

STL texturereplacement och dörrscript v3.11

Funktioner

- Utbytbara texturer till lok och vagnar
- Öppningsbara dörrar på täckta godsvagnar
- Aktiverar automatiskt STL-koppel

Medverkande

"Svenolov" - Script

"Lan" - Mesher

"Korvtiger" - Mesher, dokumentation

"MatsS/emges" - Mesher, texturescript

"Janne" - Godkännande från STW

Beskrivning

STL-texturereplacement och dörrscript är ett tillägg till STL-koppel som möjliggör att man på en vagn kan ha flera olika texturer med olika målning eller vädring som slumpas när vagnen sätts ut eller som kan bytas i propertyrutan om det är en speciell målning som man vill åt och/eller ett dörrscript som gör att dörrar på täckta godsvagnar kan öppnas vid lastning och lossning eller via propertyrutan.

Texturscriptet

Vissa vagnar är vanligare än andra, och en del vagnar är den enda vagnstyp som kan gå i ett tåg, som till exempel malmvagnar. Men att koppla ihop 30 malmvagnar i trainz ser ju lite tråkigt och upprepande ut då alla har exakt samma färg, nummer och vädring. Det går ju att lösa genom att man gör flera texturer och gör flera assets där man bara har olika texturer för olika vagnar. Men det tar mycket extra plats, då alla assets måste innehålla samma mesh och config. Då är det smartare att använda ett script som kan byta huvudtexturen på en vagn och det är vad STL-texture replacement gör. Det sker genom att man skapar ett asset för vagnen precis som vanligt och sedan ett annat asset med alla extra texturer i, sedan sköter scriptet resten.

Dörrscriptet

Dörrscriptet öppnar dörrarna på vagnar som lastas eller lossas och skiljer på höger och vänster dörr. Dörrarna kan dessutom öppnas manuellt i Surveyor så att man kan ställa vagnar vid lastbryggor och liknande med dörren/dörrarna öppna. Det är meningen att scriptet ska användas på täckta vagnar av G-typ, öppna vagnar med tömning som kol- och kalkvagnar ska inte ha detta script, utan ett simplare (Se CCG*) och passagerarvagnar har en inbyggd funktion för dörröppning (Se CCG).

*CCG Content Creators Guide, finns att ladda ned på Aurans hemsida.

Tillägg i config och scriptfil

Så fort du aktiverar det här scriptet så aktiveras automatiskt STL-koppel, vilket kräver att du har koppel på din vagn eller ditt lok. Se STL-koppel guiden för mer information om det.

I configen måste följande läggas till:

Om du vill ha dörrscriptet:

```
string-table
{
    door_left           "Dörr, vänster"
    door_right          "Dörr, höger"
}
```

Samt så måste ett script läggas till och länkas från configen om du inte gjort det för STL-koppel

redan:

```
script "STLVehicle.gs"
class "STLVehicle"
```

Om du vill så går det lika bra att använda namnen som STL-koppel-guiden föreslår.

Om du vill ha med texturereplacementet:

så måste alla delar i mesh-tablen som ska ha utbytbar textur ha ett tillägg i form av en effekt:

```
effects
{
  textures
  {
    kind "texture-replacement"
    texture "xxx.texture"
  }
}
```

Skriv in namnet på den första texturen där det står xxx, utan .tga-ändelsen.

Men om du har flera delar än en som har samma textur och som ska ha texture-replacement så måste effekten ha olika namn på olika delar. Om du till exempel har en högersidas dörr, så ska den se ut såhär:

```
effects
{
  textures_dr
  {
    kind "texture-replacement"
    texture "xxx.texture"
  }
}
```

Xxx ska bytas ut till samma texturnamn som huvudtexturen har, precis som ovan. Skillnaden är namnet på containern, textures_dr (door right). Det finns flera namn till det här som fungerar och det är bara dessa namn som fungerar:

- textures** (till default-meshen)
- textures_dr** (door right)
- textures_dl** (door left)
- textures_ga** (gabledoor a, gaveldörr)
- textures_gb** (gabledoor b)
- textures_dt** (door top toplucka på t.ex. kalkvagnar)
- textures_ba** (bridge a, övergångsbrygga)
- textures_bb** (bridge b)
- textures_e1** (extra 1)
- textures_e2** (extra 2)
- textures_e3** (extra 3)

Vad de används till för delar ser ju rätt uppenbart ut eller hur? Men om man skulle behöva flera dörrar eller vill ha bottentömningsluckor med texturereplacement och har alla extrataggar redan använda så går det att använda någon annan tagg till det, de är inte på något sätt knutna till just det som namnet säger att de är till för. Namnen är bara för att man lättare ska hålla ordning på dem.

Dessutom ska dessa läggas till i kuid-tablen:

mstrainmonitor	<kuid:177292:204091>
mscommonsource	<kuid:177292:209000>
texture_asset	<kuid:xxx:xxx>

Namnet texture_asset får inte ändras, bara byt kuiden till den som din textureasset har.

Scriptfilen

Nu ska du skapa en textfil i samma mapp som configen till ditt fordon ligger om du inte redan gjort det. Filen ska ha samma namn som du skrev in i configen.

```
include "STLVehicle.gs"

class STLVehicle isclass STLVehicle
{
};
```

Spara filen och gör om den till en .gs-fil.

Om du redan har en scriptfil så byt bara ut include och isclass till de som står här ovan. Detta gäller även om du redan har STL-koppel, för STL-koppel kommer att aktiveras så fort du använder detta script, men det här scriptet kommer inte fungera om du inte skriver in det som visas ovan i scriptfilen.

Textureassetet

Om du vill ha texturescriptet så ska du fixa det som står här nedan.

Texturerna är uppdelade på följande sätt, den första texturen ligger som vanligt i mappen med vagnen/loket och har sin texture.txt där. Namnet spelar ingen större roll.

Resten av texturerna ska ligga i ett eget asset som skapas i CM och som ska vara av typen texture-group.

category-class	"JO"
kind	"texture-group"

I assetets mappen lägger du alla texturer förutom den texturen du har i loket/vagnens mapp.

Texturerna ska ha samma namn som den första texturen, med undantaget för att de ska ha ett nytt nummer och därför sluta på, _1.tga, _2.tga osv.

Dessutom ska alla texturerna ha en egen texture.txt. Kopiera den från lok/vagnmappen och byt numret i namnet på filen **och inuti den!** Om du inte ändrar inuti den så kommer den att syfta på fel textur och du kommer få samma textur hela tiden.

Namn	Storlek	Typ
config.txt	2 kB	Textdokument
gsub_1.texture.txt	1 kB	Textdokument
gsub_1.tga	2 049 kB	TGA-fil
gsub_2.texture.txt	1 kB	Textdokument
gsub_2.tga	2 049 kB	TGA-fil
gsub_3.texture.txt	1 kB	Textdokument
gsub_3.tga	2 049 kB	TGA-fil
gsub_4.texture.txt	1 kB	Textdokument
gsub_4.tga	2 049 kB	TGA-fil
gsub_5.texture.txt	1 kB	Textdokument
gsub_5.tga	2 049 kB	TGA-fil

Sedan ska du lägga till följande i configen:

```
textures
{
    0          "_1.texture"
    1          "_2.texture"
    2          "_3.texture"
    3          "_4.texture"
osv.
}

string-table
{
    texture_0    "Texturenamn 0"
    texture_1    "Texturenamn 1"
    texture_2    "Texturenamn 2"
    texture_3    "Texturenamn 3"
    texture_4    "Texturenamn 4"
    texture_5    "Texturenamn 5"
osv.
}
```

I textures ska alla texturer som ligger i assetmappen finnas, lägg till namnet som står före _1.texture i varje rad. Notera att antalet rader i denna containern är 1 mindre än det antalet texturer du faktiskt har eftersom den i lok/vagnmappen inte räknas med! Lägg här till eller ta bort rader allt efter behov.

I stringtablen ska det finnas en rad mer än i textures containern, eftersom man här har alla texturer listade. Det är i den här containern som man skriver in vilket namn som varje texture ska ha i propertyrutan. Det skrivs in i den högra spalten, den vänstra behöver inte ändras. Namnet på texturerna kan lämpligen vara, operatör, littera, nummer, texturebeskrivning. Till exempel:

SJ G 46132 mycket sliten

Notera att texture_0 är den textur som finns i lok/vagnmappen!

Dörrscriptet

Om du vill ha dörrscriptet så ska följande följas:

Kolla först så att du skrivit in de två taggarna i stringtablen som finns i **"tillägg i config och scriptfil."**

Dörrarna ska skapas som egna objekt och länkas till huvudmeshen. De ska vara animerade över 30 frames (0-29 i gMax/3DSMax, 1-30 i Blender) där 0 resp 1 är stängd dörr och 29 res. 30 är öppen dörr. Dörrarna ska vara två separata objekt, en vänsterdörr och en höger.

I configen för vagnen ska följande läggas till:

```
door_right
{
    mesh                "door_right.im"
    anim                "door_right.kin"
    att                 "a.door_right"
    auto-create         1

}

door_left
{
    mesh                "door_left.im"
    anim                "door_left.kin"
    att                 "a.door_left"
    auto-create         1

}
```

Om du dessutom vill ha texturereplacement så ska det läggas till som effect innanför door_left och door_right containrarna. Byt ut namnen på mesher, animationsfiler och attachmentpoints till de som du använder. Containernamnet får dock inte bytas.

Sedan är det bara att spara och köra!

Mycket nöje!

// STL-teamet

Korvtiger 101116