Repaints - Was muss ich bei der Umbenennung von Dateien beachten?

Inhaltsverzeichnis

- [1 Die Textur](#)
- [2 Hierarchie der Dateien](#)
- [3 Texturecache](#)

1 Die Textur

Nun habt ihr euch also entschieden, ein Repaint zu machen. Sobald ihr wisst, was ihr Repainten wollt, braucht ihr folgendes: Ein paar Bilder von eurer Wunschlackierung, etwaige Logos, die auf der Lackierung zu sehen sind als Extradateien (findet man oft bei Google), ein Grafikprogramm und - ganz wichtig - die Erlaubnis des Originalautors der Mod, die ihr Repainten wollt. Im Idealfall erhaltet ihr sogenannte Templates (im Format .xcf; .psd oder .pdn; je nach Programm), mit denen das Repainten einfacher von der Hand geht. Bei manchen Mods werden diese Templates von den Autoren öffentlich zur Verfügung gestellt (die Erlaubnis des Autors zur Veröffentlichung braucht ihr dennoch!).

Sollte es - aus welchem Grund auch immer - nicht mehr möglich sein, an besagte Templates zu kommen, müsst ihr die Originaltexturen zum Repainten verwenden. Dies ist auch oft möglich, gestaltet sich nur ein wenig aufwändiger und ihr müsst ggf. auf Gimmicks wie eine AO-map verzichten. An die Originaltexturen kommt ihr, indem ihr euch die Originalmod herunterladet und die Dateien am folgenden Ort in euer Grafikprogramm importiert: res/textures/models/vehicle/... Je nach Typ der Mod kann sich der letzte Pfad verändern (vehicle für Züge und Wagons, asset für... naja, Assets !D, usw.)

Der erste Schritt ist, eure gewünschte Textur zu erstellen. Hierauf möchte ich in diesem Artikel allerdings nicht näher eingehen, dafür gibt es entsprechende Tutorials bei den Grafikprogrammen. Seid ihr mit dem Texturieren fertig, geht es ans Scripting. Vergesst nicht, dass die fertige Textur im .tga-Format sein muss, einen Alphakanal für die Transparenz haben muss und nicht RLE-komprimiert sein darf.

2 Hierarchie der Dateien

Train Fever verwendet verschiedene Dateien, um Modelle zu bilden. Hier eine kurze Liste:

.mdl Model-Dateien, die den letztendlichen Aufbau des Modells bestimmen und seine Metadaten definiert.

.msh	Mesh-Dateien, welche die Skalierung der Einzelmeshes bestimmen und ihre Beschaffenheit definieren
.msh.blob	Das eigentliche 3D-Mesh, welches für das Scripting allerdings keine Bedeutung hat (muss aber trotzdem umbenannt werden)
.grp	Group-Dateien, die mehrere Meshes zusammenfassen, um ihre Platzierung zu erleichtern
.mtl	Material-Dateien, welche u.A. die Material-Koeffizienten bestimmen

Ihr werdet mittlerweile geahnt haben, dass die Dateien gegenseitig auf sich verweisen. Nun könnte man als Repainter sagen, "wozu sich die Mühe machen, ich überschreibe die Texturen einfach." Dies funktioniert nicht, da die Dateien dann genauso wie die der Originalmod heißen würden, wobei Train Fever bei gleichzeitig installierter Originalmod die neuen Texturen nicht erkennen würde.

Also müssen sämtliche Dateien und Pfade verändert werden, damit sich keine Dateien gegenseitig überschreiben. Hierbei hat man zwei Möglichkeiten: Man beschränkt sich auf die Umbenennung der Texturen und macht sein Repaint somit von der Originalmod abhängig oder man verändert alles. Im Folgenden möchte ich nur auf den zweiten Weg eingehen.

Wichtig ist: Ihr braucht eine Reihenfolge, in der ihr arbeitet, sonst wird's irgendwann sehr unübersichtlich. Überlegt euch zuerst, wie ihr die Dateien kurz und effizient umbenennen könnt. Beispielsweise habe ich bei meinem Repaint des ÖBB Cityjets sämtliche Dateien, welche mit OeBB_Cityjet begannen, in br_460_... umbenannt, da der Cityjet in Deutschland die Baureihenbezeichnung 460 hat. Entsprechend verändere ich alle Pfade in den Dateien selbst, damit diese wieder übereinstimmen.

Nun zurück zur Arbeitsreihenfolge. Hier folgt die Hierarchie, welche Dateiart auf welche andere verweist, in Klammern dahinter der Pfad:

```
.lua (config/multiple_unit falls vorhanden) -- verweist auf --> .mdl
(models/model) -- verweist auf --> .grp (models/group) -- verweist auf --> .msh
(models/mesh) -- verweist auf --> .mtl (models/material) -- verweist auf -->
.tga (textures/models/.../ - Repaint-Texturen)
```

Wie ihr sehen könnt, befinden sich unsere Texturen ganz unten in der Hierarchie, also empfiehlt es sich, sich von oben durcharbeiten. Ihr müsst jede Datei einzeln mit einem Texteditor öffnen und sämtliche Pfade ändern. Oft existiert im Mesh-Verzeichnis auch noch ein weiterer Ordner, der das Modell der Mod spezifiziert. Es empfiehlt sich, auch diesen Ordner umzubenennen. Außerdem wird in einer .mdl auch oft auf Einzelmeshes verwiesen, sodass man am besten gleichzeitig .grp und .msh-Dateien umbenennt, um Fehler zu vermeiden. Denkt auch daran, das .msh.blob-Dateien immer denselben Dateinamen vor ihrer Endung haben müssen, wie ihre zugehörigen .msh-Dateien.

Was zum schnelleren Arbeiten beitragen kann, ist die Suchen und Ersetzen-Funktion vieler Editoren. Allerdings ist auch hier Vorsicht geboten, da manchmal dadurch nicht nur Pfade und Dateinamen verändert werden. Passt daher gut auf, was ihr verändert.

Achtung: Sollte die Originalmod ein Fahrzeugset sein, müsst ihr in den Mesh- und Group-Dateien die Mat-Configs beachten und sie entsprechend verändern (korrekte Werte Eintragen und nicht mehr vorhandene Material-inträge löschen).

3 Texturecache

Seid ihr fertig mit dem Umbenennen, geht es ans Testen. Etwaige Fehlermeldungen könnt ihr nun gut zurückverfolgen, da ihr einen Eindruck davon habt, wie euer Repaint in seiner Dateistruktur aufgebaut ist. Sollten die Texturen bei mehrfachem Testen nicht mehr korrekt angezeigt werden, empfiehlt sich ein kleiner Trick. Leert das Texturecache, welches sich bei folgendem Pfad befindet:

C:/Programme (x86)/Steam/userdata/[eure Benutzer-ID]/304730/local/texture_cache/mods/[Euer Modname]/

Habt ihr diesen Ordner geleert, sollten eure Texturen wieder korrekt angezeigt werden. (Für GoG-User kenne ich leider das entsprechende Verzeichnis nicht). Habt ihr nun euer Repaint fertig getestet, wird es Zeit, einen Feinschliff zu machen, ggf. die Texturen noch einmal ändern und die info.lua anpassen. Nach diesen letzten Schritten seid ihr dann fertig !)

Ich hoffe, euch gefällt der Artikel und ihr werdet ansatzweise schlau aus ihm. Für alle Fragen und Anregungen stehe ich euch gerne zur Verfügung !)