

ENGFER-DESIGN

Modelle für den Eisenbahnsimulator

E-E-P



Industriezaun-Set 1 Hilfe / Industrial Fence Set 1 Help



Industriezaun setzen

Der Doppelstab-Drahtgitterzaun (zu finden unter Wasserwege) ist standardmäßig 2,5m lang. Auch bei diesem sollte die Splinelänge immer ein **mehrfaches von 2,5m** sein (z.B. 10m; 42,5m; 67,5m). Dieses gilt auch für im Bogen gesetzte Zaunteile.

Setting industry fence

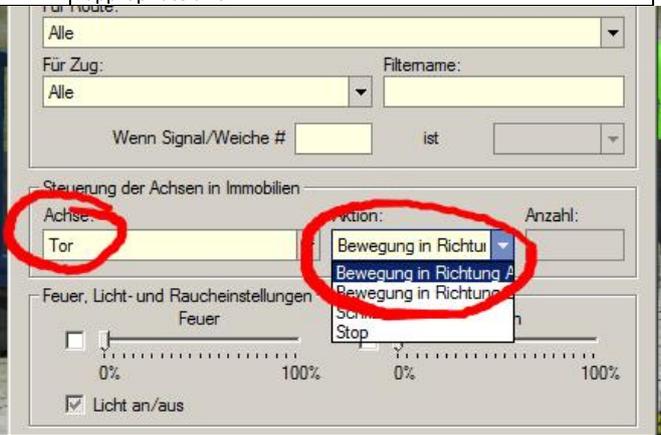
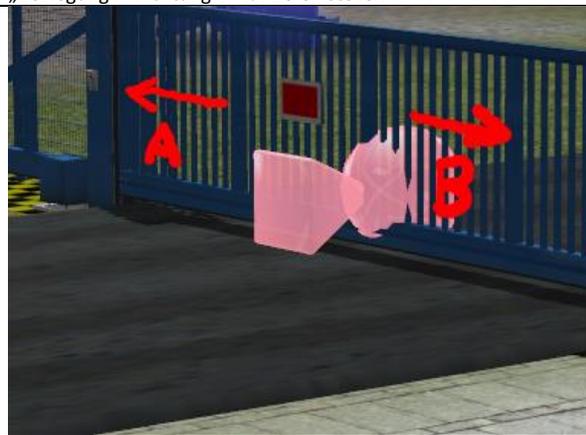
The double rod-wire fence (to see waterways) is 2.5 m long by default. Even with this, the spline should always be a **multiple of 2.5 m** (eg, 10m, 42.5m, 67.5 m). This also applies in the set arc fence parts.

Animation von Rolltor, Schwenktor, Pforte und Drehkreuz

Beide Rolltore, das Schwenktor, die Pforte und auch das Drehkreuz können animiert werden. Dieses kann direkt durch Anklicken in der 3D-Ansicht, oder mit Immobilien-Kontakt erfolgen.
In der 3D-Ansicht kann man direkt das Modell anklicken und es bewegt sich ein kleines Stück. Hält man währenddessen die Shift-Taste gedrückt, so bewegt sich das Modell bis zum Anschlag entweder auf oder zu.
Wenn man ein Modell mit einem Immobilien-Kontakt steuern möchte, so muss man in der Einstellung zum Kontakt die entsprechende Achse (nicht Schild) mit „Bewegung in Richtung A“ für AUF, oder mit „Bewegung in Richtung B“ für ZU einstellen.

Animation of rolling gate, swing gate, gate and turnstile

Both roll-up doors, the swinging gate, the Porte and the turnstile can be animated. This can be move directly by clicking in the 3D view, or with a estate contact .
In the 3D view, you can click directly on the model and it moves a little bit. If you hold while pressing the Shift key, then the model moves to the stop on either or.
If one wants to control a model with a real contact, so you have to (not label) set with "movement in the direction A" for OPEN, or "moving toward B" for CLOSE in the attitude to contact the appropriate axis.



Einstellung „Schild“	Setting "Schild"
<p>Bei den Modellen mit Schild besteht die Möglichkeit, dieses sichtbar oder unsichtbar zu schalten. Bei den Rolltoren kann man zudem sogar die Position des Schildes auf dem Rolltor ändern. Hierfür ist der Schieber „Schild“ in der Objekteigenschaft zu verändern (am besten im 3D-Editor um die Veränderung direkt sehen zu können).</p>	<p>In models with shield there is the possibility this to visible or invisible. With the roll-up doors you can change the position of the sign on the roller door even further. For this purpose, the slider to change "Schild" in the object property (to the best way to see the change directly in the 3D editor).</p>



Anleitung Tauschtextur	Instructions replacing texture
<p>Um eigene Texturen einzusetzen sind folgende Schritte zu befolgen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Im Ordner „Ressourcen/Immobilien/Ausstattung/Begrenzung/Industriezaunset1_TT“ findet man eine PNG-Datei, die man mit einem Grafikprogramm ändern kann. Die geänderte Datei am besten im selben Ordner unter einem geänderten Namen als PNG speichern. 2. Im übergeordneten Ordner „.../Begrenzung“ die Dateien *_AE1.3dm und *_ini in die Zwischenablage kopieren (Strg+c) und im Unterordner „Industriezaunset1_TT“ einfügen (Strg+v). 3. Diese Dateien so umbenennen wie die geänderte PNG-Datei (außer Dateiendung 3dm/ini). Wenn nun die geänderte PNG-Datei z.B. „Rolltor_gelb.png“ heißt, müssen die Dateien „Rolltor_gelb.3ds“ und „Rolltor_gelb.ini“ im gleichen Ordner sein. 4. Nun öffnen wir die eingefügte *.ini-Datei (z.B. mit dem Windows-Editor). Nun ändern wir die Bezeichnungen, die wir unter „[Fileinfo]“ zwischen den “-Zeichen finden. So können wir das neue Modell in EEP finden. 5. Nun müssen wir in EEP nach neuen Modellen scannen . 6. Das neue Modell im EEP-Explorer suchen. 7. Nun mit der rechten Maustaste auf die Bezeichnung des neuen Modells im EEP-Explorer klicken und dann auf „Eigenschaften“ klicken. 8. Im nun geöffneten Fenster auf „Lade Tauschtextur“ klicken und die geänderte PNG-Datei auswählen. <p>Bei diesem Modell ist unbedingt darauf zu achten, dass der Alpha-Kanal nicht geändert wird.</p>	<p>To use your own textures to the following steps:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. In the folder " Ressourcen/Immobilien/Ausstattung/Begrenzung/Industriezaunset1_TT " contains a PNG file, which can be changed using a graphics program. The modified file is best in the same folder under a new name to save as PNG. 2. In the parent folder "... / Begrenzung" copy the files *_AE1.ini and *.3dm to the clipboard (Ctrl + C) and in the subfolder"Industriezaunset1_TT "Paste (Ctrl + V). 3. Rename these files as the modified PNG file (except extension 3dm/ini). Now, if the modified PNG file e.g. "roll_gate_new.png", the files " roll_gate_new.3ds" and " roll_gate_new.ini" be in the same folder. 4. Now we open the inserted *. Ini file (eg with the Windows Notepad). Now we change the terms, we refer to "[File Info]" between "characters. So we can see the new model in EEP. 5. Now we need to EEP scan for new models. 6. Search the new model in the EEP Explorer. 7. Now right-click the name of the new model in the EEP Explorer and then click on "Properties". 8. In the opened window, click "charge exchange texture" and select the modified PNG file. <p>In this model, make sure that the alpha channel is not changed.</p>

Andreas Engfer (AE1)
Friedrichstraße 3
27283 Verden
www.engfer-design.de