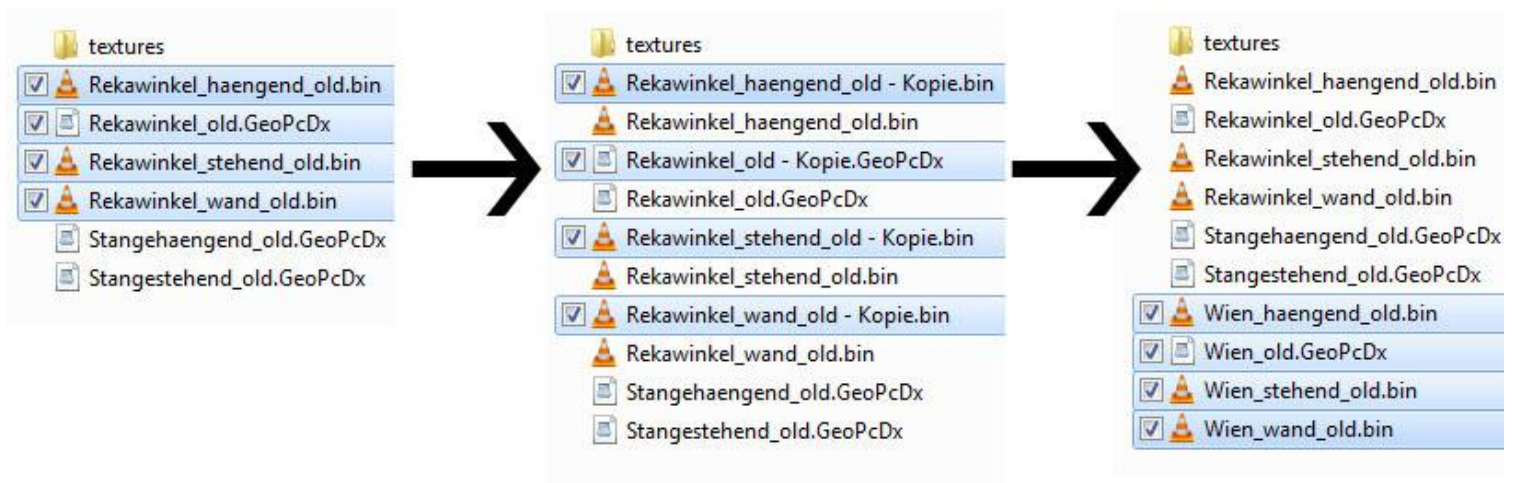


Tutorial: Stationsnamen ändern

In diesem Tutorial wird erklärt, wie sie die Stationsnamen repainten, sodass sie die Objekte auch in anderen Strecken verwenden können. Als Beispielobjekt wird folgendes Modell verwendet: [ÖBB Stationsschild in alter Version](#)

Für dieses Tutorial benötigen sie folgende Programme:

- Railworks 3 – Train Simulator 2012
- RW-Tools
- RS-Bin-Tool
- Adobe Photoshop incl. NVidia-DDS-Plugin



Schritt 1:

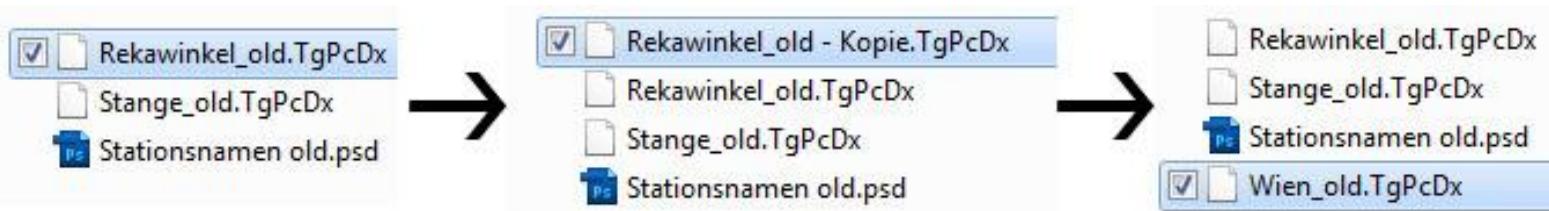
Installieren sie die Stationsnamen ([LINK](#)) und öffnen sie folgenden Ordner:

... \railworks\Assets\Andi_M\OEBB\Scenery\Stations\OEBB_Stationsschild_alt

Duplizieren sie folgende Dateien und vergeben sie einen neuen Namen (in diesem Beispiel wäre das *Wien_haengend_old.bin*, *Wien_stehend_old.bin*, *Wien_wand_old.bin* und *Wien_old.GeoPcDx*:

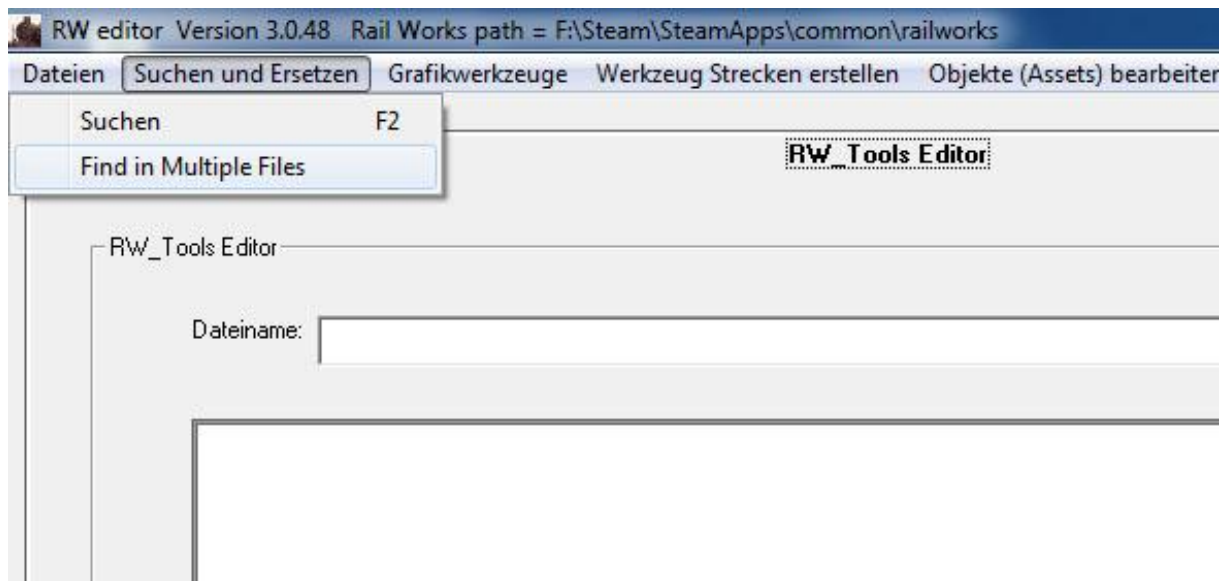
Schritt 2:

Öffnen sie den Ordner „textures“ und duplizieren sie die Datei „Rekawinkel_old.TgPcDx“ und benennen sie diese in „Wien_old.TgPcDx“



Schritt 3:

Öffnen sie RW-Tools und klicken sie auf „Suchen und Ersetzen“ und dann auf „Find in Multiple Files“

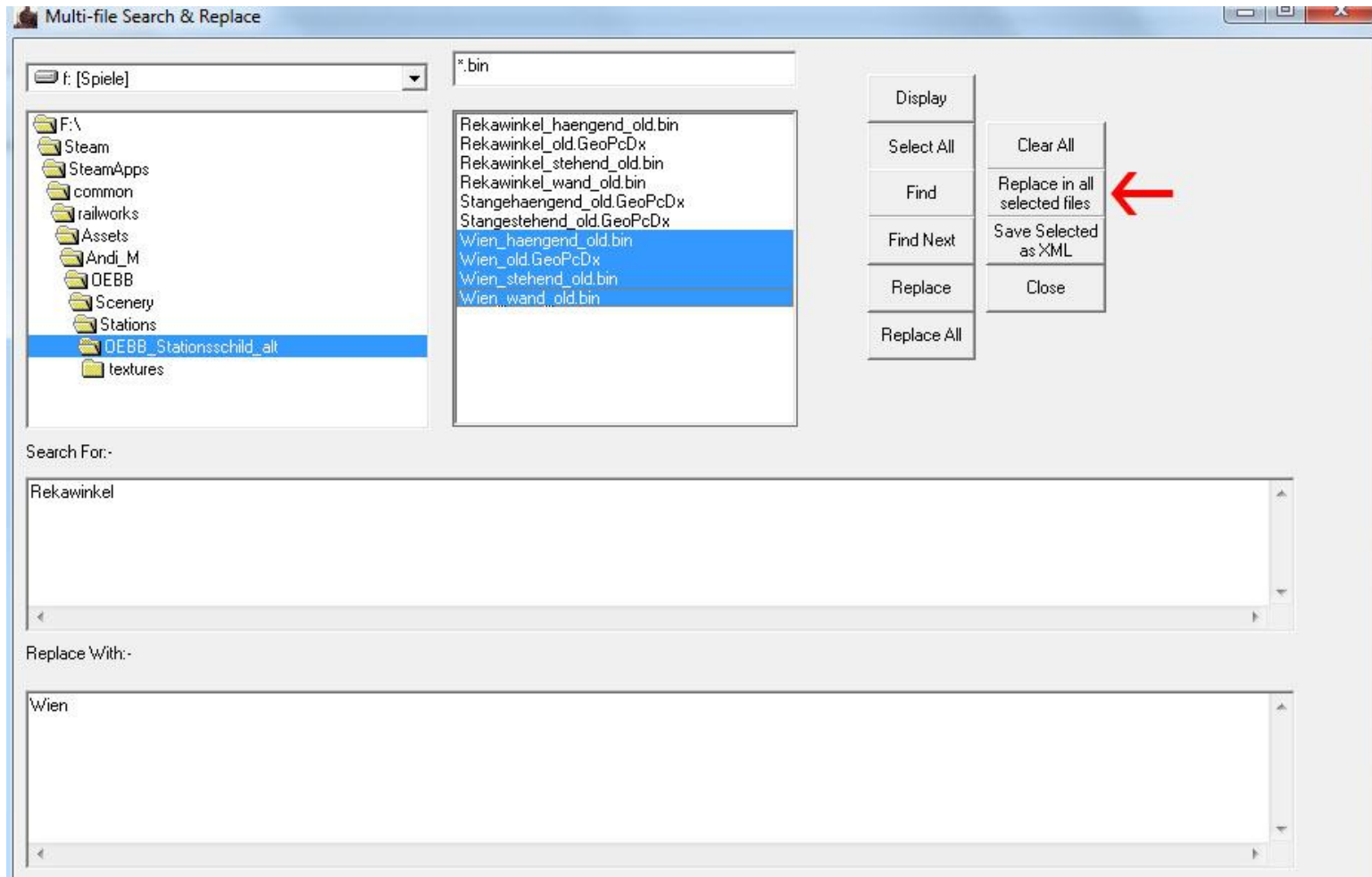


Schritt 4:

Ein neues Fenster öffnet sich.

Suchen sie im Verzeichnisbaum den richtigen Pfad. Markieren sie alle neu kopierten Dateien im Auswahlfenster rechts vom Verzeichnisbaum (s. Grafik). Im unteren Bereich geben sie bei „Search For“ den Namen „Rekawinkel“ ein. Darunter bei „Replace With“ den neuen Namen. In diesem Beispiel ist das „Wien“.

Klicken sie auf „Replace in all selected files“ (s. Grafik). Nachdem der Vorgang abgeschlossen ist können sie RW-Tools schließen.

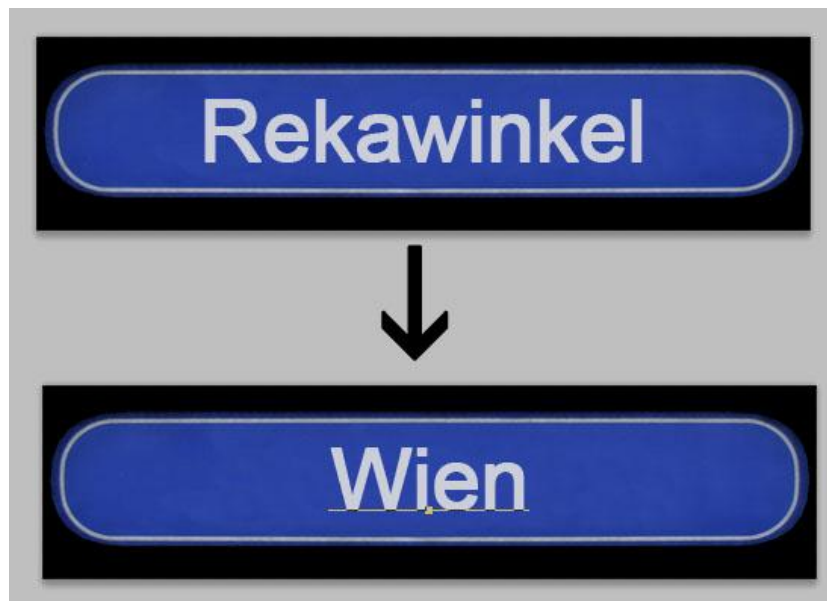


Schritt 5:

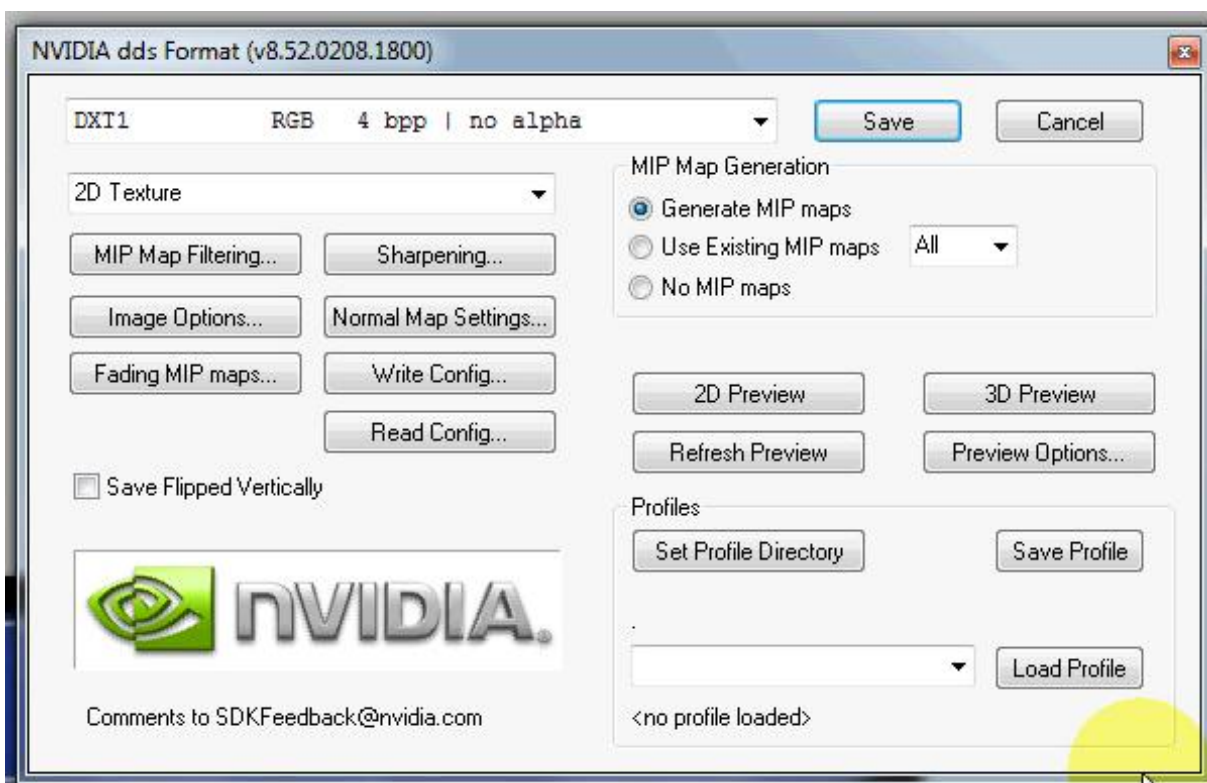
Öffnen sie die Datei „*Stationsnamen old.psd*“.

Diese befindet sich im *textures*-Ordner. In diesem Tutorial wird Adobe Photoshop verwendet. PSD-Dateien lassen sich aber auch mit anderen Grafikprogrammen öffnen.

Mit dem Textwerkzeug können sie den Namen in jeden beliebigen Namen ändern. Speichern sie die Datei anschließend als dds-Datei ab.

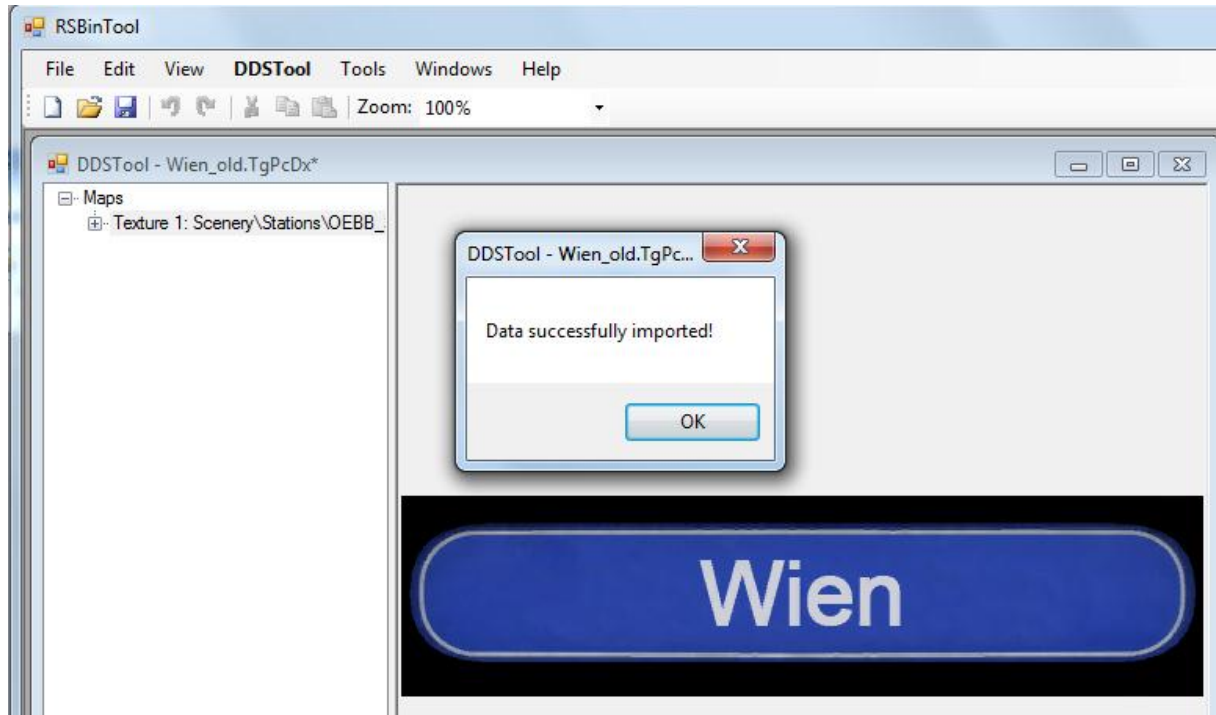


Das Nvidia-DDS-Plugin für Adobe Photoshop können sie auf folgender Seite downloaden: <http://developer.nvidia.com/nvidia-texture-tools-adobe-photoshop>



Schritt 6:

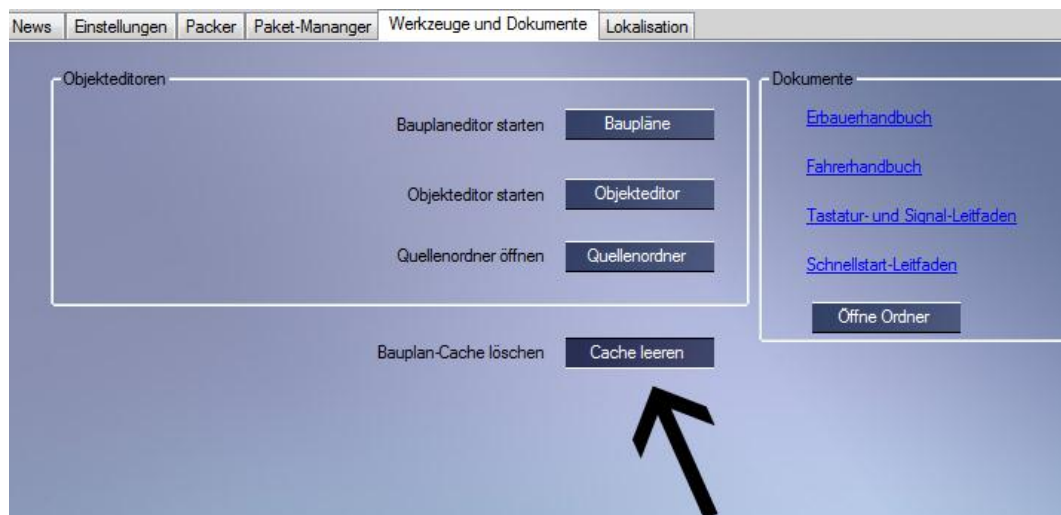
Starten sie das RS-Bin Tool und öffnen sie die Datei „Wien_old.TgPcDx“. Klicken sie auf „DDS-Tool“ und dann auf „Import DDS Data“. Suchen sie ihre zuvor erstellte DDS-Datei und importieren sie diese.



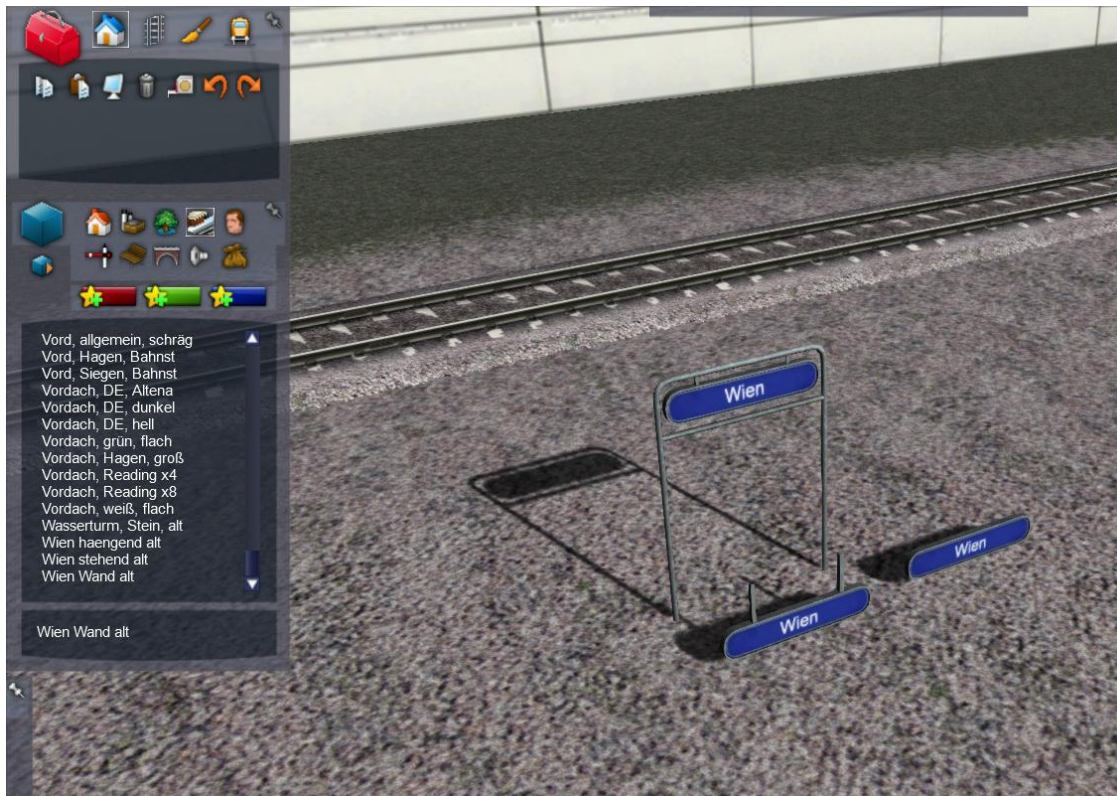
Speichern sie die Datei mit der Tastenkombination „STRG + S“ oder klicken sie auf File → Save.

Schritt 7:

Starten sie Railworks und leeren sie den Blueprint-Cache.



Die Objekte sind nun fertig repainted und können nun im World Editor platziert werden. Im World-Editor müssen sie auf jedenfall den Ordner „Andi_M → OEBB“ freischalten, damit sie die Stationsschilder in der Auswahlliste finden.



Sollten noch Fragen offen sein, so steht in das Forum von rail-sim.de zur Verfügung. Sollten sie sich die Arbeiten nicht zutrauen, so kann auch gegen eine kleine Spende für Railworks Austria die Arbeit übernommen werden und ihn auf Wunsch jegliche Stationsnamen erstellt werden.

Autor:

Andi_M

www.railworks-austria.at

railworks-austria@live.at