

Sales-Lentz Hybrid Volvo 7900 H/LH

**Hier befinden sich Repaints für den Solo- und den Gelenkbus.
Das Payware-Addon "Hafencity Hamburg modern" wird benötigt!!!**

Installation:

Im Paket befindet sich jeweils:

- HighRes-Version in 4096x4096
- LowRes-Version in 2048x2048

Die rar-Datei öffnen, gewünschte Auflösung auswählen und in den OMSI 2 Ordner kopieren.

Folgende Änderungen sind für ein reibungsloses Funktionieren des Repaints nötig:

Da bei diesem Repaint eine Kennzeichentextur mit fester Nummer verwendet wird und die Wagennummer ausgeblendet werden soll, wird folgender Setvar-Befehl in der .cti verwendet:

[setvar]

Wagennummer

1

0=Wagennummer ein (Standard)

1=Wagennummer aus

[setvar]

reg_plate

1

0=Kennzeichen ein (Standard)

1= Kennzeichen aus

Ohne die Setvar-Befehle wird standardmässig Wagennummer und Texttexturkennzeichen eingeblendet.

Damit keine störende Wagennummer und deutsche Kennzeichenummer angezeigt werden müssen noch folgende Sachen gemacht werden.

Öffnet die jeweiligen Dateien im **model** Ordner mit einem Editor wie Notepad und ändern jeweils die folgenden Stellen:

Änderung in "model_12.cfg**":**

#####

Wagennummer innen

#####

[mesh]

V12_wagennr_int.o3d

[visible]

Wagennummer

0

[viewpoint]

2

[matl]
DBC_vehno.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
2

und:

Kennzeichen
#####

[mesh]
V12_kennz.o3d

**[visible]
reg_plate
0**

[viewpoint]
5

[matl]
HH109_Kennz.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
0

[matl]
HH109_Kennz.bmp
1

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
0

Wagennummer aussen
#####

[mesh]
V12_wagennr_schwarz.o3d

[visible]
Wagennummer
0

[viewpoint]
5

[matl]
DBC_vehno.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
1

[mesh]
V12_wagennr_weiss.o3d

[visible]
Wagennummer
0

[viewpoint]
5

[matl]
DBC_vehno.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
2

Änderung in "model_18.cfg":

Wagennummer innen
#####

[mesh]
V 12_wagennr_int.o3d

[visible]
Wagennummer
0

[viewpoint]

2

[matl]
DBC_vehno.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
2

Y*-1
[newanim]
origin_from_mesh
origin_rot_z
90
anim_trans
trans_dauer
1.5

und:

Kennzeichen
#####

[mesh]
V18_kennz.o3d

[visible]
reg_plate
0

[viewpoint]
5

[matl]
HH109_Kennz.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
0

Wagennummer aussen
#####

[mesh]
V 18_wagennr_schwarz.o3d

[visible]
Wagennummer
0

[viewpoint]
5

[matl]
DBC_vehno.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
1

[mesh]
V 18_wagennr_weiss.o3d

[visible]
Wagennummer
0

[viewpoint]
5

[matl]
DBC_vehno.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
2

Änderung in "model_18_trail.cfg":

Kennzeichen
#####

[mesh]
V 18_T_kennz.o3d

[visible]
reg_plate
0

[viewpoint]

5

[matl]
HH109_Kennz.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
0

Wagennummer aussen
#####

[mesh]
V 18_T_wagennr.o3d

[visible]
Wagennummer
0

[viewpoint]
5

[matl]
DBC_vehno.bmp
0

[matl_alpha]
2

[useTextTexture]
2

Hinzufügen in "script/visual-varlist.txt":
Wagennummer
reg_plate

Copyright: Dieses Repaint wurde von mir knightrider1976 erstellt, darf nicht ohne meine Erlaubnis verändert und nirgendwo anders hochgeladen werden.

Danke und viel Spass damit.

MfG

Eric (knightrider1976)