

## En proceso "De Forza a F1orza"

Escrito por apr-torcs

Viernes, 18 de Septiembre de 2009 23:26 - Actualizado Martes, 29 de Septiembre de 2009 15:57

---

Pues si, coincidiendo con el GP de Italia, quise hacer algo que ya me habían propuesto (Creo que fué Seba). Esto es, convertir el Circuito Forza que viene con Torcs, en el circuito de Monza actual (que yo llamaré F1orza). La propuesta fué, mas o menos, en estos términos: "no debe ser muy difícil implementar la chicane de la primera variante y así tener Monza terminado". Je, je, je...

Nada mas lejos de la realidad. De un primer vistazo, Forza no tiene las pendientes actuales de Monza. Y las variantes de la Roggia y Ascari, tampoco se ajustan en absoluto. Resultado de esto... pista totalmente nueva.

Posteriormente, edición en blender para eliminar la pista de Forza y adaptación del entorno a la pista nueva. Conclusión: mucho, mucho, mucho trabajo.

Otra conclusión importante, es mucho mas complicado modificar una pista existente que crearla nueva desde el inicio. Esto me recuerda que tengo escrito en papel un tutorial para la recreación de pistas reales en Torcs, con el método que yo sigo para las que yo realizo. Trataré de pasarlo a soporte informático y lo publicaré para que se pueda descargar. A ver si alguien mas se anima a darle caña a esto.

Os dejo algunas capturas de por donde llevo el trabajo de F1orza.

# En proceso "De Forza a F1orza"

Escrito por apr-torcs

Viernes, 18 de Septiembre de 2009 23:26 - Actualizado Martes, 29 de Septiembre de 2009 15:57

---



# En proceso "De Forza a F1orza"

Escrito por apr-torcs

Viernes, 18 de Septiembre de 2009 23:26 - Actualizado Martes, 29 de Septiembre de 2009 15:57

---



## En proceso "De Forza a F1orza"

Escrito por apr-torcs

Viernes, 18 de Septiembre de 2009 23:26 - Actualizado Martes, 29 de Septiembre de 2009 15:57

---

