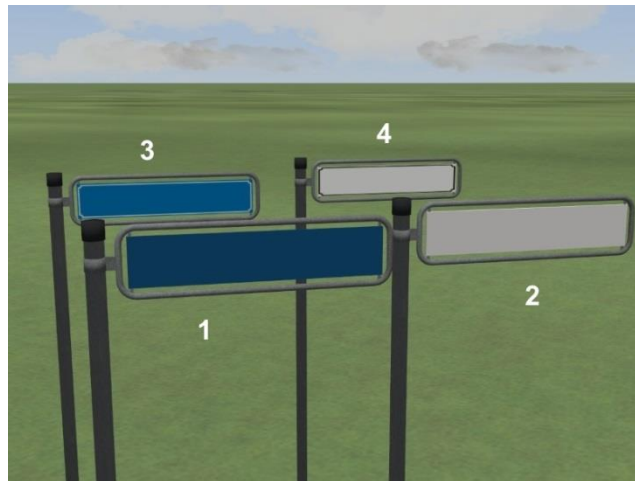


STRASSENAMENSCHILDER SET

HOLGER GUTSCH - HG3

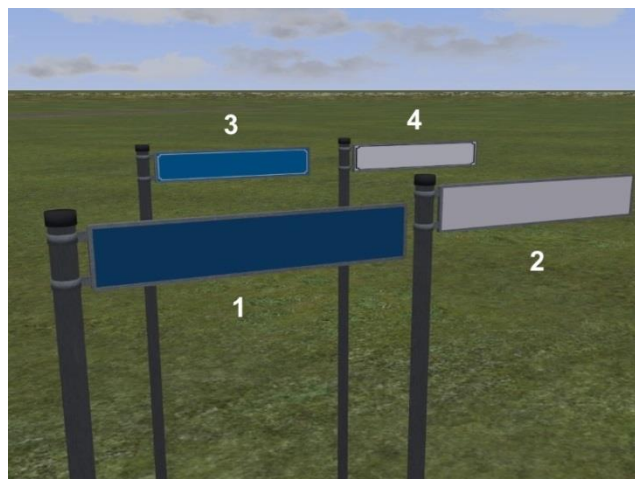
Das Set beinhaltet insgesamt 14 verschiedene Modelle in 4 Bauvarianten, die mit einer Tauschtextur zum Editieren des Straßennamens versehen sind.

Version 1



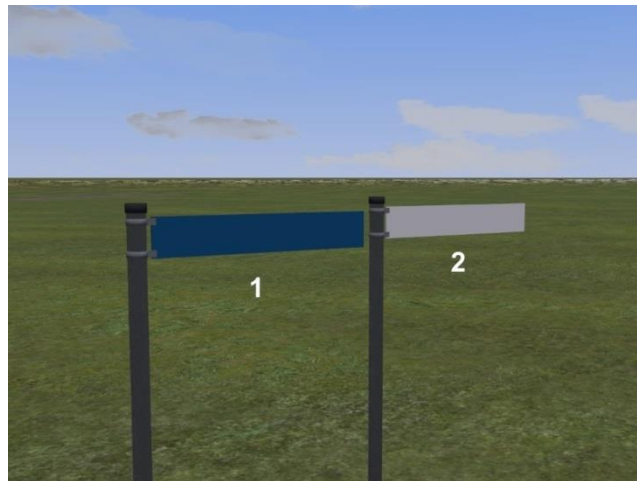
1. Stra_Schild_V1_Mod_Blau_HG3
2. Stra_Schild_V1_Mod_Weiss_HG3
3. Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3
4. Stra_Schild_V1_Nos_Weiss_HG3

Version 2



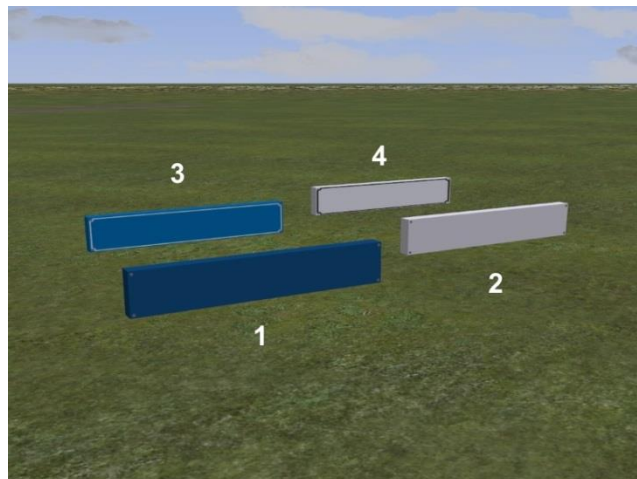
1. Stra_Schild_V2_Mod_Blau_HG3
2. Stra_Schild_V2_Mod_Weiss_HG3
3. Stra_Schild_V2_Nos_Blau_HG3
4. Stra_Schild_V2_Nos_Weiss_HG3

Version 3



1. Stra_Schild_V3_Mod_Blau_HG3
2. Stra_Schild_V3_Mod_Weiss_HG3

Version 4 (für Wand)



Tauschtexturen



Stra_Schild_Mod_Blau_HG3.png



Stra_Schild_Mod_Weiss_HG3.png



Stra_Schild_Nos_Blau_HG3.png



Stra_Schild_Nos_Weiss_HG3.png

Allgemeine Hinweise

Die jeweilige Version ist im Modellnamen zu sehen (V1, V2, V3 und V4). Für Schilder im alten Stil sind die Modelle mit Nos (für Nostalgie) und für moderne Schilder mit Mod (für Modern) im Namen gedacht.

Für die Beschriftung der Schilder in einem beliebigen Grafikprogramm eignen sich als Schriftarten für moderne Schilder Verdana oder Arial. Ältere Schilder bis in die 30er Jahre des vorigen Jahrhunderts wurden meist mit einer Frakturschrift (altdeutsche Schrift) versehen. Letztendlich obliegt es dem eigenen Geschmack, welche Schriftart man persönlich verwendet.

Der Weg zum eigenen Straßenschild

Ich möchte dies am Beispiel des Modells Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3 erläutern. Der Straßename den ich verwenden möchte, ist „An der Ziegelei“.

Zuerst kopiere ich mir aus dem EEP-Ordner Ressourcen\Immobilien\Verkehr\Verkehrszeichen die nötigen Dateien in einen extra Ordner außerhalb von EEP. Dies sind in dem Fall:

- Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3.3dm
- Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3.ini
- Stra_Schild_Nos_Blau_HG3.png

Die Datei Stra_Schild_Nos_Blau_HG3.png bearbeite ich dann in einem Grafikprogramm so, dass der Straßename „An der Ziegelei“ in der Textur ist. Persönlich bevorzuge ich das Programm Paint.net. Ihr könnt natürlich ein Programm eurer Wahl verwenden. Die neue Textur speichere ich am Ende mit einem neuen Namen ab. Ich habe sie „An_der_Ziegelei_Nos_Blau_HG3.png“ genannt. Dadurch weiß ich später, welcher Straßename verwendet wurde.



Ergebnis:

Damit ist die neue Textur fertig. Als nächstes benenne ich die Datei Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3.3dm in An_der_Ziegelei_V1_Nos_Blau_HG3.3dm um. Die Datei Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3.ini wird nun ebenfalls umbenannt in An_der_Ziegelei_V1_Nos_Blau_HG3.ini.

Die ini-Datei An_der_Ziegelei_V1_Nos_Blau_HG3.ini öffnen wir nun in einem Editor. Hier müssen wir noch den Namen ändern, damit dieser dann auch noch in EEP richtig unter den Modellen angezeigt wird (siehe nachfolgende Abbildung).

```
[FileInfo]
Name_ENG      = "Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3"
Name_GER      = "Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3"
Name_FRA      = "Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3"
Name_POL      = "Stra_Schild_V1_Nos_Blau_HG3"
Icon          = 104
Generation    = 0
Deployment_Start = 2014
Deployment_End   = 2014
Country       = "D"
Creator_Model  = "HG3"
Creator_Original = "HG3"
Description_ENG = ""
Description_GER = ""
Description_FRA = ""
Description_POL = ""
```

alter Name

```
[[FileInfo]
Name_ENG      = "An_der_Ziegelei_V1_Nos_Blau_HG3"
Name_GER      = "An_der_Ziegelei_V1_Nos_Blau_HG3"
Name_FRA      = "An_der_Ziegelei_V1_Nos_Blau_HG3"
Name_POL      = "An_der_Ziegelei_V1_Nos_Blau_HG3"
Icon          = 104
Generation    = 0
Deployment_Start = 2014
Deployment_End   = 2014
Country       = "D"
Creator_Model  = "HG3"
Creator_Original = "HG3"
Description_ENG = ""
Description_GER = ""
Description_FRA = ""
Description_POL = ""
```

neuer Name

Nach dem Speichern der ini-Datei können wir nun die 3 Dateien in das EEP-Verzeichnis Ressourcen\Immobilien\Verkehr\Verkehrszeichen kopieren und EEP starten. Dort muss man dann noch die Modelle scannen und dem neuen Modell noch die Tauschtextur zuweisen. Wie dies gemacht wird ist hier [21. Die EEP-Tauschbörse \(Anwendung von Tauschtexturen\)](#) nachzulesen.

Dies ist sicher nicht die bequemste Art ein Modell mit Tauschtextur neu zu erstellen. Wer es einfacher haben will kann auch den Modellverfielfältiger verwenden. Dieser kann kostenlos in der Downloadbase herunter geladen werden. Der Modellverfielfältiger befindet sich dort in der Kategorie „Tools für EEP“. Link Downloadbase: [DLbase](#)

Auch hier muss dann noch dem Modell die Tauschtextur zugewiesen werden (siehe Link oben).

Viel Spaß wünscht Holger Gutsch (HG3)!