



RW-Shader Blendermaterialarchiv

Dieses Blenderarchiv enthält alle gängigen Shader für den Train Simulator 2015.

Jedes Material ist für den Export vorkonfiguriert, es müssen lediglich die benötigten Texturen eingefügt werden.

Jedes Material kann mittels der Append-Funktion in jede beliebige Blenderdatei importiert werden (Shortcut UMSCHALT + F1).

Zu beachten ist, dass alle Material- / Texturslots frei benannt werden können, **außer dem ersten Texturslot**. Dieser definiert den eigentlichen Shader für den TS.

Die standardmäßige Texturbenennung soll als Hilfestellung verstanden werden, wo, wie, wann welche Textur für welchen Shader benötigt wird. Für eine detaillierte Beschreibung zur Verwendung der jeweiligen Shader siehe Handbuch des genutzten Blenderexporters.

Zum Schluss noch das Urheberrechtliche:

Die .Blend-Datei darf jederzeit verändert und auch in veränderter Form weiter gegeben werden. Das Logo dieser Anleitung, sowie die Anleitung selbst ist Eigentum von Michael Früchtl und darf ohne vorherige Zustimmung weder verändert noch weiter gegeben werden.