

Table Of Contents

- [1 Ordnerstruktur](#)
- [2 Schlüsselwörter](#)
 - [2.1 Einstellungen](#)
 - [2.2 Kollision](#)
 - [2.3 Veränderungen am sichtbaren Objekt](#)

1 Ordnerstruktur

Die .sco-Dateien sind reine Textdateien und liegen in einem Unterordner von `Sceneryobjects`. Neben den .sco-Dateien gibt es drei mögliche Unterordner:

- Im Ordner `model` liegen die 3D-Objektdateien. Sie können im DirectX-Format (.x) oder im omsi-eigenen Format (.o3d) vorliegen. Siehe [Blender Import/Export](#).
- Im Ordner `script` liegen Scriptdateien. Scripte sind für Funktionen wichtig, die mit einer reinen .sco-Datei nicht realisiert werden können, zum Beispiel dynamische Anzeigen. Siehe [Scriptsystem](#).
- Im Ordner `texture` liegen die [Texturen](#), siehe auch [Textur](#).

2 Schlüsselwörter

Im Folgenden werden die grundlegenden Schlüsselwörter in einer .sco-Datei aufgelistet. Diese Liste erhebt aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit, tiefere Funktionen können z.B. von den originalen Objekten hergeleitet werden.

Schlüsselwort	Erklärung	Besonderheiten	Beispiel
[friendlyname]	Name des Objekts, der im OMSI-Editor angezeigt wird.	Pflicht	[friendlyname] Mein Objekt
[group]	Ordner und Unterordner, in denen das Objekt im Omsi Editor angezeigt wird	Die Anzahl wird vorangestellt	[groups] 2 Meine Objekte Ausstattung

2.1 Einstellungen

Im Folgenden sind alle Einstellungen optional. Falls es einen Standard-Wert gibt, ist dieser eingestellt.

Schlüsselwort	Erklärung
[LightMapMapping]	Die Lightmap der Kachel hat Einfluss auf Texturen , beleuchtet zum Beispiel das Objekt. Dies ist besonders bei Flächenobjekten (Kreuzungen, Straßen) und Häusern empfehlenswert.
[rendertype]	Bestimmt, wann das Objekt gerendert wird. Die Render-Reihenfolge spielt z.B. bei Transparenzen und Flächenüberdeckungen eine große Rolle. Nach dem Befehl folgt eine der folgenden Einträge:
presurface	Vor dem Terrain. Dies ist z.B. hilfreich, um Löcher in den Boden zu schneiden.
surface	Mit dem Terrain (z.B. Kreuzungen und Straßen).
on_surface	Nach dem Terrain bzw. nach surface-Objekten. (z.B. Richtungspfeile auf Asphalt)

Schlüsselwort	Erklärung
1	Vor normalen Objekten
2	<i>Standardwert</i>
3	Nach normalen Objekten
4	Nach Straßenfahrzeugen und Fußgängern. Sinnvoll bei Objekten mit viel Glas und Transparenz.
[absheight]	Die Höhe des Objekts wird absolut angegeben, nicht relativ zum Boden. Sinnvoll bei Kreuzungen und Straßenobjekten, bei denen die exakte Höhe benötigt wird, um sie z.B. an Splines anzupassen.
[onlyeditor]	Das Objekt ist nur im Editor sichtbar. Hierbei bleiben die Pfade aber erhalten.
[shadow]	Sorgt dafür, dass das Objekt einen Schatten erzeugt, der mit dem Stand der Sonne wandert. Voraussetzung ist die entsprechende Einstellung. Nicht zu empfehlen bei kleineren Objekten und Hintergrundobjekten, da dies eine große Auswirkung auf die Performance hat.
[petrolstation]	Sorgt dafür, dass in der Umgebung des Objekts der Spielerbus getankt und gewaschen werden kann.

2.2 Kollision

Auch die Kollision des Objektes ("Aufprall", Touchieren, etc.) kann gesteuert werden. Alle Einträge sind optional.

Schlüsselwort	Erklärung	Besonderheiten
[nocollision]	Der Spieler kollidiert nicht mit dem Objekt.	Schließt andere Kollisionseinträge aus.
[fixed]	Das Objekt ist fest und kann durch eine Kollision nicht verschoben werden.	
[surface]	Die Kollision erfolgt als Oberfläche/Terrain. Dies ist bei Kreuzungen notwendig.	In Kombination mit [collision_mesh]
[collision_mesh]	Bestimmt das Mesh der Kollision. Fehlt dieser Eintrag, wird eine Boundingbox erzeugt.	In der nächsten Zeile steht das Mesh im model-Unterdner. Das Kollisionsmesh kann die gleiche Objektdatei sein wie das Hauptmesh, es kann aber auch eine andere sein.
[boundingbox]	s. Boundingbox	

2.3 Veränderungen am sichtbaren Objekt

Schlüsselwort	Erklärung	Besonderheiten	Beispiel
[mesh]	Fügt eine Objektdatei (.o3d oder .x) hinzu.	Es kann auch mehrere Objekte geben. Die Reihenfolge der Einträge bestimmt die Renderreihenfolge.	[mesh] Bank.o3d

Schlüsselwort	Erklärung	Besonderheiten	Beispiel
[matl]	Definiert die angegebene Textur als Material. Die folgenden Matl-Einträge bestimmen die Eigenschaften. Angehängt wird die Nummer des Sub-Meshs (bei mehreren Objekten), in der Regel 0.	Bezieht sich auf die Textur im Objekt des <u>vorangegangenen</u> Mesh-Eintrags.	[matl] Metall.dds 0
[matl_alpha]	Bestimmt, ob die Textur eine Transparenz über den Alpha-Kanal der Textur hat: 0 - keine Transparenz 1 - Volltransparenz (jede Transparenz wird als Volltransparenz interpretiert) 2 - Teiltransparenz		[matl_alpha] 2
[matl_envmap]	Definiert eine Reflexionstextur und die Stärke der Reflexion (als Gleitkommazahl zwischen 0 und 1)		[matl_envmap] envmap.bmp 0.4
[complexity]	Definiert die Sichtbarkeitsebene des Objekts. Über die Einstellungen können Objekte mit niedrigerer Priorität zwecks besserer Performance aus- und eingeblendet werden. 0 - Sehr Wichtiges Objekt - Kreuzungen, Häuser, Laternen, Haltestellen, Verkehrszeichen 1 - Wichtiges Objekt - Haltestellenhäuschen, kleine Gebäude 2 - Normales Objekt - Straßenschild, kleinste Gebäude, Mülleimer, Telefonzellen Detailobjekt - Parkbänke, Poller		
[visible]	Bestimmt eine lokale Variable aus einem Script als Variable für die Sichtbarkeit und den Wert der Variable falls das Objekt sichtbar ist.		[visible] sommerhalbjahr 1

Schlüsselwort	Erklärung	Besonderheiten	Beispiel
[NightMapMode]	<p>Bestimmt, wann die Nachttextur erscheint (Textur im Unterordner <i>night</i> 😞)</p> <p>0 - Das Objekt wird wie die Straßenbeleuchtung anhand der Umgebungshelligkeit beleuchtet.</p> <p>1 - Gebäude mit durchgehender Beleuchtung</p> <p>2 - Wohngebäude (nicht beleuchtet zwischen 23 und 6 Uhr)</p> <p>3 - Gewerbegebäude (nicht beleuchtet zwischen 18 und 7 Uhr)</p> <p>4 - Schule (nicht beleuchtet zwischen 15 und 7 Uhr)</p>	Die Uhrzeiten der Varianten 2-4 können geringfügig variieren.	
[crossing_heightdeformation]	<p>Verbiegt das Objekt inklusive Pfade. Die Basis dafür ist eine Plane, die gebogen ist.</p>		
[terrainhole]	<p>Schneidet das Terrain anhand eines Meshs aus. Auch diesmal ist die Basis eine Plane, dessen Enden bestimmen, wo das Terrain anliegt.</p>		