

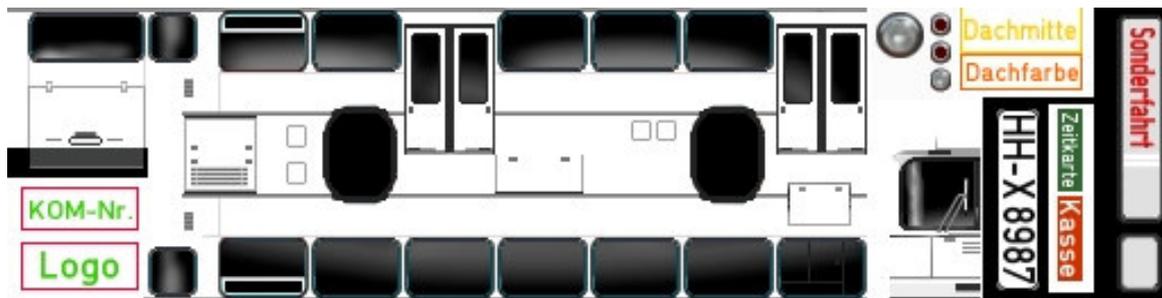


Rolf Westphalen • virtueller Modellbau •
- Qualität seit 1999 -

Der Stadtbus für „Selbermacher“

Ein Modell von Rolf Westphalen

Hamburg, den 23. März 2003



Mit diesem Modell haben Sie die Möglichkeit den Stadtbus Ihren Vorstellungen entsprechend umzufärben.

Alles was Sie dazu benötigen ist das Bus-Modell, die „Master“-Textur und ein Bildbearbeitungsprogramm, wie z.B. **Corel-Photopaint**, **Paintshop Pro** oder **Paint**, welches im Windows-Zubehör enthalten ist.

Bevor Sie beginnen:

Sie sollten eine Sicherheitskopie der Datei **1687_Master.bmp** erstellen, damit Sie immer eine Rückfallebene haben und im Notfall von dort neu beginnen können.

Es kann losgehen ...

Öffnen Sie die Datei **1687_Master.bmp** mit Ihrer Bildbearbeitung und färben Sie die Textur Ihren Vorstellungen entsprechend um.

Für die Dachlackierung sind spezielle Rahmen vorgegeben.

Der gelbe Rahmen, in der Textur oben rechts steht für die Dachmitte, der orange Rahmen darunter ist für die seitliche Dachkante vorgesehen.

Sie können den Dachrand und die Dachmitte in unterschiedlicher Farben einfärben. Die Trennlinie ist der Bereich zwischen den beiden Farbrahmen.

Die Rahmen links unten sind für eine Wagennummer und ein Logo vorgesehen.

Natürlich können Sie auch das Zielschild und das Kennzeichen bearbeiten.

Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, speichern Sie die Datei unter dem Namen **1687.bmp** ab.

Aus BMP werde DDS ...

Für EEP können Sie die BMP-Datei nicht verwenden. Sie muß in eine DDS-Datei umgewandelt werden, wofür Sie das Programm „**DirectX Texture-Tool**“ benötigen.

Öffnen Sie damit die Datei **1687.bmp** und erstellen Sie die Mip-Map Level (Menü „Format“ -> „Generate Mip Maps“).

Für die Fensterausschnitte sollten Sie die Datei **1687_a.bmp** (*Open Onto Alpha Channel Of This Texture*) verwenden, die dem Modell ebenfalls beiliegt.

Speichern Sie Ihre Datei als **1687.dds**.

Falls Ihnen der vorige Absatz jetzt gar nichts gesagt hat, ist das nicht weiter schlimm.

In diesem Falle schicken Sie Ihr überarbeitetes Bitmap bitte als komprimierte WinZip-Datei per E-Mail an

karolinea27@gmx.net

oder

Rolf.Westphalen@t-online.de

Wir erstellen Ihnen die nötige DDS-Datei.

Wenn Sie nun Ihre fertige DDS-Datei haben, kopieren Sie diese bitte in den **EEP\Resourcen\Parallels**-Ordner und fertig ist **Ihr** Stadtbus.

Wichtig: Der Dateiname muß **1687.dds** lauten.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit dem Modell und viel Freude in Ihrer virtuellen Lackiererei.

Außerdem empfehle ich Ihnen die Internetseite von Karola Meyer aus Kiel.

In Kürze können Sie dort verschiedene Bus-Texturen herunterladen.

<http://www.karola-eeep.de.vu>

Mit freundlichen Grüßen

Rolf Westphalen