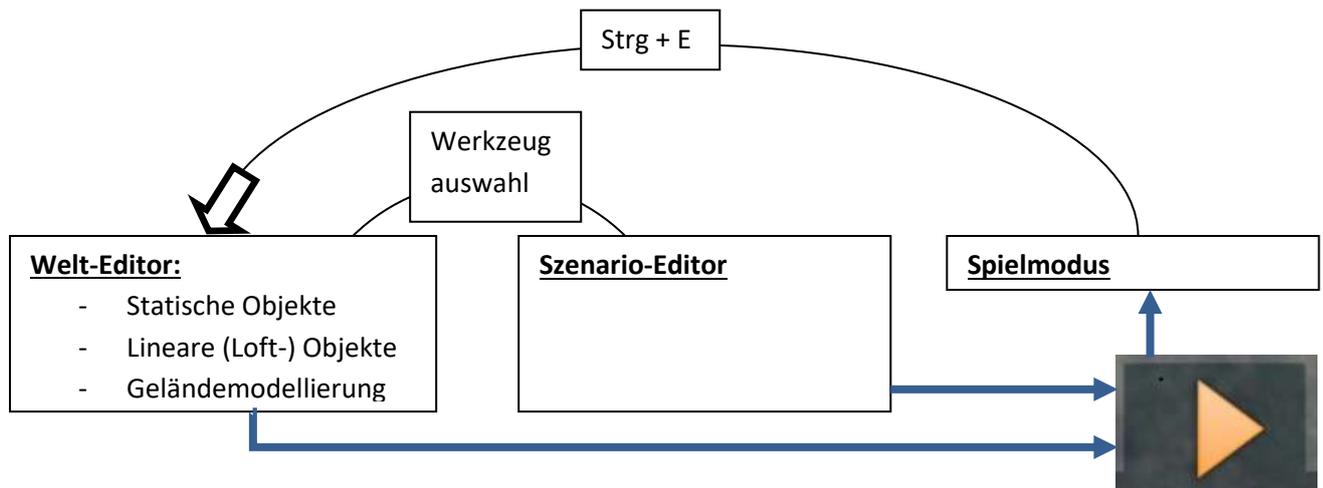


Train Simulator Grundlagen

Der Train Simulator hat 2 essenzielle Ordner die für die Erstellung einer eigenen Strecke notwendig sind.

<u>Assets-Ordner</u>	<u>Content-Ordner</u>
<p>Enthält sämtliche Objektdateien für alle Dinge, die im Train Simulator dargestellt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objektstruktur (.GeoPcDx) • Texturen (.TgPcDx) • Animationen (.ban) • Generelle Objektinformationen (.bin) • Loftobjektinformationen (.Xsec) • Gleisgeräuschinformationen (.proxybin) • Audiodateien (.dav) • Scriptdateien (.lua / .out) <p>Ordnerstruktur: Assets\PROVIDER\PRODUCT\...</p> <p>... enthält i.d.R. folgende Ordner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audio • Environment • Particles • RailNetwork • RailVehicles • RouteMarkers • Scenery <ul style="list-style-type: none"> ➔ Weitere Unterordner möglich • Stations • System • TemplateRoutes • TimeOfDay • Weather <p>WICHTIG: In eurem eigenen Assetordner für eure Strecke dürfen sich nur VON EUCH SELBST erstellte Objekte/-Dateien befinden. Das Mitliefern fremder Assets z.B. bei einer Streckenveröffentlichung ist ohne Erlaubnis des Erstellers nicht Rechtens (siehe Lizenzvereinbarung/ReadMe beim installieren von Payware/Freeware DLC's, wenn nicht vorhanden: Nachfragen, keine Antwort -> Nicht mitliefern)</p>	<p>Enthält alle Informationen über Position, Rotation, Skalierung von allen Objekten auf der Strecke, generelle Streckeninformationen als auch Szenariodateien.</p> <p>Ebenfalls enthalten ist die RouteProperties.xml die grundlegende Einstellungen der Strecke angibt</p> <p>RouteProperties.xml enthält z.B.: Basis-Wetter und Bodentexturen, Uhrzeit, Koordinaten der Strecke, Aktivierte Assets\Provider\Produkte)</p> <p>Ordnerstruktur: Content\Routes\“Streckencode aus 32 Zeichen“</p> <p>„Streckencode aus 32 Zeichen“ enthält:</p> <ul style="list-style-type: none"> • MixMap (Bodentexturen) • Networks (Straßen, Loft-Objekte, Gleise und Signale) • RouteInformation (Menü-Bild, Streckenbeschreibung in mehreren Sprachen) • Scenarios (Informationen zu allen Szenarien) • Scenery (Informationen zu statischen Objekten) • RouteProperties.xml (siehe oben)



Tastenkombination (Welt-Editor)	Funktion
ESCape	Menü
Strg + Z	Rückgängig
F2	Speichern
F6	Namen von Gleismarkierungen anzeigen
F7	Nummern von Fahrzeugen anzeigen
F9	Importierte Assets neu laden ohne den TS neustarten zu müssen
9	2D Map aufrufen
Leertaste (bis zu 8x)	Gleiseigenschaften durchschalten
TABulator	Objekte am Gleis ausrichten (Platzieren von Oberleitung, Signalen, PZB Magneten etc.)

Strg + X	Markierte/s Objekt/e & Lofts ausschneiden
Strg + C	Markierte/s Objekt/e & Lofts kopieren
Strg + V	Markierte/s Objekt/e & Lofts einfügen
Strg + Shift + Pos 1 (Numpad)	Teleportation auf Geländehöhe (funktioniert nur, wenn sich der Spieler im Editor unter der Welterfläche befindet)
ABFOLGE:	Markierte/s LOFT-Objekt/e Exportieren (um sie dann im 3D Programm wie Blender einzufügen. Nützlich um z.B. einen an Gleise angepassten Bahnsteig zu bauen.)
1. Loft markieren (bei mehreren Strg. Gedrückt halten + Linksklick Maus)	
2. Strg + C	
3. Strg + Shift + E	

V	Objekt / Loft anheben
B	Objekt / Loft absenken
G	Objekt / Loft drehen (Uhrzeigersinn)
F	Objekt / Loft drehen (gg. Uhrzeigersinn)
N	Objekt / Loft auf die Kamera zu bewegen (für Feinarbeiten zur Positionierung von Objekten z.B. an Oberleitungen)
C	Objekt / Loft von der Kamera weg bewegen
J	Objekt / Loft auf Geländehöhe anpassen

