

Dokumentation

Hintergründe Set 02

Industrie

15 verschiedene Motive bieten die Möglichkeit, auf einfache Art und Weise ihrer Anlage mit einem zusätzlichen räumlichen Eindruck zu versehen.

Durch geschickte Anpassung von gestaltetem Anlagenbereich und passend skaliertem Hintergrund ist es möglich, beide Bereiche ineinander übergehen zu lassen.

Die Motive in diesem Paket stammen aus dem Bereich Industrie.

Das Set ist in 2 Pakete unterteilt:

Basispaket:

15 verschiedene Motive

23 Dateien mit Änderungen im Bereich der Flächengestaltung

Diese Modelle reagieren auf die Sonneneinstrahlung

Die Modelle haben alle eine Bezeichnung, die mit HGS... beginnt

Ergänzungspaket:

Gleiche Motive wie das Basispaket

23 Dateien mit Änderungen im Bereich Lichtwirkung

Diese Modelle reagieren **NICHT** auf die Sonneneinstrahlung

Die Modelle haben alle eine Bezeichnung, die mit HG... beginnt

WICHTIG:

Für die allermeisten Fälle ist es ausreichend, nur das Basispaket zu installieren.

Die Dateien im Ergänzungspaket werden nur benötigt, falls die Lichteinstellung des Hintergrundes nicht passt und er zu hell erscheint.

Auflistung der Modelle:



HG17_1_Budenheim_Wikipedia_1920x288.png

HG17-1 Fabrikgebäude am Rhein MH3



HG17_Am_Rhein_1344x288.png

HG17 Fabrikgebäude am Rhein MH3



HG18_Braunkohlekraftwerk_4096x960.png

HG18 Braunkohlekraftwerk ohne Acker MH3



HG18_Braunkohlekraftwerk_4096x1472.png

HG18 Braunkohlekraftwerk MH3



HG19_Dieseltankstelle_4096x2688.png

HG19 Dieseltankstelle MH3
HG19 LQ Dieseltankstelle MH3



HG20_Mine_4096x448.png

HG20 Braunkohlekraftwerk MH3
HG20 Braunkohlekraftwerk Bogen 60° MH3



HG21_Kraftwerk_Scholven_3904x1472.png

HG21 Steinkohlekraftwerk GE-Scholven MH3



HG22_Windrad 1 Gahlen_Kulisse_3872x960.png

HG22_1 Windrad mit Baum MH3
HG22_2 Windrad MH3
HG22 Windrad mit Baumkulisse MH3



HG23_Betrieb für Baumaterial 2080x576.png

HG23 Fabrik fuer Baumaterialien MH3



HG24_Kraftwerk vor dem Abriss_1024x384.png

HG24 Heizkraftwerk MH3



HG25_Kraftwerk_3712x1728.png

HG25 Steinkohlekraftwerk Amercentrale MH3



HG26_Kraftwerk_Hamburg_4096x1632.png

HG26 Heizkraftwerk HH-Tiefstack MH3



HG27_Kraftwerk_Treptow_4096x1728_Licht_neu.png

HG27 Heizkraftwerk Klingenberg MH3



HG28_MVA Magdeburg_4096x2048.png

HG28 Müllheizkraftwerk Magdeburg-Rothensee MH3



HG29_Kraftwerk_DU-Walsum_3872x1504.png

HG29 Steinkohlekraftwerk Duisburg-Walsum MH3



HG30_Hafenkraene_4096x1344.png

HG30a Hafenkraene Gothenburg, Schweden animiert MH3

HG30 Hafenkraene Gothenburg, Schweden MH3

HG30 Hafenkraene nur Vordergrund MH3



HG31

Hafenkraene_Kran4_bewegliche_Teile_672x928.png

HG31 Hafenkran Gothenburg, Schweden animiert MH3

Um auch bei Verwendung mit hoher Skalierung noch ein guten optischen Eindruck zu erzielen werden hochauflösende Texturen verwendet, was zum Teil zu recht großen Dateien führt.

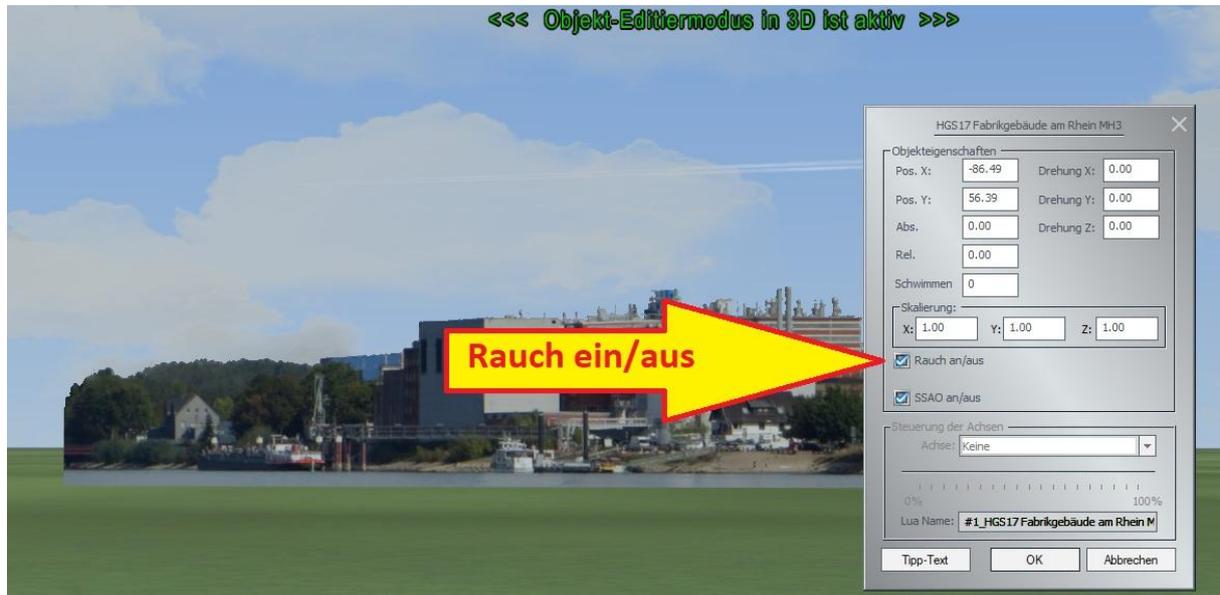
Die Darstellungsgröße der Modelle ist nur abhängig von den mir vorliegenden Ausgangstexturen.

Eine Textur von 4096*4096 wird auch durch eine Modellfläche 4096*4096 angezeigt, entsprechend kleinere Texturen ergeben kleinere Modelle.

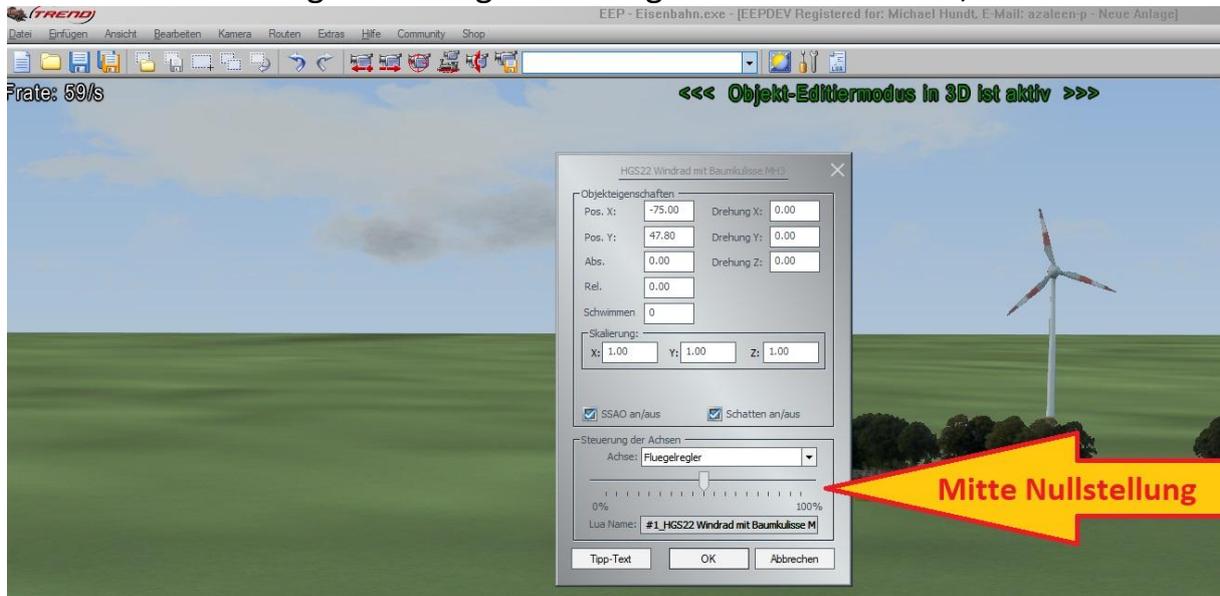
Die Anpassung innerhalb von EEP an die jeweilige Aufstellsituation muss durch den Nutzer über die Skalier-Funktion vorgenommen werden

Informationen zu den Verwendungsmöglichkeiten:

Alle Modelle mit Kaminen haben eine schaltbare Rauchfunktion



Modell 22 & 22-1 & 22-2 Windrad besitzt die Achse Fluegelregler, mit der Drehrichtung und Drehgeschwindigkeit einstellbar sind,



dabei ist Achsenmitte (50%) die Nullstellung, über Veränderung Richtung 0% oder 100% werden Drehrichtung und Drehgeschwindigkeit eingestellt.

Modell "HG30 nur Vordergrund" ist gedacht in Kombination mit HG30 oder HG30a, um einen Spline für einen Fahrweg optisch innerhalb des Modelles verlegen zu können.



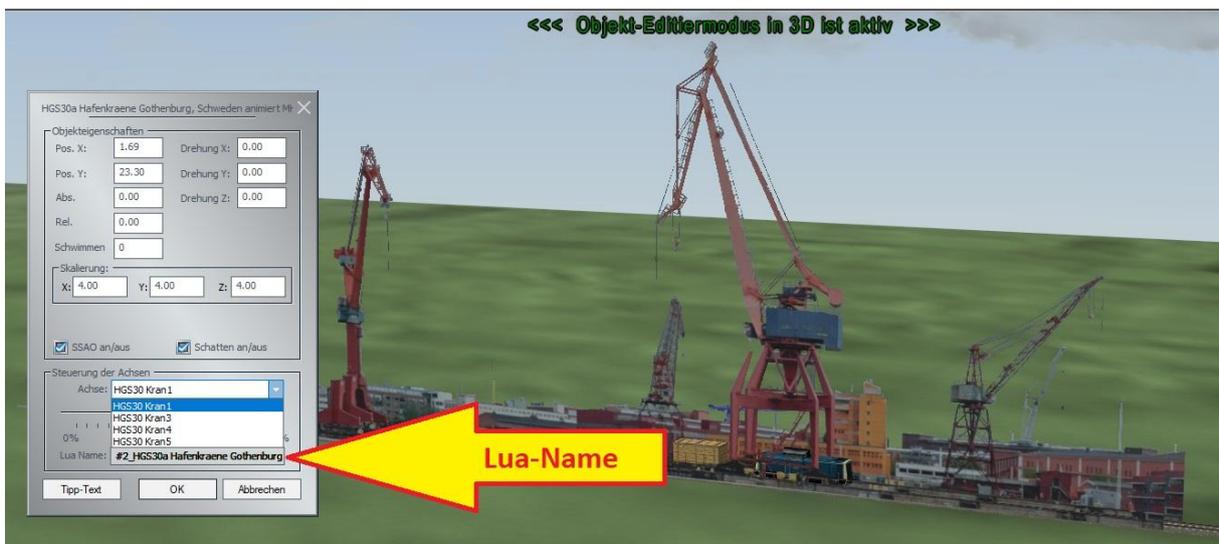
Dazu ist eine genaue Anpassung über die Skalierung nötig, der Eindruck ist auch nur aus einer begrenzten Perspektive stimmig



HG30a & HGS30a Hafenkranne animiert

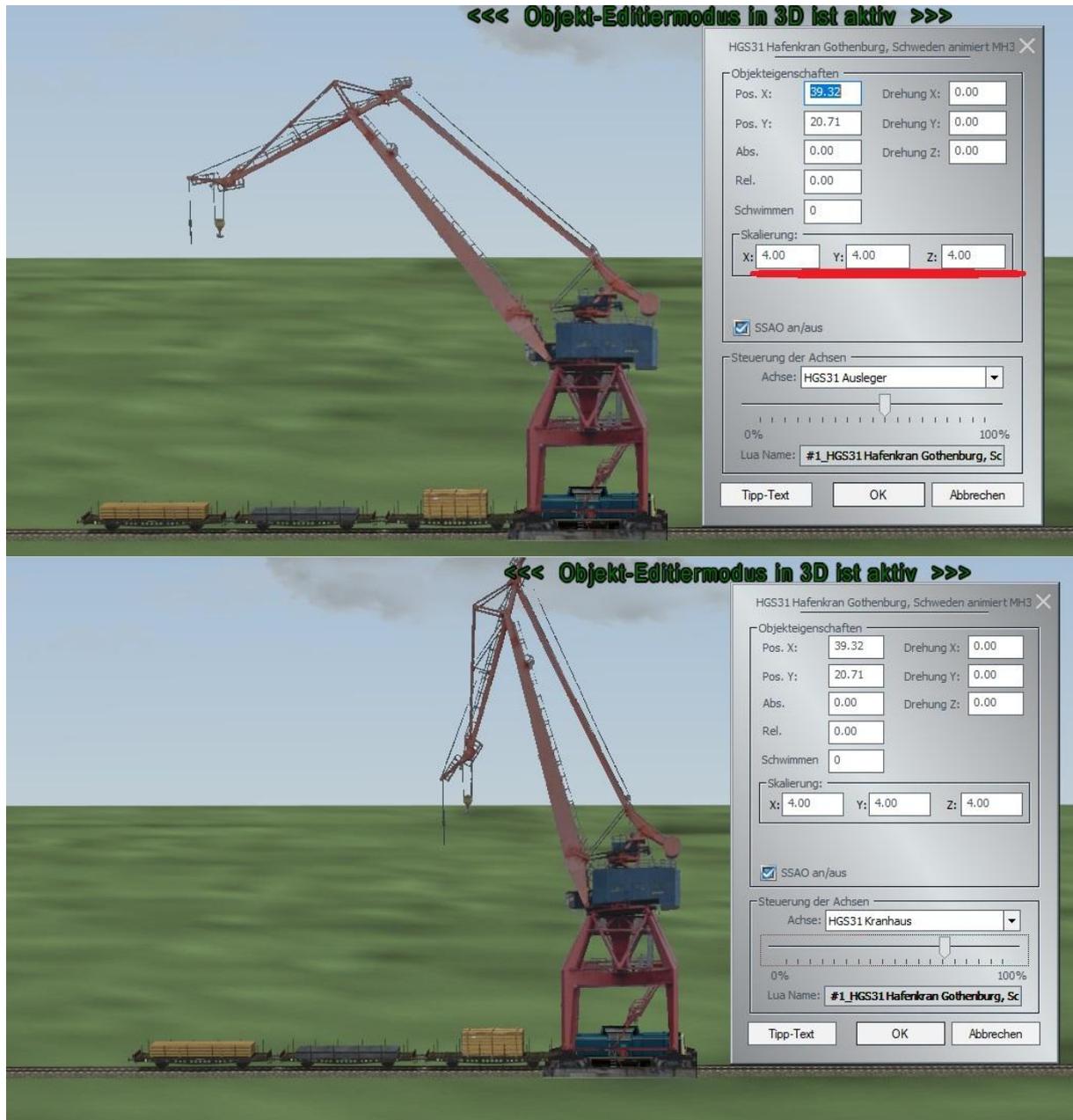
besitzen 5 drehbare Kranoberteile, von denen 4 gesteuert werden können, dabei ist Achsenmitte die Nullstellung, über Veränderung Richtung 0% oder 100% werden Drehrichtung und Drehgeschwindigkeit eingestellt; der gelbe Turmdrehkran links dreht permanent seine Kreise.

Unten in den Objekteigenschaften wird der Lua-Name angezeigt, wenn die Steuerung über Lua-Skript erfolgen soll wird dieser (zumindest #+Zahl) benötigt.



HGS31 Hafenkran animiert

besitzen 2 Achsen für drehbares Kranoberteil und beweglichen Kranausleger. Bei beiden ist Achsenmitte (50%) die Nullstellung, über Veränderung Richtung 0% oder 100% werden Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit eingestellt.



Die Bewegungen laufen bei jeder Achsenstellung, die nicht genau 50% ist **PERMANENT** weiter. Zum Stoppen der Bewegung ist es zwingend nötig, die Achse wieder auf die 50% zu stellen.

Erreicht der Ausleger die maximale Weite, springt er wieder auf die kleinste Weite zurück um anschließend die Bewegung fortzusetzen.

Die Bewegungsgeschwindigkeiten sind bewusst sehr langsam gewählt, um einen realistischeren Eindruck mit einem großen Steuerbereich zu erzielen.

Es ist sinnvoll, bei allen Steuerungen nur einen kleinen Bereich des möglichen Bewegungsspielraumes auszunutzen, da es sich hier ja um 2D-Modelle für den Hintergrund handelt und bei 90 bzw. 180 ° Drehwinkel das Kranoberteil praktisch unsichtbar wird.



In meinem Lua-Skript für die Probier-Anlage habe ich über Timer Startzeit und Endzeit jeder Bewegung festgelegt, nach kurzer Pause beginnen die Bewegungen erneuert in die entgegengesetzte Richtung bis zum Erreichen des Ausgangszustandes.

Die von mir verwendeten Skripte befinden sich nach Installation der Probier-Anlage im Ordner LUA

Startskript_V10NMH30006.lua

-mit Bennys Skriptzeile zur erweiterten Nutzung der KPs und der Einbindung des StatusMemorizer

V10NMH30006.lua

-mit dem Timer-gesteuerten Ablauf

StatusMemorizer.lua

Informationen zur Probieranlage

Die Probieranlage ist mit einem LUA-gesteuerten Ablauf versehen

Schalten Sie bei dem Reiter "Ansicht" auf 3D-Vollbildschirm,
Starten Sie den Ablauf durch Setzen des Hauptschalters auf grün
Dazu diesen mit gedrückter linker Shift-Taste + linker Maustaste anklicken
der ca. 4-minütige Ablauf startet automatisch.
Bitte in dieser Zeit keine Änderung an der Anlage vornehmen und auch nicht
die Zeitrafferfunktion benutzen, dadurch gerät der Lua-Ablauf durcheinander

Wenn Sie danach mit der Anlage in Ruhe experimentieren möchten, empfehle
ich vorher, eine Sicherungskopie zu erstellen.

Möglichkeit 1

Im laufenden Lua-Ablauf in den 3D-Baumodus wechseln, um sich die
angezeigten Modelle in Ruhe aus anderen Perspektiven betrachten zu können,
bei Wechsel in den Fahrmodus läuft Lua dann sofort weiter.

Möglichkeit 2

Nach Beendigung des 4-minütigen Ablaufes das Signal nicht wieder auf Grün
stellen, sondern sich so mit der Maus auf der Anlage umsehen.
Die verwendeten Modelle befinden sich dann allerdings alle in der Höhe 300,
können aber durch Ändern der Objekteigenschaften auf Höhe 0
heruntergeholt werden.

Viel Spaß wünscht "Gärtner" Michael Hundt

Michael Hundt

Forsthausweg 3

46514 Schermbeck