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 655,36m²
- 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

Import texture	
freeplay_texture_v1.22.tga kampagne_texture_v1.15.tga m05_texture_v1.25.tga m05_texture_v1.30 Kopie.tga m05_texture_v1.30.tga m05_texture_v1.31.tga m05_texture_v1.32.tga m05_texture_v1.35.tga m06_texture_v1.42.tga m07_texture_v1.35 Kopie.tga m07_texture_v1.50.tga m07_texture_v1.52.tga	 em_pics base: lang: mod: save: C: D: E: E: F: G:
m10_texture_v1.01.tga m14 texture v1.40.tga	Create Directory
D:/work_jan_r/ps_map_files/ +	Ok Cancel

Save floor texture	
m09.eht m10.eft m11.eft m12.eft m13.eft m14.eft m15.eft m16.eft m17.eft m19.eft m20.eft multiplayer.eft tutorial.eft	 CVS default test Create Directory
mod:Maps/mymap01.eft +	Ok Cancel