

## Assetto Corsa Boxen- und Startplätze hinzufügen (englisch version below)

### Benötigte Programme:

- 3DSimED

Zur Erklärung, es gibt 2 Varianten bei Strecken:

**A:** es existiert nur eine kn5 Datei (dann sind in dieser Datei alle Objekte vorhanden)

**B:** die Strecke setzt sich bereits aus verschiedenen „models“ zusammen

Als Beispiel verwenden wir eine Strecke namens „Test“ mit 10 PIT und entsprechend 10 START Objekten und erweitern diese um 5 PIT- und START Objekte auf insgesamt 15.

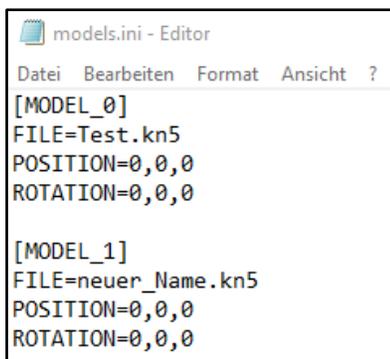
Für die Beschreibung der Version **A** gibt es nur die **Test.kn5** Datei.

Für die Version **B** haben wir bereits 2 Modelle, eine **Test.kn5** und eine **pit.kn5**. Das Model **pit.kn5** beinhaltet die 10 PIT- und START Objekte für unsere Strecke.

Vorhandene Objekte: **AC\_PIT\_0 - AC\_PIT\_9** und **AC\_START\_0 - AC\_START\_9**

### Anleitung Version A:

1. das Model **Test.kn5** in 3DSimED öffnen
2. mit der Maus auf die gewünschte Stelle gehen an der das neue Objekt platziert werden soll  
-> rechte Maustaste „Memorize XYZ“ (kopiert die XYZ Koordinaten des Cursors in den Zwischenspeicher)
3. rechtsklick auf ein PIT- oder ein START Objekt (z.B. AC\_PIT\_0) -> Objekt auswählen -> im Objektfenster das Objekt mit  klonen und mit  die kopierten XYZ-Koordinaten einfügen
4. das Objekt umbenennen (z.B. AC\_PIT\_10), dabei auf die fortlaufende Nummerierung achten, und sowohl **Object Name** als auch **Instance** umbenennen ! Beide Namen müssen identisch sein !
5. die Z-Koordinate so verändern, dass das neue Objekt etwas über der Strecke platziert ist, und wenn notwendig das Objekt mit Rotation/Yaw neu ausrichten
6. die Punkte 2-5 für alle PIT- /START Objekte wiederholen, bis die gewünschte Menge erreicht ist (in unserem Beispiel also 5 mal, bis wir am Ende die neuen Objekte **AC\_PIT\_10 – AC\_PIT\_14** und **AC\_START\_10 – AC\_START\_14** haben)
7. ALLE Objekte, außer die neu platzierten und umbenannten löschen
8. mit „**Purge Objects**“ und „**Purge Materials**“ auch alles aus dem Speicher löschen
9. jetzt sollten nur noch die neuen PIT- bzw. START Objekte zu sehen sein  
-> Plugin Export als **neuer\_Name.kn5** in den Streckenordner
10. mit einem Texteditor eine Datei namens **models.ini** erzeugen welche folgende Zeilen enthalten muss:



```
models.ini - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[MODEL_0]
FILE=Test.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0

[MODEL_1]
FILE=neuer_Name.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0
```

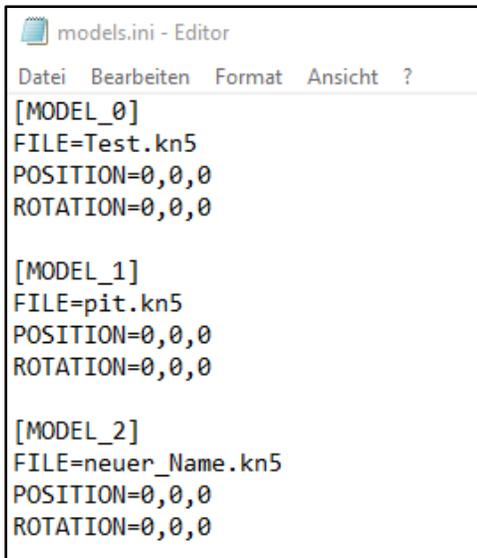
Alternativ kann die Datei auch aus einer anderen Strecke kopiert und angepasst werden.

11. öffne nun im Ordner „ui“ die Datei „**ui\_track.json**“ und gib unter „**pitboxes**“ die neue Anzahl der Boxenplätze ein, dass die Zeile dann so aussieht: „**pitboxes**“: „**15**“,

**FERTIG !**

## Anleitung Version B:

1. die Modelle **Test.kn5** und **pit.kn5** in 3DSimED öffnen
2. alle Objekte der **pit.kn5** kopieren -> kopierte Objekte in die **Test.kn5** einfügen
3. ab jetzt nur noch im Modell **Test.kn5** arbeiten, die **pit.kn5** kann geschlossen werden
4. mit der Maus auf die gewünschte Stelle gehen an der das neue Objekt platziert werden soll  
-> rechte Maustaste „Memorize XYZ“ (kopiert die XYZ Koordinaten des Cursors in den Zwischenspeicher)
5. rechtsklick auf ein PIT- oder ein START Objekt (z.B. AC\_PIT\_0) -> Objekt auswählen -> im Objektfenster das Objekt mit  klonen und mit  die kopierten XYZ-Koordinaten einfügen
6. das Objekt umbenennen (z.B. AC\_PIT\_10), dabei auf die fortlaufende Nummerierung achten, und sowohl **Object Name** als auch **Instance** umbenennen ! Beide Namen müssen identisch sein !
7. die Z-Koordinate so verändern, dass das neue Objekt etwas über der Strecke platziert ist, und wenn notwendig das Objekt mit Rotation/Yaw neu ausrichten
8. die Punkte 4-7 für alle PIT- /START Objekte wiederholen, bis die gewünschte Menge erreicht ist (in unserem Beispiel also 5 mal, bis wir am Ende die neuen Objekte **AC\_PIT\_10 – AC\_PIT\_14** und **AC\_START\_10 – AC\_START\_14** haben)
9. ALLE Objekte, außer die neu platzierten und umbenannten löschen
10. mit „**Purge Objects**“ und „**Purge Materials**“ auch alles aus dem Speicher löschen
11. jetzt sollten nur noch die neuen PIT- bzw. START Objekte zu sehen sein  
-> Plugin Export als **neuer\_Name.kn5** in den Streckenordner
12. jetzt die vorhandene **models.ini** öffnen und das neue Modell **neuer\_Name.kn5** hinzufügen, die Datei sollte dann so aussehen:



```
models.ini - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[MODEL_0]
FILE=Test.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0

[MODEL_1]
FILE=pit.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0

[MODEL_2]
FILE=neuer_Name.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0
```

13. öffne nun im Ordner „**ui**“ die Datei „**ui\_track.json**“ und gib unter „**pitboxes**“ die neue Anzahl der Boxenplätze ein, dass die Zeile dann so aussieht: „**pitboxes**“: „**15**“,

**FERTIG !**

## Assetto Corsa add PIT- and START objects

### needed programs:

- 3DSimED

For explanation, there are two versions of tracks:

**A:** only one .kn5 file exists (all objects are included in this file)

**B:** the track already have some „models“

For this tutorial, we use a track called “Test” with 10 PIT and 10 START objects, and we will add 5 PIT- and START objects, so we will have 15 at the end.

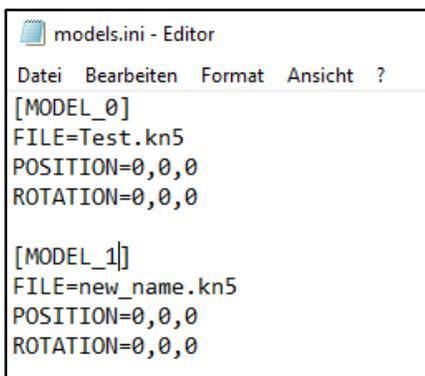
For version **A** tutorial it will only exists the **Test.kn5** file.

For version **B** tutorial, we will have two models, a **Test.kn5** and a **pit.kn5**. The model **pit.kn5** include the 10 PIT- and START objects for our track.

Existing objects: **AC\_PIT\_0 - AC\_PIT\_9** and **AC\_START\_0 - AC\_START\_9**

### Manual version A:

1. open model **Test.kn5** in 3DSimED
2. set the cursor to position where the new object will be placed  
-> right-klick „memorize XYZ“ (copy the XYZ coordinates des Cursors in memory)
3. right-klick on a PIT- or a START object (e.g. AC\_PIT\_0) -> choose object -> in object-window clone the object with  and paste copied XYZ-coordinates with 
4. rename object (e.g. AC\_PIT\_10), look for consecutive numbers, and rename **Object Name** and **Instance** ! Both names have to be equal !
5. edit the Z-coordinate so the object is a little bit above from the track, and when necessary reposition the duplicate object with Rotation/Yaw
6. repeat the points 2-5 for all PIT- /START objects until you reach the right number of objects (in our example 5 times so, at the end, we will have the new objects **AC\_PIT\_10 – AC\_PIT\_14** and **AC\_START\_10 – AC\_START\_14**)
7. delete ALL objects, except the new ones
8. with „**Purge Objects**“ and „**Purge Materials**“ delete memory
9. now you will only have the new PIT- and START objects  
-> plugin export as **new\_name.kn5** into track folder
10. with a text-editor produce a new file called **models.ini** which include following lines:



```
models.ini - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[MODEL_0]
FILE=Test.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0

[MODEL_1]
FILE=new_name.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0
```

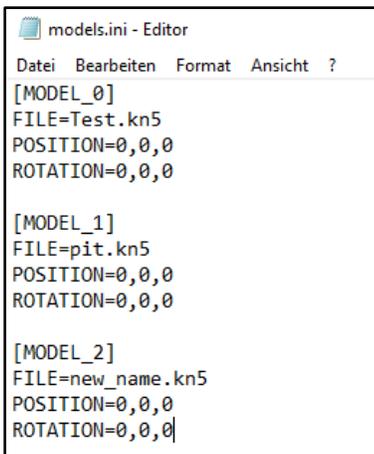
Alternative you can copy an existing file from another track and adjust this.

12. now open the “**ui\_track.json**“ in the „**ui**“ folder and change the number of “**pitboxes**“ into the right one, so it looks like this: “**pitboxes**“: “**15**“,

**READY !**

## Manual version B:

1. open models **Test.kn5** and **pit.kn5** in 3DSimED
2. copy all objects from **pit.kn5** -> paste copied objects to **Test.kn5**
3. now only work with **Test.kn5**, the **pit.kn5** can be closed
4. set the cursor to position where the new object will be placed  
-> right-klick „memorize XYZ“ (copy the XYZ coordinates des Cursors in memory)
5. right-klick on a PIT- or a START object (e.g. AC\_PIT\_0) -> choose object -> in object-window clone the object with  and paste copied XYZ-coordinates with **MR**
6. rename object (e.g. AC\_PIT\_10), look for consecutive numbers, and rename **Object Name** and **Instance** ! Both names have to be equal !
7. edit the Z-coordinate so the object is a little bit above from the track, and when necessary reposition the duplicate object with Rotation/Yaw
8. repeat the points 4-7 for all PIT- /START objects until you reach the right number of objects (in our example 5 times so, at the end, we will have the new objects **AC\_PIT\_10 – AC\_PIT\_14** and **AC\_START\_10 – AC\_START\_14**)
7. delete ALL objects, except the new ones
8. with „**Purge Objects**“ and „**Purge Materials**“ delete memory
9. now you will only have the new PIT- and START objects  
-> plugin export as **new\_name.kn5** into track folder
13. now open existing file **models.ini** and add your new model **neuer\_name.kn5** . The new file should shown like this:



```
models.ini - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[MODEL_0]
FILE=Test.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0

[MODEL_1]
FILE=pit.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0

[MODEL_2]
FILE=new_name.kn5
POSITION=0,0,0
ROTATION=0,0,0
```

14. now open the „**ui\_track.json**“ in the „**ui**“ folder and change the number of „**pitboxes**“ into the right one, so it looks like this: „**pitboxes**“: „**15**“,

**READY !**