

Die neue Spritzpistole

Abacus FS Repaint v2

Das Übermalen der Luftfahrzeuge von Flight Simulator ist ein beliebtes Hobby. Mit einigen Handgriffen und ein bisschen Geduld verwandelt der Lackiermeister einen beliebigen, anonymen Airliner in seine persönliche Kreation

Die Malarbeit ist nicht wirklich schwer, wenn man gewillt ist, sich das benötigte Rüstzeug anzueignen und die korrekten Verfahren zu erlernen. Die Texturen müssen in das richtige Format konvertiert, die Ergebnisse Schritt für Schritt überprüft, die Besonderheiten der Spezialeffekte beachtet und die Konfigurationsdateien angepasst werden. Das alles ist wahrlich keine allzu schwierige Aufgabe, aber für die ganz Faulen – oder für die Eiligen – gab es seit FS2002 eine probate Lösung: FS Repaint (siehe FlightXPRESS 11/2003). Von diesem Tool präsentiert nun Abacus eine neue, selbstverständlich FSX-taugliche Version. Die zweite Auflage war notwendig geworden, weil FSX sowohl Verzeichnisstrukturen als auch die Dateiformate von Texturen und Modellen geändert hatte. Diese Anpassung ist wohl der einzige Fortschritt, den man als Benutzer vermerkt, denn sonst präsentiert sich das Programm im gewohnten Outfit. Für alte Kunden bietet der Hersteller unterschiedliche Möglichkeiten, die Software kostengünstig zu aktualisieren.

Funktionale Komplettlösung

Die Kreation der Brasilianer Jorge Luiz da Costa Santoro und Marco Paulo

da Silva ist eine Komplettlösung. Ihr wichtigstes Bestandteil ist ein 3D-Betrachter, der das Modell so zeigt, wie es in Flight Simulator erscheinen wird. Der Anwender kann es beliebig drehen und es von jedem Winkel begutachten, oder die Anzeigefläche aufteilen und so sein Malwerk von mehreren Seiten gleichzeitig analysieren. Auf Knopfdruck geht die Sonne unter und die

Grafikprogramm zu Hilfe zu bitten. FS Repaint arbeitet mit allen gängigen Bildbearbeitungspaketen zusammen. Selbstverständlich kümmert sich das Tool auch um den „Papierkram“: es meldet die neue Farbvariante in der Konfigurationsdatei des Luftfahrzeugs an und kopiert die eventuell benötigten Texturen in den neuen Ordner. So weit, so gut.



Der eingebaute Bildeditor ist nur eine Notlösung. FS Repaint arbeitet aber mit allen gängigen Bildbearbeitungsprogrammen zusammen.

Nachttexturen werden eingeblendet. Es ist sogar möglich, eine Baugruppe (zum Beispiel den Rumpf) isoliert zu zeigen, während andere Teile wie Flügel, Triebwerksgondeln und Leitwerk nicht erscheinen. Mit einem eingebauten, freilich rudimentären Bildeditor darf man sich direkt an die Pinselarbeit machen, empfehlenswert ist allerdings, ein ausgewachsenes

Schwachstellen

Leider gibt es auch über einige Schwachstellen zu berichten. So findet FS Repaint nur die Luftfahrzeuge, die in den Standardverzeichnissen (FSX/SimObjects/Airplanes bzw. FSX/SimObjects/Rotorcrafts) installiert sind. Modelle, die in anwenderspezifischen Ordnern gespeichert wurden – wie die