

Steinbogenviadukt für Strassen und Gleise als Baukasten und mit Tauschtextur

Das Viadukt hat eine max. Höhe von 26 Metern

Das Set besteht aus 2 Sätzen mit jeweils **4 Gleisobjekten** für Strassen
und **4 Gleisobjekten** für Gleise

Ein Satz besteht aus 1 Kopfstück (15m) , 1 Viadukt mit 1 Bogen (15m) , 1 Viadukt mit 2
Bögen (30m) und 1 Viadukt mit 4 Bögen (60m)

Das Kopfstück kommt jeweils am Anfang und gedreht am Ende zu Einsatz. Es können im
Bedarfsfall auch mehrere Kopfstücke hintereinander gesetzt werden.

Die eigentlichen Viaduktteile können beliebig dazwischen gesetzt werden.

Die Länge der Module wurde bewußt an die Gleisstandardlänge von 60 Meter angepasst.

Dies spielt beim elektrifizieren der Gleise und setzen von Oberleitungsmasten eine
wesentliche Rolle.

Auch dieses Set wurde wieder mit einer **Tauschtextur** ausgestattet.

Somit sind der eigenen Kreativität kaum Grenzen gesetzt.

Auch den Aufbau der Tauschtextur habe ich besonders einfach und damit Userfreundlich
gestaltet. (siehe Umgang mit Tauschtexturen)

Die Modelle **Viadukt_Gleise_1B** , **Viadukt_Gleise_2B** , **Viadukt_Gleise_4B** u.
Viadukt_Gleise_Kopf werden installiert nach: `Ressourcen\Gleisobjekte\Gleise\Bruecken`

Und die Modelle **Viadukt_Strasse_1B** , **Viadukt_Strasse_2B** , **Viadukt_Strasse_4B** und
Viadukt_Strasse_Kopf nach: `Ressourcen\Gleisobjekte\Strassen\Bruecken`

Die Tauschtextur wird installiert nach:

`Ressourcen\Tauschtexturen\1_Steinbogenviadukt_SB4`

Wichtig !

Tauschtexturen lassen sich nur im 3D-Editor tauschen

Austausch der Textur

Nur im 3D-Edit Fenster

Der Austausch einer Textur findet noch im 3D-Editfenster vor dem
eigentlichen
einsetzen in die Anlage statt.

Ihr sucht Euch das entsprechende "Viadukt" unter
Gleisobjekte\Gleise\Bruecken aus und macht einen Rechtsklick auf den
Eintrag im Edit Fenster und wählt Eigenschaften. Es öffnet sich der
Eigenschaftendialog.

Dort findet Ihr rechts den Reiter "Lade Tauschtextur".
Mit einem linken Mausklick auf diesen Reiter öffnet sich ein Explorerfenster
mit sämtlichen Ordnern Eurer EEP Recourcen.

Unten findet Ihr den Ordner "Tauschtexturen", den öffnet Ihr und findet
den Ordner "1_Steinbogenviadukt_SB4" der wiederum geöffnet wird.

Vor Euch liegen nun die zur Verfügung stehenden Texturen.

Mit einem Doppelklick wird eine der Texturen geöffnet und ist damit
ausgewählt.

Beim nächsten einsetzen des Viaduktes wird dann die neue Textur benutzt.

Tipp's für eine erste eigene Textur

Wie erstelle ich nun meine erste eigene Textur (Bilddatei)?

Hierzu benötigt man zunächst ein kostenloses Grafikprogramm.

Wie z.B. Gimp oder PaintNet (Googeln)

Als nächstes mache ich eine Kopie von der mitgelieferten Textur.

Das Original muß unbedingt erhalten bleiben !

Wenn wir uns die mitgelieferte Textur anschauen, wird schnell klar welcher
Bereich der Textur wofür zuständig ist.

Die Textur ist von links nach rechts in vier Abschnitte aufgeteilt.

Ganz links befindet sich das Mauerwerk dann Holzbohlen u. Bürgersteig und
zuletzt der Farbstreifen für das Gelände.

Würdet Ihr nun den grünen Farbstreifen durch einen braunen ersetzen, wird
das Gelände braun.

Gleiches gilt für den Bürgersteig u. den Bohlenweg.

Oft lassen sich schon sehr schöne Effekte erzielen, wenn nur die Helligkeit
oder der Farbton leicht abgeändert wird.

Hiermit sollte man zuerst beginnen.

Wenn die eigenen Kreationen nicht gefallen, kann man beliebig oft auf die
Original Textur zurückgreifen.

Umgang mit Tauschtexturen

Zum Set gehört eine Grundtextur die beliebig oft kopiert und verändert werden kann.

Bei der Installation des Set's wird ein "neuer" Ordner mit Namen "Tauschtexturen" in den EEP Recourcen angelegt.

Dieser Ordner wird Euch künftig als Basis für

ALLE Tauschtexturen innerhalb von EEP dienen.

Innerhalb des Ordner's Tauschtexturen können beliebig viele weitere Unterordner entstehen oder angelegt werden.

Mit dieser Installation bereits angelegt ist der Unterordner **1_Steinbogenviadukt_SB4** in dem die zugehörigen Texturen gespeichert sind bzw. werden.

Alle selbst erzeugten oder von Euch geänderten Texturen werden künftig auch nur dort, in den zugehörigen Unterordnern abgelegt !

Und niemals die mitgelieferten Texturen überschreiben
Geänderte oder eigene Texturen müssen immer unter einem **"neuen" eigenem Namen abgespeichert werden !!!**

Der Name dient nur der Übersicht und kann frei gewählt werden

Die Textur kann im .bmp .tga .dds oder .png Format vorliegen.

Zum Beispiel: **1_eigene_Textur.dds**

Die Verarbeitung und Verwaltung der Texturen innerhalb der eigentlichen Ressourcen übernimmt EEP automatisch und selbstständig.

! Wichtiger Hinweis:

Bei der Bereitstellung der Modelle ist der Hinweis auszubringen, dass mindestens EEP 7.5 mit Plug-in 5 vorausgesetzt wird!

Die jeweiligen Basic-Versionen von EEP 8.0/9.0 erlauben 1 Tauschtextur,
die jeweiligen Expert-Versionen von EEP 8.0/9.0 erlauben 3
Tauschtexturen

Vielen Dank für den Erwerb

und

viel Spaß mit dem Set u. EEP wünscht Stefan Böttner (SB4)