

Dokumentation: Doppelstabmattenzäune

Vielen Dank, dass Sie sich für eines der Modellsets V80NSW10010 oder V80NSW10011 interessieren oder eines dieser Sets bereits im Shop erworben haben. Die beiden Modellsets unterscheiden sich lediglich in der Höhe der Zäune. Der Modellumfang und die verschiedenen Modellvarianten sind jeweils bis auf die Höhe der Zäune identisch.

V80NSW10010 enthält alle Zäune mit einer Pfostenhöhe von 120cm

V80NSW10011 enthält alle Zäune mit einer Pfostenhöhe von 200cm

Inhaltsverzeichnis

1.	Lieferumfang	2
1.1	Immobilien.....	2
1.2	Gleisobjekte.....	2
1.3	Zusammenstellung	3
2.	Installation durchführen.....	4
3.	Tauschtexturen.....	4
4.	Verwendung der Immobilien.....	4
4.1	Die Tore	4
4.2	Immobilien mit „Flex“ im Namen	5
5.	Verwendung der Gleisobjekte.....	5
5.1	Die Tore	5
5.2	Rechtsseitig und linksseitig andockende Gleisobjekte	6
5.3	Aufbauen kurvenförmiger Zaunverläufe mit Gleisobjekten	6

1. Lieferumfang

1.1 Immobilien

in EEP zu finden unter: Immobilien/ Ausstattung/ Begrenzungen

- 1x einzelner Pfosten
- 1x Zaunelement ohne Pfosten
- 1x Zaunelement mit einem Pfosten
- 1x Zaunelement mit zwei Pfosten
- 1x Zaunstück bestehend aus zwei Elementen (knickbar um +-20°)
- 1x Zaunstück bestehend aus drei Elementen (knickbar um +-40°)
- 1x Zaunstück bestehend aus vier Elementen (knickbar um +-60°)
- 1x Zaunstück bestehend aus vier Elementen (knickbar um +-80°)
- 1x Zaunstück bestehend aus zwei kleinen Elementen (knickbar über +-90°)
- 2x Tore

1.2 Gleisobjekte

in EEP zu finden unter: Gleisobjekte Wasserwege

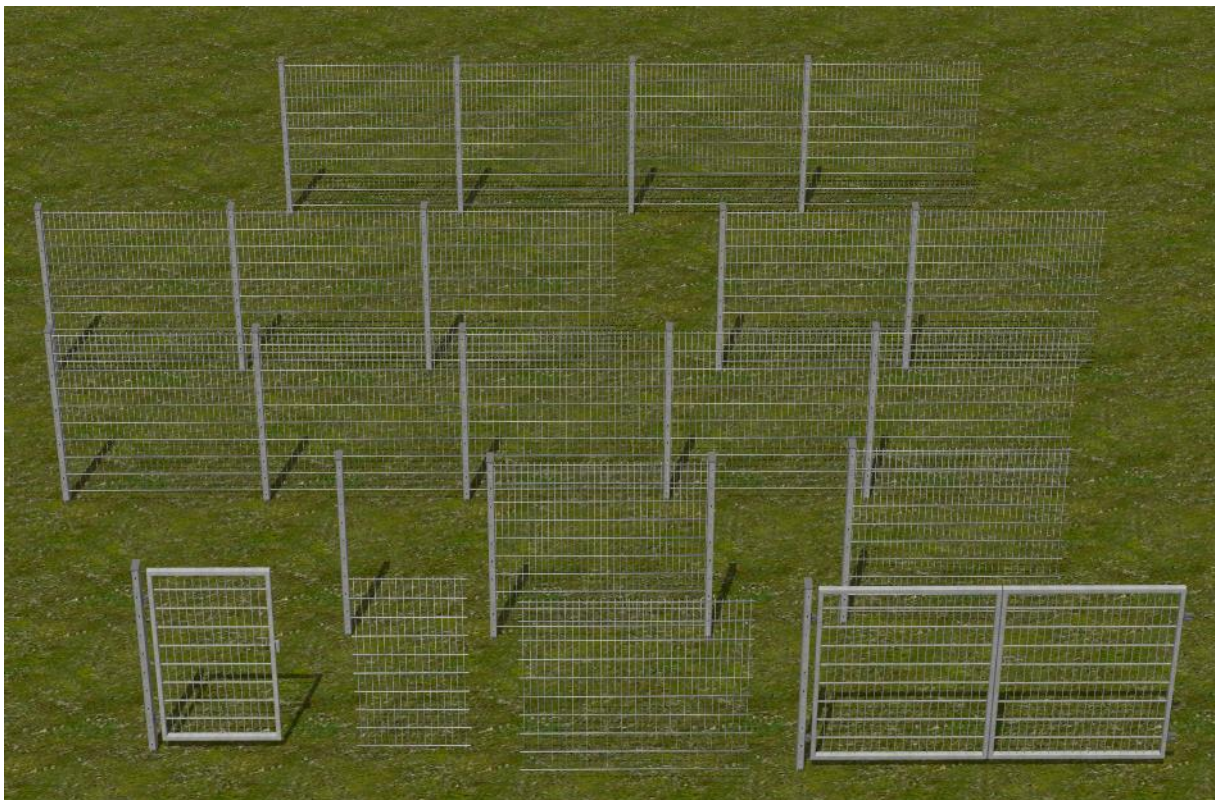
- 2x Zaunelement mit einem Pfosten
- 2x Zaunelement mit zwei Pfosten
- 4x Tore

1.3 Zusammenstellung

Verschiedene Modelle des Sets V80NSW10010:



Verschiedene Modelle des Sets V80NSW10011:



2. Installation durchführen

Bei der Installation des Sets stehen Ihnen drei Wahlmöglichkeiten zur Verfügung.

Klicken Sie auf V80NSW10010 bzw. V80NSW10011, werden alle Modelle des jeweiligen Sets installiert. Diese Dokumentation wird dabei unter Ressourcen/Doc bei den Dokumentationen gespeichert, so dass sie auch jederzeit wieder für Sie zugänglich ist. Optional können Sie durch einen Klick auf „Optionale Soundinstallation“ einen Sound für die Tore installieren. Dadurch quietschen diese bei Bewegung. Die dritte Möglichkeit installiert eine Tauschtexturvorgabe nach Ressourcen/Tauschtexturen/ Metallzaeune_SW1.

3. Tauschtexturen

Eine Tauschtexturvorgabe mit einer erläuternden PDF kann nach Ressourcen/ Tauschtexturen/ Metallzaeune installiert werden. Die dortige Vorgabe gilt für alle Modelle dieser beiden Sets.

Die Verwendung der Tauschtexturen kann über die üblichen Wege zum Tausch von Modelltexturen erfolgen, d.h. in EEP in erster Linie über einen Rechtsklick auf den Modellnamen > Eigenschaften > Lade Tauschtextur.

Das Design der Zäune lässt sich damit grundlegend ändern. Einige Modellteile greifen allerdings auf denselben Texturabschnitt zu. Dadurch sind bei der Erstellung von Tauschtexturen für die Modelle einige Einschränkungen zu beachten, d.h. einige Farbkombinationen usw. nicht möglich.

4. Verwendung der Immobilien

Neben den ganz normalen Aktionen, die Sie mit jedem Immobilienmodell durchführen können, haben die Immobilien einige Besonderheiten, die im Weiteren vorgestellt werden.

4.1 Die Tore

Die Torflügel der Tore lassen sich über Kontaktpunkte oder linken Mausklick um bis zu 90° öffnen, wobei ein Sound abgespielt wird, insofern dieser installiert wurde.

Durch Shift + linke Maustaste werden die Torflügel auf einen Schlag ganz geöffnet bzw. geschlossen.

Tor2 ist ein zweiflügeliges Tor. Hier lassen sich beide Torflügel unabhängig voneinander bewegen.

4.2 Immobilien mit „Flex“ im Namen

Immobilienmodelle mit dem Zusatz „Flex“, ... oder „Flex4“ im Namen verfügen über interne Modellachsen und können eingeknickt werden. Verwenden Sie diese Modelle unter EEP 8, dann muss hierzu das Update 2 installiert sein.

Um die betreffenden Achsen anzusteuern, muss ein Rechtsklick auf das Modell durchgeführt werden. Im 3D-Objekteditor muss nun noch auf Objekteigenschaften geklickt werden.

Hierdurch erhalten Sie Zugang zu einem Schieberegler, mit dessen Hilfe die Modelle „geknickt“ werden können. Auf einfachem Weg lassen sich so kurvenförmige Zaunverläufe realisieren. Ein Beispiel der Flexibilität der Modelle ist auf dem Beispielbild dargestellt.



5. Verwendung der Gleisobjekte

Auch die Gleisobjekte haben einige Besonderheiten, die Sie zur Kenntnis nehmen sollten, um gute Ergebnisse zu erzielen.

5.1 Die Tore

Zur Verwendung siehe 4.1.

5.2 Rechtsseitig und linksseitig andockende Gleisobjekte

Um das Aufbauen von längeren Zaunstrecken zu vereinfachen, sind einige Gleisobjekte beigelegt. Jedes Gleisobjekt existiert jeweils in einer rechts- und einer linksseitig andockenden Variante. Was heißt das? Nehmen wir an, dass Sie ihr Anfangsgleisobjekt wie auf dem Bild gesetzt haben:



Gleisobjekte mit Namenszusatz „RE“ sind dazu da, diesen Zaun zur rechten Seite hin zu verlängern. Modelle mit dem Zusatz „LI“ sind entsprechend für eine linksseitige Fortführung der Zäune konzipiert. Dies ist wichtig, damit die Zaunfeiler auch immer auf der richtigen Seite vom Zaun stehen.

5.3 Aufbauen kurvenförmiger Zaunverläufe mit Gleisobjekten

Um eine Kurve mit den Gleisobjekten zu gestalten, liegen keine speziellen Modelle (wie bei den Immobilien) bei. Gedacht sind hierzu die Modelle mit „oPf“ im Namen, die auch zur geradlinigen Zaunverlängerung verwendet werden sollten.

Diese werden ganz normal andockt. Anschließend können sie über eine z-Drehung verdreht werden. Hierzu muss ein Rechtsklick auf das Modell durchgeführt werden. (Im 3D-Objekteditor muss nun noch auf Objekteigenschaften geklickt werden.) Dann kann bei „Drehung z“ der Wert um 20° nach oben oder nach unten abgeändert werden. Dadurch werden die Gleisobjekte um bis zu 20° zueinander verdreht.

So ist ein Kurvenverlauf (wie bei den Immobilien) auch mit den Gleisobjekten zu bewerkstelligen.