

Anleitung für den Tausch der Karosserie- und Kennzeichentextur des "Ladiva"



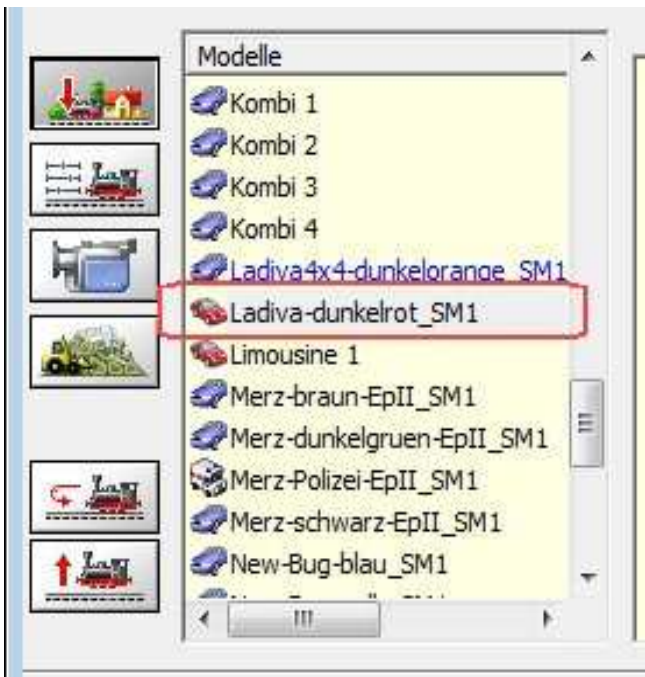
Ab EEP7 Plug-In 2 ist es möglich eine Textur zu bearbeiten und ab Plug-In 5 sogar bis zu drei.

Bei diesem Fahrzeug lassen sich die Karosserie- und die Kennzeichentextur austauschen. Rollmaterial und Immobilie, jeweils getrennt.

Nach dem Installieren des Modells befinden sich alle verwendeten Tauschtexturen im Ordner der dazugehörigen Modelldatei.

Textur1: Ladiva-Karosserie-TT.png
Textur2: Ladiva-Kennzeichen-TT.png

Die Möglichkeit für einen Texturtausch ist in der Modellliste am blauen Namen zu erkennen.



Bevor die Textur ausgetauscht wird, sichert man die Originaltextur. Danach kann die Grafik in einem Bildbearbeitungsprogramm geändert werden. Die geänderte Grafik bekommt dann einen neuen Namen. Danach kopiert man die neue Grafik in den entsprechenden Modell-Ordner.

Durch Anklicken des Modells in der Modellliste in EEP mit der rechten Maustaste, öffnet man den "Eigenschaften-Dialog". Auf der rechten Seite befinden sich Tasten mit der Bezeichnung "Lade Tauschtextur". In diesem Fall sind zwei Texturen möglich.

Modell Eigenschaften - ...\\Rollmaterial\\Strasse\\PKW\\LdadrtSM1.3dm

Modell Name:
Ladiva-dunkelrot-SM1

Konstrukteur des Modells: SM1 - Steffen Mauder
Erbauer des Originals: Andere

Einsatzbeginn: 1976 Einsatzende: 1990 Epoche: Epoche V Land: (D) Deutschland Version: 1.00

Name des PDF-Dokumentes:
PDF-Dok. anzeigen

Benutzerdefinierte Textur:
Lade Tauschtextur

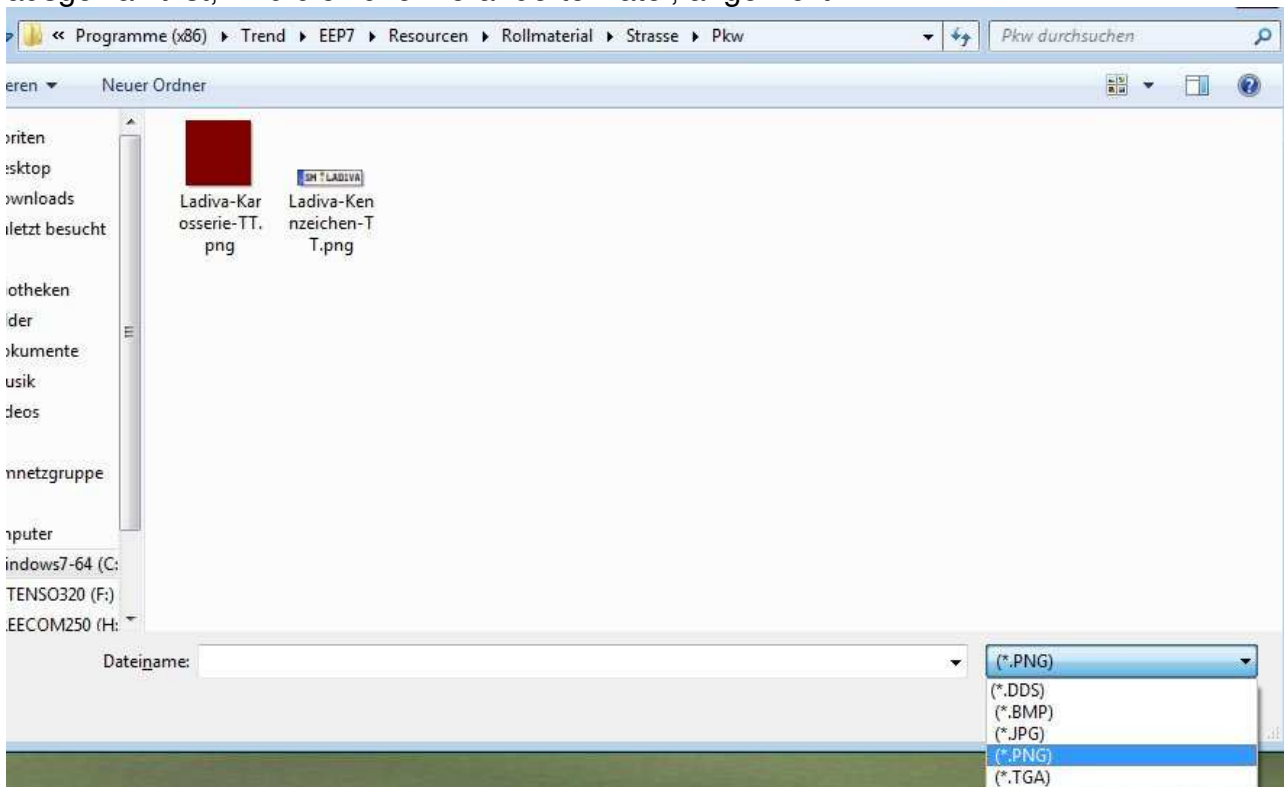
Benutzerdefinierte Textur:
Lade Tauschtextur

Benutzerdefinierte Textur:
Lade Tauschtextur

Beschreibung:
Fahrzeug besitzt drehende Räder und lenkbare Vorderräder; ist mit Spritzwasserfunktion ausgestattet

OK Abbrechen

Durch Anklicken einer dieser Tasten öffnet sich ein Dateifenster. Dort sucht man den Modellordner mit der entsprechenden Tauschtextur. Nachdem das richtige Format ausgewählt ist, wird die zuvor veränderte Datei, angeklickt.



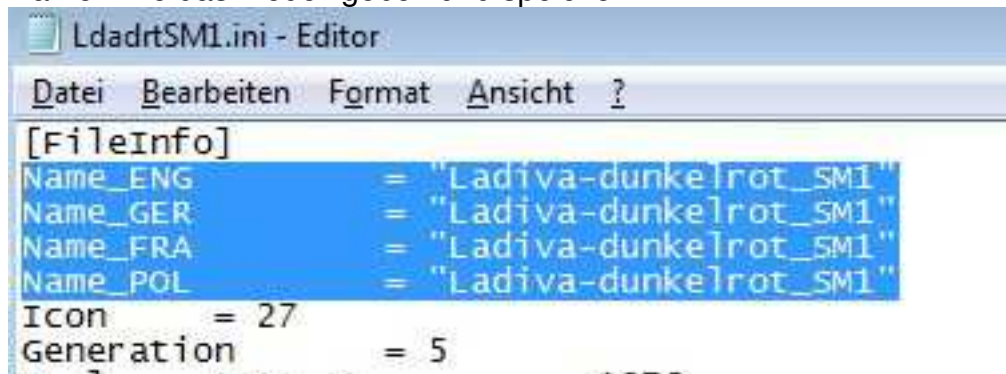
Danach müsste der Dialog so aussehen.

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled 'Modell Eigenschaften - ...\Rollmaterial\Strasse\PKW\LadartSM1.3dm'. It contains several input fields and buttons. The 'Modell Name' field is filled with 'Ladiva-dunkelrot_SM1'. Below it, 'Konstrukteur des Modells' is 'SM1 - Steffen Mauder' and 'Erbauer des Originals' is 'Andere'. There are fields for 'Einsatzbeginn' (1976), 'Einsatzende' (1990), 'Epoche' (Epoche V), 'Land' ((D) Deutschland), and 'Version' (1.00). A 'Name des PDF-Dokumentes' field is empty. Below these are three 'Benutzerdefinierte Textur' fields. The first two are 'LadartSM1.dds' and 'LadartSM12.dds', both highlighted with a red rectangle. Each has a 'Lade Tauschtextur' button to its right. The third field is empty with its own button. At the bottom is a 'Beschreibung' text area containing 'Fahrzeug besitzt drehende Räder und lenkbare Vorderräder; ist mit Spritzwasserfunktion ausgestattet'. At the very bottom are 'OK' and 'Abbrechen' buttons.

Nach Bestätigen mit "OK" besitzt das Modell jetzt die neue Karosserietextur. Die dabei erzeugte dds-Datei besitzt den - Modellnamen - und wird ebenfalls im Modellordner abgespeichert.

Beim Tausch des Kennzeichens wird das gleiche Verfahren angewandt.

Bevor man die Modelle unter einem neuen Namen abspeichert, immer erst die Originaldateien des Modells sichern (*.3dm und *.ini). Den Modellnamen der 3dm- und ini-Datei ändern, danach die ini-Datei öffnen und den 4 Modellbezeichnungen den gleichen Namen wie das Modell geben und speichern.



Mit diesen Bezeichnungen wird das Modell in EEP angezeigt.

Nach dem Öffnen von EEP, die Modelle "neu scannen", dann sind diese unter dem neuen Namen zu finden.

Jetzt können die Texturen wie vorher beschrieben, für das neue Modell getauscht werden. Durch diese Methode können unzählige Modelle erstellt werden.

Bei Fragen dazu stehe ich gern zur Verfügung.

© 2012 Steffen Mauder - <http://www.sve-eep.de> - sm1@sve-eep.de

Skype: stema62