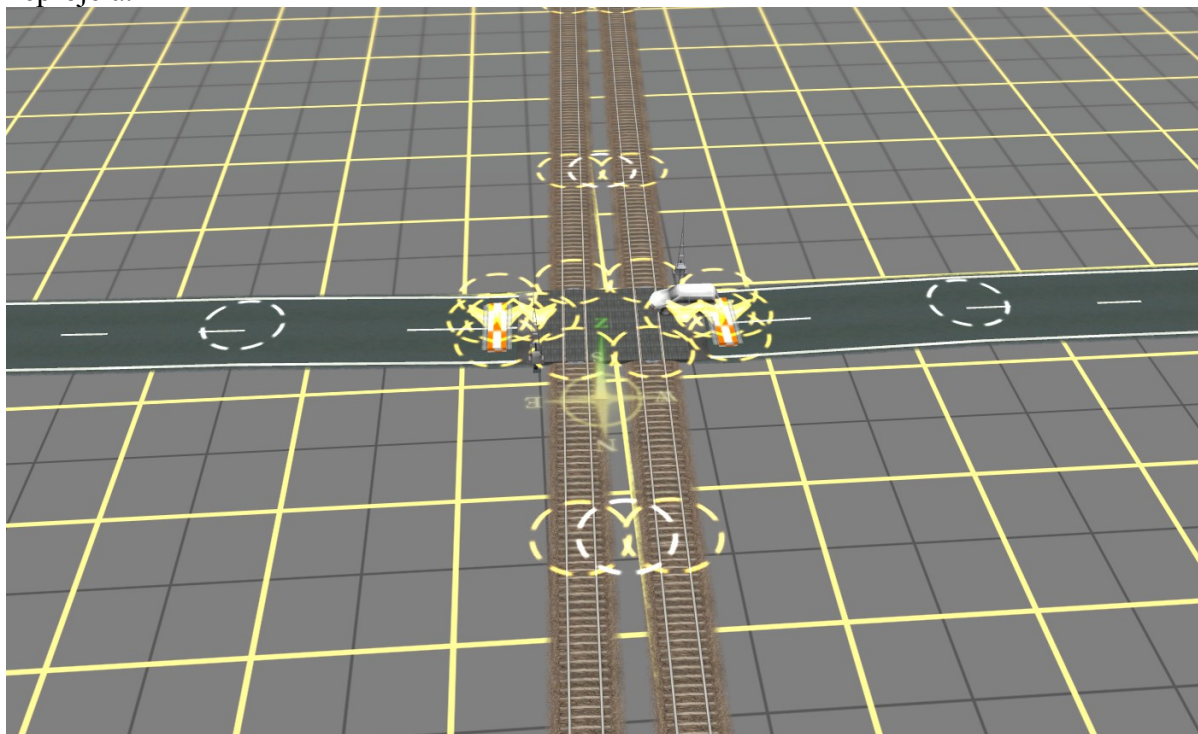


Funkční přejezd

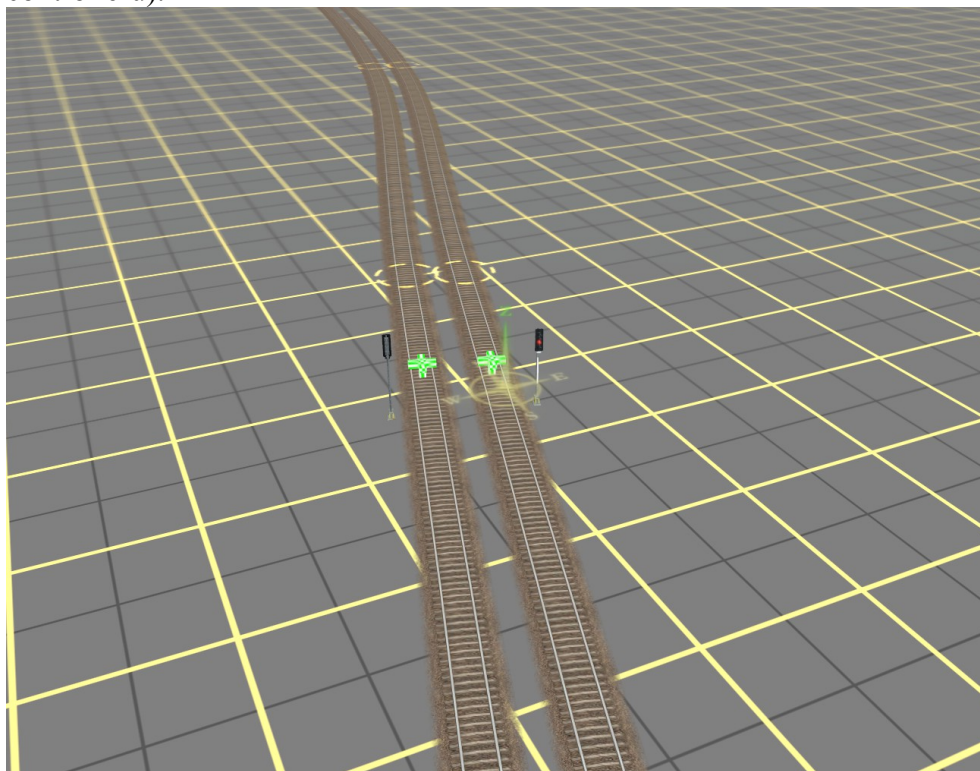
Budeme potřebovat:

- „skládačku“ přejezdu z Trainzpedra
- ATLS kit ([zde ke stažení](#))
- silnice a koleje dle vašeho výběru

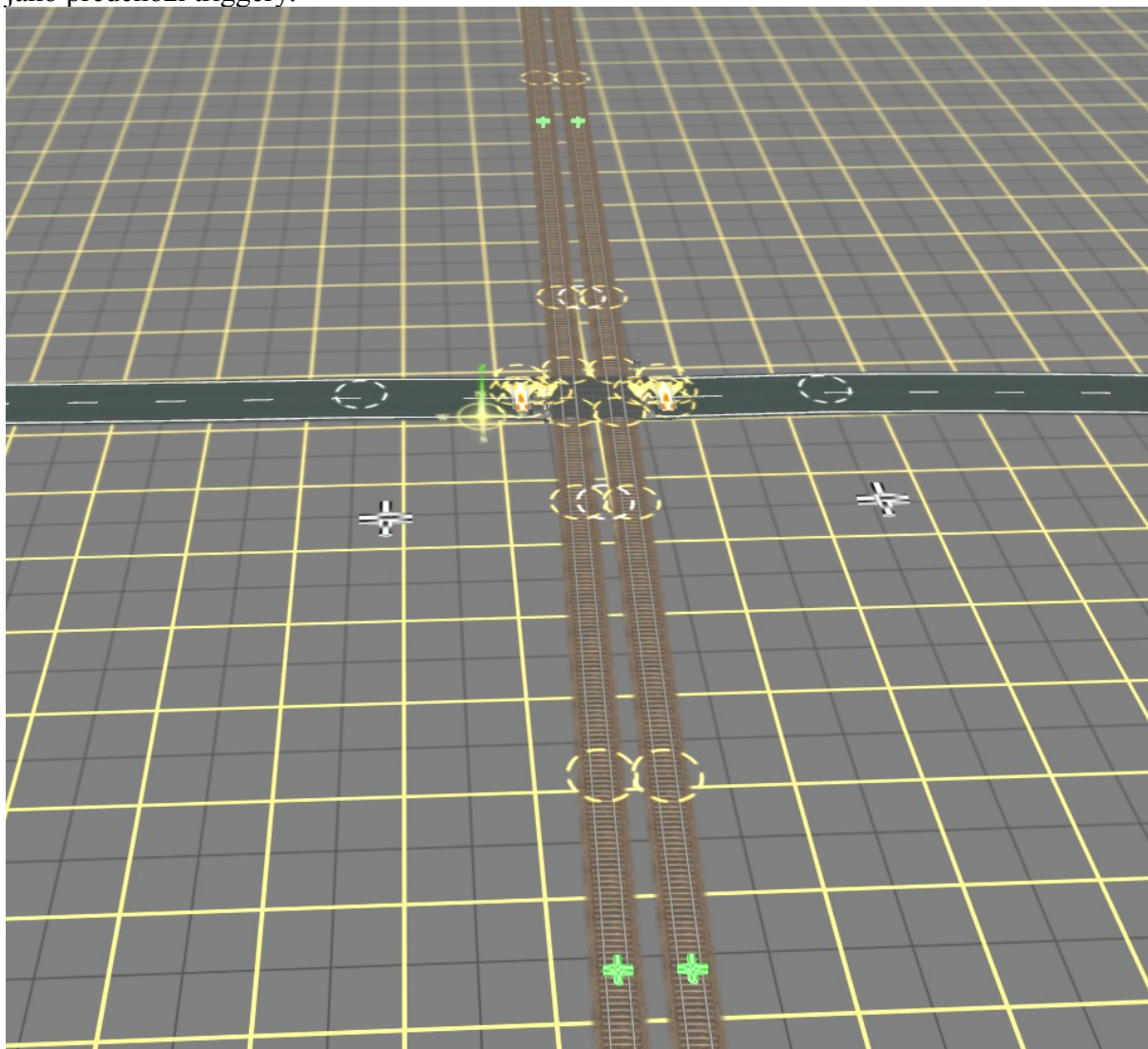
1. Připravíme si přejezd. Přejezd položíme na koleje, ale koleje na něj nepřipojujeme. Silnici připojíme normálně na přejezd, ale těsně před přejezd dáme na každou stranu silnice ATLS traffic stopper a dáme ho co nejbližší k přejezdu, ale nesmí být zdeformovaná silnice a nejbližší bod na silnici před stopperem musí být přiměřeně daleko, aby auta stopper neprojela.



2. Na obě koleje umístíme trigger (ATLS trigger) ve vzdálenosti, kterou si každý může zvolit podle sebe. Po přejetí tohoto triggeru se spustí výstražníky. V nastavení triggeru vybereme 4 triggerový systém a nastavíme channel (každá kolej má vlastní channel podle svého controlleru).

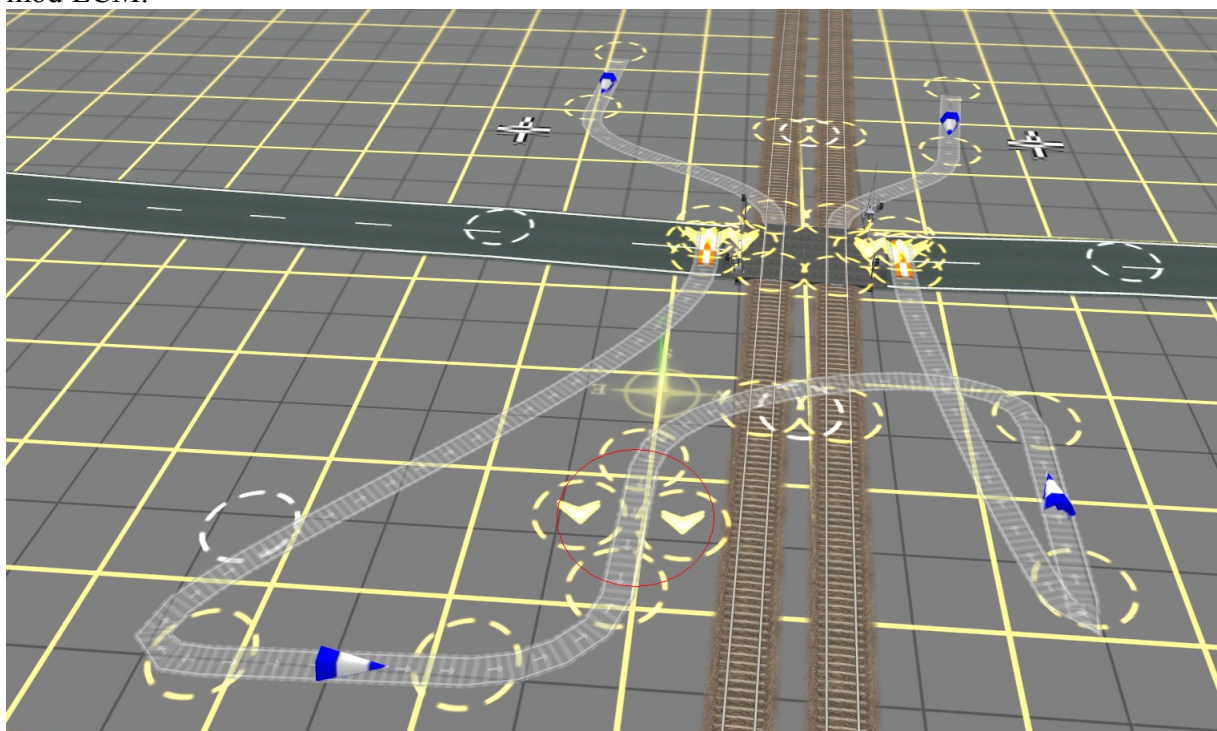


3. Před a za přejezd umístíme trigger asi ve stejné vzdálenosti od přejezdu. Nastavíme stejně jako předchozí trigger.



4. Tímto máme hotové umístění triggerů. Přejezd osadíme výstražníky. Někde umístíme přejezd bez závor a napojíme na něj neviditelnou silnici, aby nebyl v normální hře vidět a pojmenujeme ho psx (x je volně vybrané číslo, ale nesmí se opakovat). Výstražníky přiřadíme k přejezdu psx. Umístíme dva controllery jako je na obrázku a nastavíme jejich channel, který použijeme pro trigger a slave. Každý channel je pro jednu kolej!

5. Umístíme ATLS Slave (TF), celkem 4x. Neviditelný přejezd je označen červeně. Takto vše pospojujeme a přiřadíme správné channels. Channels jsou na každé straně stejné (např. nalevo je 1 a napravo 2, takže oba Slave mají nalevo channel 1). Nastavíme je všechny na mód LCM.



U Slave spojených přímo s pravým viditelným přejezdem nastavíme u clear 0 a u start x.
 U Slave spojených se stopperem a neviditelným přejezdem nastavíme clear y a u start 0.
 A tedy: x je „předzváněcí“ doba a y doba zvonění po zvednutí závor. Zvolte dle svého uvážení a rychlosti na trati.

6. Tak a máme plně funkční reálný přejezd. Doufám, že se vám to povede a za případné připomínky budu rád ☺ .

VVoltr