

Repaint Toolkit für die BR 23 von Wilbur Graphics

Bitte beachten:

Dies ist kein einfach installierbares Repaint, sondern es sind Kenntnisse im Editieren und Ändern von Dateien 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 ist wie folgt vorzugehen:

0. Backup machen !!!

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

2. Die Dateien

WG_DB_BR_23_019.GeoPcDx

aus dem Ordner

railworks\Assets\Wilbur Graphics\Rollend mat\DB_BR_23\Engine

und

WG_DB_BR_23_019_T26.GeoPcDx

aus dem Ordner

railworks\Assets\Wilbur Graphics\Rollend mat\DB_BR_23\Tender

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:

WG_DB_BR_23_019.bin

WG_DB_BR_23_019_T26.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:

WG_DB_BR_23_019.xml

WG_DB_BR_23_019_T26.xml

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

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

7. Die Dateien

WG_DB_BR_23_019_GeoPcDx_Part.xml

WG_DB_BR_23_019_T26_GeoPcDx_Part.xml

im Editor jeweils komplett kopieren und nacheinander in die entsprechenden Bereiche der

WG_DB_BR_23_019.xml

und

WG_DB_BR_23_019_T26.xml

einfügen.

An dieser Stelle ist kritisch zu prüfen, dass nur der Anfang der GeoPcDx-Datei 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

WG_DB_BR_23_019.xml

und

WG_DB_BR_23_019_T26.xml

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 modifizierte Datei

WG_DB_BR_23_019.GeoPcDx

in den Ordner

railworks\Assets\Wilbur Graphics\Rollend mat\DB_BR_23 Repaint\Engine

und die Datei

WG_DB_BR_23_019_T26.GeoPcDx

in den Ordner

railworks\Assets\Wilbur Graphics\Rollend mat\DB_BR_23\Tender

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.

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