
Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von derDumeklemmer - 19.06.2015 12:07

Brendon Pywell is the guy who made the fantastic Bob's Track Builder. Unfortunately that software is pretty much outdated and he seems to know that as well. Instead of trying to hold on to it, he just created something new and... well, take a look at that:

{youtube}SbXY5w2hJF8{/youtube}

You can import a complete area from Google Maps and just add polygons via a brush.
This looks like the mightiest tool to create tracks so far, fast and easy.

Steam Greenlight page:

<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=447605480&insideModal=0&requirelogin=1>

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von moritz1998 - 21.08.2015 12:49

Der Race Track Builder ist jetzt Released!

Ist aber meiner Meinung nach extrem teuer, hätte so mit 10 - 15€, gerechnet, aber 55€,?!?

Aber das Verfahren mit den Google Daten usw. ist schon echt verdammt geil.

<http://store.steampowered.com/app/388980>

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von Wohin Genau - 21.08.2015 12:56

Interessant.

"The first title with specific support is Assetto Corsa with materials and shaders created to replicate the shading used. The landscape uses Multilayering shading with support for direct modification of the underlying texture. When targeting Assetto Corsa the export prepares the objects ready to be imported into the AC Editor, generating the Configuration file so that materials and textures are applied as they appeared in RTB."

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von Bernd - 21.08.2015 14:01

moritz1998 schrieb:

Der Race Track Builder ist jetzt Released!

Ist aber meiner Meinung nach extrem teuer, hätte so mit 10 - 15€, gerechnet, aber 55€,?!?

Aber das Verfahren mit den Google Daten usw. ist schon echt verdammt geil.

<http://store.steampowered.com/app/388980>

Ja, 55 Euro ist viel...

aber 10-15 € wäre wiederum wenig.

Ich habe so mit 35-45 Euro gerechnet.

Man darf ja nicht vergessen dass von der Software nicht Z.B. 50.000 Stück verkauft werden.

Da muss der Preis höher sein damit man was daran verdient.

Obwohl ich keine Ahnung vom Streckenbauen habe, würde es mich trotzdem reizen es zu kaufen...

Die Wahrscheinlichkeit ist nur leider groß dass ich vermutlich keine einzige Strecke wirklich zuende bringen würde... mal schauen

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von Bernd - 28.08.2015 15:05

Ich habe mir mittlerweile RTB gekauft.

Im ersten moment war ich enttäuscht, weil man auch Gelände verändern und Strecken bauen nichts anders tun kann.(Das allerdings funktioniert super)
Sprich, man muss doch wieder auf Externe 3D-Programme zugreifen um Start und Pit-Positionen usw... hinzuzufügen.

Und ich bin wirklich totaler Anfänger was 3D Programme oder Bildbearbeitung angeht.
Jetzt musste ich halt doch lernen mit Blender zu arbeiten, um wenigstens die minimalen Anforderungen hinzuzufügen, damit ich in AC die Strecke laden und fahren kann.
Natürlich fehlen dann noch jegliche Streckennebenobjekte usw...

Aber ich bereue den Kauf nicht, es macht allein schon Spaß einfach jegliche Strecke in wenigen Minuten zu erstellen und zu verändern, und Brendon(der Entwickler von RTB) arbeitet schon daran dass man die minimalen Anforderungen für Start und Boxenplätze für AC in RTB hinzufügen kann.

Außerdem kann man wunderbar über Google maps jegliches Gebiet mit den Höhen Daten von google in RTB erstellen.

So habe ich gerade Z.B. mein Wohngebiet ausgewählt, und aus Autobahn und normalen Straßen innerhalb weniger Minuten einen 8KM langen Rundkurs erstellt.

Jetzt noch ein Angebot von meiner Seite aus.

Falls jemand irgendein Gebiet als FBX Datei mit den Höhen Daten und der Textur von Google haben will, kann er mir die Daten schicken und ich erstelle sie in RTB, exportiere es als FBX und würde es hier hochladen(oder per email).

Am besten ein screenshot von googlemaps damit ich die Größe des Gebietes habe.
Und die Längen und Breitengrade, die stehen in der Adressleiste.

Gruß Bernd

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von Cruise - 28.08.2015 18:13

Das Importieren von Höhen Daten funzt mit blender auch, da gibts ein Plugin für.

Ich warte die weitere Entwicklung ab und werde ggf dann zuschlagen, wenn man auch Objekte setzen kann.

Das was es bisher kann, ist in Blender auch an nem halben Tag erledigt.

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von Bernd - 28.08.2015 19:39

Cruise schrieb:

Das Importieren von Höhen Daten funzt mit blender auch, da gibts ein Plugin für.

Ah ok, das wusste ich nicht.
Dann ist mein Angebot ja hinfällig

Cruise schrieb:

Das was es bisher kann, ist in Blender auch an nem halben Tag erledigt.

Wie gesagt bin ich totaler Anfänger, und ich tu mich schwer mit Blender, ich habe eigentlich überhaupt kein Talent für solche Programme.
Ich würde in Blender sicher Wochen dafür brauchen.

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von RoadRunner - 29.10.2015 09:16

GekauftB)

Gibts irgendwo ein Tasten Layout?

Weiß nie was ich drücken muss:lol:

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von Bernd - 29.10.2015 09:42

F1 drücken, dann kommt eine HilfeSeite.

Auf alle Fälle mal die Youtube-Tutorials anschauen, da werden die Funktionen gut erklärt.

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL9LDulx0UB-dJnApA6pucDRBtMG6qLNxv>

Und du brauchst auch einen API-Key für die Google Mapsdaten.

<http://www.racetrackbuilder.com/Home/Google>

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von RoadRunner - 29.10.2015 10:01

Moin Bernd

Die Videos hab ich schon gefunden nur ist mein englisch eher schlecht.

Api Key hab ich schon hinbekommen und bin auch schon über meinen ersten Track gefahren:woohoo:

Im Moment qualmt mir der Kopf vor fragen;)

Wie kann ich z.b dieses Google Bild später wieder entfernen wenn ich die Streckenführung fertig habe.

Wie verändere ich die Strecken breite.

Wie kann ich eine Abzweigung(Schotter) an eine bestehende Asphaltierte Strecke ranbasteln.

Du siehst, fragen über fragen und ich könnte den ganzen Tag so weiter machen.:P

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von Bernd - 29.10.2015 10:47

Auch wenn du englisch nicht gut verstehst, solltest du durch das anschauen der Videos trotzdem grundlegend erkennen wie und was es für Möglichkeiten gibt, und du siehst ja auch auf was er klickt und was sich dann verändert.

auf alle Fälle alle mal anschauen, das hat mir sehr geholfen.

die Streckenbreite kannst du im cross-section-modus individuell verändern.
mit STRG-linksklick kannst du so viel cross-section in eine Straße einfügen wie du willst.

Wenn du die Straße grundsätzlich, also schon vor dem bauen, anders haben willst, dann musst du zuvor das Programm xPacker starten.

dort ein xpack laden, und da kannst du die jeweiligen vorgefertigten cross sections der Straße ändern, oder auch neue erstellen.

(xpacks sind Themen mit vorgefertigten Objekte und Straßen, wie Yorksire Dales oder Raceday, die du auch am Anfang jedes Projekts auswählen musst.

Innerhalb von RTB kannst du die Strecke ja mit Texturen übermalen.

Das googlebild ist im Export Ordner unter Texturen gespeichert, wenn du das verändern willst, kannst du das auch in einem externen Malprogramm machen.

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von red. - 06.11.2015 16:12

Kann man XPacks mit Sketchup oder ähnlich einfachen Programmen erstellen?

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von Bernd - 06.11.2015 17:01

Mit dem xpacker(Programm von RTB) kann man .fbx oder Collada(.dae) Modelle hinzufügen.

Mit welchen 3D-Programmen du die erstellst ist schließlich egal.

Das Programm muss halt eines von beidem als Export speichern können.

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von red. - 10.11.2015 20:40

Kann mir jemand erklären wie man einen xPack erstellt?

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von Bernd - 10.11.2015 23:05

red. schrieb:

Kann mir jemand erklären wie man einen xPack erstellt?

Wart noch ein paar Tage, Brendon hat schon angekündigt das er demnächst neue Video Tutorials macht, und unter anderem auch den xPacker erklärt.

=====

Aw: Race track builder by brendon pywell

Geschrieben von red. - 10.11.2015 23:21

Ja, ich weiss. Der soll mal schnell wieder fit werden.

Trotzdem, soll ja nicht so schwer sein, erzählt man sich. Da dachte ich, frag mal nach, vielleicht erklärt es ja einer.

