

Documentation



Industrie Set 2 of DB2

(V10NDB20007)



<https://db-eep.de>




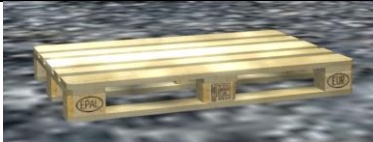

Contenu





Présentation du modèle.....	3
LOD - Étagée.....	7
Accumulation.....	8
Assemblage individuel.....	9
Travaux de revêtement.....	10
Fonctionnalités.....	10
Portes.....	10
Cheminées.....	11
Textures de change.....	11
Charge palette.....	11
Logo / Identité d'entreprise.....	14
Questions, suggestions ou erreurs trouvées?.....	15
Informations légales.....	15
Source pour les modèles:.....	15
Auteur.....	15



Présentation du modèle

L'ensemble industriel "InduSet01" se compose des modèles suivants:

	Objet de piste :	Dans les voies ferrées / Autre
	InduSet02 Hall OP DB2	Grande salle industrielle 120 x 50 x 15 m Avec pièces jointes et superstructures: 125,15 x 52,40 x 21,25 m
Splines:		Dans les pistes (Splines) / Autre Splines / Autre
	InduSet01 Ligne a. pierres pavees DB2	Marquage routier
Structures statiques:		Structures statiques / commerce et industrie / usines et installations
	InduSet01 2 Refrig. Bauknecht DB2	2 Réfrigérateurs emballés 120 x 70 x 162,5 cm Hauteur d'installation rel. 14,4 cm
	InduSet01 4 LaMa Bosch DB2	4 Machines à laver emballées 120 x 70 x 162,5 cm Hauteur d'installation rel. 14,4 cm

	<p>InduSet01 4 LaMa Candy DB2</p>	<p>4 Machines à laver emballées</p> <p>120 x 70 x 162,5 cm Hauteur d'installation rel. 14,4 cm</p>
	<p>InduSet01 4 LaMa Haier DB2</p>	<p>4 Machines à laver emballées</p> <p>120 x 70 x 162,5 cm Hauteur d'installation rel. 14,4 cm</p>
	<p>InduSet01 Chem. DB2</p>	<p>Cheminée avec fonction de fumée</p> <p>Ø 100 cm Hauteur 6,63 m</p>
	<p>InduSet01 Euro palette DB2</p>	<p>Euro palette nouveau</p> <p>120 x 80 14,4 cm</p>
	<p>InduSet01 Euro palette m DB2</p>	<p>Euro palette moyen vieux</p> <p>120 x 80 14,4 cm</p>
	<p>InduSet01 Echelle de secours vieux DB2</p>	<p>Echelle de secours 15 m vieux</p>

	<p>InduSet01 Echelle de secours DB2</p>	<p>Echelle de secours 15 m nouveau Hauteur totale 16,27 m</p>
	<p>InduSet01 Evac. d'air vieux DB2</p>	<p>Ventilation avec fonction vapeur, vieux 1,06 x 0,84 x 1,10 m</p>
	<p>InduSet01 Evac. d'air DB2</p>	<p>Ventilation avec fonction vapeur 1,06 x 0,84 x 1,10 m</p>
	<p>InduSet01 Photovoltaïque DB2</p>	<p>Système photovoltaïque 11,30 x 1,65 x 0,60 m 11 panneaux</p>
<p>Blocs</p>		<p>Dans les blocs / structures statiques</p>
	<p>InduSet02.bl3</p>	<p>Un bloc complet comprenant toutes les installations et palettes chargées</p>
	<p>InduSet02_Aufbauten.bl3</p>	<p>Seules les installations</p>
	<p>InduSet02_ Leuchten.bl3</p>	<p>Bloc avec 117 lumières dans le hall</p>
<p>Textures de change:</p>		<p>Dans le dossier Resourcen > Tauschtexturen > DB2</p>

 <p>Bezeichnung Größe Grafik Lage x/y Größe Original x * y in px (px von o. li) in cm Logo 512 x 256 0 / 0 210 * 105 Fenster groß 236 x 256 0 / 768 115 x 125 Fenster klein 106 x 128 256 / 696 50 x 60</p> <p>Gesamtgröße dieser Textur : 1.024 * 1.024 px</p>	<p>InduSet02_Logo_TT_DB2.png</p> <p>InduSet02_COREL_Logo_TT_DB2.cpt</p>	<p>Texture pour logo et fenêtres pour le design individuel</p> <p>Comme ci-dessus, au format COREL Photo-Paint X5</p>
	<p>InduSet01_Geraete_TT_DB2.png</p> <p>InduSet01_COREL_Geraete_TT_DB2.cpt</p>	<p>Texture pour les appareils électroménagers avec découpes pour le design individuel</p> <p>Comme ci-dessus, au format COREL Photo-Paint X5</p>
	<p>Unité de démonstration:</p>	<p>Dans le dossier Resourcen > Anlagen > DB2</p>
	<p>InduSet01.anl</p>	<p>Petit complexe avec des conseils et des suggestions</p>
	<p>Videodokumentation / Tutorial : YouTube</p>	
	<p>Comme les ensembles industriels 01 et 02 sont fonctionnellement presque identiques, la documentation vidéo peut être adoptée..</p>	

LOD - Étagée

	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%
Echelle de secours	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 palette	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%			

Ce calcul doit être considéré comme plutôt théorique. En raison du fait que, en règle générale, les pièces jointes sont plus fréquemment installées et que les palettes sont également utilisées dans des nombres d'unités supérieures, le nombre de triangles à une courte distance augmente de manière significative, mais le pourcentage de réduction dans les différentes étapes de LOD devient nettement plus fort. En outre, seuls les objets visibles sont rendus. Distorsions également - au profit d'une réduction plus efficace de la LOD, le fait que lorsque vous regardez la salle de l'extérieur, les composants et les marchandises sont déjà à plus grande distance et sont donc déjà réduits.

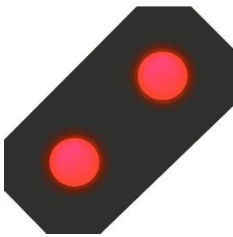
Accumulation

Le hall et l'équipement sont des objets individuels. Cela présente les avantages suivants:

- ✓ Montage individuel possible
- ✓ Plus tôt LOD allumer l'équipement
- ✓ Cela vous donne plus de détails lorsque vous vous rapprochez
- ✓ Les objets intérieurs ne sont rendus que lorsqu'ils sont effectivement visibles
- ✓ Charge plus faible sur l'ordinateur = cadres supérieurs = plaisir de jeu plus lisse

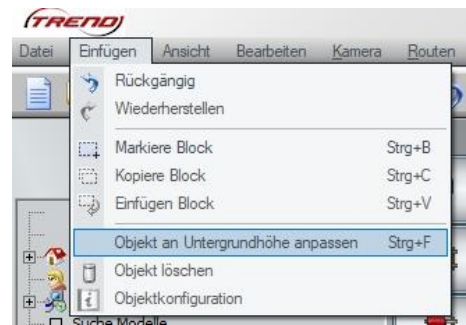
Afin de rendre la construction simple et rapide, l'équipement est regroupé sous forme de blocs qui sont utilisés avec les mêmes coordonnées (X-Pos, Y-Pos, Z-rotation) comme salle. Les hauteurs indiquées doivent être ajoutées à la hauteur d'installation de la salle. Si la hauteur absolue 0 est déjà donnée, aucune modification n'est nécessaire, c'est-à-dire: vous ne devez pas vous souvenir de ces valeurs ou de la documentation, les valeurs sont déjà enregistrées:

ATTENTION:



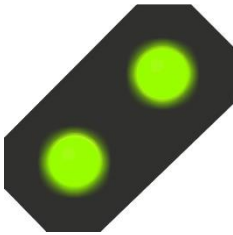
1. L'option "Ajuster l'objet à la hauteur de fond" DOIT être éteint.

2. Lorsque le bloc est inséré, seules les coordonnées x, y et z peuvent être saisies. Ceci est confirmé avec OK ou Entrée. Ensuite, l'angle peut être entré. Sinon, le bloc ne sera pas défini sur le bon emplacement.

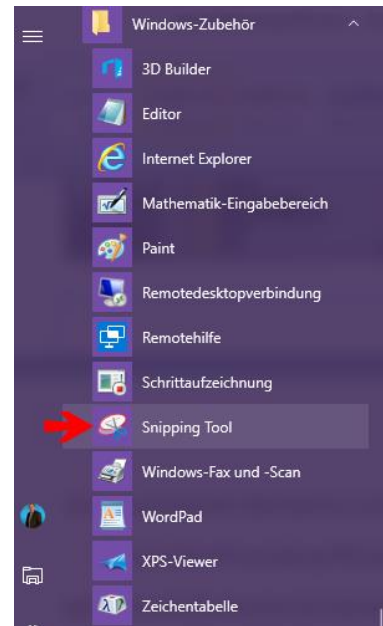


InduSet01.bl3		Un bloc complet composé des pièces jointes - cheminées - bouches d'aération - échappe au feu - lumières dans le hall
InduSet01_Aufbauten.bl3		SEULEMENT les pièces jointes
InduSet01_Leuchten.bl3		Bloc avec 117 lumières dans le hall

Petite point:



Si votre moniteur est suffisamment grand pour rétrécir la fenêtre EEP ou même avoir un second moniteur, vous pouvez utiliser l'outil "Snipping Tool", qui se trouve dans le menu Démarrer sous "Accessoires Windows". Donc, vous coupez la fenêtre de l'objet sur l'écran, déplacez l'image un peu sur le côté puis, à l'étape suivante, les coordonnées sont simplement copiées.

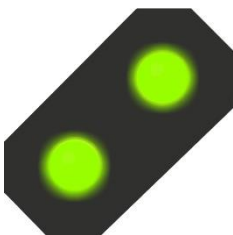


Si vous regardez de près, vous trouverez une palette solitaire lors de l'installation des deux premiers blocs loin de la salle. Cela peut être supprimé ou déplacé. Il sert simplement à s'assurer que le bloc possède les mêmes coordonnées nulles que la salle elle-même. Sinon, les pièces ne seraient pas correctement installées lorsque la salle est tournée.

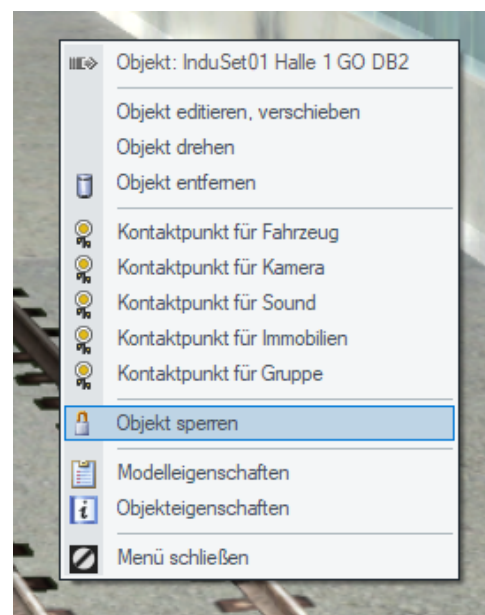
Assemblage individuel

Bien sûr, vous pouvez également assembler vous-même les éléments individuels, placer d'autres objets ou utiliser l'équipement de cet ensemble ailleurs dans votre usine.

Petite point:



Afin de pouvoir placer des objets sans problème dans la salle sans avoir à déplacer le hall lui-même, il est conseillé d'utiliser une version EEP d'au moins EEP 13 avec le plug-in 2. La fonction "Lock object" peut alors être utilisée dans le hall. Peut être travaillé à volonté, sans pouvoir se déplacer, ni même dans le pire des cas.



Travaux de revêtement

La salle en tant que piste compte quatre portes pour les trains de marchandises, dont deux sont en vis-à-vis (portes 1 et 16) pour passer des trains et deux portes (portes 14 et 15) avec des rails d'extrémité dans la salle. La longueur de piste de la piste finale dans la salle est d'environ 70 m jusqu'à la borne tampon.

Afin de faciliter la construction des connexions ferroviaires - également l'accès des camions - vous trouverez dans le tableau suivant les distances de la porte:

Distance de la porte	Porte 1 / 2	10,80 m	Chemin de fer / Camion
	Porte 2 / 3	4,20 m	Camion / Camion
	Porte 3 / 4	4,50 m	Camion / Camion
	Porte 4 / 5	4,50 m	Camion / Camion
	Porte 5 / 6	4,50 m	Camion / Camion
	Porte 6 / 7	4,50 m	Camion / Camion
	Porte 7 / 8	4,50 m	Camion / Camion
	Porte 11 / 12	5,00 m	Camion / Camion
	Porte 12 / 13	5,00 m	Camion / Camion
	Porte 13 / 14	6,00 m	Camion / Chemin de fer
= Distance de la piste	Porte 14 / 15	6,00 m	Chemin de fer / Chemin de fer
= Distance de la piste	Porte 15 / 16	18,50 m	Chemin de fer / Chemin de fer

La porte 1 et la porte 16 sont décalées 44,50 m du point zéro dans l'axe Y lorsque la salle est installée avec une rotation à zéro degré.

Même si la piste "! V7 Nur Gleis LW1" est déjà installée, vous pouvez la modifier dans les versions EEP actuelles à volonté. Pour ce faire, sélectionnez la spline de piste souhaitée dans le menu, cliquez dessus une fois, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur une piste dans le hall. Vous pourrez alors modifier la piste dans le menu contextuel. Toutes les pistes prédéfinies seront remplacées par la nouvelle piste.

Fonctionnalités

Portes

Les portes à rouleaux peuvent être ouvertes et fermées par clic ou contact de la souris. Dans le cas des grandes portes des trains, il faut appuyer simultanément sur la touche shift (grande échelle) avec un clic gauche pour compléter l'ouverture et la fermeture du train. Mais il peut être libéré immédiatement, les portes se poursuivent automatiquement. Les portes reçoivent chacune une photographie originale d'un volet roulant et réglées dans le temps afin que vous puissiez entendre le bruit d'arrêt typique de la porte lorsque la position finale est atteinte.

Événements

Les événements ont une fonction de fumée très faible, qui devrait imiter la vapeur de certains systèmes de climatisation ou d'autres événements. Comme dans le cas de la cheminée, il peut également être placé sous les propriétés.

Cheminées

Les cheminées ont une fonction de fumée plus puissante.

Éclairage extérieur

La nuit, les bandes légères, les plaques de porte, les panneaux d'entreprise et les vitres sont éclairés.

Éclairage intérieur

L'éclairage intérieur intégré se compose de tubes fluorescents, qui peuvent être complètement encastrés en faveur des anciens luminaires industriels (→ Propriétés du sol → tubes fluorescents → 100% = complètement encastrés).

La longueur de câble des luminaires industriels peut être raccourcie et allongée. Cela le rend utilisable aussi dans d'autres objets.

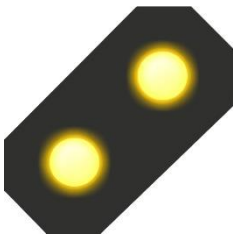
Textures de change

Si vous avez un programme graphique dans lequel vous pouvez travailler avec des calques, les échantillons inclus sont faciles à modifier:

Charge palette

Faites une photo de l'avant et de l'arrière d'un appareil encore emballé (cuisinière, réfrigérateur, machine à laver, lave-vaisselle, etc.) et ajustez-le dans sa taille. Importez la texture d'échange dans votre programme graphique et créez une autre couche qui est derrière la texture de l'échantillon. À ce niveau, adaptez l'appareil de votre choix dans les découpes respectives, les quatre découpes à gauche de l'avant, les quatre découpes de droite sur le dos.

Allusion:



Pour le programme graphique Corel Photo-Paint X5 ou supérieur, les textures d'échange sont incluses dans le format .cpt pour l'édition directe.

Enregistrez cette image sous la forme d'un fichier * .png sous Échanges Exchange dans votre dossier Ressources →. Ensuite, accédez au dossier → Ressources \ Immobilier \ Industrie \ Pièces jointes et copiez les fichiers → InduSet01_WAMA4_2_DB2.3dm et → InduSet01_WAMA4_2_DB2.ini, laissez les copies dans le même dossier.

Les noms de fichier devraient maintenant vous changer. Dans InduSet01_WAMA4_3_DB2.3dm et InduSet01_WAMA4_3_DB2.ini - ou par exemple InduSet01_MeinHerd.3dm et InduSet01_MeinHerd.ini. Il est important de noter que les noms n'ont pas plus de 30 caractères (31 incl. Dot) et pas d'ombres (ä, ö, ü), non et aucun autre caractère sauf les lettres, les chiffres et le trait de soulignement.

Dans l'étape suivante, vous donnez à votre nouvelle création son propre nom: Ouvrez le nouveau fichier avec l'extension → .ini avec l'éditeur ou le Bloc-notes. Généralement, il suffit de double-cliquer sur le fichier, il s'ouvre automatiquement dans l'éditeur. Vous y trouverez l'entrée Name_FRA.

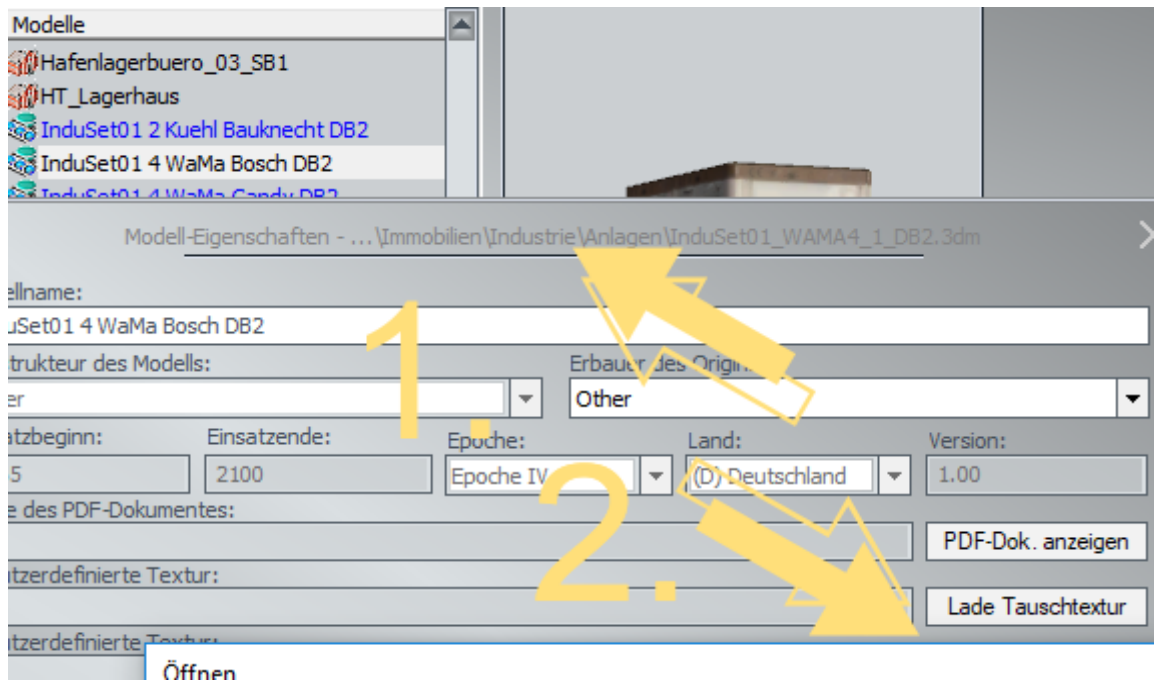
```
InduSet01_WAMA4_2_DB2.ini - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[[FileInfo]
Name_ENG      ="InduSet01 4 WaMa Candy DB2"
Name_GER      ="InduSet01 4 WaMa Candy DB2"
Name_FRA      ="InduSet01 4 LaMa Candy DB2"
Name_POL      ="PrzemSet01 4 Pralki Candy DB2"
Icon          = 141
Generation    = 4
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=""
```

Remplacez le texte entre les guillemets par votre nom souhaité, par ex. "InduSet01 Mon coeur". Avec →Description_FRA, vous pouvez modifier le texte de description, qui apparaît lorsque vous cliquez sur les propriétés du modèle dans EEP dans le menu contextuel de l'objet.

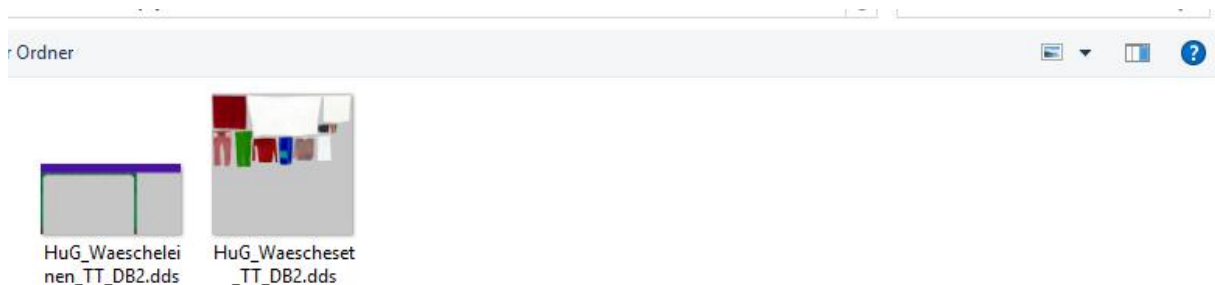
Maintenant, il n'y a que deux étapes dans EEP:

D'abord, vous devez analyser les modèles pour EEP pour les trouver.

Ensuite, vous connectez le nouveau modèle avec la nouvelle texture: pour ce faire, vous recherchez le nouveau modèle dans la liste du modèle et cliquez avec le bouton droit de la souris. Dans le menu, cliquez sur → Propriétés du modèle (1.). La fenêtre suivante s'ouvre, où vous (2.) cliquez sur → Charger le texte d'échange



Trouvez le dossier où vous avez caché votre texture. Si vous vous demandez pourquoi votre propre texture n'est pas affichée, cela a une raison simple: par défaut, seuls les fichiers avec l'extension .dds sont affichés. Par conséquent, vous recherchez (3.) La fin * .png:



Maintenant, votre nouvelle texture devrait être affichée.

Double-cliquez dessus pour le prendre. C'est maintenant dans la ligne "Texture personnalisée".

Fermez les propriétés du modèle avec → OK et insérez le modèle à l'emplacement souhaité.

Félicitations - maintenant vous avez vos propres marchandises en expédition 😊

Logo / Identité d'entreprise

Avec le deuxième kit d'échange, vous pouvez inscrire votre propre entreprise et "peindre" les fenêtres individuellement.

Unité de démonstration

Le système démarre en sélectionnant la caméra "Démarrer" (déjà réglé dans l'état de livraison). Ensuite, appuyez sur la touche Maj et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur "Drive". Le parcours dure environ 10 minutes, beaucoup d'amusement tout en regardant.

L'installation ne présente qu'une petite partie des possibilités et offre au débutant une base d'exercice idéale pour les manèges automatiques et automatiques. Certains points de contact sont déjà intégrés. Lua a été délibérément abandonnée parce que les anciennes versions d'EEP n'incluent pas encore Lua, et certains utilisateurs ne travaillent pas avec Lua.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir avec cet ensemble 😊

Questions, suggestions ou erreurs trouvées?

Il est préférable de définir votre demande dans le forum EEP officiel:

<https://www.eepforum.de/forum/index.php?board/359-db2-dieter-bauer/>

Informations légales

Le système de démonstration et de suppression ne peut pas être transmis dans le cadre de cet ensemble. Il peut être utilisé à des fins de démonstration et de démonstration de toutes sortes, aussi publiquement et commercialement, est expressément autorisé dans l'état d'origine ainsi que développé et / ou modifié.

Source pour les modèles:

Une ou plusieurs textures de ces modèles 3D ont été créées à l'aide de textures de Textures.com. Ces images peuvent ne pas être revendues. Pour plus d'informations, visitez www.textures.com

Texte original:

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 www.textures.com for more information.

Certaines ou plusieurs textures de ces modèles 3D ont été créées à l'aide des graphiques "[Designed by Freepik](#)".

Auteur

Dieter Bauer
Frauenstraße 13
89537 Giengen an der Brenz
Allemagne

Web: <https://db-eep.de>

Email: dieter.bauer@db-eep.de