

V80NRK10009 – Solarpark

Das Set enthält verschiedene Modelle sowie dazugehörige Tauschtextur-Vorlagen.

Enthalten sind:

- Solarpark_1x5_RK1 - 1 Reihe von 5 Solarmodulen auf Ständer
- Solarpark_2x5_RK1 - 2 Reihen von 5 Solarmodulen auf Ständer
- Solar-Trafohaus_RK1 - Trafohaus
- Solar-Trafohaus_Wi_RK1 - Trafohaus-Winteraushführung
- Tauschtexturen - für die Modul-Modelle sowie für das Firmenlogo am Trafohaus

Verwendung von Tauschtexturen

Ab EEP 7.2 Plug-In 2 ist es möglich Modelle mit Tauschtexturen selber zu gestalten. Dazu müssen Modell und Textur den gleichen Namen haben und im gleichen Verzeichnis abgelegt sein.

Die Modelle befinden sich in **.../Ressourcen/Immobilien/Gewerbe und Handel**.

Die mitgelieferten Tauschtexturen befinden sich in **.../Ressourcen/Tauschtexturen/Solarpark/** und müssen zur gegebenen Zeit in den Modelleigenschaften ausgewählt werden!

Vorbereitungen

Um das Modell mit der neuen Textur zu verbinden sind ein paar Handgriffe nötig.

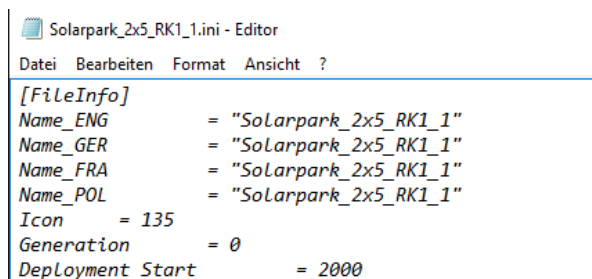
Als Erstes werden die Modelldatei und die dazugehörige *.ini kopiert und umbenannt.

In unserem Fall beispielsweise:

Solarpark_1x5_RK1.3dm -> kopieren -> umbenennen in -> Solarpark_1x5_RK1_1.3dm

Solarpark_1x5_RK1.ini -> kopieren -> umbenennen in -> Solarpark_1x5_RK1_1.ini

Dann unbedingt die kopierte ini-Datei öffnen und den Modellnamen anpassen.



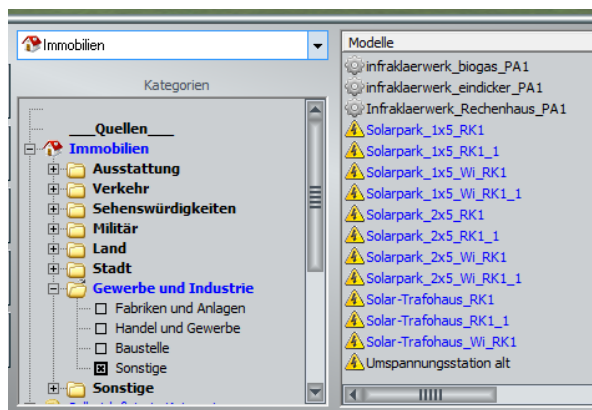
Hier also z.B.

Name_GER = "Solarpark_2x5_RK1"

umbenennen in

Name_GER = "Solarpark_2x5_RK1_1"

Nun wird EEP geöffnet und die Modelle müssen gescannt werden. Das ist wichtig um die neu erstellten Modelle überhaupt in der Modellliste zu finden.

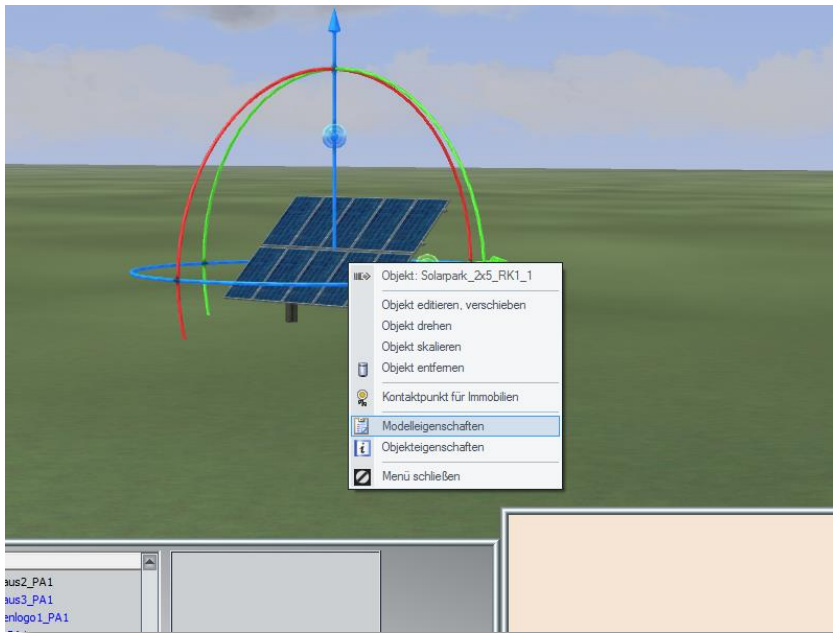


Das Umbenennen ist sehr wichtig um die Übersicht in der Modellliste nicht zu verlieren.

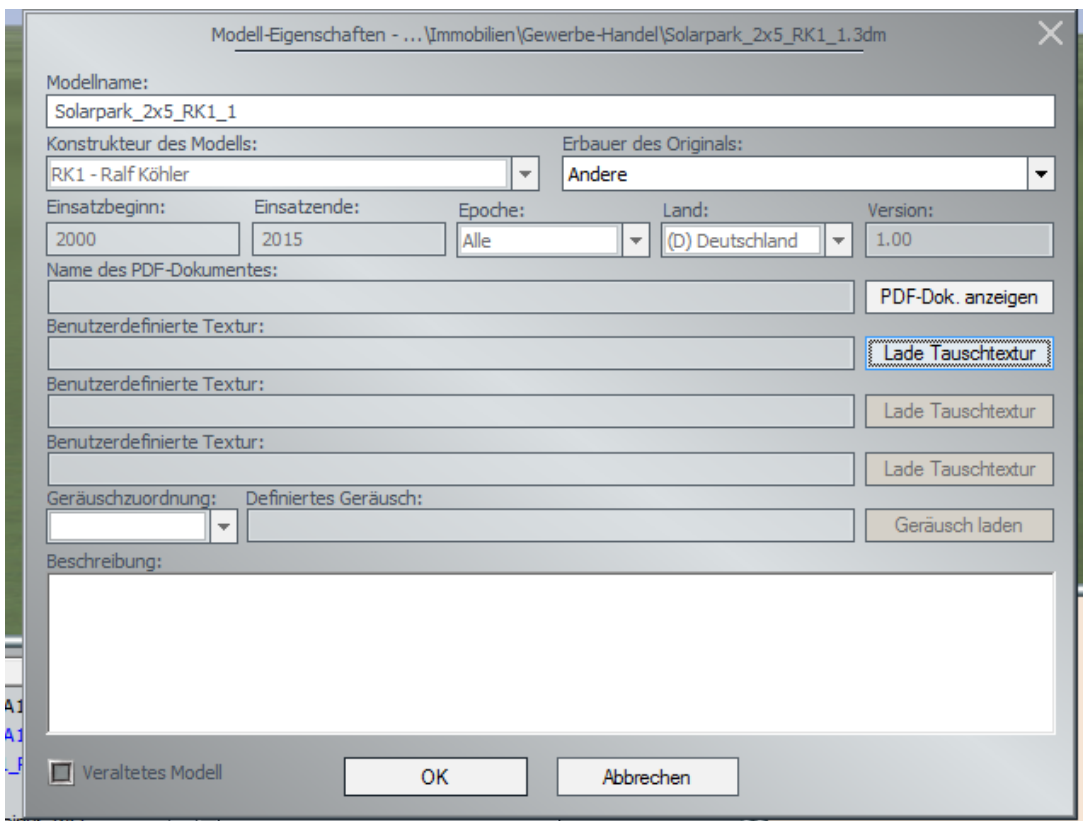
In der Liste könnte das dann so aussehen wie auf dem Bild links.

Einbinden der neuen Textur

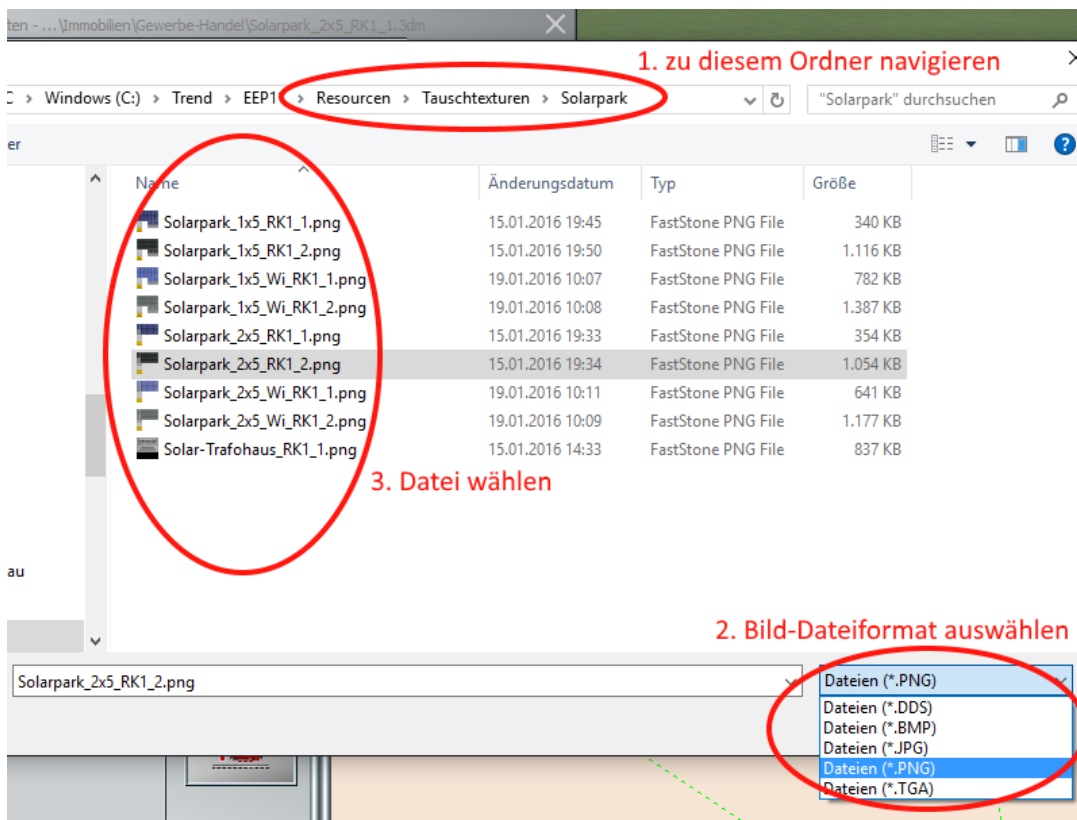
Der nächste Schritt ist das Einsetzen des Modells in eine Anlage. Wenn das erledigt ist kann das Objekteigenschaftenfenster geöffnet werden. Durch einen beherzten Rechte-Maus-Taste-Klick auf das Modell werden folgende Möglichkeiten sichtbar:



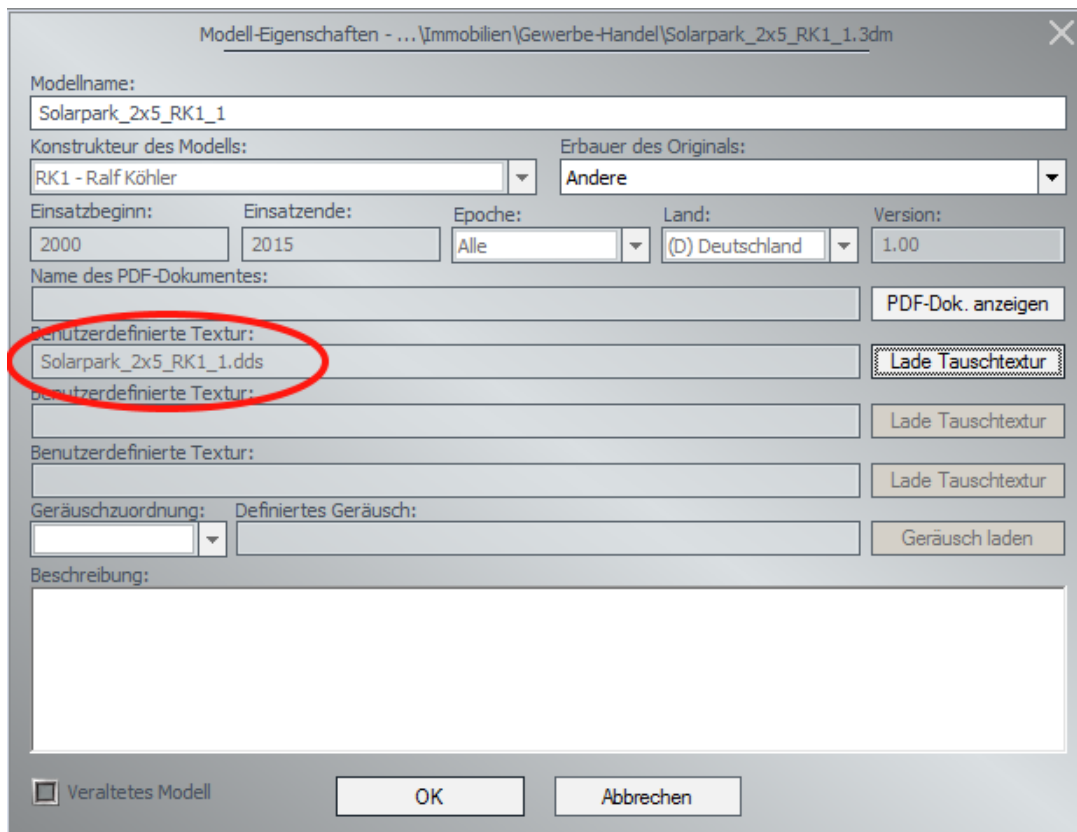
Modelleigenschaften



Hier besteht die andere genannte Möglichkeit zur Umbenennung. Danach wird die neue Textur geladen. Ein Klick auf die Schaltfläche im Modelleigenschaftenfenster genügt. Es erscheint das Auswahlfenster, in dem dann zum entsprechenden Ordner navigiert werden muss.



Nach der Auswahl des Bildformates, in diesem Fall ist das *.PNG, sehen wir in der Liste unsere Bild-Dateien. Die wählen wir dann mit einem Mausklick aus. EEP wandelt diese Datei augenblicklich in eine *.dds um die dann auch direkt im Modellordner gespeichert wird.



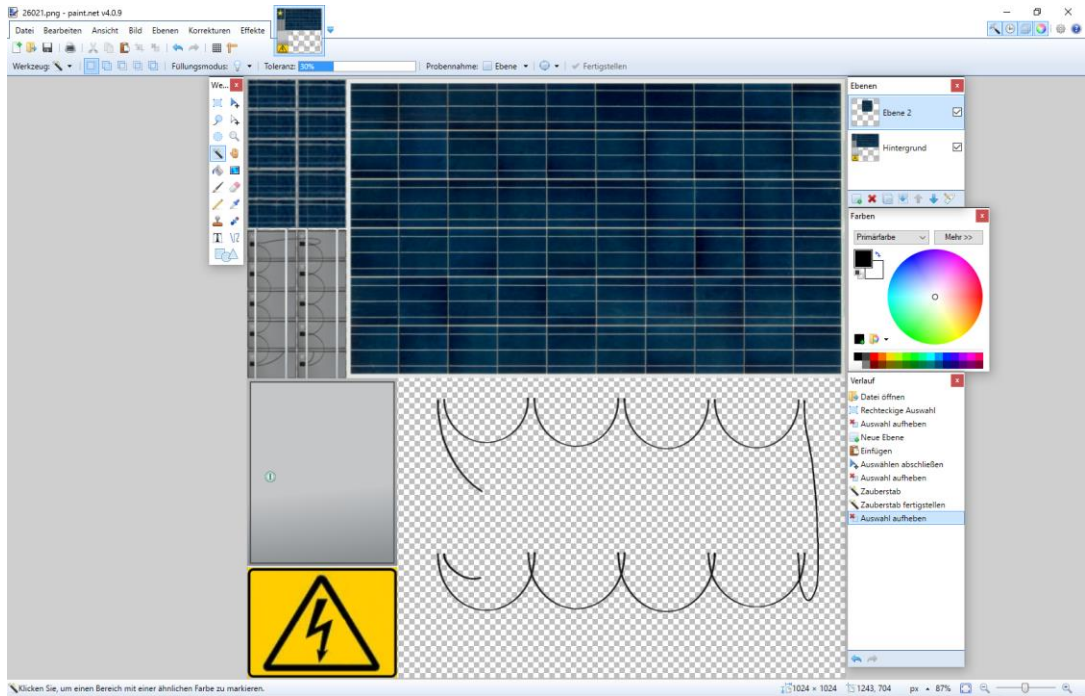
Nach dem Klick auf OK ist unser Modell mit einer tollen neuen Textur belegt.

Fertsch!

Erstellen einer neuen Textur

Aus der Bilddatei **Solarpark_1x5_RK1_1.png** kann mit einem Bildeditor der Wahl auch eine völlig neue Tauschtextur erstellt werden. Dabei unbedingt die Einzelteilgrenzen auf der Textur beachten!

Ich verwende dazu gerne das kostenlose Programm paint.Net da es einfach zu bedienen und nicht mit Funktionen überladen ist, mit Transparenz und Ebenen zurechtkommt und auch mit dds-Dateien umgehen kann.



Nach der Bearbeitung nur noch speichern und fertig ist die neue Textur.

Als Tauschtexturformate werden außer png auch noch jpg, bmp, tga und natürlich dds von EEP erlaubt. Das nochmals zur Information.

Bei evtl. auftretenden Fragen meldet Euch einfach im [MEF in meinem Bereich](#).



Viel Spaß wünscht Euch papateddy (RK1)