

VERWENDUNGSZWECK

Dieser Bemalungssatz ist für den Airbus H135 Hubschrauber, das installiert werden muss, wenn Sie Ihre Oberflächen in MSFS testen wollen.

Sie finden es unter <https://flightsim.to/file/8970/airbus-h135-helicopter-project>

Dieses Repaint-Paket soll Ihnen die grundlegenden Informationen und Werkzeuge an die Hand geben, mit denen Sie dieses



in dieses



verwandeln können

Dies ist keine Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Erstellung von MSFS- Bemalungen. Dieses Paket soll nur Quelldateien und Informationen für den Airbus H135 bereitstellen, die von jemandem verwendet werden können, der bereits mit der Flugzeugbemalung vertraut und mit der Verwendung von Blender oder Malprogrammen wie GIMP ist.

Diese Übersetzung ist nicht Teil der offiziellen Dokumentation der Hype Performance Group. Es besteht aus:

- Original Dokumentation "Read me first – Airbus H135 Paint Kit"

Mit Dank an Dave und das HYPE-Team für ihr hervorragendes Produkt. Viel Spaß

D-VRGL

Inhaltsverzeichnis

.....	.2
DIE LUFTFAHRZEUGVORLAGE.....	.3
HAUPT-TEXTUR-DATEI.....	.4
OPTIONALE ROTORTEXTUR-DATEIEN.....	.5
OPTIONALE GESTALTUNGEN.....	.9
☛ Arten von optionalen Strukturen.....	.9
☛ Beispiel für eine optionale Strukturdatei.....	.10
☛ Optionale Texturfarbkarte für Strukturen.....	.11
BLENDER.....	.12
BLENDER TIPS.....	.12
AKTUALISIERUNGSHINWEISE.....	.14
QUELLEN.....	.14
EULA.....	.14
Kontakt.....	.14

DIE LUFTFAHRZEUGVORLAGE

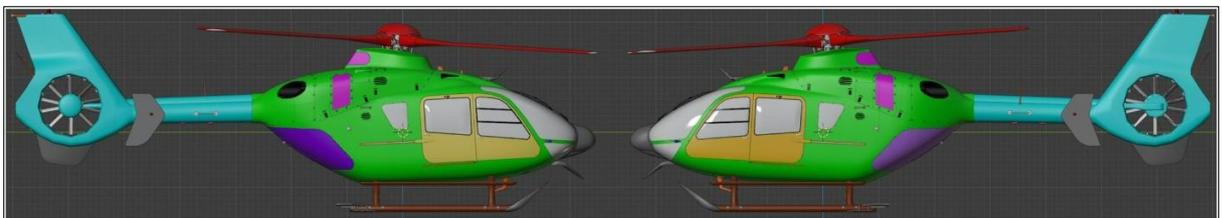
Es wurde eine Flugzeugvorlage mit Texturen für eine einfache weiße Lackierung bereitgestellt. Sie müssen nur die Textur mit Ihrer neuen oder geänderten Textur überschreiben. Um die Flugzeugvorlage zu verwenden, müssen Sie einige grundlegende Dinge durchführen, um sie für Ihre Bemalung zu verwenden:

- Kopieren Sie den Ordner **H135_TEMPLATE** in Ihren MSFS- Community-Ordner.
- Benennen Sie alle Instanzen des Wortes **TEMPLATE** in allen Ordnern/Dateien in den Namen der von Ihnen gewählten Livree um.
*TIPP - Ich finde es gut, das Wort **TEMPLATE** durch die Flugzeugregistrierung, die Hauptfarbe oder den Firmennamen zu ersetzen.*
- Bearbeiten Sie die Datei **aircraft.cfg** und ändern Sie die 4 Zeilen, die das Wort **TEMPLATE** enthalten, durch Ihre eigenen Angaben.
*TIPP - die Zeile **Texture** = muss mit dem Namen übereinstimmen, den Sie für Ihren Texturordner verwendet haben. Wenn Sie z. B. Ihren Texturordner **TEXTURE.N123HA** genannt haben, sollte die Zeile **Texture=„N123HA“** lauten.*
*TIP – the **Title** = value must be totally unique and not be the same as any other aircraft you have installed, or your aircraft will not appear in MSFS.*
- Aktualisieren Sie den Namen der **.json**-Datei im **Livery-Ordner** so, dass er mit dem **Title**-Wert aus Ihrer **aircraft.cfg**-Datei. Der Inhalt dieser Datei wird verwendet, um zusätzliche Strukturen wie die an der Nase montierte Radarkuppel, vordere Kufenverlängerungen, echte Kufenplatten, am Rumpf montierte Drahtschneider oder EC135 Style horizontale Heckplatten und unteres Seitenleitwerk. Siehe Abschnitt „**Optionale Strukturen**“ unten für weitere Informationen zu diesen Merkmalen.
*TIPP - EG - wenn Sie **Title=„H135 Moonlight Tours“** in Ihrer **aircraft. cfg** Datei verwenden, dann muss die Datei in Ihrem Livery Ordner **H135 Moonlight Tours.json** heißen.*
- Wenn Sie den Glanzgrad der Textur steuern möchten, um matte, glänzende oder metallische Oberflächen zu erzielen, kopieren Sie den Inhalt des Ordners **GlossinessTextures** in den Texturordner Ihrer Bemalung. Sie müssen dann die Textur **135_ID1_RGB_OCCROUGHMETAL.PNG.DDS** bearbeiten, die standardmäßig eine glänzende Oberfläche für die Farbe liefert.
- Aktualisieren Sie abschließend die Datei **layout.json** im Hauptordner mit allen neuen Ordner-/Dateinamen. Sie können dies mit einem beliebigen Texteditor tun, aber es ist leicht, etwas zu übersehen. Daher empfehle ich Ihnen, das Tool **.json updater** zu verwenden, das im Abschnitt Ressourcen am Ende dieses Dokuments verlinkt ist und die **layout.json**-Datei mit einer einfachen Drag-and-Drop-Methode für Sie aktualisieren kann.
- Wenn Sie alles richtig gemacht haben, steht Ihr neues Flugzeug in MSFS und wartet mit frischer weißer Farbe auf Sie.
*TIPP: Wenn Sie im MSFS den Hubschrauber vorfinden, aber alles weiß ist, haben Sie wahrscheinlich den Namen in der Zeile **Texture=** in der **aircraft.cfg**-Datei falsch eingegeben. Dieser muss mit dem Namen Ihres Texturordners übereinstimmen.*
*TIPP: Wenn Ihr Flugzeug nicht im MSFS erscheint, überprüfen Sie, ob alle Einträge in der Datei **layout.json** korrekt sind und ob Sie nicht vergessen haben, alle Einträge von **TEMPLATE** in Ihren neuen Namen umzubenennen. Vergewissern Sie sich auch, dass in den von Ihnen bearbeiteten **aircraft.cfg**-Zeilen keine Tippfehler enthalten sind.*

HAUPT-TEXTUR-DATEI

texture filename = H135_ID1_DIFFUSE.PNG.DDS.

Ich habe unten eine grundlegende Texturmap eingefügt, die zeigt, welcher Teil der Haupttexturdatei von den verschiedenen Flugzeugteilen verwendet wird. Zur leichteren Erkennung der verschiedenen Teile habe ich sie farblich kodiert. Siehe **ColourMap_4K.png** & **ColourMap_H135.png** für größere Bilder der beiden Screenshots unten.



Die **schwarzen** Teile beziehen sich auf den inneren Cockpitbereich um die Frontscheibenstreben. Das beste Ergebnis erhalten Sie, wenn diese Teile schwarz bleiben. Die inneren Scheibenverstrebrungen lassen sich in

Airbus H135 Paint Kit

Blender nur schwer gleichmäßig einfärben, daher ist es am besten, dies in deinem Malprogramm zu tun, nachdem die Textur aus Blender exportiert worden ist.

Kopiere in deinem Malprogramm einfach alle schwarzen Bits aus **ColourMap_4k.png** in dein neues Repaint mit deinem Malprogramm. So bekommst du die richtigen schwarzen Bits in deiner Textur.

TIPP - Ich verwende GIMP als Malprogramm und benutze die Menüoption **→ Bearbeiten → Einfügen als → Neue Ebene an Ort und Stelle**, um die schwarzen Teile korrekt zu platzieren. Sie müssen dann auch die **→ Layer → Merge Down** Menüoption verwenden, um die 2 Texturen zu kombinieren.

Hinweis: Wenn Sie nicht die Standardgröße der 4k-Textur (4096x4096) verwenden, müssen Sie die Größe der Datei **ColourMap_4k.png** an Ihre Texturgröße anpassen, bevor Sie die schwarzen Bits kopieren und in Ihre eigene Textur einfügen.

TIPP - Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „**Blender Tipps**“ am Ende dieses Dokuments.

OPTIONALE ROTORTEXTUR-DATEIEN

Der H135 erhält seine Rotortexturfarbe aus 2 Quellen.

- Die festen Rotorblätter stammen aus der Haupttexturdatei **H135_ID1_DIFFUSE.PNG.DDS**.

TIPP - Der Rotor ist in der Texturabbildung oben auf der vorherigen Seite rot dargestellt.

- Die Rotorunschärfe stammt aus der Texturdatei **ROTORMAINBLUR.PNG.DDS**.

Der H135-Lackiersatz wird mit 5 verschiedenen Farbvarianten des Rotors geliefert.

- Option 1 (Standard) - graue Rotorblätter mit gelben Spitzen.
- Option 2 - graue Rotorblätter mit orangefarbenen Spitzen
- Option 3 - weiße Rotorblätter mit roten Streifen
- Option 4 - graue Rotorblätter mit gelben Streifen
- Option 5 - graue Rotorblätter mit gelben und roten Streifen

TIPP - Wenn Ihre Neulackierung gelbe Rotorspitzen aufweist, brauchen Sie nichts weiter zu unternehmen.

Wenn Sie jedoch eine andere Rotorfarbe als die gelben Standardspitzen verwenden, müssen Sie folgende Änderungen vornehmen:

1. Färben Sie die Rotoren in der Haupttexturdatei **H135_ID1_DIFFUSE.PNG.DDS** ein.

TIPP - eine Beispiel-Texturdatei mit bereits eingefärbtem Rotorbereich finden Sie in jedem der 4 alternativen Rotor-Farbordner. Schneiden Sie einfach den Rotorbereich (im Bild oben auf der vorherigen Seite unten rechts in rot dargestellt) aus und fügen Sie ihn in Ihre eigene Haupttexturdatei ein.

2. Kopieren Sie die Ersatz-Rotor-Blur-Dateien in den Textur-Ordner Ihres Repaints. Sie finden diese Dateien in jedem der Ordner mit den Rotor-Farboptionen.

- Option 2 - Sie benötigen nur 2 Dateien - **ROTORMAINBLUR.PNG.DDS** und **ROTORMAINBLUR.PNG.DDS.json**.
- Optionen 3, 4 oder 5 - Sie benötigen 4 Dateien - **ROTORMAINBLUR.PNG.DDS**, **ROTORMAINBLUR.PNG.DDS.json**, **H135_ID1_RGB_OCCROUGHMETAL.PNG.DDS** und

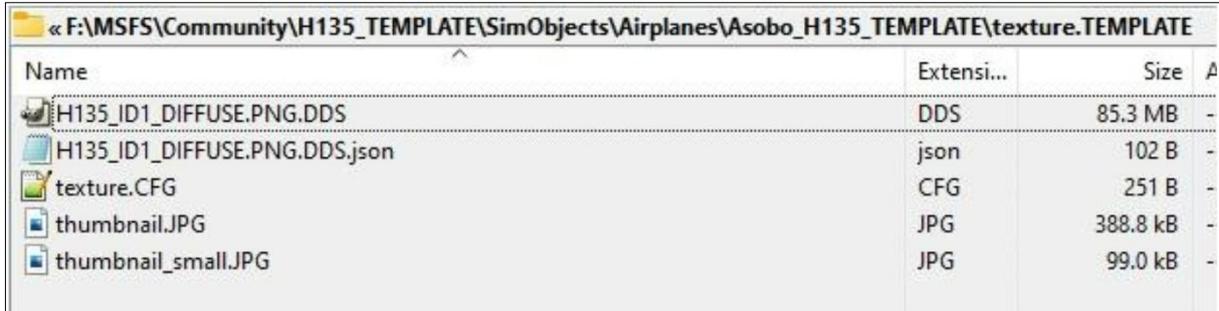
Airbus H135 Paint Kit

H135_ID1_RGB_OCCROUGHMETAL.PNG.DDS.json

3. Aktualisieren Sie Ihre **layout.json**-Datei, nachdem Sie eine der Rotor Blur-Dateien hinzugefügt haben.

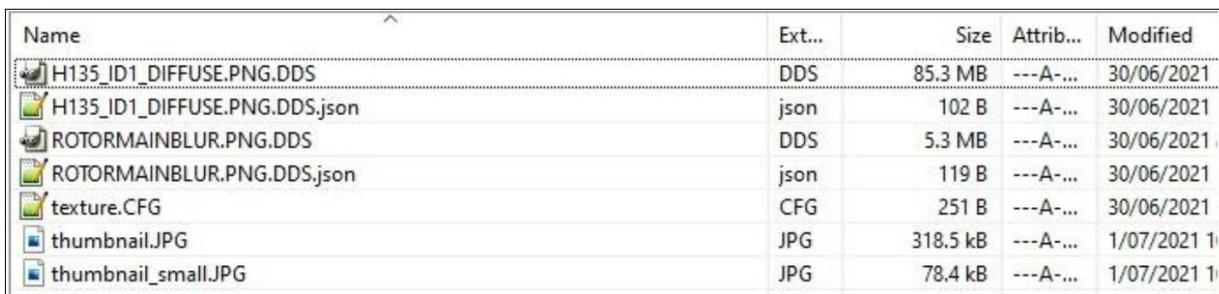
➤ Inhalt des Texturordners für die verschiedenen Farboptionen des Rotors

Wenn Sie die Standardrotoren mit gelber Spitze verwenden, sollte Ihr Texturordner so aussehen:



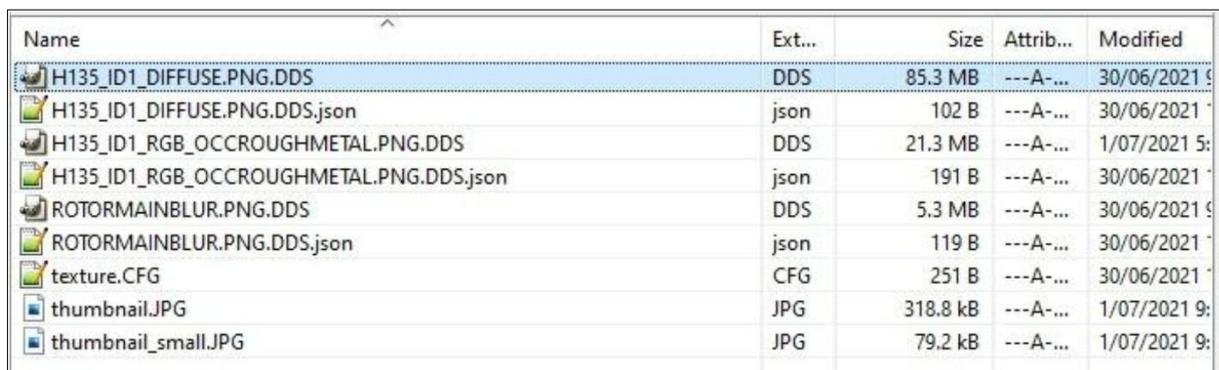
Name	Extensi...	Size	A
H135_ID1_DIFFUSE.PNG.DDS	DDS	85.3 MB	-
H135_ID1_DIFFUSE.PNG.DDS.json	json	102 B	-
texture.CFG	CFG	251 B	-
thumbnail.JPG	JPG	388.8 kB	-
thumbnail_small.JPG	JPG	99.0 kB	-

Wenn Sie Option 2 (orangefarbene Rotoren) verwenden, sollte Ihr Texturordner so aussehen:



Name	Ext...	Size	Attrib...	Modified
H135_ID1_DIFFUSE.PNG.DDS	DDS	85.3 MB	---A-...	30/06/2021
H135_ID1_DIFFUSE.PNG.DDS.json	json	102 B	---A-...	30/06/2021
ROFORMAINBLUR.PNG.DDS	DDS	5.3 MB	---A-...	30/06/2021
ROFORMAINBLUR.PNG.DDS.json	json	119 B	---A-...	30/06/2021
texture.CFG	CFG	251 B	---A-...	30/06/2021
thumbnail.JPG	JPG	318.5 kB	---A-...	1/07/2021 1
thumbnail_small.JPG	JPG	78.4 kB	---A-...	1/07/2021 1

Wenn Sie Option 3 (weiße/rote Streifen), Option 4 (gelbe Streifen) oder Option 5 (gelbe/rote Streifen) verwenden, sollte Ihr Texturordner wie folgt aussehen:



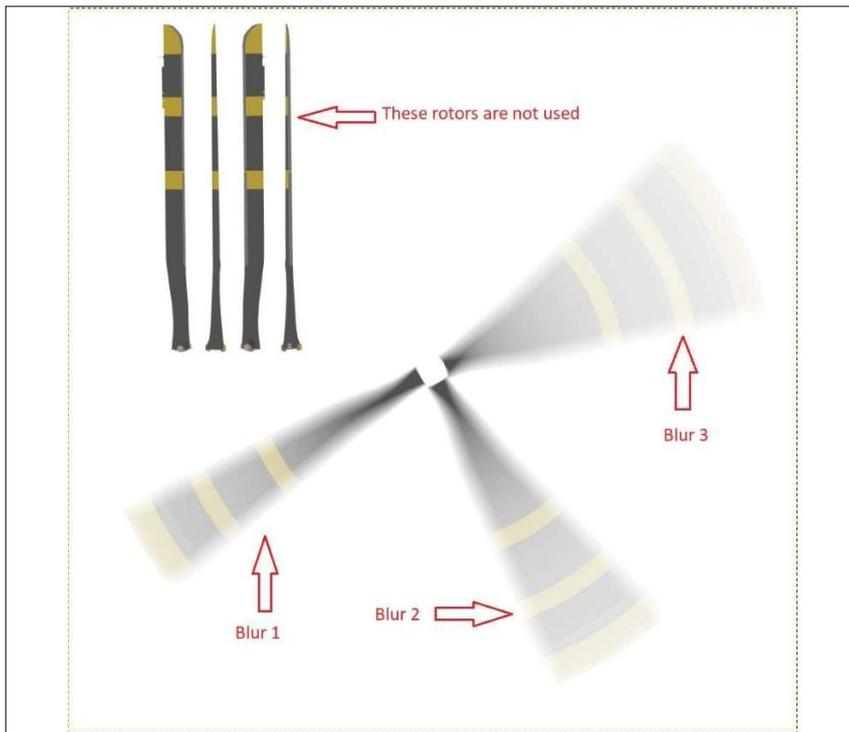
Name	Ext...	Size	Attrib...	Modified
H135_ID1_DIFFUSE.PNG.DDS	DDS	85.3 MB	---A-...	30/06/2021 9
H135_ID1_DIFFUSE.PNG.DDS.json	json	102 B	---A-...	30/06/2021 1
H135_ID1_RGB_OCCROUGHMETAL.PNG.DDS	DDS	21.3 MB	---A-...	1/07/2021 5:
H135_ID1_RGB_OCCROUGHMETAL.PNG.DDS.json	json	191 B	---A-...	30/06/2021 1
ROFORMAINBLUR.PNG.DDS	DDS	5.3 MB	---A-...	30/06/2021 9
ROFORMAINBLUR.PNG.DDS.json	json	119 B	---A-...	30/06/2021 1
texture.CFG	CFG	251 B	---A-...	30/06/2021 1
thumbnail.JPG	JPG	318.8 kB	---A-...	1/07/2021 9:
thumbnail_small.JPG	JPG	79.2 kB	---A-...	1/07/2021 9:

TIPP - Wenn Sie bereits eine benutzerdefinierte Textur **H135_ID1_RGB_OCCROUGHMETAL.PNG.DDS** verwenden, um matte oder metallische Effekte anzuwenden, müssen Sie :

- Schneiden Sie den Rotorteil der mitgelieferten Datei **H135_ID1_RGB_OCCROUGHMETAL.PNG.DDS** aus und fügen Sie ihn in Ihre Textur ein. ODER
- Wenn Sie nichts unternehmen, wird dies nur dazu führen, dass einige der farbigen Bereiche auf den Rotoren matt statt glänzend sind.

Airbus H135 Paint Kit

➤ ROTORMAINBLUR.PNG.DDS Textur-Layout



- Unschärfe 1 wird auf alle Rotorblätter angewendet, nachdem die massiven Rotoren während des Starts verschwunden sind.
- Unschärfe 2 wird auf alle Flügel angewandt, wenn sich die Rotoren der Leerlaufdrehzahl nähern.
- Blur 3 wird auf alle Blätter angewandt, sobald die Rotoren die Fluggeschwindigkeit erreichen.

➤ Rotor - Farbmusterbeispiele

Option 3



Airbus H135 Paint Kit

Option 4



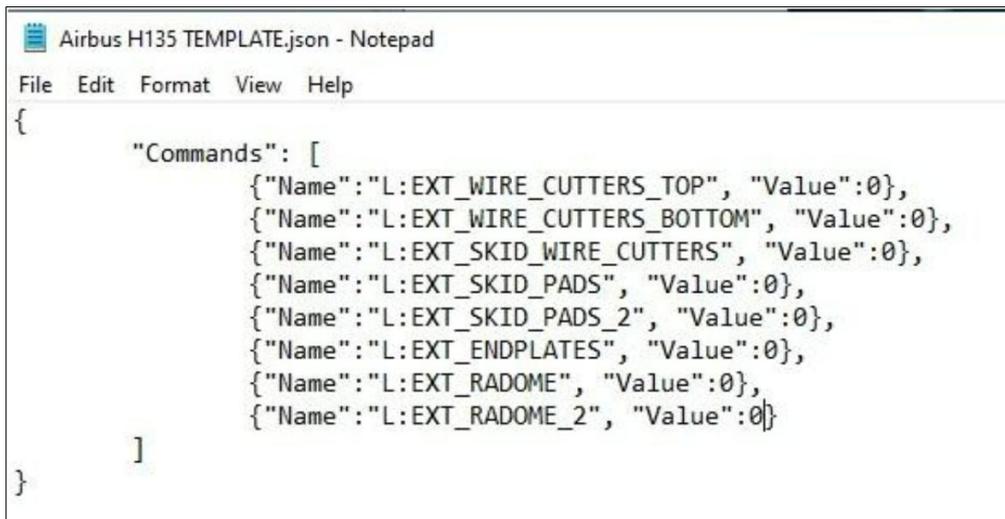
Option 5



OPTIONALE GESTALTUNGEN

Die H135 hat jetzt die Möglichkeit, eine Reihe von verschiedenen Komponenten hinzuzufügen, um die Bemalung des Flugzeugs noch realistischer zu gestalten.

- Diese werden durch die **.json**-Datei im Unterordner „**Livery**“ in Ihrer Repaint-Ordnerstruktur gesteuert.
- Die 0 am Ende der Zeile bedeutet, dass die Funktion nicht aktiviert ist, während eine 1 bedeuten würde, dass die Funktion aktiviert ist.
- Alle optionalen Funktionen sind im Vorlagenhelicopter standardmäßig deaktiviert.



```
{
  "Commands": [
    {"Name": "L:EXT_WIRE_CUTTERS_TOP", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_WIRE_CUTTERS_BOTTOM", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_SKID_WIRE_CUTTERS", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_SKID_PADS", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_SKID_PADS_2", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_ENDPLATES", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_RADOME", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_RADOME_2", "Value": 0}
  ]
}
```

TIPP - Um diese zusätzlichen Strukturen zu aktivieren, bearbeiten Sie einfach die **.json**-Datei im Unterordner „**Livery**“ mit einem beliebigen Texteditor. Stellen Sie sicher, dass Sie nur die 0 in eine 1 ändern (oder umgekehrt), aber ändern Sie nicht das Layout oder andere Werte.

TIPP - Sie müssen sicherstellen, dass der Name der **.json**-Datei genau mit dem Namen übereinstimmt, der in der Zeile **Title=** in Ihrer **aircraft.cfg**-Datei verwendet wird. Wenn Ihre **aircraft.cfg** also die Zeile **Title=„H135 Moonlight Tours“** enthält, muss der Dateiname im Ordner **Livery H135 Moonlight Tours.json** lauten.

➤ Arten von optionalen Strukturen

- **L:EXT_WIRE_CUTTERS_TOP** – Drahtscheren, die aus dem oberen vorderen Rumpf herausragen.
- **L:EXT_WIRE_CUTTERS_BOTTOM** – Drahtschneider, die aus dem unteren vorderen Rumpf herausragen.
- **L:EXT_SKID_WIRE_CUTTERS** – vordere Kufenverlängerung Drahtschere.
- **L:EXT_SKID_PADS** – hinterer Unterfahrerschutz aus Netzmaterial, der unter dem unteren Unterbau montiert wird
- **L:EXT_SKID_PADS_2** – stabiler hinterer Kufenschutz, der oben auf der unteren Kufe montiert wird.
- **L:EXT_ENDPLATES** – horizontale Leitwerksendplatten und untere Leitwerksverlängerung im Stil der EC135.
- **L:EXT_RADOME** – große Radarkuppel.
- **L:EXT_RADOME_2** – kleine Radarkuppel.

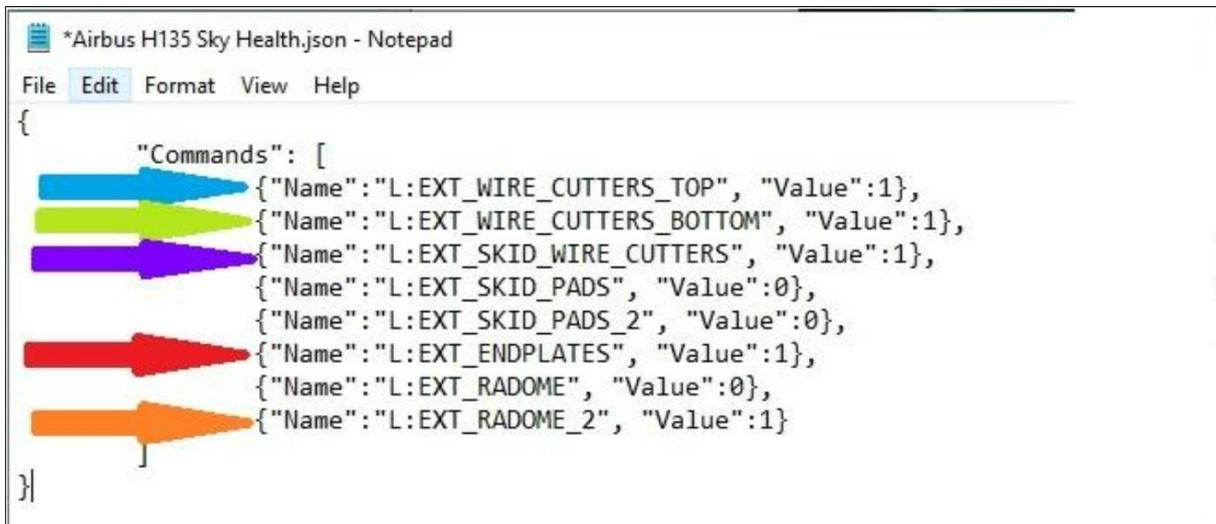
Airbus H135 Paint Kit

TIPP - Aktivieren Sie die kleine Radarkuppel und die große Radarkuppel nicht zusammen. Aktivieren Sie die Netz- und Vollkufenplatten nicht zusammen. Aktivieren Sie nur einen der beiden Typen, nicht beide.

TIPP - Im Abschnitt „Blender-Tipps“ am Ende dieses Dokuments finden Sie weitere Informationen, die Ihnen beim Bemalen Ihrer zusätzlichen Strukturen helfen können.

➤ Beispiel für eine optionale Strukturdatei

Dies ist ein Beispiel einer H135 mit den oben und unten am Rumpf montierten Drahtschneidern, den auf der Kufe montierten Drahtschneidern, den Endplatten im Stil der EC135/unteren Seitenleitwerksverlängerung und der kleinen vorderen Radarkuppel.



```
*Airbus H135 Sky Health.json - Notepad
File Edit Format View Help
{
  "Commands": [
    {"Name": "L:EXT_WIRE_CUTTERS_TOP", "Value": 1},
    {"Name": "L:EXT_WIRE_CUTTERS_BOTTOM", "Value": 1},
    {"Name": "L:EXT_SKID_WIRE_CUTTERS", "Value": 1},
    {"Name": "L:EXT_SKID_PADS", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_SKID_PADS_2", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_ENDPLATES", "Value": 1},
    {"Name": "L:EXT_RADOME", "Value": 0},
    {"Name": "L:EXT_RADOME_2", "Value": 1}
  ]
}
```

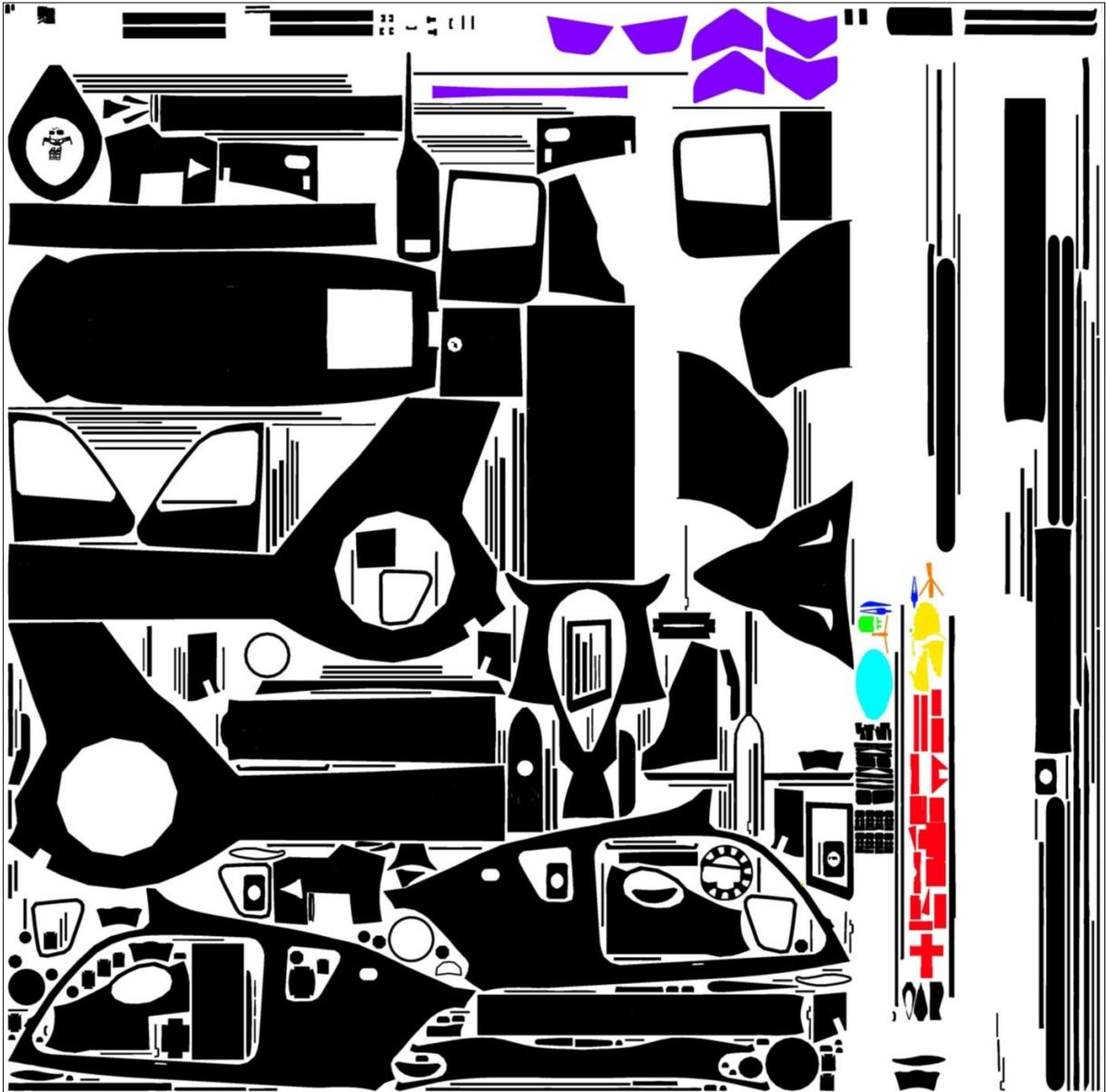


TIPP - Wenn Sie Ihr Flugzeug im Hangar betrachten, dauert es eine kurze Zeit, bis die zusätzlichen Strukturen erscheinen. Manchmal werden die zusätzlichen Strukturen nur im Flug angezeigt und nicht im Hangar.

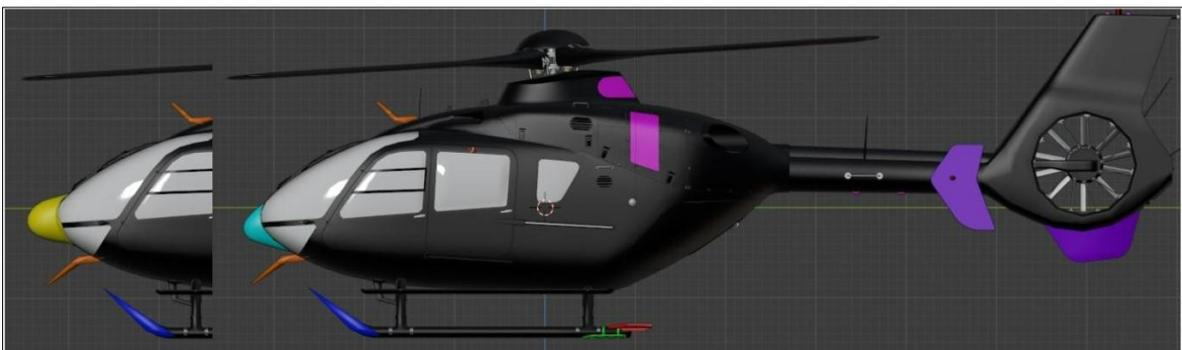
Airbus H135 Paint Kit

➤ Optionale Texturfarbkarte für Strukturen

Diese Farbkarte zeigt die Lage der Texturbereiche, die die verschiedenen optionalen Strukturen einfärben. Siehe [ColourMapExtras_4K.png](#) & [ColourMapExtras_H135.png](#) für größere Bilder.



Lila – Hor. Heckplatten im Stil der EC135 und untere Heckverlängerung, **Gelb** – large radar dome, **Cyan** – kleine Radarkuppel, **Blau** – Frontkufen-Drahtschneider-Verlängerungen, **Orange** – Drahtschneider für den oberen und unteren Rumpf, **Grün** – hinterer Unterfahrerschutz im Netzstil, **Rot** – Stabiler hinterer Unterfahrerschutz



BLENDER

Im Gegensatz zu den Standard-Asobo-Flugzeugen kann die Modelldatei der H135 nicht in Blender importiert werden, da sie nicht mit dem Blender MSFS-Modellimport-Plugin kompatibel ist. Daher haben wir eine abgespeckte Version unseres 3D-Entwicklungsmodells im Blender-Format bereitgestellt.

- Öffnen Sie Blender und laden Sie die Datei **H135_PaintKit.blend**, die dem Paint Kit beiliegt.
- Blender ist mit einer weißen 4K-Textur ausgestattet, mit der Sie Ihre Bemalung erstellen können.

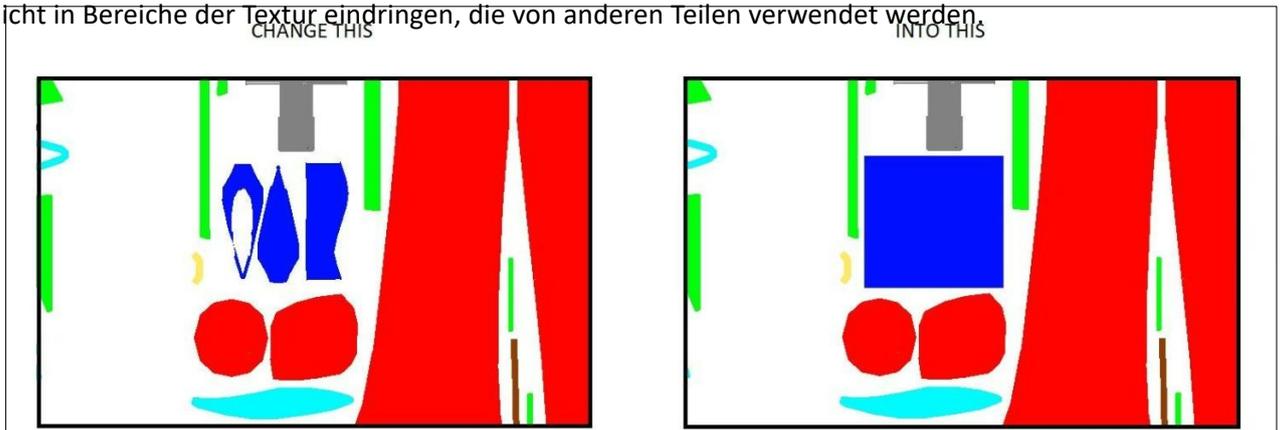
Der

Rumpf ist bereits als Objekt ausgewählt.

Das 3D-Modell besteht aus 9 Hauptobjekten, dem Rumpf, dem Heckteil, den Landstreben und den 6 Türen. Es gibt auch 7 zusätzliche Objekte für die am Rumpf montierten Drahtschneider, vordere Kufen Drahtschneiderverlängerungen, Gitterkufen, Vollkufen, EC135-Höhenleitwerk und untere Seitenflossenverlängerung, große Radarkuppel und kleine Radarkuppel.

BLENDER TIPS

- **Ausblenden optionaler Strukturen** - In der Blender-Datei werden standardmäßig alle optionalen Strukturen angezeigt. Sie können sie ausblenden, indem Sie sie auswählen und dann oben rechts auf dem Bildschirm nach oben oder unten scrollen, bis Sie den hervorgehobenen Teil finden, und dann auf das Auge auf der rechten Seite klicken. Sie können sie jederzeit wieder einblenden, indem Sie erneut auf das Auge klicken, um die Struktur anzuzeigen. Im Abschnitt „Optionale Strukturen“ weiter oben finden Sie ausführliche Informationen zur Verwendung dieser Strukturen.
- **Pitot-Rohre** - Es kann vorkommen, dass Blender die Pitot-Rohre nicht vollständig ausmalt, wenn man sie in MSFS betrachtet. Um dies zu umgehen, erstellen Sie einfach einen Farblock, der etwas größer ist als der Bereich, den die Pitot-Rohre in der Textur einnehmen. Achten Sie darauf, dass Sie nicht in Bereiche der Textur eindringen, die von anderen Teilen verwendet werden.



Diese Methode kann auch für andere Farben verwendet werden, die sehr feine Texturen aufweisen, wie z. B. die kufenmontierten Drahtschneider.

- **Ich verwende Blender nicht für alles** - ich verwende Blender nur zum Malen der Haupttexturdatei. Außerdem Ich speichere auch immer die Texturdatei aus Blender und bearbeite sie in GIMP, bevor ich mit GIMP die um die DDS-Dateien für MSFS zu generieren. Ich finde, dass alle anderen Texturen wie die Sitze usw. leichter in einem in einem Malprogramm (ich verwende GIMP).

Airbus H135 Paint Kit

- **Türscharniere** - Die oberen Scharniere der Vordertüren können sehr mühsam zu bemalen sein. Wenn Sie dieses Problem haben, schneiden Sie die Türscharniere aus der Colour Map Textur aus und fügen Sie sie in Ihre Textur ein. Färben Sie sie dann in Ihrem Malprogramm in der Farbe des oberen Scharniers ein. Dann laden Sie die Textur in Blender und malen die unteren Scharniere in der richtigen Farbe, falls erforderlich.



(Türscharniere - Teile sowohl an der Kabine als auch an der Tür)

- **Ändern von Texturen in Blender** - Wenn Sie es vorziehen, mit einer bestehenden Textur zu arbeiten, ersetzen Sie einfach die weiße Standardtextur durch **FinishedSample.png** ersetzen, indem Sie die Option **Image→ Replace** im linken im linken Fenster des Blender-Bildschirms. Wenn du ein bestehendes Repaint hast, kannst du mit der gleichen Methode verwenden, um die weiße Standardtextur durch eine eigene Farbtextur zu ersetzen.
- **Grafiken sehen pixelig aus** - Wenn Sie feststellen, dass Ihre Grafiken in Blender etwas pixelig aussehen, konvertieren Sie Ihre 4k-Textur (4096x4096) in 8k (8192x8192), bevor Sie sie in Blender importieren. Schablonengrafiken haben jetzt eine viel höhere Qualität, besonders bei den optionalen Strukturen wie den Endplatten. Sobald Sie in Blender fertig sind, können Sie die Textur mit Ihrem Malprogramm wieder in 4k (4096x4096) konvertieren, bevor Sie sie als .DDS-Datei für MSFS exportieren.
- **Dateityp-Import** - Während Blender eine DDS-Datei direkt importieren kann, habe ich festgestellt, dass einige Malfunktionen nicht immer funktionieren. Konvertieren Sie also Ihre **DDS**-Datei in eine **PNG**-Datei, bevor Sie sie in Blender importieren. Verwende dein Malprogramm, um sie wieder in eine **.DDS**-Datei für MSFS zu konvertieren, nachdem du in Blender fertig bist.
- **Kleine Bereiche schablonieren** - Wenn Sie eine Schablone auf einem sehr kleinen Bereich verwenden, erzielt Blender manchmal ein besseres Ergebnis, wenn das Quellbild ebenfalls kleiner ist.
- Wenn Sie die Option **Image→Replace** im linken Fenster des Blender-Bildschirms verwenden, um die Textur, an der Sie gerade arbeiten, zu ändern, können Sie Texturen mit unterschiedlicher Auflösung laden, ohne dass eine Änderung in Blender erforderlich ist.

AKTUALISIERUNGSHINWEISE

Ihre Bemalungen benötigen nur dann ein Update, wenn Sie eine benutzerdefinierte Rotor Blur-Textur verwendet haben. Wenn Sie dies nicht getan haben, ist keine Aktion erforderlich, um Ihre Bemalung aktuell zu halten.

QUELLEN

➤ **Layout.json File Updater**

Dieses kleine Dienstprogramm aktualisiert automatisch die layout.json-Datei für Sie. Sie müssen die Datei layout.json nur per Drag & Drop auf die Exe-Datei des Programms ziehen, um sie mit allen Änderungen zu aktualisieren, die Sie an den Ordnernamen vorgenommen haben. Das ist besser als die layout.json-Datei manuell zu aktualisieren und ist ein unverzichtbares Werkzeug für einen Repainter.

<https://github.com/HughesMDflyer4/MSFSLayoutGenerator>

EULA

Dieses Repaint-Paket wird kostenlos zur Verfügung gestellt, und keine Teile davon dürfen ohne unsere Erlaubnis in ein kommerzielles Paket aufgenommen oder auf eine andere Website hochgeladen werden. Die Verwendung des Repaint-Pakets erfolgt nach eigenem Ermessen und auf eigenes Risiko und mit der Vereinbarung, dass Sie allein für jegliche Schäden an Ihrem Computersystem oder Datenverluste verantwortlich sind, die aus solchen Aktivitäten resultieren.

Kontakt

Kontaktieren Sie das Airbus H135-Hubschrauber-Projektteam auf ihrem Discord-Kanal.

<https://discord.gg/jFvRSQyfvj>