

Beschreibung zum Set V10NDH10163 (Sirenenset mit Zubehör)

Einsetzen der Modelle in den Versionen EEP 10 bis EEP 16 Plugin 1

Die Grundmodelle der Sirenen können wie jede Immobilie mit dem Gizmo frei verschoben und platziert werden.

Um die Zusatzmodelle und die Grundmodelle zu verbinden (Sirene 4 Megafone DH1 mit Sirene 4 Megafone Standfuß DH1 bzw. Sirene modern DH1 mit Sirene modern Zusatz DH1)

Gehen Sie bitte wie folgt vor:

Nachdem Sie den ersten Teil der Kombination eingesetzt haben notieren Sie sich bitte die Koordinaten.

Beim Set Sirene 4 Megafone positionieren Sie idealerweise zuerst das Modell Sirene 4 Megafone Standfuß DH1 und anschließend das Modell Sirene 4 Megafone DH1.

Verwenden Sie dabei die gleichen Koordinaten.

Beim Set Sirene modern positionieren Sie idealerweise zuerst das Modell Sirene modern DH1 und anschließend das Modell Sirene modern Zusatz DH1.

Verwenden Sie dabei die gleichen Koordinaten und addieren Sie zur Höhe für das Sirene modern Zusatz DH1 40 cm.

Einsetzen der Modelle in den Versionen ab EEP 16 Plugin 2

Für die Versionen ab EEP 16 Plugin 2 sind die Modelle mit sogenannten Snappoints versehen, die ein Andocken der Immobilien aneinander auf einfache Weise ermöglichen.

Sound abspielen

Alle Sirenenmodelle bis auf das Modell Sirene modern Zusatz DH1 verfügen über eine Achse Feueralarm. Während diese Achse in Bewegung ist wird der bekannte Alarmton abgespielt.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten den Sound abzuspielen.

1. Benutzen Sie einen Kontaktpunkt für Immobilien. Stellen Sie die Achse Feueralarm ein und wählen Sie Bewegung Richtung A. Sobald ein Fahrzeug über den Kontaktpunkt fährt wird der Sound abgespielt.
Beachten Sie bitte, dass für das nächste Abspielen des Sounds ein weiterer Kontaktpunkt erforderlich ist, der die Achse der Immobilie in Richtung B bewegt.
2. Wenn Sie Lua verwenden möchten erstellen Sie eine Anweisung um die Achse Feueralarm zu bewegen [EEPStructureAnimateAxis(„#xy_Name“,“Feueralarm“,100)]
Beim Aufruf dieser Anweisung wird der Alarmton abgespielt.
Um die Achse wieder in ihren Ursprungszustand zurück zu setzen verwenden Sie

EEPStructureSetAxis(„#xy_Name“,“Feueralarm“,0)

Diese Anweisung aber bitte erst verwenden nachdem der Ton ausgeklungen ist.

Und nun wünsche ich viel Spaß mit den Modellen.

Dieter Hirn

Description of the set V10NDH10163 (Siren set with accessories)

Inserting the models in the versions EEP 10 to EEP 16 Plugin 1

The basic models of the sirens can be moved and placed freely with the Gizmo, just like any real estate.

To connect the additional models and the basic models (siren 4 megaphones DH1 with siren 4 megaphones stand DH1 or siren modern DH1 with siren modern addition DH1).

Please proceed as follows:

After you have inserted the first part of the combination, please note down the coordinates.

For the Siren 4 megaphone set, ideally position the Siren 4 megaphone stand DH1 model first and then the Siren 4 megaphone DH1 model.

Use the same coordinates.

For the Siren modern set, ideally position the Siren modern DH1 model first and then the Siren modern DH1 add-on model.

Use the same coordinates and add 40 cm to the height for the Siren modern DH1 add-on.

Inserting the models in the versions from EEP 16 Plugin 2 onwards

For the versions from EEP 16 Plugin 2 on, the models are provided with so-called snappoints, which allow a docking of the properties to each other in a simple way.

Play sound

All siren models except the model siren modern addition DH1 have an axis fire alarm. While this axis is in motion, the familiar alarm sound is played.

There are several ways to play the sound.

1. use a contact point for real estate. Set the axis Fire alarm and select Movement direction A. As soon as a vehicle passes over the contact point the sound will be played.

Note that the next time the sound is played, another contact point is required to move the property axis in direction B.

2. if you want to use Lua create an instruction to move the axis fire alarm [EEPStructureAnimateAxis("#xy_Name", "FireAlarm",100)].

When this instruction is called, the alarm sound is played.

To set the axis back to its original state use EEPStructureSetAxis("#xy_Name", "FireAlarm",0)

But please use this statement only after the sound has faded out.

And now have fun with the models.

Dieter Hirn

Description du set V10NDH10163 (set de sirènes avec accessoires)

Mise en place des modèles dans les versions EEP 10 à EEP 16 Plugin 1

Comme tout bien immobilier, les modèles de base des sirènes peuvent être déplacés et placés librement avec le Gizmo.

Pour relier les modèles supplémentaires et les modèles de base (Sirène 4 mégaphones DH1 avec Sirène 4 mégaphones sur pied DH1 ou Sirène moderne DH1 avec Sirène moderne supplémentaire DH1).

Veuillez procéder comme suit :

Après avoir inséré la première partie de la combinaison, veuillez noter les coordonnées.

Pour le set Sirène 4 mégaphones, positionnez idéalement d'abord le modèle Sirène 4 mégaphones sur pied DH1 et ensuite le modèle Sirène 4 mégaphones DH1.

Utilisez pour cela les mêmes coordonnées.

Pour le set Sirène moderne, positionnez idéalement d'abord le modèle Sirène moderne DH1 et ensuite le modèle Sirène moderne complément DH1.

Utilisez les mêmes coordonnées et ajoutez 40 cm à la hauteur du Sirène moderne supplémentaire DH1.

Mise en place des modèles dans les versions à partir du plugin 2 EEP 16

Pour les versions à partir d'EEP 16 Plugin 2, les modèles sont dotés de "snappoints" qui permettent d'arrimer facilement les immeubles entre eux.

Jouer le son

Tous les modèles de sirènes, à l'exception du modèle Sirène moderne ajout DH1, disposent d'un axe Alarme incendie. Lorsque cet axe est en mouvement, le son d'alarme bien connu est joué.

Il y a plusieurs façons de faire retentir le son.

1. utilisez un point de contact pour l'immobilier. Réglez l'axe Alarme incendie et sélectionnez Mouvement direction A. Dès qu'un véhicule passe sur le point de contact, le son est joué.

Notez que pour que le son soit joué la prochaine fois, un autre point de contact est nécessaire pour déplacer l'axe de la propriété dans la direction B.

2) Si vous souhaitez utiliser Lua, créez une instruction pour déplacer l'axe Alarme incendie [EEPStructureAnimateAxis("#xy_Name", "Alarme incendie",100)].

Lors de l'appel de cette instruction, le son de l'alarme est joué.

Pour remettre l'axe dans son état initial, utiliser `EEPStructureSetAxis("#xy_Name", "Alarme incendie",0)`.

N'utilisez cette instruction qu'après la fin du son.

Et maintenant, je vous souhaite beaucoup de plaisir avec les modèles.

Dieter Hirn

Opis zestawu V10NDH10163 (zestaw syreny z akcesoriami)

Wstawianie modeli w wersjach od EEP 10 do EEP 16 Plugin 1

Podstawowe modele syren można dowolnie przenosić i umieszczać za pomocą Gizmo, tak jak każdą inną nieruchomość.

Aby połączyć modele dodatkowe z modelami podstawowymi (syrena 4 megafony DH1 z syreną 4 megafony Stand DH1 lub syrena modern DH1 z syreną modern Add-on DH1)

Należy postępować w następujący sposób:

Po wprowadzeniu pierwszej części kombinacji należy zanotować współrzędne.

W przypadku zestawu Siren 4 Megaphone, najlepiej najpierw umieścić stojak Siren 4 Megaphone DH1, a następnie Siren 4 Megaphone DH1.

Należy użyć tych samych współrzędnych.

W przypadku zestawu Siren modern, najlepiej ustawić najpierw model Siren modern DH1, a następnie model dodatkowy Siren modern DH1.

Użyj tych samych współrzędnych i dodaj 40 cm do wysokości dodatku Siren modern DH1.

Wstawianie modeli w wersjach od EEP 16 Plugin 2 wzwyż

W wersjach od EEP 16 Plugin 2 modele są wyposażone w tak zwane snappointy, które umożliwiają dokowanie właściwości do siebie w prosty sposób.

Odtwarzanie dźwięku

Wszystkie modele syren z wyjątkiem nowoczesnego dodatku DH1 mają oś alarmu pożarowego. Gdy ta oś jest w ruchu, odtwarzany jest znany dźwięk alarmu.

Istnieje kilka sposobów odtwarzania dźwięku. 1.

1. Użyj punktu kontaktowego dla nieruchomości. Ustaw oś Alarm pożarowy i wybierz Kierunek ruchu A. Gdy tylko pojazd przejedzie przez punkt styku, zostanie odtworzony dźwięk.

Należy pamiętać, że przy następnym odtworzeniu dźwięku wymagany jest kolejny punkt styku, aby przesunąć oś nieruchomości w kierunku B.

Jeśli chcesz użyć języka Lua, utwórz instrukcję przesuwającą oś alarmu pożarowego [EEPStructureAnimateAxis("#xy_Name", "FireAlarm",100)].

Po wywołaniu tej instrukcji zostanie odtworzony dźwięk alarmu.

Aby przywrócić oś do pierwotnego stanu, użyj `EEPStructureSetAxis("#xy_Name", "FireAlarm",0)`.

Instrukcji tej należy użyć dopiero po wyciszeniu dźwięku.

A teraz życzę dużo zabawy z modelami.

Dieter Hirn