



V71NSK20037
diverse Verteilerkästen

Sie sind überall zu finden, Oberflurverteiler aller Arten. Genutzt werden sie zur Stromverteilung, für Straßenbeleuchtungsanlagen, Ampelanlagen und vieles anderes.

Inhalt des Modellset

Installationspfad: Immobilien/Ausstattung

Kommunikationsverteiler1 SK2



Genutzt von der Telekom für T-Home und DSL-Anschlüsse

Kommunikationsverteiler2 SK2



Verteilerschrank für Kabelfernsehen

OF-Verteiler = Oberflurverteiler, sechs verschiedene Varianten im Set
Genutzt für alle Arten der Stromverteilung, auch als Hausanschluss- oder Zählersäule.

OF-Verteiler1_SK2

OF-Verteiler2_SK2

OF-Verteiler3_SK2



OF-Verteiler4_SK2

OF-Verteiler5_SK2

OF-Verteiler6_SK2



Schaltschrank1 SK2Schaltschrank2 SK2

Schaltschränken werden für alle Arten von Steuerungsanlagen genutzt.

Schaltschränke für Ampelanlagen im Straßenverkehr

Schaltschrank-Ampel1_SK2

Schaltschrank-Ampel2_SK2



Brücke mit Regenwasserleitung auf einer Seite, passend zu allen Straßenstilen ohne Gehwege.

STA-Säulen = Schalt- und Steuerschrank für Strassenbeleuchtung

STA-Saeule1_SK2

STA-Saeule2_SK2

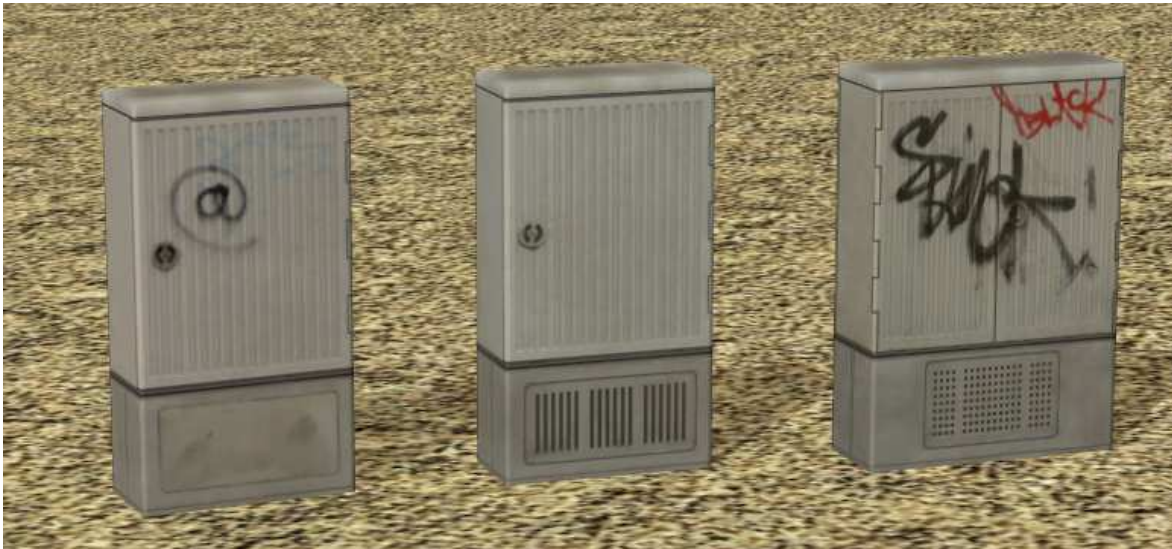


Telefonanlagenverteiler für Verteilung von Telefonleitungen im analogen und ISDN-Netz

Telefon-Verteiler1_SK2

Telefon-Verteiler2_SK2

Telefon-Verteiler3_SK2



Funktion für Plug In Eins

Alle Modelle sind ab Plug In eins voll editierbar, das heißt die Textur für jedes Modell wird mit dem entsprechenden Modellnamen mitgeliefert und im gleichen Verzeichnis wie das Modell gespeichert.

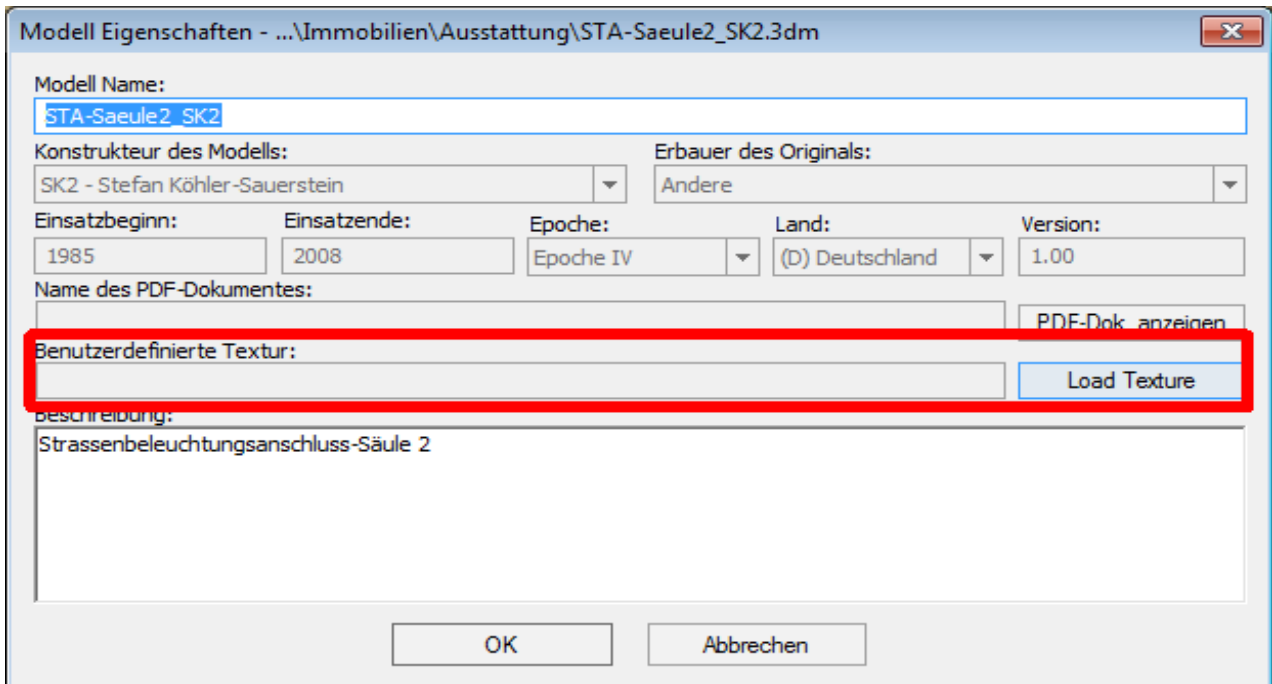
Bsp: STA-Saeule1_SK2.3dm hat die Textur STA-Saeule1_SK2.tga

Diese Texturen können nach Bedarf in einem externen Bildbearbeitungsprogramm verändert werden. Das original sollte vorher gesichert werden. Um das Ergebnis der Veränderung in EEP einzubinden sind folgende Schritte nötig:

Aufrufen der Eigenschaften des Modelles in der Auswahlliste

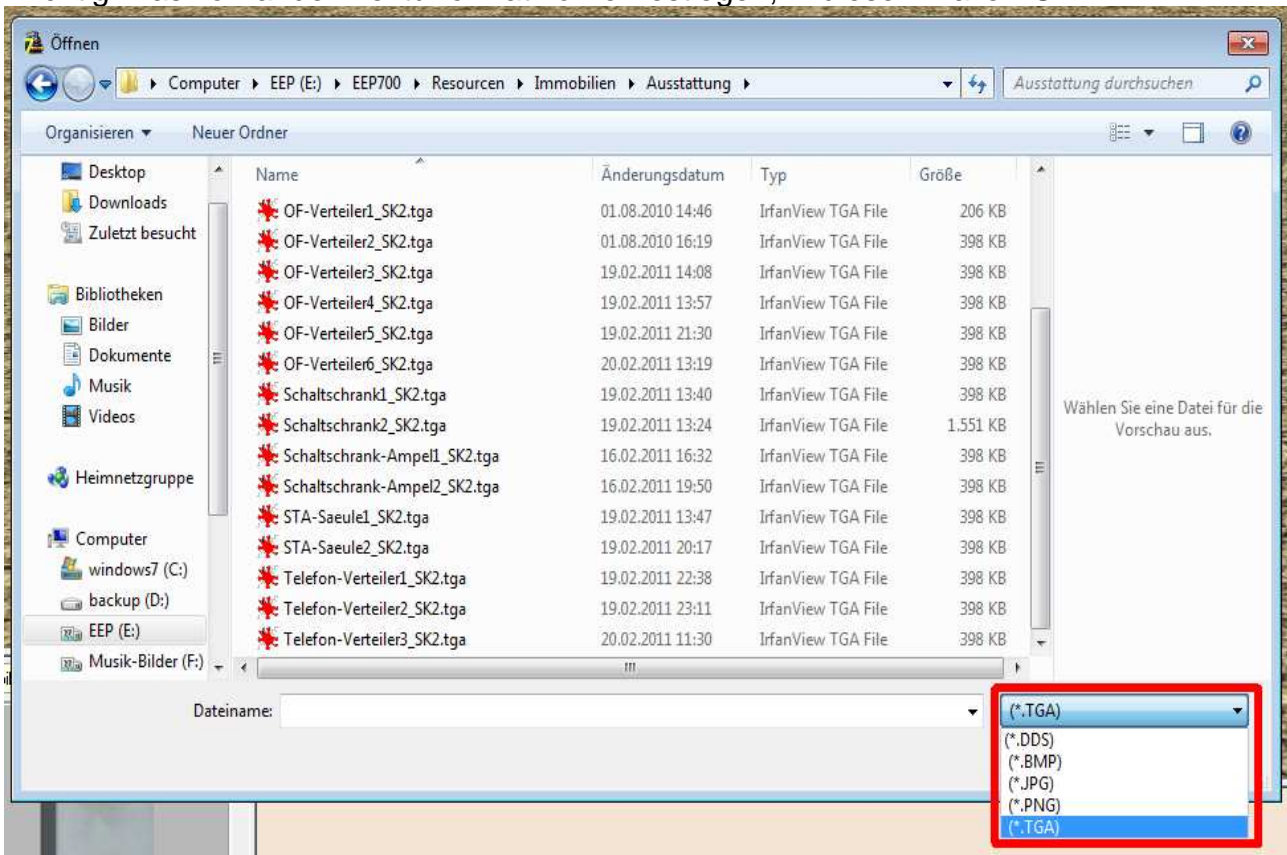


Laden der Benutzerdefinierten Textur für das entsprechende Modell

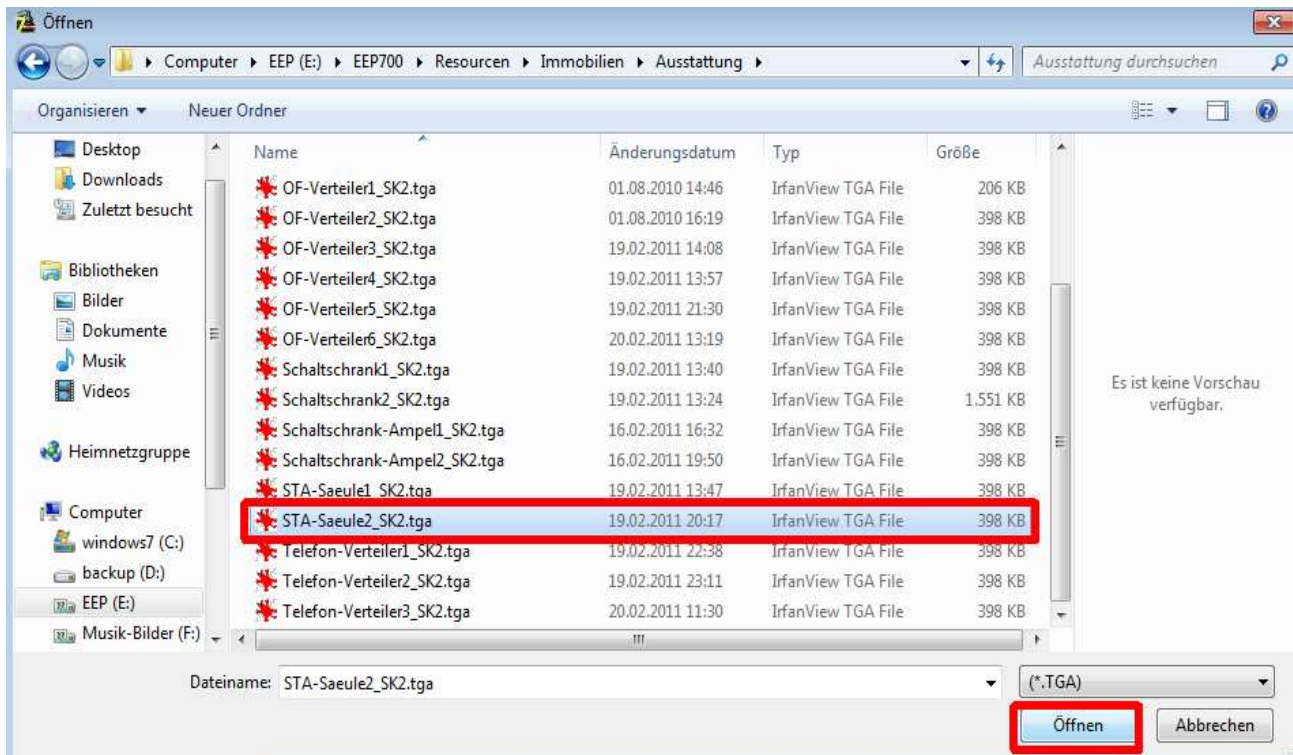


Mit klicken von Load Texture erscheint der Verzeichnisbaum, aus dem die Textur ausgewählt werden kann.

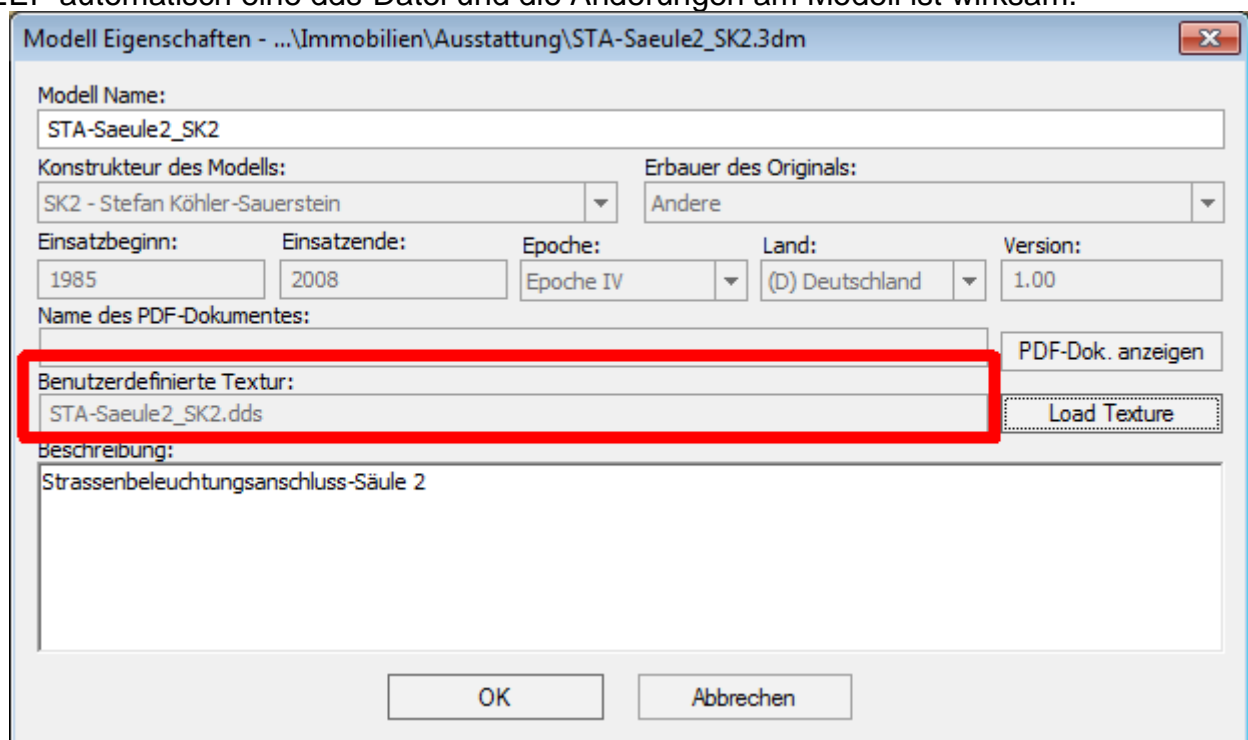
Wichtig: Das vorhanden Texturformat vorher festlegen, in diesem Falle TGA.



Dann die gewünschte Textur auswählen und Öffnen klicken



Daraufhin erscheint wieder das Eigenschaftsmenü, sobald hier OK geklickt wird erzeugt EEP automatisch eine dds-Datei und die Änderungen am Modell ist wirksam.



Die Änderungen können beliebig oft am Modell vorgenommen werden, die dds-Datei wird nach jedem Neuerstellen überschrieben.



Viel Spaß mit den Modellen wünscht Stefan Köhler-Sauerstein.
Für Anfragen, Lob oder auch Kritik bitte eine eMail an stks@gmx.de senden.