

## Influenzo 146.0 ZZA Texturing-Kit by StrgV

### Übersicht der Ebenen/Bilder

Overlay:	Diese Ebene zeigt anhand von weißen Linien ungefähr Richtlinien für die Platzierung und Ausrichtung des anzuzeigenden Texts.
Example:	Diese Ebene stellt ein Beispielhaftes Endprodukt zum Export für den TS im Sinne von Ausrichtung und Größe an.
Visibility Bounds:	Stellt in Form von grünen Linien die äußersten Sichtbarkeitsgrenzen der Textur im TS dar. Alles <i>außerhalb</i> dieser Grenzen wird im TS vom ZZA-Gehäuse verdeckt.
Background:	An die verwendete Schriftart (s.u.) angepasste Matrix. Ggf. als ZZA-Diffuse verwendbar, Orientierungs- und Positionierungshilfe

### Verwendete Schriftart und -größe

Verwendet habe ich in diesem Kit die Schriftart „**Advanced LED Board-7**“ die [hier](#) zur freien Verfügung steht.

Die perfekte Größe für dieses Kit ist die Schriftgröße 50.

An diese ist auch die Hintergrund-Matrix angepasst.

**Bei manchen Schriftgrößen kann es ggf. zu unscharfen Texturen kommen.**

Außerdem kann jede beliebige Farbe verwendet werden.

### Positionierung und Richtlinien

Die hierfür verwendete Overlay-Ebene ist in 3 unterschiedliche, farbig markierte Elemente unterteilt.

<b>Primary &amp; Secondary</b>	Diese Trennlinien markieren die Position und Grenzen der Primary und Secondary Segmente der Textur
<b>Texturgrenzen</b>	Die Roten „Kästen“ markieren die von Hintergrund und Visibility Bounds vorgesehenen Texturkanten. Sie sollten <i>im Idealfall</i> nicht überschritten werden.
<b>Positionierungsrichtlinien</b>	Diese Linien sind als Positionierungshilfe vorgesehen. Sie bestehen aus Unterteilungen, die die Textur in 2 Kästen teilen, und einer horizontalen Mittellinie.

Die beiden von den Positionierungsrichtlinien unterteilten Kästen sind für die Linie (links) und das Zugziel (rechts) gedacht. Beide Kästen haben einen Abstand vom Rand von 3 Matrixeinheiten/Pixeln oder 13px. Dieser ist dazu da, zu verhindern, dass Teile der Texturen soweit in der Ecke landen, dass es ungewollt unnatürlich aussieht.

Der linke Kasten ist dafür vorgesehen Ziele mit einer Länge von bis zu 4 Zeichen (z.B. RE99) *linksbündig* aufzunehmen.

**Dies ist natürlich nur beispielhaft es dürfen selbstverständlich auch kürzere oder längere Eingaben verwendet werden!**

Der größere, rechte Kasten ist dafür gedacht als Positionierungshilfe zur Zentrierung des Zugziels zu dienen. Das Zugziel sollte hier möglichst zentral platziert werden, jedoch trotzdem *bestenfalls* so dass es zur Matrik passt.

Zur vertikalen Platzierung ist nun die horizontale Linie nützlich. Da es ja nun auch Buchstaben wie q,p,g,j, oder y gibt, die weiter nach unten ragen als der Rest des Alphabets kann es hier durch einfaches „Zentrieren“ zu Unstimmigkeiten mit anderen Texturen kommen. Deshalb den Text so entlang der horizontalen Hilfslinie platzieren, dass diese mittig durch einen Großbuchstaben verläuft. Am einfachsten zu erkennen ist dies wohl bei E,S,F,G,H,K,X oder B.

All dies sind natürlich nur Richtlinien und keine davon muss zwingend eingehalten werden.

Bei Fragen oder Problemen bitte einfach mich (StrgV) im Forum per PN oder auf Discord unter StrgV#5715 anschreiben, ich helfe gern.