

Objekte für Train Simulator 2013 mit Blender 2.65 erstellen. (Teil2) Wintertexturen einbinden

Vorwort:

Wir haben uns hier mal an die Arbeit gemacht, ein Dokument zu erstellen, welches euch zeigt wie man eine Wintertextur in die Objekte integriert.

Es wird die gesamte Vorgehensweise, in Form eines Bilderbuches erklärt. Das heißt wenn Ihr euch an die Arbeitsschritte haltet. Werdet Ihr Erfolgserlebnisse erleben.

Bei dieser Anleitung handelt es sich um den 2. Teil für Anfänger mit Erfahrung durch Teil 1.

Inhalt:

- 1.0 Vorbereiten der Texturen
- 1.1 Die normale Textur und die Wintertextur in Blender auf dem Objekt einstellen
- 1.2 Erstellen des Objekt Blueprint

1.0 Vorbereiten der Texturen:

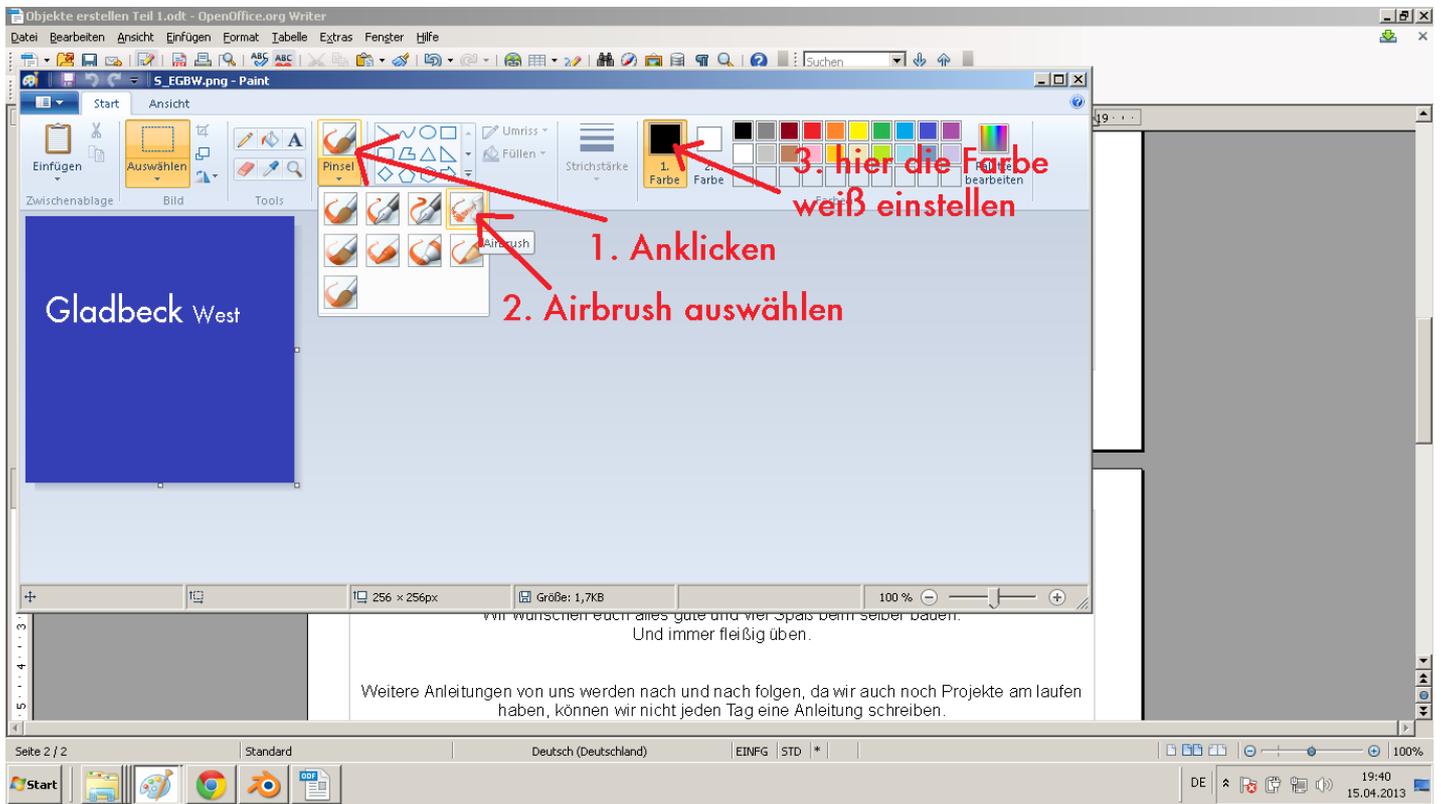
Als erstes legen wir einen Namen fest für unsere Haupttextur (bei uns heißt die S_EGBW.png) und sieht normal so aus:



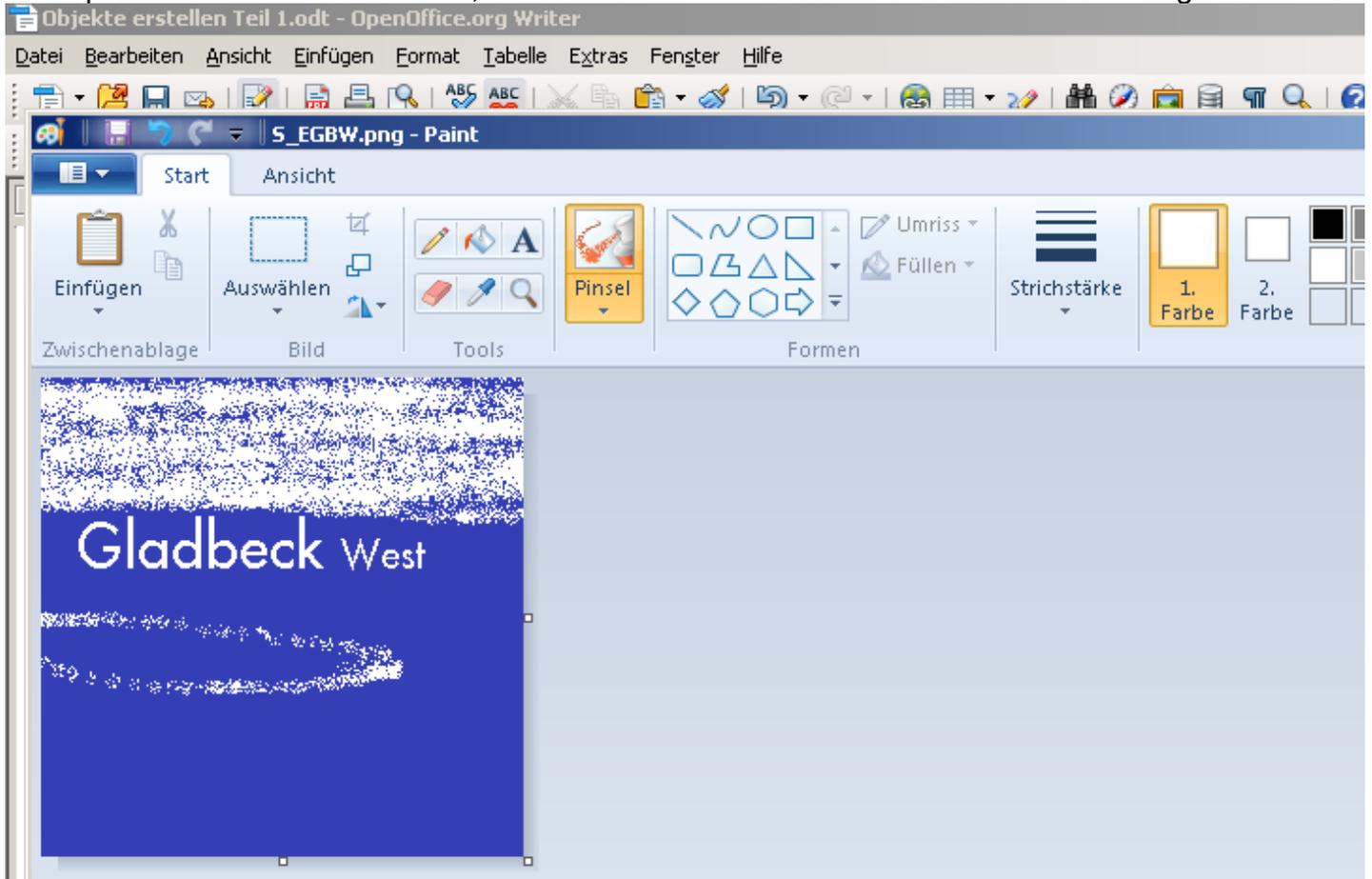
Diese Textur wollen wir nun für den Winterbetrieb umgestalten. Dieses kann man ganz einfach mit dem Standard Programm „Paint“ machen. Welchen man in Windows unter „Start“ , „Alle Programme“ und „Zubehör“ findet.

In Paint öffnen wir die Haupttextur, in unserem Fall „S_EGBW.png“ und bearbeiten diese mit der „Airbrush“ Funktion.

Siehe Bild:



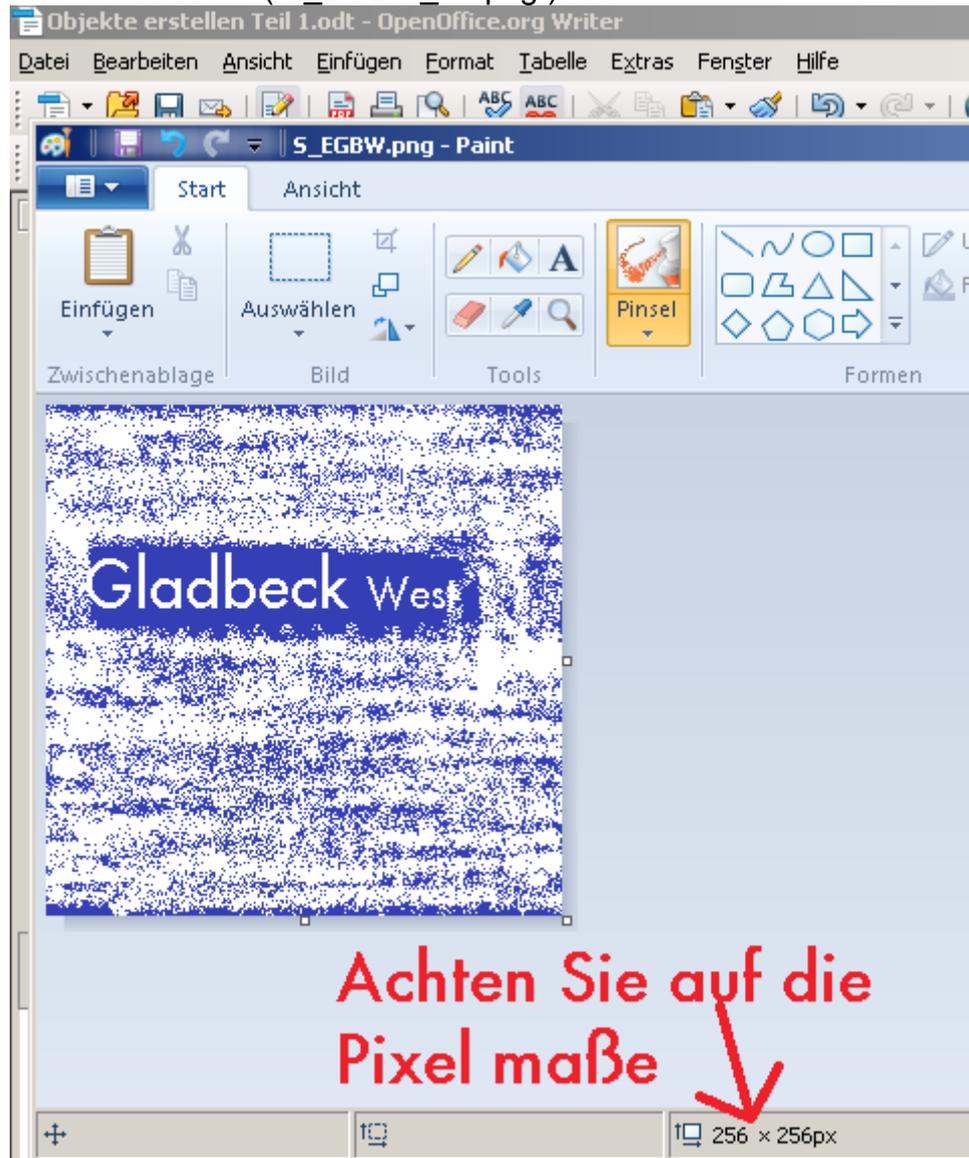
Nun sprühen wir auf unsere Textur, mit der weißen Farbe über unsere Textur wie im folgendem Bild:



Wenn dieses, ihren wünschen entsprechend fertig ist, wie in unserem kommendem Bild, wird die Wintertextur gespeichert. Mit dem Namen der Haupttextur und als Zusatz „_Wi“.
Ein Beispiel: Die Haupttextur heißt: S_EGBW.png / die Wintertextur heißt: S_EGBW_Wi.png

Achten Sie aber darauf das die Texturen die Pixel Maße, wie im Teil 1 unserer Anleitung, eingehalten werden.

So sieht jetzt unsere Wintertextur (S_EGBW_Wi.png)aus:



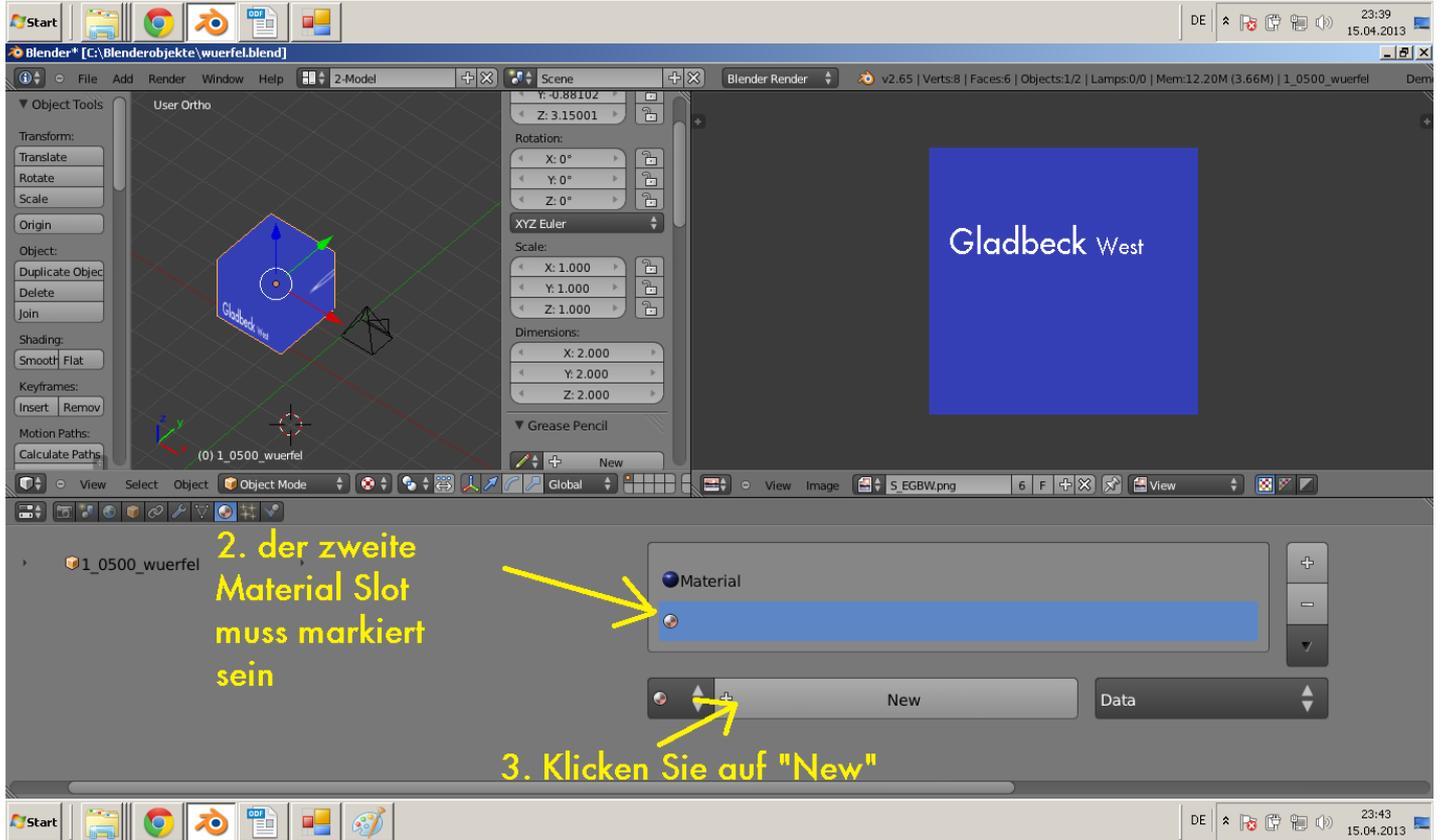
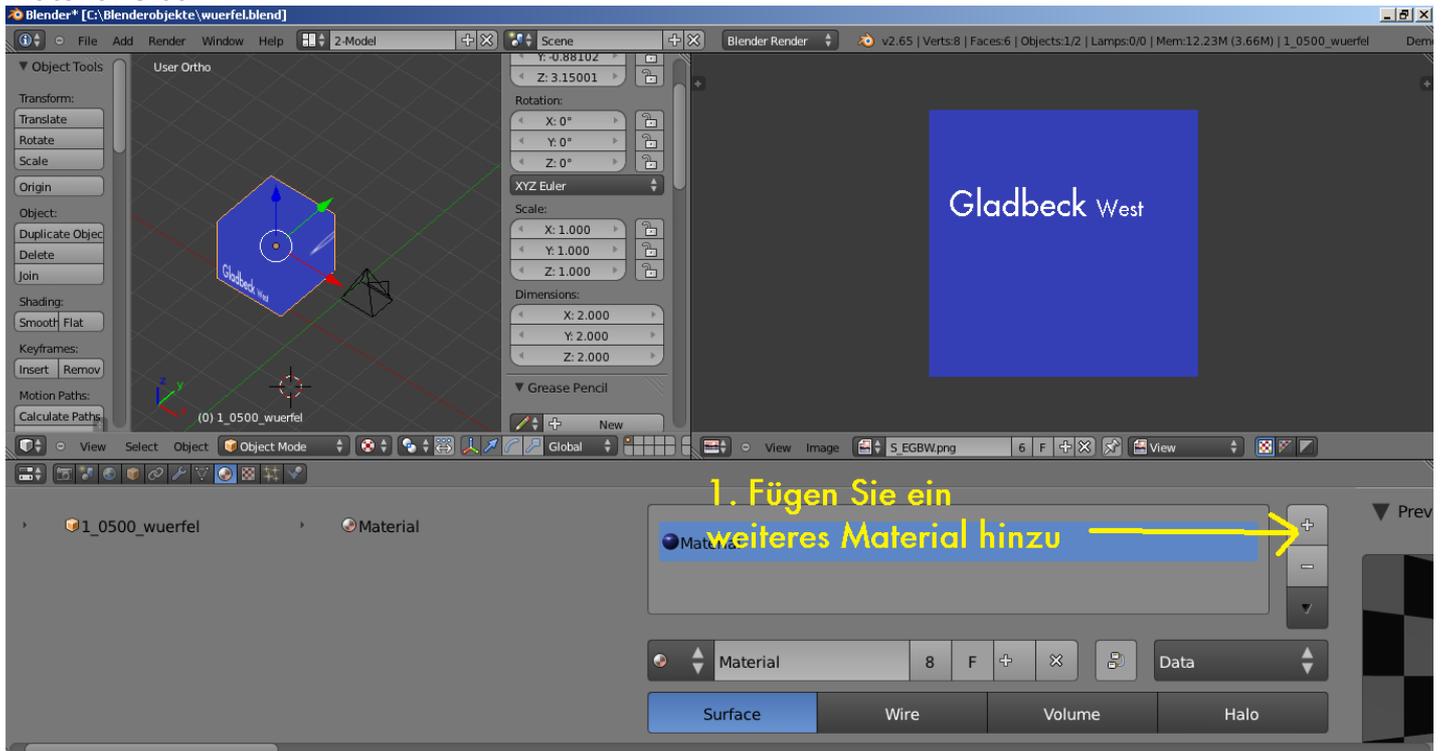
1.1 Die normale Textur und die Wintertextur in Blender auf dem Objekt einstellen

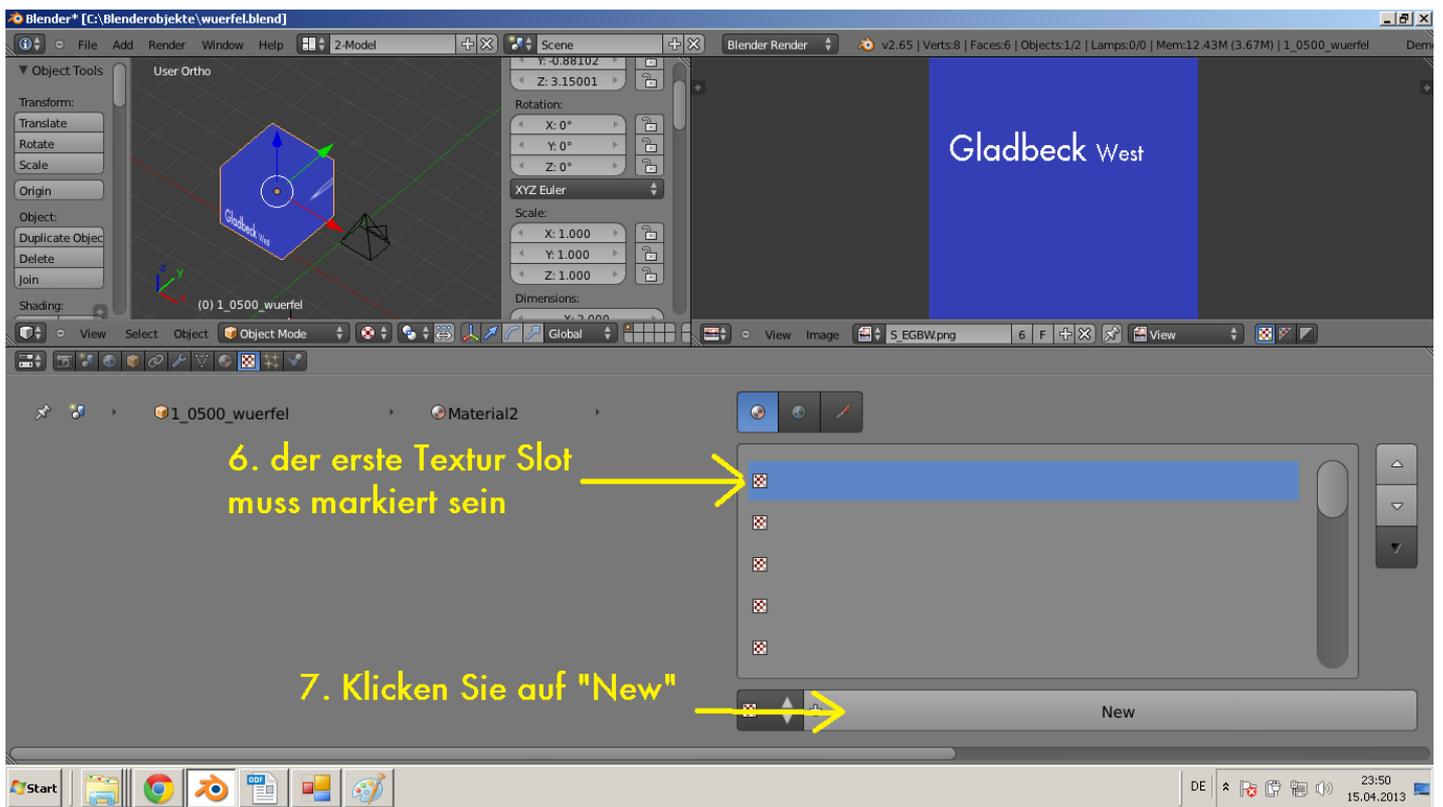
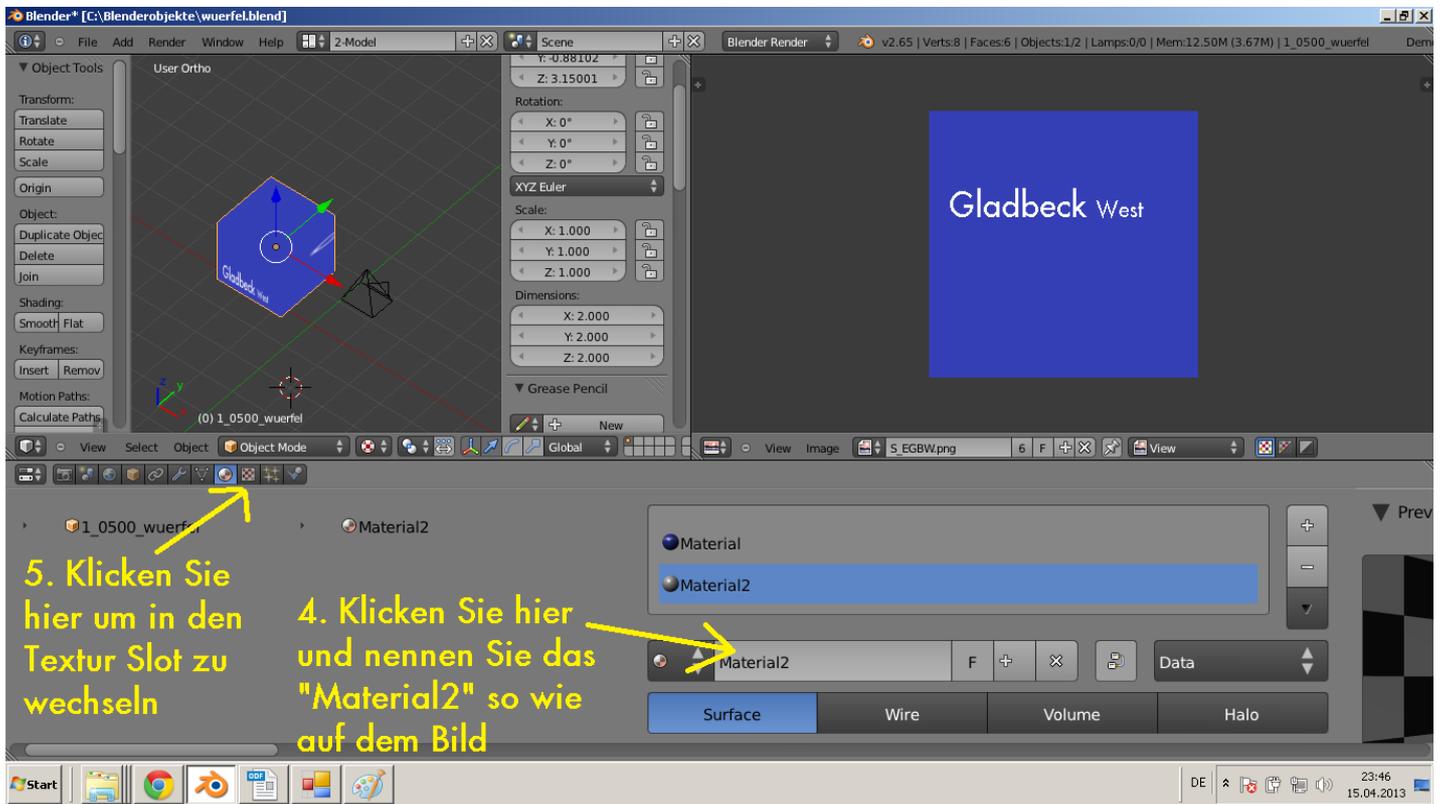
Aus Teil 1 unserer Anleitung haben Sie ja gelernt, wie man einen Würfel erstellt und diesem eine Textur gibt.

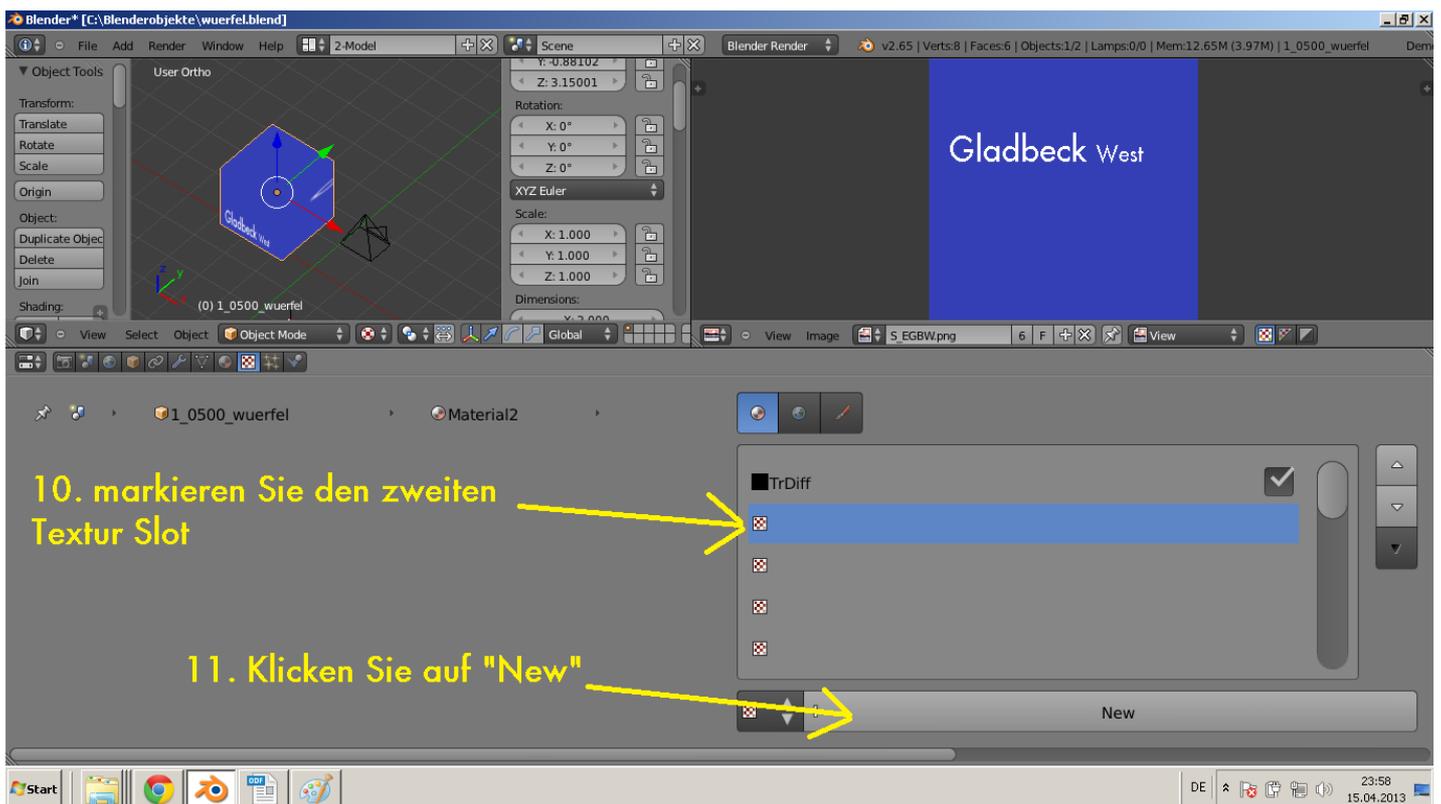
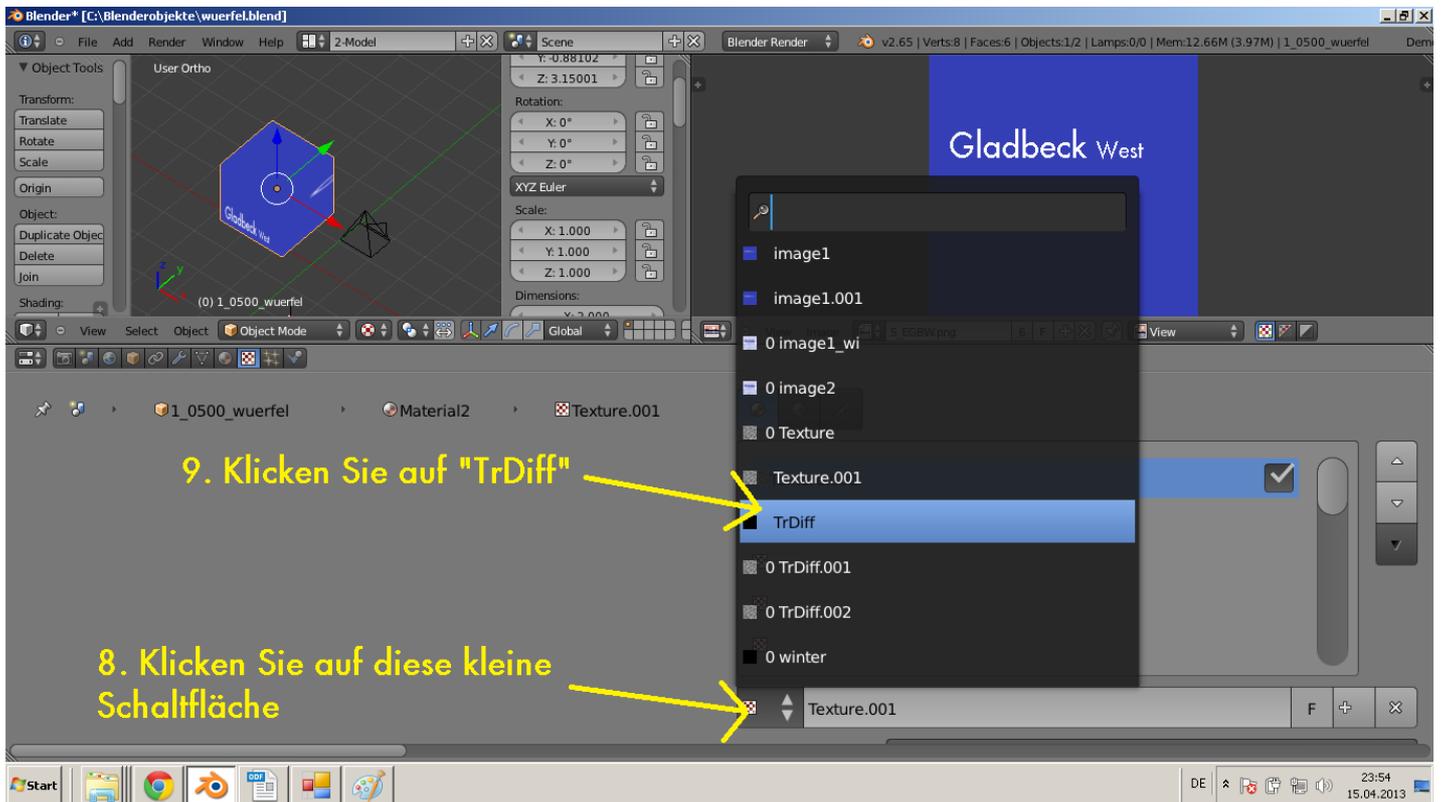
Wir erklären jetzt nicht noch einmal wie man den Würfel erstellt und auch nicht wie man die Textur auf dem Würfel platziert.

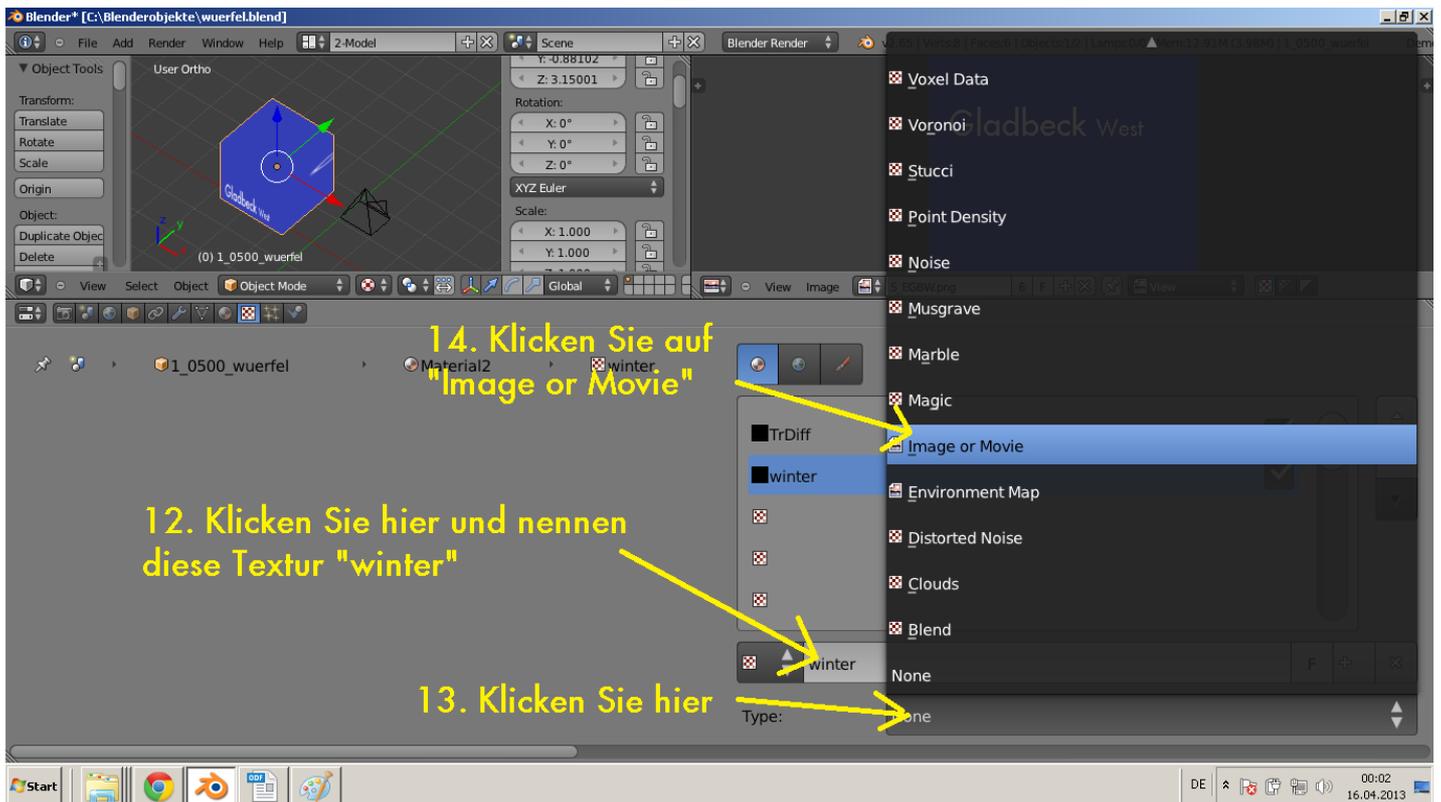
Wir starten jetzt direkt im Material Slot. Der Würfel und die Haupttextur, die wir verwenden bleiben gleich wie in Teil 1 unserer Anleitung's Serie.

Im folgendem Bild ist Blender 2.65 geöffnet, der Würfel hat seine Haupttextur und wir sind jetzt im Material Slot:





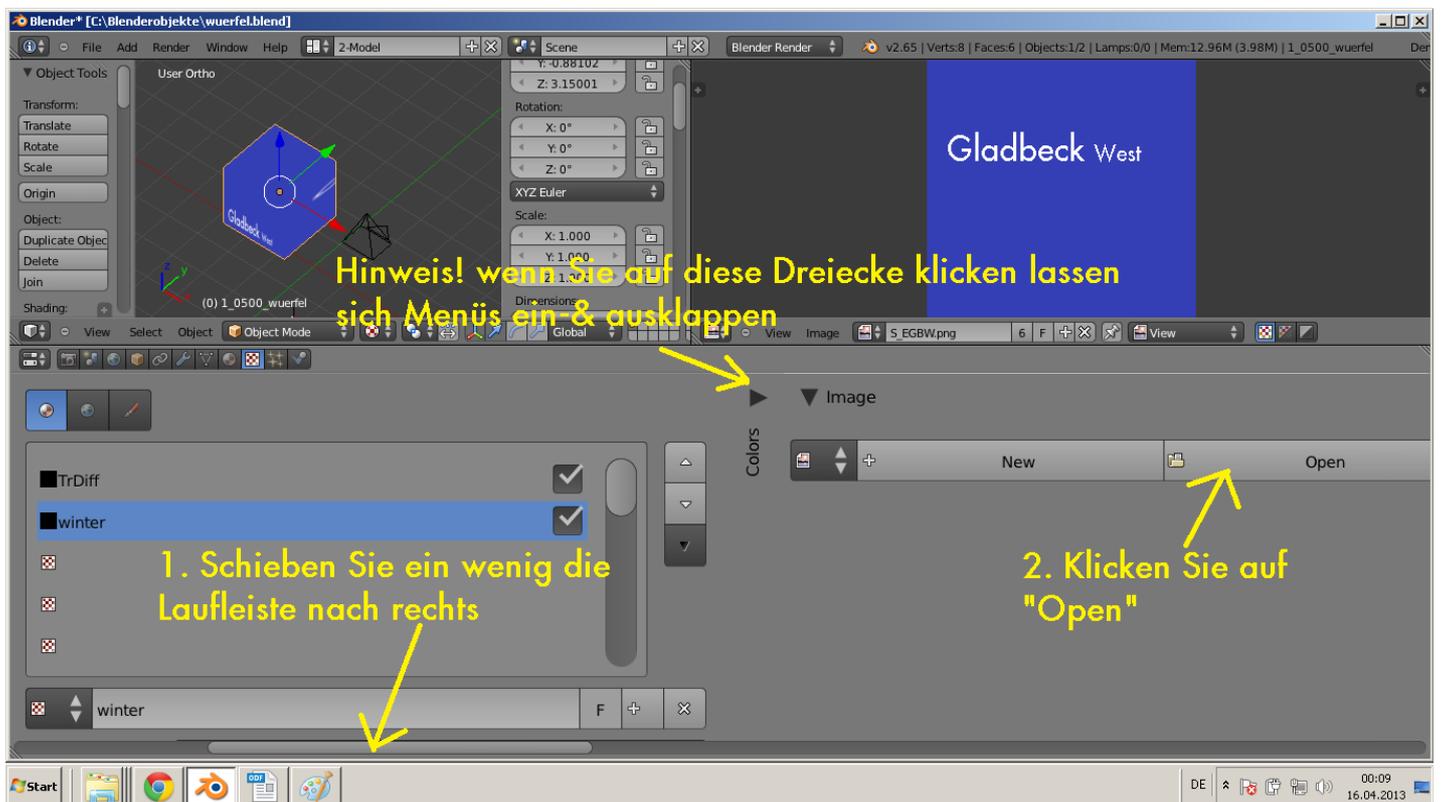


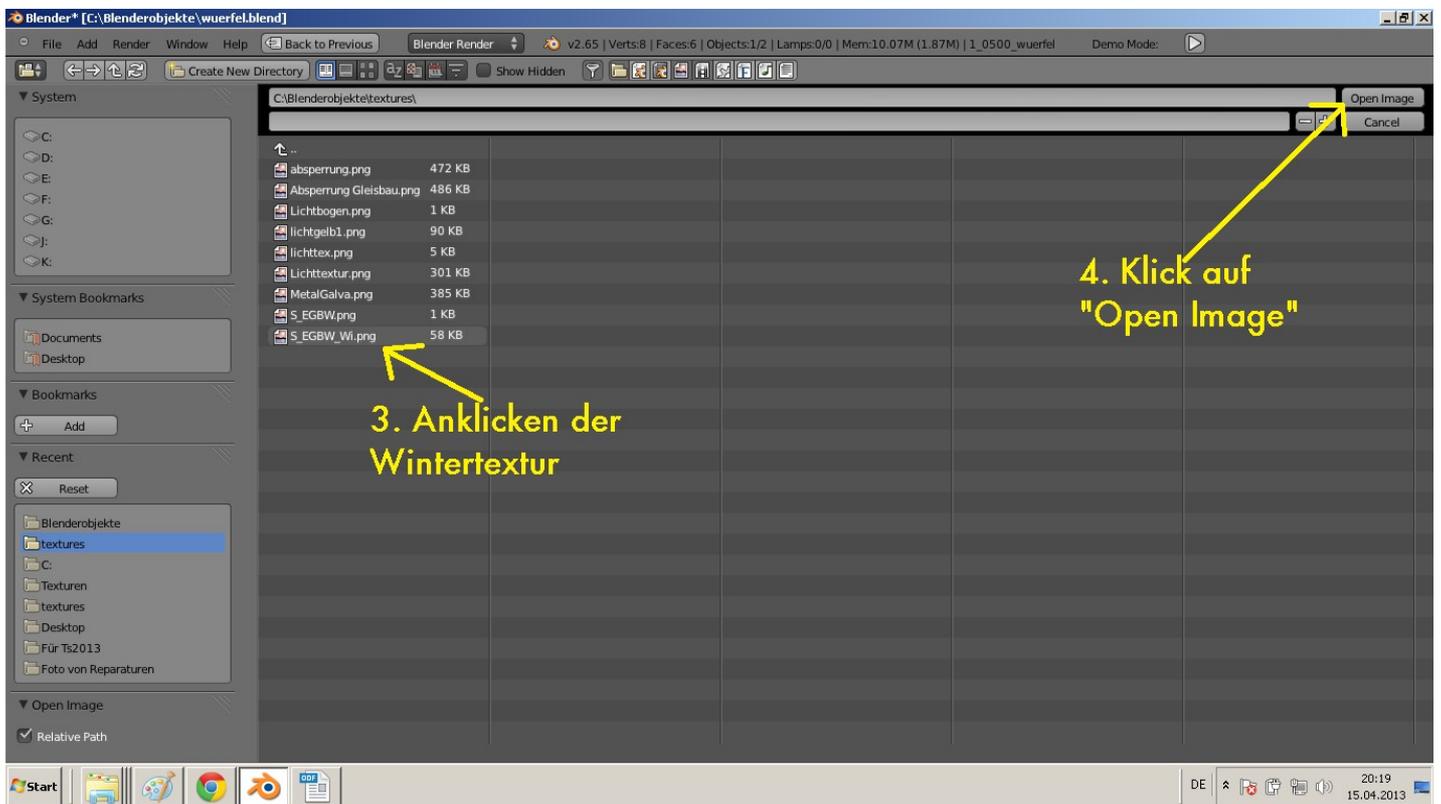


Fortsetzung mit nächstem Bild:

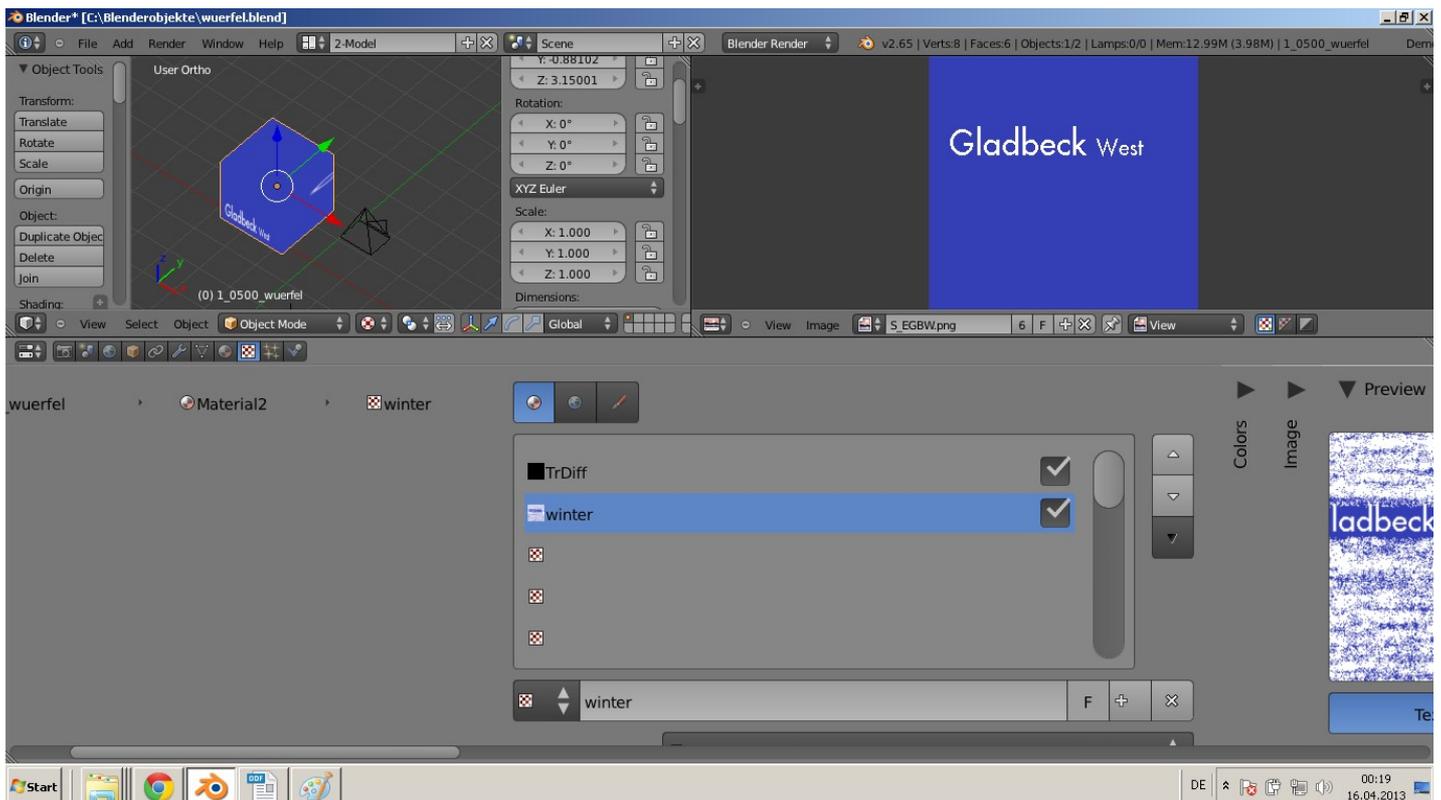
Nun fügen wir unsere Wintertextur hinzu:

Arbeiten Sie nun weiter nach den folgenden Schritten:





Wenn Sie alles haben, dann sollte es jetzt bei Ihnen wie auf dem folgendem Bild aussehen:



Das heißt zur Kontrolle:

Sie besitzen jetzt zwei Materialien auf einem Würfel und im ersten Material befindet sich an erster Stelle der TrDiff-Shader und an zweiter Stelle die Haupttextur. Im zweiten Material befindet sich an erster Stelle der TrDiff-Shader und an zweiter Stelle die Wintertextur.

Die Wintertextur müsst Ihr durch mehrmaliges probieren versuchen an euer Objekt an zu passen. Des weiteren wird die Wintertextur genau so auf dem Würfel dargestellt, wie die Haupttextur.

Nun kann das Objekt Exportiert werden, wie im 1 Teil unserer Anleitung´s Serie beschrieben ist.

1.2 Erstellen des Objekt Blueprints:

Wenn Sie die „wuerfel.igs“ Datei in Ihren Source Ordner kopieren obwohl sie diese schon haben.

Dann fügen Sie die neue „wuerfel.igs Datei ein und bestätigen mit „Kopieren und Ersetzen. Des weiteren denken Sie daran das auch die Wintertextur im .ace Format vorliegen muss

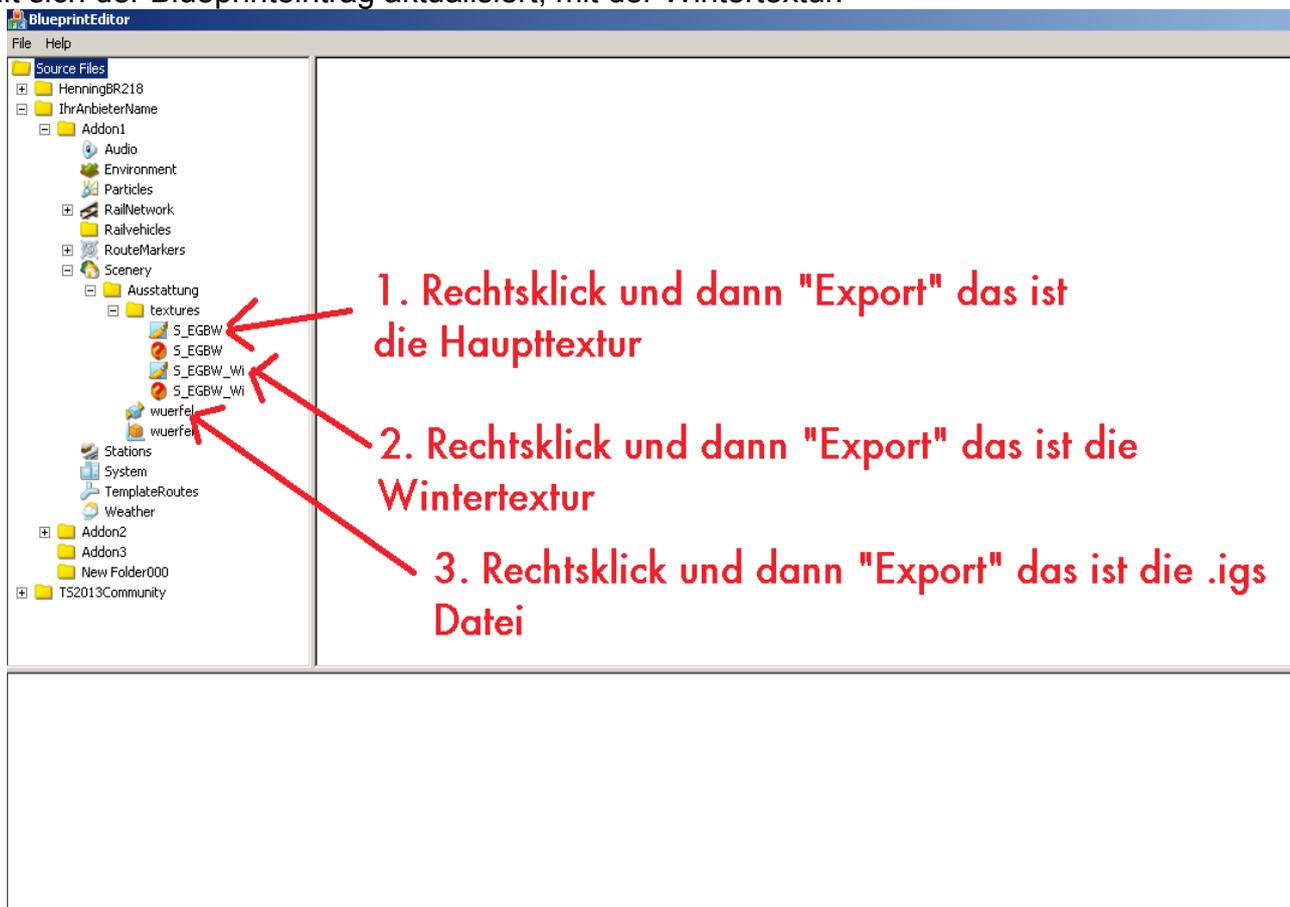
Das Objekt wird genauso in dem Blueprint Editor eingetragen und Exportiert, wie es im 1 Teil unser Anleitung´s Serie beschrieben ist, nur mit dem Unterschied das zuerst beide Texturen exportiert werden müssen.

Dann das Objekt exportieren und anschließend das Scenery Blueprint erstellen oder einfach nochmal Aktualisieren falls es schon vorhanden ist.

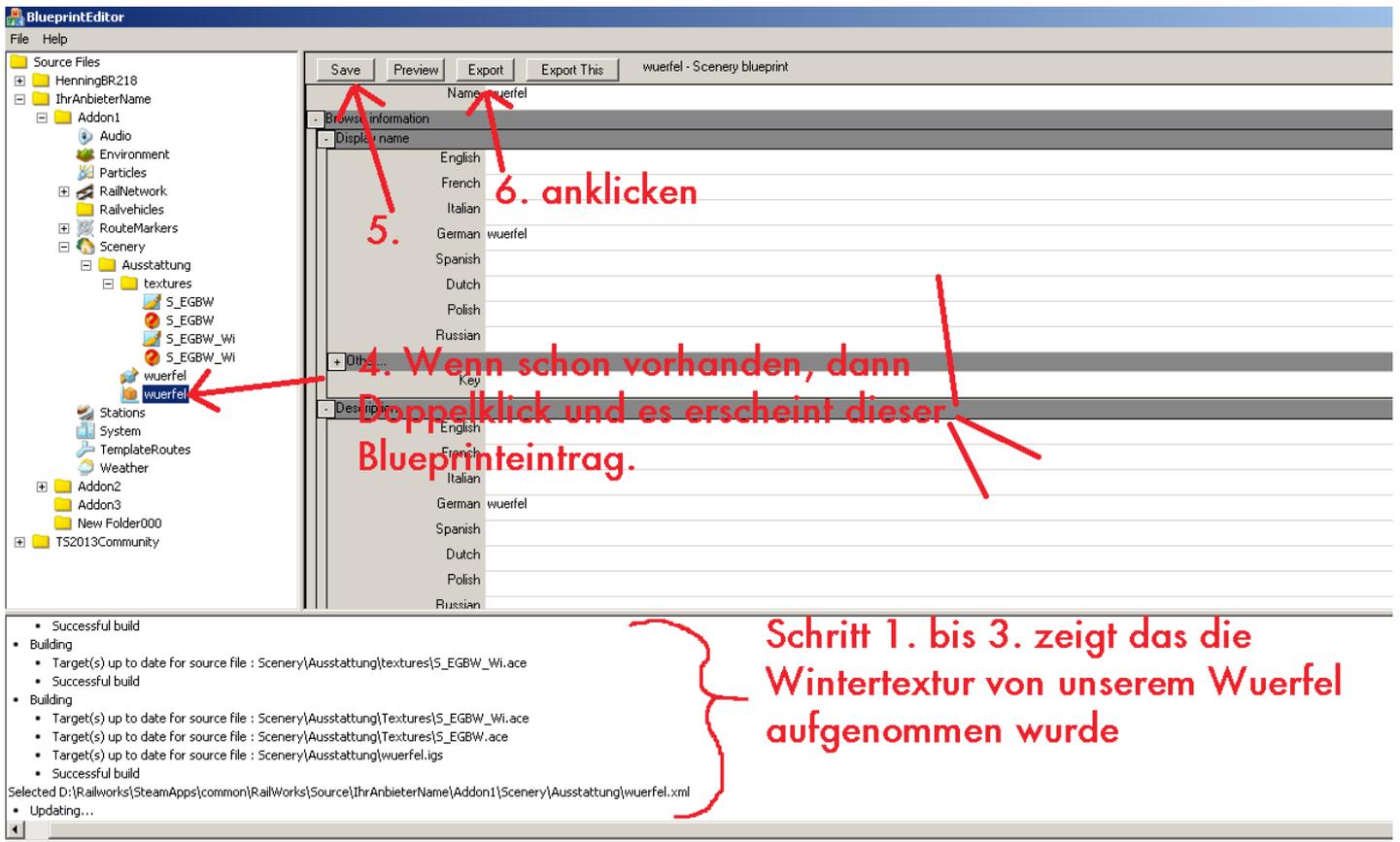
In unserem Beispiel ist es schon vorhanden.

Das heißt, wir brauchen nur den Punkt 4. mit einem Doppelklick anklicken. Dann öffnet sich der Blueprinteintrag, dort brauchen wir dann nur erst „Save“ und dann „Export“ oben in der Leiste anklicken.

Damit sich der Blueprinteintrag aktualisiert, mit der Wintertextur.

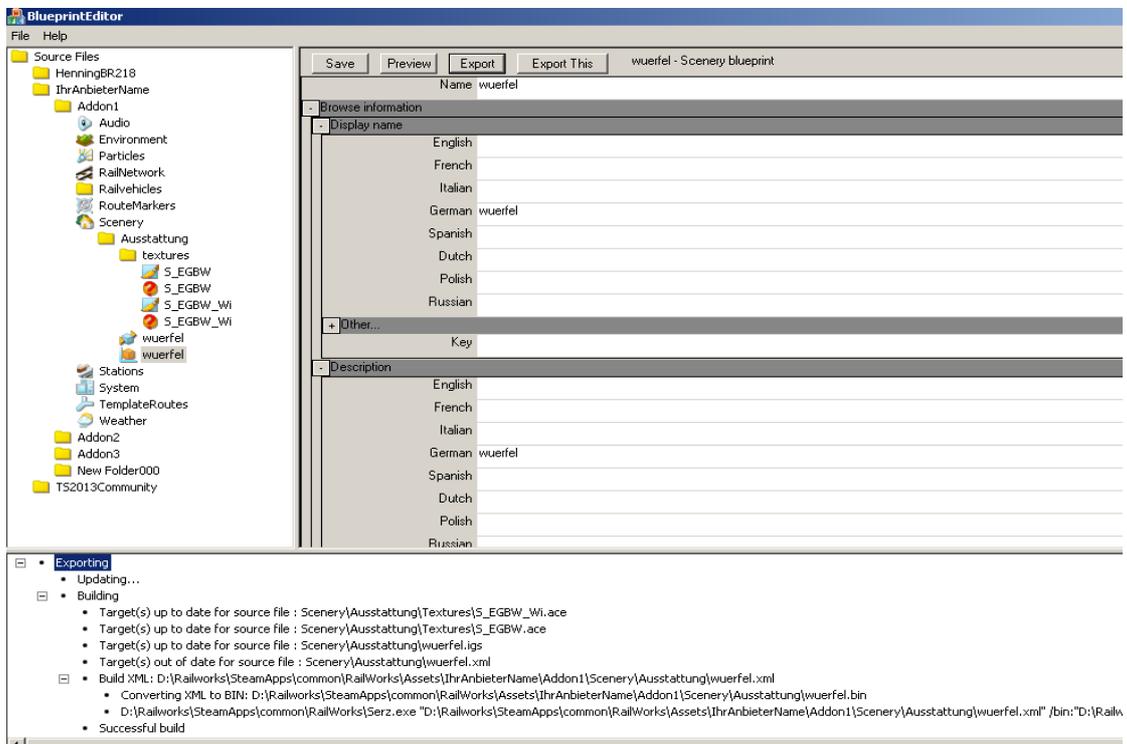


Fortsetzung nächste Seite:



Wenn der Schritt 4. nicht vorhanden ist, dann erstellen Sie einen Blueprinteintrag wie in unserem Teil 1 der Anleitung's Serie beschrieben.

Wenn der Schritt 6. Erledigt ist, erhalten Sie folgendes Bild:



Jetzt können Sie den Blueprint Editor schließen mit „File“ und dann „Exit“.

Die Wintertextur ist nur sichtbar, wenn Sie vorher im Szenarioeditor die Szenario Wittereinstellungen auf „Winter“ stellen.

Starten Sie den Streckeneditor, wechseln Sie von dort aus direkt in den Szenario Modus. Doppelklicken Sie auf das Szenariosymbol (das große weiße Symbol mit der Lok) in der Landschaft. Stellen Sie dann im rechten Fenster das Wette ein und gehen dann wieder direkt zurück in den Streckeneditor durch anklicken des Hauses im linken Fenster. Bestätigen Sie alle Speicher anfragen mit ja.

Das Ergebnis im Train Simulator 2013 sieht jetzt so aus:



Wie gesagt, entscheidet Ihr wie der Schnee aussieht, durch Beeinflussung der Farbmenge sowie es darauf ankommt, wo Ihr überall auf eurer Textur Schnee gezeichnet habt.

Wir wünschen euch alles gute und viel Spaß beim selber bauen.
Und immer fleißig üben.

Weitere Anleitungen von uns werden nach und nach folgen, da wir auch noch Projekte am laufen haben, können wir nicht jeden Tag eine Anleitung schreiben. Aber wer nach dieser Arbeitet, wird das Prinzip schnell verstehen.

Erstellt und Ausgegeben durch die TS2013 Community
[„http://ts2013.yocco.de“](http://ts2013.yocco.de)