

---

## welches 3D Format benötigt GTL

Geschrieben von Mack - 17.10.2009 12:19

---

Hallo Zusammen,

im welchen Format wird ein 3D Model in GTL intergriert? Was muss man beim Bauen beachten (beschränkte Polygonanzahl oder Ähnliches)?

Hätte lust mal einen Exoten zu Bauen und dann im Spiel zu bewegen. Ich denke da an Muscle cars. Die Originale wären in reichweite (siehe Foto).

Habe beruflich mit Cinema4d zu tun (Architektur) und bin ziemlich fit im modelling... und es ist ja nicht sooo schwer mal ein Auto zu basteln;)

Grüße

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

---

## Aw: welches 3D Format benötigt GTL

Geschrieben von Big\_Ron - 17.10.2009 13:13

---

Hey Marek,

Modellierer sind immer willkommen. Wir bauen momentan ja auch an Muscle Cars wie den Boss 302-Mustang und Mercury Cougar, deswegen find ichs klasse, dass sich noch ein Muscle Car-Fan dazugesellt.

Es wäre natürlich schön, wenn es ein berühmter Rennwagen wäre oder zumindest ein sehr populäres Modell....und das natürlich in Rennausführung, denn Serienwagen sind immer etwas flüchtig.

Zum Spiel:

Das fertige Modell (natürlich korrekt gemappt) wird als 3ds-Format exportiert und im 3DSimed importiert, dort als GTLegends-GMT umgewandelt und ins Spiel gebracht.

Vor dem Export musst du allerdings besonders darauf achten, dass alle Fahrzeugteile den selben Mittelpunkt haben, der am Besten mittig auf Höhe des Getriebetunnels sitzt. So ist es später einfacher, die Teile auszurichten.

Außerdem sollte vor dem Export auch noch geprüft werden, um welchen Skalierungsfaktor man später das Modell verkleinern muss, damit es im 3DSimed schneller geht (GTL-Autos sind auf Matchbox-Größe verkleinert).

Das Auto also am Besten immer in Originalgröße modellieren, dann später mal ein Modell aus GTL mit vergleichbarer Größe (Muscle Cars wie GT350, Corvette etc.) in Cinema4D importieren, damit du ein Vergleichsmodell hast. Dann skalierst du mit entsprechenden Werten so lange, bis die Proportionen zu den GTL-Autos stimmt.

Aber erstmal gilt, modellieren, Mappen, gleicher Mittelpunkt....und dann sehen wir weiter.

Zu den Modell-Beschränkungen:

insgesamt sollte ein Auto je nach Detailgrad die 35000 Polygone nicht überschreiten. 35000 ist die absolute Grenze, je weniger desto besser. Optimal für ein schön detailliertes Modell sind 20-30000 Dreiecke.

Modelliert werden muss die Karosserie, der Unterboden mit Fahrwerk, der Innenraum, Räder.

Beim innenraum gilt: es gibt einen weniger detaillierten innenraum für die Außenansicht und einen sehr detaillierten Innenraum für die Cockpitperspektive im Spiel (max. 16000 Polys und selbe Größe wie das Originalfahrzeug).

Als Tipp: zuerst den weniger detaillierten Innenraum machen und den kopieren und daraus den detaillierten bauen.

Räder sollten nie mehr als 2000 Polygone haben.

Achte auch darauf, dass das Modell am Ende nicht komplett ein Brocken ist. Für das Mappen des Templates benötigt, vor dem Export muss das Modell dann aber aufgeteilt werden in Chassis (Karosserie, Scheiben, Innenraum, Sitz, Lenkrad), Unterboden (Verkleidung, feste Anbauteile wie Auspuff etc), Fahrwerk (Federelemente), Stoßstange hinten, Stoßstange vorne, Scheinwerfer jeweils links und rechts, Rücklichter jeweils links und rechts, Spoiler, Splitter, Räder (alle einzeln) usw.

---

Und am Ende muss das ganze Zeug dann noch in 3 weitere LOD-Stufen (Level of Detail) erweitert werden, d.h. du musst vom Modell 3 weitere Stufen erstellen, die immer weniger Details bekommen (spielt f¼r die Entfernungsdarstellung im Spiel eine Rolle, damit die Performance verbessert wird).

Klingt viel, soll dich aber darauf vorbereiten, was alles auf dich zu kommt, wenn du einen Mod machen willst.

Aber bau erstmal den Wagen in vollem Detail, dann sehen wir weiter.

An was f¼r einen Wagen hast du denn gedacht?

=====

## Aw: welches 3D Format ben¶tigt GTL

Geschrieben von Mack - 17.10.2009 13:50

Hallo Ron,

danke f¼r die ausf¼hrliche Antwort.  
Kann den Aufwand gut abschätzen - ist wirklich ne menge Arbeit.

Ich dachte an einen Olds 442 oder Plymouth Roadrunner (beide im Bekanntenkreis vorhanden). Den Superbird w¶re auch nicht schlecht, nur hat den leider keiner.

Werde mich einarbeiten und dann langsam das Projekt starten.

Wie lange hast Du f¼r den Boss gebraucht?

=====

## Aw: welches 3D Format ben¶tigt GTL

Geschrieben von Big\_Ron - 17.10.2009 14:13

Ich w¶re bei der Auswahl des Fahrzeugs aber vorsichtig. Ob er im Bekanntenkreis vorhanden ist oder nicht, ist relativ unwichtig.

Ich hab auch keine Freunde, die einen Mustang fahren...geschweige denn je einen gesehen haben.

Fotos und Blueprints findest du ¶berall. Und gute Blueprints sind das wichtigste ¶berhaupt. Zus¶tzlich noch ne sch¶ne Fotosammlung anlegen, um Details zu erkennen und das reicht meist aus.

Nach meiner Recherche ist es n¶mlich so, dass es von einem Oldsmobil 442 nie Rennwagen gegeben hat. Vielleicht ein paar Dragster, das wars.

Der Plymouth Roadrunner st schon etwas interessanter, da dieser vor allem in der NASCAR gefahren wurde.

[http://image.moparmuscle magazine.com/f/17713905/mopp\\_0904\\_07\\_z+1971\\_plymouth\\_road\\_runner+racetracks.jpg](http://image.moparmuscle magazine.com/f/17713905/mopp_0904_07_z+1971_plymouth_road_runner+racetracks.jpg)

Allerdings w¶re es schon, wenn du dir Autos aussuchst, die keine Stra¶enfahrzeuge sind und auch erfolgreich auf Rundstreckenmeisterschaften eingesetzt wurden (NASCARs sind ja auch nur im Oval schnell). Denn das Spiel ist ja auf Rundstrecken-Rennen ausgelegt.

Denn die Zeit, die du investieren wirst, soll sich auch lohnen, nicht um sonst sein und auch einen Nutzen f¼r die Community haben. Niemand wird was davon haben, mit einem Dragster dem Feld hinterherzukriechen.

Nat¶rlich will ich dir nichts ausreden, sondern nur meine Meinung wiedergeben. Ist ja schlie¶lich dein Projekt. Aber vielleicht nimmst du dir ja mal die Vorschläge zu Herzen.

Das Modeln meines Mustangs (ist auch mein erstes Auto) hat ca. 4-5 Wochen gedauert, der detaillierte Innenraum nochmal ne Woche und insgesamt sind schon 3,5 Monate vergangen. Erholungsphasen nat¶rlich eingeplant.

---

## Aw: welches 3D Format benötigt GTL

Geschrieben von Mack - 17.10.2009 14:30

---

Mir ist es nicht so wichtig dass die Kisten unbedingt auf die Server kommen. Es ist halt so dass ein Paar Freunde solche Autos besitzen und es für die natürlich ein riesen Spass wäre, sie virtuel um die Ecken zu jagen (oder eher gerade aus;)).

Auch die Detailrecherche ist einfacher wenn das Ding vor einem steht.

Und wenn Dabei was für die Bude herausspringt, ist es auch nicht so schlecht:)

=====

## Aw: welches 3D Format benötigt GTL

Geschrieben von Big\_Ron - 17.10.2009 14:34

---

Wie gesagt, die Hinweise für den Bau des Modells kennst du ja jetzt.

Aber dir sei auch gesagt, dass das Modellieren des Autos noch der größte Spaß ist und ca. 30% des ganzen Mods ausmacht.

Danach gehts eigentlich nur noch.....  
.....bergab :unsure:

Kannst deine Ergebnisse und Zwischenstände ja mal posten.

Viel Spaß dabei.

=====

## Aw: welches 3D Format benötigt GTL

Geschrieben von Mack - 17.10.2009 14:37

---

Danke Ron,

wenn's was zu sehen gibt, werde ich es posten...

Gruß  
Marek

=====

## Aw: welches 3D Format benötigt GTL

Geschrieben von cooky - 17.10.2009 14:39

---

@Ron

Du sollst die Erholungspausen doch nicht nur einplanen, sondern auch zur Abwechslung mal machen! :lol:

Freut mich jedenfalls, dass Du das Interesse am Modellieren für GTL entdeckt hast, Marek.

Die Fahrzeugauswahl bei Muscle Cars ist tatsächlich nicht besonders einfach, viele Fahrzeuge gibt es bereits aus anderen Spielen für GTL konvertiert, irgendwo zum Runterladen. Nogrip ist da immer ne interessante Adresse.

Einen Plymouth Roadrunner ner früheren Generation gibts da auch schon:

<http://www.nogripracing.com/details.php?filenr=20111>

Heißt natürlich nicht, dass man nicht versuchen kann, den besser zu machen.

Und wie Ron schon geschrieben hat, viele dieser Fahrzeuge wurden leider nur in Drag Races eingesetzt.

Der 67er Pontiac GTO ist z.B. auch so ein Kandidat, ein bildschönes Auto, auf Rundstrecken aber eher selten zu sehen.

---

Wie Ron schon schrieb, das Wichtigste für ein gutes Ergebnis sind vernünftige Blueprints.

Die kann man z.B. hier finden:

<http://www.the-blueprints.com/>

oder noch besser

<http://www.smcars.net/>

Fotos zu den Autos für den letzten Schliff findet man ja eh in Hülle und Fülle im Netz.

[www.flickr.net](http://www.flickr.net) ist da ne gute Adresse. Da stellen viele Leute brauchbare Bilder ein, auch wenn die von der Auflösung relativ klein sind. Aber es sind meist sehr viele. :cheer:

Für die Details am Unterboden usw. kann man auch viele Infos aus Restaurationsberichten im Netz gewinnen. Für die alten Autos gibts da sehr oft was Brauchbares.

Wünsche Dir jedenfalls viel Spass beim Modellieren und viel Durchhaltevermögen, bei allem was danach zu tun ist. Ich würde mich über Bilder vom Entstehungsprozess freuen. :whistle:

=====

## Aw: welches 3D Format benötigt GTL

Geschrieben von Mack - 17.10.2009 14:55

---

Danke für die Links!

Mit wenig Zeit und Recherche ist Folgendes entstanden, jedoch nur als Standmodell.

War mein erster Ausflug in die 3D Automobilwelt. <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Porsche.jpg>

=====

## Aw: welches 3D Format benötigt GTL

Geschrieben von Mack - 07.11.2009 19:08

---

Habe mich jetzt entschlossen doch lieber etwas anderes zu machen.

Die nostalgischen Gefühle haben überhand genommen und jetzt baue ich mein erstes Auto überhaupt(ich hatte leider nur die Sparvariante - Rekord- aber immerhin als Coupe).

Natürlich wird es ein Commo da Rekord etwas schwachbrüstig daherkommt.

Leider gibt es keine guten Blueprints. Also falls jemand Material hat....

Hier schon mal das erste bild... [http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Ohne\\_Titel.jpg](http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Ohne_Titel.jpg)

=====

## Aw: welches 3D Format benötigt GTL

Geschrieben von GS/2.8 - 23.12.2009 19:23

---

Ich erkenne das Coupe wieder. Gut gelungen. Ließe sich bestimmt ein Jumbo draus machen. ;)

Aber es gib auch genug Commos im Rennbetrieb.

<http://img32.imageshack.us/img32/4954/volkerscommo001.jpg><http://img32.imageshack.us/img32/volkerscommo001.jpg/1/w640.png>

=====