
[REL] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 27.01.2015 13:39

Viel Spaß!

Mehr Infos und Bilder hier: <http://www.assectocorsa.net/forum/index.php?threads/pukekohe-park-raceway-2013-a-r1cho-by-rainmaker.19923/#post-370346>

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 29.01.2015 16:38

Gibt es Sorgen, NÄrte, WÄnsche zu dieser Strecke?

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 29.01.2015 19:02

Habs jetzt mal Offline getestet

- LÄcher Boden/Bande -nix
- AbkÄrzungen -nix
- Streckenkarte - nicht richtig
- FPS - keine groÄe Schwankungen

i5 4670k 4GHz
R9 290X 4GB-VRAM
8GB
SSD

gruÄ
dlrty

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 29.01.2015 21:39

Danke, Streckenkarte ist jetzt korrigiert!

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 30.01.2015 17:40

Neuer Asphalt-Shader und neue Beta. Sollte die Letzte sein vor dem Release:
http://www.mediafire.com/download/fnjcp3w36hok0ow/pukekohe_park2013_RC4.7z

http://s9.postimg.org/bddyvkpnz/neuer_shader.jpg

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von SHB_Roy - 31.01.2015 13:28

gibt's die strecke auch im alten layout? ohne die Mickymaus Schikane?

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 31.01.2015 14:19

Pukekohe Park 2013

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von derDumeklemmer - 31.01.2015 16:24

Hi Rainer,

Rainmaker schrieb:

Neuer Asphalt-Shader und neue Beta. Sollte die Letzte sein vor dem Release:

http://www.mediafire.com/download/fnjcp3w36hok0ow/pukekohe_park2013_RC4.7z

http://s9.postimg.org/bddyvkpnz/neuer_shader.jpg

Daumen rauf, sieht Klasse aus! :woohoo:

Gruß,
Uwe

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 31.01.2015 17:36

Danke! Das Beste ist, obwohl es viel detailreicher ist, hat es überhaupt keinen Einfluss auf die FPS.

Sieht auch bei Imola klasse aus. Werde dir den neusten Stand nächste Woche mailen, damit wir die 88er Strecken abgleichen können.

Dein racegroove wäre bestimmt auch was für Imola. Bei solchen Dingen bin ich dann mit 3Dsime am Ende der Möglichkeiten. :lol:

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von derDumeklemmer - 31.01.2015 18:39

Hi Rainer,

Rainmaker schrieb:

Dein racegroove wäre bestimmt auch was für Imola. Bei solchen Dingen bin ich dann mit 3Dsime am Ende der Möglichkeiten. :lol:

Ich hab leider noch keinen komfortablen Weg gefunden den Groove zu bauen....

Bei PacePark hab ich es wie folgt gemacht:

- die AIW als Mesh aus dem Simmel im .3ds exportiert und in Blender importiert.
- im Blender alle Punkte rausgelöscht, die nicht zum Path gehören, dann hat man einen "Path" aus Quadraten
- ne Bezier-Kurve über die Quadrate angeglichen.
- Die Kurve über ein Bevel-Objekt (einfache Vektor) "extrudiert" und in ein Mesh konvertiert.

- die "extrudierte" Kurve in eine Mesh gewandelt und uv-gemappt

Ich zeig Dir gern mal im Blender wie man das macht.

Ist nat rlich ne Heidenarbeit (mehrere Stunden), aber ich hab noch nix Besseres gefunden...

Gru ,
Uwe

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 31.01.2015 19:57

Das klingt aber nach viel Arbeit. :whistle:

Danke f r die genauen Erkl rungen. Ich muss mir in n herer Zeit mehr Blender Grundlagen draufschaffen. Hatte mir schon eine DVD von Galileo dazu angesehen aber viel hat s f rs Streckenbasteln nicht gebracht.

=====

Aw: [RELEASE] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 01.02.2015 12:17

V1.0 ist drau en!

=====

Aw: [BETA-TEST] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von derDumeklemmer - 01.02.2015 14:00

Hi Rainer,

Rainmaker schrieb:

Das klingt aber nach viel Arbeit. :whistle:

jup! ;-(

Aber vll. gibt es ja auch vieeeeeel bessere/komfortablere Wege den Groove zu bauen, mir ist nur nix Anderes eingefallen....

Rainmaker schrieb:

Hatte mir schon eine DVD von Galileo dazu angesehen aber viel hat s f rs Streckenbasteln nicht gebracht.

haha, die DVD hab ich auch hier rumstehen, aber die hilft Dir beim Modden so gut wie nix. ;-)

Wir k nnen ja die Tage mal nen Workshop via Teamviewer machen, wenn Du magst..

Gru ,
Uwe

=====

Aw: [RELEASE] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von derDumeklemmer - 01.02.2015 14:08

Hi Rainer,

Rainmaker schrieb:

V1.0 ist drau en!

Danke f r die Info, soeben hochgeladen...

Gruß,
Uwe

=====

Aw: [RELEASE] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 01.02.2015 18:11

Gerade eben schon denn 500. Download auf rd gehabt. Irre... :lol:

=====

Aw: [REL] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von SHB_Roy - 25.11.2015 13:40

Also - ich muss mich entschuldigen.

Hab mich vor einer ganzen Zeit ¼ber die Micky-Maus-Schikane beschwert, die in fr¼heren Layouts fehlte.

Inzwischen habe ich meine Meinung ge¼ndert - die Schikane macht nicht nur Laune, sondern die Rennen deutlich hektischer und kampflastiger.

Sorry - alles richtig gemacht. Tolle Strecke, tolle Umsetzung!

Pukekohe war und ist auf unseren LAN Partys aber auch Online immer wieder ein absolutes Highlight.

Ach ¼brigens - gerade die hammerharten Bodenwellen tragen unheimlich zum Spass bei - bitte in gar keinem Falle entsch¼rfen!!!

greetz
Roy

=====

Aw: [REL] Pukekohe Park 2013

Geschrieben von Rainmaker - 25.11.2015 20:11

Danke f¼r die Blumen!

Ja Pukekohe ist immer dabei wenn ich nachsehe was online so l¼uft.

=====