

Anleitung für Tauschtexturen für EEP7 und EEP8

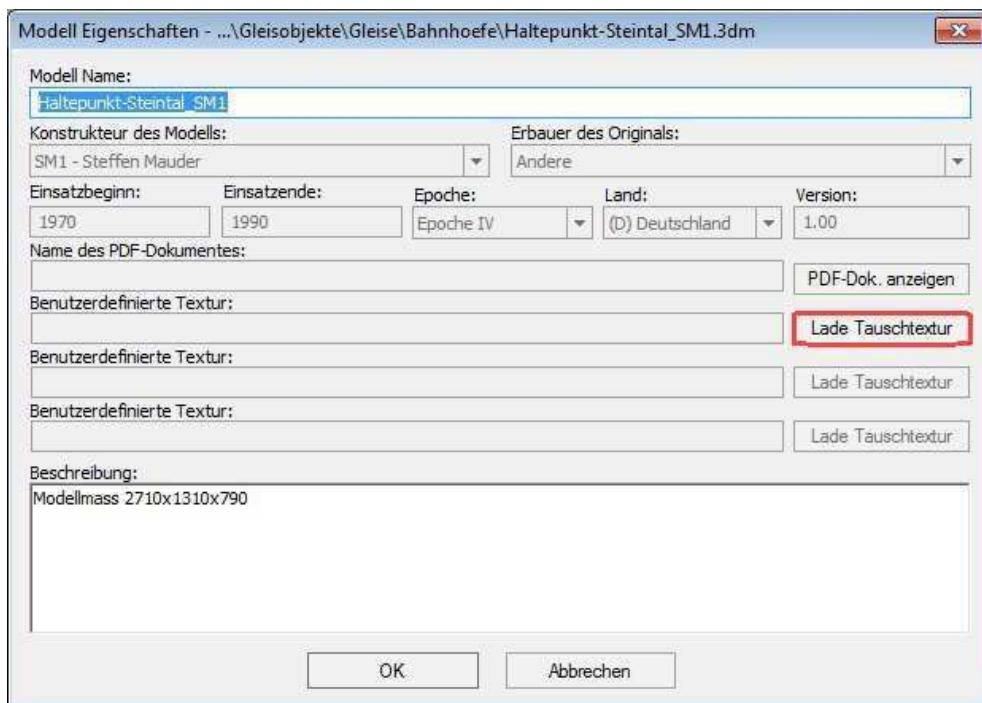
Ab EEP7 Plug-In 2 ist es möglich eine Textur zu bearbeiten und ab Plug-In 5 sogar bis zu drei.

Nach dem Installieren des Modells befinden sich alle verwendeten Tauschtexturen in den Ordner der dazugehörigen Modelldateien. Wenn ein Modell mit Tauschtextur ausgestattet ist, dann kann man es in EEP an der blauen Schrift erkennen.

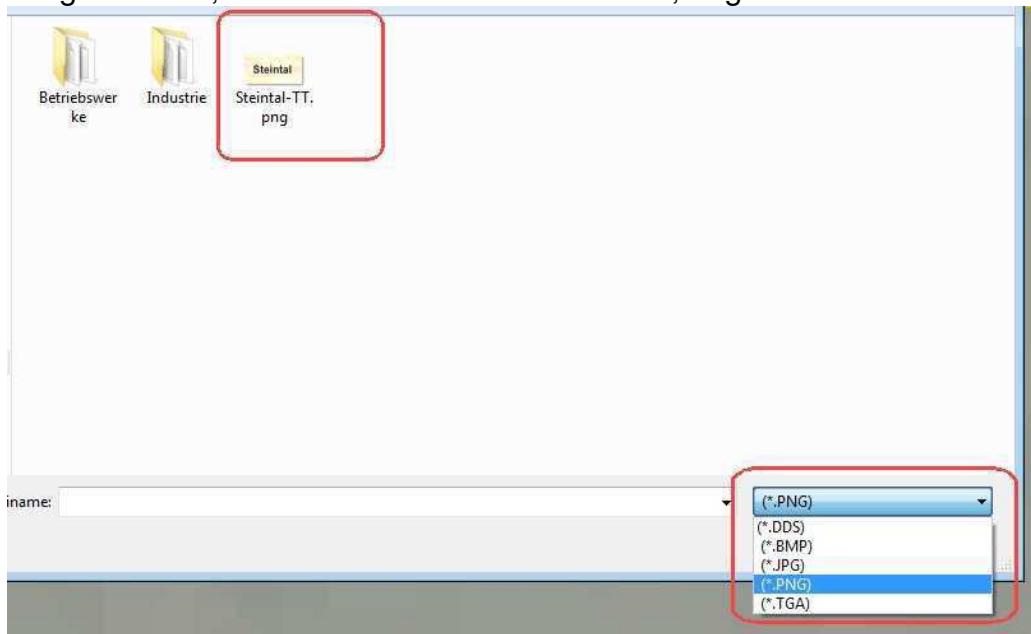


Bevor eine Textur ausgetauscht wird, sichert man die Originaltextur. Danach kann die Grafik in einem Bildbearbeitungsprogramm geändert werden. Die geänderte Grafik bekommt einen neuen Namen. Die neue Grafik kopiert man in den entsprechenden Modell-Ordner.

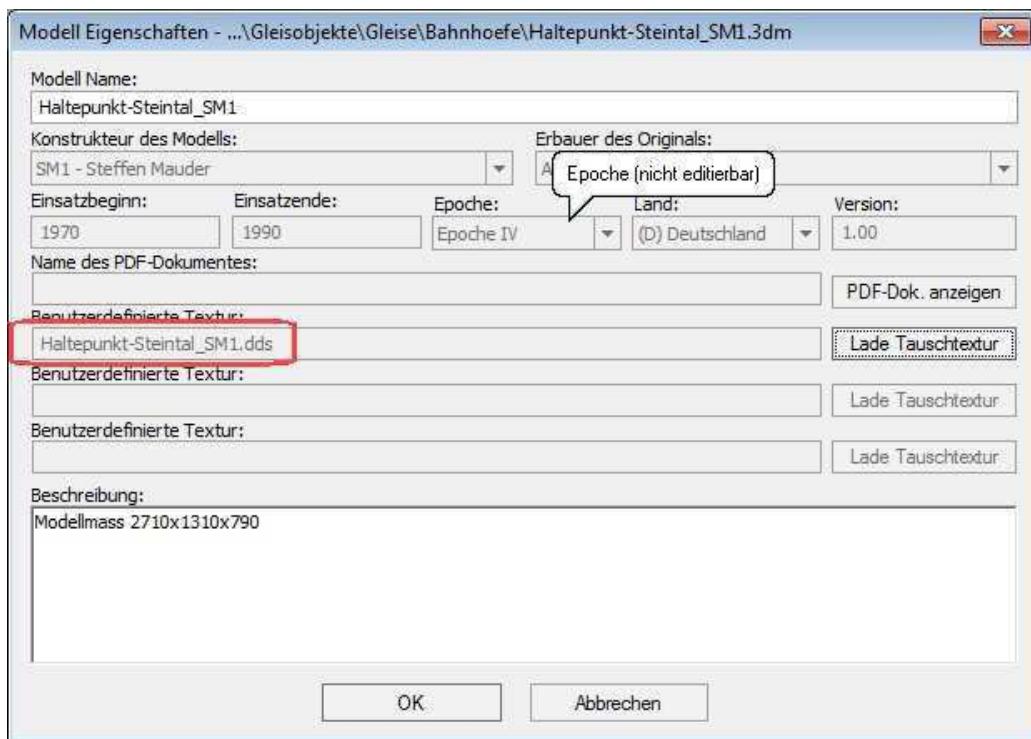
Durch Anklicken des Modells in EEP mit der rechten Maustaste, öffnet man den "Eigenschaften-Dialog". Auf der rechten Seite befinden sich Tasten mit der Bezeichnung "Lade Tauschtextur".



Beim Anklicken einer dieser Tasten öffnet sich ein Dateienfenster. 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.



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

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.

```
LadadrSM1.ini - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[FileInfo]
Name_ENG      = "Ladiva-dunkelrot_SM1"
Name_GER      = "Ladiva-dunkelrot_SM1"
Name_FRA      = "Ladiva-dunkelrot_SM1"
Name_POL      = "Ladiva-dunkelrot_SM1"
Icon          = 27
Generation    = 5
```

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.