

Unterstützte Materialtypen in Transport Fever 2

Inhaltsverzeichnis

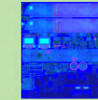
- [1 Häufig verwendete Materialtypen](#)
- [2 Weitere verfügbare Materialtypen](#)
- [3 Hinweise zu Texturen](#)
- [4 Weiterführende Informationen](#)

In Transport Fever 2 können nicht mehr alle Materialtypen aus Transport Fever verwendet werden. Nachfolgend sind die gültigen Materialtypen aufgelistet.

1 Häufig verwendete Materialtypen

Für die meisten Mods werden lediglich die folgenden Materialtypen benötigt:

- **PHYSICAL**
- **PHYSICAL_NRML_MAP**
- **PHYSICAL_NRML_MAP_CBLEND_DIRT**
- **PHYS_TRANSPARENT**
- **PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP**
- **PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP_CBLEND_DIRT**
- **EMISSIVE**

Materialtyp	Benötigte Texturen / Maps				Erforderliches Format (TPF2)
	beispiel_albedo.dds 	beispiel_cdr.dds 	beispiel_mga.dds 	beispiel_nrml.dds 	
 PHYSICAL Standardmaterial für undurchsichtige Objekte.	✓	–	✓	–	albedo: DXT1 cdr: – mga: DXT1 nrml: –
 PHYSICAL_NRML_MAP Undurchsichtiges Material mit Normal Map.	✓	–	✓	✓	albedo: DXT1 cdr: – mga: DXT1 nrml: ATI 3Dc
 PHYSICAL_NRML_MAP_CBLEND_DIRT Undurchsichtiges Material mit Normal Map und Schmutz / Abnutzung (Cblend Dirt).	✓	✓	✓	✓	albedo: DXT1 cdr: DXT1 mga: DXT1 nrml: ATI 3Dc
 PHYS_TRANSPARENT Transparentes Material (z. B. Glas, Scheiben) ohne Normal Map.	✓	–	✓	–	albedo: DXT5 cdr: – mga: DXT1 nrml: –
 PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP Transparentes Material mit Normal Map (z. B. Glas mit Details).	✓	–	✓	✓	albedo: DXT5 cdr: – mga: DXT1 nrml: ATI 3Dc
 PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP_CBLEND_DIRT Transparentes Material mit Normal Map und Schmutz / Abnutzung.	✓	✓	✓	✓	albedo: DXT5 cdr: DXT1 mga: DXT1 nrml: ATI 3Dc
 EMISSIVE Selbstleuchtendes Material (z. B. Lampen, Anzeigen).	✓	–	–	–	albedo: DXT1 cdr: – mga: – nrml: –
Hinweise zu Texturen - Alle Texturen müssen eine Power-of-Two-Auflösung besitzen. Dabei muss jede Bildseite eine Zweierpotenz sein (z. B. 256×256, 512×1024, 2048×1024 oder 4096×2048). - DDS-Texturen müssen immer mit Mipmaps gespeichert werden. - Albedo-, CDR- und MGA-Texturen werden im Format DXT1 (BC1) gespeichert. - Normalmaps werden im Format ATI 3Dc (BC5) gespeichert. - Bei transparenten Materialien muss die Albedo aufgrund des Alphakanals im Format DXT5 (BC3) gespeichert werden. Format-Erklärung DXT1 (BC1) Für Texturen ohne Alpha (undurchsichtig) DXT5 (BC3) Für Texturen mit Alpha (Transparenz) ATI 3Dc (BC5) Spezielles Format für Normal Maps (bessere Kompression, kein Artefaktproblem) Weiterführende Informationen Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Materialtypen und ihrer Eigenschaften findet sich im offiziellen Urban-Games-Modding-Wiki					

2 Weitere verfügbare Materialtypen

- PHYSICAL_OP
- PHYSICAL_NRML_MAP_CBLEND
- PHYSICAL_NRML_MAP_OP
- PHYSICAL_NRML_MAP_CBLEND_OP
- PHYSICAL_NRML_MAP_UV1_AO
- PHYSICAL_OP_UV1_AO
- PHYSICAL_GLOSS_ONLY
- PHYSICAL_OP_GLOSS_ONLY
- PHYS_TRANSPARENT_OP
- PHYS_TRANSPARENT_UV1_OP
- PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP_UV1_OP
- PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP_UV1_OP_SMOOTH_LOD
- PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP_SMOOTH_LOD
- PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP_OP
- PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP_CBLEND
- PHYSICAL_NRML_MAP_CBLEND_DIRT_LOGO
- LEAF_CARD
- BILLBOARD
- BILLBOARD_MULTI
- SKINNING_TEXTURED

- SKINNING_PHYS_CBLEND4
- SKINNING_PHYS_NRML_MAP
- SKINNING_PHYS_NRML_MAP_CBLEND4
- SKINNING_PHYS_TRANSPARENT_NRML_MAP

3 Hinweise zu Texturen

- Alle Texturen müssen eine **Power-of-Two-Auflösung** besitzen. Dabei muss jede Bildseite eine Zweierpotenz sein, z. B. **256×256**, **512×512**, **1024×1024**, **2048×2048** oder auch **2048×1024** usw.
- **DDS-Texturen** müssen immer mit Mipmaps gespeichert werden.
- **Albedo-, CDR- und MGA-Texturen** werden im Format DXT1 (BC1) gespeichert.
- **Normalmaps** werden im Format ATI 3Dc (BC5) gespeichert.
- **Bei transparenten Materialien** muss die Albedo aufgrund des Alphakanals im Format DXT5 (BC3) gespeichert werden.

4 Weiterführende Informationen

Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Materialtypen und ihrer Eigenschaften findet sich im offiziellen Urban-Games-Modding-Wiki:

<https://www.transportfever2.co...modding:resourcetypes:mtl>