## Kilometersteine (Beton-Nummernsteine) - Texturtausch

Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Tausch der Textur zeigt an zwei Beispielen, wie man die vorhandenen Km-Steine mit neuer Beschriftung versehen kann, um so alle Steine von 0 bis 999 zur Verfügung zu haben.

## Km\_25\_km0\_L wird zu Km\_25\_km2\_L

- 1. Dateien Km\_25\_km0\_L.3dm und Km\_25\_km0\_L.ini kopieren (Verzeichnis: ...EEP7\\Resourcen\Gleisobjekte\Gleise\Km-Steine.
- 2. Beide Dateien umbenennen: Km\_25\_km2\_L.3dm(ini).
- 3. Km 25 km2 L.ini per Doppelklick öffene und ändern:



Den Namen (zumindest in der verwendeten Sprache) ändern, nach Wunsch auch in der Beschreibung. Beides kann auch in EEP7 im Eigenschaften-Fenster geändert werden. Wenn man die ini-Datei ändert, darauf achten, daß die Anführungszeichen erhalten bleiben!

## 4. Modelle erneut Scannen:



5. Das neue Modell anwählen: Gleisobjekte\Andere Km\_25\_km2\_L



(Vor erneutem Öffnen von EEP7 wird der Name wahrscheinlich schwarz dargestellt – die Änderungen lassen sich aber dennoch durchführen. Auch die Vorschau wird sich erst nach Schließen und erneutem Öffnen von EEP ändern.)

6. Per Rechtsklick das Dialogfenster Eigenschaften öffnen:

NIC22 NIZ_C				
Konstrukteur des M	odells:		Erbauer des Originals:	
KX1 - Klaus Keuer		*	Andere	-
Einsatzbeginn:	Einsatzende:	Epoche:	Land:	Version:
1900	2011	Epoche II	* (D) Deutschland	+ 1.00
Name des PDF-Dok	umentes:		Wildel	1000
KK1_Km_Steine				PDF-Dok anzeigen
Benutzerdefinierte '	Textur:			
				Lade Tauschtextur
Beschreibung:				
Kilometerstein Km :	2			

7. Lade Tauschtextur – folgendes Fenster erscheint:

Suchenin	Resourcen		+ 🗈 🗗 🎞 -	
Zuleta verwendele Do. Desktop Desktop Eigene Dateien Arbeitzplatz	Anlagen Bodenbilder Bodenbilder Categories Doc Dummiss Geisobjekte Goods Morizons Inwoblien Uselemente MasingModels Paralets Shaders	Sgnale Sounds Weather		
<b>(</b>	Dateiname:	1		Offnen
State of the local division of the		[annal		Abbreaken

Den Dateityp in TGA ändern und in das Verzeichnis Gleisobjekte\Gleise\Km-Steine wechseln.

8. Die Datei 2.TGA auswählen und mit Öffnen bestätigen.

Suchenin	C Km-Steine		۰ 🗈 د	• 🖽 •	
Zulets verwendele De. Officient Diekkop Eigene Osteren Arbeispfatz	*10.tgs *11.tgs *11.tgs *13.tga *13.tga *13.tga *15.tga *15.tga *15.tga *15.tga *15.tga *15.tga *15.tga *15.tga *12.0tga *120.tga				
<b>1</b>	Dateiname:	2 tga		•	Offnen
Netwerkumgebu	Dateityp:	(* TGA)		-	Abbrechen
		Schreibgeschützt öffnen			

9. Anschließend erneut OK anklicken und EEP wird eine neue Datei Km\_25\_km2\_L.dds erstellen.

Jetzt kann der neue Km-Stein in EEP verwendet werden.

Zum Erstellen der passenden 100m-Steine kann man nun die entsprechenden Dateien kopieren und ändern (z.B. Km\_20\_m0\_5\_L  $\rightarrow$  Km\_20\_m2\_5\_L). Beim Wechseln der Textur muß man nicht wieder auf das TGA-Format wechseln, die "neue" Textur Km\_25\_km2\_L.dds kann sofort angewählt werden.

## Km\_25\_km20\_L wird zu Km\_25\_km26\_L

- 1. 1. bis 4. wie oben
- Jetzt muß eine neue Datei für den Texturentausch erstellt werden. Dazu wird die Datei 20.tga und die Datei 6.tga in einem beliebigen Grafikprogramm geöffnet. Anschließend eine Kopie der 6 in der Datei 20.tga einfügen und den rechten Teil überschreiben:



Im Beispiel habe ich den Hintergrung der 6 nicht mitkopiert. Bei der zu erstellenden neuen Datei werden natürlich alle Teile der Null überschrieben und die Farbe bleibt Schwarz.

Darauf achten, daß die Ränder die exakte Position erhalten (ggf. kann man auch nur die Zahl einkopieren, dann wird die genaue Positionsbestimmung allerdings etwas schwerer, da fast alle Zahlen unterschiedliche Größe haben). Nun die "neue" Grafik als 26.tga abspeichern.

3. 5. bis 9. analog wie oben.

Bei der Erstellung der neuen Textur kann natürlich auch die linke Ziffer überschrieben werden, so daß jegliche zweistellige Zahl (ohne die Ziffer 1) erstellt werden kann.

Für die dreistelligen Km-Steine entsprechende neue Texturvorlagen aus den Dateien 200.tga und 210.tga erstellen.

