



Scenery Modeling FAQ

Moderators: [Synetic](#), [Moderator Team](#)

[Board index](#) -> [Community](#) -> [tutorials and tools](#)

[NEW TOPIC](#) [POST REPLY](#) **Page 1 of 2** [16 posts]

[Go to page 1, 2](#) [Next](#)

[Print view](#)

[Previous topic](#) | [Next topic](#)

Author

Message

Curry

 **Posted:** 22.10.2007 18:14 **Post subject:** Scenery Modeling FAQ

offline

Schattenparker



Joined: 21.08.2006 09:32

Posts: 104

Location:

Paderborn/Germany

Ich wollte hier mal ein Scenery Modeling FAQ aufmachen. Vielleicht kriegen wir so noch ein paar mehr Leute daran, Tracks zu modellieren. Außerdem gibts da ja viele Kleinigkeiten, die wenn man sie nicht weiß viel Energie kosten... die aber schon einigen bekannt sind.

Ich denke, ich werde in diesen Post nach und nach Fragen/Antworten hineineditieren, wer Fragen hat, kann diese gerne hier posten, die nehme ich dann auf, wenn sie sinnvoll sind und eine Antwort bekannt ist.

Eine Bitte hätte ich allerdings: wirklich NUR Fragen posten, sonst wird das im Chaos enden.

Hier schonmal ein paar Fragen, die ich schon öfter in ICQ gehört habe:

1. Allgemeine Fragen

Q: Wie groß sollte ein Szenario sein?

A: Einen guten Anhaltswert für einen ca. 5km langen Track hat man, wenn man als "Rahmen" 10x10 Polygone mit einer Gesamtkantenlänge von 1024m pro Seite nimmt.

Größere Tracks, auch mehrere ineinander verschachtelte, sollten im Regelfall auf einer Fläche von 20x20 Polygonen mit einer Gesamtkantenlänge von 2048m pro Seite Platz finden.

Theoretisch möglich sind bis zu 40km².

Q: Aus wie vielen Polygonen sollte eine Strecke bestehen?

A: Als Obergrenze für WR2 sollten ca. 400.000 Polygone gelten. Das ist zwar keine absolute Grenze, aber ein guter Anhaltswert. Ein Szenario der Größe 1024m x 1024m sollte locker mit 100.000 Polygonen auskommen. Wichtig: siehe auch unter STKit Fragen!

Q: Wie breit sollte eine Straße sein?

A: Ca. 8-12Meter hat sich bewährt. (2spurig)
WR2 Standard ist 15m, was aber sehr unrealistisch ist verglichen mit einer echten Straße (Zum Vergleich: Eine deutsche Autobahn hat eine Spurbreite von 3.75...)

Q: Was muss ich beim Ausrichten der Texturen beachten?

A: es hat sich als sehr zweckmäßig erwiesen, die Texturen in einem 3D-Programm zuerst zu rotieren und dann zu strecken/verzerrern. Die umgekehrte Reihenfolge führt oft zu Grafikfehlern im Spiel (auch wenn es im Editor/STKit noch gut aussieht).

Q: Wie sollten die Geländeeigenschaften eingestellt sein?

A: Dies sind grobe Empfehlungen:
Straße: 0 Dirtiness, 100 Grip, 100 Slip, 0 Stickiness
Gras: 30 Dirtiness, 85 Grip, 85 Slip, 15 Stickiness
Sand: 100 Dirtiness, 80 Grip, 80 Slip, 15 Stickiness
Eis/Schnee: 60 Dirtiness, 75 Grip, 75 Slip, 3 Stickiness

2. Q/A WR2

Q: Wie viele Objekte verkraftet die Engine

A: Ab ca. 5000 gibt es erste Performanceprobleme, möglich sind allerdings deutlich mehr. Auf schnelleren PCs geht deutlich mehr, auf langsameren weniger. **Zu beachten hierbei: An Objekten kosten nicht nur die Polys Rechenleistung, sondern auch die Kollisionsabfrage, Physik, etc.**

3. Q/A STKit

Q: Wie erzeuge ich flüssiges Wasser?

A: Mapping Mode auf 224.
Als Textur bietet sich "wasserbump" an.
Special actions -> AFC11 lightning fix (blue lakes) aktivieren. (ist auch in WR2 für ein vernünftiges Ergebnis zwingend nötig.)
"Rotate" auf -180 40 0
"Scale" auf 440 440
"Move" auf 0 0
Ground evtl. auf "no collision", wenn man den See mit Grund komplett ausmodellieren will.

Q: Wie setze ich verschiedene Grasfarben?

A: Special actions -> Take screen render 2k x 2k
Set color from TGA image... -> zuvor gespeicherte TGA auswählen

Q: Warum funktioniert Nitro/Repair/etc. nicht?

A: Setzen Sie die jeweiligen "Target"-Werte auf 100!

Q: Wie viele Polygone kann ich in STKit importieren?

A: Pro Instanz/Objekt 65.000. Mehr Polygone müssen vor dem Import in LightWave in mehrere Instanzen aufgeteilt werden. Beim Import in STKit ist zu beachten, das starke Anhäufungen von Polys in bestimmten Szenariobereichen trotzdem zu Problemen führen können.

Eine Bitte hätte ich allerdings: wirklich NUR Fragen posten, sonst wird das im Chaos enden. Danke fürs sticky machen!

Edit folgt...

**in general: thx to Krom for his background information!
If you are interested in an english scenery modeling FAQ please contact my with private message. Maybe I will add this later.**

Edit by Han Solo: Verschoben in Tutorials and Tools und "sticky" gemacht.

<http://www.sunshine-live.de/>

Arbeite momentan an meinem nächsten (Tech/Trance) Album
www.gorny-juelich.de/12.mp3
www.gorny-juelich.de/main/ks11.mp3
(work in progress... unfertige Vorabversionen)

Last edited by Curry on 04.11.2007 14:58, edited 5 times in total.

Top

PROFILE

Curry

Posted: 22.10.2007 18:15 **Post subject:**

offline

Platzhalter

Schattenparker



<http://www.sunshine-live.de/>

Joined: 21.08.2006 09:32
Posts: 104
Location:
Paderborn/Germany

Arbeite momentan an meinem nächsten (Tech/Trance) Album
www.gorny-juelich.de/12.mp3
www.gorny-juelich.de/main/ks11.mp3
(work in progress... unfertige Vorabversionen)

Top

PROFILE

Curry

Posted: 22.10.2007 18:15 **Post subject:**

offline

Schattenparker



Joined: 21.08.2006 09:32

Posts: 104

Location: Paderborn/Germany

Platzhalter

<http://www.sunshine-live.de/>

Arbeite momentan an meinem nächsten (Tech/Trance) Album
www.gorny-juelich.de/12.mp3
www.gorny-juelich.de/main/Ks11.mp3
(work in progress... unfertige Vorabversionen)

Top

PROFILE

LS134

Posted: 31.10.2007 19:26 Post subject: Re: Scenery Modeling FAQ

offline

Landschaftsbetrachter



Joined: 15.05.2007 06:45

Posts: 587

Location: Germany

Ein paar Anmerkungen 😊

Curry wrote:

Q: Wie groß sollte ein Szenario sein?

A: Einen guten Anhaltswert für einen ca. 5km langen Track hat man, wenn man als "Rahmen" 10x10 Polygone mit einer Gesamtkantenlänge von 1024m pro Seite nimmt.

Möglich sind bis zu 40 km², allerdings hat niemand genug Objekte um ein so grosses Szenario zu füllen.
Empfohlen werden etwa 7 km².

Curry wrote:

Q: Aus wie vielen Polygonen sollte eine Strecke bestehen?

A: Als Obergrenze für WR2 sollten ca. 400.000 Polygone gelten. Das ist zwar keine absolute Grenze, aber ein guter Anhaltswert. Ein Szenario der Größe 1024m x 1024m sollte locker mit 100.000 Polygonen auskommen. Wichtig: siehe auch unter STKit Fragen!

Ein Szenario von 5 km² Größe sollte ohne Objekte wie Häuser etc unter 100.000 Polys bleiben! Inklusive Objekten (auch mit STKit2 gesetzt) gilt die Grenze von 300.000 Polys.

Curry wrote:

Q: Wie breit sollte eine Straße sein?

A: Ca. 8-12Meter hat sich bewährt.

Empfehlung von 15 Meter fuer 2 Spuren, das entspricht dem Standard in WR2.

Curry wrote:

Q: Wie viele Objekte verkraftet die Engine

A: Ab ca. 5000 gibt es erste Performanceprobleme, möglich sind allerdings deutlich mehr.

Haengt von der Anzahl der Polys ab, die ein Objekt hat. 2D-Bäume kann man locker 20.000 in eine Szenerie stellen, sind gesamt naemlich nur 40.000 Polygons. Andere Objekte wie Flugzeuge etc. koennen aber locker 80 Polygons haben.

Curry wrote:

Q: Wie erzeuge ich flüssiges Wasser?

A: Mapping Mode auf 224.

Als Textur bietet sich "wasserbump" an.

Special actions -> AFC11 lightning fix (blue lakes) aktivieren.

"Rotate" auf -180 40 0

"Scale" auf 440 440

"Move" auf 0 0

Desweiteren sollte man als Ground "no collision" einstellen, bzw. den Haken aktivieren und den Ground der Wasserbump hinzufuegen.

Fuer WR2 werden special actions nicht zwingend benoetigt.

Curry wrote:

Q: Warum funktioniert Nitro/Repair/etc. nicht?

A: Setzen Sie die jeweiligen "Target"-Werte auf 100!

Sollten auch ohne Eingabe problemlos funktionieren, Target wird in der Regel nur fuer Teleporter benoetigt 😊

Curry wrote:

Q: Wie viele Polygone kann ich in STKit importieren?

A: Pro Instanz/Objekt 65.000. Mehr Polygone müssen vor dem Import in LightWave aufgeteilt werden.

Das STKit2 beherrscht auch ueber 80.000 Poly-Modelle vorrausgesetzt mann hat sie entsprechend konvertiert (MTKit).

Thanks to krom for support and thanks to you curry for explanations!

MFG LS 134

Currently modding again

Top

PROFILE

Curry

📅 **Posted:** 04.11.2007 15:01 **Post subject:**

offline

Danke für die Kommentare, habe sie soweit möglich eingepflegt.

Schattenparker

Was nicht stimmt ist das Polylimit von 300k, mein aktuelles Projekt hat >400k, läuft super...



Joined: 21.08.2006 09:32

Posts: 104

Location:

Paderborn/Germany

<http://www.sunshine-live.de/>

Arbeite momentan an meinem nächsten (Tech/Trance) Album
www.gorny-juelich.de/12.mp3
www.gorny-juelich.de/main/ks11.mp3
(work in progress... unfertige Vorabversionen)

Top

PROFILE

Abstandhalterin

📅 **Posted:** 04.11.2007 15:56 **Post subject:**

offline

Also wenn eine deutsche Autobahn eine Spurbreite von 3,75 Metern hat, würde ich als Strassenbreite nüsche 8 bis 12, sondern eher 6 bis maximal (!) 8 Meter nehmen mit etwas Rand unter Umständen (Seitenstreifen). Die Strasse in Italien (Dorfsträssle) isch etwas zu eng, aber durchaus realistisch, man kann süsche noch gut kreuzen und es braucht etwas mehr Gefühl beim Fahren.

Landschaftsbetrachter



Joined: 07.02.2007 00:10

Posts: 998

Location: Geboren am
04.07.1983

Schanische beantwortet KEINE Supportanfragen per Mehls, die aus diesem Forum stammen, oder per Prifatnachrüschten! Wer es doch versucht, wird ignoriert und im Wiederholungsfall dem Moderatorentiem gemeldet! Danke für den Reschpeckt. 😊

Top

PROFILE

EMAIL

Krom

📅 **Posted:** 05.11.2007 21:49 **Post subject:**

offline

GelbeAmpelBremsler



Joined: 22.10.2004 13:23

Posts: 434

Location: around here

```
Code:
This is where scenery files are placed and what for. SCENERY mean your scenery
name.
-----
-----

RaceDat>
  SCENERY.trl          Triggers locations
  SCENERY_##.cpt      Checkpoint times
  SCENERY_##.wpt      Waypoint times

Scenarios>
  SCENERY>
    V1/V2/V3>          Three different versions
    Extra>
      Env_Cube.tga     Environment map for static reflections
      ShdwMap.smp      Shadow map depths
      sun1.ptx         Sun sprite

    Objects>           Objects in scenery
    Textures>          Textures of objects (lower priority)

    Textures>          Textures of scenery (higher priority)

    Tracks>
      SCENERY_##.tob   Route specific objects
      SCENERY_##.trk   Driving route
      SCENERY_##.wtr   Waypoint routes
      tracks.dat       Number of tracks

      SCENERY.idx      Polys
      SCENERY.lvl      Sun position
      SCENERY.qad      Scenery structure
      SCENERY.sky      Atmosphere and clouds setup
      SCENERY.sni      Animated objects routes
      SCENERY.vtx      Vertices
      SCENERY.rol-ro4  Grass (aka Random Objects?)

Traffic>
  Streets>
    SCENERY.slt        Traffic cars list
    SCENERY.str        Streets

AddOns>
  Sceneries>
    SCENERY>
      EditScenery.sc2  Scenery info for WR2Manager

FrontEnd>
  Daten>
    Sceneries>
      BG_SCENERY.tga   Background menu image
      FlagSCENERY.tga  Scenery flag image in circle

    TrackMaps>
      TrackSCENERY##.tga  Track maps
```

Original MBWR/WR2/AFC11 tools at: <http://krom.reveur.de/>

Ich sage German nicht.

Top

PROFILE

Josh

Posted: 16.01.2008 15:10 Post subject: scenery toolkit

offline

Einkaufswagenschieber



Joined: 16.01.2008 14:50

Posts: 3

Hallo,

möchte gern selbst eine neue Strecke für MBWR 1 bauen ud hab in dem Zusammenhang folgende Frage:

- 1.) Was ist "scenery toolkit" für ein Programm und woher bekomme ich es?
- 2.) Kann man neue Strecken auch mit Maya oder 3ds max bauen? wenn ja
- 3.) In welchem Format liegen die Tracks für MBWR 1 vor ? (und)
- 4.) Welche Programme benötige ich für die Konvertierung?

Wär toll wenn mir jemand entsprechende Antworten geben kann.

Gruß
Josh

Top

PROFILE

Josh

Posted: 17.01.2008 12:47 **Post subject:**

offline

Hallo Leute,

Einkaufswagenschieber

habe inzwischen in mühsamer Sichtung (ISDN-Geschwindigkeit) selbst Antworten auf meine Fragen gesucht und auch gefunden.



Joined: 16.01.2008 14:50
Posts: 3

Trotzdem danke für die zahlreichen Antworten 😊
Gruß
Josh

@ Krom:
Download "Making_MBWR_Scenery_v1.0_(by_Alma).rar" funktioniert nicht. Bricht bei ca. 70-80 % ab. Hab schon bestimmt 6 mal probiert.
Wo kann ich es sonst noch runterladen?

Top

PROFILE

Krom

Posted: 17.01.2008 17:39 **Post subject:**

offline

@Josh: read my signature 😊

GelbeAmpelBremsler



Original MBWR/WR2/AFC11 tools at: <http://krom.reveur.de/>
Ich sage German nicht.



Joined: 22.10.2004 13:23
Posts: 434
Location: around here

Top

PROFILE

lamborghini_driver

Posted: 17.01.2008 21:33 **Post subject:**

offline

He's new here, I'll translate it 😊
Josh wrote the following:

Landschaftsbetrachter



Quote:

Hi Guys,
I have found all the answers to my questions (although it wasn't nice because of ISDN...)
Thank you a lot for all your postings!
Greetings
Josh

Joined: 24.09.2006 17:14
Posts: 878
Location: in Ärzteland inne drinne rein

@ Krom:

The Download Link "Making_MBWR_Scenery_v1.0_(by_Alma).rar" doesn't work. It brakes down at 70 til 80 %. I had tried at least 6 times. Where else can I download it?



Greetz
lambo



Top

[PROFILE](#) [EMAIL](#)

Krom

Posted: 17.01.2008 23:08 **Post subject:**

offline

GelbeAmpelBremsler



Thanks for the translation 😊

Here's the new RapidShare link:

http://rapidshare.de/files/38328812/Making_MBWR_Scenery_v1.0_by_Alma_.rar.html

Original MBWR/WR2/AFC11 tools at: <http://krom.reveur.de/>

Ich sage German nicht.

Joined: 22.10.2004 13:23

Posts: 434

Location: around here

Top

[PROFILE](#)

LS134

Posted: 20.01.2008 00:30 **Post subject:**

offline

Landschaftsbetrachter



Joined: 15.05.2007 06:45

Posts: 587

Location: Germany

Mirror @ THE STORMTROOPER SITES:

German and english version of almas tutorial and german and english version of stkit2 tutorial:

GERMAN:

<http://tsgs.eu/de/downloads/books.php>

ENGLISH:

<http://tsgs.eu/en/downloads/books.php>

Greets

Currently modding again

Top

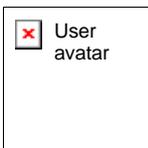
[PROFILE](#)

MatthiasF999

Posted: 01.05.2008 13:43 **Post subject:**

offline

Abstandhalter



What must I do to edit an existing scenery (like Miami) as an addon?



Joined: 13.12.2007 18:41

Posts: 89

Top

[PROFILE](#)

TobyCrazy

Posted: 01.05.2008 14:03 **Post subject:** Re: Scenery Modeling FAQ

offline

Schattenparker

Q/A STKit

Q: Welche Mapping-Modes für welche Texturen?

★★★★★★



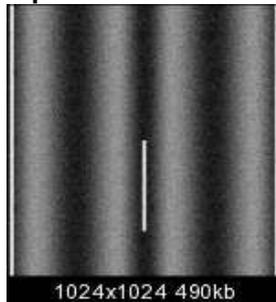
Joined: 29.11.2004 18:08
Posts: 155
Location: München

A: Für normales Terrain wie Gras, Acker, Felder am besten 16, nicht 32, da bei 32 immer eine seltsame Sonnenreflexion drübergelegt wird. Bei Häusern, Fels und anderen Gegenständen ist es von Fall zu Fall abzuwägen, ob jetzt 16 oder 32 die bessere Wahl ist, jenachdem ob man Reflexionen will oder nicht.
Für Straßen ist 144 zu empfehlen, da dann die zu hinterlegende Alphatextur den Grad der Reflexion (255 = stark; 0 = keine) bestimmt, Beispiel:

Textur



Alpha-Kanal



Endergebnis



Die Straße reflektiert an vorgegebener Stelle, das Gras nicht.

»Egal wie gut du irgendetwas kannst, es gibt immer ungefähr eine Million Leute die es besser können. Und was lernen wir daraus? Man soll es gar nicht erst versuchen...«
(Homer Simpson)

[Top](#)

[PROFILE](#)

[EMAIL](#)

Display posts from previous: Sort by

[NEW TOPIC](#)

[POST REPLY](#)

Page 1 of 2 [16 posts]

[Go to page 1, 2](#) [Next](#)

[Board index](#) -> [Community](#) -> [tutorials and tools](#)

Who is online

Users browsing this forum: No registered users and 1 guest

You **cannot** post new topics in this forum
You **cannot** reply to topics in this forum
You **cannot** edit your posts in this forum
You **cannot** delete your posts in this forum
You **cannot** post attachments in this forum

Search for:

Jump to:

