

Terrain-Texturen ändern

Wem die Terrain-Texturen in Train Fever nicht gefallen, der kann diese relativ einfach austauschen oder ändern.

Dazu geht man in den Ordner, in dem alle Texturen für das Terrain gespeichert sind, und öffnet die gewünschte Datei in einem beliebigen Bildbearbeitungsprogramm.

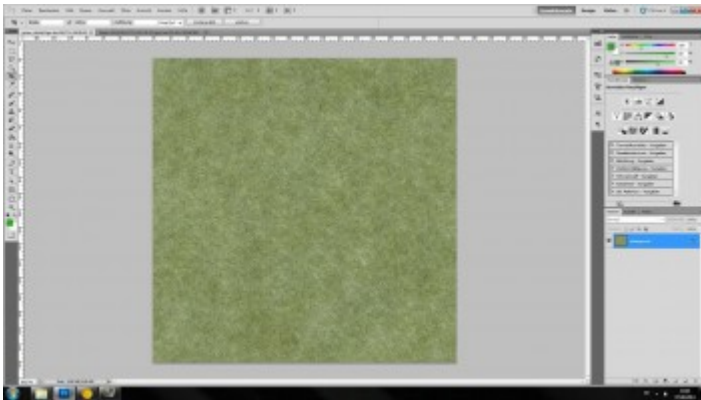
Der Pfad lautet wie folgt:

`C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\Train Fever\res\textures\terrain`

Farbtextur:

Als Beispiel nehmen wir die Grastextur, welche unter dem Namen "grass_detail.tga" zu finden ist.

Wichtig ist nun, dass euer Programm mit dem Format "TGA" umgehen kann. In diesem Beispiel verwende ich dafür Photoshop.



Habt ihr das Bild geöffnet, könnt ihr es nach belieben bearbeiten oder sogar ganz austauschen. Wichtig dabei ist nur, dass ihr die Größe des Bildes nicht verändert(!)

In unserem Fall ist das Bild 1024x1024 groß. Und das muss auch so bleiben.

Habt ihr eure Textur fertig bearbeitet, müsst ihr sie noch abspeichern. Bevor ihr dies tut, macht vorher ein **Backup** der originalen Datei! Sollte eure Textur nämlich nicht funktionieren, kann das Spiel unter Umständen nicht mehr starten. Dann müsst ihr wieder die Original-Textur einfügen um es zu reparieren.

Als Dateiname müsst ihr den **exakten** Namen der Original-Textur verwenden. In unserem Beispiel also: "grass_detail".

Als nächstes müsst ihr sicherstellen, dass ihr das Format "**TGA**" verwendet, da das Spiel die Textur sonst nicht lesen kann.



Der 2. Punkt den ihr beachten müsst, ist die Farb-Tiefe in Bit. Das Format TGA gibt es in 3 verschiedenen Tiefen. Arbeitet ihr ebenfalls mit Photoshop, wird euch das Programm nachdem ihr Name, Format und Speicherort bestimmt habt, nach genau dieser Tiefe fragen. Solltet ihr ein anderes Programm nutzen, müsst ihr diesen Wert eventuell vorher einstellen.

Trainfever verwendet immer **24 Bit!**



Normal Map:

Ist eure Textur abgespeichert, müsst ihr noch die dazugehörige "Normal Map" anpassen.

Diese Textur ist dafür zuständig, Licht und Schatten zu simulieren und sie auf eure Basistextur zu legen. Damit wirkt eure Textur im Spiel plastischer und wesentlich schöner.

Bearbeitet ihr diese Map nicht, wird das Spiel die Map der Original-Textur verwenden und damit falsche Schatten erzeugen, was dann unrealistisch aussieht.

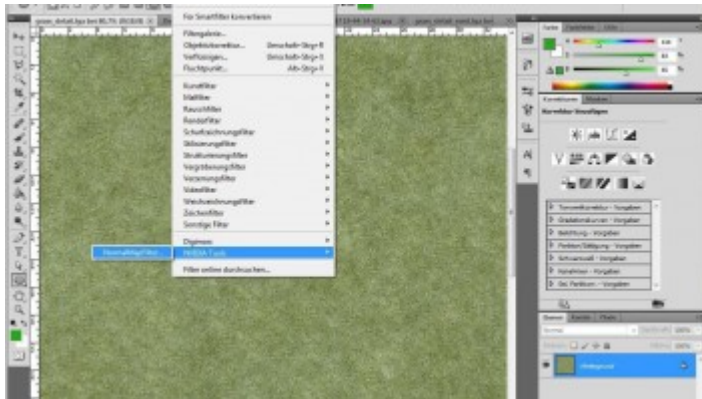
Leider können die meisten kostenlosen oder günstigen Programme solche Maps nicht erzeugen. Informiert euch also, ob euer Programm dazu in der Lage ist.

Verwendet ihr wie ich, Photoshop, so könnt ihr die Funktion mit Hilfe eines Plug-Ins von Nvidia einfügen. (Keine Angst, das funktioniert auch, wenn eure Graka nicht von Nvidia ist)

Ihr könnt euch das Tool unter folgendem Link gratis runterladen:

<https://developer.nvidia.com/n...ure-tools-adobe-photoshop>

Habt ihr es installiert und PS neu gestartet, dann habt ihr unter: "[Filter -> Nvidia Tools -> NormalMapFilter](#)" das gewünschte Plugin.



Als nächstes stellt ihr die Werte ein die ihr für eure Map wollt. Welcher Parameter was genau bewirkt, könnt ihr in zahlreichen Tutorials nachlesen. Für Trainfever stellt ihr das Ganze am Besten wie folgt ein:



Das einzige was ihr eventuell nachjustieren müsst, ist der Parameter: "Scale". Je höher die Zahl dahinter, desto intensiver sind später die Schatten. Am Besten einfach ausprobieren und bei bedarf nachjustieren.

Seit ihr damit fertig, klickt auf "OK". Nun sollte eure Textur ungefähr so aussehen:



Speichert sie nun im gleichen Ordern, ebenfalls als 24 bit TGA ab und gebt ihr den exakten Namen der Original-Textur. In unserem Fall heißt sie: "*grass_detail_nrml.tga*". Auch hier gilt wieder: Backup!

Nun könnt ihr Trainfever starten und eure Arbeit betrachten.

Um herauszufinden ob die Normal Map funktioniert, müsst ihr so nah wie möglich ranzoomen, da das Spiel diese Map aus Performancegründen, nur in der Nahansicht aktiviert. Wirkt eure Textur nun "3D-mäßig", funktioniert eure Textur.

Hier mal als Beispiel meine Gras-Textur mit, und ohne Normal Map.

Ohne Normal Map:



Mit Normal Map:



Rechtlicher Hinweis:

Wollte ihr eure Texturen hier zum Download anbieten, müsste ihr über die Rechte der Texturen verfügen!
Nur wenn ihr die Erlaubnis der Besitzers habt oder ihr eure Textur komplett selbst gemacht habt, dürft ihr sie auch öffentlich bereitstellen.