




---

## Inhaltsverzeichnis:

<u>Thema</u>	<u>Seite</u>
Inhaltsverzeichnis	1
Vorwort	1
Changelog 3.0 / 3.1 / 3.2	2
Credits	3
Packinhalt	3
Rechte	3
Weiteres	4
Zusatzzeichen anbringen	5-6
Schilder beschriften	7-8
Baustellenleuchte	9-10
Schilder skalieren	11-12

---

## Vorwort:

Hier handelt es sich um das *Straßenschilder Pack V3.2 von Nick98.1*, das aus 339 Gefahrzeichen, Richtzeichen, Vorschriftzeichen, Verkehrseinrichtungen, Faltschilder und Zusatzzeichen der Deutschen Straßenverkehrsordnung besteht.

---

## Changelog 3.0:

- Neue Modelle
  - Neue Texturen
  - größere Schilderauswahl
  - Schilder zum selber beschriften (*zu finden im Ordner "OWN"!)*
- 

## Changelog 3.1:

- Forstbeschilderung/Flachschild hinzugefügt
  - Schilder sind Performance schonender
  - Orts- und verkehrsberuhigte Zone Schild ersetzt
  - kleinere Fehler beseitigt
- 

## Changelog 3.2:

- verzinkte Textur der Pfosten/Schellen geändert
- Verkehrsleitkegel ausgetauscht
- Faltschilder und anderes hinzugefügt
- kleine Fehler beseitigt und Verbesserungen/Veränderungen vorgenommen

**--> Bereits verbaute Schilder der V3.0 und V3.1 müssen nicht zwingend Neu platziert werden, es müssen nur die Texturen ausgetauscht werden!**

*(Dies gilt nicht für den Verkehrsleitkegel, das Ortsschild und das verkehrsberuhigte Zone Schild!)*

---

## Credits:

- Nick98.1
- 

## Packinhalt:

- 37 Gefahrzeichen
- 76 Vorschriftzeichen
- 48 Richtzeichen
- 13 Verkehrseinrichtungen
- 113 Zusatzzeichen
- 37 Schilder zum selbst beschriften
- 5 Forstschilder
- 10 Faltschilder
- 28 Sonstige Bauteile
- LiesMich

} 339

## Rechte:

- Dieses Werk darf nicht Neu hochgeladen werden!  
(egal ob verändert oder nicht!)
- Dieses Werk darf nur mit dem Originalen  
Downloadlink und der Erlaubnis des Urmodders  
auf anderen Seiten angeboten werden!
- Bitte nennt den Urmodder in der Credits!



## Weiteres:

-Die **DIN 1451 Mittelschrift** wird zum beschriften der Schilder empfohlen!-

Texturen zum beschriften/bearbeiten der Schilder als:

- .psd files (*Photoshop*) --> **Download**
- .pdn files (*Paint.NET*) --> **Download**

-Wer Grundkenntnisse mit *Photoshop/Paint.NET* und dem *Giants Editor* hat, kann hier aufhören zu lesen!-

-Die Schilder wurden zuletzt mit dem *Giants Editor 5.5.1* abgespeichert. -

-Viel Spaß mit dem Pack,  
Nick98.1-

## Zusatzzeichen anbringen

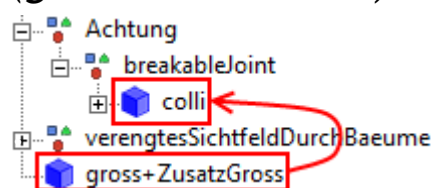
Hier wird kurz erklärt, wie man ein Zusatzzeichen anbringt. Als Beispiel wird ein "eingeschränktes Lichtraumprofil durch Bäume" Zusatzzeichen an ein "Achtung" Schild angebracht.

1) Als erstes kopiert man das Schild (Achtung) und das Zusatzzeichen. (eingeschränktes Lichtraumprofil durch Bäume)

2) Nun sucht man den dazu passenden "Pole" (gross+ZusatzGross) aus dem TG (TransformGroup) Sonstiges.

3) Bevor nun das Schild zusammengebastelt wird, muss man erstmal die Werte bei Translate X/Y/Z auf 0 setzen.

4) Der alte Pole wird nun durch den neuen (gross+ZusatzGross) ersetzt:

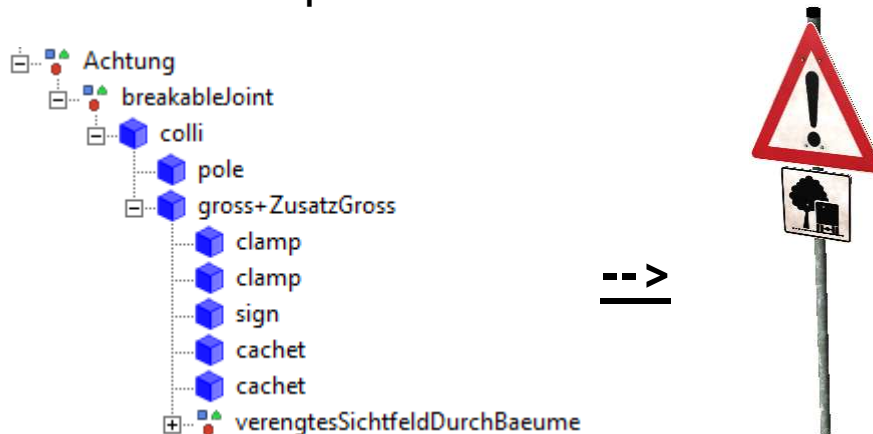


gross+ZusatzGross ausschneiden und in colli wieder einfügen.

Die Teile, die im alten Pole liegen, auch ausschneiden und im neuen Pole wieder einfügen:



5) Nun noch das Zusatzzeichen im Pole einfügen und Entsprechend hoch schieben - fertig:



## Weiters:

- gross = Dreieck, Rechteckig, Quadratisch\_gross, Stop
- klein = Quadratisch\_klein, Rund, Vorfahrt gewähren
- ZusatzGross = Zusatzzeichen gross
- ZusatzKlein = Zusatzzeichen klein
- ZusatzMittel = Zusatzzeichen mittel
- Pfeil\_Hinweis = Hinweistafeln / Pfeilwegweiser

Weitere Beispiele von Angebauten Zusatzzeichen:



Diese Beispiele können **hier** gedownloadet werden.

## Schilder beschriften

-----

In dieser Erklärung wird das Schild Steigung (10%) als Beispiel verwendet.

Die benötigten Texturen (im psd/pdn Format) müssen separat gedownloadet werden.

Schilder, die man selber beschriften kann, sind im Ordner "OWN" zu finden.

-----

1) Den Entsprechenden Textur Rohling im Ordner psd\_files oder pdn\_files suchen und öffnen (*bei diesem Beispiel: Dreieck.psd/.pdn*)

2) Nicht benötigte Ebenen löschen. (*Im diesen Fall Gefälle und leer*)

3) Die Ebene *Steigung* auswählen.

4) Das Text Tool wählen und den gewünschten Text eingeben. (10%)*(natürlich auch die passende Schriftart auswählen! - DIN 1451 Mittelschrift)*

5) Nun noch richtig den Text platzieren.

6) Alle Ebenen zusammenfassen.

7) Speichern unter -->

own/textures\_own/Steigung\_10.dds --> Speichern.

- Es wird empfohlen die Mip Maps mit abzuspeichern und DXT1 in den Speicher Einstellungen auszuwählen.

8) Die entsprechende Schilder .i3d kopieren und umbenennen. (*Steigung.i3d* = *Steigung\_10.i3d*)

9) Die Textur den Modell zuweisen.



## Baustellenleuchte

Hier wird kurz Erläutert, wie die Baustellenleuchten zum Blinken gebracht werden können.

Man könnte die Giants Funktion "*Nightlight.onCreate*" nutzen. Dabei würden die Leuchten aber nur leuchten und nicht Blinken, aber dies soll ja zumindest bei der gelben Leuchte erreicht werden.

Also verwendet man das "**Leitbalken Script**" von Alex2009.

*(Das einzig mir bekannte, passende Script)*

1) Erstmal kopiert man das Script in das Mapverzeichnis. *(Ich erstelle dafür meistens ein neuen Ordner Namens "scriptes")*

2) Nun tragen wir das Script in die Moddesc ein. Dazu fügen wir folgende Zeile zwischen `<extraSourceFiles>` und `</extraSourceFiles>` ein:  
`<sourceFile filename="map/scripts/Strassensperre.lua" />`

Sollte `<extraSourceFiles>` nicht in der Moddesc vorhanden sein, holt man das selber nach. Man fügt also folgendes nach `</l10n>` ein:

```
<extraSourceFiles>
<sourceFile filename="map/scripts/Strassensperre.lua" />
</extraSourceFiles>
```

Am Schluss sollte es etwa so aussehen:

```
<de>Dies ist der dritte Textabschnitt.</de>
</text>
</l10n>
<extraSourceFiles>
  <sourceFile filename="map/scripts/Strassensperre.lua" />
</extraSourceFiles>
<maps>
  <map id="SampleModMap" className="SampleModMap" filename="Sam
```

Wer das Script in ein anderen Ordner gepackt hat, muss natürlich auch den Pfad anpassen!

3) Jetzt muss noch die Leuchte im GE (Giants Editor) angepasst werden.

Dazu klickt man sich bei der Leuchte bis zum TG "*Licht*" durch und trägt bei *OnCreate* im Fenster *UserAttributes* den Mapnamen (Der Name der späteren .zip Datei) ein.

Weiteres:

- Wenn man bei "flash" ein Hacken setzt, bedeutet das, dass die Leuchte blinkt.
- Wenn man bei "nightOnly" ein Hacken setzt, bedeutet das, dass die Leuchte nur Nachts leuchtet, bzw. blinkt.

# Schilder skalieren

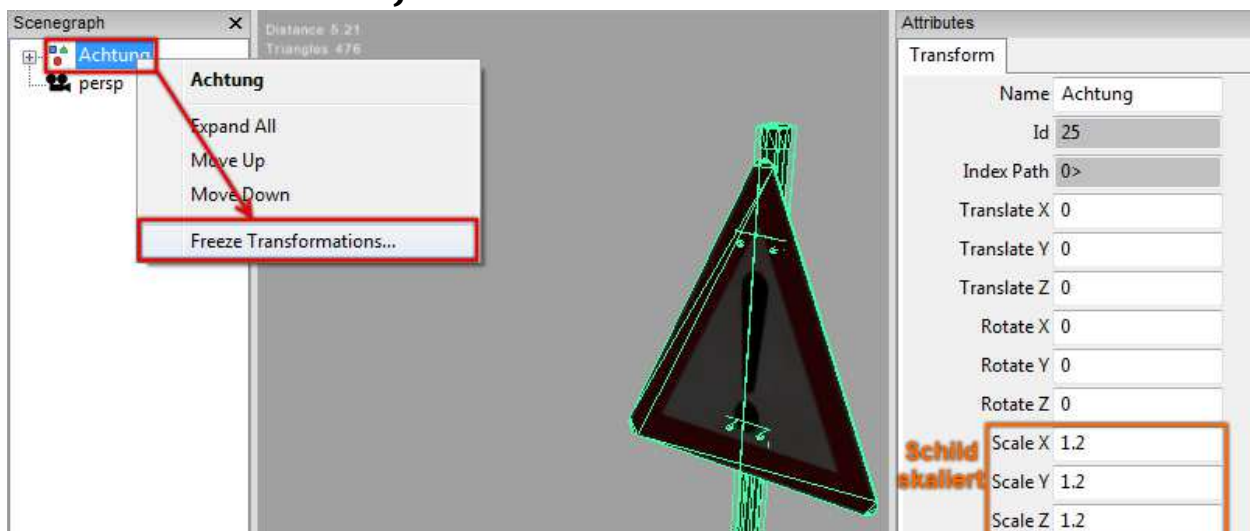
Wenn man die Schilder größer, bzw. kleiner haben möchte reicht es nicht aus einfach die X/Y/Z Werte bei *Scale* zu ändern, da so *Physics Fehler* ausgeworfen werden.

Um die Schilder fehlerfrei skalieren zu können, wird der *Giants Editor 5.5.1* benötigt, da dort eine Funktion Namens "*Freeze Transformations*" hinzugefügt wurde. (Sonst müsste man das Schild in einer 3D-Modellierungssoftware importieren und dort bearbeiten. Das ist aber ein größerer Aufwand.)

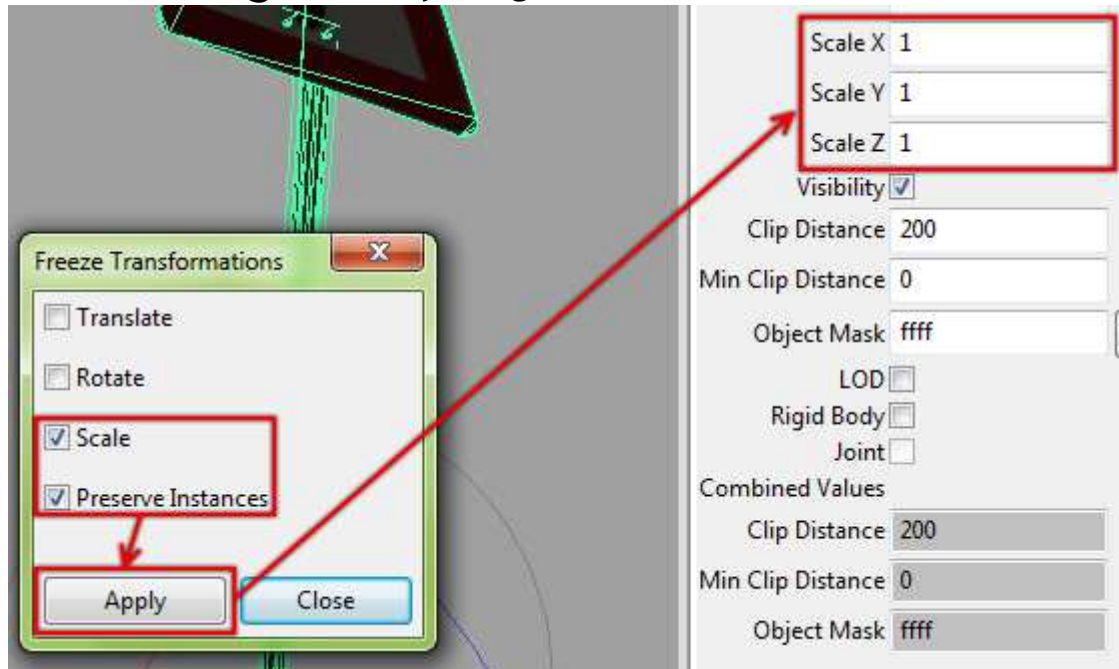
1) Als erstes exportiert man das Schild, dass skaliert werden soll. (Das Schild muss alleine in einer .i3d Datei sein, da sonst der GE abstürzt)

2) Das Schild bei den X/Y/Z Scale Werten wie es gewünscht ist größer/kleiner skalieren.

3) Nun auf dem "Haupt" TG des Schildes ein Rechtsklick und *Freeze Transformations...* auswählen.



4) Man wählt in dem Fenster, das sich geöffnet haben sollte, *Scale* und *Preserve Instances* aus. Jetzt klickt man noch auf *Apply* und die 3 *Scale* Werte sollten wieder auf 1 gehen. -fertig



---

STRASSENSCHILDER  
PACK  
BY NICK98.1

---