

ENGFER-DESIGN

Modelle für den Eisenbahnsimulator EEP



Bahnhofsschilder neu Hilfe / Station signs new Help



Einstellung der Schilder	Animation of rolling gate, swing gate, gate and turnstile
<p>Alle Schilder dieses Sets besitzen die Möglichkeit, verschiedene Teile ein- oder auszublenden. Folgende Einstellungen sind möglich:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mast ein- oder ausblenden• Schilder einseitig oder zweiseitig• Zusatzschilder ein- oder ausblenden <p>Zu den Einstellungen kommt man, indem man im Editor das Objekt mit der rechten Maustaste anklickt und dann „Einstellungen“ wählt.</p>	<p>All signs in this set have the option to show or hide different parts. The following settings are possible:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mast visible / invisible• Signs one-sided or two-sided• Additional signs visible / invisible <p>To the settings you get by clicking the object with the right mouse button in the editor and then "Settings" selected.</p>

Anleitung Tauschtextur	Instructions replacing texture
<p>Um eigene Texturen einzusetzen sind folgende Schritte zu befolgen:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Im Ordner „Ressourcen/Immobilien/Ausstattung/Begrenzung/Industriezaunset1_TT“ findet man eine PNG-Datei, die man mit einem Grafikprogramm ändern kann. Die geänderte Datei am besten im selben Ordner unter einem geänderten Namen als PNG speichern.2. Im übergeordneten Ordner „.../Begrenzung“ die Dateien *_AE1.3dm und *_ini in die Zwischenablage kopieren (Strg+c) und im Unterordner „Industriezaunset1_TT“ einfügen (Strg+v).3. Diese Dateien so umbenennen wie die geänderte PNG-Datei (außer Dateiendung 3dm/ini). Wenn nun die geänderte PNG-Datei z.B. „Rolltor_gelb.png“ heißt,	<p>To use your own textures to the following steps:</p> <ol style="list-style-type: none">1. In the folder " Ressourcen/Immobilien/Ausstattung/Begrenzung/Industriezaunset1_TT " contains a PNG file, which can be changed using a graphics program. The modified file is best in the same folder under a new name to save as PNG.2. In the parent folder "... / Begrenzung" copy the files *_AE1.ini and *.3dm to the clipboard (Ctrl + C) and in the subfolder"Industriezaunset1_TT "Paste (Ctrl + V).3. Rename these files as the modified PNG file (except extension 3dm/ini). Now, if the modified PNG file e.g. "roll_gate_new.png", the files " roll_gate_new.3ds" and " roll_gate_new.ini" be in the same folder.

<p>müssen die Dateien „Rolltor_gelb.3ds“ und „Rolltor_gelb.ini“ im gleichen Ordner sein.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Nun öffnen wir die eingefügte *.ini-Datei (z.B. mit dem Windows-Editor). Nun ändern wir die Bezeichnungen, die wir unter „[FileInfo]“ zwischen den “-Zeichen finden. So können wir das neue Modell in EEP finden. 5. Nun müssen wir in EEP nach neuen Modellen scannen . 6. Das neue Modell im EEP-Explorer suchen. 7. Nun mit der rechten Maustaste auf die Bezeichnung des neuen Modells im EEP-Explorer klicken und dann auf „Eigenschaften“ klicken. 8. Im nun geöffneten Fenster auf „Lade Tauschtextur“ klicken und die geänderte PNG-Datei auswählen. <p>Die Schriften werden alle im Alpha-Kanal geändert. Weitere Hinweise und Hilfen findet man auf www.engfer-design.de .</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Now we open the inserted *. Ini file (eg with the Windows Notepad). Now we change the terms, we refer to "[File Info]" between "characters. So we can see the new model in EEP. 5. Now we need to EEP scan for new models. 6. Search the new model in the EEP Explorer. 7. Now right-click the name of the new model in the EEP Explorer and then click on "Properties". 8. In the opened window, click "change exchange texture" and select the modified PNG file. <p>The fonts are all changed in the alpha channel. Further information and assistance can be found on www.engfer-design.de.</p>
---	--

Andreas Engfer (AE1)
Friedrichstraße 3
27283 Verden
www.engfer-design.de