
Rennstreckenbau..

Geschrieben von Joschi - 11.01.2008 13:38

Nabend!

Naja, leider habe ich bisher noch kaum Erfahrung mit Strecken. Habe mir die Tutorials aus dem Netz geladen (erstmal) und werds mal einfach angehen... und auf die Nase fallen.

Allerdings will ich unbedingt Freeware verwenden (Blender o.ae.), weil ich warscheinlich wenig dazu komme / es zu frueh aufgebe.

Mir schwebt sowas vor wie z.B. den Ring einer Stadt (siehe Bild) als Strecke zu bauen ;)

Waere schon cool, einmal durch eine bekannte Stadt zu duesen (oder Paris-Ring... oder oder oder)

Jede hilfe willkommen... Oder Leute die bei so einem Projekt mitmachen moechten.

--

Joschi

PS: Ich kanns Bild net hochladen (auch nachdem ichs kleiner 100k gemacht habe...)

=====

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von bruno h - 04.02.2010 18:47

Hallo

Ich mÃ¶chte mal fragen ob jemand "Bobs Track Builder" kennt. Wenn ja, wie findet ihr ihn? Ist es mÃ¶glich damit eine mehr oder weniger gute, schÃ¶ne Strecke zu bauen?

mfg BrunoH

=====

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von gstaraz - 04.02.2010 21:11

BTB...

It is a nice software, but, without 3Dsimed You will be very limited...

-You can build a complete track with BTB, but You can not model even a cube with it.

-The models provided in the package are very poor in quality, so, You will have to find other means to "populate" Your track.

-The User Interface is very intuitive, compared to Max or other similar professional softwares.

-The cost of BTB is very affordable (+/- 50 Euro)

-If You are a beginner, and You don't know nothing about modeling, BTB is the right choice

-Positioning objects, scaling, and rotating, is very approximative with BTB

-With BTB You can build only Tracks (nothing more than that!)

-Here a few video tutorials that should explaine what You can do with BTB:
www.bobstrackbuilder.net/videos.aspx

-You can download a 15 days full working Demo of btb, so, give it a try, and see if it fits Your needs.

...

IMO, I would suggest Max or Rhinoceros for building a quality track

...This is not a fact, It is just my opinion!

Gianni.

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von Qwerty111 - 05.02.2010 10:39

Hi,

could i build the track with BTB and then make it better looking with another programm?
I have no idea about track building, but BTB looks nice, i think.

Cheers

Peter

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von gstaraz - 05.02.2010 12:09

Yes You Can.

...see post above...

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von CY33 - 05.02.2010 12:42

kann ich so absolut bestÄtigen. BTB ist ein super gemachtes programm, das viele features bietet, die mit einem normalen 3D programm richtig arbeit bedeuten.

die grundlage mit BTB schaffen und dann mit einem andren programm nachbearbeiten ist fÄ¼r anfÄ¼nger und auch fortgeschrittene mitsicherheit ein guter weg um schon zu recht guten ergebnissen zu kommen (arbeitseifer ist allerdings voraussetzung).

gutes gelingen! ich hoffe es wir was klassisches im look der zeit (passen zu GTL ;))

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von Joschi - 05.02.2010 13:00

Was gut funktioniert ist auch mit z.B. Google Sketch Modelle zu bauen und die in BTB zu verwenden.

Geht wirklich, habe ich schonmal getestet.

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von bruno h - 05.02.2010 16:32

Aha, Danke fÄ¼r die Antworten. HÄ¼rt sich fÄ¼r mich aber nicht so einfach an:blush: Wie schwierig ist es fÄ¼r einen absoluten Neuling eine Strecke zu bauen, fÄ¼r die mann sich nicht schÄ¼men mÄ¼sste? Und welche Programme braucht

mann sonst noch?

Gruss

=====
Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von 51!N - 05.02.2010 16:36

hmm, wenn du gar keine Ahnung von 3d und dem ganzen Kram hast und kein verstecktes Supertalent hast, dann kannst du dich auf wochen- wenn nicht monatelange Einarbeitung einstellen. Das ist ¼belste Frickelarbeit, jede Kleinigkeit ist wichtig und die Software ist auch nicht gerade sehr zugänglich.

=====
Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von bruno h - 05.02.2010 16:42

OH OH, Von einem versteckten Supertalent gehe ich mal nicht aus. Und sehr viel Geduld habi au net. Dann wird es wohl ein Traum bleiben. Habe ich mehr Zeit zum Fahren.. Trotzdem schade:(

=====
Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von Wolf_A - 05.02.2010 17:02

Hi Racer ;)

Ich bewundere schon lange die Leute die aus dem Nichts Rennstrecken und Fahrzeuge erstellen koennen, ziehe meinen Hut davor! Meine Traum ist einige schoene kleine Rundstrecken aus meiner alten Heimat nachzubauen. Fuer Leute aus der Essener Gegend z.B. Hespertal - vor Velbert links die Serpentina hoch und dann wieder die Richtung wo frueher die Kupeferdreher Kaserne war und dann wieder links Richtung "Kutel" und dann an der Kreuzung nicht nach "Haus Scheppen" sondern links wieder ins Hespertal! Das sind ca. 9,3 Kilometer. In den 70ern bin ich diese Strecke Sonntagmorgens mit der Stoppuhr am Mopped gefahren (Natuerlich immer die StVO beachtet :whistle:)!
http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Hespertal_1.jpg

Ich habe mir vorgestern mal die "BTB Trial Evo" Version geladen und experimentiere damit herum. FRUST!!! Wahrscheinlich bin ich zu Alt, Bloed oder beides! Ok, ein Rundkurs mit Gras links und rechts ist einigermassen schnell erstellt aber wenns dann an die Details geht :S Zum Beispiel scheitere ich schon daran eine Pitlane zu erstellen!!! Es gibt bei Youtube einige Tutorials, aber entweder ist die Navigation anders als bei mir oder es funktioniert so nicht wie er es zeigt! :(Aber ein Versuch war es wert und ich habe jetzt noch mehr Hochachtung vor den Leuten die das koennen!!!

Schoene Gruesse
Wolfgang (Wolf_A)

=====
Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von Caprisonne - 05.02.2010 18:30

Hallo Wolfgang,

du schriebst:

Fuer Leute aus der Essener Gegend z.B. Hespertal - vor Velbert links die Serpentina hoch und dann wieder die Richtung wo frueher die Kupeferdreher Kaserne war und dann wieder links Richtung "Kutel" und dann an der Kreuzung nicht nach "Haus Scheppen" sondern links wieder ins Hespertal! Das sind ca. 9,3 Kilometer. In den 70ern bin ich diese Strecke Sonntagmorgens mit der Stoppuhr am Mopped gefahren (Natuerlich immer die StVO beachtet)!

Ich finde die Idee großartig. Ich kenne die Strecke aus dem Effe. Bin dort schon hunderte mal mit dem Mopped gefahren (zu fast jeder Tages- und Nachtzeit) und ebenfalls unter strikter Einhaltung aller Verkehrsregeln ;). Leider etwas später als du (80er+90er Jahre), sonst wären wir uns dort sicher schon begegnet, vielleicht sogar im Biergarten des "Haus Hubertus" oder beim Ede (Haus Scheppen) bei ner leckeren Tasse Kaffee/Kakao.:

Gruß
Caso

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von Wolf_A - 05.02.2010 19:05

Hi Caso

Bei meinen regelmäßigen Besuchen in Essen treibe ich mich mit dem Mopped immer noch dort herum. Vielleicht trifft man sich ja mal auf Haus Scheppen bei einem Kaffee. Wir sind im März wieder in Essen :)

Schönen Gruss
Wolfgang (Wolf_A)

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von CY33 - 05.02.2010 20:22

bis jetzt kann ich als Referenz ja nur Fuji 1970 angeben, alle anderen Bauwerke sind entweder noch WIP oder ich hab sie aufgegeben...

naja dennoch denke ich, dass ich hier und da von ein paar Erfahrungen reden kann.

Ich glaube, dass es das Wichtigste ist, dass man die Streckenführung und das Terrain im BTB möglichst gut nachbaut. Alles weitere regelt man besser sowieso später mit einem 3D Programm. Curbs kann man hier auch schon machen, sollte man aber später nachbearbeiten.

Sowas wie Boxenstrasse oder andere Wege oder Streckenstücke, die zwischen den eigentlichen Streckenabschnitten liegen müssen auch nicht perfekt gemacht sein. Solange die Position und das Mapping richtig ist, ist man schon sehr weit! Das ganze kann man dann besser später zurechtschneiden und an die Strecke anfügen.

Bäume (aber wenns geht nicht die aus BTB-Default) oder diese kleinen Kurven-Vorwarnschildchen, Zäune und Mauern kann man gut im BTB machen...

Gebäude und sonstiges Zeug um die Strecke muss man ja sowieso für jede Strecke individuell herstellen. Das geht dann ohne 3D Programm gar nicht. Also da bauen, mappen und anfügen.

Da muss man natürlich ein bisschen üben... für eine Strecke sollten diese Sachen eher Low-Poly sein, damit ist das ganze auch nicht so hart - man muss eben die Funktionen einmal raushaben.

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von GTAce - 18.02.2010 18:42

Wenn man BTB mit einem 3D Programm "verbinden" will, muss man dann die Strecke die man in BTB gebastelt hat in das 3D Programm laden, oder muss man die, mit einem 3D Programm erstellten Modelle in BTB anfügen? Ich kann einigermaßen mit Sketch-Up umgehen und wenn ich Modelle davon in BTB laden kann, würde es das Programm sehr interessant für mich machen.

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von DerDumeklemmer - 18.02.2010 19:14

Hi Wolfgang,
Wolf_A schrieb:

Hi Caso

Bei meinen regemaessigen Besuchen in Essen treibe ich mich mit dem Mopped immer noch dort herum. Vielleicht trifft man sich ja mal auf Haus Scheppen bei einem Kaeffchen. Wir sind im Maerz wieder in Essen :)

Schoenen Gruss
Wolfgang (Wolf_A)

meine Gummikuh darf versicherungstechnisch erst wieder ab April auf die Stra e, aber dann gern an jedem WE oder wenn im M rzt die Sonne lacht komm ich mal auf Inlinern vorbei ;-)

Gru ,
Uwe

=====

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von kart1803 - 18.02.2010 19:32

@Uwe,
dann nehme ich das Fahrrad! Dann bin ich nicht so atemlos wenn wir ankommen!;)

=====

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von DerDumeklemmer - 18.02.2010 19:33

kart1803 schrieb:
@Uwe,
dann nehme ich das Fahrrad! Dann bin ich nicht so atemlos wenn wir ankommen!;)

...dann musst Du mich auf den Inlinern aber ziehen ;-)

Gru ,
Uwe

=====

Aw: Rennstreckenbau..

Geschrieben von Wolf_A - 18.02.2010 19:47

@ Dumeklemmer and Kart1803
Wenn die Sonne lacht fahr ich mit meiner Gummikuh nach "Haus Scheppen". Ich kann euch ja mit dem Mopped dahin ziehen :P

Uuuups kann es sein das wir vom Thema abkommen B)

Greetings from North Carolina
Wolfgang (Wolf_A)

p.s. seht zu das in 2 Wochen der Schnee im Ruhrgebiet weg ist!

=====