
Mid America Motoplex Streckenkameras

Geschrieben von TheDoctor - 02.04.2015 11:18

Hallo zusammen!

Da mir aufgefallen ist, dass f r o.g. Strecke keine brauchbaren Streckenkameras existieren, habe ich mal schnell welche gebastelt. Vorerst nur f r die GP Variante.

Einfach in ~\steamapps\common\assetto corsa\content\tracks\mam\ entpacken und die vorhandene Datei  berschreiben.

Have fun! :) http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/files/mam_gp_cams.zip

=====

Aw: Mid America Motoplex Streckenkameras

Geschrieben von RedBullRacer - 02.04.2015 15:32

Danke da f r B)

Mir w rden da noch mehr Strecken einfallen.

Erkl r mal wie man sowas anstellt? ;)

=====

Aw: Mid America Motoplex Streckenkameras

Geschrieben von TheDoctor - 02.04.2015 17:01

Puh!

Eigentlich ist es nicht schwer, aber etwas kompliziert zu erkl ren, aber ich versuche es mal:

Wenn du -so wie ich in diesem Fall- keinen Zugriff auf die 3D-Daten hast, ben tigst du die 'Setup Debug'-App, die 'AI'-App und einen Texteditor.

Ich gehe dann so vor, dass ich an die Stelle fahre, an der die Kamera platziert werden soll (oder so nah wie m glich dran) und die Koordinaten aus der 'Setup Debug'-App auslese (unter 'WORLD POS'). Diese Werte trage ich dann in die Kameradatei ein.

Beispiel:

POSITION=-223.687 ,5.0 ,-185.913

wobei der erste Wert der X-Koordinate entspricht, der zweite der Z-Koordinate und der dritte der Y-Koordinate.

Die einzelnen Kameras ben tigen je einen Ein- und einen Ausblendpunkt (IN_POINT & OUT_POINT). Diese werden definiert auf einer Strecke zwischen 0 (Start) und 1 (Ziel). D.h. die erste Kamera startet mit 0 (IN_POINT) und die letzte Kamera endet mit 1 (OUT_POINT). Dieser Wert kann  ber die 'AI'-App ausgelesen werden (der Wert ganz oben).

Beispiel:

IN_POINT=0.0

OUT_POINT=0.0439493

wobei der OUT_POINT der vorangegangenen Kamera dem IN_POINT der nachfolgenden Kamera entspricht.

Die Kameras m ssen in der Kameradatei durchnummeriert werden, beginnend bei 0 und es m ssen Namen f r die Kameras vergeben werden, wobei es egal ist wie sie benannt werden. Die Anzahl der Kameras muss ausserdem im Header der Kameradatei angegeben werden.

Der Rest ist Feintuning (FOV etc. setzen).

So gehe ich bei simplen Kameras vor, man kann allerdings noch mehr machen, feste Kameras, oder Kameras die eine Strecke zur cklegen, die H he ver ndern, etc.. Aber da wird es dann etwas komplizierter. :)

Ich hoffe das war soweit verst ndlich.

Wenn noch Fragen offen sind, frag' ruhig nach. ;)

Have Fun! :)

=====

Aw: Mid America Motoplex Streckenkameras

Geschrieben von RedBullRacer - 02.04.2015 17:43

Okey das hast du super erklärt, werde dann mal versuchen ob ich das auch hin bekomme.

Mir persönlich gefallen die festen Kameras besser, wird das damit schon sehr kompliziert?

=====

Aw: Mid America Motoplex Streckenkameras

Geschrieben von TheDoctor - 02.04.2015 18:38

RedBullRacer schrieb:

Mir persönlich gefallen die festen Kameras besser, wird das damit schon sehr kompliziert?

Jain :D

Du setzt IS_FIXED=1
die Ausrichtung geht dann über
FORWARD=-0.106981 , -0.149438 , 0.982966
UP=-0.0161685 , 0.988771 , 0.148561

bei FORWARD sind der erste und letzte Wert für die Drehung zuständig, der mittlere für die Neigung.
Leider habe ich da noch kein Schema hinter erkennen können inwiefern die Werte miteinander korrespondieren, also einfach ausprobieren. Aber Vorsicht: Da kann man Wahnsinnig bei werden.

UP steuert auch irgendwelche Neigungswinkel, aber auch hier: ausprobieren hilft ;)

Have fun! :)

=====

Aw: Mid America Motoplex Streckenkameras

Geschrieben von RedBullRacer - 02.04.2015 18:52

Ok Danke

Ich werd einfach mal bisschen rumprobieren:woohoo:

Schreibe dann nochmal was daraus geworden ist.