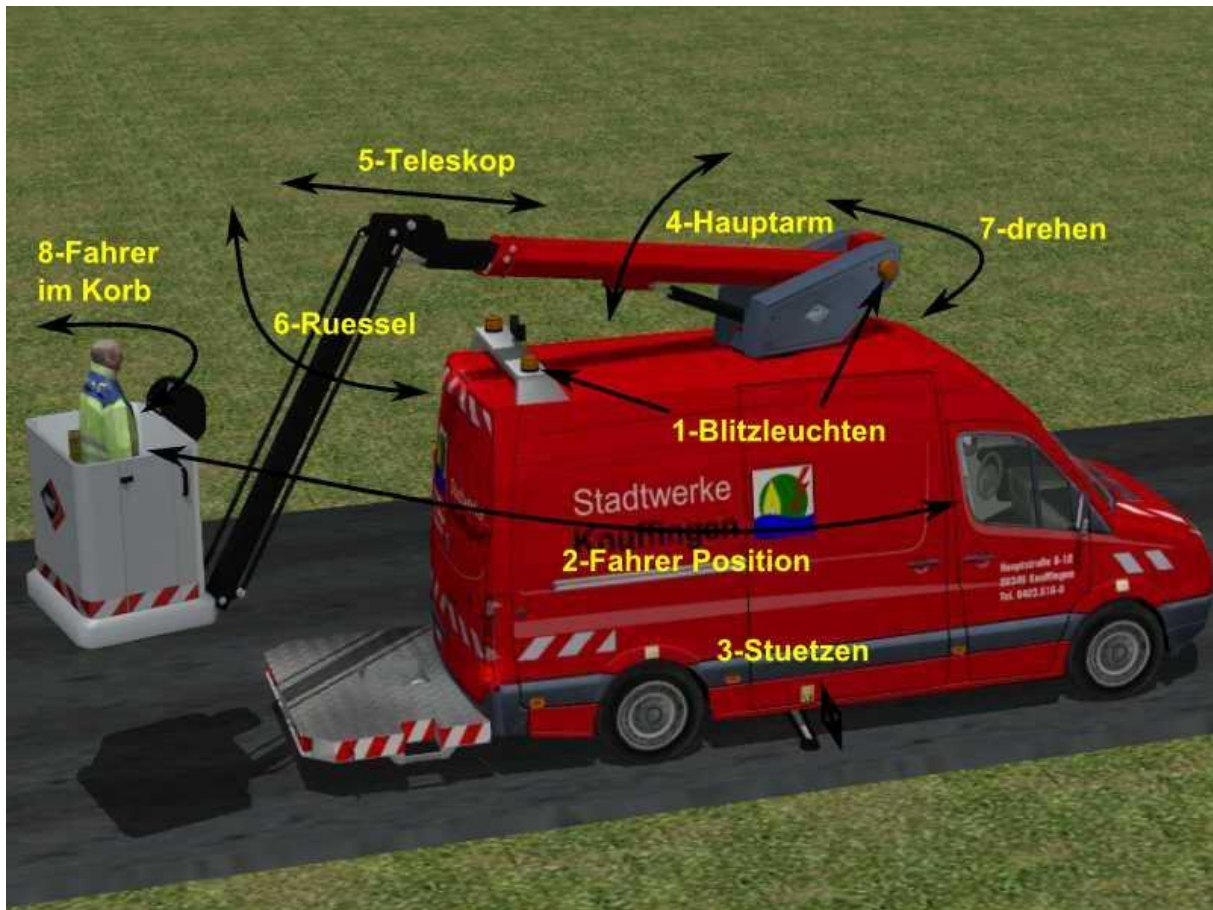


# ENGFER-DESIGN

Modelle für den Eisenbahnsimulator EEP



## Crafter SW303 Hilfe / Crafter SW303 help



### Die Achsen

Der Crafter SW303 Steiger hat insgesamt 8 Achsen, die im Handmodus direkt per Schieberegler, oder im Automatikmodus per Kontaktpunkte gesteuert werden können. Alle Achsen sind mit einer Zahl (1-8) vor dem Namen beschriftet. Diese Zahlen sollen helfen, die verschiedenen Achsen in der richtigen Reihenfolge zu bewegen. Dieses sollte man besonders bei den Achsen 1-4 befolgen um einen realistischen Ablauf zu erhalten.

#### Die Achsen bestehen aus:

**1-Blitzleuchten:** Der Crafter besitzt fünf Blitzleuchten. Zwei am Turm, zwei an der Hauptarmstütze und eine unterm Korb. Wenn der Schieberegler nach rechts geschoben wird, dann werden die Leuchten eingeschaltet, nach links werden sie ausgeschaltet. Die

### The axis

The Crafter SW303 Steiger has a total of 8 axes, which can be directly controlled in manual mode with the slider, or in automatic mode via the contact points. All axes are labeled with a number (1-8) before the name. These figures should help to move the various axes in the right order. This should follow particularly in the axes 1-4 to obtain a realistic sequence.

#### The axis are made of:

**1-Blitzleuchten:** The Crafter has five flashing lights. Two at the tower, two on Mainboom-probs and one under the basket. When the slider is moved to the right, the lights are switched on, move the slider left, the lights go off. The flashing lights are switched on best already in the braking process before labor.

<p>Blitzleuchten werden am besten schon im Bremsvorgang vor dem Arbeitseinsatz eingeschaltet.</p> <p><b>2-Fahrer Position:</b> Mit diesem Schieber kann man den Fahrer vom Fahrersitz (Schieber links) in den Korb (Schieber rechts) umsetzen.</p> <p><b>3-Stuetzen:</b> Damit der Crafter nicht umstürzt muss man die Stützen vor der Bedienung der Arbeitsbühne herunterfahren (Schieber rechts).</p> <p><b>4-Hauptarm:</b> Nun muss der Hauptarm angehoben werden. Je weiter der Schieber nach rechts bewegt wird, umso höher fährt der Hauptarm. Wenn die Arbeitsbühne wieder eingefahren werden soll, so ist der Schieber ganz nach links zu stellen. <i>Alle weiteren Achsen können in beliebiger Reihenfolge verstellt werden.</i></p> <p><b>5-Teleskop:</b> Mit dem Teleskop kann man die Reichweite des Crafters enorm erweitern. Je weiter der Schieber nach rechts gestellt wird, umso weiter fährt der Teleskoparm aus. Wenn die Arbeitsbühne wieder eingefahren werden soll, so ist der Schieber ganz nach links zu stellen.</p> <p><b>6-Ruessel:</b> Mit diesem Arm kann sowohl die Arbeitshöhe, als auch die Reichweite gesteigert werden. Je weiter der Schieber nach rechts gestellt wird, umso weiter fährt der Arm aus. Wenn die Arbeitsbühne wieder eingefahren werden soll, so ist der Schieber ganz nach links zu stellen.</p> <p><b>7-drehen:</b> Mit diesem Schieber kann man den ganzen Turm nach links oder rechts fahren. Je weiter der Schieber nach rechts oder links gestellt wird, umso weiter schwenkt der Turm. Um diesen wieder in die Ausgangsposition zu stellen ist dieser Schieber in die Mitte zu stellen. Der Turm wird automatisch genau über den Hauptarm-Halter gesteuert. Wenn man von einer Seite zur anderen steuert, so bleibt der Turm in der Parkposition automatisch für kurze Zeit stehen. Dieses ist kein Fehler, sondern bewusst so eingestellt, damit man besser die Parkposition ansteuern kann.</p> <p><b>8-Fahrer im Korb:</b> Um den Fahrer im Korb bewegen, muss man diesen Schieber nach links oder rechts bewegen. Je weiter der Schieber verstellt wird, umso weiter dreht er sich um und wechselt die Position. Dieses ist sinnvoll, wenn der Arbeitsbereich auf der entgegengesetzten Seite des Korbes liegt. Wenn die Arbeitsbühne wieder bewegt werden soll, so ist dieser Schieber vorher in die Mitte zu stellen.</p> <p>Im Paket ist eine Straßenlaterne enthalten, die man (in der Dunkelheit) aus und einschalten kann. Hiermit wird eine realistische Einsatzmöglichkeit für den Crafter mitgeliefert. Um die Instandsetzung der Laterne zu simulieren schaltet man mit dem Schieber „Licht aus“ bei der Immobilie „Laterne M5416 schaltbar“ den Schieber „in Richtung B“ und wenn der Crafter eine Zeitlang an der Laterne steht „in Richtung A“.</p> <p>Ein Beispiel über die Verwendungsmöglichkeit findet man mit der mitgelieferten Demoanlage.</p>	<p><b>2-Fahrer Position:</b> Use this slider you can implement the driver from the driver's seat (slide left) into the basket (slide right).</p> <p><b>3-Stuetzen:</b> F or the crafter does not have to overturn the pillars before the operation of the platform (slide right) shut down.</p> <p><b>4-Hauptarm:</b> Now the main arm can be raised. The further the slider is moved to the right, the higher driving the main arm. If the platform again to retract, so the slider is set to the far left. All other axes can be moved in any order.</p> <p><b>5-Teleskop:</b> The telescope can extend the reach of the Crafters enormous. The further the slider is moved to the right, the further moves from the telescope. If the platform again to retract, so the slider is set to the far left.</p> <p><b>6 Ruessel:</b> This arm can both the working height, and the range can be increased. The further the slider is moved to the right, the further moves from the arm. If the platform again to retract, so the slider is set to the far left.</p> <p><b>7-drehen:</b> Use this slider you can take the whole tower to the left or right. The further the slider is moved to the right or to the left, around the further pivoting of the tower. To order this set again to the starting position of this slide is to stand in the middle. The tower will automatically be precisely controlled via the main arm-holder. If you steer from one side to the other, remains the tower in the park position is automatically available for a short time. This is not an error, but deliberately set so that you can better control the parking position.</p> <p><b>8-Fahrer im Korb:</b> To move the driver in the basket, you have to move this slider to the left or right. The further the slider is moved, the further it turns around and changes position. This is useful if the working area is located on the opposite side of the basket. If the platform is to be moved again, this slide is beforehand set in the middle.</p> <p>The package contained a street lamp, which can be (in the dark) and turn off. This is a realistic use for the Crafter is included. To simulate the repair of the lantern is switched to the slide "Licht aus" "Laterne M5416 schaltbar" in the real estate slide "in Richtung B" and if the Crafter is a time to the lantern "in Richtung A".</p> <p>An example can be found on the use of the included demo plant.</p>
--	--

Anleitung Tauschtextur	Instructions replacing texture
<p>Um eigene Texturen einzusetzen sind folgende Schritte zu befolgen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Im Ordner „Ressourcen/Rollmaterial/Strasse/Transporter/Crafter_SW30x_Tauschtextur“ findet man eine PNG-Datei, die man mit einem Grafikprogramm ändern kann. Die geänderte Datei am besten im selben Ordner unter einem geänderten Namen als PNG speichern.</li> <li>2. Im übergeordneten Ordner „.../Transporter“ die Dateien Crafter_SW303_Steiger_AE1.3dm und Crafter_SW303_Steiger_AE1.ini in die Zwischenablage kopieren (Strg+c) und im Unterordner „Crafter_SW30x_Tauschtextur“ einfügen (Strg+v).</li> <li>3. Diese Dateien so umbenennen wie die geänderte PNG-Datei (außer Dateiendung 3dm/ini). Wenn nun die geänderte PNG-Datei z.B. „Crafter_SW_neu.png“ heißt, müssen die Dateien „Crafter_SW_neu.3ds“ und „Crafter_SW_neu.ini“ im gleichen Ordner sein.</li> <li>4. Nun öffnen wir die eingefügte *.ini-Datei (z.B. mit dem</li> </ol>	<p>To use your own textures to the following steps:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. In the folder "Ressourcen/Rollmaterial/Strasse/Transporter/Crafter_SW30x_Tauschtextur" contains a PNG file, which can be changed using a graphics program. The modified file is best in the same folder under a new name to save as PNG.</li> <li>2. In the parent folder "... / Transporter" copy the files Crafter_SW303_Steiger_AE1.ini and Crafter_SW303_Steiger_AE1.3dm to the clipboard (Ctrl + C) and in the subfolder "Crafter_SW30x_Tauschtextur" Paste (Ctrl + V).</li> <li>3. Rename these files as the modified PNG file (except extension 3dm/ini). Now, if the modified PNG file e.g. "Crafter_SW_new.png", the files "Crafter_SW_new.3ds" and "Crafter_SW_new.ini" be in the same folder.</li> <li>4. Now we open the inserted *. Ini file (eg with the Windows Notepad). Now we change the terms, we refer to "[File Info]" between "characters. So we can see</li> </ol>

<p>Windows-Editor). Nun ändern wir die Bezeichnungen, die wir unter „[FileInfo]“ zwischen den “-Zeichen finden. So können wir das neue Modell in EEP finden.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>5. Nun müssen wir in EEP nach neuen Modellen scannen .</li><li>6. Das neue Modell im EEP-Explorer suchen.</li><li>7. Nun mit der rechten Maustaste auf die Bezeichnung des neuen Modells im EEP-Explorer klicken und dann auf „Eigenschaften“ klicken.</li><li>8. Im nun geöffneten Fenster auf „Lade Tauschtextur“ klicken und die geänderte PNG-Datei auswählen.</li></ol>	<p>the new model in EEP.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>5. Now we need to EEP scan for new models.</li><li>6. Search the new model in the EEP Explorer.</li><li>7. Now right-click the name of the new model in the EEP Explorer and then click on "Properties".</li><li>8. In the opened window, click "charge exchange texture" and select the modified PNG file.</li></ol>
---	--

Andreas Engfer (AE1)  
Friedrichstraße 3  
27283 Verden  
[www.engfer-design.de](http://www.engfer-design.de)