

# Eigene Bodentextur erstellen

Um eine benutzerdefinierte Bodentextur, die man am besten mit Hilfe eines Fotobearbeitungsprogramms (z.B Paint.net, Gimp, PS) erstellt hat, in den Editor importieren zu können, müssen folgende Konventionen eingehalten werden:

- Die Ausmaße der erstellten Textur müssen ein Vielfaches von 512 Pixel in der Breite und in der Höhe haben
- Die Textur muss im unkomprimierten TGA-Format (24Bit) vorliegen
- Die Textur darf nicht größer als 8192 x 8192 Pixel sein
- Maßstab: Ein Meter entspricht 12,5 Pixel. Die Maximalgröße einer Map ist folglich 655,36m<sup>2</sup>
- Die selbst erstellte Bodentextur kann folgendermaßen im „Edit / Terrain“- Modus (Funktionstaste F2) importiert werden: Floor -> Import texture Rechts: Verzeichnis, in dem sich die TGA-Textur befindet auswählen (z.B. „maps“) Links: TGA-Datei, z.B. „example.tga“, markieren -> Auf OK klicken (s. Abb. 1)
- Verzeichnis und Dateiname der konvertierten EFT-Datei (EFT = EMERGENCY-Floor-Texture) wählen, z.B. „Maps/test“ -> Auf OK klicken (s. Abb. 2)

- Die Datei ist nun unter „Maps/test.eft“ abgelegt. Die importierte Textur wird im Editor aus technischen Gründen immer gekennzeichnet dargestellt und nicht in der zur Verfügung stehenden Fläche der Map

