

---

## Moddeln!!!

Posted by PrinzTT - 2007/12/04 13:07

---

Im Moment bin ich etwas rar auf der bude...angetrurt vom BMW E21 trdet mich die malerei im moment etwas an...

da müssen hhere Ziele her!!

Also fang ich mal an mich ins 3dsmax einzuarbeiten. gaanz gemächlich.....ich muss vor meinem ableben noch einen NSU TT gebaut haben:)

zZ versuch ich mich an allen möglichen tutorialsund mach fantasieübungsfelgen^^

;) )

<http://www.250kb.de/u/071204/j/t/81c0c591.jpg>

---

## Re:Moddeln!!!

Posted by Ufo - 2007/12/04 14:16

---

PrinzTT schrieb:

ich muss vor meinem ableben noch einen NSU TT gebaut haben:)

Fahr doch mal'n bißchen rFactor zwischendurch :P : <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/NSU.jpg>

Natürlich nur als Einstimmung ;) ...

Gruß,  
Ufo

---

## Re:Moddeln!!!

Posted by Moorhuhn - 2007/12/06 08:15

---

PrinzTT schrieb:

Also fang ich mal an mich ins 3dsmax einzuarbeiten. gaanz gemächlich...

Moin Prinz,

wenn Du Dich sowieso gerade einarbeitest, lohnt sich evtl. ein kurzer Seitenblick auf <http://www.blender.org/>. Gewöhnungsbedürftig von der Bedienung, aber wenn man mal dahinterkommt geht's echt flott. Tuts gibt's auch wie Sand am Meer, man sollte aber auf die Versionsnummern achten.

(Nur um auch auf OpenSource hinzuweisen.. :lol: )

Grüße,  
Georg

---

## Re:Moddeln!!!

Posted by DerDumeklemmer - 2007/12/06 09:34

---

Moin Georg,

Moorhuhn schrieb:

wenn Du Dich sowieso gerade einarbeitest, lohnt sich evtl. ein kurzer Seitenblick auf <http://www.blender.org/>. Gewöhnungsbedürftig von der Bedienung, aber wenn man mal dahinterkommt geht's echt flott.

da guck ich auch schon seit über einem Jahr immer mal wieder rein... OpenSource , völlig kostenlos, schnell und leistungsfähig...Klasse!

---

Naja und gewöhnlich ist MAX doch wohl auch, oder?

Wenn es nun noch ".GMT"-Im-/Exportfilter gäbe, wäre es IMHO DAS 3d-Modding-System schlechthin!

Gruß,  
Uwe

---

## Re:Moddeln!!!

Posted by Moorhuhn - 2007/12/06 18:21

Die fehlende .GMT-Unterstützung ist wirklich ärgerlich.

Soweit ich weiß liegt's mal wieder daran, daß die File-Spezifikationen nicht veröffentlicht werden... :unsure:

Aber man kann kleine Umwege gehen, wenn man ein Programm zur Hand hat, das in ein Format umwandelt, welches Blender kann. 3DSimEd soll da gute Dienste leisten, kostet allerdings 20 Pfund.

Was mich an Blender umhaut, ist die genialste Animations-Suite... :woohoo:

Unterstützte 3D-Formate sind:

3D Studio, AC3D, COLLADA, FBX Export, DXF, Wavefront OBJ, DEC Object File Format, DirectX, Lightwave, MD2, Motion Capture, Nendo, OpenFlight, PLY, Pro Engineer, Radiosity, Raw Triangle, Softimage, STL, TrueSpace, VideoScape, VRML, VRML97, X3D Extensible 3D, xfig export

---

## Re:Moddeln!!!

Posted by PrinzTT - 2007/12/07 00:21

komm mir jezz nich mit Blender!!:ohmy:

:) ne spass!  
aber erstmal bleib ich bei maxe...

nach 2 wochen tuts & trial u. error  
wirds besser

<http://www.250kb.de/u/071206/j/t/0a231f80.jpg>

---

## Re:Moddeln!!!

Posted by Moorhuhn - 2007/12/07 14:09

WOW! :woohoo:

Das sieht doch vielversprechend aus! Und das nach nur 2 Wochen.... :blink:

---

## Re:Moddeln!!!

Posted by kronik - 2007/12/08 00:01

Moin Prinz

Ich hab auf der Platte einen gemaxten Rohbau des Prinzen.....siehe Shots. Das ist aber nur ein Premodelling,

---

sozusagen ein Rohbau.

Ich überlass dir den bei Interesse gerne.....quasi als Tutorialprojekt ;).

Maxen wäre eigentlich nicht mein Problem.....es ist vielmehr die Zeit und so liegen diverse Baustellen vom NullZwo über den Audi 50 bis zum Alfa Sud und x andere halt brach. <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/nsu1.jpg>

=====

## Re:Moddeln!!!

Posted by BeetleJo - 2007/12/08 01:20

---

Hi!

Schade das hier nur "gemaxt" wird. Ich halte mich lieber ans "lightwaven" ;)

Habe hier eine Seite mit "Rohstoffen" für eine Ausgangsbasis. -> guckst Du <http://carblueprints.narod.ru/>

Da ich auch überlege mal mein eigenes Auto zu bauen und ich auch auf alte Reis- und Pastakocher stehe, schwebt mir sowas vor. Da ich als Knirps gezwungenermaßen, wegen eines rennenfahrenden Onkels (natürlich auf NSU 1000TT B) , oft auf Rennpisten unterwegs war, sind mir auch solche Modelle oft begegnet.

<http://car-blueprints.narod.ru/images/toyota/toyota-celica-1600gt-1973.gif>

<http://car-blueprints.narod.ru/images/toyota/toyota-celica-1600gt-race-configuration.gif>

<http://carblueprints.narod.ru/images/fiat/fiat-128-coupe-1973.gif>

<http://carblueprints.narod.ru/images/fiat/fiat-850-sport-coupe.gif>

Gruss

Jochen

=====

## Re:Moddeln!!!

Posted by PrinzTT - 2007/12/08 08:55

---

@Moorhuhn...der 911 ist "nur" ein gerendertes Bild,das Modell war schon da....;)

Menno,-ich find das klasse,was hier an Infos zusammenkommt, weil die meisten User hier doch eher am fahren interessiert sind- dachte ich\*\*

das mit den Carblueprints is ja ein Leidensweg...

alle links gehen immer auf

the Blueprints.com

(wundert mich eigentlich...die chinesen müssen da doch fähig sein!:P )

zB NSU...gibts meist nur 2 ansichten (von einem Modell):huh:

der rF -Nsu gefällt mir irgendwie nich so,der is ziemlich kantich...

also zum ansehen,oder zum weiterbau würde ich den wohl gerne haben wollen, kronik!!

Na- mir ging es auch etwas darum,nicht irgendwas zu konvertieren,sondern ums lernen.

:side:

(das mit den BP`s vom Celica muss ich CY-33 sagen....woohoo:)

=====

## Re:Moddeln!!!

Posted by Heizer - 2007/12/08 09:45

---

Da hast du dir ja richtig was vorgenommen.

Ich hab den Weg zum selbst machen allerdings über die Konvertierung gefunden.  
Hab mich da erst an Kleinteile ( Spoiler, Seitenschweller usw.) rangewagt.

Später wurden das schon größere Sachen. Ich hab auch einige 3d Programme getestet. Die waren alle nicht schlecht,  
aber mit max komm ich auch am besten zurecht.

Mir selbst macht das Modden mindestens genau so viel Vergnügen wie das Fahren.

Wenn es irgendwo Problem gibt, kann man sich ja austauschen.

=====

## Re:Modden!!!

Posted by PrinzTT - 2007/12/08 10:43

---

super...:)

heute im Kurs\*  
der schalter UV Mappen+texturen....:cheer: :dry:

<http://www.250kb.de/u/071208/j/t/3f3fb868.jpg>

=====

## Re:Modden!!!

Posted by Heizer - 2007/12/09 10:18

---

Das Mappen hab ich nur mit dem Max hinbekommen.  
Besonders das UVW-UNWRAP ist ein super Werkzeug um Komplexe Modelle zu Mappen oder zum Template erstellen.

Hut ab vor allen, die das mit dem ZM machen.

=====

## Re:Modden!!!

Posted by PrinzTT - 2007/12/09 13:02

---

\*hassu meine adresse bekommen??:dry:

derweil baue ich mal eben einen ford galaxy 1963

na- is nur zu Übungszwecken\*\*\*\*\*

und nu schnell ich das erst,das man bei gedrückter Umschalt die Kanten klonen,bzw verdoppeln kann....daran bin ich  
in der letzten Nacht noch verzweifelt:ohmy:

<http://www.250kb.de/u/071209/j/t/4c011128.jpg>

=====

## Re:Modden!!!

Posted by kronik - 2007/12/09 13:45

---

PrinzTT schrieb:  
\*hassu meine adresse bekommen??  
...jup....Mail is raus :)

---

## Re:Moddeln!!!

Posted by BeetleJo - 2007/12/09 15:39

---

PrinzTT schrieb:  
@Moorhuhn...der 911 ist "nur" ein gerendertes  
Bild,das Modell war schon da....:)

Menno,-ich find das klasse,was hier an Infos zusammenkommt, weil die meisten User hier doch eher am fahren  
interessiert sind- dachte ich\*\*

das mit den Carblueprints is ja ein Leidensweg...  
alle links gehen immer auf  
the Blueprints.com  
(wundert mich eingentlich...die chinesen mÃ¼sten da doch fÃ¼hrend sein!:P )

zB NSU...gibts meist nur 2 ansichten (von einem Modell):huh:

der rF -Nsu gefÃ¼llt mir irgendwie nich so,der is ziemlich kantich...

also zum ansehen,oder zum weiterbau wÃ¼rd ich den wohl gerne haben wollen, kronik!!

Na- mir ging es auch etwas darum,nicht irgendwas zu konvertieren,sondern ums lernen.  
:side:

(das mit den BP`s vom Celica muss ich CY-33 sagen....:woohoo:)

Das ist ja sch.....\* mit den Links von mir. Weiss nicht warum die auf einmal nicht funktionieren und man auf diese  
komische Russenseite kommt.:angry:

Die Seite existiert aber noch.

<http://www.carblueprints.narod.ru/>

So!!! Dann eben etwas suchen. Gibt ja noch mehr Material da.

Ich bin natÃ¼rlich auch zum Fahren hier aber ich finde auch, daÃ die Modellvielfalt in GTL doch einige wichtige Autos aus  
dieser Ãra vermissen lÃ¤sst und dazu gehÃ¶rt auch der NSU 1000 TT.  
Also den Celica GT wÃ¼rde ich mir schon gerne bauen. Der Corolla existiert ja schon. Ich werde mal schauen und habe  
da noch eine Frage. In welchem MaÃstab baut ihr die Modelle, 1:1 in Metern oder in sonst einer programmeigenen  
Einheit?

Gruss

Jochen

---