

Pack Textures per binari RI Rel 1.0



Andrea66

STORIA

Rel 1.0 Versione iniziale

INSTALLAZIONE:

Il pack deve seguire una installazione manuale, in quanto le texture vanno a integrare quelle previste nella route.

Per poter installare il pack, si consiglia di creare un set personalizzato di texture all'interno del vs provider. Non è consigliabile installare il pack all'interno di un set di un altro provider, in quanto non sarebbe distribuibile con la route stessa.

Qui di seguito sono illustrati i passi per "copiare" le texture standard all'interno del provider e i passi per settare la route in modo da utilizzare il nuovo set. **FATE SEMPRE UNA COPIA DI BACKUP DELLA ROUTE PRIMA DI PROSEGUIRE. NON CI SI ASSUME RESPONSABILITA' ALCUNA IN CASO DI PROBLEMI.**

Ipotesi:

Texture originali sotto Kuju\RailSimulator\Environment\Terrain

Texture personali da creare sotto Provider\Product\Environment\Terrain, dove Provider è il vostro Provider e Product è la prima sotto cartella di Provider

Step 1.

Copiare tutto il contenuto della cartella Kuju\RailSimulator\Environment\Terrain in

Provider\Product\Environment\Terrain

Copiare il contenuto del file Immagini.zip contenuto nel pack all'interno della cartella Provider\Product\Environment\Terrain\Banks

Step 2.

Aprire il file RouteProperties.xml nella cartella principale della route su cui state lavorando, e andate a sostituire con un editor di testo il provider Kuju e il product RailSimulator con i vostri Provider e Product nella sezione relativa alle texture (vedere immagine sotto).

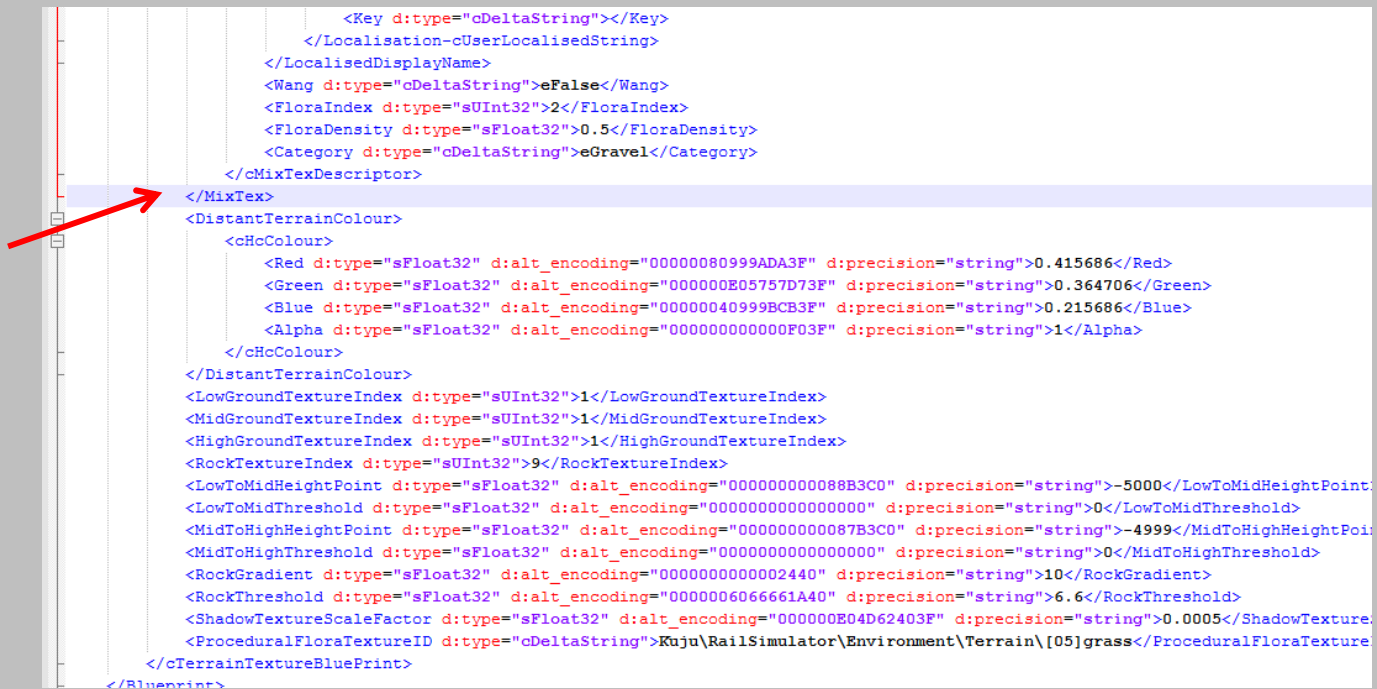
```
<BlueprintSetID>
  <iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
    <Provider d:type="cDeltaString">Kuju</Provider>
    <Product d:type="cDeltaString">RailSimulatorCore</Product>
  </iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
</BlueprintSetID>
<BlueprintID d:type="cDeltaString">Weather\Default.xml</BlueprintID>
</iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
</WeatherBlueprint>
<TerrainBlueprint>
  <iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
    <BlueprintSetID>
      <iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
        <Provider d:type="cDeltaString">Kuju</Provider>
        <Product d:type="cDeltaString">RailSimulator</Product>
      </iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
    </BlueprintSetID>
    <BlueprintID d:type="cDeltaString">Environment\Terrain\Texturing.xml</BlueprintID>
  </iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
</TerrainBlueprint>
<MapBlueprint>
  <iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
    <BlueprintSetID>
      <iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
        <Provider d:type="cDeltaString">RSItalia</Provider>
        <Product d:type="cDeltaString">Addon</Product>
      </iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
    </BlueprintSetID>
```

Step 3.

Lanciate la route e verificate che tutto funzioni a dovere e che le texture siano corrette.

Step 4.

A questo punto nella cartella Provider\Product\Environment\Terrain avete un file "Texturing.bin". Trascinate il file sull'utilità serz.exe per convertire il file in xml (Il file serz.exe si trova nella directory principali di Railworks). A questo punto nella vostra cartella avrete il file Texturing.xml, che aprirete con un editor di testo. Posizionate il cursore quasi alla fine del documento sulla riga di fine blocco MixTex



Battete invio per creare una riga vuota.

Aprirete ora il file "Texture.xml" fornito con il pack, e copiate tutti i paragrafi, avendo cura di non perdere righe.

Ora copiate tutto il contenuto a partire dalla riga vuota bianca che avete appena creato.

ATTENZIONE. E' importante copiare il blocco alla fine di tutte le altre texture, quindi la riga precedente alla fine blocco </MixTex>. Altrimenti tutte le texture che avete già inserito nella route saranno sballate.

Step 5.

Salvate il file, riconvertitelo con serz, e provate la route. Tutte le texture si trovano nella sezione "Ghiaia" e sono nominate come i binari che vanno a simulare...



NOTE FINALI IMPORTANTI:

Non si assumono responsabilità del mancato funzionamento o di problemi alle route in caso di installazione di questo pacchetto.

Questo lavoro è completamente "free" e sono ammesse modifiche, repaint e la libera pubblicazione del pack su qualunque sito, purchè il readme originale (questo) non subisca alterazioni e sia sempre incluso; è vietata la pubblicazione del pack o di uno solo dei singoli oggetti in esso contenuti a scopo di lucro.

PROVIDER:

Nessuno – Autore Andrea66

© Andrea Colmanet – Aprile 2016

AVVISO IMPORTANTE:

" Questi sono contenuti generati dagli utenti progettati per l'uso con i prodotti di simulazione ferroviaria di Dovetail Games, tra cui RailWorks 7: Train Simulator 2016.

Dovetail Games non approva o supporta ufficialmente questi contenuti generati dagli utenti e non si assume alcuna responsabilità a riguardo.

Questi contenuti generati dagli utenti non sono stati controllati o testati da Dovetail Games . Di conseguenza, essi potrebbero influenzare negativamente l'utilizzo dei prodotti Dovetail Games. Se si installano questi contenuti generati dagli utenti e si violano delle norme in materia di contenuti generati dagli utenti, Dovetail Games può decidere di interrompere qualsiasi supporto per il prodotto che avrebbe altrimenti fornito.

Il modo in cui i contenuti generati dagli utenti possono essere utilizzati è stabilito in dettaglio dall'EULA di RailWorks, che è possibile consultare più analiticamente qui:

www.dovetailgames.com/terms. In particolare, questi contenuti generati dagli utenti includono opere che rimangono di proprietà intellettuale di Dovetail Games e che non possono essere noleggiate, concesse in affitto, in sublicenza, modificate, adattate, copiate, riprodotte o ridistribuite senza il permesso di Dovetail Games."