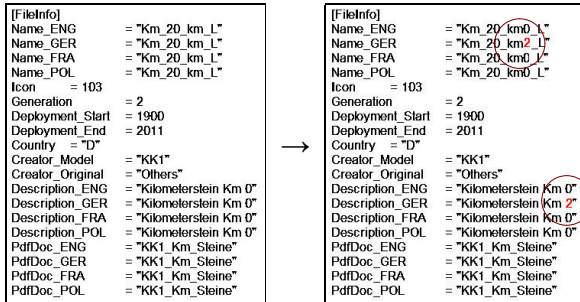


Kilometersteine (Beton-Nummernsteine) - Texturtausch

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

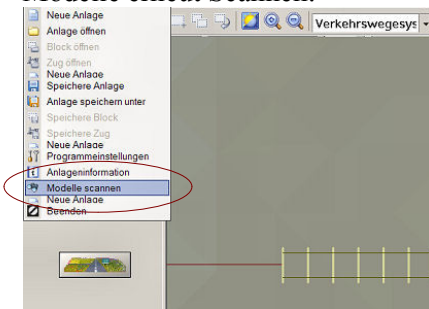
1. Dateien Km_25_km0_L.3dm und Km_25_km0_L.ini kopieren
(Verzeichnis: ...EEP7\Resourcen\Gleisobjekte\Gleise\Km-Steine.
2. Beide Dateien umbenennen: Km_25_km2_L.3dm(ini).
3. Km_25_km2_L.ini per Doppelklick öffne und ändern:



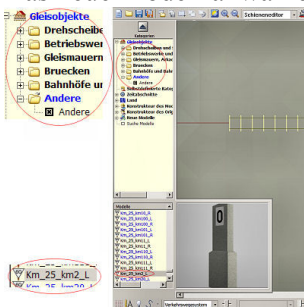
Den Namen (zumindest in der verwendeten Sprache) ändern, nach Wunsch auch in der Beschreibung. Beides kann auch in EEP7 im Eigenschaften-Fenster geändert werden.

Wenn man die ini-Datei ändert, darauf achten, daß die Anführungszeichen erhalten bleiben!

4. Modelle erneut Scannen:

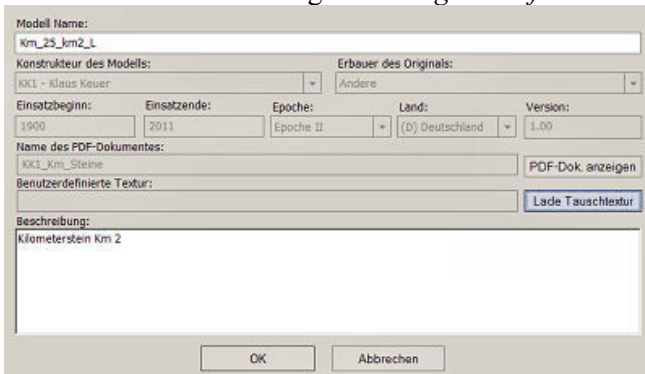


5. Das neue Modell anwählen: Gleisobjekte\Andere\Andere Km_25_km2_L

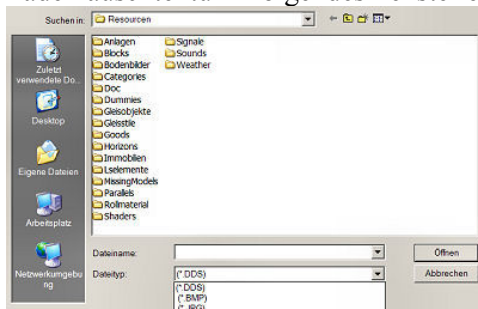


(Vor erneutem Öffnen von EEP7 wird der Name wahrscheinlich schwarz dargestellt – die Änderungen lassen sich aber dennoch durchführen. Auch die Vorschau wird sich erst nach Schließen und erneutem Öffnen von EEP ändern.)

6. Per Rechtsklick das Dialogfenster *Eigenschaften* öffnen:

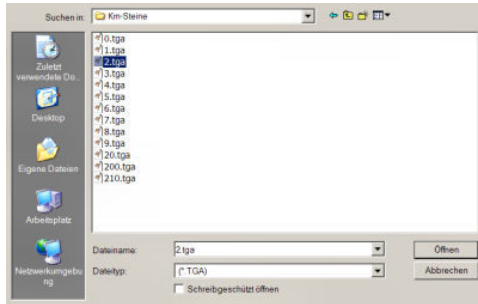


7. Lade Tauschtextur – folgendes Fenster erscheint:



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

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



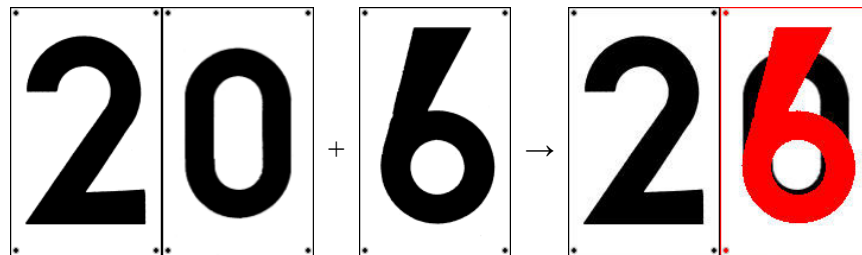
9. Anschließend erneut OK anklicken und EEP wird eine neue Datei Km_25_km2_L.dds erstellen.

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 → 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
2. Jetzt muß eine neue Datei für den Texturaustausch 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 Hintergrund 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.

