
Strecken konvertieren Hilfe

Geschrieben von Fabi2594 - 29.04.2020 10:24

Hallo liebe Buden Gemeinde,
habe ein Projekt gestartet und bräuhchte mal eure Hilfe bezüglich Strecken konvertieren.

Habe mir die rFactor Strecken vom RMT Modding Team aus dem Jahr 2001 geladen und will diese nun in Assetto Corsa konvertieren.

Angefangen habe ich mit der Strecke von Imola (welche wohl aus dem Jahr '98 sein sollte), diese ist soweit bearbeitet das man darauf fahren kann.

Nun habe ich aber einige Probleme wo ich nicht mehr weiter weis.

Und zwar wird der Wagen immer am 0 Punkt des 3D Modells gespawnt und nicht in der PIT wie es eigentlich sein soll.

Die Zeitnahme funktioniert nicht.

Textures sehen bei klarem Himmel sehr riffelig aus.

(AI und Kamera habe ich noch nicht erstellt)

Zum Schluss sei gesagt das ich diesen Mod für PRIVATE Zwecke nutzen möchte da eine Veröffentlichung z.Z. nicht in Frage kommt, weil ich keine Rechte an den original Daten habe und auch den Author nicht kontaktieren kann.

Grüße Fabian

=====

Aw: Strecken konvertieren Hilfe

Geschrieben von dude1209 - 29.04.2020 20:31

Fabi2594 schrieb:

Zum Schluss sei gesagt das ich diesen Mod für PRIVATE Zwecke nutzen möchte da eine Veröffentlichung z.Z. nicht in Frage kommt, weil ich keine Rechte an den original Daten habe und auch den Author nicht kontaktieren kann.

Grüße Fabian

Puh, na gut das du das dazu sagst;)

Das die Fahrzeuge falsch spawnen und die Zeitnahme nicht funktioniert liegt wahrscheinlich am falschen Origin, der ist bei diesen Objekten (PIT, START, HOTLAP_START, TIME) nämlich nicht im Zentrum des Tracks sondern am/im Spawnobjekt, und außerdem muß dieses noch um die x-Achse um 90° rotiert werden.

Aber "Lilski" - einer der besten Modder (Watkins Glen, Riverside..) - hat eine Videoserie gemacht.

Im Assettocorsamods.net -Forum tummeln sich die meisten Modder und es gibt viele nützliche Infos.

Hier ist der Thread mit der Videoreihe von Lilski (Video 4 ist für die Spawn-Objekte).

Da findest du vielleicht auch Tips bezüglich der Texturen, Assetto hat soooo viele Shader das ist ne Wissenschaft für sich:P

Viele Grüße
Daniel

=====

Aw: Strecken konvertieren Hilfe

Geschrieben von Fabi2594 - 18.06.2020 10:53

Hallo,
hatte leider wenig Zeit in den letzten Wochen um mein Projekt weiter voran zu treiben.
Das mit den Startplätzen und den Pitplätzen habe ich hinbekommen die Fahrzeuge spawnen jetzt halbwegs an den richtigen Stellen.

Aber halt nur halbwegs ich weiß nicht so recht wie ich sie genau in den Markierungen auf dem Grid bzw. den Pit Markierungen platzieren soll.

Das Timing funktioniert immer noch nicht obwohl ich die Objekte gedreht habe, auch erkennt das Spiel die Box nicht die Autos können da mit 200 Sachen durchfahren.
(Habe noch keine AI erstellt)

Hätte gehofft das Rainmaker und andere User hier noch aktiv sind die damals die 1988 Strecken konvertiert haben.

Mein Plan war eigentlich alle 2001 Strecken zu konvertieren aber dadurch das es so eine Wissenschaft ist werde ich den Plan wohl fallen lassen.

Aw: Strecken konvertieren Hilfe

Geschrieben von TheDoctor - 19.06.2020 12:47

War es nicht so, daß die Boxengasse über die pit_lane.ai definiert wird? Und ich glaube mich erinnern zu können, daß das Timing auch nur mit der fast_lane.ai funktioniert.

Aw: Strecken konvertieren Hilfe

Geschrieben von Fabi2594 - 19.06.2020 15:03

TheDoctor schrieb:

War es nicht so, daß die Boxengasse über die pit_lane.ai definiert wird? Und ich glaube mich erinnern zu können, daß das Timing auch nur mit der fast_lane.ai funktioniert.

Danke für den Tipp werde ich mal ausprobieren. :)

Habe versucht den Autor des Trackpacks zu kontaktieren aber leider ohne Erfolg.
Hätte die Strecken sonst gern zur Verfügung gestellt.

Grüße Fabian

Aw: Strecken konvertieren Hilfe

Geschrieben von Fabi2594 - 04.07.2022 22:30

Sorry für den Doppelpost muss mein Thema nochmal zu holen.

Ich kann Strecken soweit konvertieren das die Autos nicht durch den Boden fallen und das Timing funktioniert. hehe :D

Allerdings gibt es auf manchen Strecken extreme Bodenwellen die das Auto dort unfahrbar machen.

Nach der Eau Rouge in Spa würde es mich komplett entschärfen so stark greift das FFB dann.

Kann man das überhaupt in 3dsimed verändern?

Und noch einen Frage zu den Objekten.

Kann man Objekte in 3dsimed trennen bzw. vereinzeln?

Das Problem auf manchen Strecken ist dass das Pit Objekt in die Strecke rein ragt und nicht an dem Strich der Box anhängt so würde das Auto schon auf der strecke nur noch 80 fahren.

Ich hoffe jemand kann mir helfen oder mich an einen Modder weiterleiten.

Aw: Strecken konvertieren Hilfe

Geschrieben von dude1209 - 05.07.2022 02:13

Da ich AC nicht mehr installiert habe, und ich mich auch nur rudimentär damit beschäftigt habe, kann ich nur versuchen aus meinem Gedächtnis mein doch sehr theoretisches Wissen zu kramen.

Ich glaube mit 3dsim hatte ich glaube ich nur Objekte umbenannt, hinzugefügt usw. Ich weiß nicht, ob man mit 3dsim Objekte trennen kann oder verändern - vielleicht geht's mittlerweile.

Ich denke du wirst nicht drumrum kommen - aber Blender ist hier das Programm was du brauchst. Dort kannst du dann auch die Eau Rouge entschärfen, weil du in Blender eben 3d-modelieren kannst. Ist aber ne Mammutaufgabe.

Grundsätzlich hat Kunos die Strecken so gebaut:

Das was man sieht ist nicht das auf dem man fährt. Soll heißen wir fahren auf einem unsichtbarem Mesh. Und die Teilstücke dieses Mesh wird dann nach einem festgelegtem Schema benannt: ASPH... für die Strecke, GRASS, GRAVEL, WALL (man fährt also nicht in die Leitplanke die man sieht, sondern in eine unsichtbare Wand) und auch PIT - dann weiß AC auch wo die Boxengasse ist.

<https://bilderupload.org/image/thumbail/resized-fea179908-blender-sichtbar-02.png>

<https://bilderupload.org/image/thumbail/resized-2d5c79981-blender-unsichtbar-01.png>

<https://bilderupload.org/image/thumbail/resized-7ec680011-blender-unsichtbar-02.png>

=====

Aw: Strecken konvertieren Hilfe

Geschrieben von Fabi2594 - 05.07.2022 20:19

Vielen Dank für deine schnelle Antwort. :)

Soweit ich weiß geht es nicht bzw. kenne ich auch nur die Funktionen wie du sie gerade beschrieben hast.

Puuuuh das habe ich schon befürchtet allerdings besser als Autodesk 3ds max zu kaufen. :D

Mit Blender habe ich allerdings auch absolut keine Erfahrung bis jetzt.

Bekomme da die Strecke als .fbx Datei auch nicht geladen.

Habe sie als .obj Datei konvertiert aber dann habe ich halt nicht mehr die Teile der Strecke als Objekte sondern nur die Strecke als ganzes.

Das mit den Begriffen habe ich weitestgehend verstanden da gibt's ja noch eine mehr als asph, kerb, grass, sand, wall und gravel..

Einige der zu konvertierenden Strecken habe auch diese unsichtbare Wand mit der man dann kollidiert, spart auch jeden fall eine Menge zeit beim umbenennen der Objekte.

Das Kunos Strecken diese Objekte in einzelnen .kn5 Dateien hat ist mir auch bewusst aber zwingend ist das ja nicht erforderlich oder? Erleichtert wahrscheinlich nur die Bearbeitung.

=====