
Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Noris - 31.12.2016 01:19

Hallo Raser,

Ich habe heute zum ersten Mal ein paar Runden bei Nacht drehen wollen, aber irgendwie funktionieren die Scheinwerfer nicht. Ich kann die zwar anschalten und der Tacho etc. sind beleuchtet, aber ich habe keine Ausleuchtung der Strecke. Ich fahr in der Cockpitansicht. Ist das ein Bug?

Gruss
Noris

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von gripkeeper - 31.12.2016 01:29

Leider ist das kein bug, AC hat keine Lichtquellen.

Das heisst, das Licht an den Autos ist nur optisch zu sehen, wirft aber kein Licht von der Gameengine.

kurz und knapp, Nachtfahren sind nicht möglich mit AC

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von exbrassi - 31.12.2016 08:23

Ich bin mir aber sicher, das wird noch kommen. B)

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Katze - 31.12.2016 08:55

Ich bin mir da nicht so sicher. Kunos hat mal gesagt sie müssten dafür die ganze Engine neuschreiben und das würde zu lange dauern. Aber die Hoffnung stirbt zuletzt.;

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Andy S. - 31.12.2016 09:40

Da würde ich eher davon ausgehen, dass das mit einem direkten Nachfolger (wegen Engine) realisiert wird. So gegen 2020/2021 kann man sicherlich mit Assetto Corsa 2 rechnen.

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von sascha150 - 31.12.2016 11:59

Schade.

Na klar wäre Nacht und Regen toll, aber da ich schon im Hellen und im Trockenen stellenweise überfordert bin, kann sich Kunos ruhig noch etwas Zeit lassen.:P

Aber der Gedanke an Regen und Nacht macht schon Lust auf mehr.

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Stoepsel79 - 31.12.2016 13:15

Wäre natürlich schon ein Schmankerl, aber, wie Sascha schon sagte: " Damit wären die Meistens hier (auch ich), ziemlich überfordert....

Es ist gut so, wie es jetzt ist - weiter so, Kunos!

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Robert B - 31.12.2016 15:36

Soweit ich weiss gibt die Engine eine Lichtquelle her.Die Sonne.Jedes mal.

Wenn man auf dem Gedanken ein bisschen rum kaut,könnte man sich die Frage stellen,ob die Quelle nicht die Scheinwerfer des Autos sein könnten...

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Uwe Caspart - 01.01.2017 12:57

Ach ja, da schwelgt man doch gleich in Nostalgie.

Auf race07 das Quali bei zunehmend schlechteren Bedingungen, Race 1 in strömenden Regen, Race 2 Start im Regen und zum Ausklang doch noch Sonne.

Uferlos Pitstops und Reifenwechsel, bla bla bla

:P

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Viso - 01.01.2017 14:01

gripkeeper schrieb:

Leider ist das kein bug,AC hat keine Lichtquellen.

Das heisst,das Licht an den Autos ist nur optisch zu sehen,wirft aber kein Licht von der Gameengine.

kurz und knapp,Nachtfahren sind nicht möglich mit AC

LOL Und die Sonne ist dann auch keine Lichtquelle? Korrekt wäre die Engine lässt nur eine Lichtquelle zu und das ist die Sonne. Finde schon lustig wie du es wagst ändern vorzuhalten dass sie sich erstmal informieren sollen und dann sowas schreibst. Ist bisschen Pingelig und mit dem Finger zeig ich weiss. Aber wie man in den Wald ruft so ruft es zurück ;)

Und das "Licht" der Scheinwerfer wirft kein Licht nicht wegen von der Gameengine, es ist einfach eine Textur, einfach und richtig erklärt.

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von gripkeeper - 01.01.2017 14:06

Robert B schrieb:

Soweit ich weiss gibt die Engine eine Lichtquelle her.Die Sonne.Jedes mal.

Wenn man auf dem Gedanken ein bisschen rum kaut,könnte man sich die Frage stellen,ob die Quelle nicht die

Scheinwerfer des Autos sein könnten...

Das stimmt, die Sonne stellt eine Lichtquelle da, allerdings glaube ich das hier eine unendliche Lichtquelle verwendet wurde. Das heisst es gibt kein Lichtkegel, die ganze Fläche des Tracks wird gleichmässig beleuchtet.

Für Fahrzeuge bräuchte man eine Implementierung von Punktlicht zb, um vor dem Fahrzeug ein Lichtkegel von einer Lampe zu simulieren.

Hinzu kommt noch die extra Performance die benötigt wird um in Echtzeit für ein volles Fahrerfeld die Scheinwerfer mit ihren Licht und Schattenwurf zu berechnen. Bei 30 Autos kommen schon mal 60 Punktlichter nur für die Frontscheinwerfer dazu.

Wenn man aber das Licht programmieren würde, müsste man auch die meisten Tracks mit Lampen versehen, zumindest im Pit Bereich, aber realistischer Weise auch Flutlicht ect auf der Strecke. Oder wie in Singapur zb die Lampen um den Track rum usw.

Ich glaube machbar wäre es. Das grösste Problem werden wohl Leistungsreserven für die Berechnung sein, die wohl fehlen. Und hinzu kommt noch das sie auch für Konsolen updaten müssten, und da sind sie vermutlich schon am Limit.

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von gripkeeper - 01.01.2017 14:23

Viso schrieb:

gripkeeper schrieb:

Leider ist das kein bug, AC hat keine Lichtquellen.

Das heisst, das Licht an den Autos ist nur optisch zu sehen, wirft aber kein Licht von der Gameengine.

kurz und knapp, Nachtfahren sind nicht möglich mit AC

LOL Und die Sonne ist dann auch keine Lichtquelle? Korrekt wäre die Engine lässt nur eine Lichtquelle zu und das ist die Sonne. Finde schon lustig wie du es wagst ändern vorzuhalten dass sie sich erstmal informieren sollen und dann sowas schreibst. Ist bisschen Pingelig und mit dem Finger zeig ich weiss. Aber wie man in den Wald ruft so ruft es zurück ;)

Und das "Licht" der Scheinwerfer wirft kein Licht nicht wegen von der Gameengine, es ist einfach eine Textur, einfach und richtig erklärt.

Ach du schon wieder ...

Es ging um die Frage ,ob die Autos Licht haben, oder nicht. Haben sie nicht, punkt aus.

edit, Das Licht das man am Auto sieht, ist nicht unbedingt eine Textur. Es ist ein shader. Genauer gesagt ein Emission shader. Diesen shader kann man als Material auf Objekte und mesh seiner Wahl zuweisen, kann ihm auch eigene Farbe ect geben.

Hier zu sehen unter ksEmissive. Da kann man den RGB Farben die Leuchtstärke zuweisen.

<https://abload.de/thumb/emmu0peu.jpg>

Und nein die Autos haben keine, ich betone es noch einmal ,keine eigenen Lichtquellen.

edit, btw Ich setze mal voraus ,das jeder weiss das in AC eine Sonne scheint B)

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Viso - 01.01.2017 18:58

gripkeeper schrieb:

Viso schrieb:
gripkeeper schrieb:
Leider ist das kein bug, AC hat keine Lichtquellen.

Das heisst, das Licht an den Autos ist nur optisch zu sehen, wirft aber kein Licht von der Gameengine.

kurz und knapp, Nachtfahren sind nicht möglich mit AC

LOL Und die Sonne ist dann auch keine Lichtquelle? Korrekt währe die Engine lässt nur eine Lichtquelle zu und das ist die Sonne. Finde schon lustig wie du es wagst andern vorzuhalten dass sie sich erstmal informieren sollen und dann sowas schreibst. Ist bisschen Pingelig und mit dem Finger zeig ich weiss. Aber wie man in den Wald ruft so ruft es zurück ;)

Und das "Licht" der Scheinwerfer wirft kein Licht nicht wegen von der Gameengine, es ist einfach eine Textur, einfach und richtig erklärt.

Ach du schon wieder ...

Es ging um die Frage ,ob die Autos Licht haben, oder nicht. Haben sie nicht, punkt aus.

edit, Das Licht das man am Auto sieht, ist nicht unbedingt eine Textur. Es ist ein shader. Genauer gesagt ein Emission shader. Diesen shader kann man als Material auf objekte und mesh seiner wahl zuweisen, kann ihm auch eigene Farbe ect geben.

Hier zu sehen unter ksEmissive. Da kann man den RGB Farben die Leuchtstärke zuweisen.

<https://abload.de/thumb/emmu0peu.jpg>

Und nein die Autos haben keine, ich betone es noch einmal ,keine eigenen Lichtquellen.

edit, btw Ich setze mal vorraus ,das jeder weiss das in AC eine Sonne scheint B)

Klar ging es um die Frage ob die Autos licht haben oder nicht was aber immer noch nicht heisst das AC keine Lichtquellen hat das ist ne Fehlinformation.

Ich glaube das Licht als Textur zu bezeichnen als laie ist schon ok. Und wenn dann die Sonne keinen Lichtkegel hat sprich nirgends definiert wird woher das Licht kommt woher kommt dann der Schatten?

Ich trete halt gerne Leuten auf die fresse die selber nicht besser sind. Wenn man meckert wegen kleinigkeiten und sachen argumentiert wo man gerade lust hat und alles andere aussen vor lässt und sachen behauptet wo man dann keine argumente für hat. Immer maximal überzeugt bei halbgarem wissen oder überhastete aussagen.

Bevor das sich jetzt ausweitert und persönlich wird. Lass ich es mal sein in Zukunft. Glaub das wird einfach zu anstrengend wenn Leute nur darauf eingehen wo sie gerade lust zu haben um im möglichst besten licht da zu stehen.

Ekelhaft.

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Cruise - 01.01.2017 19:19

Nur das du dich eben nicht besser verhältst.

Wie du so schön sagtest, der ton macht die Musik.

Ich meine mich zu erinnern, dass in den Forenregeln was von freundlichen Umgang stand. Daher bitte ich dich deine Beiträge nochmals zu überarbeiten.

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von gripkeeper - 01.01.2017 21:20

Viso schrieb:
gripkeeper schrieb:
Viso schrieb:
gripkeeper schrieb:
Leider ist das kein bug, AC hat keine Lichtquellen.

Das heisst, das Licht an den Autos ist nur optisch zu sehen, wirft aber kein Licht von der Gameengine.

kurz und knapp, Nachtfahren sind nicht möglich mit AC

LOL Und die Sonne ist dann auch keine Lichtquelle? Korrekt während die Engine lässt nur eine Lichtquelle zu und das ist die Sonne. Finde schon lustig wie du es wagst ändern vorzuhalten dass sie sich erstmal informieren sollen und dann sowas schreibst. Ist bisschen Pingelig und mit dem Finger zeig ich weiss. Aber wie man in den Wald ruft so ruft es zurück ;)

Und das "Licht" der Scheinwerfer wirft kein Licht nicht wegen von der Gameengine, es ist einfach eine Textur, einfach und richtig erklärt.

Ach du schon wieder ...

Es ging um die Frage, ob die Autos Licht haben, oder nicht. Haben sie nicht, punkt aus.

edit, Das Licht das man am Auto sieht, ist nicht unbedingt eine Textur. Es ist ein shader. Genauer gesagt ein Emission shader. Diesen shader kann man als Material auf Objekte und Mesh seiner Wahl zuweisen, kann ihm auch eigene Farbe ect geben.

Hier zu sehen unter ksEmissive. Da kann man den RGB Farben die Leuchtstärke zuweisen.

<https://abload.de/thumb/emmu0peu.jpg>

Und nein die Autos haben keine, ich betone es noch einmal, keine eigenen Lichtquellen.

edit, btw Ich setze mal voraus, dass jeder weiss das in AC eine Sonne scheint B)

Klar ging es um die Frage ob die Autos Licht haben oder nicht was aber immer noch nicht heisst das AC keine Lichtquellen hat das ist ne Fehlinformation.

Ich glaube das Licht als Textur zu bezeichnen als laie ist schon ok. Und wenn dann die Sonne keinen Lichtkegel hat sprich nirgends definiert wird woher das Licht kommt woher kommt dann der Schatten?

Nur um das nochmal klar zu stellen, antworte ich um Interessierten zu versuchen eine Antwort darauf zu geben.

Unendlich entferntes Licht (infinity directional light) wird üblicher Weise in Render und Game engines verwendet, um Licht aus grosser Entfernung zu simulieren.

Punktlicht (pointlights) werden zB für Lampen in Gebäuden usw verwendet.

spotlights werden zB für Autolicht verwendet da man zusätzlich noch den Lichtkegel einstellen kann, gegenüber dem Punktlicht das nach alle Richtungen strahlt. weshalb spotlights vermutlich sogar die bessere Wahl für Scheinwerfer wären, für Rücklichter würden sich, falls überhaupt nötig, pointlights anbieten.

Arealights, werden meist verwendet um eine bestimmte Fläche gleichmässig auszuleuchten.

hier ein link von der unity engine, wo man einiges nachlesen kann.

<https://docs.unity3d.com/Manual/Lighting.html>

Und zu deiner tonwahl :
Wie Cruise schon schrieb,benimm dich, wir sind hier nicht im Kindergarten.

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Uwe Caspart - 02.01.2017 12:24

Doof gefragt: MÃ¼sste nicht fÃ¼r Tag - Nacht Darstellung jede Textur 2x vorhanden sein, so wie z.B. beim MS-Flightsim?

=====

Aw: Frage zum Scheinwerfer

Geschrieben von Cruise - 02.01.2017 12:32

nein, die Engine arbeitet ja mit verschiedenen LichtverhÃ¼ltnissen.
Das kann man gut im SDK austesten.

Du kannst Anzeigen oder Lampen leuchten lassen, diese werden jedoch leider nur hell ohne einen Lichtkegel zu erzeugen.

=====