

Kastenlore (600 mm)



Bei fast allen Feldbahnen wurden Fahrzeuge in den eigenen Werkstätten gebaut oder umgebaut. So wurde viele Lorenfahrwerke als einfache Flachwagen oder auch Kastenwagen weiterverwendet. Oft waren die Kastenaufbauten fest zusammen gezimmert, aber manchmal waren die Seitenwände auch einsteckbar, was zu einer deutlich flexibleren Nutzung führte.

Die Vorbilder dieser Kastenloren hatten einsteckbaren Seitenwände, während die Frontwände fest angebaut waren. Im Modell können die Seitenwände per Schieberegler (Kontaktpunkt oder LUA) ausgeblendet werden.

Technische Daten:	
LüP:	2400 mm
Breite:	1200 mm
Höhe:	1130 mm
Höhe der Ladefläche:	480 mm
Raddurchmesser:	400 mm
Radstand:	800 mm

Modelle

Alle Wagen haben bewegliche Lochräder und versenkbare Seitenwände. Eine Schüttgutladung (Kohle, Kies, Sand oder Schotter) kann per Schieberegler (Kontaktpunkt oder LUA) eingeklappt und in der Höhe verstellt werden (Ausnahme: Kastenlore_leer_*).

Wagen in gleicher Farbgebung (jeweils 5 Stück) haben unterschiedliche Holzmaserung.

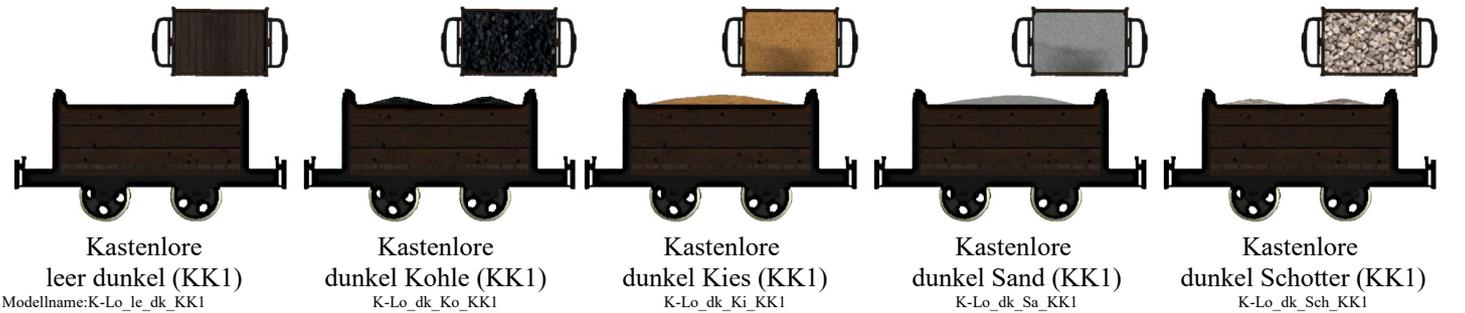
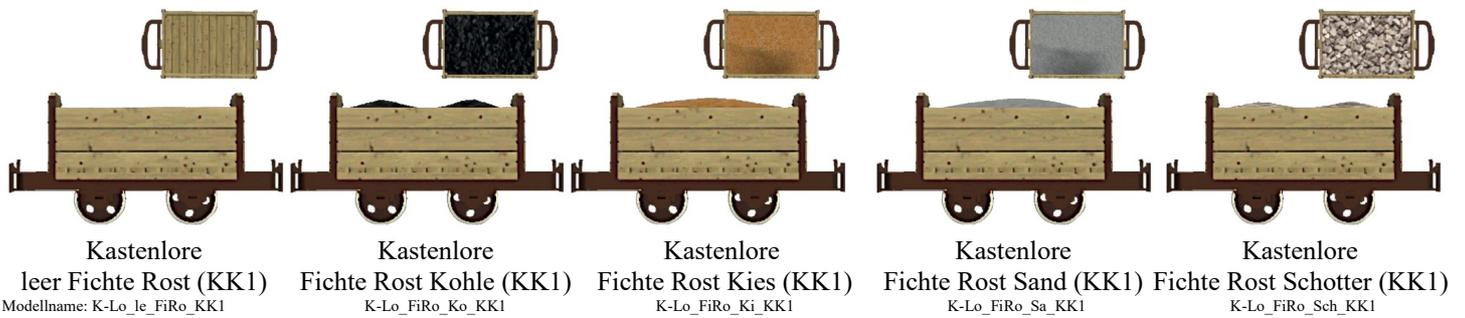
Alle Wagen haben „klebende Ladefläche“ und „abstoßende Frontwände“ und können mit Ladegütern beladen werden (ab EEP14.1).

Die Vorbilder stammen aus Epoche III. Da solche oder ähnliche Wagen aber schon bei den ersten 600mm Bahnen eingesetzt wurden, ist ein epochenübergreifender Einsatz denkbar.

Die Modelle unterstützen die LOD-Funktion ab EEP8. Die knapp 9 500 Dreiecke der LOD0 werden in 50m um 50%, in 160m um 94% und in 280m auf etwa 34 Dreiecke reduziert (-99%).

Die Modelle werden im Verzeichnis ... \Ressourcen\Rollmaterial\Schiene\Schmalspur600 installiert.

Kastenlore leer (KK1)	Kastenlore Kohle (KK1)	Kastenlore Kies (KK1)	Kastenlore Sand (KK1)	Kastenlore Schotter (KK1)
<small>Modellname: K-Lo_le_KK1</small>	<small>K-Lo_Ko_KK1</small>	<small>K-Lo_Ki_KK1</small>	<small>K-Lo_Sa_KK1</small>	<small>K-Lo_Sch_KK1</small>
Kastenlore leer Rost (KK1)	Kastenlore Rost Kohle (KK1)	Kastenlore Rost Kies (KK1)	Kastenlore Rost Sand (KK1)	Kastenlore Rost Schotter (KK1)
<small>Modellname: K-Lo_le_Ro_KK1</small>	<small>K-Lo_Ro_Ko_KK1</small>	<small>K-Lo_Ro_Ki_KK1</small>	<small>K-Lo_Ro_Sa_KK1</small>	<small>K-Lo_Ro_Sch_KK1</small>
Kastenlore leer grau (KK1)	Kastenlore grau Kohle (KK1)	Kastenlore grau Kies (KK1)	Kastenlore grau Sand (KK1)	Kastenlore grau Schotter (KK1)
<small>Modellname: K-Lo_le_gr_KK1</small>	<small>K-Lo_gr_Ko_KK1</small>	<small>K-Lo_gr_Ki_KK1</small>	<small>K-Lo_gr_Sa_KK1</small>	<small>K-Lo_gr_Sch_KK1</small>
Kastenlore leer Fichte (KK1)	Kastenlore Fichte Kohle (KK1)	Kastenlore Fichte Kies (KK1)	Kastenlore Fichte Sand (KK1)	Kastenlore Fichte Schotter (KK1)
<small>Modellname: K-Lo_le_Fi_KK1</small>	<small>K-Lo_Fi_Ko_KK1</small>	<small>K-Lo_Fi_Ki_KK1</small>	<small>K-Lo_Fi_Sa_KK1</small>	<small>K-Lo_Fi_Sch_KK1</small>



Alle Modelle sind enthalten in: V14NKK10147

Tauschtextur

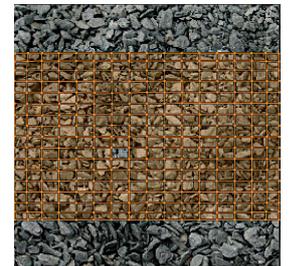
Die Ladung der Wagen (Kohle, Kies, Sand und Schotter) ist jeweils als Tauschtextur ausgeführt.

Die Tauschtexturen sind im Verzeichnis ...*Resourcen**Tauschtexturen**KK1* zu finden.

Die mitgelieferten Tauschtexturen haben das Format 512x512 und liegen als PNG-Datei vor.

Die Texturen werden in voller Breite genutzt, oben und unten bleibt ein etwa 94 Pixel hoher Streifen ungenutzt.

Je nach beabsichtigtem Inhalt der Textur, kann das Format entsprechend verkleinert oder auch vergrößert werden (:2 oder x2). Auch Halbformate sind möglich (z.B. 512x256 – dann wären ca. 47 Pixel oben und unten nicht verwendet).



Für die Verwendung mit Tauschtextur ist es ratsam, mit Clon-Modellen zu arbeiten. Dazu kann man entweder ein Programm verwenden (z.B. den Projektmanager 2018 oder den Clonmodellcreator von SW1) oder man kopiert die nötigen Dateien mit Windows Bordmitteln.

Im Explorer kann man die 3dm-Datei des Modells und die gleichnamige INI-Datei kopieren und umbenennen (beide Dateien brauchen wieder einen identischen Namen, der sich von allen anderen Namen im Verzeichnis unterscheiden müssen – z.B. *Clon_01). Anschließend kann die INI-Datei per Doppelklick geöffnet werden, um dem „neuen“ Modell einen neuen Namen, der in EEP angezeigt werden soll, zu geben. Es reicht aus, den Namen für die verwendete Sprachversion zu ändern (z.B. nur NAME_GER = "xyz" für die deutsche Programmversion). Für die Dateinamen sollten **keine Sonderzeichen** verwendet werden, bei den Namen innerhalb der INI-Datei sind Sonderzeichen erlaubt. Wichtig ist, daß dieser Namen in Anführungszeichen steht.

So sieht die Original-INI-Datei von der Kastenlore mit Fichtenholz und Kohleladung (K-Lo_Fi_Ko_KK1) aus:

```
[FileInfo]
Name_ENG = "Box wagon spruce Coal (KK1)"
Name_GER = "Kastenlore Fichte Kohle (KK1)"
Name_FRA = "Camion-caisse epicea Argent (KK1)"
Name_POL = "Ciezarowka swierk z Pieniadze (KK1)"
```

Gelb unterlegt ist der im deutschen EEP angezeigte Namen

Um eine Tauschtextur zuzuweisen, öffnet man per Rechtsklick (auf den blauen Dateinamen in der Auswahl oder in 3D auf das Modell) die Modelleigenschaften, darin dann „Lade Tauschtextur“.

Es öffnet sich ein Explorer-Fenster, in dem man zu der gewünschten Tauschtextur navigieren kann. In dem Auswahlfenster rechts unten muß man das Grafikformat auswählen. Es stehen die Formate TGA, PNG, JPG, BMP und DDS zur Auswahl.

Die Tauschtextur kann irgendwo auf dem Computer liegen (und muß nach dem Einbinden nicht mehr verfügbar sein).

Nach Bestätigung der Auswahl legt EEP eine DDS-Kopie der Tauschtextur mit dem Modellnamen im Installationsverzeichnis ab und verknüpft diese mit dem Modell. D.h. das ein erneut eingesetztes Modell ebenfalls diese neue Textur trägt.

Für ein Clon-Modell sind somit drei Dateien vorhanden:

Clon_01.3dm Clon_01.ini Clon_01.dds

