

---

## Mid America Motoplex Streckenkameras

Geschrieben von TheDoctor - 02.04.2015 11:18

---

Hallo zusammen!

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

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

Have fun! :) [http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/files/mam\\_gp\\_cams.zip](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 dafür B)

Mir würden da noch mehr Strecken einfallen.

Erklär 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 erklären, aber ich versuche es mal:

Wenn du -so wie ich in diesem Fall- keinen Zugriff auf die 3D-Daten hast, benötigst 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 möglich 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 benötigen 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 über 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 müssen in der Kameradatei durchnummeriert werden, beginnend bei 0 und es müssen Namen für 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 zurücklegen, die Höhe verändern, etc.. Aber da wird es dann etwas komplizierter. :)

Ich hoffe das war soweit verständlich.

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.