Dokumentacja



Zestaw branżowy 1 firmy DB2 (Update 1)

(V10NDB20006)



https://db-eep.de

Treść

Przegląd modeli 2
LOD - Stufen
Odbudowa
Indywidualny montaż
Działa bocznicy
Funkcjonowanie
Walutowe tekstury 10
Obciążenia palet10
Logo / Tożsamość korporacyjna12
Jednostka demonstracyjna12
Znaleziono pytania, sugestie lub błędy? 13
Informacje prawne
Źródło dla modeli:
Oryginalny tekst:
Autor

Przegląd modeli

Zestaw przemysłowy "InduSet01" składa się z następujących modeli:

Obiekt tor:	Na torach kolejowych / innych
PrzemSet01 hala OT DB2	Duża hala przemysłowa 120 x 50 x 15 m Z załącznikami i nadbudówkami: 125,15 x 52,40 x 18,25 m
Spline:	W utworach (Splines) / Inny Splines / Inny

PrzemSet01 Linia z brukowiec DB2	Znakowania dróg	
Struktury statyczne:	W Struktury statyczne / handlowych i przemysłowych / fabryk i obiektów	
PrzemSet01 2 Lodówki Bauknecht DB2	2 Lodówki pakowane 120 x 70 x 162,5 cm Wysokość montażu względna 14,4 cm	
InduSet01 4 Pralki Bosch DB2	4 Pralki pakowane 120 x 70 x 162,5 cm Wysokość montażu względna 14,4 cm	
InduSet01 4 Pralki Candy DB2	4 Pralki pakowane 120 x 70 x 162,5 cm Wysokość montażu względna 14,4 cm	
InduSet01 4 Pralki Haier DB2	4 Pralki pakowane 120 x 70 x 162,5 cm Wysokość montażu względna 14,4 cm	

InduSet01 Kom. nierdzewnej DB2	Komin ze stali nierdzewnej z funkcją dymu Rura Ø 40 cm Płyta fundamentowa 1 x 1 x 0,4 m
InduSet01 Euro palet DB2	Euro palet nowy 120 x 80 14,4 cm
InduSet01 Euro palet m DB2	Euro palet średnich stary 120 x 80 14,4 cm
InduSet01 Drabina pożarowa	Drabina pożarowa 15 m stary
InduSet01 Drabina pożarowa DB2	Drabina pożarowa 15 m nowy Wysokość całkowita 16,27 m
InduSet01 Wywiew stary DB2	Entlüftung mit Dunstfunktion stary 1,06 x 0,84 x 1,10 m
InduSet01 Wywiew DB2	Wentylacja z parą 1,06 x 0,84 x 1,10 m

	InduSet01 Photovoltaic DB2	Photovoltaic system 11,30 x 1,65 x 0,60 m 11 płyta	
	Bloki	W folderze blokowych / strukturach statycznych	
	InduSet01.bl3	Kompletny blok składający się z wszystkich urządzeń i załadowanych palet	
	InduSet01_Aufbauten.bl3	Tylko udogodnienia	
	InduSet01_E_Geraete.bl3	Blok z 36 ładowanymi paletami	
	Walutowe tekstury:	W folderze Resourcen > Tauschtexturen > DB2	
BUSSCH Kühlen + Heizen Name State Organitie Name State Organiti	InduSet01_Logo_TT_DB2.png InduSet01_COREL_Logo _TT_DB2.cpt	Tekstura na logo, kolorowe panele zewnętrzne i okna do indywidualnego wzornictwa Jak wyżej, w formacie COREL Photo-Paint X5	
	InduSet01_Geraete_TT_DB2.png InduSet01_COREL_Geraete _TT_DB2.cpt	Tekstura do urządzeń gospodarstwa domowego z wycięciami do indywidualnego wzornictwa Jak wyżej, w formacie COREL Photo-Paint X5	
	Jednostka demonstracyjna:	W folderze Resourcen > Anlagen > DB2	
	InduSet01.anl	Mały kompleks z poradami i sugestiami	
	Videodokumentation / Tutorial :	YouTube	

LOD - Stufen

	LOD0	LOD1	Abstand	Red.	LOD2	Abstand	Red.	LOD3	Abstand	Red.	LOD4	Abstand	Red.
Abluftrohr	4632	2978	> 10 m	36%	1144	> 30 m	75%	358	> 100 m	92%	94	> 200 m	98%
Schornstein	3762	2194	> 10 m	42%	1426	> 50 m	62%	378	> 100 m	90%	98	> 200 m	97%
Drabina pozarowa	6474	4620	> 30 m	29%	3194	> 60 m	51%	888	> 110 m	86%	156	> 300 m	98%
Photovoltaik	564	356	> 50 m	37%	184	> 150 m	67%	22	> 200 m	96%			
Halle	25056	18538	> 120 m	26%	8856	> 250 m	65%	4328	> 330 m	83%			
Euro palet	292	216	> 80 m	26%	142	> 120 m	51%	66	> 180 m	77%	10	> 220 m	97%
Beladung Palette	396	204	> 10 m	48%	140	> 30 m	65%	60	> 60 m	85%	12	> 150 m	97%
Summe	41176	20518	> 120 m	50%	9980	> 250 m	76%	4270	> 330 m	89%			

To obliczenie należy uznać za teoretyczne. Ze względu na fakt, że z reguły mocowania są częściej instalowane, a palety są również stosowane w wyższych jednostkach, liczba trójkątów z małej odległości znacznie wzrasta, ale procentowy spadek różnych stopni LODu staje się znacznie silniejszy. Widoczne obiekty są również renderowane. Również zniekształcając - dla lepszej redukcji LOD, fakt, że kiedy patrzysz na hol od zewnątrz, komponenty i towary są już w większej odległości, a zatem są już zredukowane.

Odbudowa

Sala i sprzęt to indywidualne przedmioty. Ma to następujące zalety:

- Możliwość indywidualnego montażu
- ✓ Wcześniejsze przełączenie LOD na sprzęt
- ✓ Daje to więcej szczegółów, gdy przyjrzysz się bliżej
- ✓ Obiekty wewnątrz są renderowane tylko wtedy, gdy są rzeczywiście widoczne
- Niższe obciążenie na komputerze = wyższa klatka = bardziej płynna zabawa

Aby budowa była prosta i szybka, urządzenie jest grupowane jako bloki, które są używane z tymi samymi współrzędnymi (X-Pos, Y-Pos, Z-rotation) jako samą halą. Podane wysokości należy dodać do wysokości montażowej hali. Jeśli już podano absolutną wysokość 0, to nie są potrzebne żadne zmiany, innymi słowy: nie musisz zapamiętać tych wartości ani dokumentacji, wartości są już zarejestrowane:

UWAGA:



1. Opcja "Adjust object to background height" musi być wyłączona.

 Po włożeniu bloku można wprowadzić tylko współrzędne x, y i z.
 Są to potwierdzone klawiszem OK lub Enter. Następnie można wprowadzić kąt.



W przeciwnym razie blok nie zostanie ustawiony we właściwej lokalizacji.

InduSet01.bl3	z + 7,45 m	Kompletny blok składający się z załączników
		- System fotowoltaiczny - kominy ze stali nierdzewnej - otwory wentylacyjne - wyjścia ewakuacyjne
		I palety z pralkami i lodówkami w holu
InduSet01_Aufbauten.bl3	z + 7,45 m	TYLKO załączniki
InduSet01_E_Geraete.bl3	z + 1,20 m	Blok 36 palet, wyposażony w pralkę i lodówkę



Mała końcówka: Jeśli monitor jest wystarczająco duży, aby zmniejszyć okno EEP lub nawet drugi monitor, możesz skorzystać z narzędzia "Snipping Tool", który można znaleźć w menu Start w sekcji "Akcesoria systemu Windows". W ten sposób wycinasz okno obiektu na ekranie, przesuń obraz nieco bliżej, a następnie w następnym kroku współrzędne skopiować.



Jeśli uważnie przyjrzysz się, znajdziesz samotną paletę podczas instalowania pierwszych dwóch bloków daleko od holu. Może to zostać usunięte lub przeniesione. Ma to służyć jedynie do zapewnienia, że blok ma te same zerowe współrzędne, co sam hall. W przeciwnym razie części nie były prawidłowo zamontowane, gdy hala zostanie obrócona.

Indywidualny montaż

Oczywiście można również zebrać poszczególne elementy, umieścić inne przedmioty lub używać sprzętu tego zestawu w innym miejscu w zakładzie.

Mała końcówka:



Aby móc umieścić obiekty bez problemów w hali bez konieczności przemieszczania samej sali zaleca się w każdym przypadku wersję EEP przynajmniej EEP 13 z wtyczką 2. Funkcję "Zamek obiektowy" można następnie wykorzystać w hali Mogą być pracowane woli, bez możliwości poruszania się, a nawet w najgorszym przypadku.



Działa bocznicy

Hala jako tory posiada cztery bramy dla pociągów towarowych, z których dwa są przeciwległe (bramy 1 i 16) do przejazdu pociągów i dwóch bram (bramy 14 i 15) z szynami końcowymi w hali. Długość ścieżki ostatniego toru w hali wynosi ok. 70 m do stanowiska buforowego.

W celu uproszczenia budowy połączeń torów - również dostęp do samochodu - w poniższej tabeli znajdują się odległości bramy:

Odlagłaćć brama	Brama 1/2	10.80 m	Donodzać /
Odlegiosc braina	Braina 1 / 2	10,80 m	POPĘuzac /
			Ciężarówka
	Brama 2 / 3	4,20 m	Ciężarówka /
			Ciężarówka
	Brama 3 / 4	4,50 m	Ciężarówka /
			Ciężarówka
	Brama 4 / 5	4,50 m	Ciężarówka /
			Ciężarówka
	Brama 5 / 6	4,50 m	Ciężarówka /
			Ciężarówka
	Brama 6 / 7	4,50 m	Ciężarówka /
			Ciężarówka
	Brama 7 / 8	4,50 m	Ciężarówka /
			Ciężarówka
	Brama 11 / 12	5,00 m	Ciężarówka /
			Ciężarówka
	Brama 12 / 13	5,00 m	Ciężarówka /
			Ciężarówka
	Brama 13 / 14	6,00 m	Ciężarówka /
			Popędzać
= Śledzenie odległości	Brama 14 / 15	6,00 m	Popędzać / Popędzać
= Śledzenie odległości	Brama 15 / 16	18,50 m	Popędzać / Popędzać

Brama 1 i brama 16 są przesunięte o 44,50 m od punktu zerowego na osi Y, gdy hala jest zainstalowana z obrotami o zerowym stopniu.

Nawet jeśli utwór "! V7 Nur Gleis LW1" jest już zainstalowany, możesz go zmienić w bieżącej wersji EEP. W tym celu wybierz z menu żądany utwór spline, kliknij go raz, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy utwór na hali. Będziesz mógł zmienić ścieżkę w menu kontekstowym. Wszystkie zaprogramowane ścieżki zostaną zastąpione nowym utworem.

Funkcjonowanie

Drzwi rolety można otwierać i zamykać za pomocą kliknięcia myszą lub kontaktu. W przypadku dużych bram dla pociągów konieczne jest jednoczesne naciśnięcie klawisza shift (dużego) jednocześnie z lewym przyciskiem, aby je otworzyć i zamknąć. Ale może zostać zwolniony natychmiast, bramy będą kontynuowane automatycznie. Drzwi są przyporządkowane oryginalnemu zdjęciu migawki i dostosowywane w czasie tak, aby można było usłyszeć typowy hałas wycięcia drzwi, gdy osiągnięto położenie końcowe.

Otwory wentylacyjne mają bardzo słabą funkcję dymu, które powinny naśladować parę niektórych systemów klimatyzacyjnych lub innych otworów wentylacyjnych. Podobnie jak w przypadku komina, może być również umieszczony pod właściwościami.

Kominy mają bardziej wydajną funkcję dymną.

W nocy oświetlają się lekkie taśmy, szafy drzwiowe, znaki firmowe i niektóre szyby. Oświetlenie wnętrza jest włączane przez cały dzień.

Walutowe tekstury

Jeśli masz program graficzny, w którym można pracować z warstwami, dołączone próbki są łatwe do edycji:

Obciążenia palet

Wykonaj zdjęcie przedniej i tylnej części opakowania (kuchenka, lodówka, pralka, zmywarka itp.) I dopasuj ją do rozmiaru. Zaimportuj teksturę swap do swojego programu graficznego i utwórz inną warstwę, która znajduje się pod postacią próbki. Na tym poziomie dopasuj wybrane urządzenie do odpowiedniego wycięcia, cztery lewe wycięcia przedniego, cztery prawe wycięcie z tyłu.

Powoływanie się:



Zapisz ten obraz jako plik * .png w obszarze Metadane w folderze \rightarrow Zasoby. Następnie przejdź do folderu \rightarrow Resources \ Real Estate \ Industry \ Attachments i skopiuj pliki \rightarrow

InduSet01_WAMA4_2_DB2.3dm i \rightarrow InduSet01_WAMA4_2_DB2.ini, pozostaw kopie w tym samym folderze.

Nazwy plików powinny cię zmienić. W InduSet01_WAMA4_3_DB2.3dm i

InduSet01_WAMA4_3_DB2.ini - lub np. InduSet01_MeinHerd.3dm i InduSet01_MeinHerd.ini. Ważne jest, aby pamiętać, że nazwy nie mają więcej niż 30 znaków (31), a nie umlauts (ä, ö, ü), no ß i żadnych innych znaków, z wyjątkiem liter, liczb i podkreślników.

W następnym kroku nadajesz nowemu kreacji własne imię: Otwórz nowy plik z rozszerzeniem \rightarrow .ini z edytorem lub Notatnikiem. Zwykle wystarczy dwukrotnie kliknąć plik, otworzy się automatycznie w edytorze. Znajdziesz tam wpis Name_POL.

```
InduSet01_WAMA4_2_DB2.ini - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[FileInfo]
Name_ENG
               ="InduSet01 4 WaMa Candy DB2"
Name GER
              ="InduSet01 4 WaMa Candy DB2"
Name FRA
               ="InduSet01 4 LaMa Candy DB2"
Name_POL
                ="PrzemSet01 4 Pralki Candy DB2"
       = 141
Icon
Generation
                = 4
Deployment_Start
                        = 1965
Deployment_End = 2100
Country = "D"
Creator_Model = "Dieter Bauer (DB2)"
Creator_Original = "Candy"
Description_ENG ="4 washing machines for InduSet01[e]1.20 x 0.70 x 1.61 m[e] Mounting
Description_GER ="4 Waschmaschinen zu InduSet01 (Gleiche Koordinaten wie InduSet01 Eu
Description_FRA ="4 machines a laver pour InduSet01[e]1,20 x 0,70 x 1,61 m[e]L'assemb
Description_POL ="4 Pralki z InduSet01[e]1,20 x 0,70 x 1,61 m[e]Montazowej wzgledem p
PdfDoc_ENG=""
PdfDoc_GER=""
PdfDoc_FRA=""
PdfDoc_POL=""
```

Zamień tekst między cudzysłowami na żądaną nazwę, np. "InduSet01 Moje serce".

Z →Description_POL możesz zmienić tekst opisu, który pojawia się po kliknięciu na właściwości modelu w EEP w menu kontekstowym obiektu.

Teraz w EEP są tylko dwa etapy:

Najpierw musisz skanować modele EEP, aby je znaleźć.

Następnie łączysz nowy model z nową teksturą: w tym celu szukasz nowego modelu na liście modelów i kliknij prawym przyciskiem myszy. W menu kliknij opcję \rightarrow Właściwości modelu (1.). Otworzy się następujące okno, w którym (2.) kliknij na \rightarrow Załaduj tekst wymiany

Modelle					
🚮 Hafenlagerb	uero_03_SB1				
<pre>####################################</pre>	us				
🐯 InduSet01 2	Kuehl Bauknecht DB2				
🐯 InduSet01 4	WaMa Bosch DB2		DOM: NOT	-	
Todusot01.4	MoMo Condy DR1		1000		
Mod	lell-Eigenschaften \I	nmobilien \Industrie \Anla	gen\InduSet01 WAMA		m 🗡
ellname:					
uSet01 4 WaMa	Bosch DB2				
trukteur des Mo	dells:	Erbau	er des Orign.		
er		▼ Othe	r		-
atzbeginn:	Einsatzende:	Epoche:	Land:	Ver	sion:
5	2100	Epoche IV	▼ (D) Deutschland	j 🔻 1.0	00
e des PDF-Dokur	mentes:				
				PI	DF-Dok. anzeigen
tzerdefinierte T	extur:				
				l li	ade Tauschtextur
tzerdefinierte т	ovhiri				
	Öffnen				

Znajdź folder, w którym "ukryłeś" teksturę. Jeśli zastanawiasz się, dlaczego nie jest wyświetlana własna tekstura, ma to prosty powód: Domyślnie wyświetlane są tylko pliki z rozszerzeniem .dds. Dlatego szukasz (3.) Końcówka * .png:

-5.070			1.5.1			
Ordner					•	0
HuG_Waeschelei nen_TT_DB2.dds	HuG_Waescheset _TT_DB2.dds					
ame:		0	~	Dateien (*.DDS)		~
		5		Dateien (*.DDS) Dateien (*.BMP)		
				Dateien (* JPG)		
				Dateien (*.TGA)		

Teraz nowe tekstury powinny być wyświetlane. Kliknij dwukrotnie, aby ją wznowić. Teraz znajduje się w linii "Tekst niestandardowy". Zamknij właściwości modelu → OK i włóż model w żądanej lokalizacji. Gratulacje - teraz masz własne towary w żegludze ⁽)

Logo / Tożsamość korporacyjna

Za pomocą drugiego zestawu wymiany można dodać własne logo firmy i zmienić kolory firmy na niebiesko i czerwono, które można znaleźć na zewnętrznej elewacji lub na oknach. Znak firmowy jest przezroczysty, dzięki czemu zapala się lepiej i przypomina więcej pojedynczych liter niż pełny znak, ale nadal nie potrzebuje zbyt wielu trójkątów. Tło powinno pozostawać przezroczyste lub mieć jasny kolor, alternatywnie bardzo ciemny (ciemnoszary) z lekkim napisem.

<u>Jednostka demonstracyjna</u>

System rozpocznie się od wybrania kamery "Start" (już ustawionej w stanie dostawy). Następnie naciśnij klawisz Shift i lewym przyciskiem myszy kliknij "Dysk". Kurs trwa około 6 minut dużo zabawy podczas oglądania.

Placówka pokazuje tylko niewielką część możliwości i oferuje początkujący idealną bazę ćwiczeń dla ręcznego i automatycznego trenowania. Niektóre punkty kontaktowe są już zintegrowane. Lua

została celowo porzucona, ponieważ starsze wersje EEP nie zawierają jeszcze Lua, a niektórzy użytkownicy nie współpracują z Lua.

Życzę Ci dużo zabawy z tym zestawem 😊

Znaleziono pytania, sugestie lub błędy?

Najlepiej ustawić żądanie na oficjalnym forum EEP: https://www.eepforum.de/forum/index.php?board/359-db2-dieter-bauer/

Informacje prawne

System demonstracyjny i demontażowy nie może być przekazany w ramach tego zestawu. Można go używać do celów demonstracyjnych i pokazowych wszelkiego rodzaju, także publicznie i komercyjnie, w sposób wyraźny dozwolony w stanie pierwotnym, a także dalej rozwijanym i / lub zmodyfikowanym.

Źródło dla modeli:

Jedna lub więcej tekstur tych modeli 3D została utworzona przy użyciu tekstur Textures.com. Obrazy te nie mogą być sprzedawane. Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź <u>www.textures.com</u>

Oryginalny tekst:

One or more textures on this 3D-model have been created with images from Textures.com. These images may not be redistributed by default. Please visit <u>www.textures.com</u> for more information.

Niektóre lub kilka tekstur tych modeli 3D zostały utworzone przy użyciu grafiki "Designed by Freepik".

Autor

Dieter Bauer Frauenstraße 13 89537 Giengen an der Brenz Niemcy

Web: <u>https://db-eep.de</u> Email: <u>dieter.bauer@db-eep.de</u>