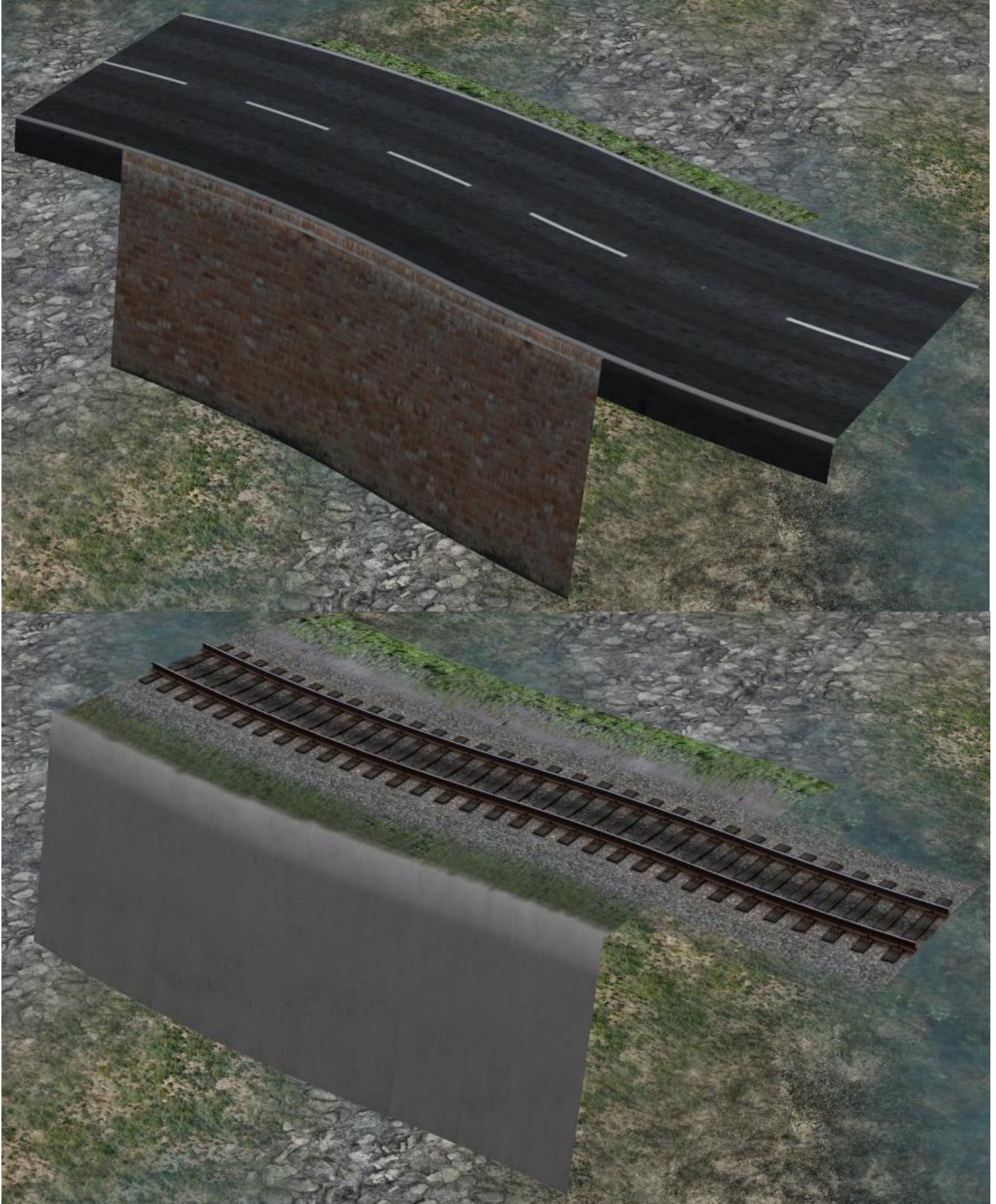
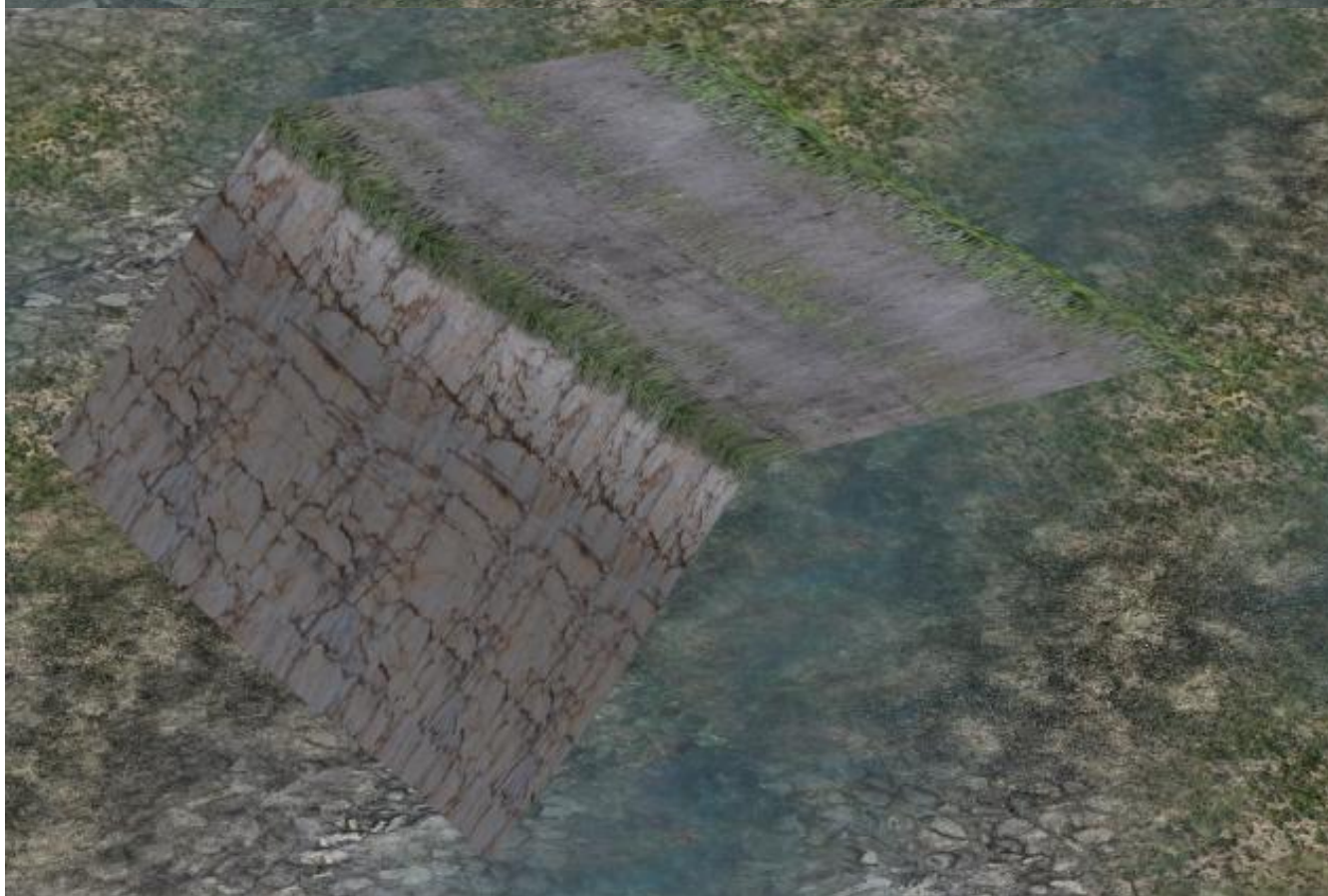
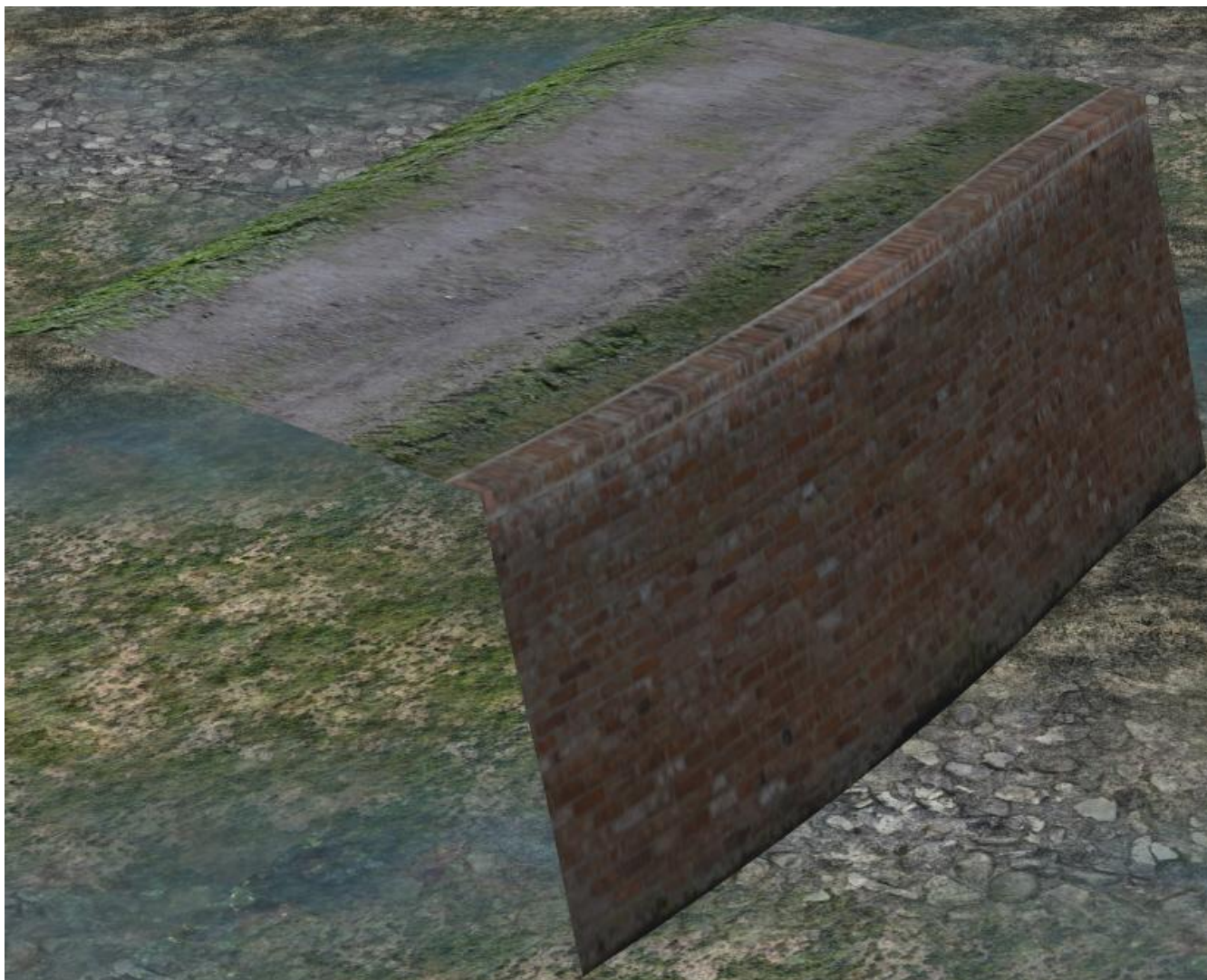
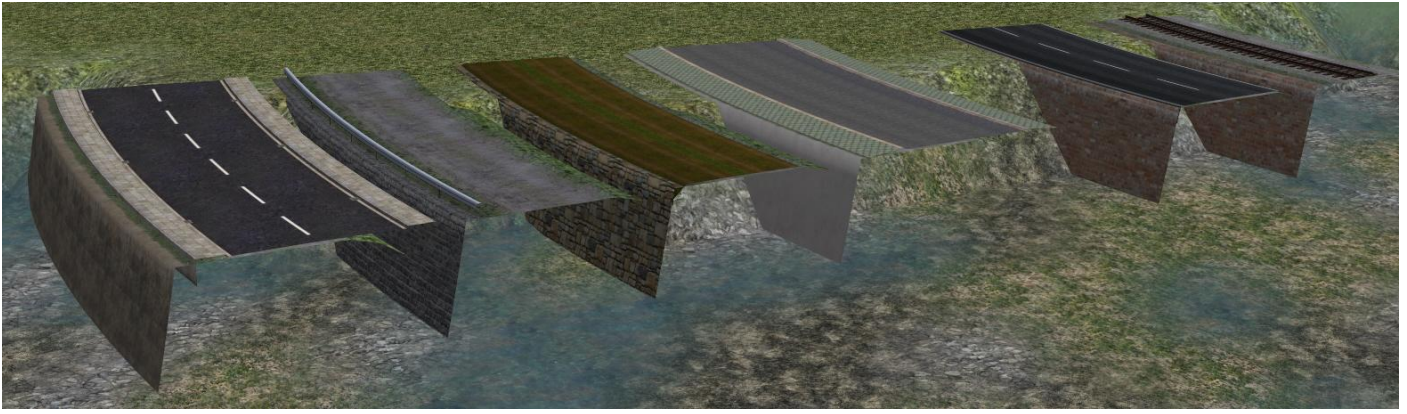


Spline-Set zur Gestaltung von Ufern an Bächen oder Flüssen

Sie erhalten ein Set, bestehend aus 15 Splines mit unterschiedlichen Texturen und Formen. Sie können die Splines natürlich auch außerhalb des Wassers benutzen, und auch mit anderen Straßen- oder Schienensplines kombinieren. Für die beste Darstellung der Textur ist eine Längenabstufung von 5m zu empfehlen. Einige Beispiele.

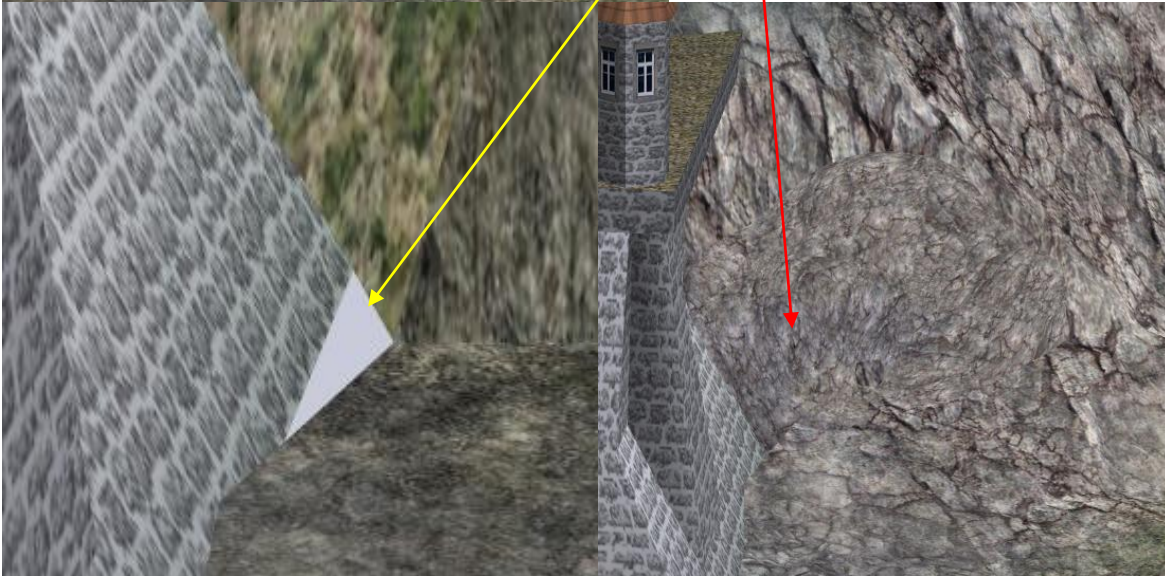






Im Set enthalten ist ein Steinmodell (Lselemente\Terra) Stein_flach_TT_MH2.

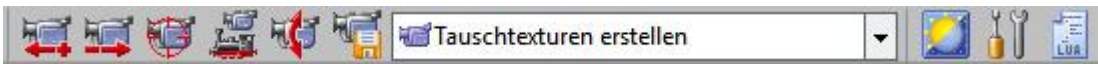
Mit diesem Stein können Sie jegliche Art von Löchern zwischen Modellen und Gelände, oder beim Tunnelbau die üblichen weißen Stellen beim Tunneldurchbruch abdecken. Der Stein ist frei Skalierbar und kann mit einer Tauschtextur versehen werden. Näher zum Erstellen von Tauschtexturen und zum Einsatz des Steines im anschließenden Kapitel.



Es werden auf Wunsch bei der Installation des Sets einige Tauschtexturen installiert.

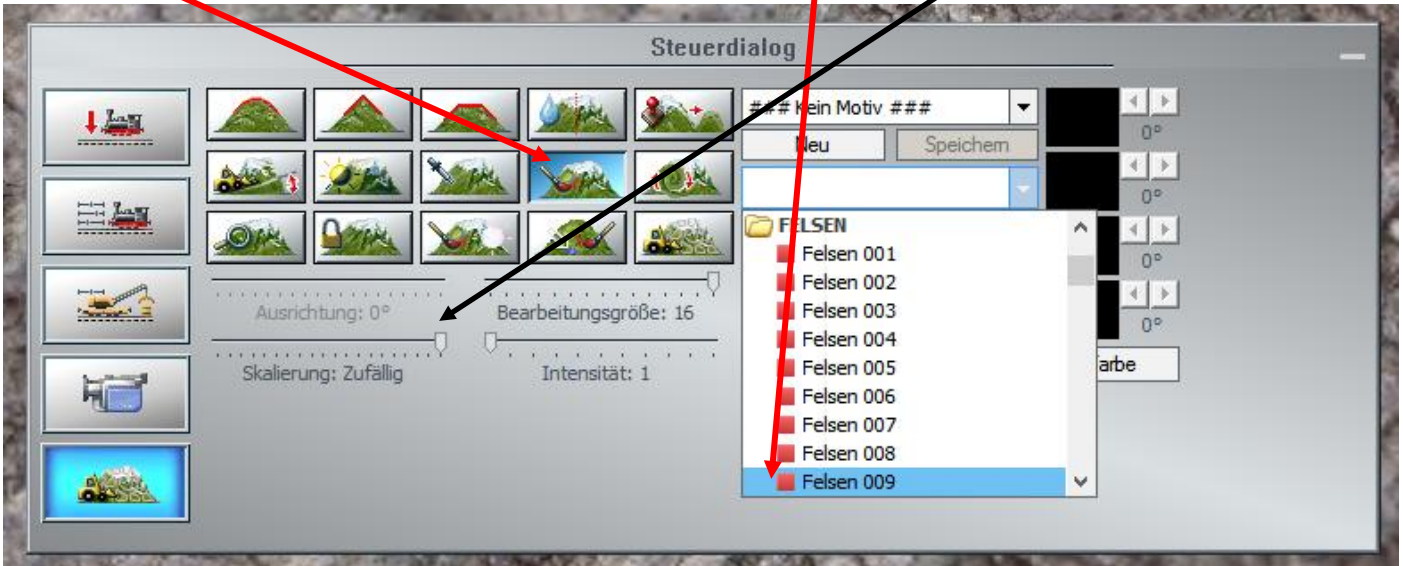
Erstellen von Tauschtexturen mit EEP eigenen Texturen

Wählen Sie in der mitgelieferten Demoanlage die Kamera



Die Kamera ist so platziert das man senkrecht von oben auf die Textur schaut.

Sprühen Sie die gewünschte Textur auf, hier z. B. Felsen 009, Skalierung : Zufällig



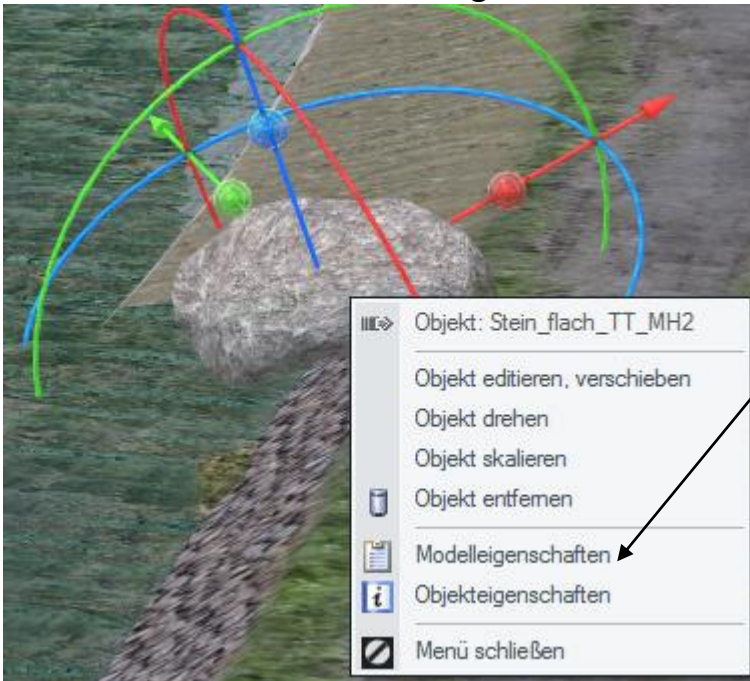
Die Skalierung: Zufällig bewirkt ein schöneres Aussehen der Textur.

Wechseln Sie mit F4 in den Vollbildmodus und machen Sie mit F12 einen Screenshot. Diesen können Sie im EEP Ordner auswählen, das Ergebnis sollte so aussehen.

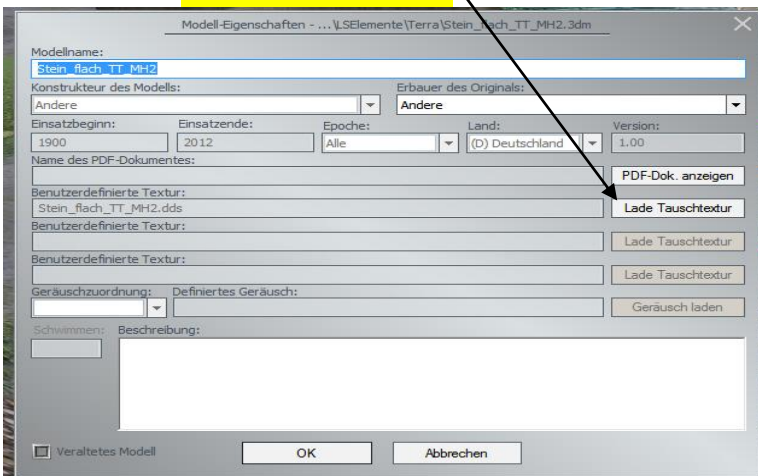


Dieses Bild bitte in einem Grafikprogramm Ihrer Wahl auf die Größe **1024 X 1024 Pixel** zuschneiden und in den Ordner EEP??\Ressourcen\Tauschtexturen (dieser Ordner wird bei der Installation des Sets erstellt) abspeichern im Format, TGA, PNG, BMP oder JPG.

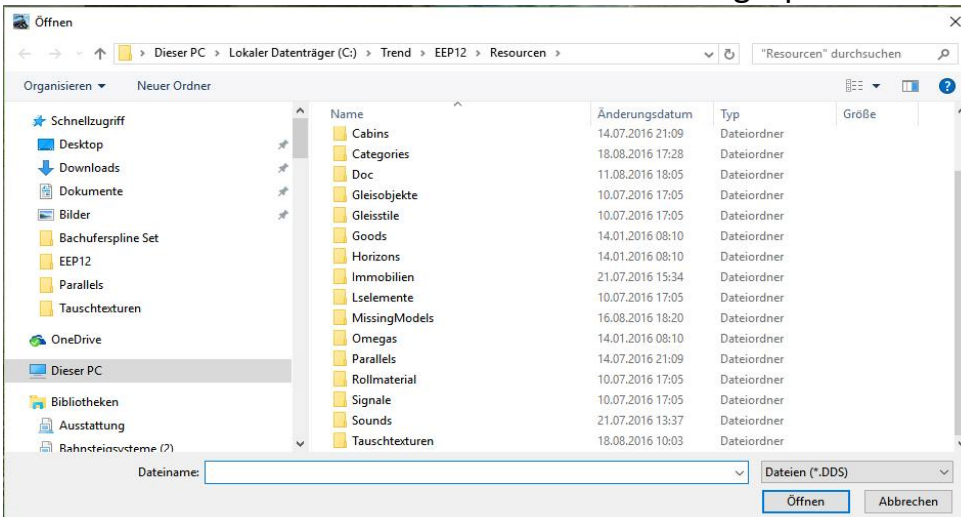
Um die Tauschtextur auf das Modell zu bringen gehen Sie bitte wie folgt vor.
Wählen Sie das Modell an und gehen auf den Eintrag Modelleigenschaften



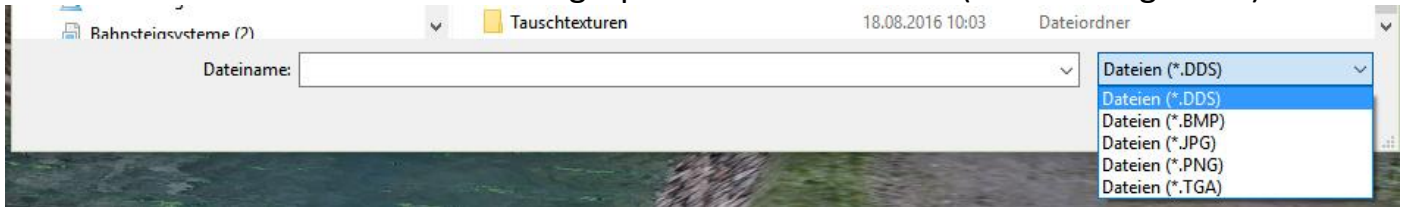
Wählen Sie **lade Tauschtextur**



Wählen Sie den Ordner wo Ihre Tauschtexturen gespeichert sind.



Jetzt wählen Sie das Dateiformat der gespeicherten Textur aus (DDS voreingestellt)



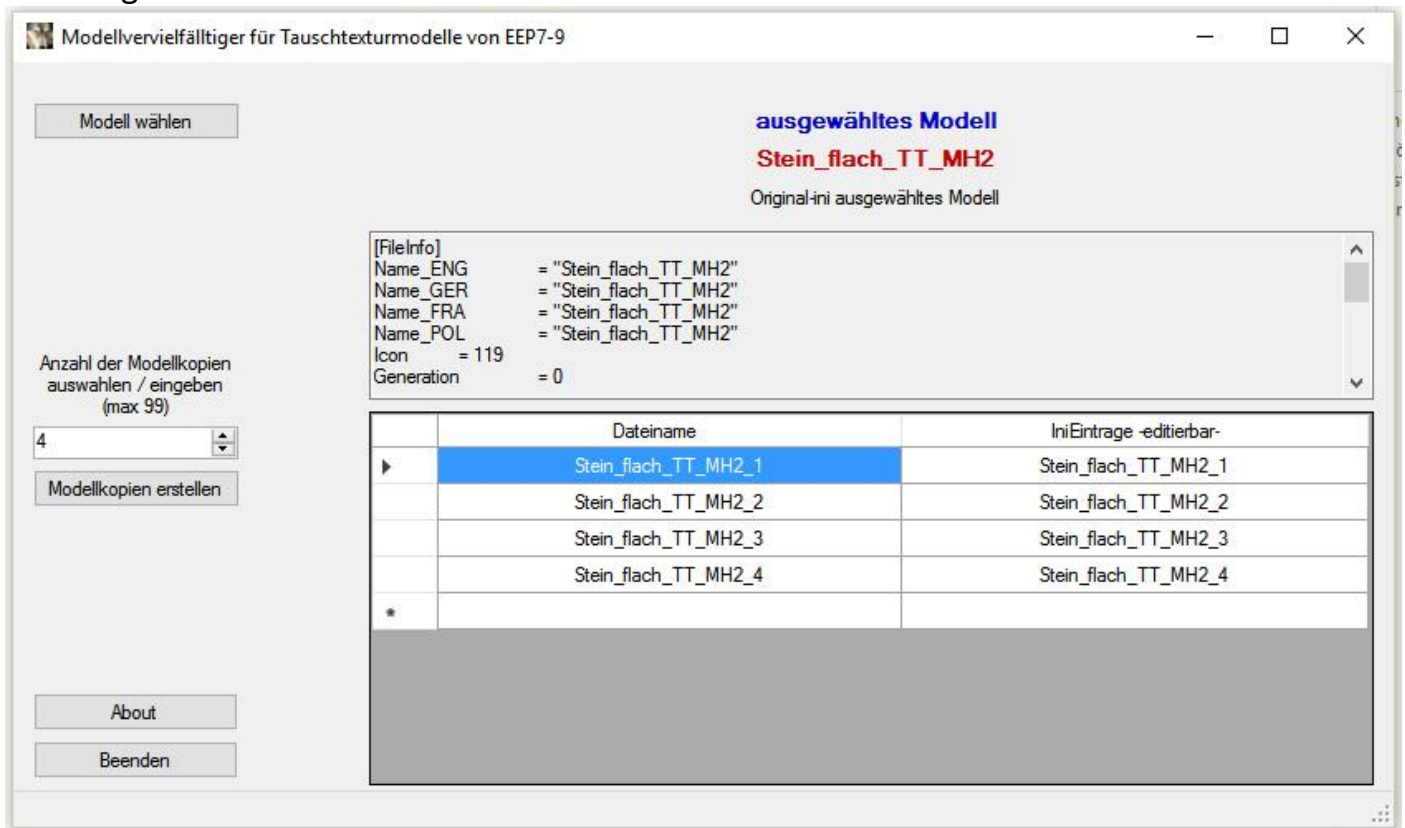
wählen Sie die Textur aus. Diese wird jetzt auf dem Modell sein.

Wenn Sie mehrere Modelle der gleichen Art auf einer Anlage, mit verschiedenen Tauschtexturen einsetzen wollen brauchen Sie **pro Tauschtextur ein Modell**.

Diese können Sie einfach mit folgendem Free Programm

<http://www.dlbase-eep.de/index.php/dl-kategorien/download/230-modellvervielfaltiger/1836-rb-modellvervielfaltiger.html> erstellen.

Das Programm ist selbsterklärend.



Der Stein wird bei der Installation des Sets 5mal installiert.

Sollten Sie noch Fragen dazu haben schreiben Sie mich an.

mahetzel@web.de

Skype manfred.hetzel1955

Viel Spaß mit dem Set