



***Prevod modelu z programu 3ds Max
do Rail Simulatoru***

(Podrobný návod)

Autor: Ivan Palacka

Kontakt: Palacka18@pobox.sk

Zdravím Vás. Nakoľko od vydania hry Rail Simulator ubehlo už niekoľko mesiacov a doteraz neexistuje žiadny návod v českom alebo slovenskom jazyku na prevod modelov do hry, tak som sa rozhodol napísať svoje poznatky o prevode modelov, získané za uplynulých pár mesiacov. Predpokladám, že nejaké skúsenosti s modelovaním a mapovním textúr už máte, takže týmto veciam sa v návode hlbšie venovať nebudeme.

Dúfam, že Vám tento návod aspoň sčasti pomôže pochopiť prevod z programu 3ds Max do hry Rail Simulator.

Ivan Palacka

Obsah

<i>01. 3ds Max a potrebné pluginy</i>	<i>str. 04</i>
<i>02. Nastavenie jednotiek v programe 3ds Max</i>	<i>str. 06</i>
<i>03. Správne pomenovanie modelu</i>	<i>str. 07</i>
<i>04. Tvorba LODOV</i>	<i>str. 09</i>
<i>05. Tvorba tieňov</i>	<i>str. 10</i>
<i>06. Textúry</i>	<i>str. 12</i>
<i>07. Použitie shaderov, IGS súbor</i>	<i>str. 13</i>
<i>08. Prevod textúr do *.ACE, Asset Editor</i>	<i>str. 17</i>

01. 3ds Max a potrebné pluginy

Nakoľko ja používam na modelovanie program 3ds Max 2008, tak budem popisovať v tomto návode prevod práve z tohto programu.

30 dňová verzia tohto programu sa dá stiahnuť na stránkach výrobcu, konkrétne na stránke: <http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/index?id=5659302&siteID=123112>

Aby sme mohli prevod z tohto programu uskutočniť, budeme tiež potrebovať pluginy z oficiálnych stránok výrobcu hry: <http://www.railsimulator.com>

*Po zaregistrovaní na týchto stránkach je potrebné stiahnuť súbor s názvom **Art Plugins**. Po stiahnutí si tento súbor rozbalíme a vyberieme si iba potrebný plugin, v našom prípade **Max 9**.*

*V zabalenom súbore **Max 9** sa nachádzajú dve zložky **3dsMax9** a **Documents and Settings**. Neodporúčam tieto dve zložky dať kompletne prepísať, pretože cesty nemusia súhlasiť a môže to narobiť zbytočné komplikácie. Cez zložku **Documents and Settings**, ktorý sa nachádza v súbore **Max 9**, sa preklikáme až k zložke **plugcvf** a iba túto zložku vložíme do svojho PC. V mojom konkrétnom prípade mám cestu:*

C:\Documents and Settings\Ivan Palacka\Local Settings\Application Data\Autodesk\3dsmax\2008 - 32bit\enu\plugcfg

Túto zložku dáme prepísať!

*Ďalej nám v súbore **Max 9** zostala zložka **3dsMax9**. Obsah tejto zložky vložíme do súboru s nainštalovaným programom. V mojom prípade **D:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2008**.*

*Zostaneme v zložke s nainštalovaným programom (predchádzajúca cesta) a otvoríme si v textovom dokumente súbor s názvom **plugin**.*

V tomto súbore je potrebné si upraviť cesty, tak aby sedeli s Vašimi cestami.
V mojom prípade vyzerá obsah súboru **plugin** takto:

[Help]

mental ray 3.5 Reference=D:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2008\help\mr_reference.chm

[Directories]

Kuju Plugins=D:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2008\plugins\Kuju

;=;

Plugins by mali byť pripravené, takže si spustíme program **3ds Max** a skontrolujeme, či sú pluginy funkčné. Sú dve možnosti kontroly:

01. Po spustení 3ds Max klikneme v hornej lište na **File**, potom **Export** skontrolujeme, či je v ponuke **Save as Type** na výber možnosť **Kuju Intermediate Geomtery (*.IGS, *.IGL)**.

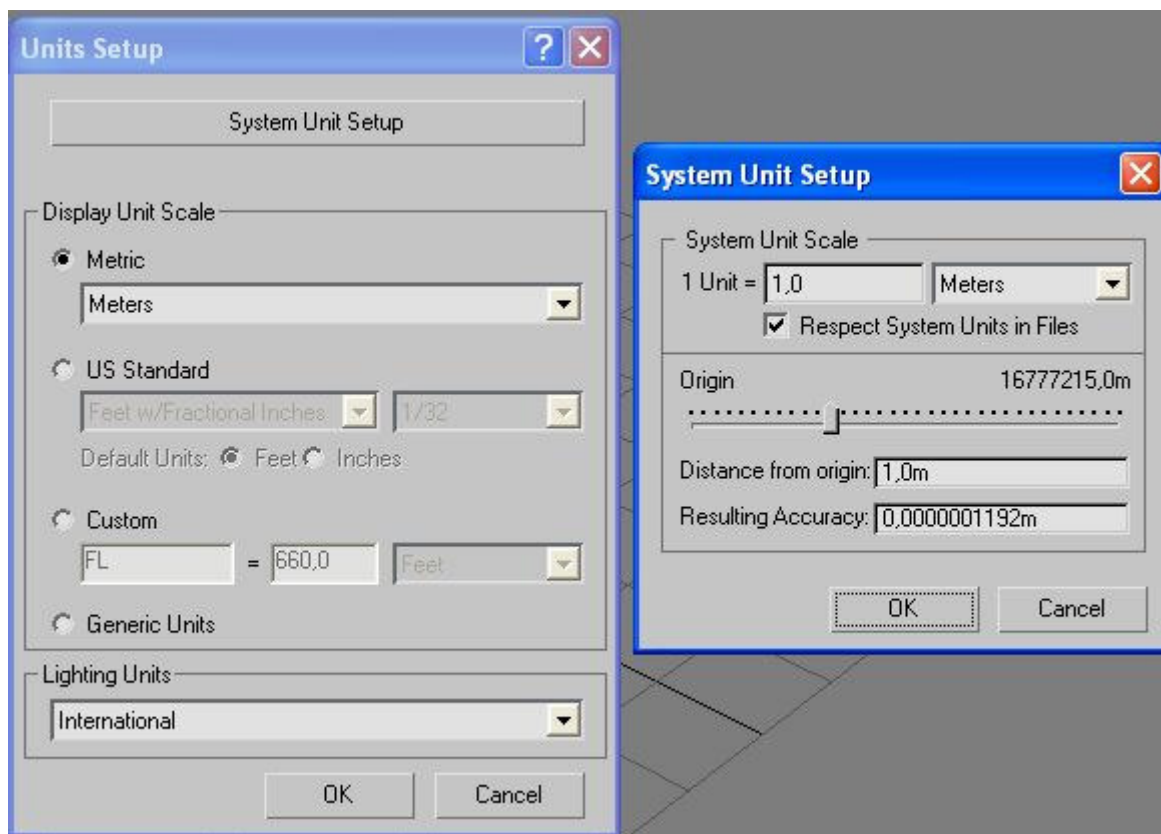
02. Otvoríme si **Material Editor**, klikneme na **Standard** a skontrolujeme, či sa v ponuke nachádza **Kuju Material**.

Ak sa obe tieto kontroly potvrdili, tak pluginy by mali byť funkčné.

Bohužiaľ sa mi potvrdilo, že pri samotnom modelovaní a mapovaní textúr nieje vhodné mať v 3ds Maxe vložené Kuju pluginy, pretože ak sú tieto pluginy v programe vložené, tak 3ds Max pri otváraní Modifier Listu často padá. Takže tieto pluginy je dobré vložiť do programu až tesne pred exportom modelu. Aby sme pluginy deaktivovali, stačí spomínaný súbor s názvom **plugin**, v ktorom sme upravovali cesty, vybrať zo zložky programu 3ds Max (moja cesta: **D:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2008**) a následne tento súbor niekam odložiť, nie však vymazať, pretože ho budeme neskôr potrebovať. Týmto odobratím súboru dosiahneme to, že pluginy od Kuju niesu aktívne a môžeme s programom 3ds Max pohodlne pracovať bez hroziacich pádov.

02. Nastavenie jednotiek v programe 3ds Max

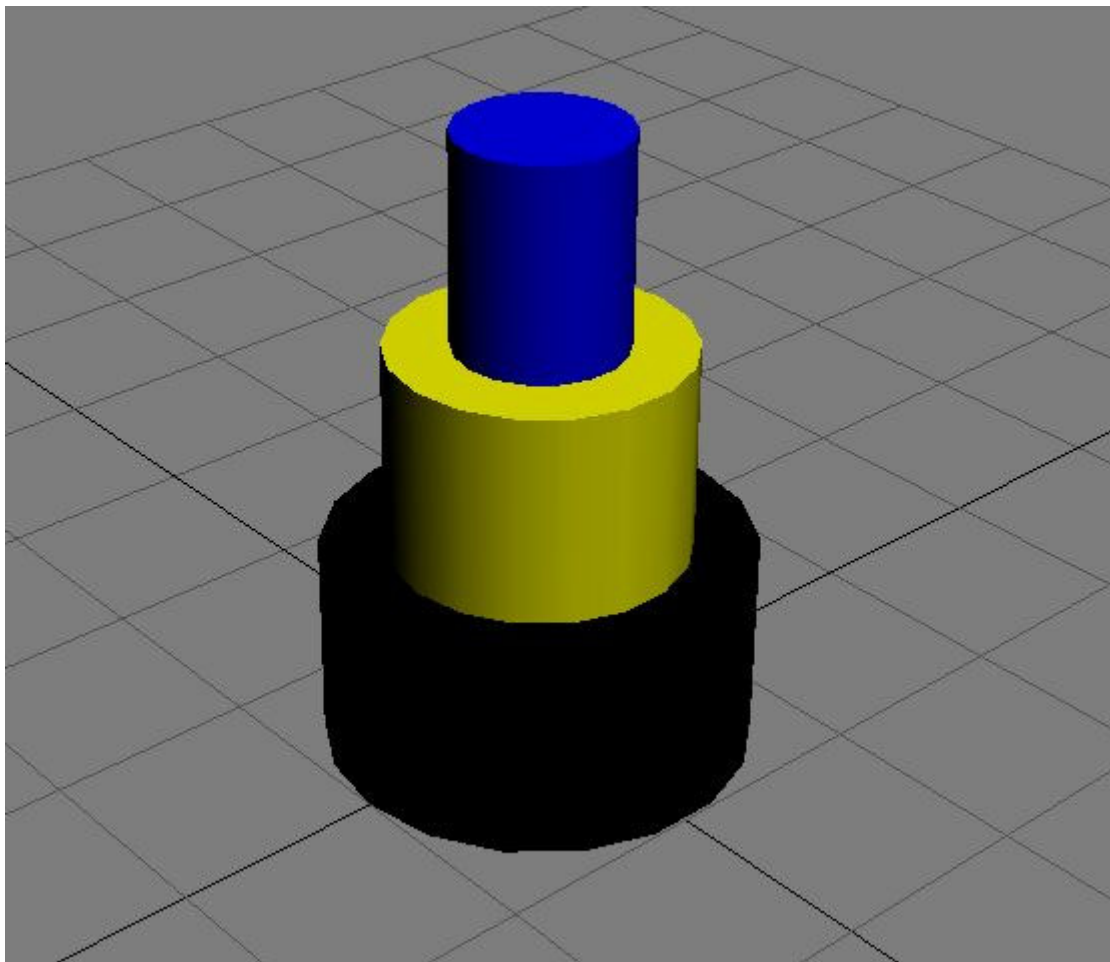
Aby sa nám naše modely v samotnej hre zobrazili v reálnej veľkosti, tak bude potrebné si ešte pred modelovaním nastaviť jednotky. V spustenom programe 3ds Max klikneme v hornej lište na **Customize a Units Setup...** a nastavíme jednotky:



Ak budete mať jednotky nastavené podľa tejto tabuľky, tak vytvorené modely sa budú v hre zobrazovať v reálnej veľkosti. Ak jednotky nenastavíte, tak je tu pravdepodobnosť, že sa Vám modely budú zobrazovať v hre niekoľkokrát zväčšené, alebo zmenšené.

03. Správne pomenovanie modelu

*Rozhodol som sa, že export modelu vysvetlím na jednoduchom objekte, ktorý sa skladá z troch na seba uložených válcov, pretože na takomto objekte viem najjednoduchšie vysvetliť tvorbu LODOV a tieňa. Takže som si tento model **vytvoril, attachoval a štandardne namapoval** vytorenou textúrou o veľkosti 256x256 bodov. K použitiu textúr sa vrátim neskôr.*



Aby sa nám export podaril, je potrebné si tento model správne pomenovať. Pomenovanie musí mať nasledovnú štruktúru:

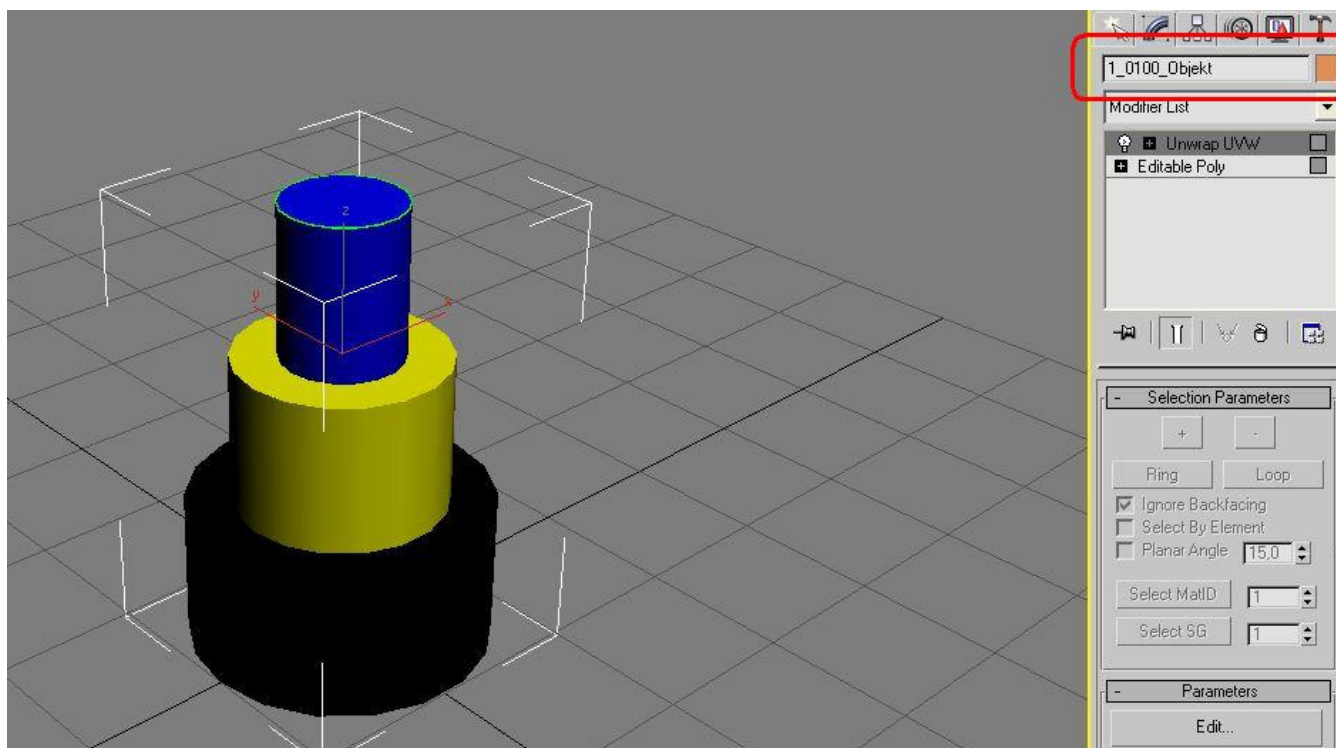
X_YYYY_ZZZZZZZZ

X – poradové číslo (meníme ho iba pri použití rovnakých názvov jednotlivých častí modelu),

Y – maximálna vzdialenosť na ktorú sa má model v hre zobrazovať,

Z – samotný názov modelu,

Ja som si tento model pomenoval nasledovne: 1_0100_Objekt



1_0100_Objekt

1 – poradové číslo – mení sa iba pri rovnakom pomenovaní jednotlivých častí modelu,

0100 – objekt bude viditeľný v hre iba do 100m (toto číslo musí byť vždy 4 ciferné – to znamená že ak chcem mať viditeľnosť modelu maximálne na 2km, tak zadám hodnotu 2000, ak chcem mať viditeľnosť modelu iba na 500m, tak číslo zadávam v tvare 0500. Ja som si teda zvolil viditeľnosť na 100m (kvôli vytváraniu LODOV – tomu sa budem venovať neskôr),

Objekt – Môj názov modelu – počet písmen v názve nieje potrebné dodržiavať ako to bolo v predchádzajúcom prípade s viditeľnosťou. To znamená že názov môže byť ľubovoľný.

POZNÁMKA: Nezbúdajte, že model musí byť zattachovaný a pivoty musí mať vycentrované na nulu.

04. Tvorba LODOV

Lody nám vlastne určujú ktorá časť modelu bude viditeľná na určitú vzdialenosť. V predchádzajúcej kapitole sme si model pomenovali. Nakoľko chcem vysvetliť tvorbu LODOV, treba pomenovanie modelu mierne upraviť.

Do pomenovania modelu je treba zapísať **maximálnu vzdialenosť zobrazenia najmenších detailov na modely**. To znamená, že najmenší detail (v mojom prípade to bude ten najmenší horný modrý válec) sa bude u mňa zobrazovať na **100m**, pretože v názve modelu je zapísané **0100**.

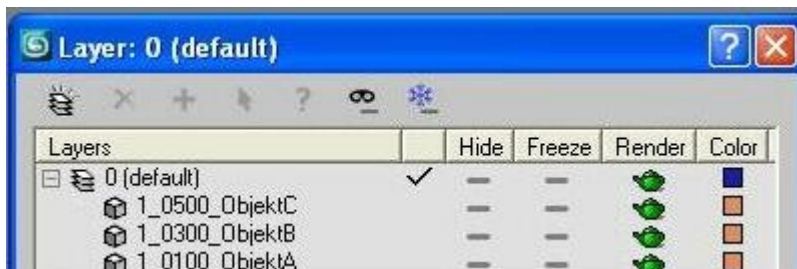
Nakoľko ideme model rozoberať na viac častí a tvoriť LODY, je nutné buď meniť v jednotlivých častiach modelu poradové číslo (čo ale nemám prakticky odskúšané), alebo je nutné aby bol názov každej časti modelu rozdielny. V tom prípade nieje nutné meniť poradové číslo modelu.

My si zvolíme druhú možnosť, a to rozdielne názvy každej časti modelu. Pre prehľadnejšie pochopenie si teraz model premenujeme na **1_0100_ObjektA**. Máme teda model s názvom **1_0100_ObjektA**, ktorého najmenšie detaily budú viditeľné na maximálnu vzdialenosť 100 metrov.

Teraz si model prevedieme do Editable Poly, vyberieme všetky časti, ktoré budú viditeľné na vzdialenosť väčšiu ako 100m (v mojom prípade to budú dva spodné válce). Vybrané časti si pomocou funkcie **Detach** oddelíme od pôvodného modelu a pomenujeme napríklad: **1_0300_ObjektB**. To znamená, že oddelené časti budú zobrazované v hre na maximálnu vzdialenosť 300m. Poradové číslo modelu nebolo potrebné meniť, pretože sa zmenil názov z **ObjektA** na **ObjektB**.

Teraz si prevedieme **ObjektB** do Editable poly a označíme si všetky časti, ktoré budú v hre viditeľnejšie na väčšiu vzdialenosť ako 300m. V mojom prípade to bude najväčší, spodný válec. Pomocou funkcie **Detach** označené diely oddelíme a pomenujeme napríklad **1_0500_ObjektC**. To znamená, že spodný válec nášho modelu sa bude v hre zobrazovať na vzdialenosť 500m.

V programe máme teda model rozdelený na 3 časti, ktoré máme pomenované nasledovne:

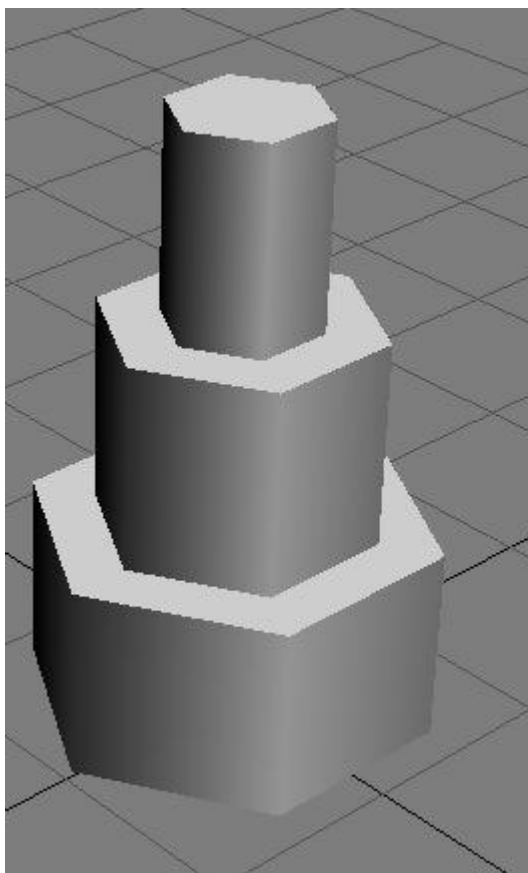


Dôležité: Pri tvorbe LODOV je nutné dodržiavať uvedený postup, to znamená najskôr vytvoriť LOD pre najmenšie detaily a pokračovať k väčším. Inak sa nám LODY v hre nebudú zobrazovať korektne (to mám odskúšané osobne).

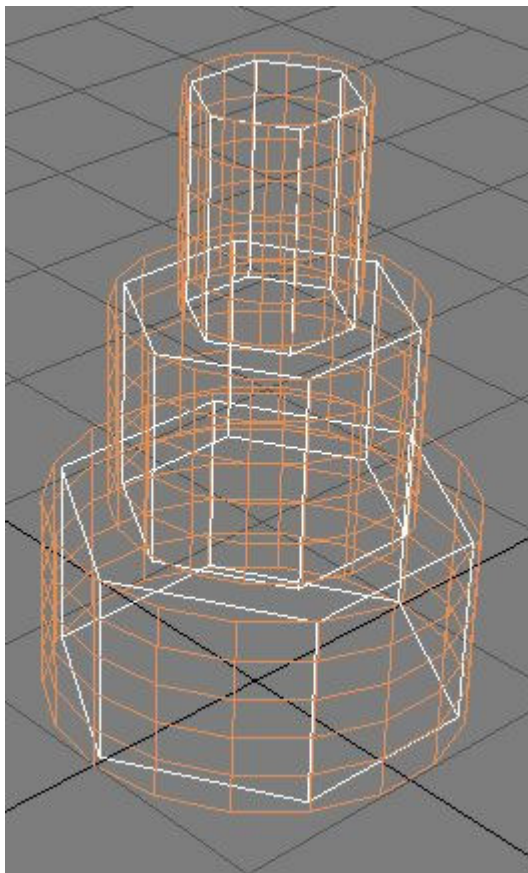
05.Tvorba tieňov

Tieň v hre Rail Simulator je riešený ako samostatný model, ktorý je vlastne ukrytý vo vnútri hlavného modelu. Ideálne je, keď sú hrany tieňa vzdialené od hlavného modelu maximálne 1cm (nie menej), pretože ak budú hrany tieňa bližšie k hlavnému modelu ako 1cm, je tu riziko nekorektného zobrazenia tieňa v hre. Tieň nieje potrebné robiť príliš zložitý, pretože si je treba uvedomiť, že sú to polygóny naviac, ktoré zbytočne namáhajú hru. Pre naše válce som urobil tieň taktiež z 3 válcov, ale počet hrán týchto válcov je iba 6. Nakoľko tieň nieje priestorový a je zobrazený iba 2D, väčšinou na podlahe, či trávinatej ploche, je v hre iba ťažko viditeľné z koľkých hrán je vytvorený tento objekt tieňa. Ja som dokonca tieň u tenkých tyčí robil iba ako 3-hranové válce a v hre to takmer vôbec nebolo poznať.

Vráťme sa ale k nášmu modelu. Náš vytvorený tieň vyzerá asi takto:



A takto vyzerá uloženie objektu tieňa v hlavnom modeli:



*Pomenovanie modelu je podobné ako pomenovanie hlavného modelu, iba s tým rozdielom, že do názvu sa zadáva ešte slovo **shadow**.*

*Názov objektu tieňa teda bude **1_0200_shadow_ObjektA**. To znamená, že tieň bude v hre viditeľný na 200m. Myslím, že táto vzdialenosť zobrazenia tieňa je dostatočná a netreba ju zväčšovať a zaťažovať tak zbytočne PC.*

*Tiene nieje potrebné mapovať, stačí k nim iba priradiť tú istú textúru ako k hlavnému modelu, avšak si túto textúru musíme vložiť do druhej gule a priradiť ju odtiaľ, pretože na tieň sa používa iný **shader** ako na samotný model. To znamená, že v **Material Editore** budeme mať v dvoch guliach rovnaké textúry. Z jednej gule bude priradená textúra k samotnému modelu, z druhej gule bude priradená textúra k tieňu.*

***Dôležité:** Pre správne zobrazenie tieňa v hre nemôžu byť jednotlivé objekty (boxy, válce, atď...) otvorené, to znamená, že všetky objekty z ktorých sa tieň skladá musia mať všetky hrany – vrátane dna (objekty musia byť uzatvorené).*

06. Textúry

Teraz trochu odbočíme od samotného modelu a spomenieme niečo k textúram. Pri tvorbe a použití textúr sa musíme riadiť niekoľkými zásadami:

01. Použité textúry musia mať farebnú hĺbku buď **24**, alebo **32 bitov**.

02. Textúry ukladáme vždy do formátu **bmp**.

03. Veľkosť textúry musí byť buď štvorcového tvaru, alebo môže byť vždy vyššia ako širšia. Ak je textúra širšia ako vyššia, tak sa nám ju nepodará previesť do formátu **ACE**.

04. Veľkosť textúry štvorcového tvaru teda môže byť:

32 x 32 64 x 64 128 x 128 256 x 256 512 x 512 1024 x 1024

2048 x 2048 4096 x 4096

05. Veľkosť textúry ktorá je vyššia než širšia môže byť kombináciou vyššie spomenutých čísel. Napríklad teda: (prvé číslo je šírka – druhé číslo je výška textúry)

32 x 64 32 x 256 512 x 1024 512 x 4096 a podobne...

06. Ak použijeme na jeden model viac textúr a potrebujeme ich číselne označiť v názve, nikdy nedávame číslo na koniec názvu. Teda názvy viacerých textúr môžu vyzerať nasledovne:

CD_01Objekt

CD_02Objekt

CD_03Objekt

Nevhodné pomenovanie viacerých textúr:

CD_Objekt01

CD_Objekt02

CD_Objekt03

07. Ak potrebujeme použiť na model aj zimnú textúru, tak jej názov bude rovnaký ako názov štandardnej textúry, iba na konci názvu sa pridáva koncovka **_wi**.

Názov štandardnej textúry teda môže byť napríklad: **CD_Objekt**

Názov zimnej textúry potom bude: **CD_Objekt_wi**

07. Použitie shaderov, IGS súbor

Ak máme model správne pomenovaný, máme vytvorené LODY, tieň a priradené textúry na jednotlivé časti modelu, môžeme sa pustiť do priradenia **Kuju Materialov** a **Shaderov**.

Na to už ale budeme potrebovať pluginy od Kuju. Uložíme si teda model, zatvoríme si program **3ds max** a nájdeme si odložený súbor s názvom **plugin**, ktorý je teraz potrebné vrátiť do zložky programu 3ds Max (moja cesta: **D:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2008**). Tým, že sme si súbor **plugin** vrátili na pôvodné miesto sme dosiahli to, že pluginy potrebné na export modelu sú v programe 3ds Max opäť funkčné.

Môžeme si teda opäť otvoriť náš model v programe 3ds max. Ak máme otvorený model, spustíme si **Material Editor**. V našom prípade by sme mali mať obsadené textúrou dve gule, pričom z prvej gule je priradená textúra k hlavnému modelu a z druhej gule je priradená textúra k objektu tieňa.

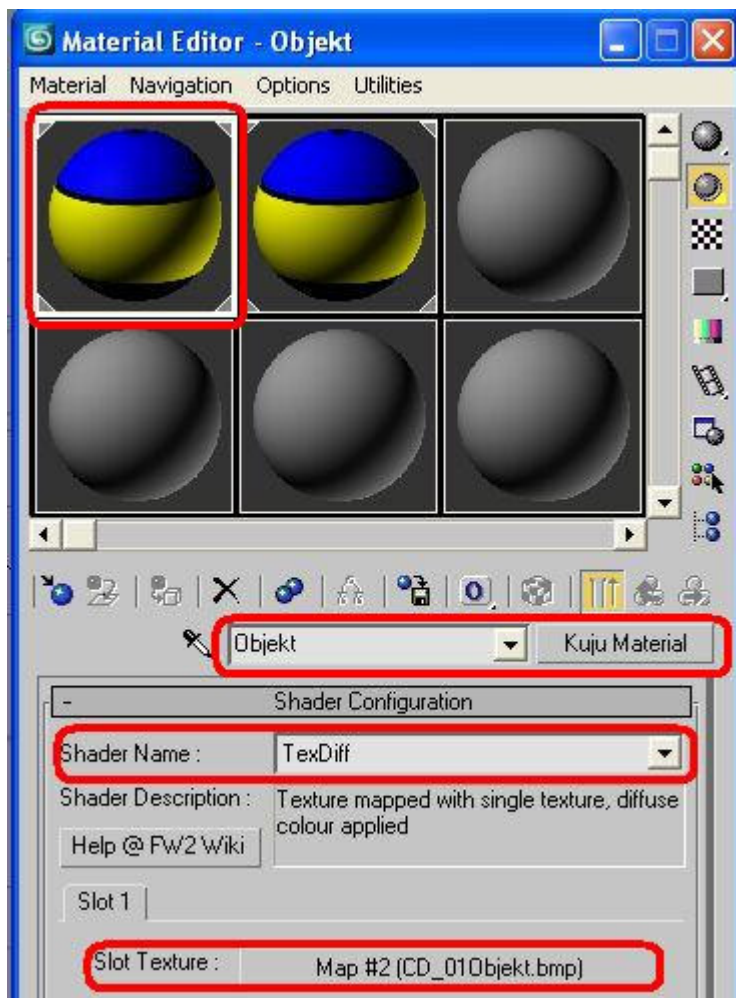
Klikneme si teda na prvú guľu, potom klikneme na tlačítko **Standard** a vyberieme si možnosť **Kuju Material**. V položke **Shader Name** si vyberieme možnosť **TexDiff**. Shader **TexDiff** je základný shader pre jednoduché objekty.

Rail Simulator používa množstvo shaderov, pričom každý z nich má určitú vlastnosť ktorú je potrebné použiť na konkrétne modely (matný shader, shader lesklého materiálu, shader tieňa, shader skla, shader vody, atď...). Sám ešte nemám shahdery preskúmané, takže zatiaľ používam na objekty iba základný shader **TexDiff**.

Klikneme na položku **Slot texture**, vyberieme **Bitmap** a nájdeme si nami použitú textúru, ktorú sme použili pri mapovaní modelu.

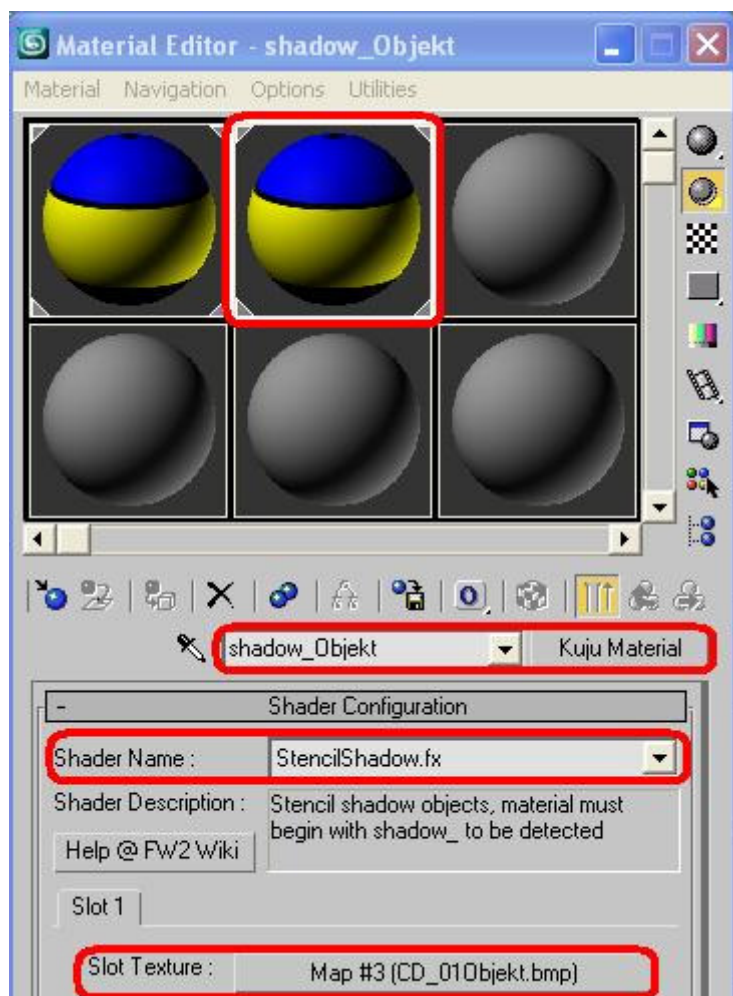
Ďalej je potrebné si pomenovať materiál. Myslím, že defaultne by mal byť názov materiálu **01 – Default**. My si ho premenujeme napríklad na **Objekt**.

Kroky, ktoré sme si na predchádzajúcej strane popisovali sú na obrázku zobrazené v červených rámečkoch:



Takže shader k textúre hlavného modelu je priradený, teraz ešte zostáva priradiť shader k textúre tieňa. Klikneme si na druhú guľu, ďalej klikneme na **Standard**, vyberieme **Kuju Material**. V položke **Shader Name** vyberieme shader **StencilShadow.fx**. Tento shader priraďujeme vždy k textúre tieňa. V položke **Slot Texture** si nájdeme textúru, ktorá bola pôvodne priradená k objektu tieňa. Pravdepodobne je to tá istá textúra, aká je priradená aj k hlavnému modelu. **Kuju Material** si pomenujeme **shadow_Objekt**. Ak do názvu nenapíšeme slovo **shadow**, tieň sa nám v hre nezobrazí.

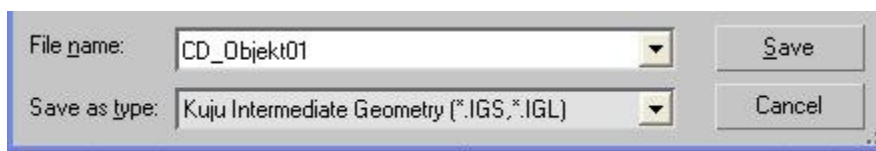
Nastavenia popísané v predchádzajúcich riadkoch vidíme na nasledujúcom obrázku:



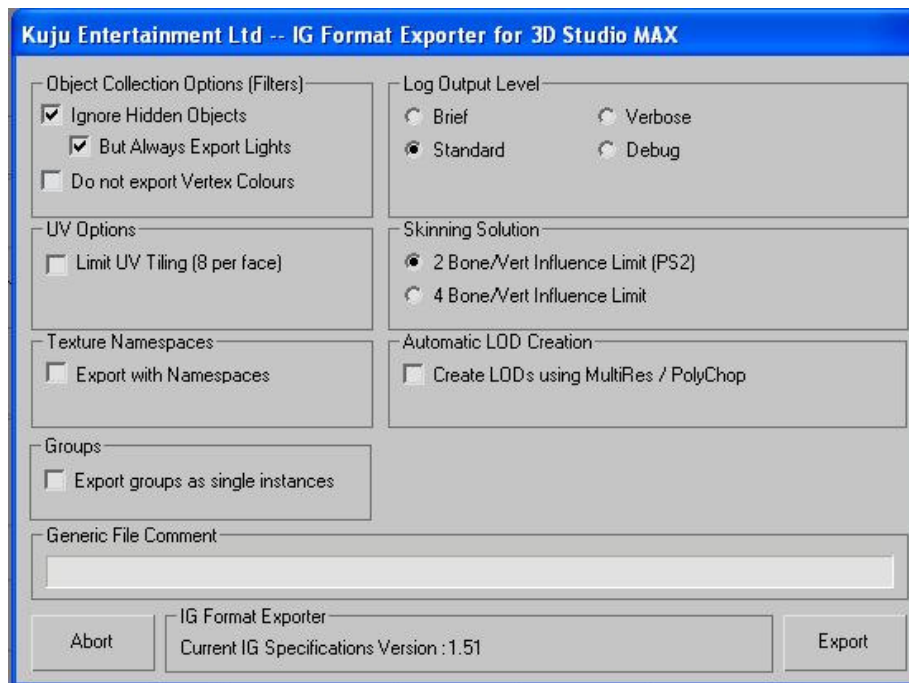
Takže shadery máme priradené a môžeme pristúpiť k samotnému exportu. Ešte raz ale odporúčam skontrolovať, či sú všetky časti modelu správne pomenované, či model tieňa niekde nevytrčá z hlavného modelu, či sú všetky časti modelu vycentrovane na nulu, či sú priradené shadery a správne pomenované materiály.

*Ak sme všetko skontrolovali, tak si musíme cez funkciu **Layer Manager** zobraziť všetky časti modelu ktoré chceme exportovať (v prípade ak máme nejaké časti modelu skryté). Skryté časti sa nám totiž nevyexportujú do súboru **IGS**.*

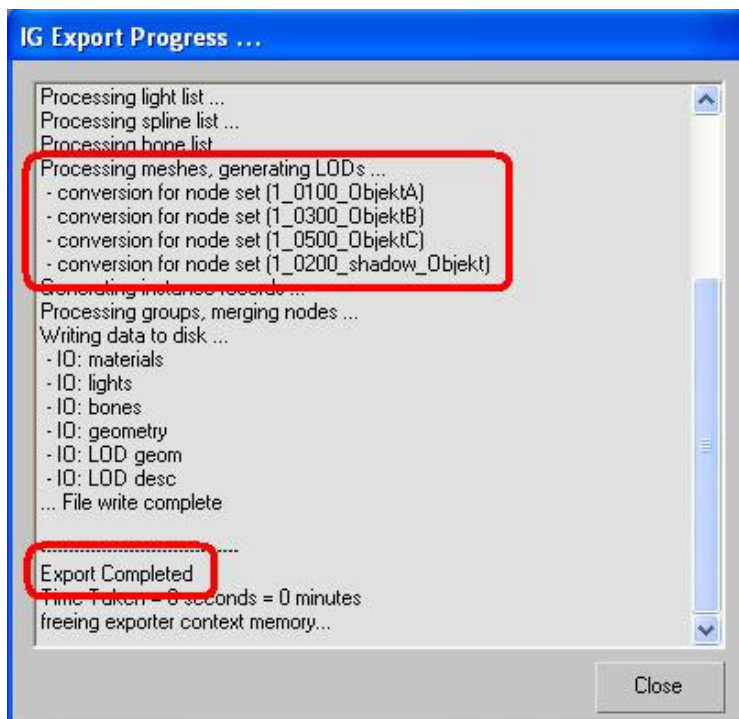
*Ak sme urobili všetko potrebné, tak klikneme na **File**, potom **Export**. Tu vyberieme, kam chceme exportovaný súbor uložiť, pomenujeme ho a v položke **Save as Type** vyberieme možnosť **Kuju Intermediate Geometry (*.IGS, *.IGL)**.*



Odporúčam, aby bol exportovaný súbor uložený pod rovnakým názvom aký má *.max súbor nášho modelu. V mojom prípade to je názov **CD_Objekt01**. Ak sme urobili všetky potrebné kroky, tak klikneme na tlačítko **Save**. Následne by sa nám mala objaviť tabuľka, v ktorej nič nemeníme, ale iba klikneme na tlačítko v pravom dolnom rohu – **Export**.



Po kliknutí na tlačítko **Export** by sa nám mala objaviť nasledujúca tabuľka:



V tejto tabuľke si skontrolujeme, či sa nám vyexportovali všetky časti modelu, či bol export kompletný a či sa pri exporte nevyskytli žiadne chyby. Ak sa nevyskytli žiadne chyby a export bol kompletný, tak môžeme náš model v 3ds max uložiť a zatvoriť.

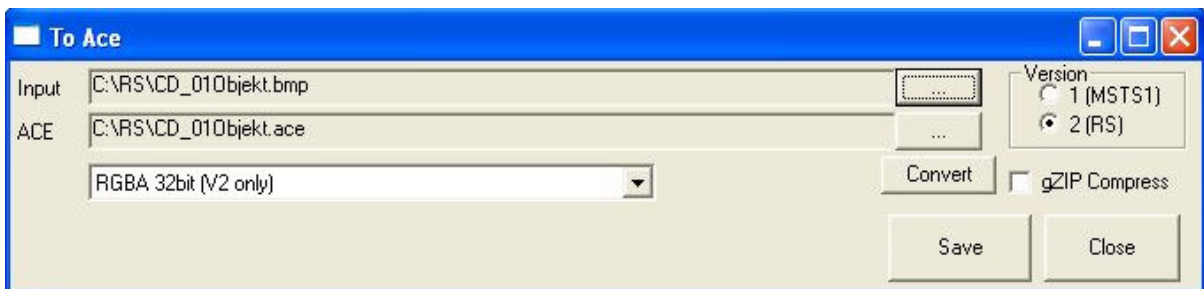
Týmto krokom sme ukončili prácu v programe 3ds Max a môžeme sa pustiť do práce s nástrojmi vydanými firmou Kuju.

08. Prevod textúr do *.ACE, Asset Editor

Takže máme vyexportovaný potrebný *.IGS súbor a môžeme sa teda pustiť do práce s **Asset Editorom**.

Najskôr si ale musíme prekonvertovať textúru s formátu *.bmp na formát *.ACE. Na túto konverziu nám posluží program s názvom **ToAce**. Spustíme si teda tento program. Ja osobne sa viem k tomuto programu najjednoduchšie dostať cez ponuku **Štart, Programy, Rail Simulator Developer Tools, Tools, ToAce**.

Po spustení tohto programu vidíme dva riadky. Cez položku **Input** nájdeme a označíme našu textúru. Malo by to celé vyzeráť asi takto:



Ak sme si vybrali našu textúru, klikneme na tlačítko **Save**. Na spodnej časti tabuľky by sa nám mal objaviť červený nápis **ACE file saved**. Tým pádom je textúra prekonvertovaná a ak sme nemenili žiadne nastavenia, tak túto textúru nájdeme v zložke kde sa nachádza aj pôvodná textúra *.bmp.

Ak sa náš model skladá v viacerých textúr, tak je potrebné všetky textúry týmto spôsobom prekonvertovať do formátu *.ACE (vrátane zimných a nočných textúr, ak si ich model vyžaduje)..

Ak máme všetky textúry prekonvertované, tak je potrebné sa dostať do zložky s nainštalovanou hrou RS. Štandardne je táto cesta: **C:\Program Files\Rail Simulator**.

Ak sme v zložke RS, tak otvoríme zložku: **Source\Developer\Addon\Scenery\Buildings**

Túto zložku som zvolil iba pre jednoduchosť vysvetlenia. Záleží na konkrétnych modeloch, ktoré zložky sa pri exporte budú používať no nám pre tento jednoduchý objekt bude ideálne, použiť práve zložku **Buildings**.

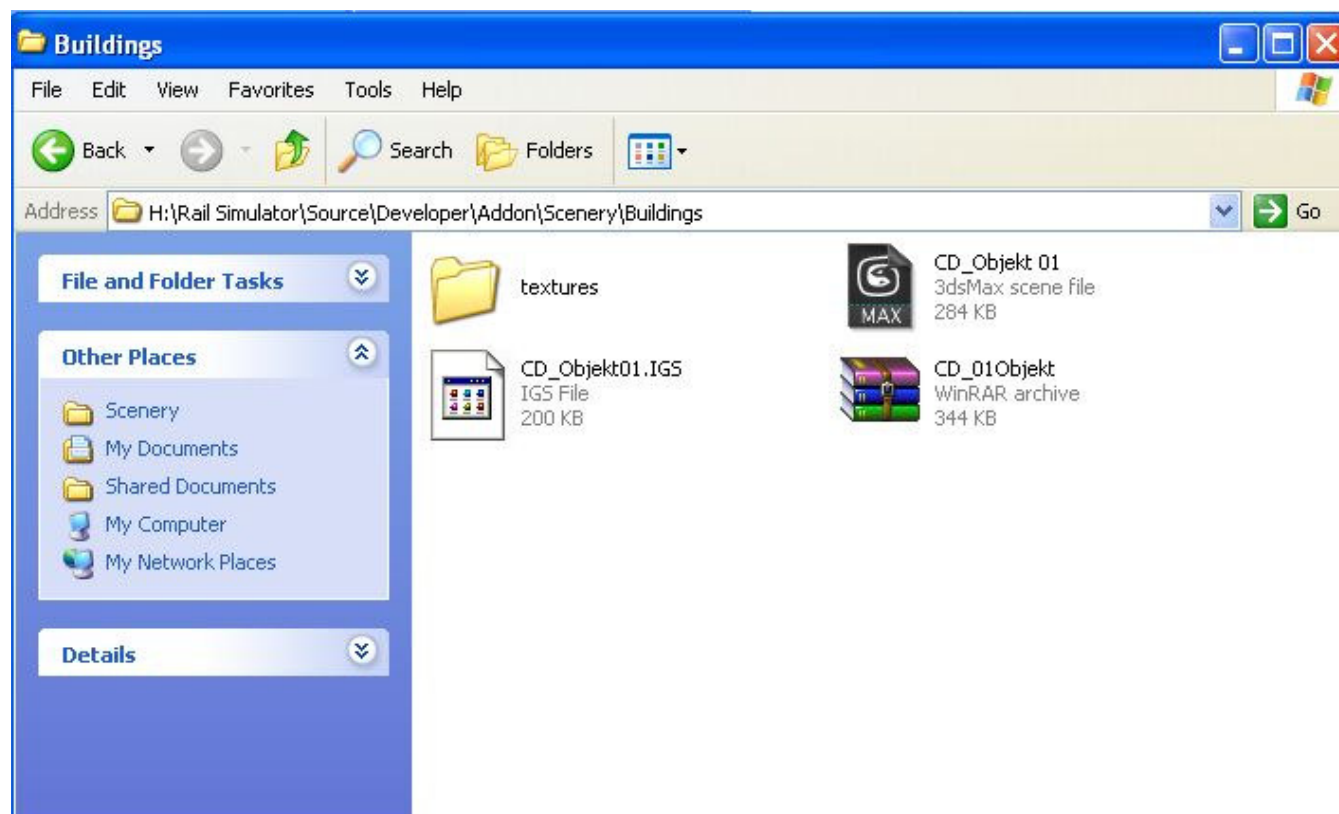
Do tejto zložky **Buildings** je potrebné vložiť nasledujúce súbory:

01. Vyexportovaný súbor ***.IGS**

02. Súbor s modelom ***.max** (niesom si istý, či je tento súbor pri exporte potrebný, ale ja ho tam vždy vkladám)

03. Súbor so všetkými potrebnými textúrami ***.ACE**

V mojom prípade to vyzerá asi takto:

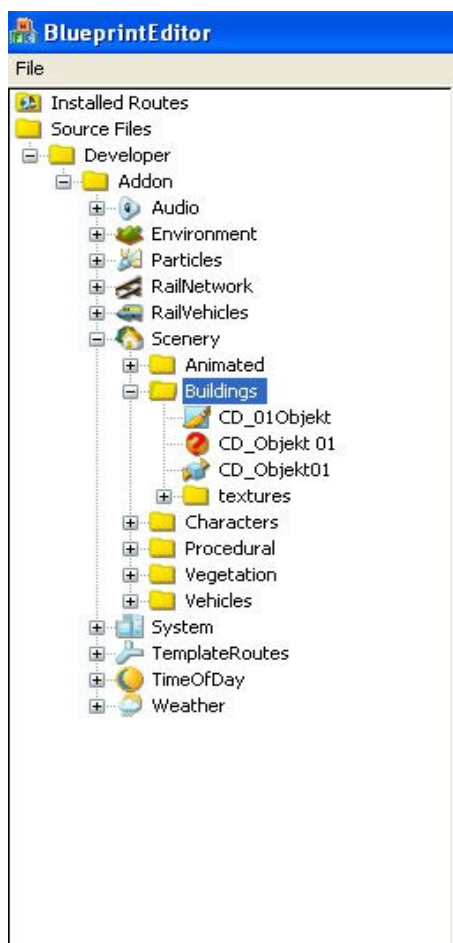


Zložku **textures** si vevšíname, nieje pre náš export potrebná. Ak sme do zložky **Buildings** vložili všetky potrebné súbory, tak túto zložku zatvoríme a spustíme si **Asset Editor**.

Ja osobne sa viem k **Asset Editoru** najjednoduchšie dostať cez ponuku **Štart, Programy, Rail Simulator Developer Tools, Tools, Asset Editor**.

Pri spúšťaní Asset Editoru je potrebné mať vložené v DVD mechanike originálne DVD s hrou Rail Simulator.

Vložíme si teda DVD do mechaniky a spustíme **Asset Editor**.



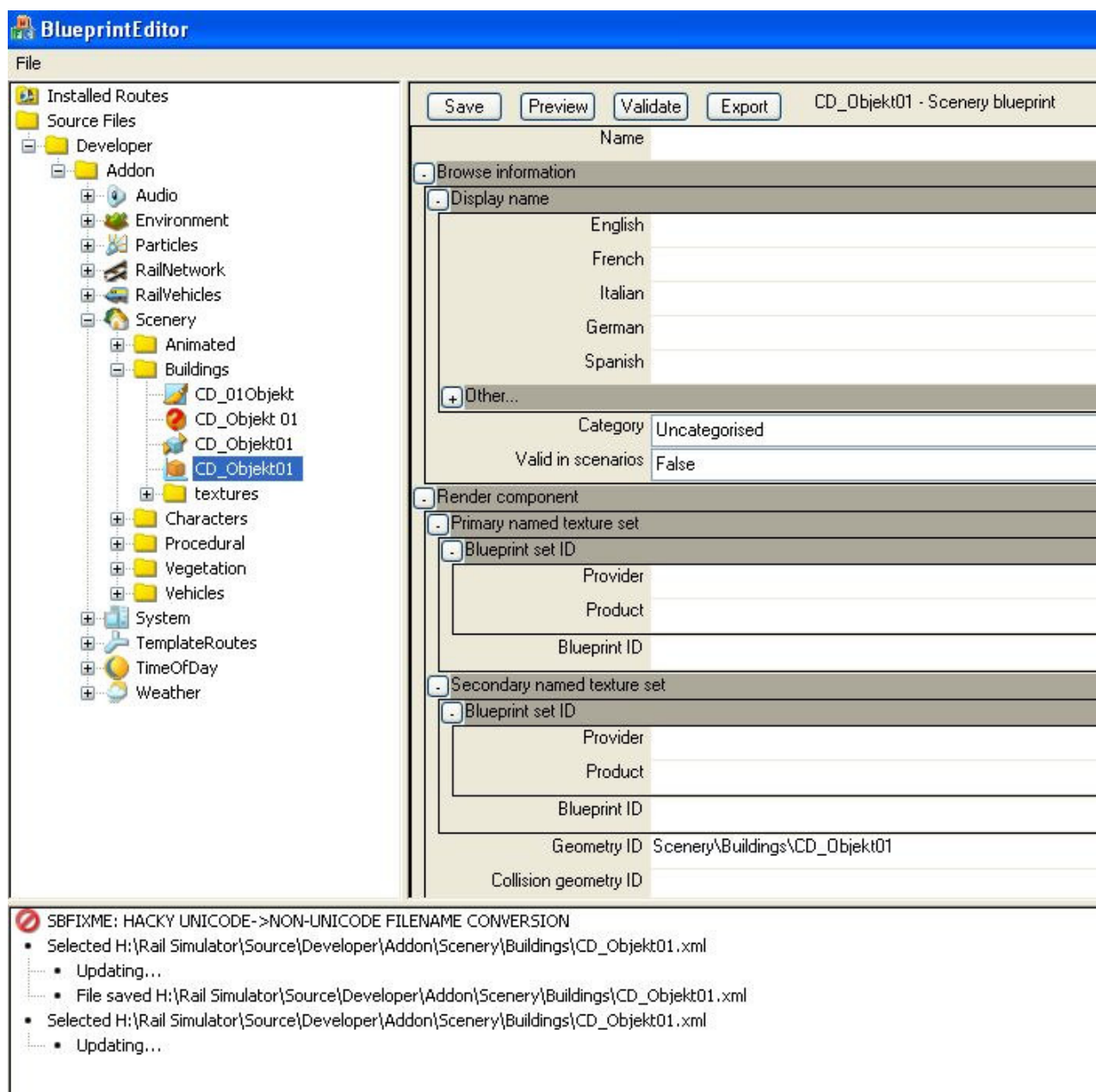
Po spustení Asset Editoru sa nám v ľavej hornej časti objaví aj tzv. **Blueprint Editor**. V tomto editore si nájdeme cestu k zložke, do ktorej sme umiestnili súbory potrebné na export. U mňa je to cesta:

Source\Developer\Addon\Scenery\Buildings

Vidíme, že v zložke Buildings sa nachádzajú všetky súbory, ktoré budeme na export potrebovať.

Klikneme teda **pravým** tlačítko myši na súbor **CD_Objekt01** – súbor s ikonkou kocky a dvoch šípok (na obrázku je to tretí súbor v poradí v zložke Buildings) a vyberieme možnosť **New Shape Blueprint**. Otvorí sa nám tabuľka s výberom blueprintov. My si na ukážku názorne vyberieme možnosť **Scenery Blueprint**.

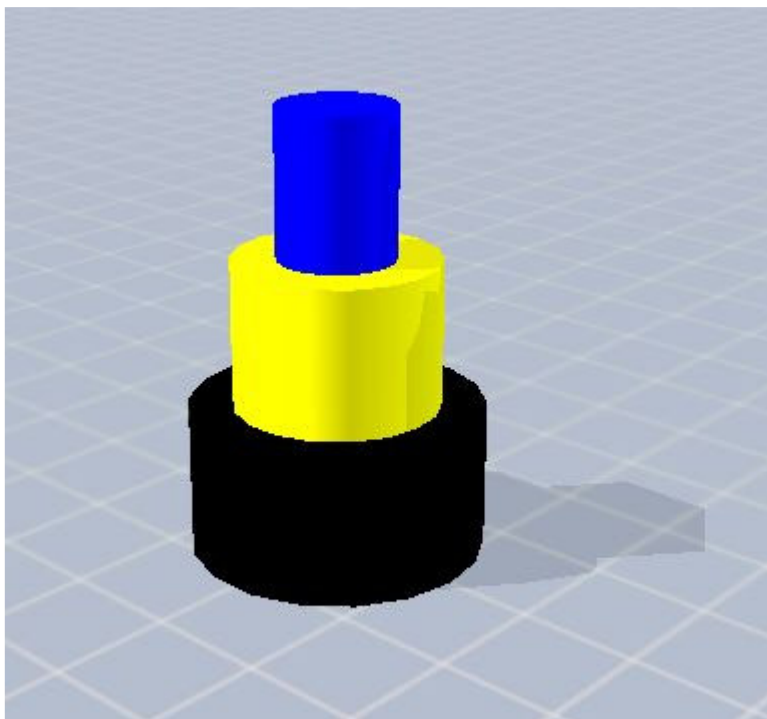
Po vybraní a potvrdení blueprintu sa nám otvorí veľká tabuľka, ktorú vidíme na nasledujúcej strane tohto dokumentu:



*Odporúčam skontrolovať hlavne spodnú časť tabuľky s cestami k *.xml súboru, či Vám tam náhodou program nevypisuje nejaké chyby s chýbajúcimi súborami. Ak ste ale postupovali podľa tohto návodu, tak by malo byť všetko v poriadku a žiadne chyby by sa nemali vyskytnúť.*

*A teraz zapíšeme niekoľko údajov do tabuľky. Do riadku **Name** napíšeme názov modelu. Ja si vložím názov **CD_Objekt01**. Je nutné napísať názov modelu taktiež aspoň do položky **English**, aby sme vedeli model v hre nájsť podľa názvu. V položke **Category** si zvolíme v kategórii akých objektov sa má náš model v editore trať nachádzať. Vzhľadom na to, že náš model nemá špecifické vlastnosti, vyberieme si napríklad kategóriu **Domestic buildings**.*

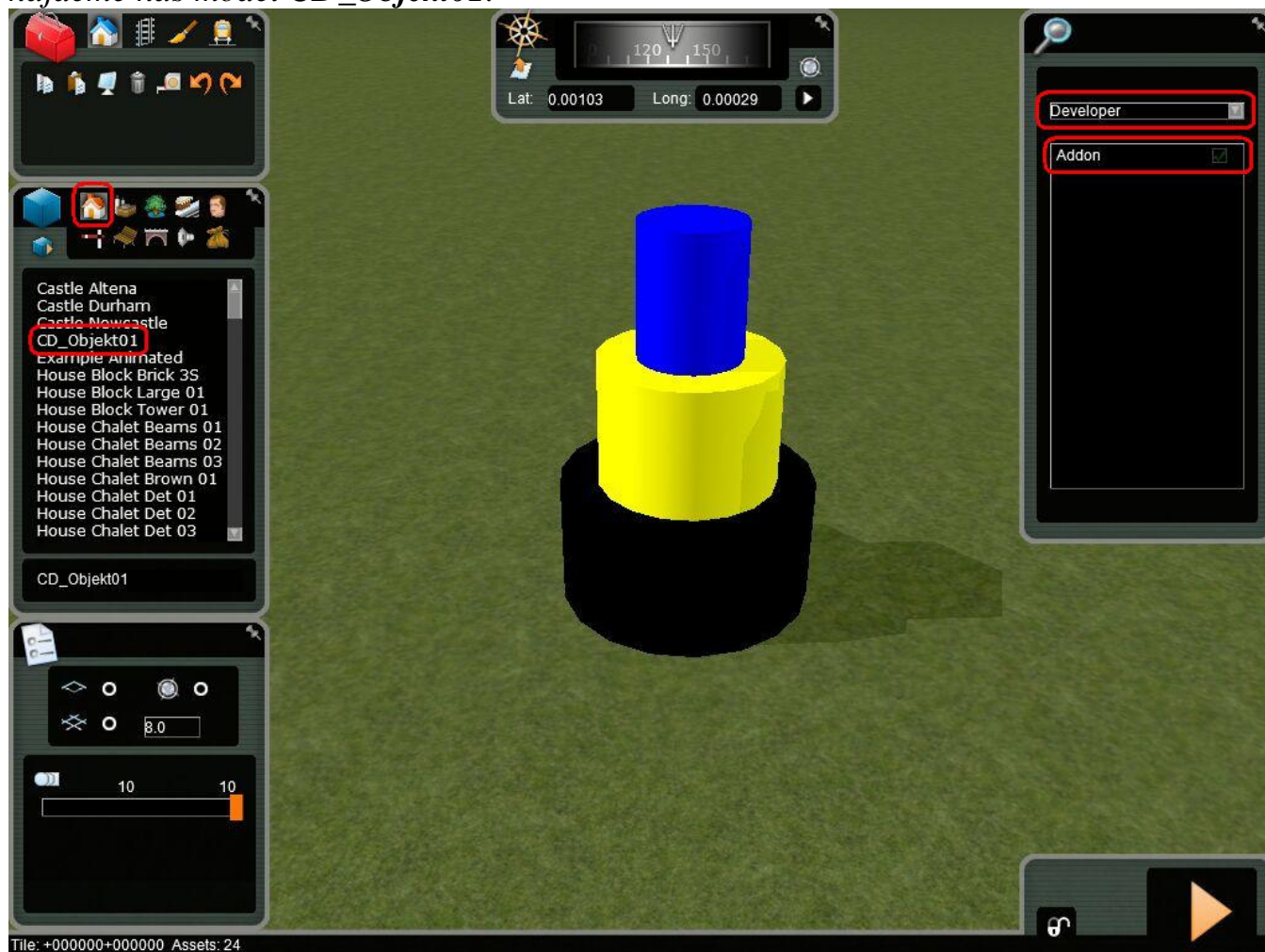
*Pre takýto jednoduchý objekt nieje potrebné zapisovať do tabuľky viac údajov, takže teraz môžeme kliknúť na tlačítko **Export** v hornej časti tabuľky, aby sa nám model vyexportoval. Po správnom vyexportovaní modelu by sa nám mali v spodnej časti tabuľky objaviť ďalšie cesty k jednotlivým súborom bez vypísania akýchkoľvek chýb. Ak máme model vyexportovaný, tak môžeme kliknúť na tlačítko **Preview**, minimalizovať si **Blueprint Editor** a model si tým pádom prehliadnuť v **Asset Editore**. Ak náhodou vidíte v editore, iba čierne pozadie alebo pozadie inej farby, znamená to, že model je veľký a kamera stojí v jeho tesnej blízkosti. Stlačte teda šípku dozadu na klávesnici, aby sa kamera vzdialila od modelu. Teraz by ste už mali vidieť asi niečo takéto:*



Vidíme, že model aj s tieňom sa nám bez problémov vyexportoval. Takže teraz môžeme vypnúť Asset Editor, spustíme si samotnú hru a nájdeme náš model.

Poznámka: Ak máme model vyexportovaný, tak si môžeme zo zložky „Source\Developer\Addon\Scenery\Buildings“ vymazať všetky súbory, ktoré sme si pred exportom do tejto zložky vložili. Tieto súbory už v tejto zložke nie sú potrebné.

Aby sme model videli v hre, treba mať v pravej tabuľke označenú možnosť **Developer** a zaškrtnutú možnosť **Addon**. Potom si už iba v kategórii **Domestic buildings** nájdeme náš model **CD_Objekt01**.



POZNÁMKA: Tento návod popisuje iba prevod jednoduchého objektu do hry, ktorý nebude v hre plniť žiadne špeciálne funkcie. Modely návestidiel, lokomotív, vozňov, loft objektov atď... sa do hry dostávajú podobným spôsobom, ale pri každom modeli sa mení pomenovanie, typ shadera, typ blueprintu atď...

Dúfam, že Vám tento dokument pomohol aspoň sčasti pochopiť problematiku prevodu modelov do hry Rail Simulator. Ak by ste narazili na niečo, čo v tomto dokumente chýba, tak ma prosím kontaktuje a ja to rád doplním. V prípade akýchkoľvek problémov s prevodom ma tiež môžete kontaktovať. Ak to bude v mojich silách, rád každému pomôžem. Kontakt: Palacka18@pobox.sk Ešte by som sa rád ospravedlnil za prípadné gramatické chyby a preklepy. Ďakujem za pochopenie.

Želám Vám veľa príjemných chvíľ strávených pri RS. S pozdravom: **Ivan Palacka**