

Tauschtexturen

Viele WBF-Wagen (hier im Besonderen die 600mm Schmalspur-Güterwagen) haben eine Ladung, die per Schieberegler oder Kontaktpunkt in der Höhe verschoben werden kann und/oder auf Null skalierbar ist (= Ausladen).

Meist haben die Wagen eine Tauschtextur. Das ermöglicht dem User, eine eigene Textur zu verwenden (oder die Tauschtexturen von meiner Seite).

Texturen 1

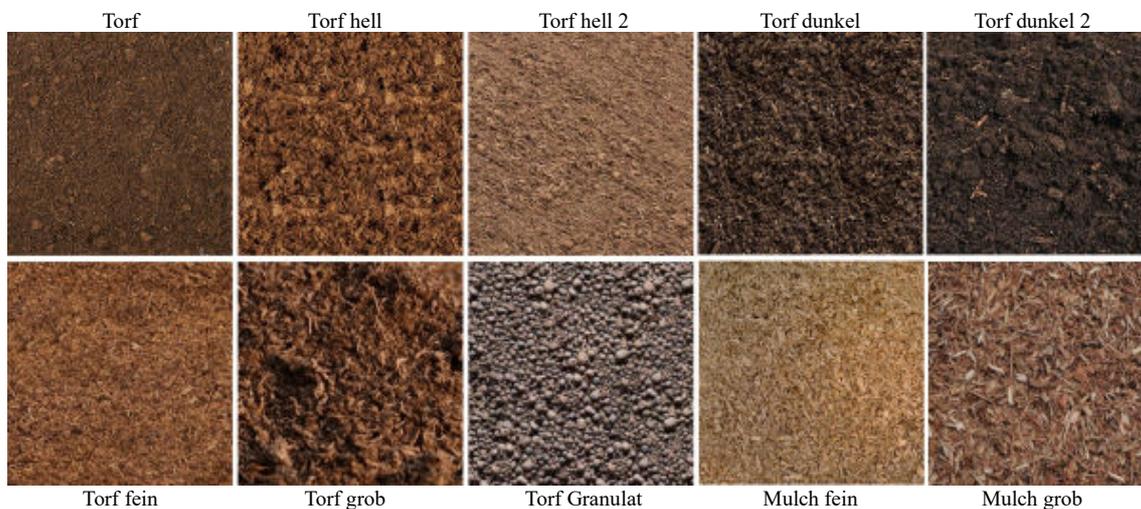


Meine Tauschtexturen für Schüttgüter haben 256x256 Pixel (das reicht in der Regel aus, um das Ladegut einigermaßen realistisch darzustellen) und können gekachelt werden. Das heißt, daß rechts und links sowie oben und unten jeweils ein nahtloses Aneinandersetzen (Wiederholen) der Textur möglich ist. Als Dateiformat verwende ich aktuell PNG (deutlich kleiner als TGA).

In den Modellen wird die verwendete Position auf der Textur relativ zur Texturgröße angegeben, z.B. 15/100 in der Breite (von links) und 75/100 in der Höhe (von unten). Dadurch lassen sich auch andere Texturgrößen als Tauschtextur verwenden, sie sollten allerdings quadratisch sein. Bei 128x128 Pixel wären die Beispielwerte dann knapp 19 Pixel von links und 96 Pixel von unten, bei meinen 256x256 Pixel-Texturen 38,4 Pixel von links und 192 Pixel von unten.

Werte größer 1 (z.B. 107/100) beziehen sich auf eine zusätzliche Kachel rechts oder oben, Werte kleiner 0 (-12/100) auf eine weitere Kachel links oder unten.

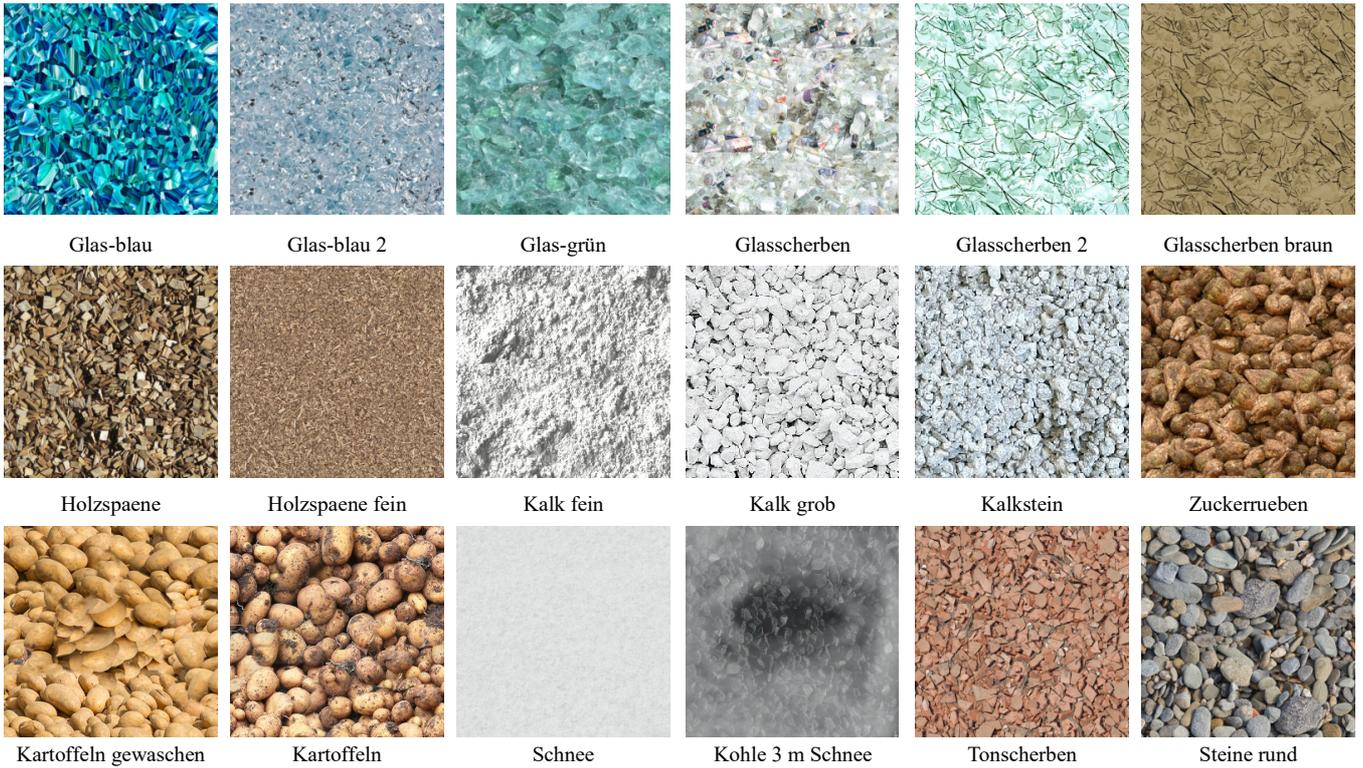
Texturen2



Texturen 3



Texturen 4



Verwendung bei verschiedenen Modelle

Im Folgenden wird der Verwendete Bereich der Tauschtextur bei den verschiedenen Modellen gezeigt.

Kipploren



Bei den Kipploren wird nahezu der gesamte Texturbereich verwendet (nur ein paar Pixel am oberen Rand fallen weg).

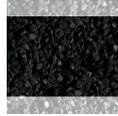
Torfloren



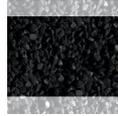
Alle Modelle mit Torfladung benutzen die Textur „Torf dunkel“. Da die Wagen nicht quadratisch sind, bleibt ein Rand (bei 256x256 Texturen 36 Pixel oben und unten) ungenutzt.

Kastenloren

V80N_WBF_SS6_058



V11N_WBF_SS6_069



V11NKK10041



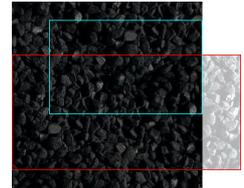
Auch bei den Kastenloren werden ca. 15% oben und unten nicht genutzt, die Shop-Modelle (rechts) benutzen die gesamte Textur.

Holz-Hunte - Hunte

V11NKK10045



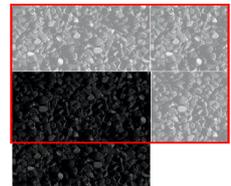
V10NKK10046



Für die Holz-Hunte wird der blau umrandete Bereich verwendet, die etwas größeren Förderwagen verwenden den rot umrandeten Bereich (der helle Teil ist eine Textur-Wiederholung).

Lore mit Bordwänden – MFLN Nr 44

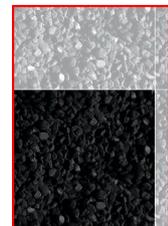
V11NKK10047



Für die MFLN Loren wird der rot umrandete Bereich verwendet (die Textur-Wiederholung ist wieder hell grau).

O&K Kipplore mit Holzmulde

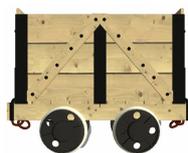
V11NKK10048



Für die Kipploren Holz wird der rot umrandete Bereich verwendet (Textur-Wiederholung ist hell grau).

Hölzerner Förderwagen

V11NKK10073



Für die hölzernen Förderwagen wird der rot umrandete Bereich verwendet (bei 256x256 – ca. 50 rechts und links, 30 oben, 19 unten).

Förderwagen groß

V11NKK10078 (& V11KKK10003)



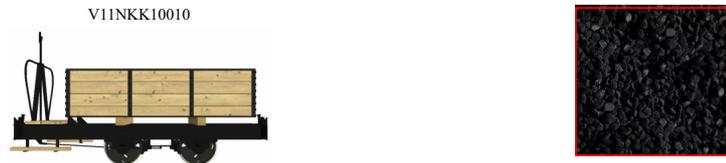
Bei den großen Hunten wird die Textur in der Breite etwa 2,3 mal wiederholt.

Rübenwagen



Für die verschiedenen Rübenwagen wird die Textur für die Ladung gut 3,2 mal in der Breite und ca. 2 mal in der Höhe verwendet. Dabei wird die Textur teilweise gedreht (-) und teilweise gerade aufgetragen (-).

Niederbordwagen der DKBM



Bei diesen Wagen wird nahezu die gesamte Textur aufgetragen (ein paar Pixel am oberen Rand werden ausgenommen).

Brigade-Hochbordwagen



Für die Brigadewagen wird die Textur drei mal in der Höhe verwendet (rechts und links bleiben ein paar Pixel ungenutzt).

Weserhütte Nr. 506



Die Textur wird 3,75 mal in der Breite verwendet (rot = Texturbereich, blau = Wiederholungen).

... wird fortgesetzt ...