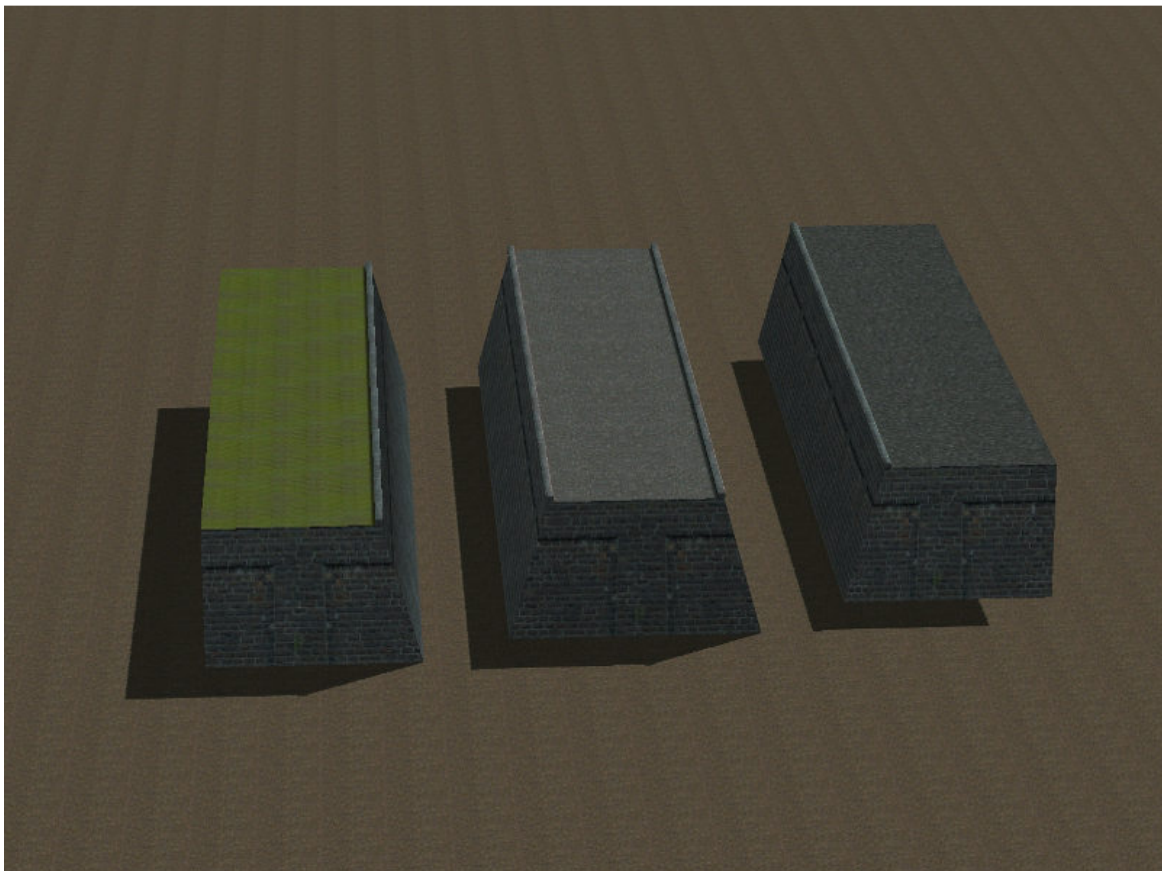


Universal Gleismauer Set von SB4 mit Tauschtextur u. integrierten Gleismauerabschlüssen !

Verwendbar ab EEP7.5(mitPlugin5) + EEP8 + EEP9
Abmessung: (B 12m x H 12m) Die Einsatzhöhe beträgt 10 Meter

**Das Set besteht aus 6 Splines (Gleismauern) die für einen
Universellen Einsatz als Spline Wasserwege ausgelegt sind.**



**Eine Besonderheit sind die „integrierten Gleismauerenden“
Die durch einfaches umwandeln in ein Endgleis
sichtbar gemacht werden.**

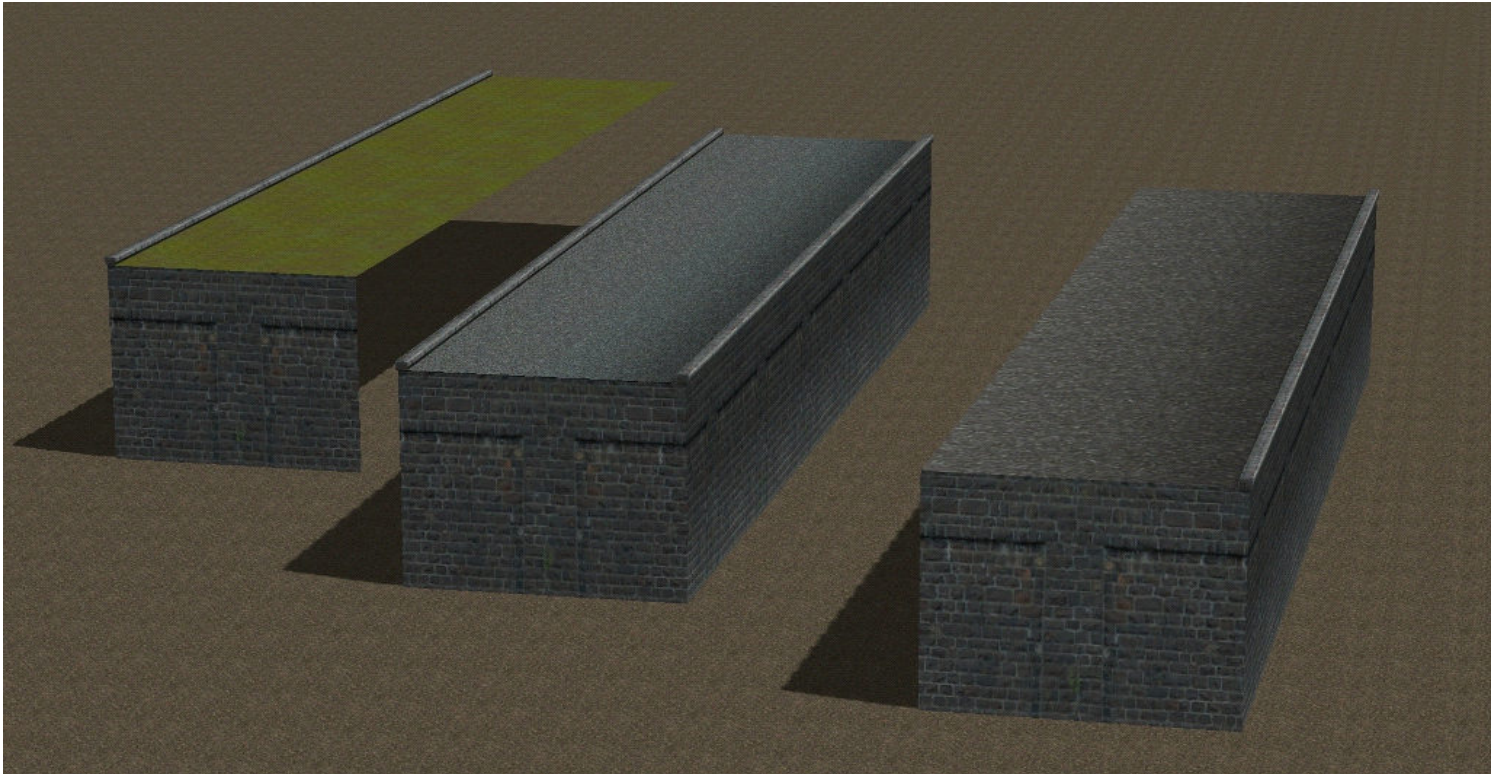
**Diese Vorgehensweise stellt eine erhebliche Erleichterung und
Beschleunigung beim Aufbau dar.**

**Weitere Gleisobjekte sind somit nicht erforderlich , was
sich wiederum sehr schonend auf die Ressourcen auswirkt
und natürlich die Übersicht deutlich verbessert.**

Außerdem verfügt das Set über frei editierbare **Tauschtexturen !**

Leider führt der häufige Wechsel von Tauschtexturen immer wieder zu Problemen. Die Ursache ist mir nicht bekannt. Ich empfehle daher dringend , äußerst sparsam beim Wechsel von Texturen zu sein. **Sobald es zu Darstellungsfehlern kommt , nichts mehr ändern und sofort Anlage speichern und neu laden !!!**

Das Programm könnte abstürzen.



! 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 EEP8.0/9.0 erlauben 3 Tauschtexturen

1.) Gleismauerabschluss Verwendung:

Die Endstücke (Abschluss) der Gleismauern sind in den Spline integriert u. werden über die Funktion "In ein Endgleis umwandeln" eingesetzt oder über "In ein Gleis zurückwandeln" wieder heraus genommen.

2.) Austausch der Texturen

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

Ihr sucht Euch die entsprechende "Gleismauer" unter Fahrwege(Splines),Wasserwege 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_Gleismauern_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.

Die erforderlichen .dds Texturen innerhalb des Ordner's Gleisstile werden automatisch von EEP selbst erzeugt und verwaltet !!!

(siehe auch Umgang mit Tauschtexturen)

2.) Umgang mit Tauschtexturen

Zum Set gehören verschiedene vorgefertigte Tauschtexturen.

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.

Bereits angelegt ist der Unterordner "**1_Gleismauern_SB4**" in dem die zugehörigen Texturen gespeichert sind.

Alle selbst erzeugten oder von Euch geänderten Texturen werden von Euch 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 Gleisstil-Pfade übernimmt EEP automatisch und selbstständig.



SB4_Gleismauer_1.
dds



SB4_Gleismauer_2.
dds



SB4_Gleismauer_3.
dds



SB4_Gleismauer_4.
dds



SB4_Gleismauer_5.
dds

Auch als Staumauer verwendbar



3.) Eigene Texturen erstellen

Um Texturen zu verändern oder neu zu gestalten braucht Ihr ein herkömmliches Grafikprogramm wie Gimp 2.6 (2.8) oder Paint.Net usw.

Die hier genannten sind Freeware u. kostenlos.

Den Umgang mit diesen Programmen sollte man beherrschen.

Die mitgelieferten Texturen haben eine Größe von **256 x 512 Pixel**

Diese Größe darf nicht verändert werden !!!

Wenn Ihr nun eine dieser Texturen öffnet , wir nehmen mal die

Textur: **1_Gleismauer_SB4_Bergalm**

seht Ihr Eure Gleismauer unten und darüber den Bereich (Bergalm) zum anpassen oder verändern

Den unteren Bereich der Gleismauer bitte nicht verändern !

(Nur für Experten)

Im oberen Bereich könnt Ihr zum Beispiel die grüne Rasenfläche "Bergalm" durch einen Schotter ersetzen. Oder den Farbton einfach nur aufhellen oder abdunkeln usw.

Wichtig ist lediglich das Eure "Kreation" am Ende als **.bmp** oder

.tga bzw. .png oder .dds Datei und unter einem neuen Namen gespeichert wird !!!

(Anderenfalls wird das "original" überschrieben und ist weg !)

Eigene Texturen bekommen grundsätzlich auch eigene Namen !!!

Verwendungsbeispiel:

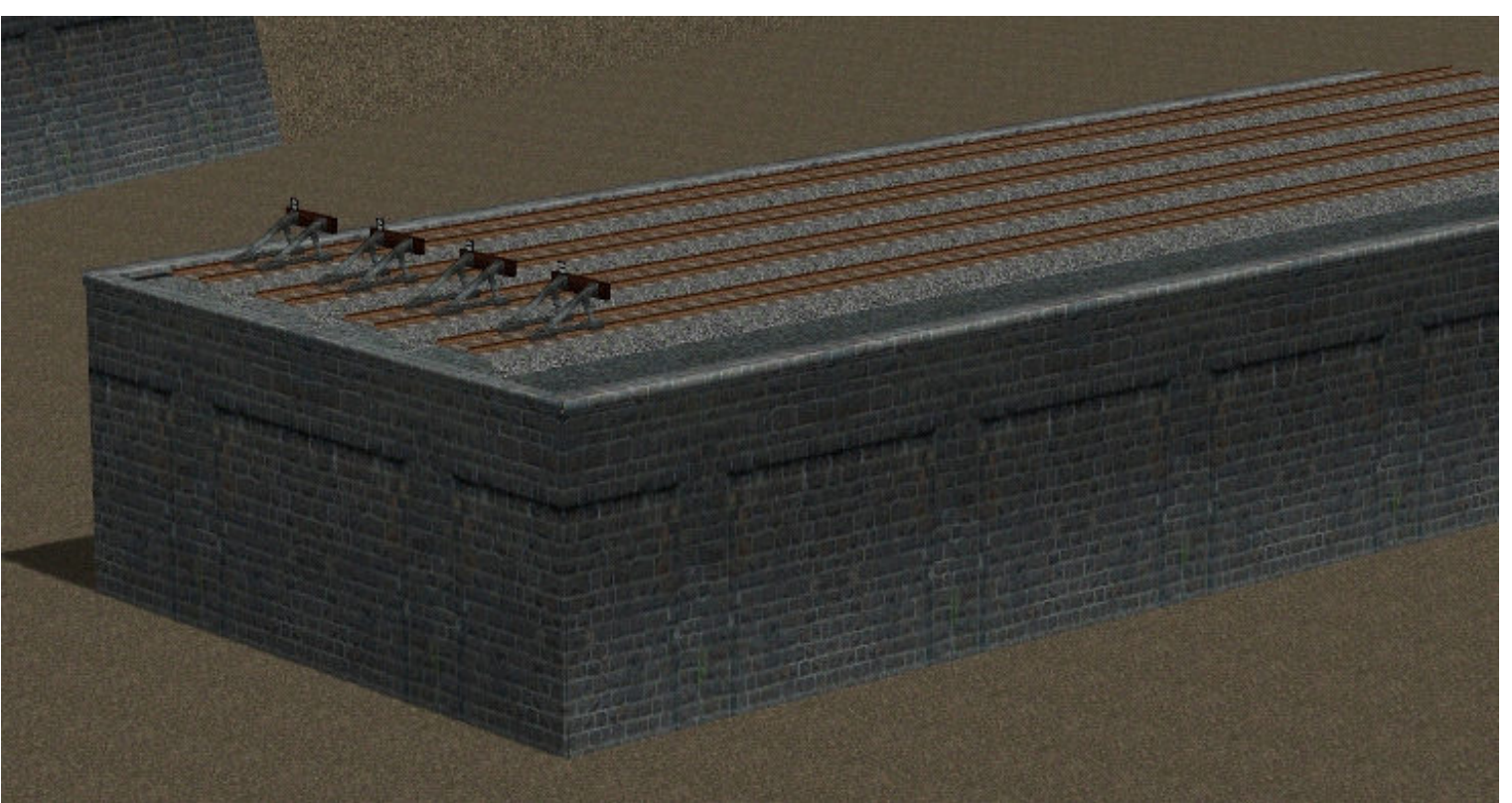


Oben die 1_Gleismauer_schraeg_HL_SB4 mit original Textur
Im unteren Abschnitt die 1_Gleismauer_gerade_HR_SB4 leicht Braun eingefärbt

Durch geschicktes verbinden und kombinieren der einzelnen Elemente lässt sich nahezu jede in sich geschlossene "Form" erzeugen.

**Bei der geraden Gleismauer ist es mit der „Objekt skalieren“ Funktion außerdem möglich , die Breite der Gleismauer auf ein vielfaches zu vergrößern
So kann aus 2-gleisig schnell 8-gleisig oder mehr werden.
Wenn in diesem Fall auch ein Gleismauerabschluss erforderlich wird , dient uns ein halber Spline , also zB. 1_Gleismauer_gerade_HR_SB4 als Abschluss.
Dieser Spline wird dann um 90 Grad gedreht und an das Ende gesetzt.**

Beispiel:



Hier wurde 1_Gleismauer_gerade_SB4 auf den Faktor 2 skaliert und mit um 90 Grad gedrehtem Spline 1_Gleismauer_gerade_HR der Abschluss angesetzt

Vielen Dank für den Erwerb und viel Spaß mit den Gleismauern wünscht SB4 (Stefan Böttner)