

Austauschen der Material Definition (TXMT)

1 Wozu die Material Definition?

Über die Material Definition kann man unter anderem Transparenz, Metall- und Leuchteffekte erreichen. Ohne sich weiter mit den einzelnen Einträgen befassen zu müssen, kann man leicht Ergebnisse erzielen, in dem man die komplette Material Definition einfach austauscht.

2 Beispiel: Transparente Tischplatten

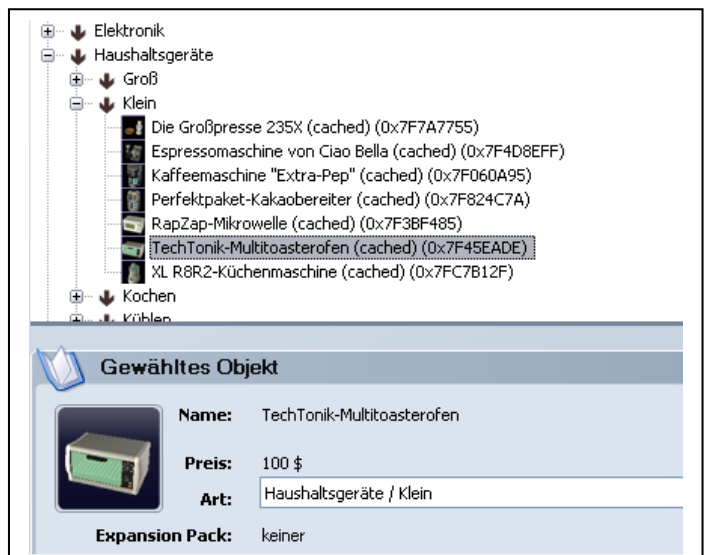
Es ist nicht besonders schwer einem Tisch eine transparente Glasplatte zu verpassen. Die einzige Bedingung dafür ist, dass Glasplatte und Tisch getrennt recoloriert werden können. Ein geeignetes Maxis-Objekt dafür ist zum Beispiel der „Psychedelische SimAtri-Cafétisch“.



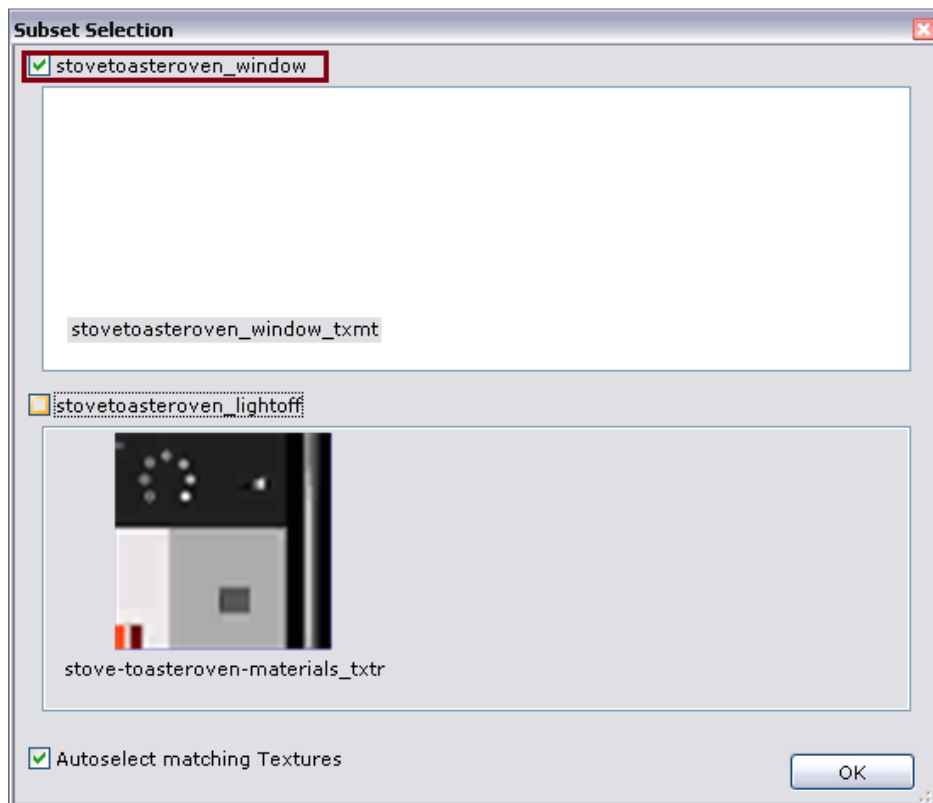
Links Tisch original rechts mein Recolor der Tischplatte

2.1 Extrahieren einer passenden Material Definition

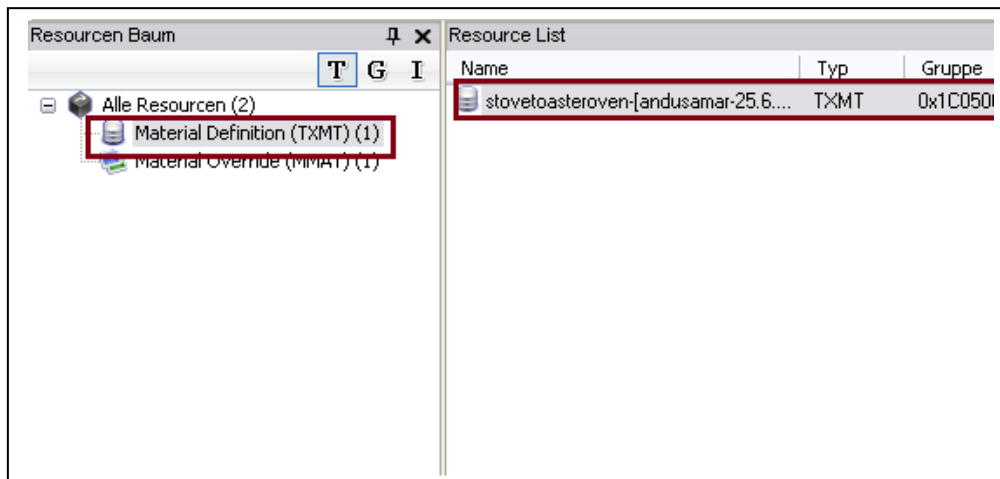
Als erstes benötigt man eine Material Definition mit den Eigenschaften, die man seinem Objekt geben möchte. Das ist in diesem Fall Glas. Ein Maxis-Objekt, das Glas enthält, ist die Mikrowelle „TechTonik-Mulittoasterofen“. Deswegen nun zuerst den Objekt-Workshop öffnen und diese Mikrowelle auswählen. **Weiter** klicken und bei Aufgabe **Recolor** auswählen. Bei dem nun erscheinenden Speichern-Dialog einen Speicherort auswählen und einen Namen für die Datei vergeben.



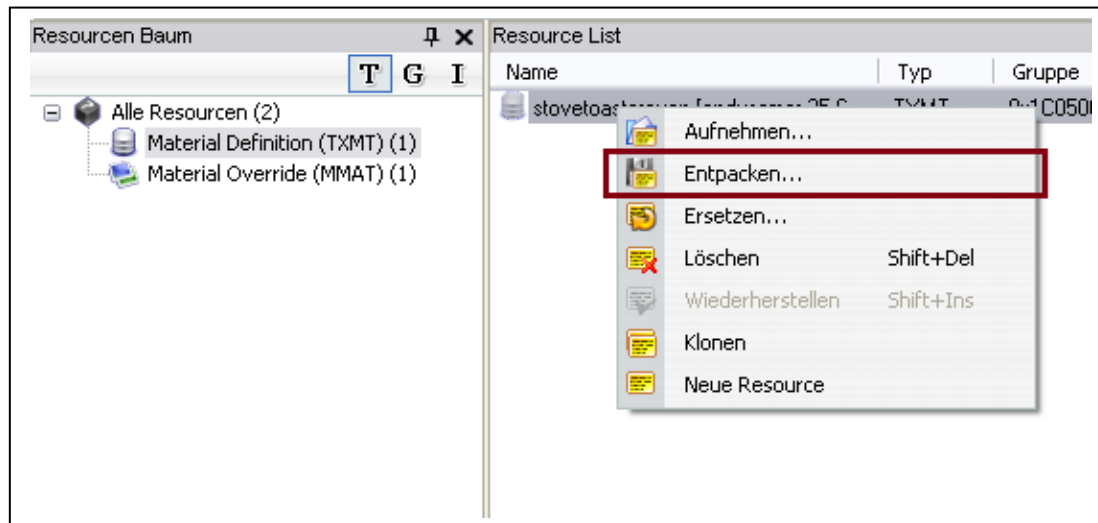
Nun bei dem Fenster für die Subset-Selection nur das Subset für das Glas auswählen.



Anschließend im Ressourcen-Baum **Material Definition** auswählen und die in der Ressource List angezeigte Material Definition markieren.



Nun kann mit einem Rechtsklick auf die Material Definition und **Entpacken...** die Material Definition exportiert werden.



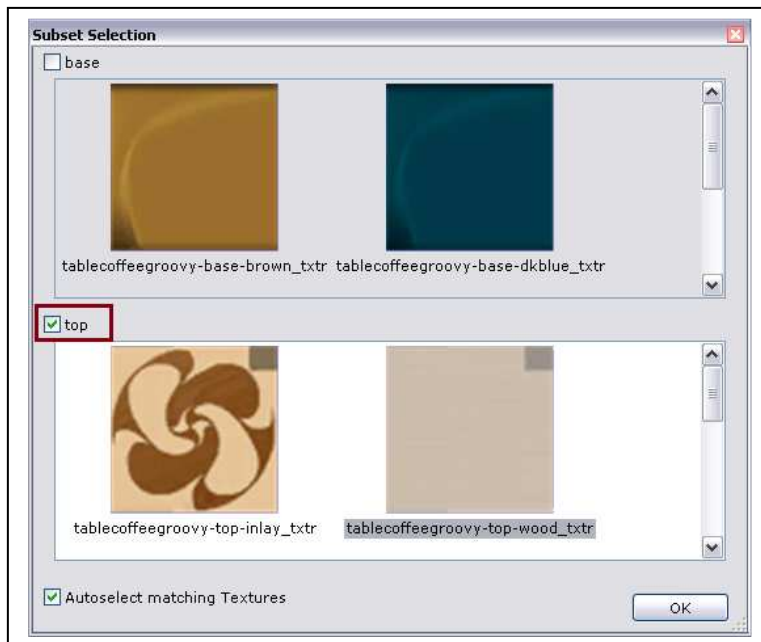
Daraufhin erscheint wieder ein Speichern-Dialog in dem der Speicherort ausgewählt und ein Dateiname vergeben werden kann. Damit ist der Export abgeschlossen.

2.2 Import der Material Definition

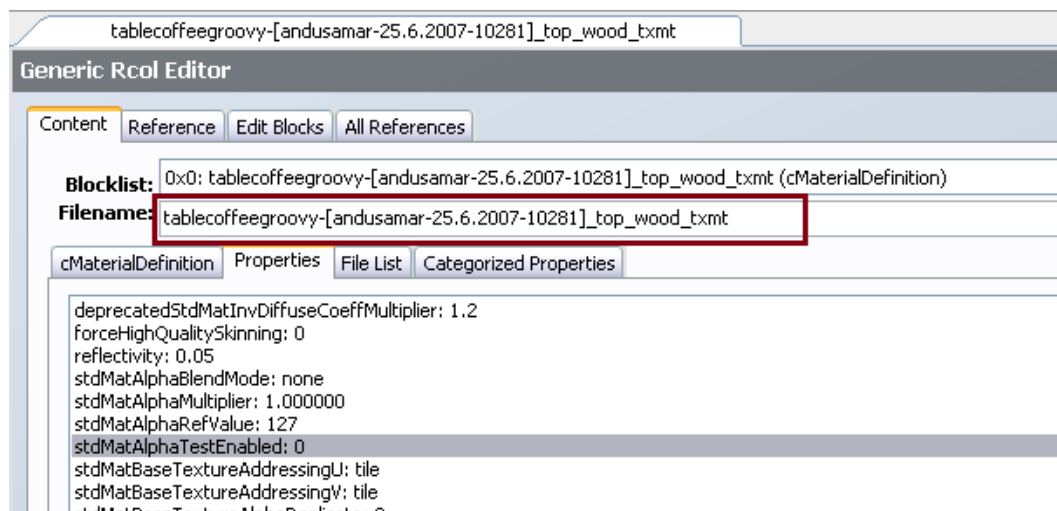
Als nächstes nun wie gewohnt beginnen ein Recolor mit Hilfe des Object-Workshops zu erstellen.



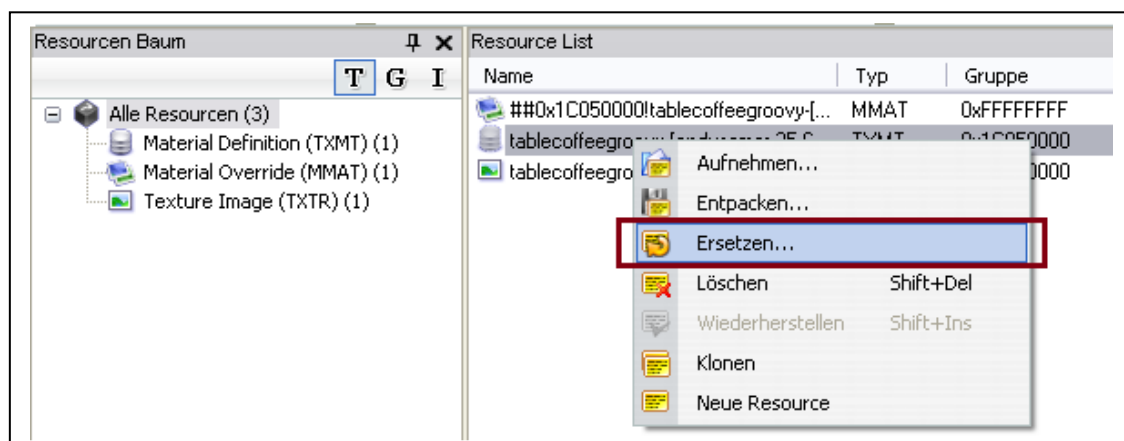
Bei der Subset-Auswahl nur das Tischplatten-Subset auswählen, da wir nur dieses verändern wollen.

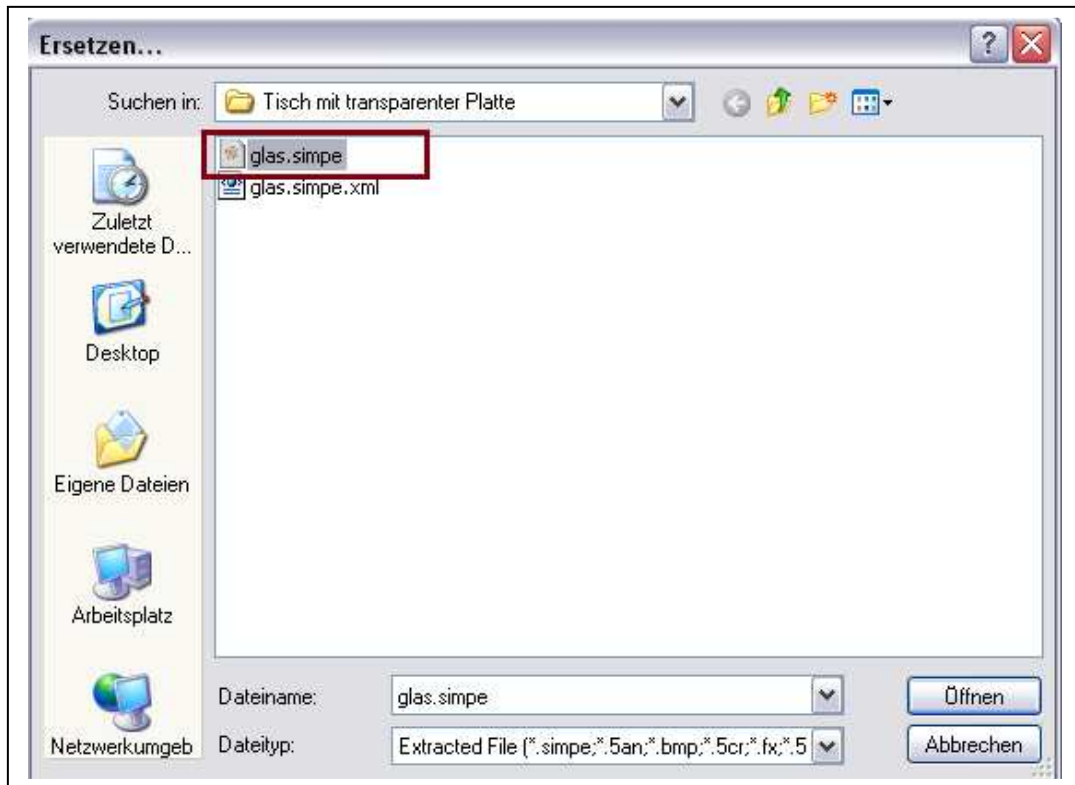


Nun als nächstes wieder die Material Definition auswählen und den vorhandenen **Filename** merken. Zum Beispiel durch Kopieren in die Zwischenablage oder in eine Textdatei.

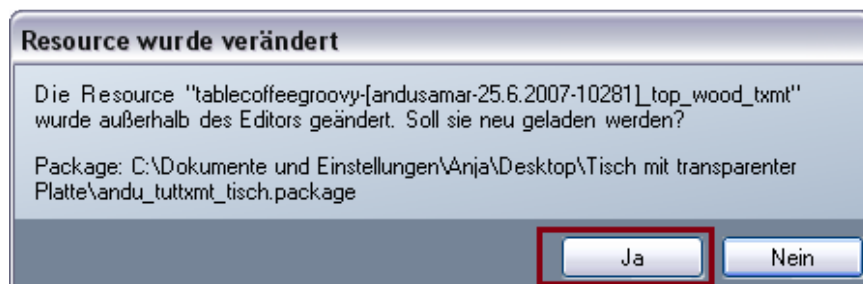


Jetzt kann über einen Rechtsklick auf die Material Definition und Ersetzen... die zuvor exportierte Glas-Material Definition importiert werden.

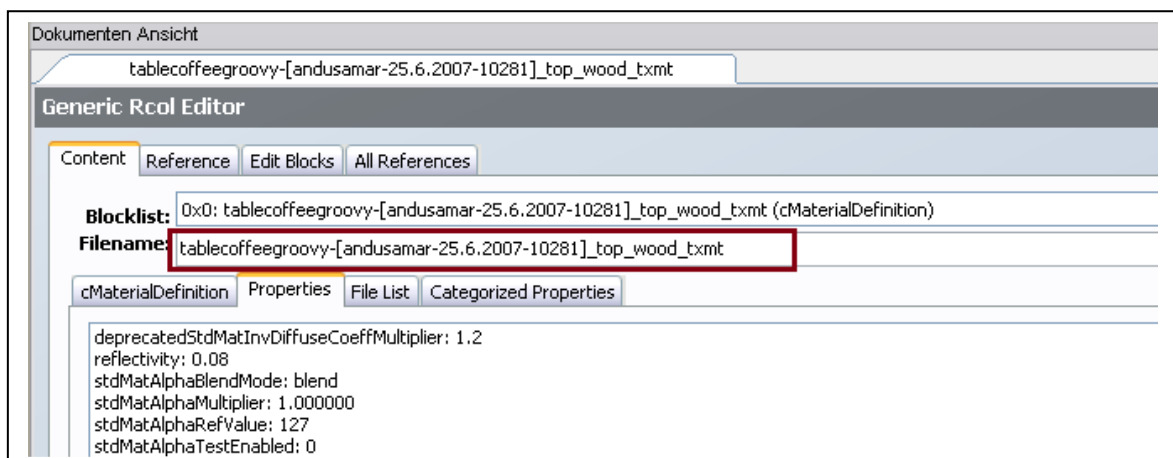




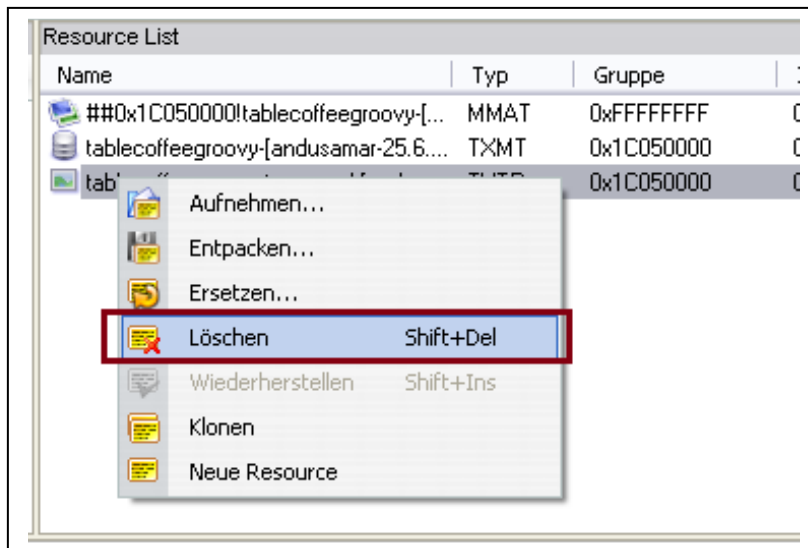
In diesem Fenster die zuvor exportierte Material Definition auswählen und **Öffnen** klicken. Die Abfrage in dem nun erscheinenden Fenster mit ja beantworten.



Nun wird der gemerkte Name in der Material Definition bei **Filename** wieder eingesetzt.



Anschließend auf **Übernehmen** klicken. Da die Glastischplatte keine Textur verwendet kann diese nun auch über Rechtsklick und **Löschen** gelöscht werden.



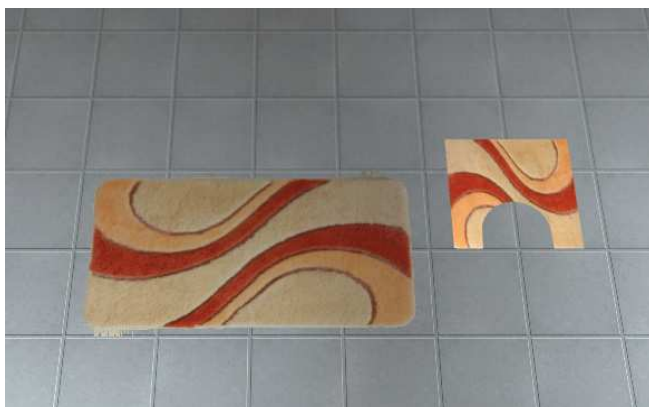
Als letztes noch speichern und nun kann das Recolor im Spiel schon getestet werden.

3 Einheitliche Material Definition für Recolor-Sets

Verwenden Objekte unterschiedliche Material Definitionen, kann dieselbe Textur bei jedem Objekt unterschiedlich aussehen. Wenn man dieselbe Material Definition für alle Objekte übernimmt, kann man ein einheitlicheres Aussehen erreichen.



Teppiche mit unterschiedlicher Material Definition

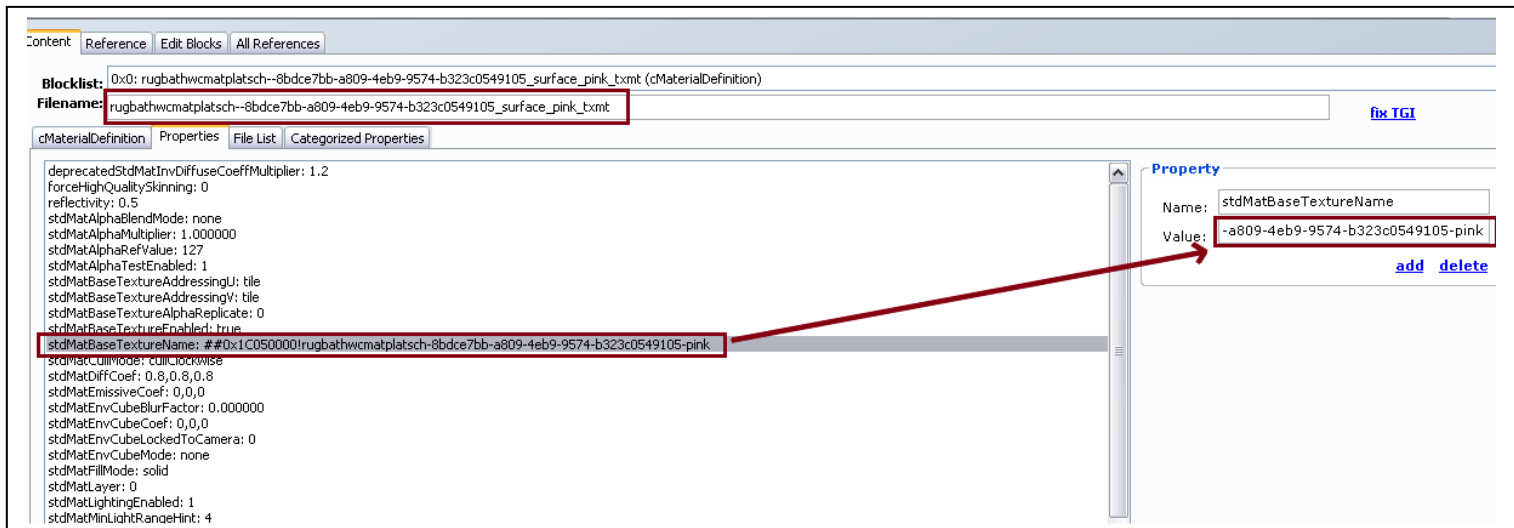


Teppiche mit gleicher Material Definition

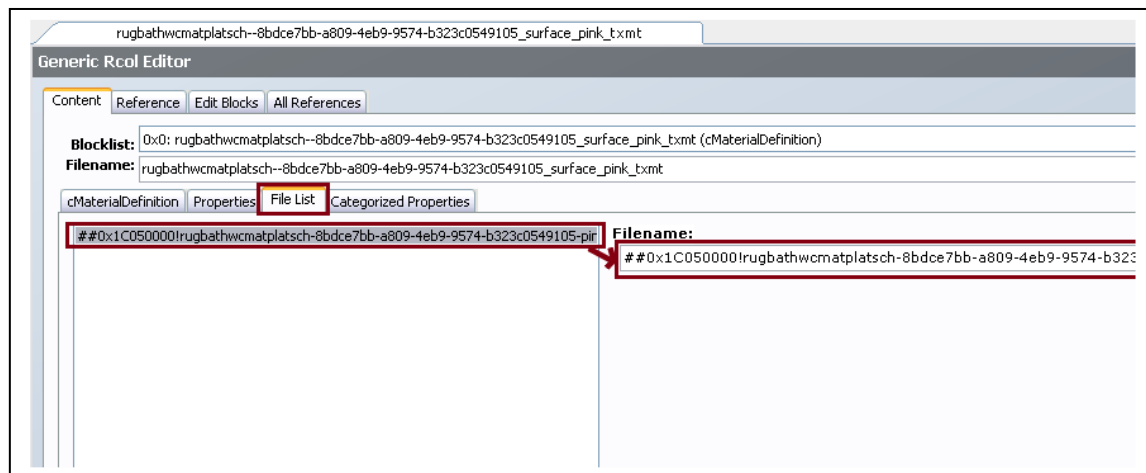
Das Vorgehen entspricht genau dem bei der transparenten Tischplatte. Zuerst exportiert man die Material Definition, die man für alle Recolors verwenden möchte und ersetzt in den entsprechenden Recolors dann die Material Definition durch diese.

Da im Gegensatz zur Glasplatte diesmal auch eine Textur vorhanden ist gibt es einen zweiten Eintrag in der Material Definition der gemerkt und angepasst werden muss. Und zwar **stdMatBaseTextureName**.

Also diesmal vor dem Ersetzen sowohl Filename wie **stdMatBaseTextureName** zum Merken in eine Textdatei kopieren und nach dem Importieren wieder dort einfügen.



stdMatBaseTextureName muss nach dem Importieren noch an einer weiteren Stelle eingefügt werden. Dazu muss zuerst das **File List**- statt des **Properties**-Tab in der Material Definition ausgewählt werden.



Nun hier bei Filename ebenfalls die Bezeichnung für **stdMatBaseTextureName** hineinkopieren. Anschließend auf **Übernehmen** klicken und speichern und das Recolor ist fertig.