

Scheibennorm (EM4)

Scheibennorm

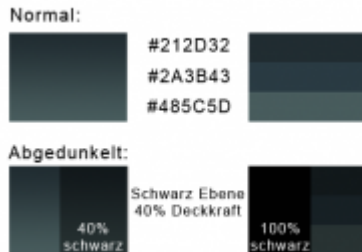
Einleitung und Geschichte

Die sogenannte Scheibennorm gilt bis dato als die einzige "Norm" für das Modding mit [EMERGENCY 4](#). Durch sie werden die Farbwerte vorgegeben, die für das Einfärben von Glasscheiben an Modellen verwendet werden sollen. Dadurch gibt es in der gesamten [EMERGENCY 4](#) Community eine einheitliche Regelung, die die Masse an vorhandenen Modellen grafisch aneinander anpasst.

Die Idee dazu hatten die User Stormi und Tobbi schon im Jahr 2009, seitdem hat sich diese Idee etabliert - heute ist es bei nahezu allen Modellen üblich, auf die Scheibennorm zurückzugreifen.

Werte für die Scheibennorm

Die Scheibennorm sieht einen farbigen Verlauf für Glasscheiben vor. Dabei ist der dunklere Part der Scheibe im oberen Bereich, der eher hellere ist dagegen immer unten zu finden. Die Werte, welche in nachfolgender Grafik vermerkt sind, sind als Hex-Werte angegeben. Alle gängigen Grafikprogrammen können mit diesen Werten arbeiten.



Tipp: Zur einfacheren Verarbeitung kann die Grafik mit einem Grafikprogramm geöffnet werden um die Farbwerte über das Pipetten-Werkzeug abzugreifen - dadurch spart man sich das Abtippen der Zahlenwerte.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Scheibennorm](#)
 - [1.1 Einleitung und Geschichte](#)
 - [1.2 Werte für die Scheibennorm](#)