

---

## Cisitalia 202

Geschrieben von dck79 - 02.10.2018 21:57

---

Hallo zusammen,

Dies ist mein erstes Fahrzeug für GTL. Ich habe bis jetzt nur in Sketchup und teilweise in Blender Autos modelliert und sie in Spielen wie Ultimatestunts oder VDrift fahren lassen.

Ich möchte einige historischen Boliden der Mille Miglia in GTL sehen und habe deshalb mit der Cisitalia von Nuvolari angefangen.

Einfach ist es nicht. Ich finde auch keine Tutorial oder Instruktionen, die mir helfen könnten...

Hat jemand einen guten Tipp?

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Cisitalia202.jpg>

=====

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von rdjango - 03.10.2018 12:21

---

Hallo,

und herzlich willkommen auf der großen Bude.

Ich bin zwar kein Modder aber es gibt durchaus Hilfen. Auf die schnelle fällt mir die Seite gtr4u.de ein z.B. hier

<http://gtr4u.de/index.php/Board/130-3D/>

da solltest du mal gründlich stöbern B)

Und bei deiner Suche solltest du auch nach Anleitungen für GTR2 suchen - die Vorgehensweise ist da wohl weitgehend die gleiche.

Viel Erfolg

rdjango

=====

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von CY33 - 10.10.2018 11:48

---

Hi DCK79,

ein echtes Tutorial gibt es nicht, soweit ich weiss. IdT kann man auf GTR4U viele Sachen nachlesen - an zu raten sind da die GTL Threads zum Toyota Corolla und dem BMW E21, da ist sehr sehr viel Erklärung dabei - allerdings sind die auch endlos lang.

Du kannst natürlich auch hier alles fragen, es gibt da einen Thread zu 3D und Modding fragen - allerdings muss die Frage konkret gestellt sein. "Wie mache ich ein Auto und bringe es in GTL zum laufen?" ist etwas allgemein und ich persönlich hätte weder Zeit noch Lust drauf zu antworten: die Antwort wäre auch Seitenlang. Generell kann ich dir auch nur den Tip geben dir ein originales Simbin GTL Auto vor zu nehmen und es dir genau an zu schauen. Das beantwortet oft schon viele Fragen, wenn es darum geht, wie Dinge aussehen müssen (Zb Wie viele Texturen und wie groß? Was ist alles eine 3D-File und was ist in mehreren aufgeteilt? Wie sind alle Files gesteuert (\*.cas)?)

Ansonsten gutes Gelingen! Exotisches Auto hast du dir ausgesucht, hatte ich bis dato noch nicht von gehört. Auch etwas um darüber nach zu denken: welche Klasse wird das? GTC-65?

Grüße  
/CY-33

---

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von dck79 - 16.10.2018 20:52

---

Hallo Zusammen!

Eure Hinweise auf GTR2-Tutorial und auf dem Aufbau der Originalfahrzeuge haben mich schon geholfen. Danke vielmal!

Äußerdem, die Cisitalia 202 hatte einen kleinen 1.1-Liter-Motor und nur 65PS, auch gegen dem Lotus Elite wäre er zu langsam. Wenn ich schaffe mehrere Autos der Mille Miglia zu modellieren und ins Spiel zu bringen, könnte man eine neue Kategorie schaffen (weit gedacht...) :-)

---

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von dck79 - 02.03.2019 16:05

---

Hallo zusammen!

Ich habe nicht aufgegeben. Bis jetzt habe ich geschafft, den Sportwagen bis auf dem Menu zu bringen. Beim Fahren stürzt allerdings GTL ab.

Ich habe alle grafische Dateien z.B. vom Cockpit herauskommentiert (mit //). Mit welcher Reihenfolgen werden die Dateien verwendet? ".car", dann ".cas", dann ".hdc", dann ".sp". Hat jemand ein Tipp, wie ich am besten vorgehen soll?

Danke an alle! Ich hoffe bald den Cisitalia 202 fahren zu dürfen!

---

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von CY33 - 02.03.2019 19:55

---

Kannst du ihn im Showroom (Schauraum, al la Dieter Thomas Heck) sehen?

Lässt du eine Trace Datei schreiben, um den Absturzgrund eingrenzen zu können? Wenn nicht: machen, anders suchst du dich dumm und dämlich. Es ist völlig normal, dass das Spiel erstmal 10x abstürzt, bevor irgendwas zu sehen ist. Ist bei mir auch so.

Für die Files und die Reihenfolge kann ich dir nicht helfen - allerdings: wieso ist das wichtig? Das wichtigste für die Darstellung inGame ist natürlich die \*.cas. hast du da einen Fehler, dann CTD. Also auf Typos und sowas achten und (wie du schon sagst) so viel möglich raus kürzen. Dann bit-by-bit mehr dazu kommen lassen. Dann die \*.hdc, die alle Physic steuert. Um das Auto nur einfach erstmal sichtbar zu machen, musst du da eigentlich nichts dran machen, außerdem eben die anderen Physicfiles anzuweisen: deine Files heißen irgendwie logisch z.B. Cistalia\_202.hdc. Dann eben genauso die \*.eng, \*.sp usw... und die müssen eben in der \*.hdc angegeben sein und auch eben ohne Typos. Also unterm Strich: Dateinamen ändern und überall eintragen. Die \*.car's sind natürlich auch wichtig, aber eigentlich ist da für den Anfang auch nicht so viel zu machen, außerdem den genString so anzupassen, dass er mit der \*.cas zusammen arbeitet und die \*.hdc oben korrekt eingetragen ist. Unten noch die Startnummer, alles weitere ist zu diesem Zeitpunkt nicht so wichtig.

Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass in 9 von 10 Fällen irgendwo ein Material falsch ist oder eine Textur in einem Material fehlt oder einen Fehler verursacht. Das kannst du eben mit der Trace rausfinden. Unten steht dann welches Material den Fehler hat und da kannst du dann nachschauen und den Fehler im Idealfall beheben.

Trace File machst du so: Leg einen Shortcut für die GTL.exe an, rechtsklick, Eigenschaften und dann oben beim Pfad - trace=50 dazu schreiben. Also aus z.B. C:\GTL\GTL.exe machst du C:\GTL\GTL.exe -trace=50  
Die Datei findest du dann im Ordner \GTL\UserData\LOG und kannst du mit dem Text Editor öffnen. Die letzte Zeile vor dem CTD ist interessant, da steht welches Material nicht geladen wurde.

Ich hoffe das hilft eben mal

---

---

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von CasparGTL - 02.03.2019 20:36

---

Viel Erfolg und willkommen!

=====

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von dck79 - 03.03.2019 18:22

---

Hallo CY33!

Besten Dank für die wertvolle Tips.

Das Auto sehe ich im Showroom. (siehe Bild) [http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Cisitalia202\\_Front.jpg](http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Cisitalia202_Front.jpg)

Leider, finde ich die Datei nicht, der mit -trace=50 geschrieben werden soll.

Wie soll die Datei heissen? Vielleicht wird sie anderswo gespeichert!

Gruss,  
Guido

=====

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von CY33 - 03.03.2019 20:28

---

Cool, dann bist du ja schon den halben Weg!

Die File heisst Trace. Ich hab GTL hier nicht installiert (Sakrileg!), darum muss ich das alles ein bisschen aus dem Kopf machen - aber sie muss nach einen CTD irgendwo da bei UserData angelegt werden. Du musst GTL natürlich auch mit dem Shortcut starten, wo dieser Zusatz (-trace=50) drin steht.

Hab ich was vergessen? Anyone? ;)

Edit: Leider kann ich dein angehängtes Bild nicht sehen!

=====

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von dck79 - 04.03.2019 21:48

---

Gefunden! Danke vielmal!

Ich schaffe irgendwie nicht mehr, die Bilder im Forum hochzuladen...

=====

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von dck79 - 04.03.2019 22:16

---

Nächstes Problem...

Es scheint alles zu laden, am Ende blockiert sich beim Laden der Rennstrecke.  
Letzte Meldungen in Trace.txt:

...  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.000000 CorneringAdd: 1.500000  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.000000 CorneringAdd: 1.500000

---

driver.cpp 624: Race Ability: 3.000000 CorneringAdd: 1.500000  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.000000 CorneringAdd: 1.500000

Danach muss ich abbrechen, da es nicht weiter geht.

Ich nehme an, es blockiert alle Teilnehmer auf und blockiert sich beim folgenden Schritt. Ich habe in meinem Modell kein HUD-Bildschirm. Ist das ein Problem?

=====

## Aw: Cisitalia 202

Geschrieben von CY33 - 05.03.2019 09:10

Die Trace hilft dir leider echt nicht weiter. Hm. Es ist soweit also kein Materialfehler. Entweder du hast recht und es liegt an einer Physic Datei oder es ist etwas anderes das fehlt. Ich bin nicht sicher was GTL braucht und was nicht aber es erscheint es hilft oft verschiedene Lösungen aus zu probieren und dein Ansatz mit dem HUD ist ein guter!  
Du hast ja wahrscheinlich ein Spender Auto, von dem du erstmal Files übernommen hast. Nimm von dem auch die HUD, Needle, LCD- Zeichen und was es da noch so alles an Standard- Dateien gibt in der CPIT und der TEX. Bei den meisten musst du ja nicht mal etwas umbenennen!

=====