

## V70Plakatwände18Jahre\_BH2

### Vorwort

Anlässlich meines 18. Geburtstags stelle ich euch hiermit 18 Plakatwände zum Selbstgestalten zur Verfügung. Der Textur-Aufteilung bis zur EEP-Version 6 ist es geschuldet, dass außerdem noch zwei weitere Plakatwände mit „Eigenwerbung“ enthalten sind.

### Modellübersicht

Das Set enthält 20 Modelle, von denen die ersten 18 mit Tauschtexturen (erst ab EEP7, Plugin 2) versehen sind. Alle Modelle werden nach Immobilien/Ausstattung/Werbung installiert.



- Plakatwand01\_BH2.3dm
- Plakatwand02\_BH2.3dm
- Plakatwand03\_BH2.3dm
- Plakatwand04\_BH2.3dm
- Plakatwand05\_BH2.3dm
- Plakatwand06\_BH2.3dm
- PlakatwandBennysAnlagen\_BH2.3dm
- Plakatwand07\_BH2.3dm
- Plakatwand08\_BH2.3dm
- Plakatwand09\_BH2.3dm
- Plakatwand10\_BH2.3dm
- Plakatwand11\_BH2.3dm
- Plakatwand12\_BH2.3dm
- Plakatwand13\_BH2.3dm
- Plakatwand14\_BH2.3dm
- Plakatwand15\_BH2.3dm
- Plakatwand16\_BH2.3dm
- Plakatwand17\_BH2.3dm
- Plakatwand18\_BH2.3dm
- PlakatwandEMAPS\_BH2.3dm

### Ändern der Tauschtexturen

Für die Erstellung von eigenen Tauschtexturen habe ich noch drei weitere Dateien bereitgestellt: PlakatwandTextur.xcf, PlakatwandTextur.png und PlakatwandSchattierung.png. Um die Dateigröße der zip-Datei halbwegs erträglich zu halten, befinden sich diese drei Dateien in einer separaten zip-Datei, die ebenfalls von meiner Homepage heruntergeladen werden kann. Die Textur für eine Plakatwand ist auf der nächsten Seite zu sehen; die jeweiligen Elemente sind beschriftet.

Die Werbefläche der Plakatwand ist genau 3,64x2,56m groß. Auf der Textur mit 1024x1024px nimmt dieser Bereich eine Größe von 728x512px ein. Auch alle anderen Teile haben eine Auflösung von 2px/cm. Im Normalfall soll nur die Werbefläche der Plakatwand geändert werden. Dazu könnt ihr ein Bild von 728x512px nach euren Wünschen gestalten und in die obere linke Ecke der Textur einfügen. Um einen besseren 3D-Effekt zu erzielen, empfiehlt es sich noch eine Schattierung, die in echt von den seitlichen Haltern und dem Dach kommt. Dazu nimmt man einfach die Plakatwand-Schattierung.png und dunkelt durch draufkopieren die Ränder des Plakat-Motivs ab.

Damit das Motiv in EEP nicht zu dunkel wird, empfiehlt es sich, über das Plakatmotiv noch eine Ebene zu legen, diese mit einem hellen Grau (RGB-Wert 200,200,200) zu füllen, und den Ebenenmodus auf „Division“ zu stellen.

Wer als Bildbearbeitungsprogramm GIMP benutzt, kann auf die vorgefertigte PlakatwandTextur.xcf zurückgreifen, in der alle Elemente der Textur als einzelne Ebenen vorhanden sind, inklusive der Schattierung und der „Abdunkelungs-Kompensation“. Diese lässt sich bei Nichtgefallen aber auch ausblenden.



### Einbinden der Tauschtextur

Die Plakatwände01 bis 18 sind mit einer Tauschtextur versehen. Eine neue Textur lässt sich laden, indem man in der Kategorien-Ansicht in EEP einen Rechtsklick auf das Modell macht, Eigenschaften wählt, und in dem sich öffnenden Fenster die gewünschte Tauschtextur lädt.

Wer mehr als 18 verschiedene Plakatwände benötigt, kann die 3dm- und ini-Dateien im Ressourcen-Ordner kopieren und unter einem anderen Namen speichern. Der Name sollte auch in der ini-Datei geändert werden, damit EEP ihn nach einem Modell-Scan richtig anzeigt.

So, ich hoffe, dass nun alles wichtige gesagt ist, und ich nichts vergessen habe. Natürlich freue ich mich über Lob, Kritik, Anregungen oder Modellwünsche, auch Screenshots von der Verwendung sehe ich gerne. Ihr könnt mir entweder eine E-Mail an [benjamin.hogl@gmx.de](mailto:benjamin.hogl@gmx.de) schreiben, oder im MEF (<http://www.eepforum.de>) in meiner Konstrukteurssprechstunde posten.

Auch ein Blick auf meine Homepage (<http://emaps.de.vu>) dürfte sich hin und wieder lohnen...

Viel Spaß mit den Modellen wünscht

**Benny (BH2)**