

Kurzanleitung zu den Universal Platten mit Tauschtextur

Zum Set gehören 3 Platten von schmal bis Quadratisch.

1. Platte 20m x 10m ,2. Platte 40m x 10m ,3. Platte 20m x 20
Jeder Platte ist eine Beispieltextrur beigefügt.

Die Größe der Textur kann jedoch von Euch je nach Zweck der Anwendung verändert werden. Hierbei ist lediglich zu beachten , dass die Größe bzw. Kantenlänge der Textur immer einer zweierpotenz von 1 entspricht.

Zum Beispiel: 1x1, 2x2, 4x4, 8x8, 16x16, 32x32, 64x64, 128x128, 256x256, 512x512, 1024x1024 usw.

Möchte ich ein kleines Schild erzeugen reichen 128x128 vollkommen aus. Ist das Schild rechteckig , nehme ich Platte 20x10 und passe die Textur entsprechend an = 128 x 64 Pixel.

Entwerfe ich dagegen eine eigene Hintergrundkulisse empfiehlt sich Platte 40x10m und die Textur sollte die Breite 2048 Pixel oder mehr haben. Die Höhe kann dann reduziert werden auf ca. 512 Pixel. Also ein Bildformat von 2048 x 512 (256)Pixel.

Ihr könnt nun jede „Platte“ so oft Ihr möchtet kopieren u. umbenennen , sowie eine eigene Textur zuweisen.

Hierzu empfehle ich den Modellvervielfältiger von RockBaer (Downloadbase). Der wurde speziell zu diesem Zweck entworfen und hiermit ergeben sich unendlich viele Anwendungsmöglichkeiten !

Ob eigene Hintergrundkulissen , Bodenplatten , Bodenbilder , Schilder , Beschriftungen , das eigene Speditionsschild. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt.

Die Modelle (Platten) können dank hoher Auflösung sehr groß skaliert werden (Faktor 30) oder auch sehr klein und gestochen scharf.

Die Modelle werden installiert nach:

Ressourcen/Immobilien/Ausstattung/Zubehör und Ausgestaltung

Die Tauschtexturen kommen nach:

Ressourcen/Tauschtexturen/Platten

Erlaubt sind folgende Bilddateiformate: PNG, TGA, BMP, JPG

1.) Austausch der Texturen

Der Austausch einer Textur findet noch im Editfenster vor dem eigentlichen einsetzen in die Anlage statt.

Ihr sucht Euch die entsprechende "Platte" unter Immobilien/Ausstattung/Zubehoer und Ausgestaltung aus und macht einen Rechtsklick auf den Eintrag im Edit Fenster und wählt Eigenschaften. Es öffnet sich der Eigenschaftendialog.

Dort findet Ihr rechts den Reiter "Lade Tauschtextur".

Mit einem linken Mausklick auf diesen Reiter öffnet sich ein Explorerfenster mit sämtlichen Ordnern Eurer EEP Recourcen.

Unten findet Ihr den Ordner "Tauschtexturen", den öffnet Ihr und findet den Ordner "Universalplatten_SB4" der wiederum geöffnet wird.

Vor Euch liegen nun die zur Verfügung stehenden Texturen.

Mit einem Doppelklick wird eine der Texturen geöffnet und ist damit ausgewählt.

Die erforderlichen .dds Texturen innerhalb des Ordner's Gleisstile werden automatisch von EEP selbst erzeugt und verwaltet !!!

2.) Umgang mit Tauschtexturen

Bei der Installation des Set's wird ein "neuer" Ordner mit Namen "Tauschtexturen" in den EEP Recourcen angelegt.

Dieser Ordner wird Euch künftig als Basis für **ALLE Tauschtexturen** innerhalb von EEP dienen.

Innerhalb des Ordner's Tauschtexturen können beliebig viele weitere Unterordner entstehen oder angelegt werden.

Bereits angelegt ist der Unterordner Universalplatten, in dem die zugehörigen Texturen gespeichert sind.

Alle selbst erzeugten oder von Euch geänderten Texturen werden von Euch auch nur dort, in den zugehörigen Unterordnern abgelegt !

Und niemals die mitgelieferten Texturen überschreiben
Geänderte oder eigene Texturen müssen immer unter einem **"neuen" eigenem Namen abgespeichert werden !!!**

Der Name dient nur der Übersicht und kann frei gewählt werden

Die Textur kann im **.bmp .tga .dds oder .png** Format vorliegen.

Zum Beispiel:

1_eigene_Textur.png

Die Verarbeitung und Verwaltung der Texturen innerhalb der von EEP übernimmt EEP automatisch und selbstständig.