

Anleitung zur Änderung der hellen (Such-, Nebel-) Scheinwerfer nach Konvertierung aus TPF 1

Hallo

Ich hatte, wie einige andere Gamer auch, einige aus TPF 1 konvertierte Fahrzeuge, die anschließend mit Fernlicht unterwegs waren.

Habe mich heute mal mit diesem Thema auseinander gesetzt.

Durch Try and Error bin ich letztendlich zur Lösung des Problems gekommen.

Verantwortlich für die Helligkeit der Fahrzeugscheinwerfer ist der Eintrag "emissive_scale" mit Wertangabe, welcher in der material Datei eines jeden konvertierten Fahrzeugs eingetragen ist.

Die Fahrzeuge in TPF 2 haben die folgenden emissiveScale-Werte (zu finden \Steam\steamapps\common\Transport Fever 2\res\models\models.zip):

car: emissiveScale = { 20, 20, 20, },

bus: emissiveScale = { 20, 20, 20, },

truck: emissiveScale = { 20, 20, 20, },

tram: emissiveScale = { 255, 255, 255, },

train: emissiveScale = { 45, 45, 45, },

ship: emissiveScale = { 50, 50, 50, },

plane: emissiveScale = { 200, 200, 200, },

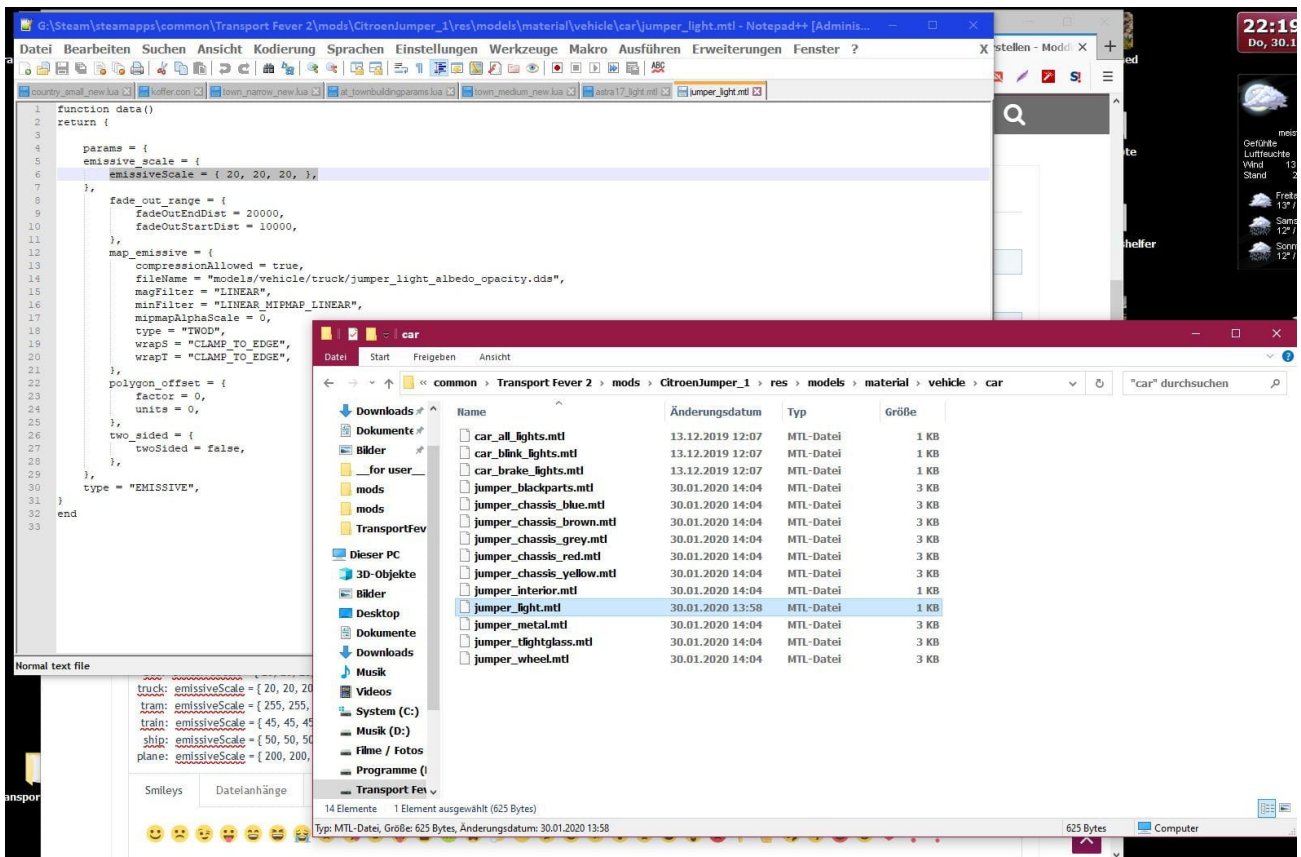
Die Werte in den Klammern sind massgeblich für die Helligkeit.

Anleitung zur Änderung der zu hellen Scheinwerfer: benötigt wird ein Editor, ich nutze NotePad ++

Du gehst zuerst in deinen TPF 2 Modordner, suchst die entsprechende Fahrzeug-Mod und folgst dem Pfad zu den mtl Dateien:

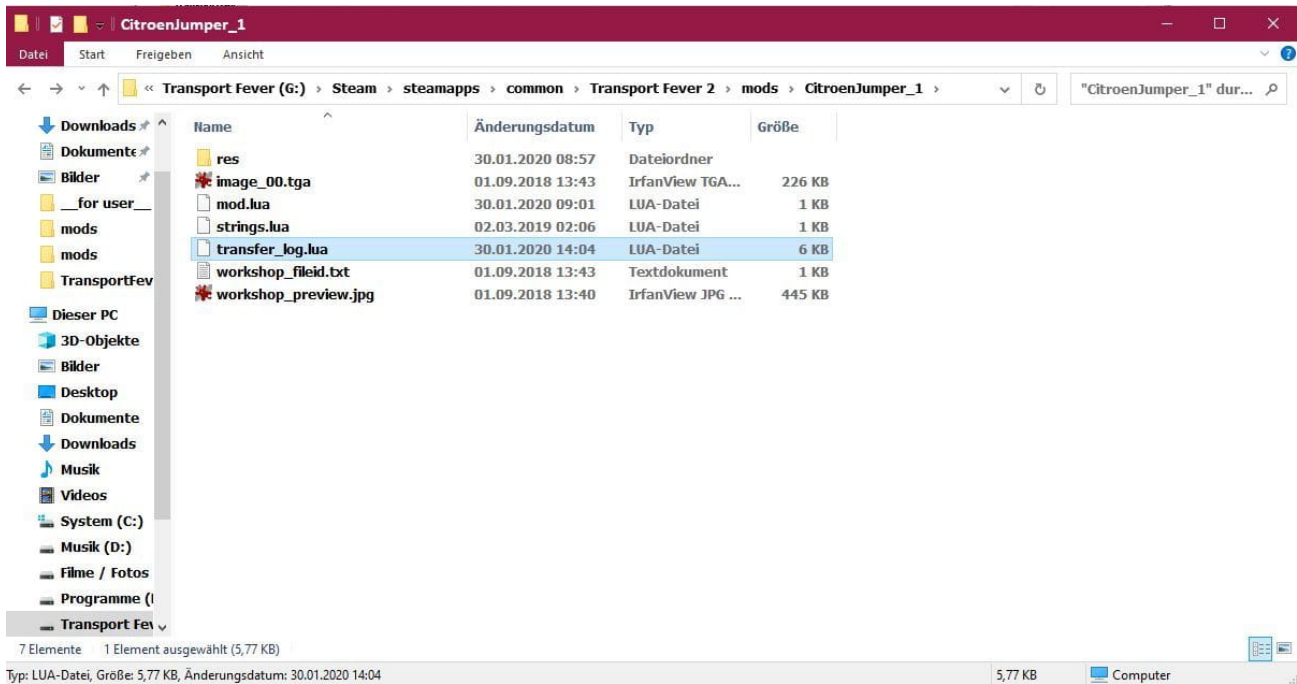
G:\Steam\steamapps\common\Transport Fever 2\mods\CitroenJumper_1\res\models\material\vehicle\car

Der CitroenJumper soll hier als Beispiel dienen.



Auf dem Foto siehst du alle mtl Dateien für das Fahrzeug. Wichtig ist die markierte `jumper_light.mtl` die du mit dem Editor öffnest. In Zeile 6 findest du den `emissiveScale = { 20, 20, 20, }` Wert, der hier schon geändert ist. Zu ändern ist immer die jeweilige `Fahrzeug_light.mtl`

mtl Datei speichern, dann gehst du zurück zum Anfang des Modordners.



Wenn du alle Schritte richtig befolgt hast, sollte das Ergebnis wie auf den beiden Fotos aussehen. Links vorher, rechts nachher.



Diese Anleitung lässt sich auf alle konvertierten Fahrzeuge anwenden, deren Scheinwerfer viel zu hell scheinen.

Als Grundlage für die Fahrzeuge dienen die oben zugewiesenen "emissiveScale-Werte".

Zu finden sind sie immer in der jeweiligen Fahrzeug_light.mtl