
Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 07.03.2016 08:35

Da schon mehrfach der Wunsch nach der Strecke geäußert wurde, es aber noch keine wirklich fahrbare Version in AC gibt und der PPIR soweit bis auf ein paar Feinheiten fertig ist, habe ich mir ein neues Projekt gesucht.

Wie gehabt wird wieder alles von Grund auf gebaut.

Im moment erstelle ich gerade ein Gigapixel als Background, auf dem die Strecke dann aufgebaut wird und trage Infos zusammen.

Geplant sind 3 Layouts:

Oval

Road-Course

Moto-Course

Weitere Infos zum Raceway

Wie auch beim letzten Projekt würde ich mich über Mitwirkende freuen, die helfen, das Projekt voran zu treiben. Gerade In Daytona stehen im Infield unzählige Gebäude und Objekte, die es zu Erstellen gilt.

Wer also Interesse hat, darf sich gerne hier oder per PN bei mir melden!

Anbei schonmal ein Vorgeschmack:

{youtube}b8kvvWB9QW8{/youtube}

{youtube}PPTxVIAhr78{/youtube}

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Moritz Löhner - 07.03.2016 18:37

Du bist mein Held!

Der RC ist meine Lieblings US-Strecke. Einfach grandios! :cheer:

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Pac - 07.03.2016 19:52

Yes,i Love it!!!!!!

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Zeus - 07.03.2016 19:55

:cheer: du hast ja Zeit !!!

Perfekt !

ich finde den Weg dahin immer sehr spannend leider bin ich PC nicht so begabt aber ich fereu mich dolle!!

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 07.03.2016 20:21

Naja, nicht wirklich, aber so wie du gerne zeichnest, modelliere ich gerne! :cheer:

Wenns Kind im Bett ist und die Frau auf Achse hock ich eben am PC, das TV-Programm ist ja keine Alternative! :blink:

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Zeus - 07.03.2016 20:39

:) stimmt,also dann cruise los!;)

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 07.03.2016 20:55

Schon dabei, hab eben den Background als Vorlage erstellt:

225 Megapixel :woohoo:

EDIT:

Das Oval ist schonmal grob modelliert:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_03_07_22.jpg

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 08.03.2016 12:14

Der Mesh von Oval und Boxengasse ist fertig und muss nur noch final Texturiert werden.
Nun gehts ans Infield...

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_03_08_12.jpg

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 08.03.2016 15:09

Cruise schrieb:

Der Mesh von Oval und Boxengasse ist fertig und muss nur noch final Texturiert werden.
Nun gehts ans Infield...

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_03_08_12.jpg

Du verwendest Blender oder?

hast du das asset-management-addon schon gesehen,damit mÃ¼sste Trackbuilding ein Kinderspiel werden?!

einfach schon vorhandene Boxentrucks Leitplanken,Reifenstapel,ZÃ¤une,BÃ¼sche und BÃ¤ume, was auch immer es so auf der Rennstrecke gibt ,als asset machen,schon haste ein Baukasten.

<http://www.blenderartists.org/forum/showthread.php?391114-Addon-Asset-Management>

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 08.03.2016 17:03

Ja ich nutze Blender.

Cool, das kannt ich noch nicht.

Probier ich die Tage mal aus!

Danke!

EDIT:

Die Road-Meshes sind fertig, ein Teil der Wiese etc ebenfalls.

Erste Mauern wurden auch gesetzt.

Am Wochenende werde ich die ersten Testrunden drehen, will jemand mitfahren? :lol: :whistle: :woohoo:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_03_08_21.jpg

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 09.03.2016 09:42

Neues Backgroundbild fÃ¼rs Layout und viele Strassen und GrasflÃ¤chen hinzugefÃ¼gt.

Ein paar weitere Mauern haben sich auch auf den Kurs verirrt.

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_03_09_09.jpg

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 09.03.2016 10:25

Find ich klasse selbst was zu machen.

Die Strecke gibts aber schon als mod, zumindest fÃ¼r GTR2. Konntet ihr keine permission dafÃ¼r bekommen die zu konvertieren?

Auf den Bildern ist leider nicht viel zu erkennen, halt nur ein Googlemapbild von oben

Woher hast du die Daten fÃ¼r die HÃ¶henunterschiede des Tracks?

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 09.03.2016 10:33

Es kursiert zwar schon ne mod fÃ¼r AC, die ist aber bumpy ohne ende.

Zumal ich lieber baue als konvertiere.

Zumal viele gtr-strecken recht grob gemoddet sind.

Die hÃ¶hendaten zieh ich mir als srtm und importiere sie in blender. Wobei ich das bei daytona nicht brauche, da die strecke ja nicht im gebirge sitzt. Die neigungen des ovals findet man auf der homepage der strecke.

Evtl. Wellen auf dem kurs suche ich in youtubevideos.

Im moment gibts leider nur Fotos aus der Vogelperspektive, da so der meiste Fortschritt erkennbar ist.

Das GE-Bild guckt nur in der oberen HÃ¶lfte durch.

Detailbilder gibts wenn der groundmesh fertig ist und ich die strecke das erste mal exportiere.

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 09.03.2016 12:02

Alles klar dann happy blending :cheer:

hier noch ein addon tip, falls du es noch nicht kennst. Damit kannst du alles im Viewport messen, object zu object und oder verticies, lÃ¤nge winkel und vieles mehr. am besten mal die videos im ersten post mal anschauen.

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?371788-Add-on-v1-6-MeasureIt-measurement-tools>

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Rainmaker - 09.03.2016 16:18

Sehr schönes Projekt. Eine anständige Daytonaversion fehlt wirklich. In rF2 gab es vor Kurzem eine Konvertierung der Innenstrecke (SRW-Version) aber auch die war nicht so besonders.

Jetzt fehlt nur noch der Nachtmodus in AC :lol:

Lass mich wissen wenn ich dir bei was helfen kann (Kameras, KI, ...)

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 09.03.2016 21:57

Genau deshalb bau ich selbst:)

Wenn du dich schon anbietest: ich k  nnt cam und ai f  r pikes peak gebrauchen. :whistle:

Wenn ich hier soweit bin, komm ich dann auch gerne drauf zur  ck.

EDIT:

Die wichtigsten Meshes sind fertig und ich habe vorhin mal die erste Probefahrt gemacht.

Die Rampen auf die Steilwandkurven m  ssen noch etwas flacher und smoother werden, ansonsten passt alles soweit. Ich werde die Tage noch ein paar Geb  ude andeuten und orientierungspunkte setzen, sowie den letzten Feinschliff am Streckenbelag erledigen und dann wird am Wochenende erstmal getestet was das Zeug h  lt um noch evtl. Fehler am Groundmesh zu finden.

Dazu k  nnte ich ein paar Helfer gebrauchen.

Tester gesucht!

Geschrieben von Cruise - 11.03.2016 15:22

Ich will heute abend testen.

Dazu h  tte ich gerne noch ein paar mitteater und schalte ab ca. 20:30 nen testserver und setze den downloadlink hier rein.

Wer interesse hat ist gern eingeladen. Ich setze 20 Lotus exos, gefahren werden k  nnen alle layouts.

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Galaxiedriver - 11.03.2016 16:01

Hallo, erstmal tolle Arbeit!!! Vor allem in welcher Zeit. Du bist echt flott beim Basteln:)

Ich freue mich schon auf die Strecken. Wenn auch nichts dazwischen kommt bin ich heutabend dabei.

Gru  

Dirk

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Rainmaker - 11.03.2016 18:48

Cruise schrieb:
Genau deshalb bau ich selbst:)
Wenn du dich schon anbietest: ich k  nnt cam und ai f  r pikes peak gebrauchen. :whistle:

Seh ich mir mal an ;)

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 11.03.2016 20:21

Danke dir!

Hier der Link f  rs Testen:

DAYTONA 0.1

Server steht:
Schwarzbierbude-Test

PW: spasshaben

:woohoo:

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 11.03.2016 21:37

Danke an alle Tester, die Windschattenrennen im Oval waren der Hammer!
Und die Zeiten im Quali auch.
Motox und Michael auf die 1000stel Sek gleich:
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/acs_2016_03_11_21_17_50_61.jpg

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 15.03.2016 17:23

Es geht weiter:
Curbs sind gesetzt, der Startturm ist modelliert und texturiert, die Haupttrib  ne und das Geb  ude der Rennleitung habe ich schonmal f  rs ambiente grob modelliert und texturiert.
Momentan arbeite ich am Fangzaun vom Oval.
Mit der Haupttrib  ne bin ich noch uneinig, da der Daytona Speedway ja z.zt umgebaut wird und es noch keine genauen Bilder oder Pl  ne der neuen Trib  nen gibt. (Die Haupttrib  ne wird aufgestockt und Gegentribune wurde f  r einen Neubau abgerissen.)

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von tonykart - 15.03.2016 17:47

Hi,

mal wieder eine super arbeit von dir bin schon auf weitere fortschritte gespannt ;)

gr   e

Tony

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 15.03.2016 20:45

Danke! :)

Ich brauch Hilfe!!!

Ich habe jetzt die Mauer mit Fangzaun fÃ¼r das Oval gemoddet.

Jetzt will ich das per Nurbs-Curve am Oval ausrichten...

Klappt 2d ganz gut... Wie bekomme ich jetzt nur den Zaun noch in der Z-Achse an die Steilwandkurven angepasst?

Gibts da net auch nen Modifier o.Ã. oder muss ich das komplett von Hand machen?

:S

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 13.05.2016 20:13

Nach ein paar Wochen kreativer Pause, gehts langsam weiter.

Heute haben weitere Flutlichtmasten und BÃume Einzug gehalten.

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 13.05.2016 20:45

Cruise schrieb:

Danke! :)

Ich brauch Hilfe!!!

Ich habe jetzt die Mauer mit Fangzaun fÃ¼r das Oval gemoddet.

Jetzt will ich das per Nurbs-Curve am Oval ausrichten...

Klappt 2d ganz gut... Wie bekomme ich jetzt nur den Zaun noch in der Z-Achse an die Steilwandkurven angepasst?

Gibts da net auch nen Modifier o.Ã. oder muss ich das komplett von Hand machen?

:S

Hab den Post jetzt erst gesehen,

Ich weiss nicht genau was du vor hast,ich vermute das der Zaun dem Rand der Strecke folgen soll?

sollte leicht zu lÃ¶sen sein,zb die Ãusseren verticies peer loop selectieren und zur curve umwandeln,dann deinen zaun an der curve ausrichten

hier mal ein video wie man mesh zu curves umwandelt

aber vlt hast das problem ja mittlerweile schon gelÃ¶st

<https://www.youtube.com/watch?v=alHV1epBc3g>

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 14.05.2016 11:12

Ja, so halbwegs funzt das auch, aber nur in 2d. Heisst er folgt der kurve, aber er passt sich nicht den steilwandkurven an. In Daytona sitzt die mauer und fangzaun ja immer rechtwinklig zum streckenbelag. Mit dem array und kurve bekomme ich ihn aber nur an der x und y achse angepasst. Und die kurve kann ich nicht dem fahrbahnbelag aussen auf

der z-achse folgen lassen, da ich den shrinkwrapmodifier bei der kurve nicht assignen kann.

Edit, eben erst verstanden wie du das meintest. Das probier ich mal aus! Danke dir!

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 14.05.2016 20:45

np, Blenders snapping k nnnte auch evt mal n tzlich sein

hier ein video davon

https://www.youtube.com/watch?v=a_TIY7QyeV8

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 16.05.2016 22:06

Danke!

Mal sehen ob ich das auf die Ä  ere Begrenzung umgesetzt bekomme!

Hier mal was aktuelles:

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Unbenannt-aec15cfc62af561663cd75b344b7d45c.jpg>

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 18.08.2016 13:10

Nach den ganzen Langstreckenevents gehts nun auch hier weiter.

Derzeit bin ich am Raceleaderbuilding dran. Wenn jemand davon noch Fotos hat oder findet, bitte hier posten. Ich finde kaum brauchbare Fotos von den Geb uden, mit ausnahme der Haupttrib  ne.

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 18.08.2016 14:22

brauchst du hilfe beim layout?

dann k nnnte das hier weiterhelfen, ist ein import in blender, vom openstreetmap export

hier das layout vom daytona national speedway

<https://abload.de/thumb/osm1csapy.jpg>

hier mein erster import test von new york

<https://abload.de/thumb/osm2byuyv.jpg>

layout indianapolis speedway

<https://abload.de/thumb/osm3w6upi.jpg>

falls du osm noch nicht kennst, poste ich gern bei bedarf noch links

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 18.08.2016 18:24

Den osm import kannte ich noch nicht. Danke! Das Layout ist schon fertig.
Ich nehme aber gern hilfe. Bei Gebäuden etc an. :-)

EDIT: Hab den OSM-Editor mal getestet.
Der erspart mir bei den nächsten Projekten viel Arbeit. :)

Kann der auch Höhendaten?

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 18.08.2016 20:06

ehm ehrlich gesagt,ich weiss es nicht

hab nur beim import drei haken gesetzt bis jetzt, für 1. buildings 2. paths... 3. naturals

bei den speedways export ,wurde leider alles flach exportiert.
beim new york city export wurden die gebäude mit exportiert,wie man auf dem bild gut sehn kann.vlt ist das auch
gewollt,das sehenswürdigkeiten und so nur flache daten haben,ka.

gibt ja auf der osm seite noch mehr export download links,falls ein export fehlschlägt,hab ich aber noch nicht ausprobiert.

hier noch ein video, wie man schnell eine ganze osm-stadt texturiert

<https://www.youtube.com/watch?v=i4ySFm4ey9U>

wegen gebäude, klar würde ich helfen.ich würde jedoch erstmal gucken ,ob man nicht die gebäude daten irgendwo
laden kann.

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 18.08.2016 20:09

Solange die Gebäude free sind, gerne. Die Haupttribüne die ich im Netz gefunden habe, war leider grottig.
Infield-Gebäude habe ich noch keine gefunden.

Ich muss mal wegen den Höhen Daten experimentieren. Osm sagt ja die Koordinaten an von wo bis wo es exportiert.
Dann lade ich diese daten mit dem srtm importer und shrinkwrap das osm drauf

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 18.08.2016 20:18

du kannst sogar den ausschnitt der osmap selbst bestimmen,mit einer boxselection.

dazu einfach auf auswahl ändern klicken.dann kannst du den ausschnitt mit den anfassern selbst zuschneiden.dann
exportieren.

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 18.08.2016 20:25

Habs gesehen :-)

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 18.08.2016 22:29

Cruise schrieb:

Ich muss mal wegen den HÄŕhen Daten experimentieren. Osm sagt ja die Koordinaten an von wo bis wo es exportiert. Dann lade ich diese daten mit dem srtm importer und shrinkwrap das osm drauf

srtm?

dann kÄŕnnnte das interessant sein.

das tool kann srtm daten in osm dateien integrieren

<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Srtm2Osm>

edit,-----

und noch mehr fÄŕr blender und osm

<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Blender>

edit,-----

hab mal srtm daten von den koordinaten geladen,mit 3 arc seconds.das finde ich ziemlich grob.das ca 100m auflÄŕsung pro zelle

hab dann noch srtm1 mit 30m auflÄŕsung geladen,die waren aber irgendwie gerastert.aber auch zu grob fÄŕr gebÄŕude.

idealerweise wÄŕre die hÄŕchste auflÄŕsung,die wÄŕre 1m ,ich weiss aber nicht ob es die frei zu laden gibt.jedenfalls nicht als srtm.die gibts nur in den beiden auflÄŕsungen

von terragen her kenne ich noch 10m dems,gibt auch noch 7.5m 5m und 3m afaik.die kÄŕnnnte man evt auch als heightmap importieren.dems kann man auch in blender importieren.

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 19.08.2016 05:57

FÄŕr GebÄŕude sind die uninteressant. Da wÄŕren Lidar daten interessanter.

Aber um z.b. ne strecke 3d nachzubilden ist das ausreichend. Die feinheiten kann man dann von hand ausarbeiten.

Wir driften aber vom Thema ab. Ich verschieb das heut abend mal in nen neuen Thread, Blender, Tools und nÄŕztliches, damit man es bei Bedarf auch wieder findet.

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 20.08.2016 11:14

ja Lidar,kÄŕnnen schnell mehrere GB an daten zusammen kommen.aber perfekt fÄŕr 3dblueprints.

ich vermute, das kunos auch in dem format, laser point clouds fÄŕr ihre tracks erstellt hat.und ich vermute auch ,das sie

es auch nur als 3dblueprint verwendet haben.ansonsten wäre so ein laser gescannter track,viel zu datenintensiv.

hier ein gutes tut

<http://assettocorsamods.net/threads/lidar-point-cloud-to-mesh-tutorial.422/>

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 20.08.2016 12:41

Ja, die nutzen es soweit ich weiss nur für den roadmesh, quasi da wo es drauf ankommt.
Das tut kenne ich. Was ich noch suche sind Lidar-Datenbanken die nicht den halben Lebenslauf bei der Registrierung wollen.

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 20.08.2016 13:33

was auch noch hilfreich wäre,sind google-earthmaps,also die satellitenbilder in höchster auflösung.

ich weiss jedoch nicht, wo man zb den ganzen ausschnitt eines tracks zb,in voller auflösung, laden könnte.

hab mal paar yt videos angeschaut.das simpelste ist screenshots von den zooms zu machen, und dann mit einer sticher app alle teile zusammen zufügen

sollte für den topview mehr als ausreichend fürs modellieren sein.

fehlen dann eigentlich nur die höhendaten/bilder

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 20.08.2016 15:54

So arbeite ich bisher. Daytona besteht aus 60 einzelbildern.

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 20.08.2016 21:50

daten von der stahlkonstruktion

<http://www.tekla.com/global-bim-awards-2014/cip-daytona-international-speedway-frontstretch.html>

auf der seite,unten rechts das bild und vergrössern

<http://www.tekla.com/global-bim-awards-2014/steel-daytona-international-speedway.html>

interessantes nascar pdf

http://www.asnuntuck.edu/sites/default/files/mv/documents/Proj4NASCAR_op.pdf

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 20.08.2016 21:53

Es gibt auch ein 3d modell der fertigen Tribüne. Ich weiss blos nicht wer die rechte daran hat und wie ich da ran komme.

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 20.08.2016 22:31

Cruise schrieb:

Es gibt auch ein 3d modell der fertigen Tribüne. Ich weiss blos nicht wer die rechte daran hat und wie ich da ran komme.

wird wohl der hier sein,

First, a 3D model of the current stadium was created with laser-scanning, according to Gregory T. Sweeney, the Director of Technical Design for Rossetti. The file size for this model is 125 gigabytes and it has its own dedicated hard drive.

quelle,

<https://geekdad.com/2014/07/predicting-future-new-daytona-international-speedway/>

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 20.08.2016 23:12

Jap, frag mal nach nem lowpoly modell an :whistle: :lol:

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 20.08.2016 23:31

das ist alles gar nicht schwer zu modellieren,man brauch nur eckdaten

für tribüne zb brauch man nur ein seitliches stahlprofil von der tribüne modellieren und das ganze mit arrays vervielfältigen und an der strecke ausrichten.das gleiche mit den sitzen auf der tribüne.oder gleich die sitze mit auf dem profil packen,muss man sehn was ganzstiger ist wegen den abständen.

die frage wäre dann noch,ob du nur die details von innen,oder auch von ausserhalb also vor dem speedway machen willst.

von innen ist alles ruckzuck gemacht, wenn man erstmal referenzbilder/häfen hat

edit.----

die seite der architecten vom daytona rising project

<http://www.rossetti.com/daytona-international-speedway>

edit.----

hab gestern einige bilder vom infield und der neuen construction gespeichert

dabei bin ich auf die neue höhe des grandstand gestossen.die soll 146 feet betragen.das sind 44,5 meter.das alte hauptgebäude wurde abgerissen und ein neues gebaut,das bünding in der höhe mit der tribüne abschliesst.

die steilkurve beträgt 31° und ist aussen ,in der unteren ecke der mauer, 10,7m höher als die innenseite der kurve

das banking auf start/ziel beträgt 18°

die DAYTONA buchstaben des schriftzuges ,an der front des eingangs ,sind 13feet und 6in gross. das sind ca 4,115m .
die INTERNATIONAL RACEWAY buchstaben sind 12feet gross .das sind ca 3,657m .
und hat eine gesamtlänge von 355feet das sind ca 108,204m

am besten noch mal mehrere quellen gegenchecken wegen den massen.

dann sollte es relativ leicht sein,ein referenzbild in h he (44,5m) und breite (108,204m des schriftzuges)
als blueprint anzupassen.
gleichzeitig hat man damit auch die seitliche h he f r die grandstand construction,und hat die breite vom osm layout.
und kann auch da ein seitliches referenzbild als blueprint anpassen.
da du googlemap satbilder von oben hast,k nnte man anfangen zu modellieren,da man front top und seite hat.

du kannst ja images als emtys und so mit, so viel custom blueprints wie du brauchst, ins project einf gen

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 21.08.2016 11:03

Nicht ganz, die trib ne wurde auf h he des geb udes erh ht. In g.e. sieht man z.t. Die Bauarbeiten von oben und
auch im netz gibts da einige bilder zu.
Das Video hier zeigt es auch sehr gut:

{youtube}Dpns5Dw7dWo{/youtube}

Im bereich der Ziellinie ist die dann auch mehrstufig. Daran bin ich bisher immer gescheitert. Ist auf den Bildern doch
sehr undurchsichtig.

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 21.08.2016 13:29

Cruise schrieb:

Im bereich der Ziellinie ist die dann auch mehrstufig. Daran bin ich bisher immer gescheitert. Ist auf den Bildern doch
sehr undurchsichtig.

schau mal hier ,das sollte als blueprint reichen

http://www.rossetti.com/sites/default/files/14a-b_daytona_rising_combined.jpg

den mittelteil kann man seperat anpassen , berhaupt kein problem

hier noch ein seitliches profil,mehr brauch man nicht f r die trib nen

http://www.rossetti.com/sites/default/files/07_daytona_rising_section_rossetti.png

und aussen ganz simpel modellieren,wie das model,dann gute texturen drauf done

http://www.rossetti.com/sites/default/files/08_daytona_rising_model_rossetti.jpg

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 21.08.2016 13:34

Ich wage nochmal nen versuch :D

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 21.08.2016 13:58

mach das :)

und als tip zum modellieren

jedefalls wie ich es machen wÃ¼rde

mach erstmal eine plane ,die genau die lÃ¤nge der geraden hat in meter(1,158.2).(innerhalb des tracks).idealer weise auch fÃ¼r die anderen kleinen geraden teilstÃ¼cke aber nicht unbedingt nÃ¶tig.die exakten lÃ¤ngen.dann extruierst du die plane aussen genau auf die breite des tracks(fahrbahnaussenseite)(12.2m).wenn du N drÃ¼ckst kannst du im menu ,die lÃ¤ngen angaben der edges aktivieren.die mÃ¤ssen stimmen.

nun skalierst du das osm mesh genau soweit das es in die plane passt(zumindest an der geraden und der trackbreite).und dein schon vorhandenes.ich wÃ¼rde das osm auf jedenfall importieren.und in ein einen anderen layer legen,so hast du immer das osm als blueprint.osm brauchst eh fÃ¼r die gebÃ¤ude

dann einfach ein cube an der plane plazieren und im editmode das obere face auf die hÃ¶he von 44,5 m bringen.kannst auch gleich die lÃ¤nge des cube auf 108,2 m bringen.

diesen cube auf einen freien layer verschieben mit der plane.jetzt hast du referenz-eckpunkte.die mit den realen Ã¼bereinstimmen.evt die plane und den cube locken.das du nichts verschiebst.

so gehst du sicher das die skalierung 100% passt

alle googlemaps und blueprints an dieser plane und cube ausrichten.und das mesh dann daran

hier ein paar trackdaten auch in meter

<http://auto.howstuffworks.com/auto-racing/nascar/nascar-basics/nascar-daytona-qualifying1.htm>

wenn du nicht so vorgehst,wird die hÃ¶he vermutlich nicht stimmen und ist bestenfalls augenmass

und die tracklÃ¤ngen am besten auf mehreren internetquellen gegenchecken

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 21.08.2016 14:24

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/GS.jpg>

Die ersten Schritte...

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 21.08.2016 14:30

:woohoo: :woohoo: :woohoo: ganz genau so.

einfach ein element vom seitlichen profil erstellen(wie du gemacht hast),dann spÃ¤ter mit array modifier an einer curve ausrichten.

mit den sitz-elementen spÃ¤ter das gleiche

fÃ¼r die mitte passt du das profil einfach ein bischen an,dazwischen kommen dann einfach zugangstreppen

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 21.08.2016 14:33

Die Treppen und sitze will ich gleich mit setzen, dazu muss ich noch abmessen in welchen Abständen die Treppen kommen und dann bau ich das erste Modul fertig und muss es nur noch in Reihe setzen.

EDIT:

Ich seh grad das klappt net, das die ein totales Treppenchaos auf der Tribüne haben.
Da ist ja jede Ebene anders gestaffelt...

Hmmm... ganz okay :cheer:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_08_21_15.jpg

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 21.08.2016 23:46

Cruise schrieb:

Die Treppen und sitze will ich gleich mit setzen, dazu muss ich noch abmessen in welchen Abständen die Treppen kommen und dann bau ich das erste Modul fertig und muss es nur noch in Reihe setzen.

EDIT:

Ich seh grad das klappt net, das die ein totales Treppenchaos auf der Tribüne haben.
Da ist ja jede Ebene anders gestaffelt...

Hmmm... ganz okay :cheer:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_08_21_15.jpg

schau mal hier, die treppen und durchgänge

2 stufen die je 2/3 drittel pro sitz "etage" verbaut sind. das letzte drittel ist von dem winkel des profils selbst.

die durchgänge sind genau 4 "sitzetagen" hoch. gut zu sehen links unten, wo der arbeiter bei dem "Z"schild steht. schliesst oben, genau mit der 4ten etage, bündig mit dem oberen "türrahmen" ab.

auch die treppen, um die durchgänge herum, sind gut zu sehen.

edit, oberhalb eines durchganges, sind 3 handläufe verbaut. jedes einzelne, ist auch hier jeweils 4 sitzetagen lang und 6 stufen hoch. beginnt an der kante der 2ten stufe und endet auch an der kante der 2ten stufe.

die absperrung über dem durchgang ist ca 6 stufen hoch. die seitlichen abperrungen rechts und links vom durchgang, beginnen 3 stufen (1 sitzetaie) unterhalb des oberen türrahmens und ist insgesamt 9 stufen hoch.

https://abload.de/thumb/tower_5aolun.jpg

edit, ----

referenzen kann man nie genug haben, hier ein paar bilder

<http://www.gannett-cdn.com/-mm-/226189ece6e2e94de5191d3fcab7988dd2555072/c=0-473-4616-3081&r=x1683&c=3200x1680/local/-/media/2016/02/10/USATODAY/USATODAY/635907155382870756-Frontstretch-before-Rolox.jpg>

<http://www.gannett-cdn.com/-mm-/703e9ff1da4a94fe13561fa3f0ebf3ec5599c40a/c=0-748-4028-3024&r=x1683&c=3200x1680/local/-/media/2016/02/10/USATODAY/USATODAY/635907183612187712-fans2.jpg>

http://static-14.sinclairstoryline.com/resources/media/961f39ce-09d2-46e2-957d-95d48adfc1c7-NASCAR_Daytona_500_Auto_Racing__scottskomotv.com_32.jpg

<https://inthenation.nationwide.com/wp-content/uploads/2016/04/daytona4.jpg>

<http://www.trbimg.com/img-56be3a88/turbine/os-video-exclusive-tour-of-the-new-daytona-international-speedway-20160212>

<http://static.bangordailynews.com/wp-content/blogs.dir/244/files/2015/12/Daytona-WCOR-Sign.jpg?strip=all?ref=inline>

https://kenenglish.files.wordpress.com/2014/10/20140930_160624.jpg

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 22.08.2016 19:10

was tut man nicht aus langeweile, hab mal bisschen mit fonts in blender rum gespielt.

ist zu mesh umgewandelter text. k  nnte man auch im model verwenden. allerdings w  rde eine textur sicher reichen

<https://abload.de/thumb/dayletter10asn9.jpg>

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 22.08.2016 20:43

Sehr Cool, danke :)

Magst net auch noch Diverse Schilder, Banden, Plakate etc f  rs infield bauen? B) :woohoo:

{youtube}PPTxVIAhr78{/youtube}

Hier hol ich mir meine "Bauinfos" her :)

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von gripkeeper - 22.08.2016 22:00

Cruise schrieb:

Sehr Cool, danke :)

Magst net auch noch Diverse Schilder, Banden, Plakate etc f  rs infield bauen? B) :woohoo:

{youtube}PPTxVIAhr78{/youtube}

Hier hol ich mir meine "Bauinfos" her :)

mit dem video kann ich nicht wirklich was anfangen, es sei denn das man schaut ob man irgenwas vergessen hat.

wegen bauen klar, allerdings m  sstest du ein paar fotos posten, damit ich weiss was du brauchst.

ins blaue bauen ohne absprache klappt nicht.

ich wollte schon das hauptgebaude machen. allerdings fehlen mir genug fotos von allen stellen. auch hab ich noch keine googlemaps von oben. und ich wusste nicht ob du selbst schon daran arbeitest. deshalb hab ich das dann gelassen

aber sachen wie schilder ect kann ich modelieren. also am besten fotos posten ,damit ich genau weiss was noch

fehlt,dann kann ich was machen

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 22.08.2016 22:39

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_08_22_22.jpg
:whistle:

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 23.08.2016 19:34

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_08_23_19.jpg

Es tut sich was...
So langsam nimmt der Kurs Formen an.

PS: Ich hoffe das diese Lichtstimmung aus dem KS-Editor irgendwann mal den Weg ins Spiel findet!

=====

Aw: Daytona International Speedway

Geschrieben von Cruise - 28.11.2017 13:04

Project closed

(Strecke schon vorhanden)

=====