Anleitung zum Umgang mit den Baggermodellen von KG1

Baggerimmobilie oder Rollmaterial in seiner Grundstellung.
So sehen sie aus wenn sie in EEP3-EEP5 eingesetz werden.

Die Rollmaterielien haben Licht, Bremslichter,Blinklichter,drehende und lenkende Räder.
Des weiteren kann mit jedem Bagger egal ob Rollmaterial oder Immobilie eine volle Simulation eines arbeitenden Baggers, in EEP 5 mit Plugin 1, dargestellt werden.

Das Rollmaterial wird wie gehabt über Kontaktpunkte in seiner Fahrbahn gesteuert.
Seit EEP5 mit Plugin 1 kann man auch Immobilien über solche Kontaktpunkte ansteuern.
Man lässt ein Fahrzeug (z.B. Schaltauto in einer Steuerstrecke) über einen Kontaktpunkt fahren und dieser steuert dann eine Aktion an einer Immobilie. Ich habe heraus gefunden das nicht nur eine Bewegung an einer Immobilie steuerbar sind. Und dieses Wissen habe ich in diese Bagger eingebaut.

Folgende Achsen stehen zur Verfügung:

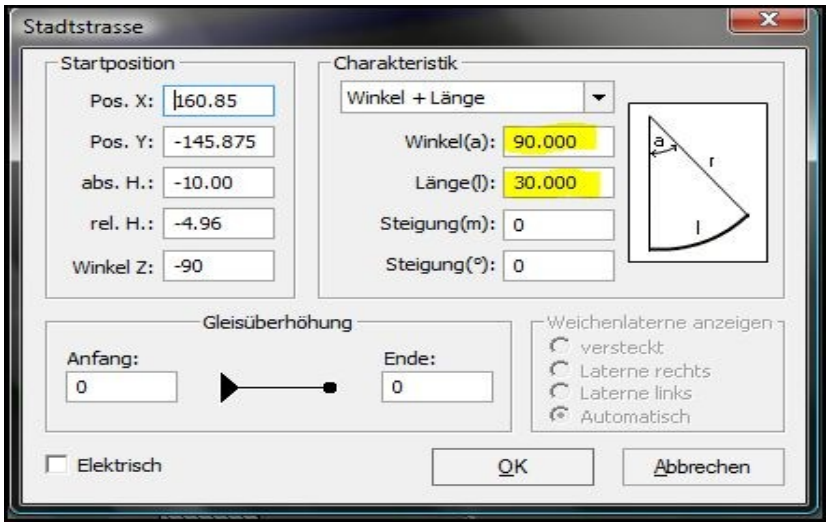
- Baggerarme_runter_hoch
- Kabine_dreh
- Schaufel oder Greifer auf_zu
- Schutt ab EEP5 Plugin 4
- Stützen absenken.

Bei den Rollmaterialien ist bei dem Bagger mit der Schaufel jeder Arm extra ansteuerbar.

- Arm1
- Arm2
- Arm3

Wie steuert man nun eine Baggerimmobilie ?

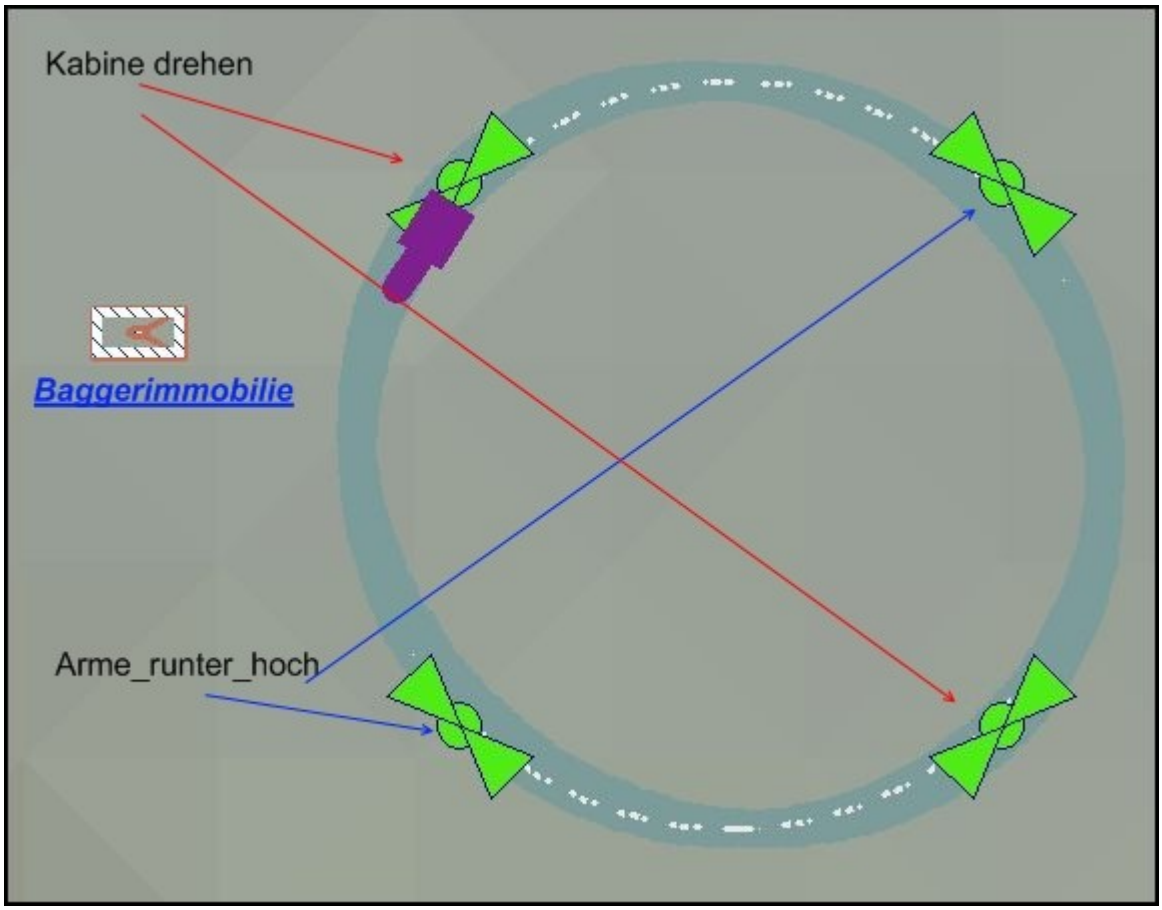
1. Stell die Baggerimmobilie an die gewünschte Stelle in eurer Anlage.
2. Durch anklicken bei gedrückter Shifttaste kann die Drehgeschwindigkeit erhöht und mit gedrückter Steuerungstaste(STRG) verringert werden.
3. Stell den Bagger wieder durch anklicken auf gerade aus.
4. Baue nun einen Steuerungstrecke. Am einfachsten macht man dies mit einem Stück Strasse



von 30m Länge und diese hat einen Winkel von 90°. Dieses noch 3 mal vervielfältigen damit man einen geschlossenen Kreis erhält. Setze ein Fahrzeug mit ca. 10km/H darauf und lasse dieses fahren.

5. Auf das erste und das dritte Viertel setzt man einen Kontaktpunkt zum drehen der Kabine. Die besten Ergebnisse erreicht man in dem man ihn in Schritten drehen lässt. Positive Werte ergibt eine Linksdrehung und negative eine Rechtsdrehung . 180 ° zum Beispiel ist mit dem Wert 9 oder minus 9 zu erreichen. Nimmt man höhere Zahlen so dreht er sich weiter über 180° hinaus. Somit ist es auch möglich den Bagger im Kreis drehen zu lassen. Man gebe 18 oder minus 18 ein und er dreht sich einmal um 360°. Im gegenüberliegenden Viertel bitte den gegenteiligen Wert als Kontaktpunkt setzen. Ein Schritt ist also 20°.

6. Im zweiten Viertel der Steuerstrecke als nächstes den Kontaktpunkt Arme_runter_hoch setzen. Als erstes habe ich immer die Arme auf volle Höhe gebracht. Damit man immer so zu sagen eine Ausgangstellung hat von der man aus immer alle anderen Stellungen am einfachsten erreicht. Mit Bewegung in Richtung A. Weiter Arbeitsgänge sind mit Schritten gut zu bewerkstelligen. Schritt minus 2 und der Bagger arbeitet in Bodennah. Höhere Werte oder Bewegung in Richtung B und er arbeitet einen Graben / Grube aus. So sollte es nun aussehen.



7. Nun wird es Zeit sich mal den Bagger in Aktion in der Anlage mal an zu sehen.
   Also umschalten in 3D. Die Kontaktpunkte müssen nun noch etwas zusammen geschoben werden, damit ein reibungsloser Arbeitsablauf simuliert wird. Nun setzt man den Kontaktpunkt zum schließen des Greifers / heranziehen der Schaufel. Und zwar mit etwas Abstand nach dem Kontaktpunkt wo die Arme abgesenkt wurden.
8. Das Schaufel oder Greifer öffnen kommt hinter unseren ersten Kontaktpunkt wo der Baggerarm in seine höchste Stellung gebracht wurde. Wer nun noch Plugin 4 hat kann jetzt noch anschließend den Kontaktpunkt Schutt zweimal direkt über einander setzen. Schutt in Richtung A und direkt darüber den Kontaktpunkt Schutt in Richtung B mit 2 Sekunden Verzögerung für Schaufelbagger und 3 Sekunden mit Greifer.

Das war´s.
Natürlich kann man wenn man versierter ist mit Schaltungen das ganze noch besser machen, aber dies sollte nur ein kleine Einweisung in die Steuerung sein.

Viel Spaß beim Baggern wünscht Dir Karsten Gruner.