
Werbeuhr Version 1.0

Hallo Omsi-Fans,

Wie schon im Omsi Forum geschrieben habe, hatte ich schon seit einer ganzen weile diese Idee gehabt.

Dank RW1HH konnte ich die Idee umsetzen. Da er mir ein paar Tipps für Blender gegeben hat.

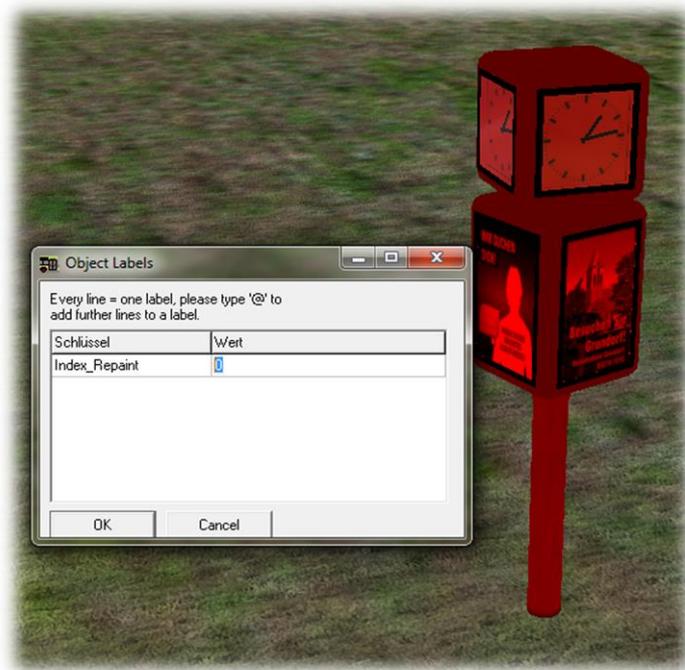
Nun kommen wir zur Uhr.

Die Uhr hab ich neu modelliert und neue Texturen benutzt.



Installation:
Einfach den Order „Streetobjects_CJayDesign“ in .../Omsi/ Sceneryobjects“ einfügen

Habe die neue Funktion mit eingebaut.



Einfach die Zahl eingeben, die ihr im „fiktive.txt“ hinterlegt habt.

Habe in den Textureordner eine Templatesordner mit einer Templatesdatei hinzugefügt, wo ihr dann eure eigenen Plakate einsetzen könnt.

Eure Repaints im Ordner .../Streetobjects_CJayDesign/texture/werbungen einfügen
Und in die Textdatei „fiktive.txt“ die Texture hinterlegen.

Bsp.:

```
[item]
Werbung0
farbschema
Werbung_0.tga
```

Anmerkung:

Es darf nur die Plakate gerepaint werden sonst bleibt die Uhr so wie sie ist

Habe zusätzlich auch eine feste Uhr dazu gefügt, wo der Plakatwürfel sich nicht dreht.
Sonst ist die Funktion gleich.



So nun wünsch ich euch viel Spaß damit.

P.S. Das komplette Objekt darf auf keiner anderen Seite hochgeladen werden.

Copyright by

