

Betriebseinheit

9SX-007-609-061



MXND **MODEL**

POWERED BY **MAXIONED**

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Einführung.....	3
Von der Idee zum Modell.....	3
Die Original BE.....	3
Vorbereitung.....	4
Übersicht der Dateien.....	4
Benötigte Mods.....	4
Das Modell.....	5
Das Grundmodell.....	5
Die Coronas.....	5
Die Schalter.....	6
Fehlersuche.....	6
Premission.....	6

Einführung

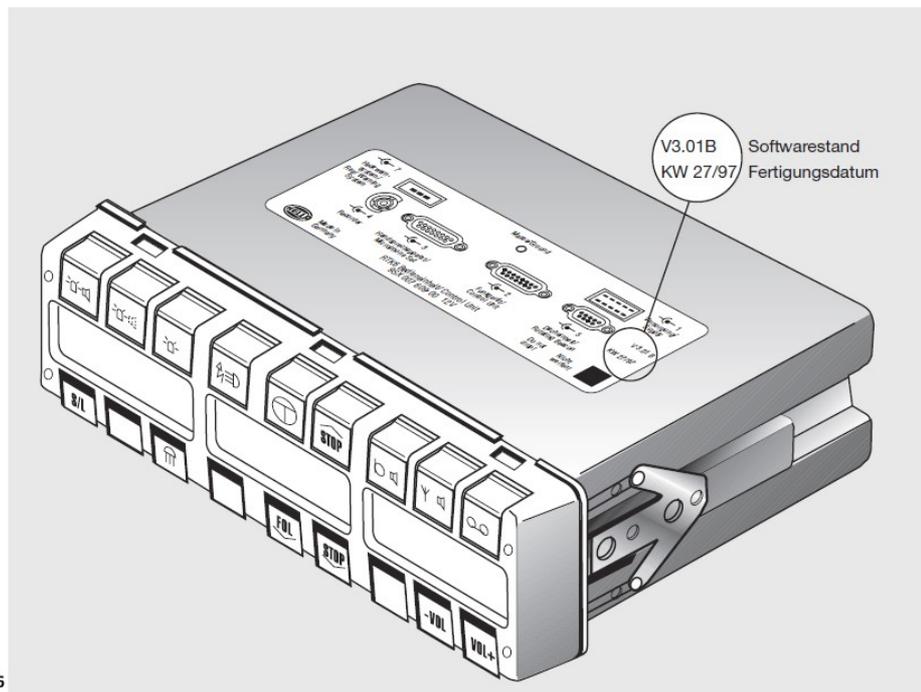
Von der Idee zum Modell

Wie überall beginnt der Bau eines Modell mit der Idee. In den vergangenen Wochen beschäftige ich mich immer mehr mit der Leuchttechnik von Rettungsfahrzeugen. Sowohl die Hella BST, RTK6 wie auch die OWS/RTK7 sind dabei schon heraus gekommen. Aber was bringen einem solche Modelle, wenn es keine Steuereinheit gibt? Modelle mit Tastenkombinationen steuern? Nein Danke! Also habe ich mich aufgerafft und die BE einfach mal nachgebaut.

Die Original BE

Die Bedieneinheit besteht aus dem Steuergerät und aus einem Bedienfeld.
Das ergonomisch gestaltete Bedienfeld ist in drei Sektionen aufgeteilt. Zur Fehlbediensicherheit sind die Tasten beleuchtet und mit einer taktilen Rückmeldung ausgestattet.

Das LCD-Display mit großem Ableswinkel bietet eine gute Übersicht über die eingeschalteten Funktionen.



Quelle: Hella Bedienungsanleitung RTK6

Die BE ist die zentrale Steuerung im Inneren des Fahrzeuges um alle Funktionen der RTK6 zentral und auch einfach ansteuern zu können. Egal ob Dachbalken, Matrixanzeige, Lautsprecher und co. Hier wird es aktiviert.

Vorbereitung

Übersicht der Dateien

MXND

9SX_007_609-061.dds

black.dds

shader

emissiveLightsShader.xml

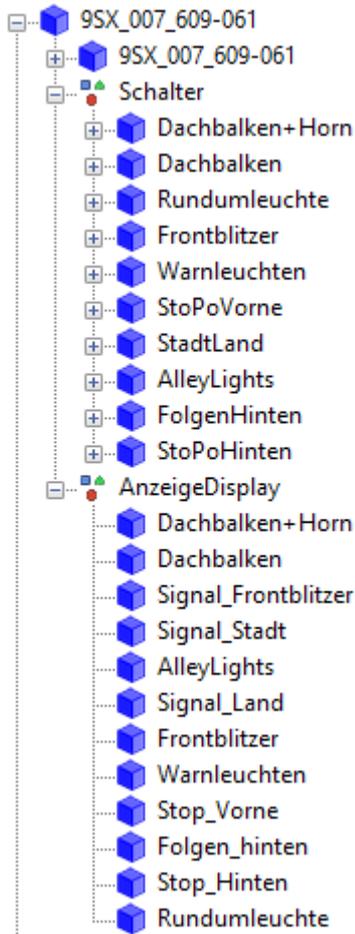
BE_9SX-007-609-061.i3D

Benötigte Mods

Prinzipiell sind keine weiteren Mods erforderlich. Je nach Umfang der Funktionen bietet sich aber der Gebrauch der IC-Control.lua an. Mit dieser kann eine möglichst reale Bediehnbarkeit nachempfunden werden.

Das Modell

Das Grundmodell



Das Grundmodell besteht im GiantsEditor aus vielen einzelnen Komponenten.

Dazu zählen das eigentliche Modell, Schalter und die entsprechenden Coronas für die Einblendung der gewählten Funktionen.

Diese sind einfach strukturiert und in der linken Übersicht zu finden.

Unterteilt nach Schalter und AnzeigeDisplay, der eigentlichen Rückmeldung im Display

Die Coronas

Die Coronas oder auch Lichttexturen sind die „leuchtende“-Version der eigentlichen Texturen. Bei diesem Modell sind sie als folgende Optionen eingebaut



Schalterbeleuchtung

Die Schalter leuchten, wenn die Außenbeleuchtung angeschalten ist.



Einblendung im Display

Die gewählte Option wird im Display als Kontrollleuchte ausgegeben.

Die Schalter



Die Schalter als solches wurden bei diesem Modell von vornherein auf eine ganz bestimmte Weise modelliert. So ermöglicht es diese auch einzeln komplett zu animieren um beispielsweise eine „gedrückte“ Taste optisch darstellen zu können.

Fehlersuche

Die meisten Fehler entstehen, wenn Pfade nicht angepasst wurden oder Zeichen vergessen/ falsch gesetzt wurden. Bitte überprüfe das immer in deiner Fahrzeug.xml

Sollte es doch mal ein anderer Fehler sein, so kannst du dich auch an mich selbst wenden.

Premission

Heikles Thema aber selbstverständlich. Du gehörst nun zu den wenigen auserwählten Personen, welches dieses Modell verwenden dürfen. Natürlich bist du an gewisse Bedingungen gebunden.

Die Ordnerstruktur darf nicht verändert werden.

Es dürfen keine Teile des Modell oder der Texturen verändert werden.

Das Modell darf nicht verändert oder ohne ausdrückliche Erlaubnis hochgeladen und vervielfältigt werden.

Die Erlaubnis für dieses Modell bezieht sich auf das vorher abgesprochene Fahrzeug zu dem ich dir die Dateien gesendet habe.

Bitte respektiere diese Regeln um auch weiterhin Modelle von mir zu bekommen.

Danke!