

Stellwerk a: 1 Mesh, 2 Texturen; "Tex. 1 Standard, Tex. 2 transparent/leuchtend"

Textur 1: Tagdarstellung von Dach, Wänden und Fenstern

Textur 2: Nachtdarstellung der Fenster; Aufteilung wie Tagtextur

Stellwerk b: 2 Meshes mit jeweils 1 Textur

erstes Mesh Dach/Wände und Tagdarstellung Fenster

"Standard, eine Textur"

zweites Mesh Nachtdarstellung der Fenster

"Überlagertes Fenster, tagsüber ausschaltend"

Stellwerk c: wie Stellwerk_a, aber die zweite Textur zeigt hier die Nachtdarstellung der Wände

Stellwerk d: 2 Meshes, 3 Texturen

erstes Mesh Tag- und Nacht-Darstellung von Dach und Wänden

"Tex. 1 Standard, Tex. 2 transparent/leuchtend"

zweites Mesh Nachtdarstellung der Fenster

"Überlagertes Fenster, tagsüber ausschaltend"

Stellwerk e: wie Stellwerk a, aber die Nachttextrur zeigt jetzt gleichzeitig die Nachtdarstellung von Fenstern und Wänden

Ein Versuch in der Frühzeit des 3D-Editors legte nahe, dass die zweite Bauart nachts leuchtender Fenster schneller gerendert wird als die erste Bauart; aktuelle Tests auf anderer Hardware (und auch einem anderen Betriebssystem) ergeben jedoch genau das Gegenteil :-(.

Wer es selbst ausprobieren will: Alternativ „Stellwerk_a“ bzw. „Stellwerk_b“ in eine leere Landschaftsdatei verknüpft importieren:

Massenimport

Anzahlx = Anzahly = 14 (z.B.)

Abstandx = Abstandy = 15

phiZ = 180 (damit sofort die Gleisseite vorn ist).

Dann „Extras“ → „fps-Test“ mehrfach ausführen.

Bahnsteig:

Aufhellen des Bahnsteigs durch Einstellen einer Nachtfarbe ungleich 0, z.B. R = G = B = 155

Reduzieren der Tagfarben so, dass die Summe der Werte in allen Kanälen jeweils 255 beträgt

unterhalb der Laternen zusätzliches Objekt, "Überlagertes Fenster, tagsüber ausdimmend"