

Step-by-Step Anleitung

In dieser Anleitung zeige ich an einem kurzen Beispiel wie der Nummernschild-Baukasten zu handhaben ist.

In meinem Beispiel möchte ich ein Kennzeichen auf die große Platte (i3D:lcPlate_big) bauen.

Ich sollte natürlich schon im Vorraus wissen welche Buchstaben, Zahlen und Symbole ich verwenden möchte. In meinem Beispiel ist das

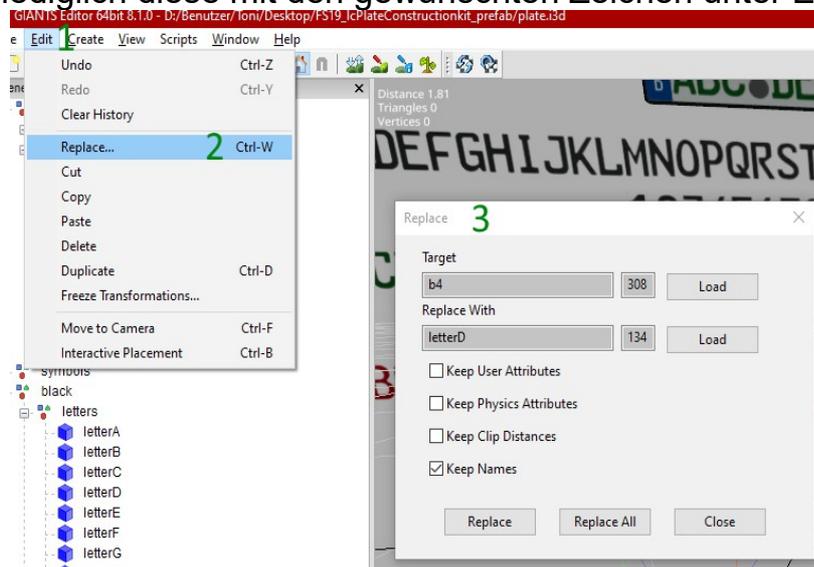
(symbolEU) **LS** (symbolDistrictTUV) **RC7500**

mit grüner Zeichenfolge.



1. Suchen wir uns also im Scenegraph der i3D alles zusammen was wir brauchen. Alles gefunden?

In den Plates sind bereits vorgefertigte transformgroups vorhanden. Wir müssen lediglich diese mit den gewünschten Zeichen unter Edit → Replace ersetzen.



Wenn nun alle Meshes angepasst wurden und richtig sitzen ist das Kennzeichen schon fast fertig.

Das einzige was du nun noch machen musst ist, ein Landeswappen und eine TÜV-Plakette, sofern du diese benutzt hast auf die **plate_diffuse.dds** zu setzen.

Optional kann natürlich auch die EU-Batch zu einem EU-Land deiner Wahl verändert werden. Beachte den **Alpha-Kanal** in der .dds und speicher diese immer als **DXT5** ab um unerwünschte Fehler der Texture zu vermeiden.