
Volvo Amazon P130

Geschrieben von M.Geiger - 14.05.2012 12:37

Morgen,

ich arbeite gerade an einem Model fuer einen Volvo Amazon (130er)
fuer ein (indie) Entwicklerteam.

Das Spiel ist ein First Person-Shooter basierend auf der Crysis2

Engine, was bedeutet, dass ich mit vielen Polys arbeiten darf/kann.

Der Volvo soll in dem Fall fuer den Singleplayer Part als Fahrzeug benutzt werden, somit muss ich den Innenraum auch gestalten.

Da kam mir die Idee, das Fahrzeug sollte somit doch eigentlich auch fuer
GTL zu modifizieren sein.

Derzeitiger Stand ist bei 0,1% Fertigstellung, ich will nur mal wissen,
ob Interesse an einer Umsetzung fuer GTL besteht.

=====

Aw: Volvo Amazon P130

Geschrieben von Hermann.K - 14.05.2012 13:44

So einen gerne.

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/volvo_amazon_beim_shake_down_64674.jpg

=====

Aw: Volvo Amazon P130

Geschrieben von Giancarlo T. - 14.05.2012 13:46

Sehr interessant was die Leute hier so alles machen.

Äœber extra Engagement wird sich bestimmt niemand beschweren:lol: .

Ich finds jedenfalls immer super wenns neue Fahrzeuge gibt , in diesem Sinne viel Erfolg und Spaß dabei.

Kannst ja wie die anderen Fahrzeugbauer hier immer wieder mal ein paar Bilder einstellen um den Stand der Dinge zu präsentieren. Hast ja noch 99,9% vor dir:P

Cu G.T.

=====

Aw: Volvo Amazon P130

Geschrieben von cooky - 14.05.2012 16:50

Die Amazone fehlt auf jeden Fall noch in GTL! Einfach herrlich anzusehen, das GerÄœt, also ich wÄ¼rde mich freuen, wenn es eine gute Umsetzung des Volvo fÄ¼r GTL gÄ¼be.

=====

Aw: Volvo Amazon P130

Geschrieben von bundy328 - 14.05.2012 17:00

Bei evo-modding gibt es einen Amazon. Hab den noch nicht sonderlich intensiv ausprobiert - aber auf den ersten Blick sieht der eigentlich ganz gut aus.

=====

Aw: Volvo Amazon P130

@bundy328: das Auto bei evo-modding ist leider ein nicht autorisierter Convert aus dem GTR Evo add on von Simbin. Dazu ist das Original schon nicht all zu gut - Lackierungen, Räder, Cockpit (Tacho), Sound entsprechend nicht grade einem Vorbild, sofern ich das beurteilen kann. Klar: wenn man offline will, dann kann man den fahren... ansonsten sind diese ganzen Converts mehr als mist.

@M.Geiger: Da besteht 100% Interesse! Welche Prints bzw. Vorlage benutzt du? Im Netz gibt es keine, soweit ich das überblicken konnte und leider hab ich auch nichts in der Fachliteratur gefunden. Hast du welche von Volvo? Hast du evtl. auch welche für den PV544?

Ich hab mal einen mit diesen billigen Übersichtsbildern gemacht... der ist, sagen wir mal, verbesserungsbedürftig! (low poly für die Tracks!) http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Ohne_Titel_1_Kopie-2a839d5fa6ab19359514effc04114473.jpg

=====

Aw: Volvo Amazon P130

Geschrieben von rdjango - 14.05.2012 18:33

Hallo,

blueprints sind hier:

<http://szejo.tumblr.com/post/1351388702/faq-does-reid-drive-does-he-have-a-car-if-so-what>

bzw. hier

<http://criminalminds.wikia.com/wiki/File:VolvoAmazon130blueprint.gif>

ich hoffe es ist der richtige ;)

Gruß
rdjango

=====

Aw: Volvo Amazon P130

Geschrieben von CY33 - 14.05.2012 18:39

Die hab ich für das low poly auto benutzt (gibts ja auch auf allen bekannten Sammel-Pages): passen nicht - wie man bei dem low poly Model sieht kommt das Dach überhaupt nicht hin. Aber ok: wie man an Cookys Kadett sieht kann man auch aus solchen Prints ein gutes Model machen... ich hab nur gehofft, das es irgendwie eine neue Quelle gibt. wie auch immer...

edit: also wenn ich jetzt ein "Print" bräuche, dann würde ich schlicht das Model aus Evo nutzen. Render aus allen Perspektiven sollten ein unverzerrtes Bild mit allen Details ergeben. Wie gesagt: ich hatte Hoffnung auf eine neue Quelle mit evtl. mehr Volvos Prints (PV544, 140ger usw)

=====

Aw: Volvo Amazon P130

Geschrieben von h4usmeister - 14.05.2012 21:30

beim 544 konnte ich dir weiterhelfen...steht beim Vater...Rohkarosse(544&444)ist auch vorhanden... wenn du bilder machen und den ganzen kram mal vermessen möchtest ist das kein problem...

gruß
Lars

=====

Geschrieben von CY33 - 14.05.2012 23:44

Geschrieben von M.Geiger - 15.05.2012 03:36

http://www.swaqvalley.com/Blueprints/1963_Volvo_PV544_Sport.jpg
ich hab pv544 blueprint in die google bildersuche eingegeben, und
das war das erste ergebnis - okay keine schnittzeichnung, aber
schonmal ganz brauchbar - und nein, den werde ich nicht machen^^

Ich hab einige einigermaßen hochaufgelöste, sprich brauchbare
Blueprints gefunden, von einer der Quellen die auch rdjango genannt
hat - ich hab den 2 Tuerer genommen.

Heut mittag hab ich angefangen die Raeder nachzubauen, die mache
ich meistens ganz zu Anfang, da ich mir simultan ein Modell bestellt habe,
so kann ich den Wagen vor mir auf den Tisch stellen um Proportionen
abzuschätzen - wirklich abmessen/vermessen werde ich ihn wohl nicht -
zumindest nicht jedes Detail, auch da er dafür eigentlich zu klein ist.

Dann hab ich noch 2 Anfragen in Volvo (oldie) Foren am Laufen,
von denen ich mir erhoffe, dass der ein oder andere was dazu beitragen
kann/wird.

Weiss jemand von euch vllt, wo ich so einen Wagen in Stuttgarter Gegend
anschauen/antreffen kann, oder hat jemand von euch einen fertigen, sodass
er mir (hochaufgelöste) Fotos vom Innenraum schicken/posten kann?
Andernfalls, wo kann ich n grosses Modell des Wagens (mehr als 1:43)
kaufen/leihen kann?
Und ebay, nein danke da kauf ich nix mehr (von privat),
da gibts wirklich nur Schrott.

Danke schonmal.
MG

btw - der Dateianhang ist das gezeigte Bild in voller Auflösung,
keine Image-Hoster will mein Bild hochladen - warum - keine Ahnung...
auch hier gibts Probs mit dem Format -
ich mach morgen mal n paar schöne Screens als png

=====

Aw: Volvo Amazon P130

Geschrieben von M.Geiger - 23.03.2014 06:17

nein, ich habs nicht vergessen - nur verdrängt.

ist noch in arbeit

<http://s7.directupload.net/images/140323/temp/ukxg8ezl.jpg>

<http://s7.directupload.net/images/140323/temp/kapryjab.jpg>

<http://s7.directupload.net/images/140323/temp/mvxiwqdw.jpg>

<http://s14.directupload.net/images/140323/temp/xlkufema.jpg>

<http://s7.directupload.net/images/140323/temp/cxyegkdf.jpg>

bisher knapp an die 3500 polys

=====