

Stuart's **REPAINT ECKE**



RSSLO BR246

„Start“ Repaint

Version 1.0

Voraussetzungen:

Sie müssen folgende Payware Addons besitzen um eine vollständige Funktionalität sicher zu stellen.



TrainSimulator: TRAXX BR285 von RSSLO
<http://www.rsslo.com/product/traxx-de-br-285/>

UND



DTG Metronom ME146
https://store.steampowered.com/app/222591/Train_Simulator_Metronom_ME_146_Loco_AddOn/?l=german

Und desweiteren benötigen Sie das Repaint von „SteuerwagenSchmiede“
(Darin befindet sich auch der benötigte Steuerwagen!)

Stuart's REPAINT ECKE



<https://rail-sim.de/forum/wsif/index.php/Entry/3391-STWS-RSSLO-285-Mod-Pack-ME246/>

Hinweis: Dies ist ein fiktives RepaintPaket. Da es derzeit keine BR246 gibt, wurde hier die BR285 zur BR246 umgestaltet. Der Diesel Steuerwagen und die „BR246 Metronom Lackierung“ Basis Lackierung wurden von „SteuerwagenSchmiede“ zur Verfügung gestellt.

An dieser Stelle ein

„herzliches Dankeschön“! ☺

Link zur Website von „SteuerwagenSchmiede“:

<http://steuerwagenschmiede.eu/category/allgemein/>



Stuart's REPAINT ECKE



Installation:

Entpacken Sie die „RSSLO_BR246_Start_Repaint_V1.0.zip“ und gehen Sie in den Ordner „Lok_Start“ und installieren Sie die darin mitgelieferte rwp-Datei mit „Utilities.exe“.

Gehen Sie nun nach „Assets\RSSLO\BR285\RailVehicles\Engine“ und kopieren dort die „BR285.GeoPcDx“ und fügen diese unter „Assets\RSSLO\BR285\RailVehicles\Start“ ein.

Nun gehen Sie erneut unter „Assets\RSSLO\BR285\RailVehicles\Engine“ und kopieren erneut die „BR285.GeoPcDx“, fügen diese nun anschließend auf dem Desktop ein.

Benennen Sie die „BR285.GeoPcDx“ in „BR285_001.GeoPcDx“ um und öffnen Sie die Datei mit „RW-Tools“

Öffnen Sie die Suchfunktion mit der Tastenkombination „Strg+F“. Anschließend geben Sie in die Suchfunktion „TrainBumpSpecEnvMask.fx“ ein und klicken auf „Suchen“.

Dort müssen Sie folgendes umbenennen:

```
textures\[00]main  
in textures\[00]main001
```

Es sollte anschließend so aussehen:

```
<MipLodBias>  
  <e d:type="sFloat32" d:alt_encoding="0000000000000000" d:precision="string">0</e>  
</MipLodBias>  
<AlphaRef d:type="sUInt32">127</AlphaRef>  
<LightGlowFadeDistance d:type="sFloat32" d:alt_encoding="0000000000000000" d:precision="string">0</LightGlowFadeDistance>  
</cHcExplicitStateMaterial>  
<cHcEffectMaterialDx d:id="311829960">  
  <ShaderName d:type="cDeltaString">TrainBumpSpecEnvMask.fx</ShaderName>  
  <TextureByName>  
    <e d:type="cDeltaString">textures\[00]main001</e>  
    <e d:type="cDeltaString">textures\[00]bump_map</e>  
    <e d:type="cDeltaString">textures\[00]bump_map</e>  
  </TextureByName>  
  <Name d:type="cDeltaString">Main</Name>  
  <CollisionSurface d:type="cDeltaString">METAL</CollisionSurface>  
  <VertexType d:type="ref">312999144</VertexType>  
  <FrameAlphaMode d:tune="cDeltaString">BYPASS</FrameAlphaMode>
```

Stuart's REPAINT ECKE



Die Änderungen mit der Tastenkombination „*Strg+S*“ abspeichern.

Wiederholen Sie folgende Schritte ein weiteres Mal:

Nun gehen Sie erneut unter „**Assets\RSSL0\BR285\RailVehicles\Engine**“ und kopieren erneut die „**BR285.GeoPcDx**“, fügen diese nun anschließend auf dem Desktop ein.

Benennen Sie die „**BR285.GeoPcDx**“ in „**BR285_005.GeoPcDx**“ um und öffnen Sie die Datei mit „*RW-Tools*“

Öffnen Sie die Suchfunktion mit der Tastenkombination „*Strg+F*“. Anschließend geben Sie in die Suchfunktion „**TrainBumpSpecEnvMask.fx**“ ein und klicken auf „*Suchen*“.

Dort müssen Sie folgendes umbenennen:

in textures\[00]main
textures\[00]main**005**

Es sollte anschließend so aussehen:

```
<e d:type="sFloat32" d:alt_encoding="0000000000000000" d:precision="string">0</e>
</MipLodBias>
<AlphaRef d:type="sUInt32">127</AlphaRef>
<LightGlowFadeDistance d:type="sFloat32" d:alt_encoding="0000000000000000" d:precision="string">0</LightGlowFadeDistance>
</cHcExplicitStateMaterial>
<cHcEffectMaterialDx d:id="311829960">
  <ShaderName d:type="cDeltaString">TrainBumpSpecEnvMask.fx</ShaderName>
  <TextureByName>
    <e d:type="cDeltaString">textures\[00]main005</e>
    <e d:type="cDeltaString">textures\[00]bump_map</e>
    <e d:type="cDeltaString">textures\[00]bump_map</e>
  </TextureByName>
  <Name d:type="cDeltaString">Main</Name>
  <CollisionSurface d:type="cDeltaString">METAL</CollisionSurface>
  <VertexType d:type="ref">312999144</VertexType>
  <FrameAlphaMode d:times="cDeltaString"\METAL MODE NONE</FrameAlphaMode>
```

Die Änderungen mit der Tastenkombination „*Strg+S*“ abspeichern.

Stuart's REPAINT ECKE



Und ein letztes Mal wiederholen Sie folgende Schritte:

Nun gehen Sie erneut unter „**Assets**\RSSLO\BR285\RailVehicles\Engine“ und kopieren erneut die „**BR285.GeoPcDx**“, fügen diese nun anschließend auf dem Desktop ein.

Benennen Sie die „**BR285.GeoPcDx**“ in „**BR285_006.GeoPcDx**“ um und öffnen Sie die Datei mit „**RW-Tools**“

Öffnen Sie die Suchfunktion mit der Tastenkombination „**Strg+F**“. Anschließend geben Sie in die Suchfunktion „**TrainBumpSpecEnvMask.fx**“ ein und klicken auf „**Suchen**“.

Dort müssen Sie folgendes umbenennen:

in textures\[00]main
textures\[00]main**006**

Es sollte anschließend so aussehen:

```
<e d:type="sfloat32" d:alt_encoding="0000000000000000" d:precision="string">0</e>
</MipLodBias>
<AlphaRef d:type="sUInt32">127</AlphaRef>
<LightGlowFadeDistance d:type="sFloat32" d:alt_encoding="0000000000000000" d:precision="string">0</LightGlowFadeDistance>
</ChcExplicitStateMaterial>
<ChcEffectMaterialDx d:id="311829960">
  <ShaderName d:type="cDeltaString">TrainBumpSpecEnvMask.fx</ShaderName>
  <TextureByName>
    <e d:type="cDeltaString">textures\[00]main006</e>
    <e d:type="cDeltaString">textures\[00]bump_map</e>
    <e d:type="cDeltaString">textures\[00]bump_map</e>
  </TextureByName>
  <Name d:type="cDeltaString">Main</Name>
  <CollisionSurface d:type="cDeltaString">METAL</CollisionSurface>
  <VertexType d:type="ref">312999144</VertexType>
  <FrameAlphaMode d:type="cDeltaString">ALPHA_BLEND</FrameAlphaMode>
```

Die Änderungen mit der Tastenkombination „**Strg+S**“ abspeichern.

Stuart's REPAINT ECKE



Nun alle auf dem Desktop bearbeiteten „GeoPcDx“ unter „...Assets\RSSL0\BR285\RailVehicles\Start“ einfügen.

So sollte es bei ihnen dann ausschauen:

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
Child	11.06.2020 13:39	Dateiordner	
Locoinformation	11.06.2020 13:49	Dateiordner	
Simulation	30.09.2019 13:20	Dateiordner	
Textures	11.06.2020 13:51	Dateiordner	
BR246_001.bin	11.06.2020 14:10	BIN-Datei	34 KB
BR246_002.bin	11.06.2020 14:04	BIN-Datei	34 KB
BR246_003.bin	11.06.2020 14:06	BIN-Datei	34 KB
BR246_004.bin	11.06.2020 14:06	BIN-Datei	34 KB
BR246_005.bin	11.06.2020 14:11	BIN-Datei	34 KB
BR246_006.bin	11.06.2020 14:11	BIN-Datei	34 KB
BR285.GeoPcDx	24.05.2017 12:10	GEOPCDX-Datei	9.636 KB
BR285_001.GeoPcDx	15.12.2019 17:00	GEOPCDX-Datei	9.636 KB
BR285_005.GeoPcDx	15.12.2019 17:00	GEOPCDX-Datei	9.636 KB
BR285_006.GeoPcDx	15.12.2019 17:00	GEOPCDX-Datei	9.636 KB
Steuerwagen.bin	11.06.2020 17:19	BIN-Datei	31 KB

+++++

Die Loks besitzen eine statische Zugzielanzeige (diese kann nicht verändert werden!)

Ausgeliefert werden die Loks ohne Zugziel. Möchten Sie nun ein Zugziel angezeigt bekommen, so gehen Sie in den Ordner „mit ZZA“ und kopieren die darin enthaltene Datei „Start_Decal_LOK_Front.TgPcDx“ und fügen diese unter „Assets\RSSL0\BR285\RailVehicles\Start\Child“ ein.

Wollen Sie nun wieder die Loks ohne die Zugziele, so gehen Sie in den Ordner Ordner „ohne ZZA“ und kopieren die darin enthaltene Datei „Start_Decal_LOK_Front.TgPcDx“ und fügen diese unter „Assets\RSSL0\BR285\RailVehicles\Start\Child“ ein.

Stuart's REPAINT ECKE



Dies sind die jeweiligen **Zugziele** u n d **Wappen** an den jeweiligen Loks:

BR246 001	RE Hamburg Hbf	TRAXX Familie
BR246 002	RE5 Hamburg-Harburg	Buxtehude
BR246 003	RE5 Cuxhaven	Cuxhaven
BR246 004	RE8 Hamburg Hbf	Stade
BR246 005	RE8 Lübeck Hbf	Hornburg
BR246 006	RE Kiel Hbf	Hemm

+++++

Kommen wir nun zum Steuerwagen um diesen zu installieren.

Gehen Sie als erstes in den Ordner „**Steuerwagen_und_Wagen_Start**“ und installieren Sie die darin mitgelieferte rwp-Datei mit „*Utilities.exe*“.

Nun navigieren Sie nach

„...**\Assets\RSC\ClassME146Pack01\RailVehicles\Electric\ME146\Driving Trailer\Engine**“ und kopieren die „**146_Driving_Trailer.GeoPcDx**“ UND

„**PassengerView.GeoPcDx**“ und fügen diese unter

„...**\Assets\RSC\ClassME146Pack01\RailVehicles_Start\Electric\ME146\Driving Trailer\Engine**“ ein.

Nun gehen Sie unter

„...**\Assets\RSC\ClassME146Pack01\RailVehicles\Passenger\Coaches**“ und kopieren folgende Dateien:

DABpza.GeoPcDx

DBdpza.GeoPcDx

DBpza.GeoPcDx

und fügen diese nun unter

„...**\Assets\RSC\ClassME146Pack01\RailVehicles_Start\Passenger\Coaches**“ ein.

Kopieren Sie nun die Datei „**DBpza.GeoPcDx**“ auf ihren Desktop und benennen Sie diese Datei in „**DBpza_Ruhewagen.GeoPcDx**“ um und fügen diese anschließend wieder unter

„...**\Assets\RSC\ClassME146Pack01\RailVehicles_Start\Passenger\Coaches**“ ein.

Stuart's REPAINT ECKE



Wenn Sie alles richtig gemacht haben, müssen nun folgende GeoPcDx Dateien vorhanden sein:

DABpza.GeoPcDx

DBdpza.GeoPcDx

DBpza.GeoPcDx

DBpza_Ruhewagen.GeoPcDx

+++++

Als letztes kopieren Sie den Ordner "Cabview" von
"...\\Assets\\RSC\\ClassME146Pack01\\RailVehicles\\Electric\\Metronom_Lok_Steuerwagen_RPP"

nach "...\\Assets\\RSC\\ClassME146Pack01\\RailVehicles_Start\\Electric\\ME146"

UND

Den Ordner "Cabview" aus dem Ordner

"...\\Assets\\RSC\\ClassME146Pack01\\RailVehicles\\Electric\\Metronom_Lok_Steuerwagen_RPP\\Driving Trailer"

nach

"...\\Assets\\RSC\\ClassME146Pack01\\RailVehicles_Start\\Electric\\ME146\\Driving Trailer" kopieren!

Nun haben Sie es geschafft und ich wünsche *viel Spaß damit!* ☺

Bekannte Fehler:

Derzeit keine Fehler bekannt.

An folgende Personen möchte ich ein großes DANKESCHÖN richten:

- ***Dovetailgames (DTG)***
für das Modell.

- ***RSSLO***
für das Modell sowie die Freigabe des Repaintes.

- ***SteuerwagenSchmiede***
für die Erlaubnis dass ich deren Metronom Repaint (Lok und Steuerwagen) als Grundbasis verwenden durfte sowie deren Diesel Steuerwagen.

Stuart's REPAINT ECKE



Stuart's REPAINT ECKE



++++
Diese Repaint darf auf keinen anderen Seiten angeboten werden ohne dass es meine Zustimmung erhält. Ebenfalls darf dieses nicht verändert werden. Ich habe das Recht, jederzeit die Zustimmung wieder zurückzuziehen.

Alle Rechte vorbehalten. Für Schäden keine Haftung. Version 2.0 – 15.06.2020