Bodentexturen

Mit Bodentexturen kann man die Oberfläche einer Anlage gestalten

Allgemeines

Mit Bodentexturen kann man die Oberfläche einer Anlage gestalten, beispielsweise kann man eine Fels, Sand oder Grastextur auftragen. Jede Bodentextur entspricht in Trainz einem eigenen Objekt mit eigener [KUID](#). Seit TS 2010 kann eine Bodentextur auch für unterschiedliche Jahreszeiten eine andere Darstellung bieten (zB. Schnee im Winter).

Technischer Hintergrund

Einem Bodenvertex können eine oder mehrere Texturen zugewiesen werden. Eine ist aber zunächst immer da, das ist die mit orangenem 10m-Raster. Werden jetzt weitere Bodentexturen dem selbem Vertex zugewiesen, greift die Deckungs-Regel. Eine vollständig übermalte Textur trägt zur Deckung nichts bei und wird beim nächsten Speichern aus der Liste dieses Bodenvertex entfernt. Damit verschwindet sie zunächst aber nur bei diesem Vertex. In der Vertexliste steht aber nur ein 1-Byte-Index auf die Textur. Zusätzlich gibt es eine Liste mit Indices und der tatsächlichen [KUID](#)-Referenz, bei TRS2004 und der TRS2006-Familie für die gesamte Strecke, seit TS2009 [SP1](#) für jedes Baseboard. Erst wenn kein Bodenvertex mehr einen Index auf eine bestimmte Textur enthält, wird die [KUID](#) aus der Liste entfernt, wieder beim nächsten Speichern - und damit Raum für ggf. eine neue Textur geschaffen.

Entfernen von Bodentexturen

Wird eine Bodentextur von einer anderen Bodentextur vollständig überschrieben ("übermalt"), so wird die untere, somit nicht mehr sichtbare Bodentextur entfernt, somit wird diese also auch aus der Texturliste in der gnd-Datei entfernt, soweit es keine Verweise mehr auf sie gibt.

Manuell(Anleitung von "werfisch")

die entsprechende Map laden

mit dem Werkzeug "Kopieren/Einfügen" jungfräuliches Plattenmuster auf die zu löschenden Texturen kopiert die Map gespeichert, den Editor beendet und die Map erneut in den Editor geladen

die Funktion "Fehlende Objekte löschen" angewandt

die Map speichern

ab TransDEM 2.0

Auch TransDEM bietet seit Version 2.0 eine Löschfunktion für Bodentexturen, dort auch für TS2009/10. Gedacht um die TransDEM-Texturen vor Veröffentlichung einer Strecke rückstandslos zu entfernen, aber auch auf jede andere Bodentextur anwendbar, sofern man ihre [KUID](#) kennt. Ist die zu löschende Bodentextur die einzige und letzte, dann wird wieder die graue Standardtextur mit dem orangenem 10m-Raster eingetragen.

[Bearbeiten] mit "Erazor"

Für TRS 2004 - Trainz Classics gibt es ein kleines Hilfsprogramm namens "Erazor" von Switchdoc, dieses kann an einer Stelle einer Anlage alle Texturen entfernen.

Die Fläche, von der man die Texturen entfernt haben will, wird mit dieser Textur markiert, die Anlage gespeichert und erazor gestartet. Dort, wo die Markierung angebracht ist, werden alle Bodentexturen entfernt, es erscheint wieder das gelbe Gitter auf der grauen Fläche. Aufgrund der ab TS2009 geänderten Dateistruktur ist die Kompatibilität für TS 2009 / TS 2010 unbekannt.