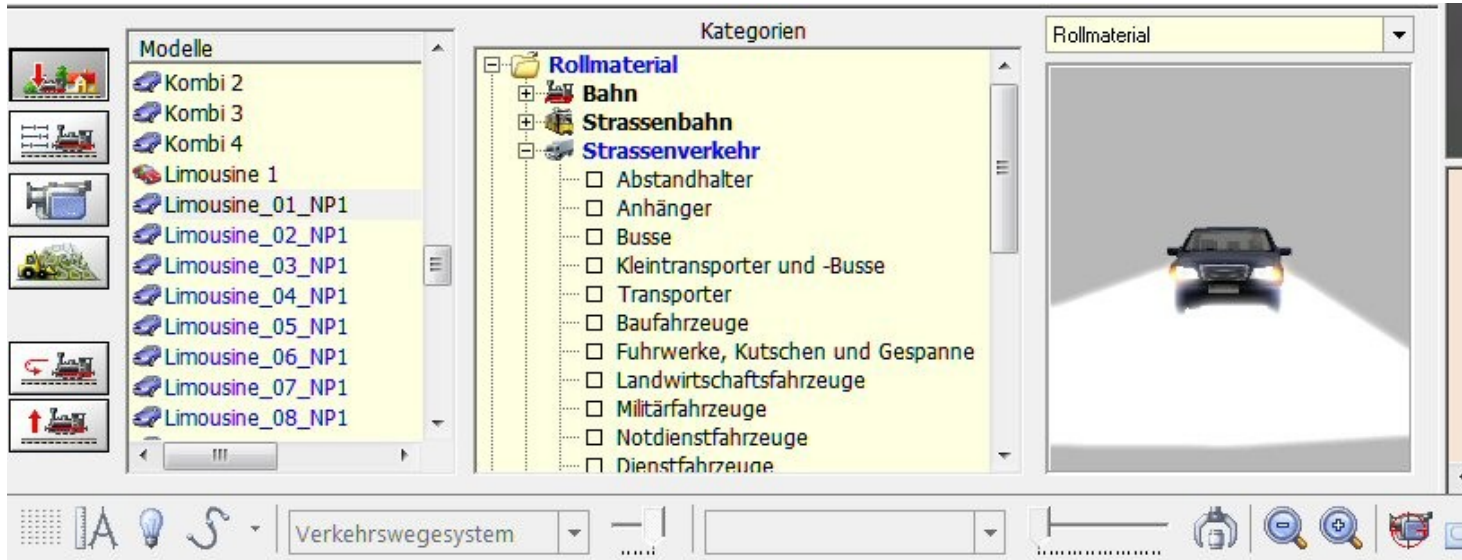


## 21. Die EEP-Tauschbörse (Anwendung von Tauschtexturen)

Auf vielen Anlagen befinden sich Modelle, bei denen man selber etwas optisch gestalten kann. Man kann sozusagen die Tapete austauschen. Dazu dienen die Tauschtexturen. Die gibt es für Immobilien ebenso, wie für Rollmaterialien. Da es aber nicht so ganz einfach ist, wollen wir das Geheimnis des tapezierens lüften. Was brauchen wir dazu? Klar, erstmal ein Modell, daß sich auch "tapezieren" läßt. Die erkennen wir daran, daß ihr Name innerhalb der Modellauswahl immer blau geschrieben ist.



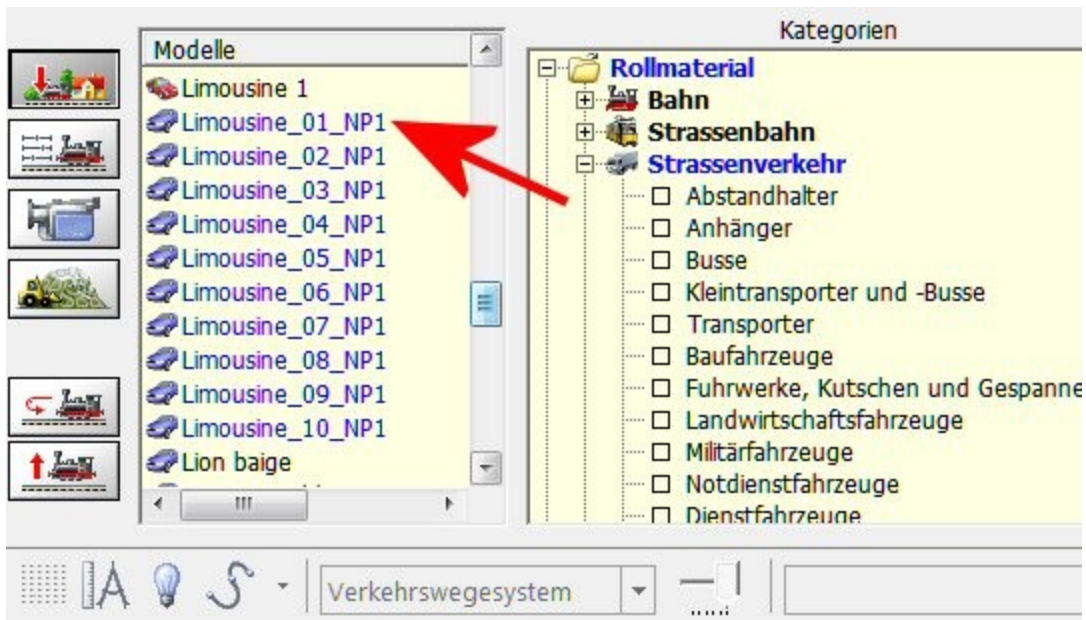
Ein normales Modell besteht aus 2 Dateien: einer \*.ini und einer \*.3dm

Limousine_01_NP1	ini	417 b
Limousine_02_NP1	3dm	2,3 M
Limousine_02_NP1	ini	399 b
Limousine_03_NP1	3dm	3,4 M
Limousine_03_NP1	ini	399 b
Limousine_04_NP1	3dm	2,3 M
Limousine_04_NP1	ini	399 b
Limousine_05_NP1	3dm	2,2 M
Limousine_05_NP1	ini	399 b
Limousine_06_NP1	3dm	2,7 M
Limousine_06_NP1	ini	399 b
Limousine_07_NP1	3dm	2,3 M
Limousine_07_NP1	ini	399 b
Limousine_08_NP1	3dm	2,3 M

Nach dem erfolgreichen Austausch der Textur kommen noch 2 Dateien hinzu: eine \*.dds und eine Bilddatei (\*.png).

Außerdem benötigen wir zum Bearbeiten unserer Textur ein Grafikprogramm. Irgendeins. Oder ein anderes. Am Besten, ich zeige es euch an einem Beispiel. Nehmen wir also gleich die Limousinen vom Konstrukteur Norbert Popp - NP1. Dort kann man die Nummernschilder austauschen. Zugegeben, es ist nicht gerade eine großflächige Veränderung, die einem sofort ins Auge fällt, aber man kann gut die Vorgehensweise beim Arbeiten mit Tauschtexturen erkennen.

Wir wollen uns für dieses Modell entscheiden:



Limousine\_01\_NP1

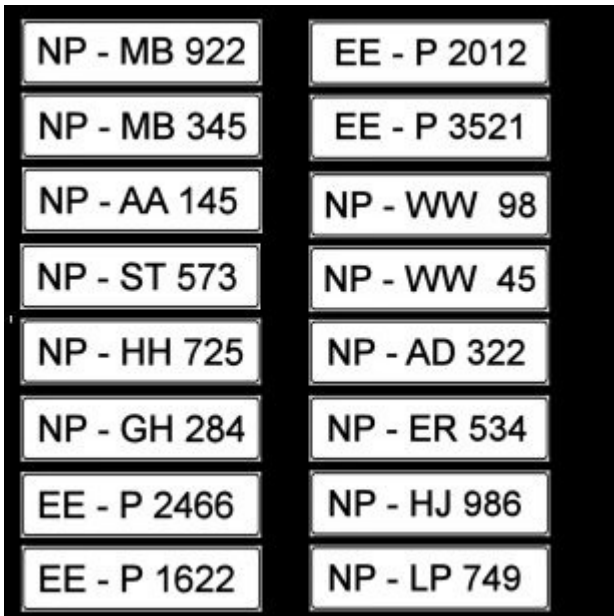
Dieses Modell sieht so aus:



Achtet bitte auf das Nummernschild. Denn dieses soll mittels Tauschtextur ein anderes werden.

**Hinweis: Diese Verfahrensweise zum Ändern von Nummernschildern bleibt nur in EEP straffrei ! Am eigenen Fahrzeug ist das verboten !**

In den meisten Fällen legt der Konstrukteur seinen tauschfähigen Modellen bereits eine Auswahl an Tauschtexturen bei. So auch NP1 für die Limousinen-Nummernschilder. Die sehen dann so aus:



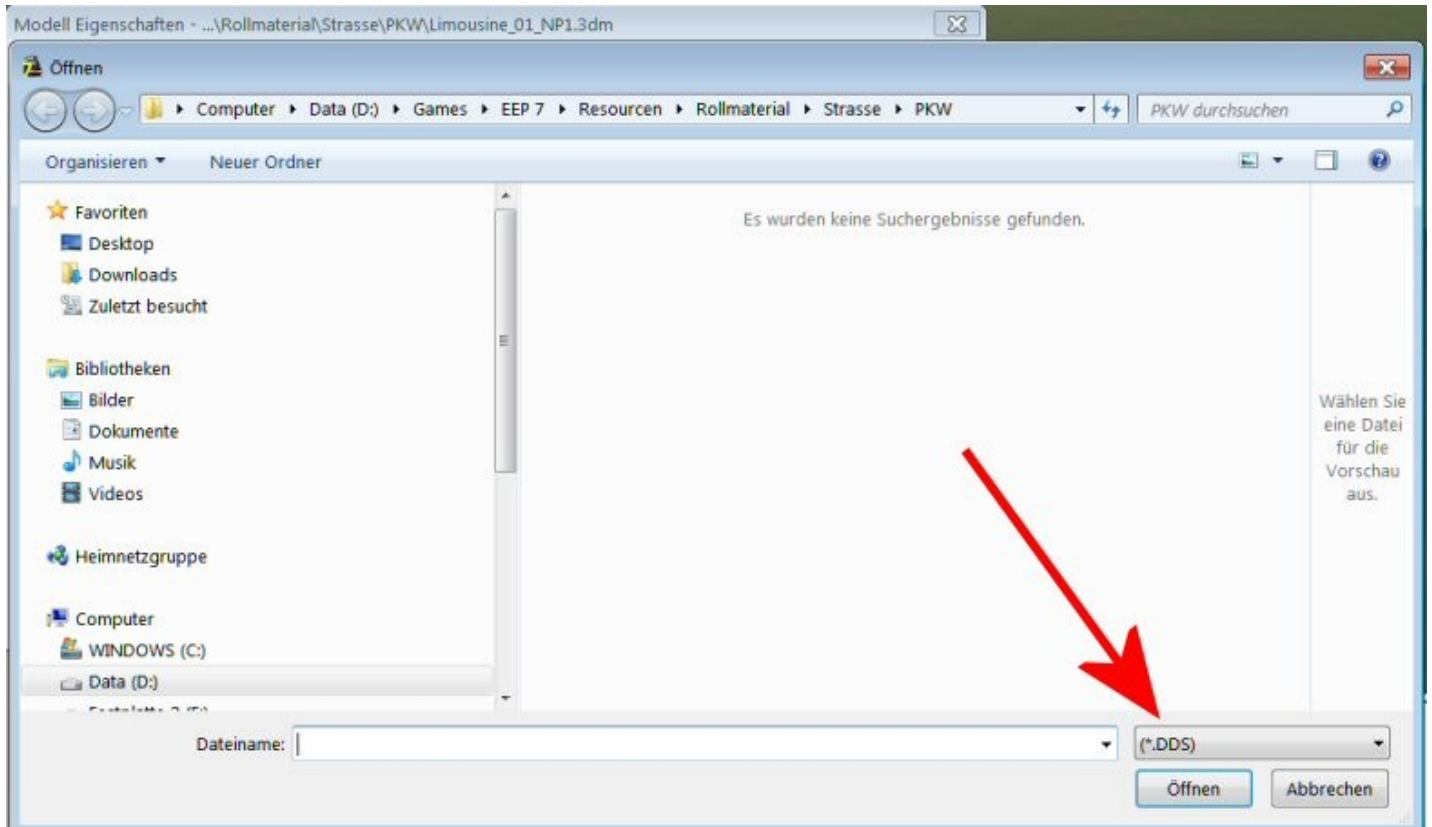
Das ist erstmal ein ganz normales Bild, hier im \*.png-Format. Das ist ein ähnliches Format wie \*.jpg oder \*.bmp. Wir laden uns dieses Bild in unser Grafikprogramm, um es bearbeiten zu können.

Bei dieser Textur ist das Besondere, daß die dargestellten Kennzeichen jeweils einem Modell zugeordnet sind. Wenn wir also ein bestimmtes Modell verändern wollen, müssen wir erst in Erfahrung bringen, welches Modell welches Kennzeichen trägt. Haben wir das, können wir im png-Bild gezielt ändern. Nun schreiben wir selber die Zahlen und Buchstaben hinein. Wichtig ist nur zum Schluß eure Arbeit unter einem anderen Namen abzuspeichern. So bleibt euch die Originaldatei erhalten. Hier heißt das Originalbild "Limosine\_Tauschtextur\_NP1.png". Ein neuer Name könnte zum Beispiel "Limosine\_Tauschtextur\_2\_NP1.png" sein.

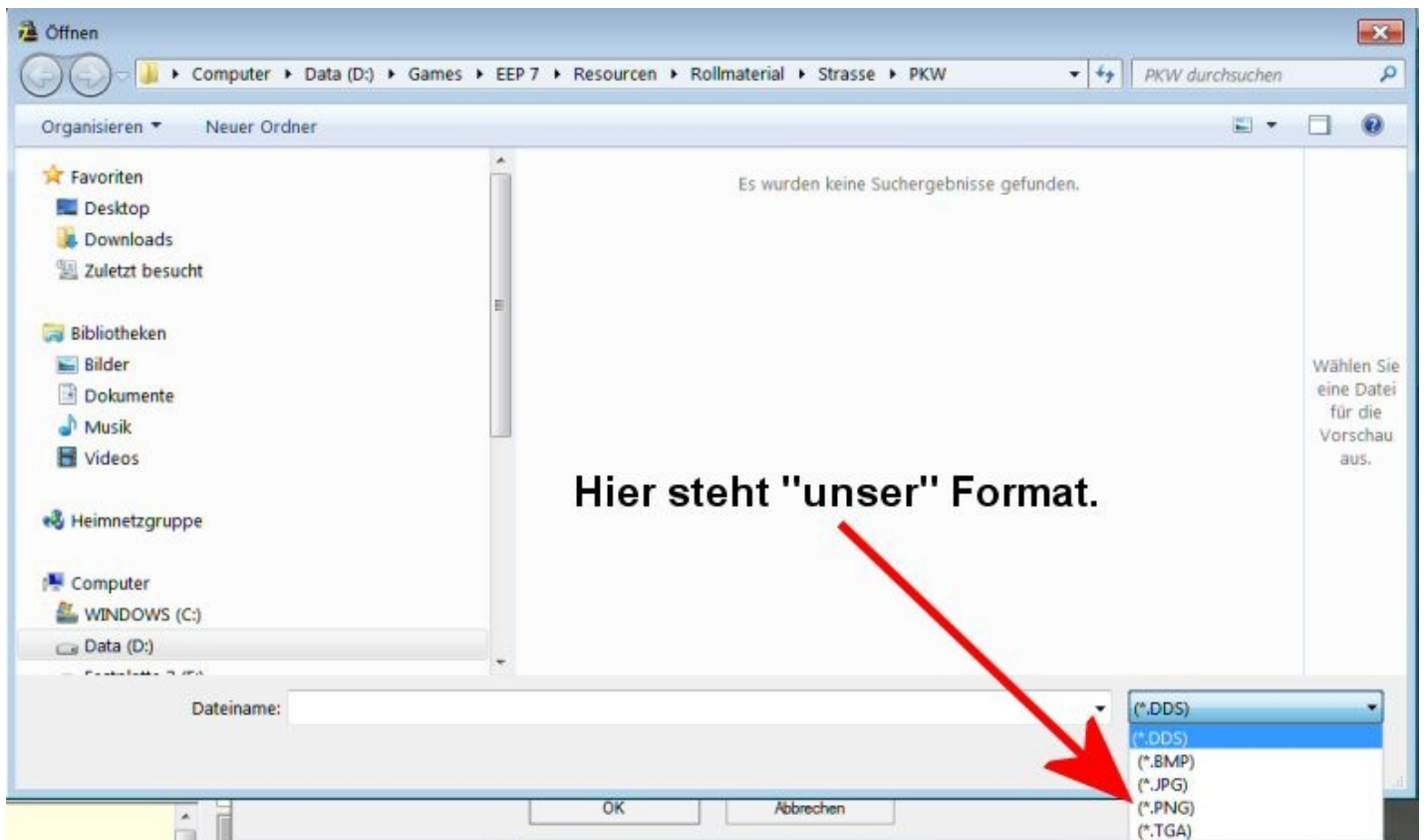
Nun wechseln wir zu EEP, in den 3D-Editor, dann in den "Objekt-Editier-Modus". Dort machen wir den Layer "Rollmaterial/PKW" auf und sehen links die Fahrzeuge. Auch unsere Limousine ist dabei, ganz in blau. Mit der rechten Mousetaste angeklickt, wählen wir den Menüpunkt "Eigenschaften" und wir sehen dieses Fenster:



Rechts klicken wir auf "lade Tauschtextur" und es geht ein neues Fenster auf.



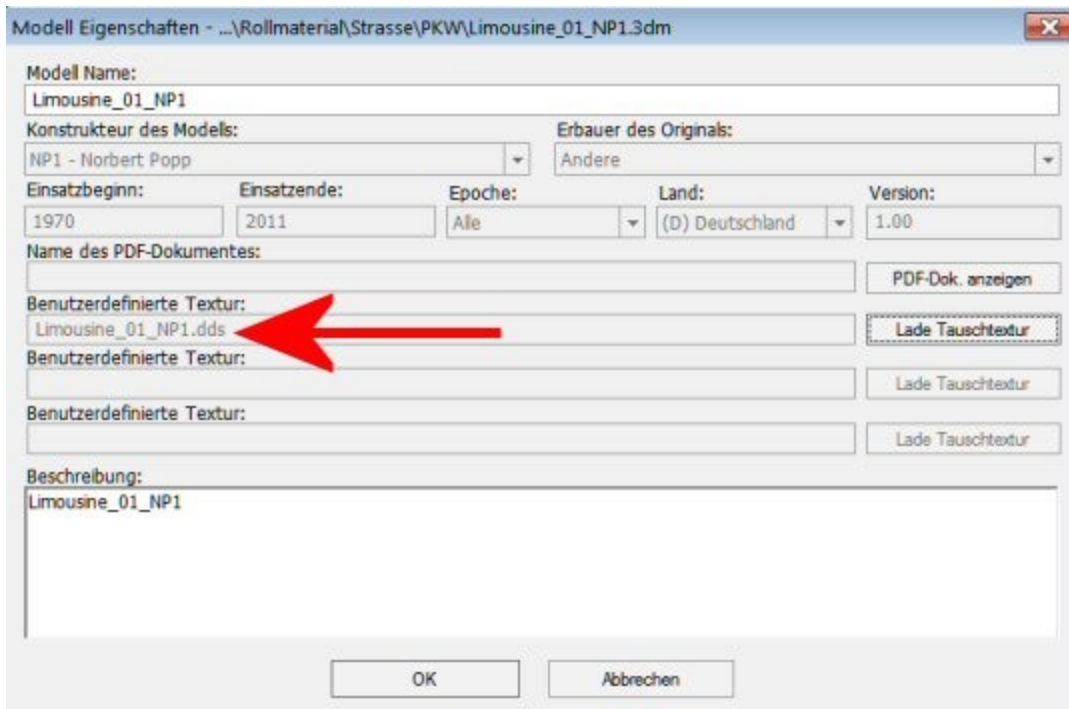
Dieses erscheint erstmal leer, was daran liegt, daß standartmäßig nur \*.dds-Dateien angezeigt werden. Klicken wir auf diesen "dds-Button", können wir uns das Format anzeigen lassen, in welchem wir unsere neue Textur gespeichert haben. Wir erinnern uns: unsere ist im Format "png" gespeichert.



Also wählen wir "(\*.png)" aus und es erscheint unsere neue Textur im Fenster. Die markieren wir und

drücken auf "Öffnen".

Wenn alles gut geklappt hat, sollte nun die Textur als \*.dds-Datei bei unserem Auto stehen.



Und wenn wir nun unsere Limousine auf die Straße stellen, hat sie unser Wunschkennzeichen bekommen.



Mit ein bißchen Übung bekommt ihr das auch hin, aber wie gesagt, nur in EEP. Finger weg von euren "echten" Nummernschildern!