Repaint Toolkit für die BR 01 NBK von Romantic Railroads

Version 1.5

Bitte beachten:

Dies ist kein einfach installierbares Repaint, sondern es sind Kenntnisse im Editieren und Ändern von Dateien erforderlich!

Der Besitz des kommerziellen AddOns von RRR, zu erhalten über JustTrains, ist zwingend erforderlich!

Um das erwünschte Aussehen zu erreichen, müssen in der eigentlichen 3D-Modell-Datei (GeoPcDx) die Shader getauscht werden.

Da diese Datei geschützt ist, kann keine entsprechend modifizierte Datei mit dem Repaint mitgeliefert werden!

Dieses Kit enthält nur denjenigen Teil der GeoPcDx, der die Shader-Zuordnungen vornimmt. Dieser muss in eine vorhandene GeoPcDx hineinkopiert werden.

Es sind zwei Repaints enthalten, eine optisch neue (BR01 180) und eine betriebsverschmutzte (BR01 EpIV) Version.

Die folgende Installationsbeschreibung bezieht sich nur auf die Version BR01 180. Für die EpIV ist analog zu verfahren.

Es ist wie folgt vorzugehen:

0. Backup machen !!!

1. Einen brauchbaren und übersichtlichen xml-Editor installieren. Ich verwende "Notepad++"

2. Die beiden Dateien

RRR_BR01_180_Tender_T34.GeoPcDx RRR_BR01_180_NBK.GeoPcDx und

aus dem Ordner Assets\RomanticRR\BR01_NBK_Pack\Dampf\BeeKay_BR01

in irgendeinen Arbeitsordner kopieren (nicht verschieben!), der nicht unter "Railworks" liegen sollte, Desktop ist am bequemsten.

3. Die Endungen der beiden Dateien von "GeoPcDx" in "bin" ändern. Sie sehen dann so aus:

RRR_BR01_180_Tender_T34.bin RRR_BR01_180_NBK.bin

4. Beide Dateien "serzen", d.h. per Drag and Drop auf die "serz.exe" Datei im Railworks Stammordner ziehen (Nicht die serz.exe im RailworksReplacer-Ordner verwenden)

Man erhält nun im selben Ordner der .bin-Dateien zusätzlich entsprechende xml-Dateien:

RRR_BR01_180_Tender_T34.xml RRR_BR01_180_NBK.xml

5. Die xml-Dateien mit dem Editor der Wahl editieren.

6. Die im Toolkit enthaltenen GeoPcDx-Parts Dateien (xml-Format)

RRR_BR01_180_NBK GeoPcDx Part.xml RRR_BR01_180_Tender_T34 GeoPcDx Part.xml

ebenfalls editieren.

7. Die Dateien

RRR_BR01_180_NBK GeoPcDx Part.xml RRR_BR01_180_Tender_T34 GeoPcDx Part.xml

im Editor komplett kopieren und nacheinander in die entsprechenden Bereiche der

RRR_BR01_180_NBK.xml RRR_BR01_180_Tender_T34.xml und

einfügen.

An dieser Stelle ist kritisch zu prüfen, dass nur der Anfang bis zum Ende des Eintrags

</Material>

überschrieben wird und kein Versatz entsteht, Zeilen verloren gehen oder doppelt erscheinen.

8. Abspeichern

9. Jetzt die beiden modifizierten Dateien

RRR_BR01_180_Tender_T34.xml RRR BR01 180 NBK.xml und

wieder "serzen". Die vorhandenen .bin Dateien werden dabei durch die modifizierten überschrieben.

9. Die beiden bin-Dateien von der "bin"-Endung auf die "GeoPcDx"-Endung umbenennen.

10. Den Asset-Ordner des Toolkits in den Railworks-Ordner kopieren.

11. Die modifizierten Dateien

RRR_BR01_180_Tender_T34.GeoPcDx RRR_BR01_180_NBK.GeoPcDx und

in den Ordner

Assets\RomanticRR\BR01_NBK_Pack\Dampf\BR01_Repaint

verschieben.

12. Den TS starten und dort im Szenarien-Editor testen, ob das Repaint zur Auswahl angezeigt wird und sich auf die Gleise setzen lässt.

13. Es wird das Lokpersonal der BR 52 verwendet, daher sollte im blauen Kästchen der Entwickler "EisenbahnwerkRW" aktiviert werden.

Für die beiden anderen Versionen "Schmutz" und "Uber" ist analog vorzugehen.

Änderungen

Von 0.95 nach 1.0: Aufbauten der 180 auf schwarz abgedunkelt. Betriebsverschmutzte Ep IV Version hinzugefügt

Von 1.0 nach 1.5 Eine Version der 180 unter Nutzung des TrainUberShader.fx zur Erzielung verbesserter Lichtreflexionen hinzugefügt.

Die hier enthaltenen Dateien dürfen ohne Genehmigung nicht weiterverteilt oder auf anderen Plattformen zum Download angeboten werden!

Der Gebrauch erfolgt vollständig auf eigenes Risiko! Es wird keinerlei Haftung für beschädigte oder verlorene Daten übernommen!

Bei Fragen Kontakt hier im Forum an Maschinenreiter