

Auszug aus Beschreibung TS2013 Community, Teil 3 Loftobjekte erstellen.

1. Rechtsklick, dann "Export" dann noch einmal Rechtsklick und klick auf "New Shape Blueprint"

- Building
  - Target(s) up to date for source file : Scenery\Ausstattung\textures\gehweg.igs
  - Successful build
- Building
  - Target(s) up to date for source file : Scenery\Ausstattung\textures\gehweg.igs
  - Target(s) out of date for source file : Scenery\Ausstattung\gehweg.igs
  - Build IGS: D:\Railworks\SteamApps\common\RailWorks\Assets\IhrAnbieterName\Addon1\Scenery\Ausstattung\gehweg.GeoPcDx D:\Railworks\SteamApps\common\RailWorks\Assets\IhrAnbieterName\Addon1\Scenery\Ausstattung\gehweg.GeoPcDx -pc -lf -sh:
    - .\ConvertToGeo.exe ".\Source\IhrAnbieterName\Addon1\Scenery\Ausstattung\gehweg.igs" ".\Assets\IhrAnbieterName\Addon1\Scenery\Ausstattung\gehweg.GeoPcDx" -pc -lf -sh:
  - Successful build

ählen Sie nun „Loft section Blueprint“.

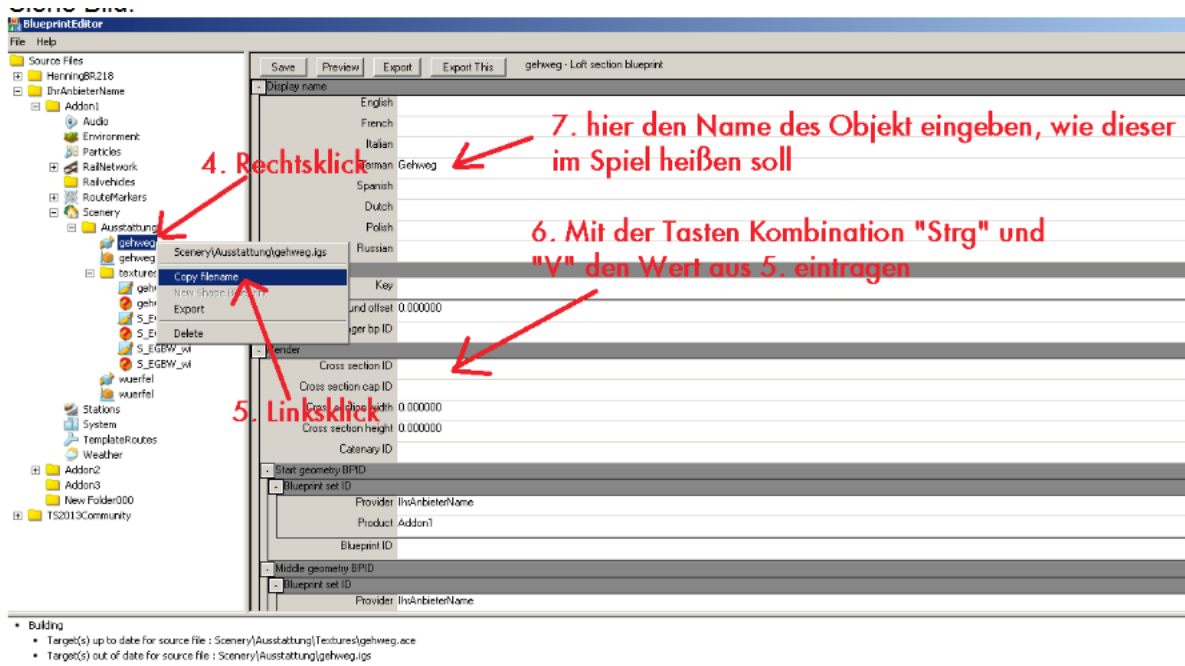
2. markieren Sie "Loft section Blueprint"

3. klicken

Choose Blueprint Type

- Editor shape blueprint
- Engine blueprint
- Gantry blueprint
- Level crossing blueprint
- Loft section blueprint
- Marker board blueprint

OK Cancel



Hier die Anzeige aus meinen Blueprint Editor Version 68.2c aus 2014

