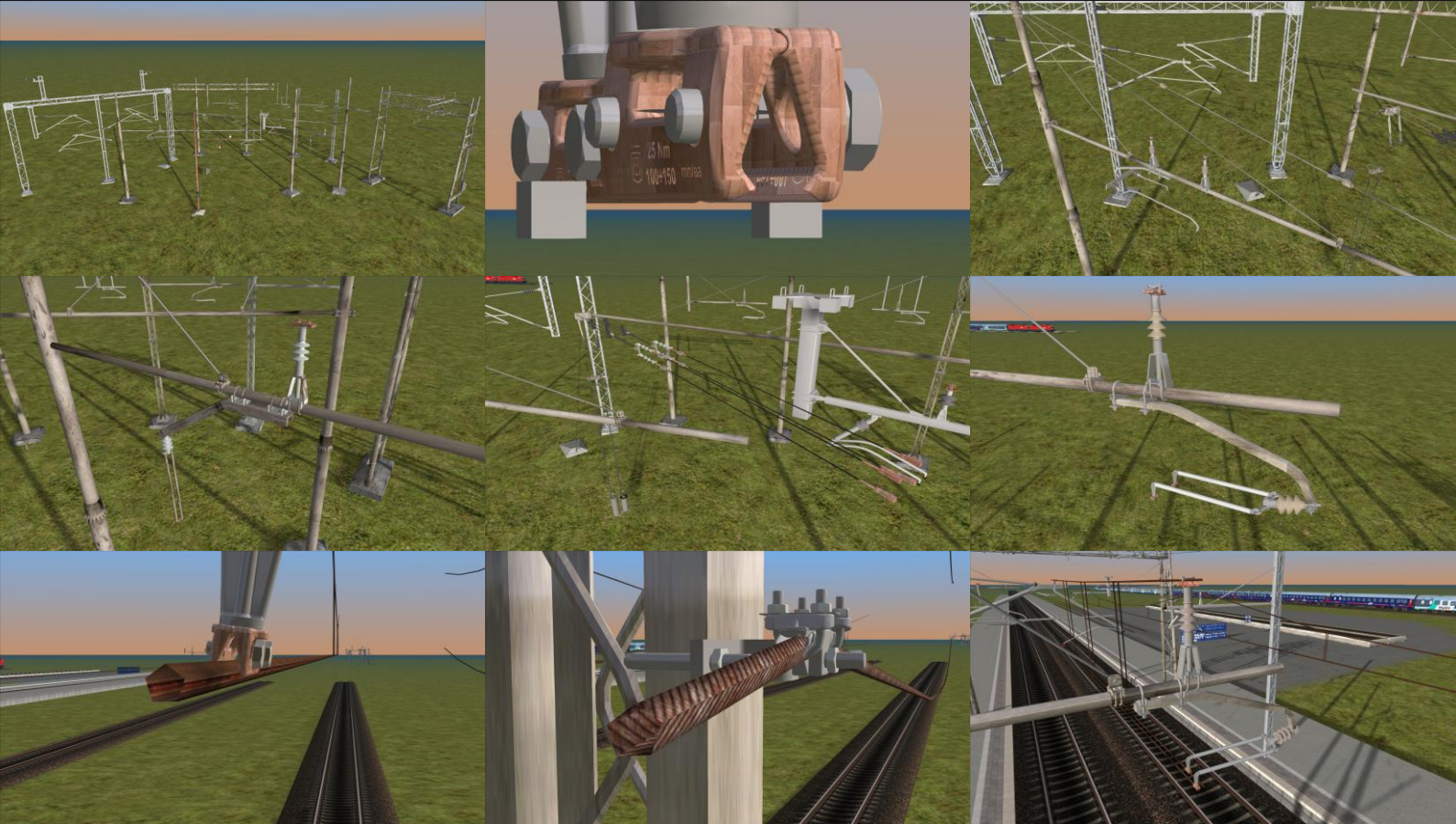


# Inhaltsverzeichnis

Italienisches Oberleitungs-Update .....	2
Installation.....	3
Einsatz im Streckenbau .....	4
Verwendung mittels Snappoint .....	5
Die letzten Worte .....	6



# Italienisches Oberleitungs-Update

Dies ist ein überarbeitetes Update, welches die bisherigen Texturen der Oberleitungsmasten, sowie des Fahrdrachts ersetzt. Nebst denen, wurden etwaige Versionsfehler korrigiert, um die Snappoint Funktion wieder zu gewährleisten, sowie fehlende Masten bzw. Ausleger ergänzt. Hinzu kommen auch noch Masten aus der Epoche 3, welche nicht mehr auffindbar sind.

Nebst den Masten wurde auch der Fahrdraht, der den alten, hauchdünnen, ersetzt. Dies wurde von der TrainSimContent Fahrleitung entnommen und mit einer realistischen Fototextur realisiert, damit es den typischen Kupfernen Draht entspricht.

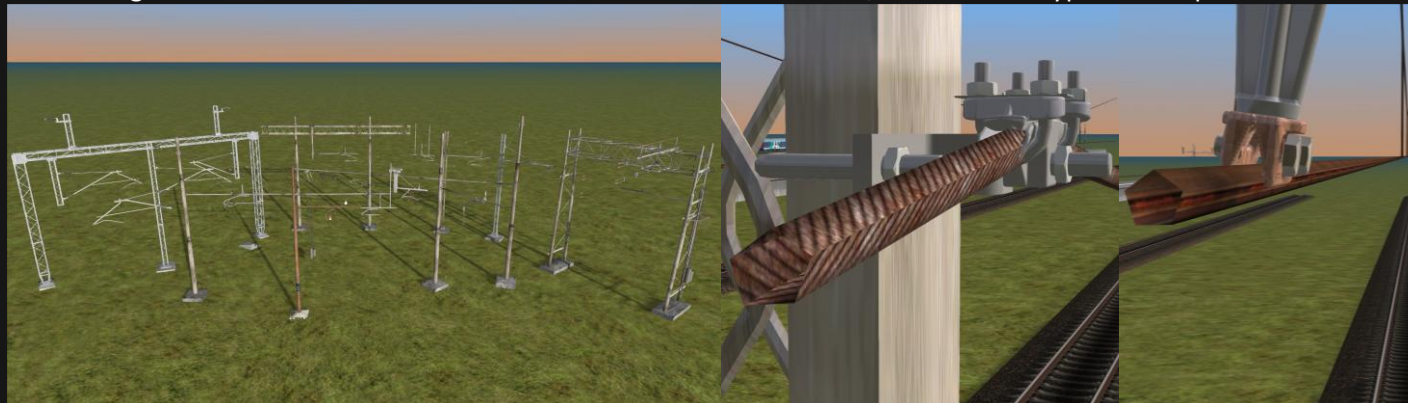


Bild 1; Komplette Epochen Varianten, Bild 2; Speiseleitung inkl. Querschnitt, Bild 3; Fahrdraht inkl. Querschnitt

## Varianten Übersicht

rostige (Epoche 3)*		HGV (25 kV ~ (AV)) Vmax >250 – 300 km/h	
standard (Typ M & L)		HGV (3 kV = (AC)) Vmax >160 – 250 km/h	
neue (Typ LS Omnia) Doppeldraht: Vmax – 250 km/h Einzeldraht: Vmax – 300 km/h		Tunnel (Cast To – Ba)	
Tunnel (AV & AC) Doppeldraht: Vmax – 250 km/h Einzeldraht: Vmax – 300 km/h			

\* besitzen keine Verbindungen, um den Draht zu spannen (hier hilft entweder Fahrleitungslos oder mittels Skalierung, die Dimension der Ausleger zu erzwingen)

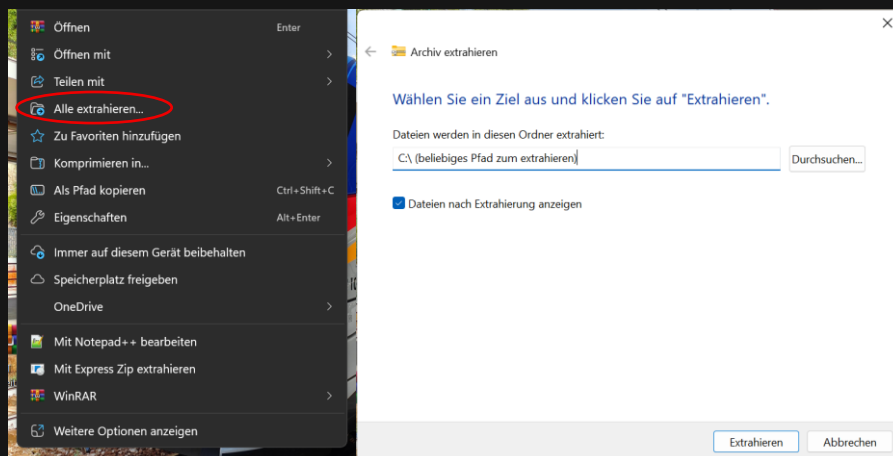
Benötigt wird folgendes: [TrainSimContent OL](#), [Pack catenaria italiana v5](#), [Pack catenaria di sezionamento V.1.0](#), [SFM Torino](#) & [Palificazione speciale per stazioni](#)

# Installation

Dies ist eine Schritt für Schritt Anleitung zu Installation dieses Produkts  
(anwendbar auf alle Drittanbieter Produkte)

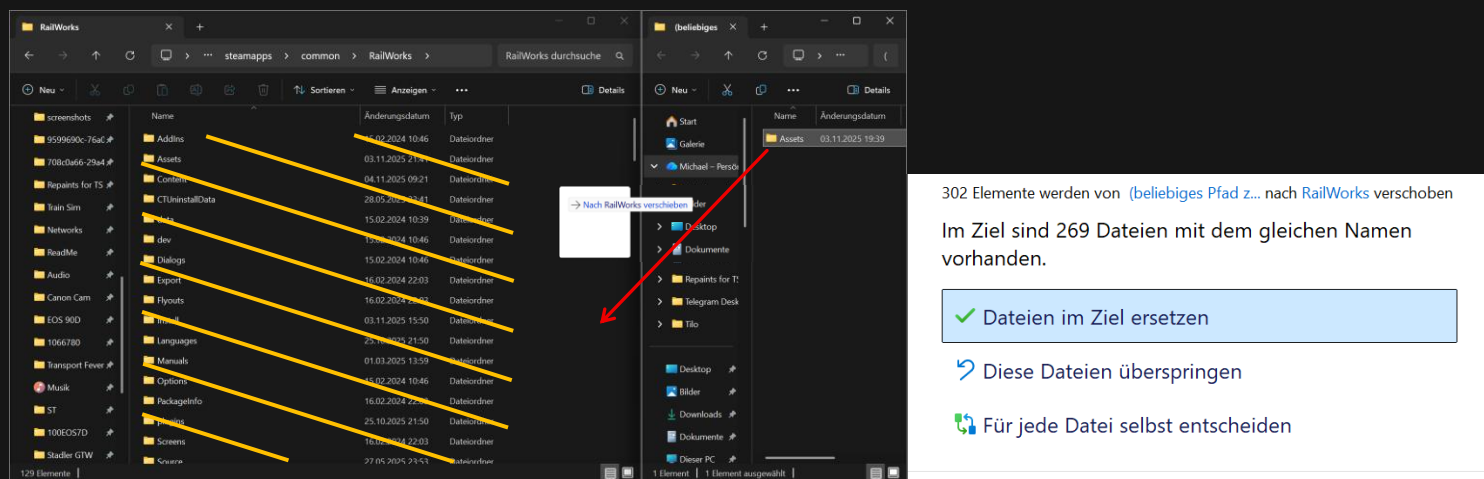
Um das Update zu installieren, musst du zuerst die gepackte Datei entpacken.

Dazu einfach einen Rechtsklick der zu entpackenden Datei machen und danach  
an einem beliebigen Ort entpacken lassen. (Bspw. Desktop)



Als nächstes wird der Ordner Assets zum Railworks Hauptverzeichnis beigefügt.  
Wichtig dabei zu beachten ist, dass es **NICHT** in irgendeinem Ordner reindarf, sondern  
rechts neben der Ordner, bei der freien Fläche.

Zu guter Letzt muss dies überschrieben werden, damit die Änderungen wirksam sind.  
Und somit ist es installiert und bereit zum Bauen, Spielen oder Fahren.



Railworks Hauptverzeichnis (**beispielsweise**) in: C:/Programme (x86)/Steam/steamapps/common/Railworks


Installiere diese Datei **NICHT** mit dem Utilities Paket Manager des Hauptspiel, da dies  
zu einer fehlerhaften Installation führt und nicht funktioniert!



# Einsatz im Streckenbau


Um die ganzen Objekte zu finden, Erkläre ich dir in einer Schritt für Schritt Anleitung.



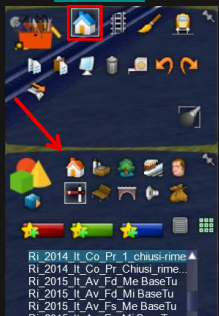
Sobald du in den Editor gelangst, klickst du auf den Objektgruppenfilter  links im 2. Fenster. Als nächstes öffnet sich rechts ein zweites Fenster, worin die Provider zu finden sind.






In der oberen Kategorie (**Provider Name**) findest du die Entwicklernamen. In der unteren Liste (**Product Name**) findest du alle installierten Objekte, Züge etc... farblich habe ich markiert, welche Provider gefunden werden, sowie welche Produkte aktiviert werden müssen. Wichtig: beide Häkchen **müssen** aktiv sein, wie im Bild

Ist der Provider gefunden und die Produkte aktiviert, so beginnst du diese Objekte zu finden. Hierzu klickst du auf das Formsignal  im linken Fenster. Als nächstes verwendest du den Trick 77 und tippst den Anfangsbuchstaben auf der Tastatur ein, damit du gleich zu der jeweiligen Liste gelangst.

Für die Tunnel Masten suchst du diese unter dem Kürzel **Cast**, oder mit dem Buchstaben **C**. Alle weiteren Objekte befinden sich unter dem Kürzel **Ri\_20xx**, oder mit dem Buchstaben **R**. Diese beiden Objekte sind mit Nodes\* ausgestattet, um die Fahrdrähte zu spannen. Der letzte Provider, Tiziano, ist unter **Tzn\_**, oder mittels Buchstabe **T**, zu finden. Diese beinhalten die Masten aus der ersten Epoche, sind jedoch reine Objekte ohne Funktion. ← Möchtest du diese mit etwas Bastelei trotzdem auf deiner Strecke nutzen, so mache einen Doppelklick auf den Mast, damit sich rechts ein Fenster öffnet. Dort findest du nun die Koordinaten, sowie die Skalierung und in diesem wird im **Feld Y** der Wert **1.219** eingetragen. Zum Schluss muss die Höhe individuell angepasst werden.



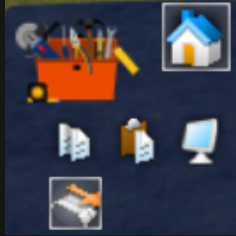
Nun musst du nur noch Bauen... Tipp: Die Masten mit dem Schlusswort **Gantry** sind automatische und sollten auf gerader Strecke verwendet werden, da die Ausleger versetzt sind und den gewünschten zick-zack Abstand einhalten. Bei Gleisbögen sollten die anderen Varianten genutzt werden, damit der Abstand gleich bleibt. Du kannst die Objekte beliebig ergänzen, dank Snappoint. So hast du die Möglichkeit Schilder hinzuzufügen, oder weitere Ausleger (Doppelspur, Weichenbereich etc.)



Kommen wir nun zur Fahrleitung: dafür musst du nun in den Gleisbaueditor wechseln , welches sich rechts neben dem Haus  befindet. In der zweiten Reihe rechts befindet sich dieser Sack , darin sind die Fahrdrähte und sonstiges zu finden, wobei nur ersteres interessant ist. Darin befindet sich nun die Fahrleitung, die entweder unter **TSC-Fdraht** oder **Catenaria Filo contatto/-trefolo** zu finden ist. Es spielt keine Rolle, welche du nimmst, denn letzteres bezieht die Geometrien des ersteren. Zu guter Letzt verbindest du diese mittels Nodes. Sobald du einen Node Kreis klickst, wird dieser rot und du wählst den nächsten in gelb aus. Siehe Bild



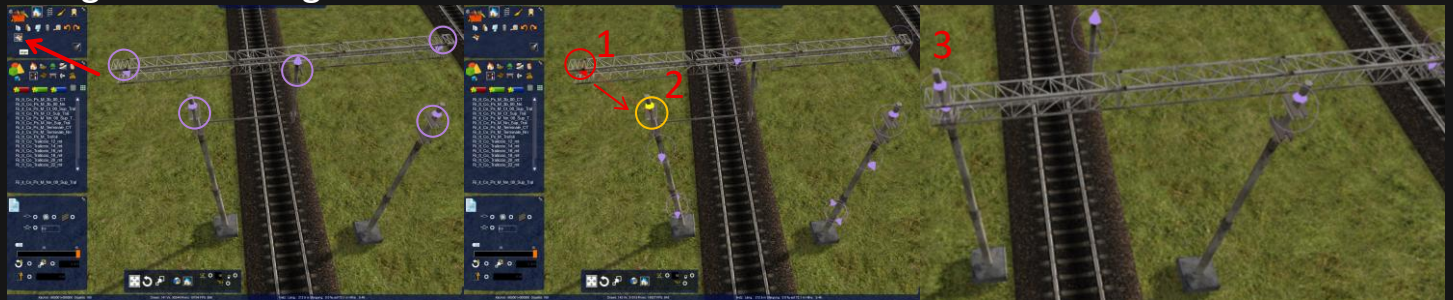
# Verwendung mittels Snappoint

Die Funktion "Align" ermöglicht es, gewisse Objekte direkt zu verbinden, damit dieses an seiner vordefinierten Stelle platziert wird. Nützlich in diesem Fall sind; Portalmasten, Abspannmasten, Zubehör (Schilder), damit erspart man sich die millimetergenaue (im Spiel beinahe unmöglich) Ausrichtung des Objekts.




In der Objektbau Sektion  befindet sich dieses Symbol  klickst du drauf, so tauchen violette Kreise mit einem Pfeil innen auf. Wird eins dieser Kreise angeklickt, so wird dieser rot. Danach klickst du auf einen weiteren Kreis und das Objekt ist gesetzt.

Das geschieht folgendermassen:



Schritt 1:

Platziere deine Objekte hin und wähle anschliessend das Align  Tool aus

Schritt 2:

Klicke auf einem der violetten Kreise und danach einen anderen, um es zu verbinden

Schritt 3:

Das Endergebnis sieht so aus: Der Mast befindet sich an seiner exakten Position.

Diesen Vorgang kannst du mit jedem weiteren Objekt wiederholen. Sollte nun die Position oder Höhe nicht stimmen, dann hältst du die Ctrl/Strg-Taste gedrückt und klickst die jeweiligen Objekte an, welche du letztlich verschieben möchtest.

Beachte: dies ist keine genaue Anleitung, wie man im TS Editor arbeitet, sondern zeigt lediglich, wie dieser Vorgang funktioniert. Es wird empfohlen, etwas Expertise zu besitzen und nicht als Neuling das Schwierigste auszuprobieren :)

# Die letzten Worte

## Donation

Damit realisiert sich ein Sparschwein, welches für weitere Projekte investiert werden kann. Dank Deines Beitrags realisiert sich die Möglichkeit, Ideen aufzusuchen (im In- und Ausland) und so in weitere Projekte und Repaints zu investieren bzw. realisieren.

Ich bedanke mich um jeden Cent, den Du mir schenkst. Kein Minimum!

## Rechtliches

Dieses Werk wurde mit viel Sorgfalt, Liebe zum Detail und alles in meiner eigener Freizeit errichtet. Das soll gesagt sein! Dieses Werk gehört einzig und allein Michael a.k.a. *calabreeze\_italo*. Die Weitergabe ist nicht erlaubt und wird nachverfolgt! Wenn du meine Arbeit gerne mit deinen Freunden oder Bekannten teilen möchtest, so leite ihm bitte zu einer der Plattformen, bei welchen es zum Download gibt.

Bei Fragen oder Unklarheiten stehe ich gerne zur Verfügung.

## Danksagung

Dieses Texturen Update wurde in meiner gesamten Freizeit entwickelt und realisiert. Ich bedanke mich bei jenen, die Freude und Spass mit meinem Repaints und Projekten haben, ebenso danke ich allen Community Usern, die teils von Anfang an dabei waren. Den Frischlingen selbstverständlich auch, ohne ihnen würden diese Arbeiten gar nicht von Beliebtheit gewinnen. Weiter bedanke ich mich bei jenen, welche mir geholfen haben, dieses Projekt zu realisieren und zu verfeinern.

Danke :)



[calabreeze\\_italo](#)



[Rail-Sim.de](#)



[calabreeze\\_italo](#)



[calabreeze\\_italo](#)



[Linktree](#)



[Twitch](#)