

# Schilder & Whiteboards

## Texturen ändern

Für Schilder (Billboards) und den großen Rugged Screen sind Bilder im Verhältnis 2:1 am besten.

Um außerdem die Missionsdatei nicht aufzublähen, empfiehlt sich ein Bild im JPG-Format mit etwas stärkerer Komprimierung. Beim PAA-Format ist keine beliebige Auflösung möglich, sondern es müssen 2er Potenzen (64, 128, 256, 512, 1024, 2048, ...) genutzt werden.

Folgende Code-Beispiele sind globale Befehle, die nur serverseitig ausgeführt werden müssen:

```
if (isServer) then {  
  
this setObjectTextureGlobal [0, "images\tafel.jpg"];  
  
};
```

---

Version #6

Erstellt: 5 März 2020 21:58:06 von Webster

Zuletzt aktualisiert: 26 Mai 2020 14:24:58 von Webster