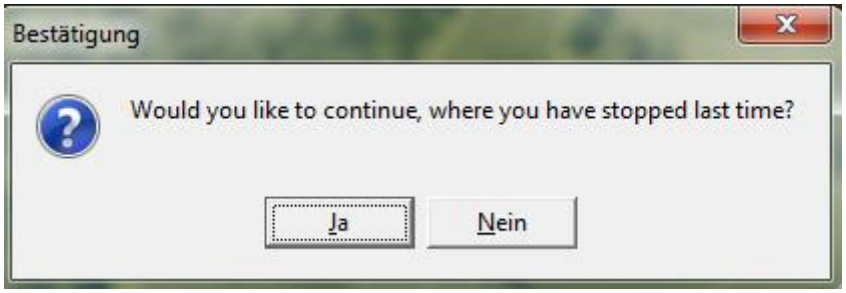
Návod na vytvoření vlastní nové mapy do OMSI.

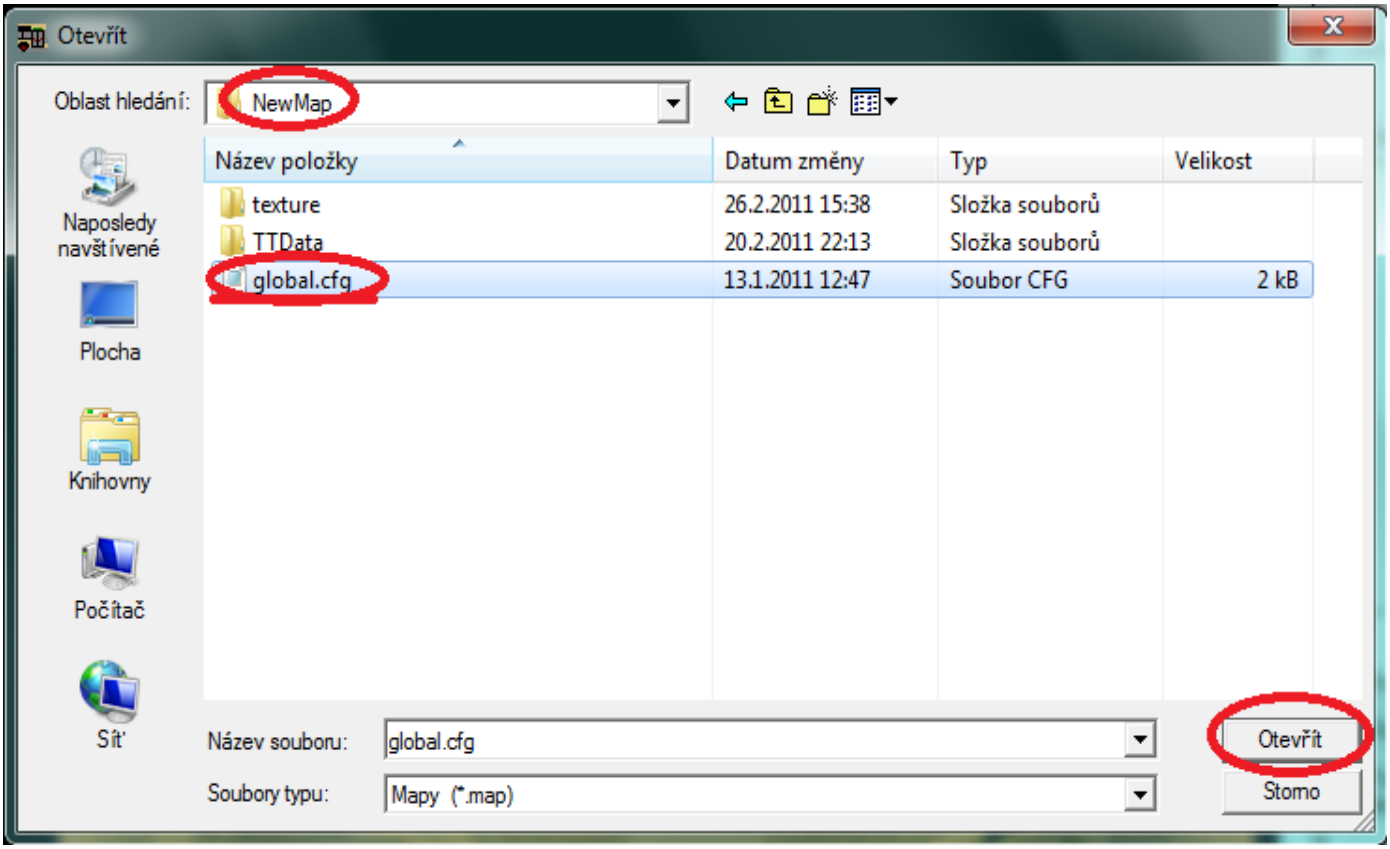
Jděte do složky kde máte nainstalován OMSI.

Otevřete si složku **Template**, zkopírujte složku **NewMap,** jděte do složky **Maps** a vložte složku **NewMap**. Otevřete si **Omsi Editor** když vám vyskočí tato tabulka:

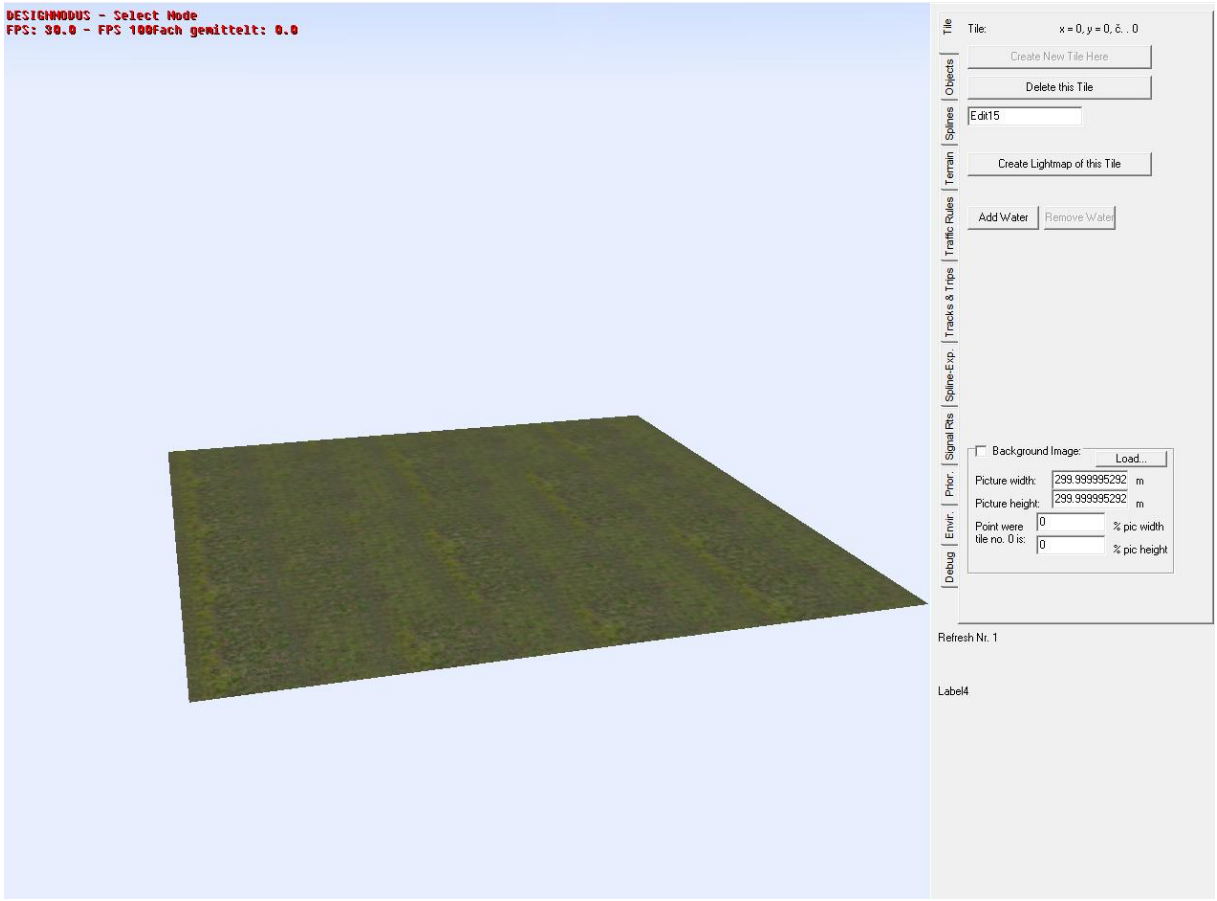


Dejte **Nein .**

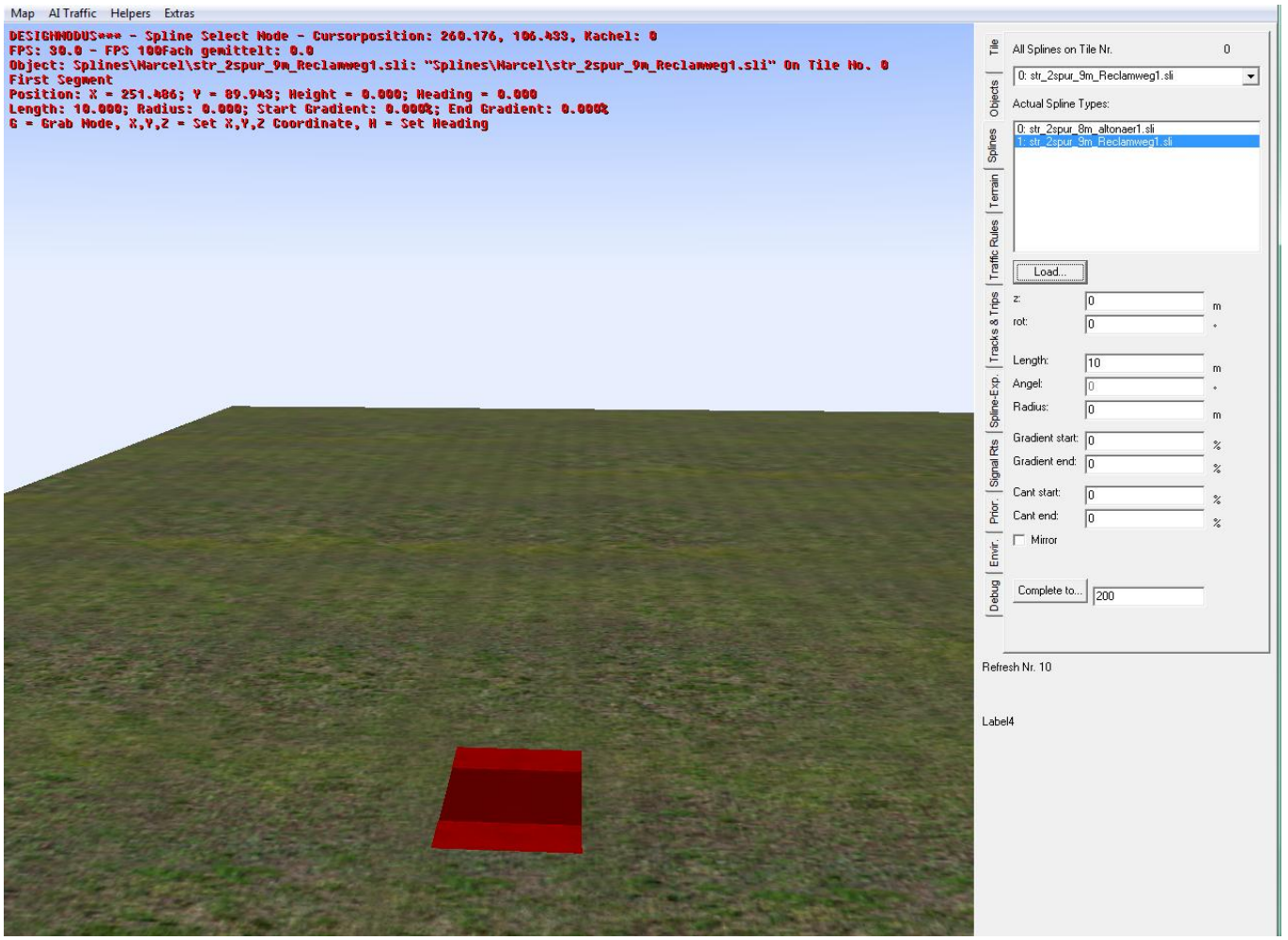
Poté vám vyskočí tato tabulka, vyberte složky NewMap a soubor global.cfg a dejte Otevřít.



Takto by to mělo vypadat po otevření:

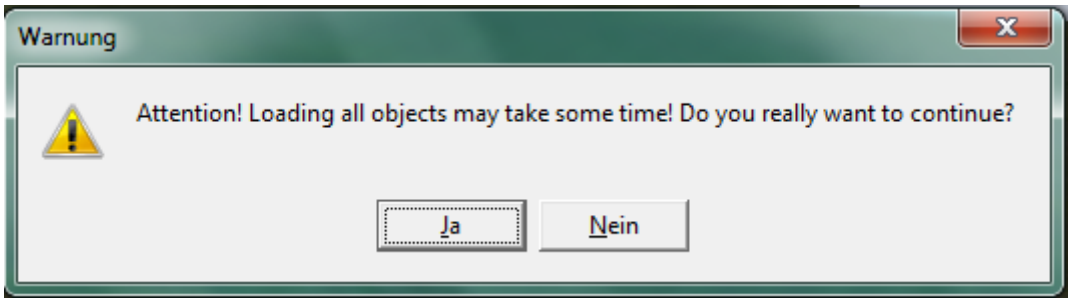


Teď si vytvoříme silnici, klikněte na **Splines** dejte **Load** a jděte do složky **Splines** otevřete složku Marcel a vybereme třeba **str_2spur_9m_Reclamweg1.sli** , dejte otevřít. Stiskněte N na klávesnici mělo by to vypadat nějak takto:



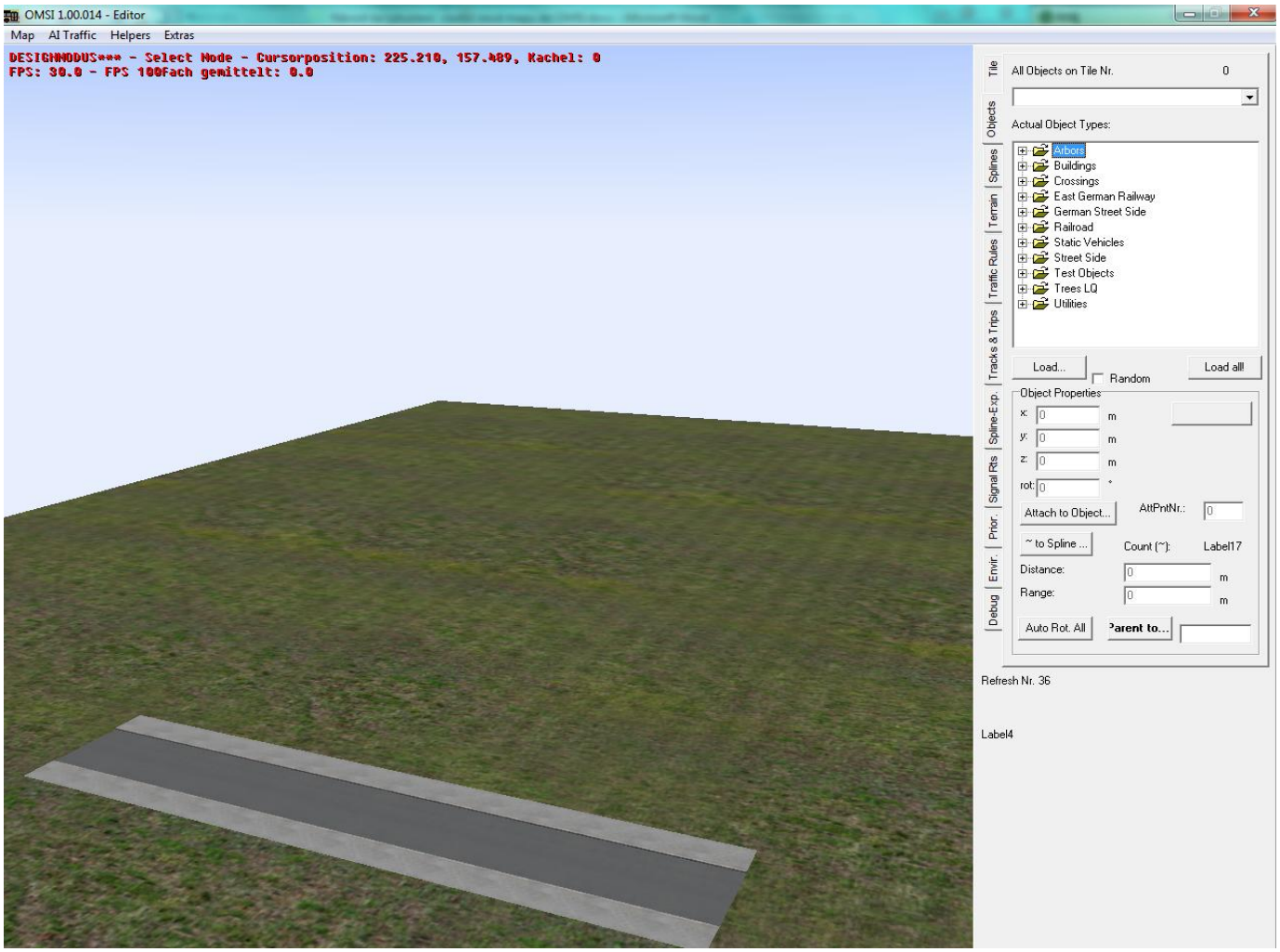
Dáme **Length** třeba 70.

Klikneme na záložku **Objects ,** dejte **Load all!** Když vám to napíše toto:



Dejte **Ja** (Ano). A počkejte chvíli.

Po načtení to bude vypadat takto:

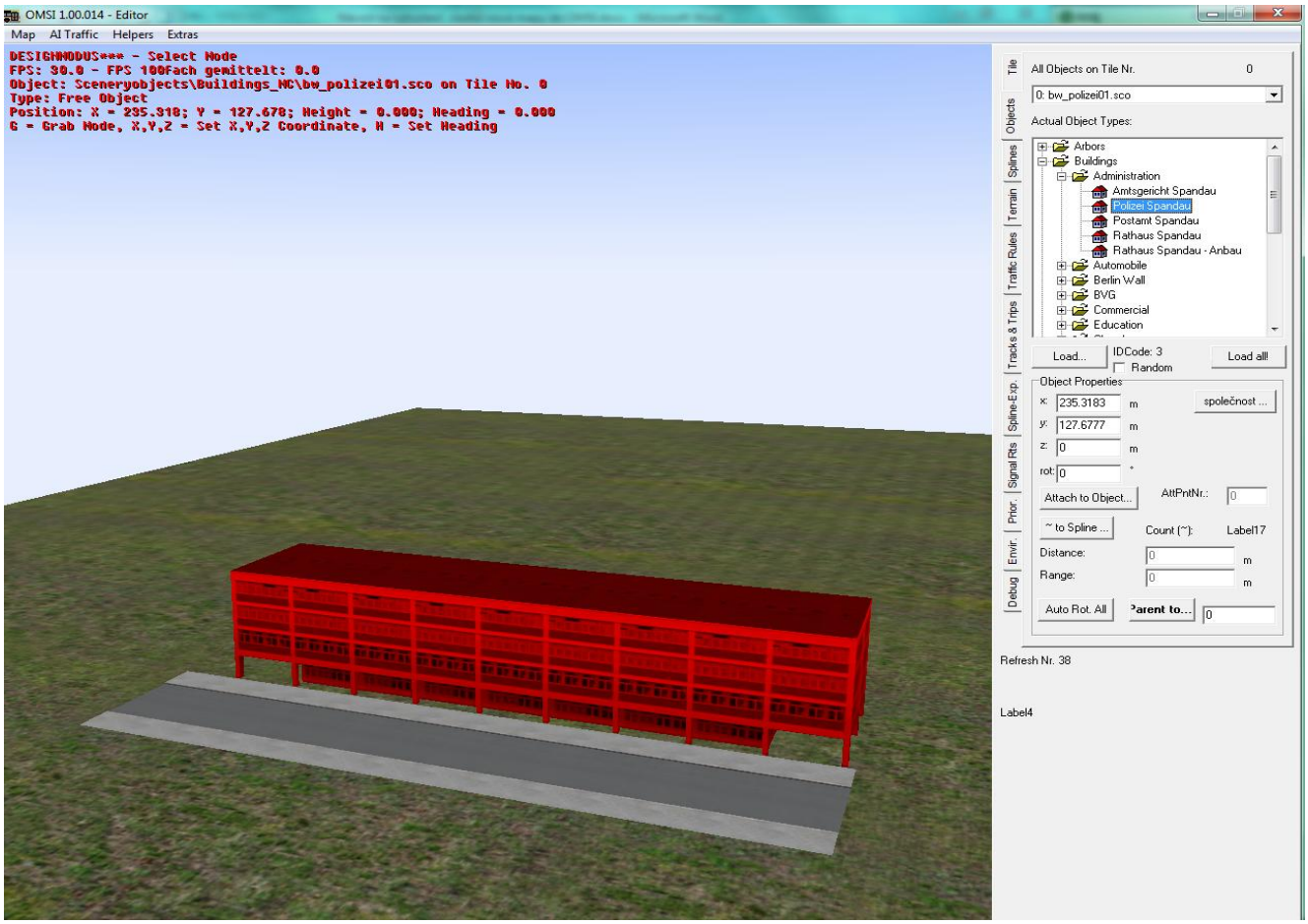


Přidáme budovu.

Vyberte **Buildings** (budovy), vyberte třeba **Administration** a **Polizei Spandau** a zmáčkněte na klávesnici **N**.

A umístěte objekt.

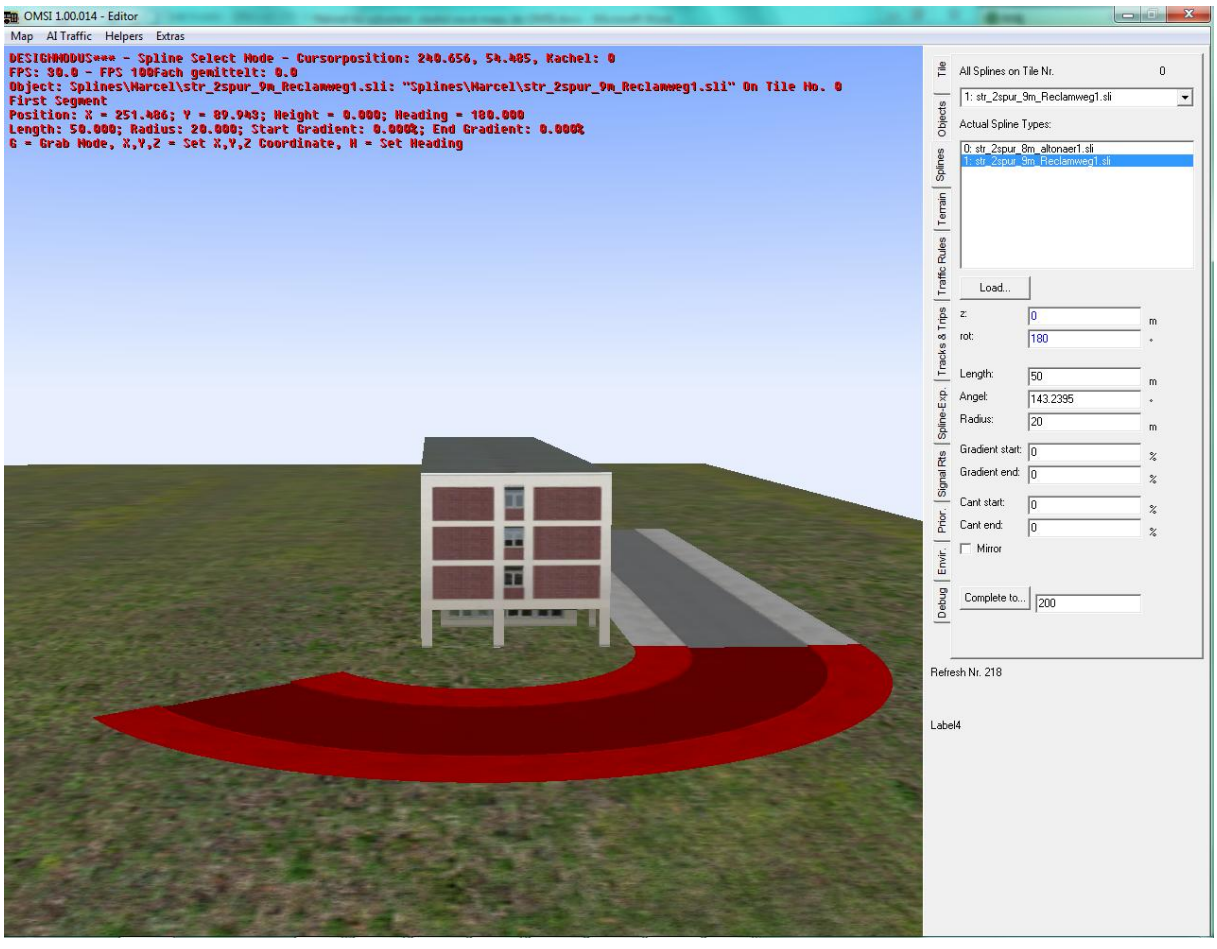
Mělo by to vypadat takto:



Nyní si vytvoříme zatáčku.

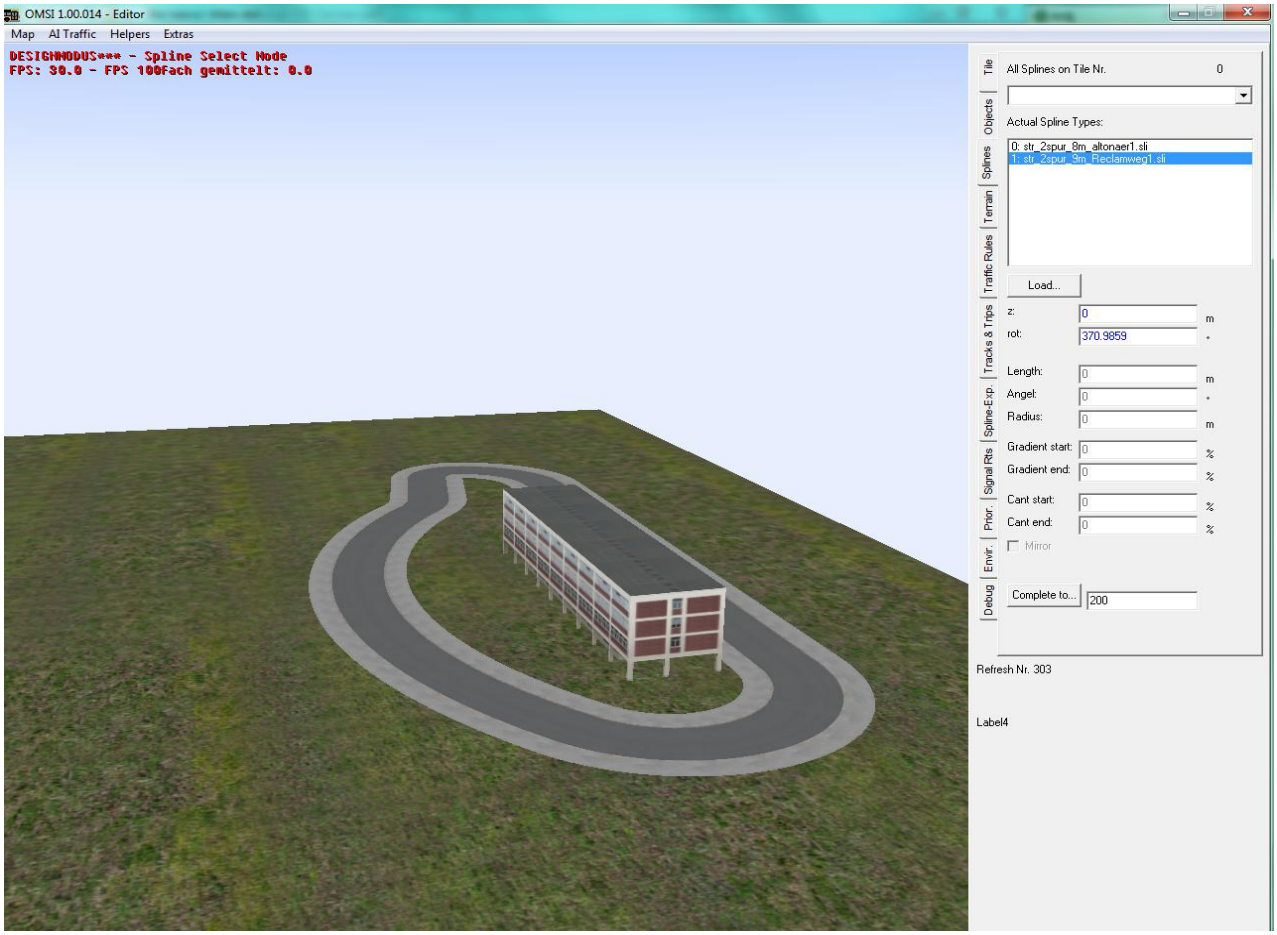
Jděte znova do **Splines,** dejte **Load ,** dejte Length: 50 , Radius: 20

Nyní to vypada takhle:



Když budete chtít udělat zatáčku na druhou stranu dáte před číslo mínus.

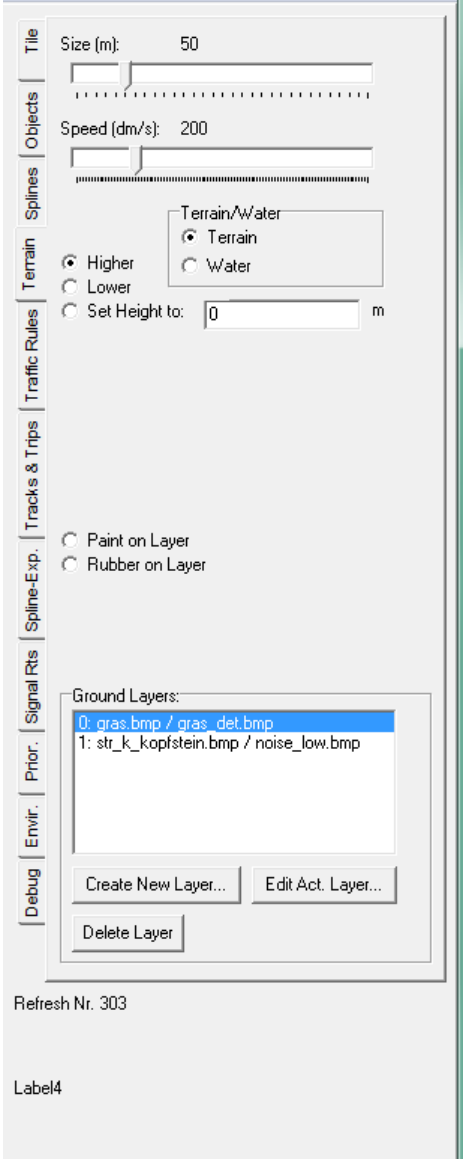
Uděláme kolem budovy silnici.



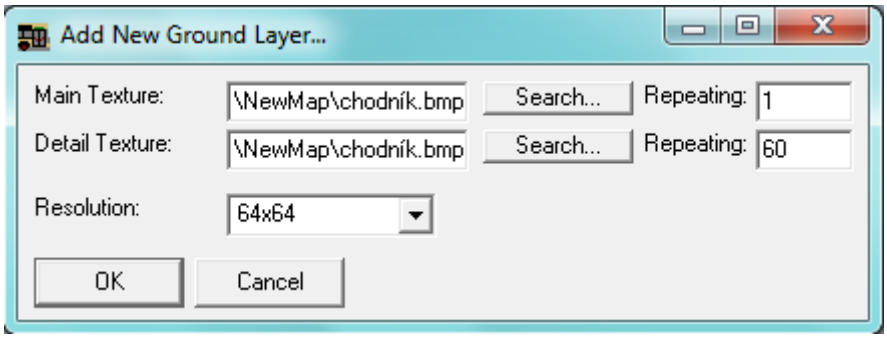
Nyní si stáhneme tuto texturu:

http://cgtextures.com/thumbnails/textures/brick/floors/Herringbone/FloorHerringbone0003_2_thumbhuge.jpg

Texteru přejmenujte na chodník. V omsi editoru dáme záložku Terrain , a dejte Create New Layer…



Otevře se vám toto:



Dejte **Search** a vyberte chodník jak u **Main** tak i u **Detail**u.

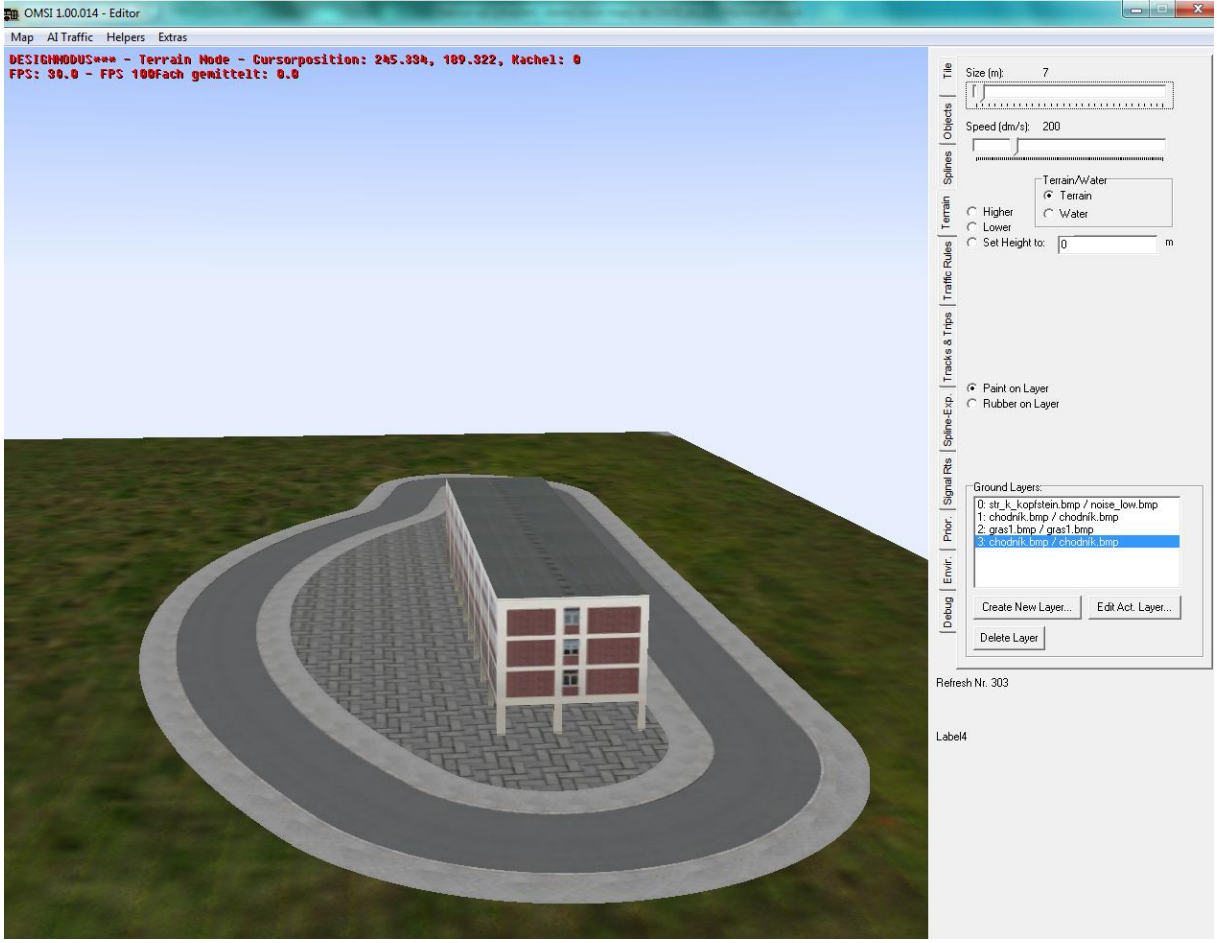
Repeating dejte všude 60.

A dejte OK.

Size dejte na 7.

Zaškrtněte **Paint on Layer.**

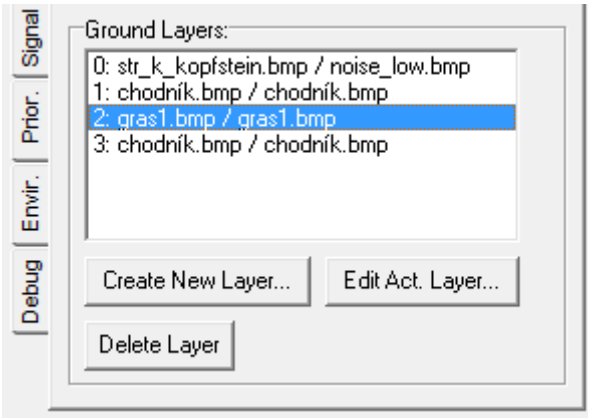
Klikněte na mapu a držte levé tlačítko, vyplníme trávu uvnitř „kruhu“ ze silnic. Mělo by to vypadat takto:



Vybereme hezčí texturu trávy, stáhneme si trávu třeba zde:

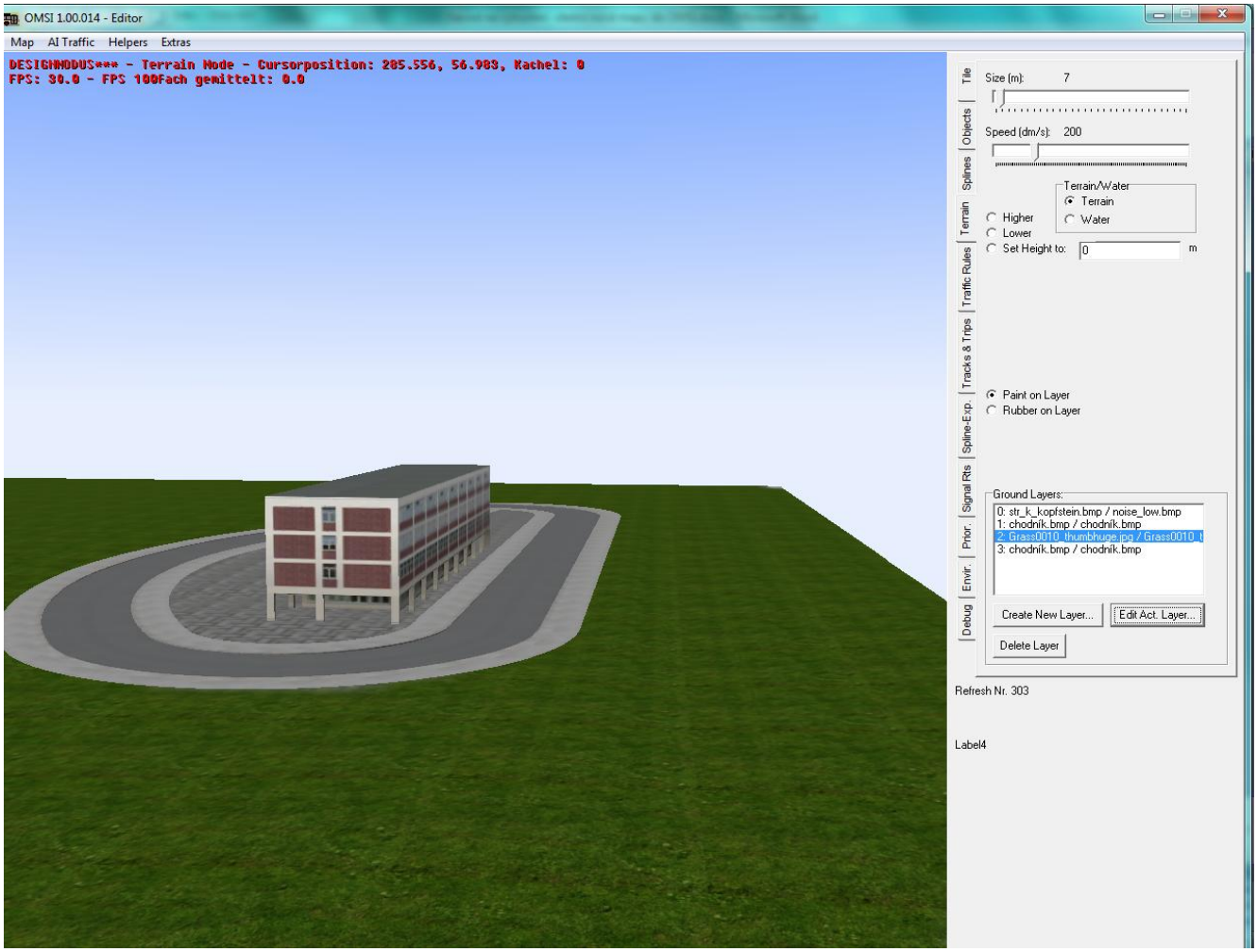
http://cgtextures.com/thumbnails/textures/nature/grass/Grass0010_thumbhuge.jpg

Budeme postupovat uplně stejně jako předtím akorát vybereme teď Gras1.bmp a dáme Edit Act. Layer.



A u **main texture** dáme repeating: 20.

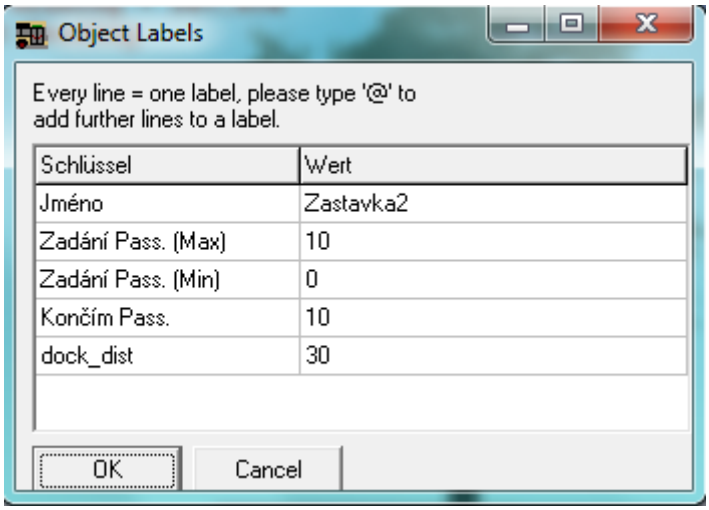
Nyní to vypadá mnohem lépe:



Ještě přidáme stromy a nějaké objekty.

V objects dáme Utilities a přídáme BusStop – BusStop určuje kde zastaví bus AI nebo váš autobus

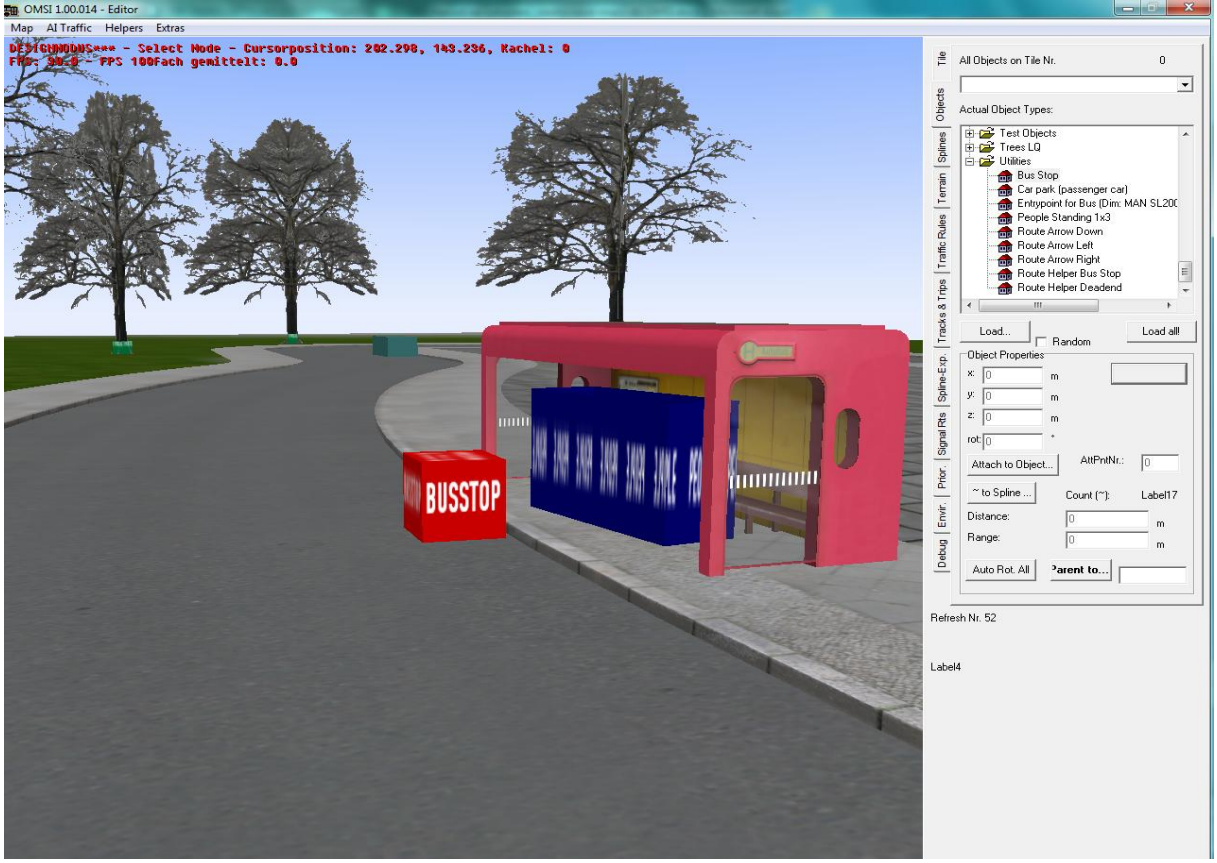
Klikněte na možnosti / object labels:



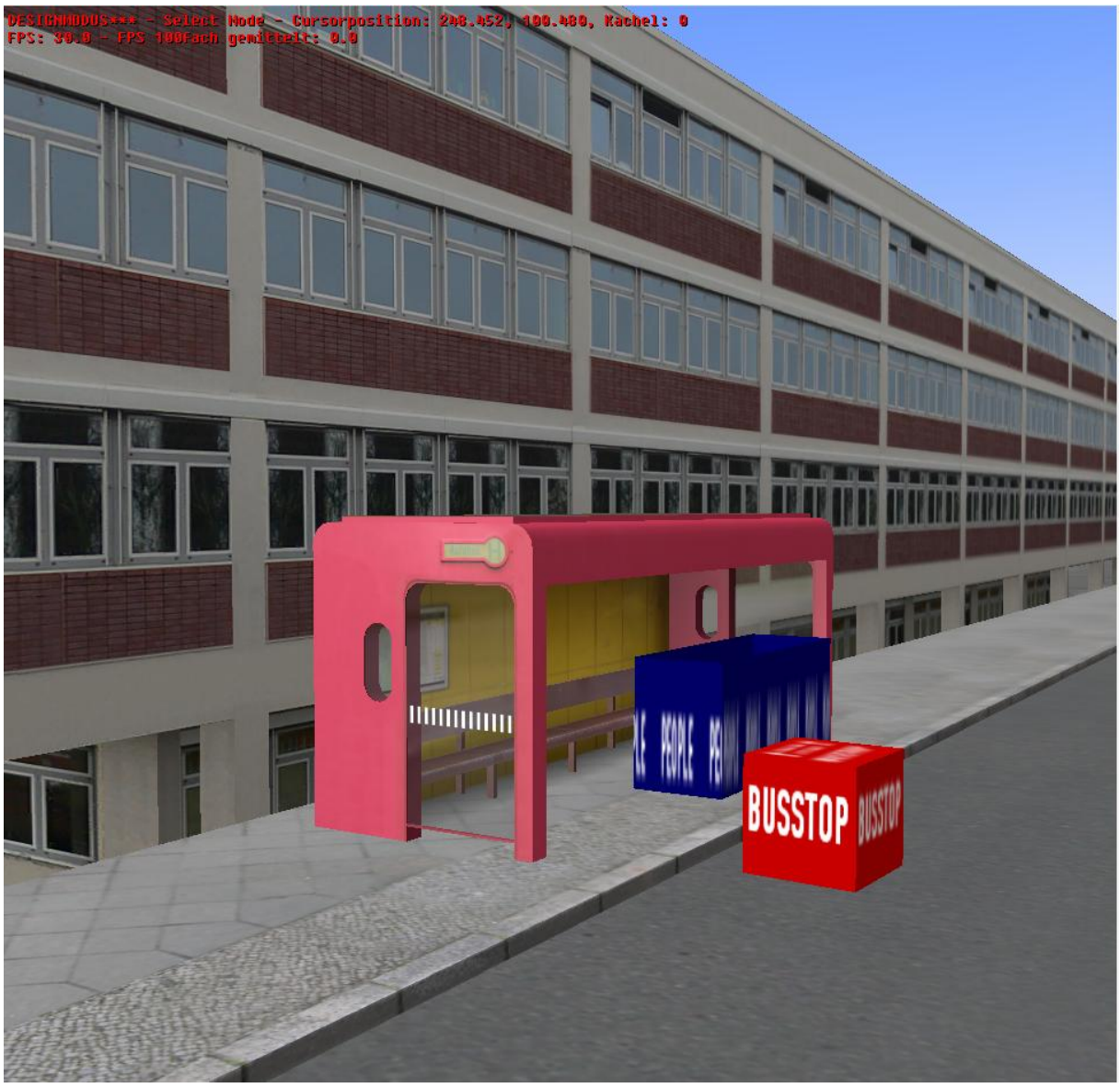
Přidáme objekt **people standing –** stojící lidé

pak přidáme model autobusové zastávky

Dejte German Street Side / BVG / Bus Stop Hut 70s , stlačte N , umístěte dejte Z pozici na **2.5** .



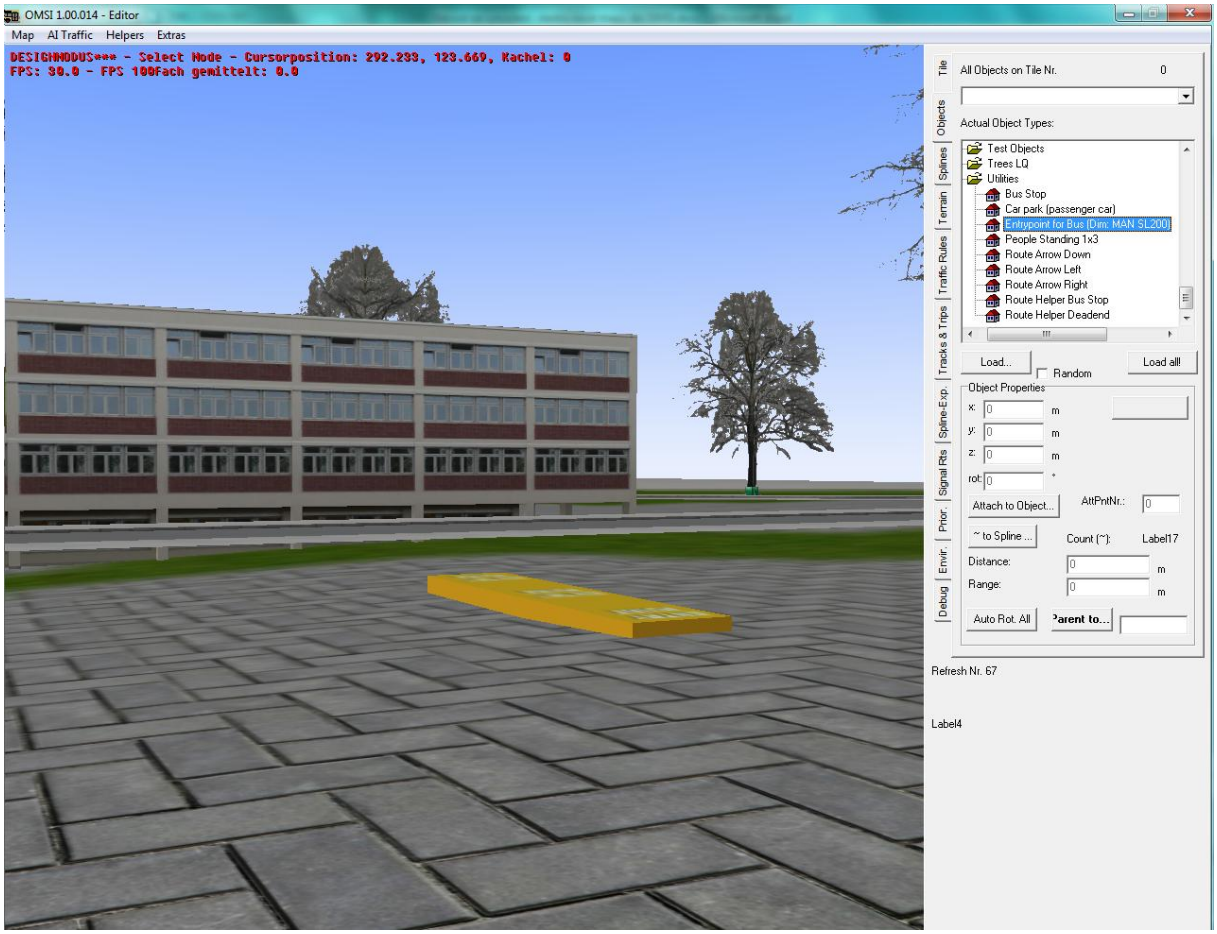
Přidáme další zastávku je to stejný postup jako u předchozí zastávky



Teď přidáme EntryPoint – místo kde se zobrazíte při startu mapy.

Klikněte na možnosti a pojmenujte místo třeba PrvniMisto:

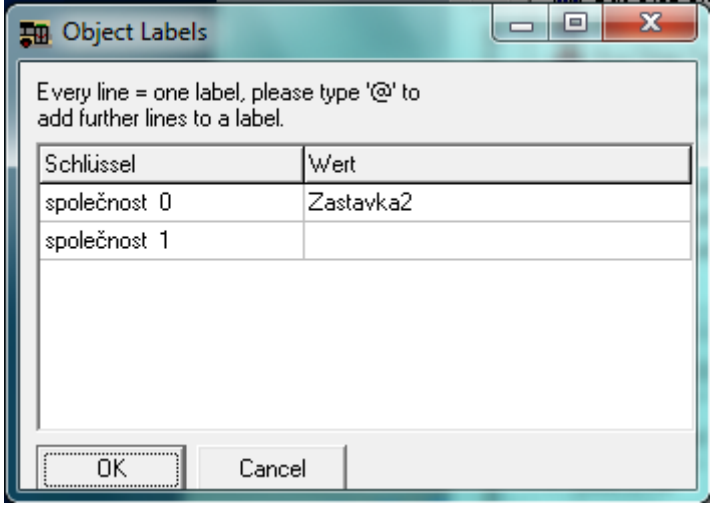
A dejte OK.



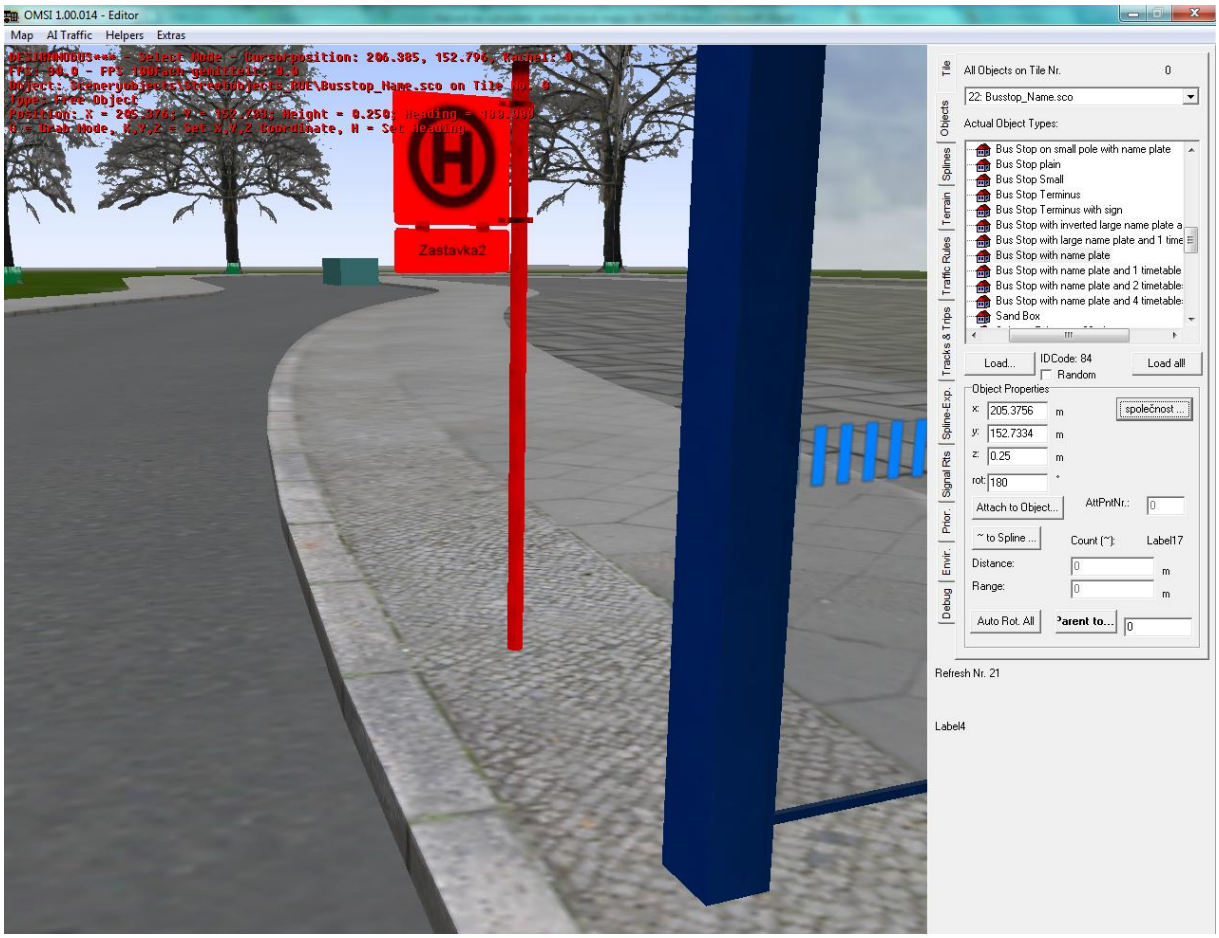
A ještě přidáme k zastávkám označníky:

V objects / BVG/ dáme Bus Stop with name plate

A v možnostech (pokud máte češtinu je to společnost) dáme jméno zastávky.



Výsledek:

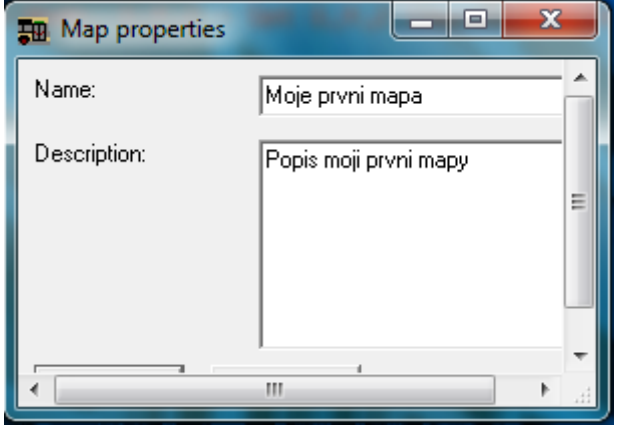


Udělejte toto i u ostatních zastávek.

Pak musíte nastavit Jizdní Řád atd. Musíte si s tim vyhrát, hodně štěstí.

Teď mapu uložíme:

Klikneme na Map / General properties



Klikneme na OK.

A dáme save.

www.citybussim-cz.forumv.biz