

# ENGFER-DESIGN

Modelle für den Eisenbahnsimulator EEP



## Fassadenwerbung Hilfe / facade advertising help



### Fassadenwerbung: Einstellungsmöglichkeiten

Wie jedes Modell in EEP kann man hier auch im Editor die Größe des Objektes skalieren. Hierzu das Objekt mit Rechtsklick anwählen und „Objekt skalieren“ wählen.

Die Leuchten können per Schieberegler ein- oder ausgeblendet werden, je nachdem, ob Beleuchtung erwünscht ist oder nicht.

Damit die Wandhalterungen nicht in der Luft hängen oder im Fenster sitzen sind die oberen und unteren Halter über Schieberegler in der Höhe einstellbar.

### Facade Advertising: Setting options

As every model in EEP you can scale the size of the object in the editor here. Select this, select the object by right-clicking and "Scale object".

The lights can be turned on or hidden using the slider, depending on whether or not lighting is desired.

Thus, the wall mounts do not hang in the air or sitting in the window are the upper and lower holders via sliders adjustable in height.



Anleitung Tauschtextur	Instructions replacing texture
<p>Um eigene Texturen einzusetzen sind folgende Schritte zu befolgen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Im Ordner „Ressourcen/Immobilien/Ausstattung/Werbung/Fassadenwerbung_Tauschtextur“ 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.</li> <li>2. Im übergeordneten Ordner „.../Werbung“ die Dateien Fassadenwerbung_AE1.3dm und Fassadenwerbung.ini in die Zwischenablage kopieren (Strg+c) und im Unterordner „Fassadenwerbung_Tauschtextur“ einfügen (Strg+v).</li> <li>3. Diese Dateien so umbenennen wie die geänderte PNG-Datei (außer Dateiendung 3dm/ini). Wenn nun die geänderte PNG-Datei z.B. „Fassadenwerbung_neu.png“ heißt, müssen die Dateien „Fassadenwerbung.3ds“ und „Fassadenwerbung_neu.ini“ im gleichen Ordner sein.</li> <li>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.</li> <li>5. Nun müssen wir in EEP nach neuen Modellen scannen .</li> <li>6. Das neue Modell im EEP-Explorer suchen.</li> <li>7. Nun mit der rechten Maustaste auf die Bezeichnung des neuen Modells im EEP-Explorer klicken und dann auf „Eigenschaften“ klicken.</li> <li>8. Im nun geöffneten Fenster auf „Lade Tauschtextur“ klicken und die geänderte PNG-Datei auswählen.</li> </ol>	<p>To use your own textures to the following steps:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. In the folder " Ressourcen/Immobilien/Ausstattung/Werbung/Fassadenwerbung_Tauschtextur " 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.</li> <li>2. In the parent folder "... / Werbung" copy the files Fassadenwerbung_AE1.ini and Fassadenwerbung.3dm to the clipboard (Ctrl + C) and in the subfolder" Fassadenwerbung_Tauschtextur "Paste (Ctrl + V).</li> <li>3. Rename these files as the modified PNG file (except extension 3dm/ini). Now, if the modified PNG file e.g. "Fassadenwerbung_new.png", the files "Fassadenwerbung_new.3ds" and "Fassadenwerbung_new.ini" be in the same folder.</li> <li>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.</li> <li>5. Now we need to EEP scan for new models.</li> <li>6. Search the new model in the EEP Explorer.</li> <li>7. Now right-click the name of the new model in the EEP Explorer and then click on "Properties".</li> <li>8. In the opened window, click "change exchange texture" and select the modified PNG file.</li> </ol>

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