

PBR, FBX: Fragen, Fallstricke, Fehler

Post by "mick1960" of Dec 26th 2018, 4:39 pm

Hier noch die ganzen TXT, vielleicht steck da ja der Wurm drin...

Erst die xxx.texture.txt:

```
Primary=dirt_normal.tga  
Alpha=dirt_normal.tga  
Tile=st  
NormalMapHint=normalmap
```

```
-----  
Primary=dirt.tga  
Tile=st
```

```
-----  
Primary=box_albedo.tga  
Alpha=box_albedo.tga  
Tile=st
```

```
-----  
Primary=box_normal.tga  
Alpha=box_normal.tga  
Tile=st  
NormalMapHint=normalmap
```

```
-----  
Primary=box_parameters.tga  
Alpha=box_parameters.tga  
Tile=st
```

Das Mesh metadata file:

```
materials
{
box.m.pbrmetaldetail
{
detail-scale 80
}
}
```

config.txt:

```

username "box fbx"
kuid <kuid:206616:100048>
trainz-build 4.6
category-region "DE"
category-era "1930s"
category-class "BH"
kind "scenery"
author "Michael Vogt alias mick1960"
license "(C) by Michael Vogt
Dieses Trainz-Asset-Objekt ist Public Domain
Ein Veraendern, Reskinnen oder aehnliches ist jederzeit erlaubt, solange die
Ursprungsquelle genannt wird.
Weiterhin muss ein veraendertes Asset frei und ohne jedwede Anmeldung und
ebenfalls auch auf der Auran DLS verfuegbar sein."
contact-email "m_vogt@gmx.net"
height-range -50,50
description "fbx test"
enable-pfx-collisions 0

obsolete-table
{
}
mesh-detail-level-count 1
mesh-table-lod-transition-distances 100

mesh-table
{
lod0n
{
mesh "box.trainzmesh"
auto-create 1
lod-level 0
}
}

thumbnails
{
0
{
image "screenshot.jpg"
width 240
height 180
}
}

kuid-table
{
}

```