

Danke für den Download meiner kleinen Mod für den neuen eCitaro für OMSI. Diese umfasst die beiden Mercedessterne am Heck und vorn sowie zwei neue Vorderräder in der korrekten Breite und Position.

Für die Modelle besteht kein Copyright, sie können nach Belieben weiterverwendet werden. Die Basis für die Sterne entstammt Perotinus' O307 V2, vielen Dank dafür!

Mfg, e2h1986

Version 1.01: Sterne vorn und hinten getrennt, um den hinteren bei Bedarf entfernen zu können.

Version 1.02: Steuervariable für das Ausblenden des hinteren Mercedes-Sterns eingebaut.

Die einfache Installation:

Achtung! Bei der einfachen Installation werden folgende Originaldateien überschrieben:

- model\19_wheel_VL.o3d
- model\19_wheel_VR.o3d
- model\model_19_solo.cfg
- script\19_visual_varlist.txt
- texture\Werbung\19.cti

Am besten vorher Sicherheitskopien anfertigen!

Alle Dateien mit der vorgegebenen Ordnerstruktur nach in das OMSI-Verzeichnis entpacken, dabei werden die Originaldateien überschrieben, die jedoch bei Bedarf über die Reparaturfunktion seitens Steam wiederhergestellt werden können.

Eingebaut ist eine Funktion zum Ausschalten des hinteren Sterns, dazu muss in der cti-Datei für jedes Repaint, bei dem der Stern ausgeblendet werden soll, folgende Zeile angehängt werden:

```
[setvar]
hide_stern_h
1
```

Dies habe ich in der beigelegten 19.cti bereits für die Hochbahn-Wagen eingetragen.

Die individuelle Installation:

Hierbei muss die Datei model_19_solo.cfg im Verzeichnis Vehicles\HH_EBus2019\Model manuell geändert werden:

Für die Sterne

Am besten gleich am Anfang des Abschnitts "AUSSENHAUT" folgenden Abschnitt einfügen:

```
[mesh]
Stern_v.o3d

[matl]
stern.tga
0

[matl_envmap]
envmap_unscharf.bmp
0.5

[alphascale]
Envir_Brightness
```

```
[mesh]
Stern_h.o3d

[matl]
stern.tga
1

[matl_envmap]
envmap_unscharf.bmp
0.5

[alphascale]
Envir_Brightness
```

Wird der hintere Stern nicht gewünscht (z.B. Ausführung Hochbahn), dann kann die zweite Hälfte des Eintrags (nach den Strichen) entfallen oder auskommentiert werden.

Für die Vorderräder

Unter dem Abschnitt "RÄDER" am Ende die jeweiligen Einträge für jedes Vorderrad ändern:

Rechtes Vorderrad:

```
[newanim]
origin_from_mesh
origin_rot_z      (hier steht sonst origin_rot_y)
```

-90 (dieser Wert ist im Original positiv)
anim_rot
Axle_Steering_0_R
57.295779513082320876798154814105

Linkes Vorderrad:

[newanim]
origin_from_mesh
origin_rot_z (hier steht sonst origin_rot_y)
-90 (dieser Wert ist im Original positiv)
anim_rot
Axle_Steering_0_L
57.295779513082320876798154814105

Diese Änderungen habe ich mir erlaubt, weil ich nicht eingesehen habe, die Fehler der Originalmeshes nachzubilden.