

# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

Sehr geehrter Kunde, für den Erwerb des Plug-in 3 zu EEP 17.3 möchten wir uns herzlich bei Ihnen bedanken!

*Dieses Plug-in enthält sowohl neue Funktionen, als auch Verbesserungen. Deshalb bitten wir Sie, die nachfolgenden Erläuterungen, insbesondere die **Installationsanweisung**, besonders aufmerksam zu lesen.*

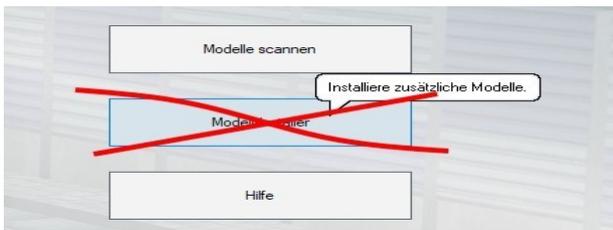
## **Inhaltsverzeichnis:**

Inhaltsverzeichnis	1
Installationsanweisungen	2
Neue sowie zusätzliche Modelle im Plug-in 3 zu EEP 17.3	4
Neue Funktionen im Plug-in 3 zu EEP 17.3	8
Neue Möglichkeiten zum Be- und Entladen von Gütern in EEP	8
Farbige Ausgestaltung der zusätzlichen Lichtquelle bei Immobilien und einzelnen Landschaftselementen	9
Übernahme von Tag-Texten in Rollmaterialien in rss-Blockdateien.	10
Name für Achsengruppen bei deren Speicherung	11
Neue Blockfunktionen	12
Einfügen von Splines anderer Layer bei der Erstellung von Fahrstraßen	13
Einblenden des Namens bei Skydomes	13
Benennung selbstdefinierter Texturen	14
Verbesserte Modellbearbeitung	14
Kamerasteuerung	15
Signalsteuerung	16
Erweiterte Soundfunktion	16
Programmeinstellungen	17
EEP Ereignis Fenster	17
Umschaltung 2D /3D Modus	18
Speicherung einer Anlage	18
Neues zu Lua in EEP	19
Schlusswort	22

# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

## Installationsanweisungen

Stellen Sie bitte sicher, dass das Update 3 zu EEP 17 installiert ist. Es bildet die Grundlage für dieses Plug-in. Sie erkennen es an der Versionsnummer 17.3 in der unteren linken Ecke des Startbildschirms.



Das Plug-in enthält einen eigenen Installer, der neben neuen Modellen auch neue Funktionen enthält. Deshalb kann diese Datei nicht über den „Modell-Installer“ direkt aus EEP 17.3 geöffnet werden.

## Beenden Sie bitte zunächst Ihr EEP 17.3!

Starten Sie die Installation des Plug-ins mit einem Doppelklick auf die Datei: V17TSP10061. Sie werden drüber informiert, dass das Setup Änderungen an Ihrem Gerät vornehmen wird, was Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche „Ja“ bestätigen müssen, um die Installation ausführen zu können. Im Anschluss startet selbständig das InstallShield, welches Ihr EEP 17.3 um neue Funktionen erweitert.



## Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

Hier müssen Sie ebenfalls die Lizenzvereinbarungen bestätigen und den weiteren Anweisungen folgen, bis die Installation abgeschlossen ist.

### **Wichtige Hinweise:**

Das Fenster verschwindet zeitweilig im Verlauf der Installation. Bitte warten Sie, bis es wieder zu sehen ist und Sie auf die Schaltfläche „Fertig“ drücken können. Erst dann ist die Installation abgeschlossen! Wenn die Installation abgeschlossen ist, starten Sie bitte Ihr EEP 17.3. Während des Startvorgangs sehen Sie nun hinter der Versionsnummer nach kurzer Zeit den Zusatz „**Plugins: 3**“.

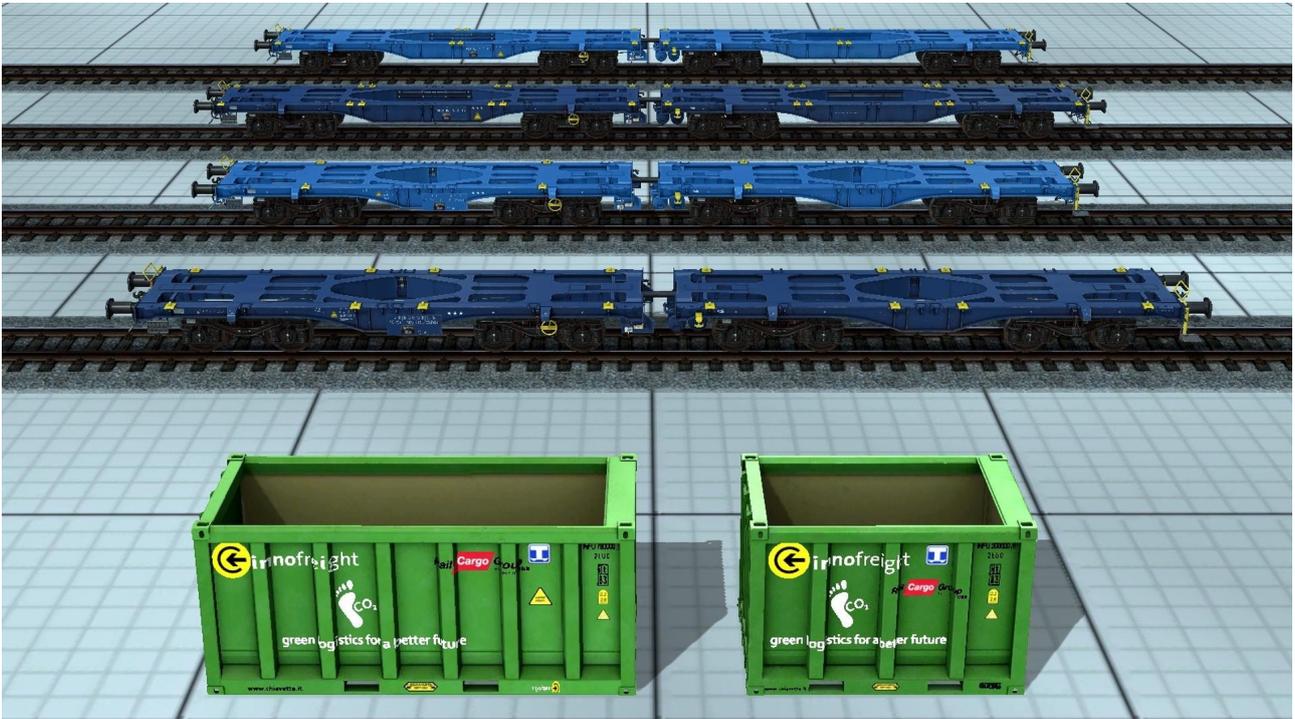


# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

## Neue Modelle im Plug-in 3 zu EEP 17.3:

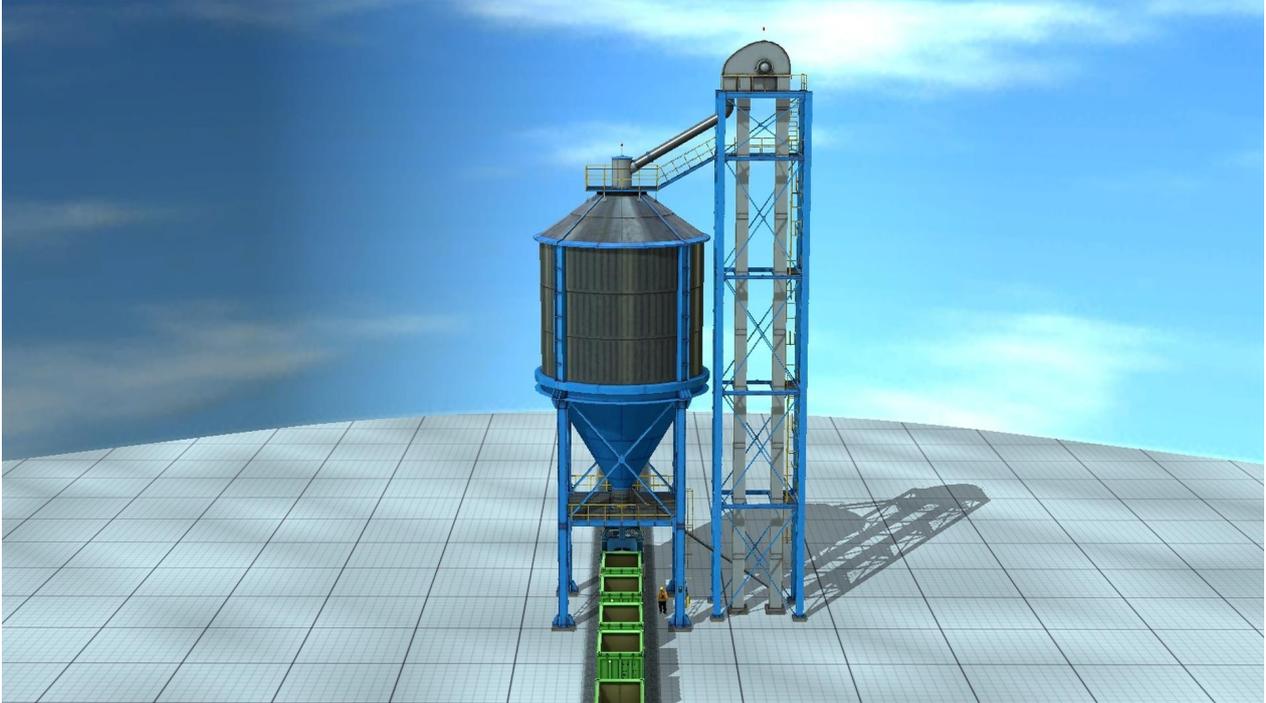
8 Halb-Güterwagen (jeweils A und B Modell) zur Beladung mit Innofreight-Containern

2 Container 13 ft; 20 ft;

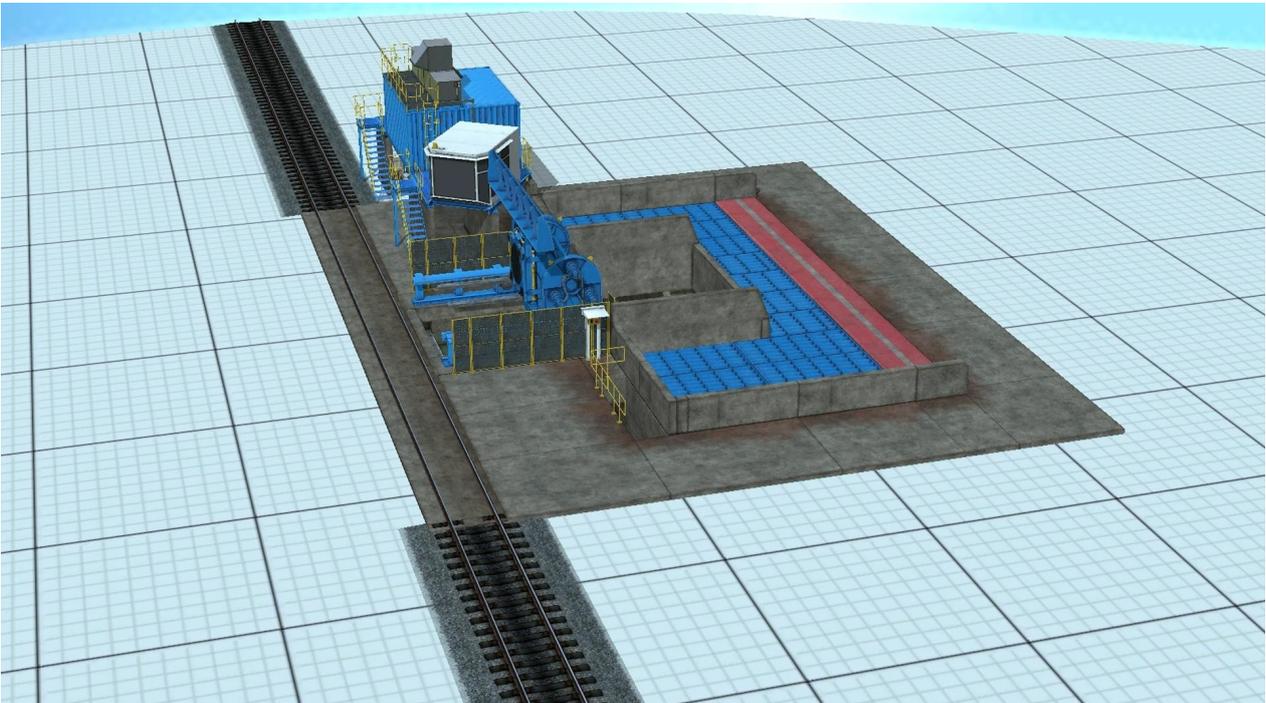


# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

animiertes Beladungsmodul als Signal



animiertes Entlademodul als Signal



## Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

Postenhäuschen mit animiertem Bedienstetem als Signal



DBAG\_365\_239\_vr\_EpV\_TU1



Als Schriftarten werden "DIN 1451 Mittelschrift Alt" für die Loknummer sowie "DIN 1451 Engschrift" für die Beheimatung und die Revisionsdaten verwendet.

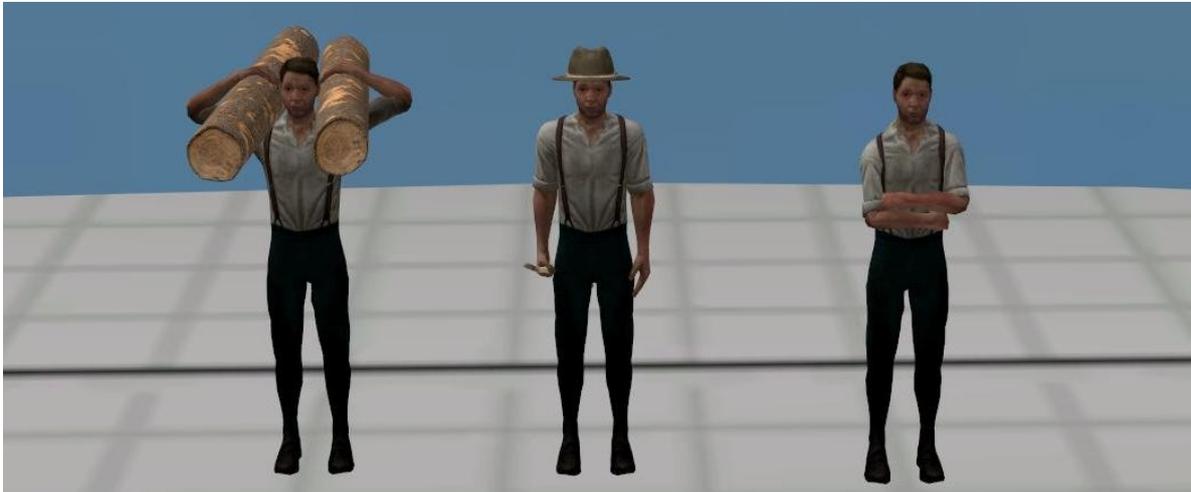
Ohne eine Installation dieser Schriftarten kann es zu Darstellungsfehlern am Modell kommen.

Downloadmöglichkeit für die Schriftarten: <https://de.bestfonts.pro/font/din-1451>

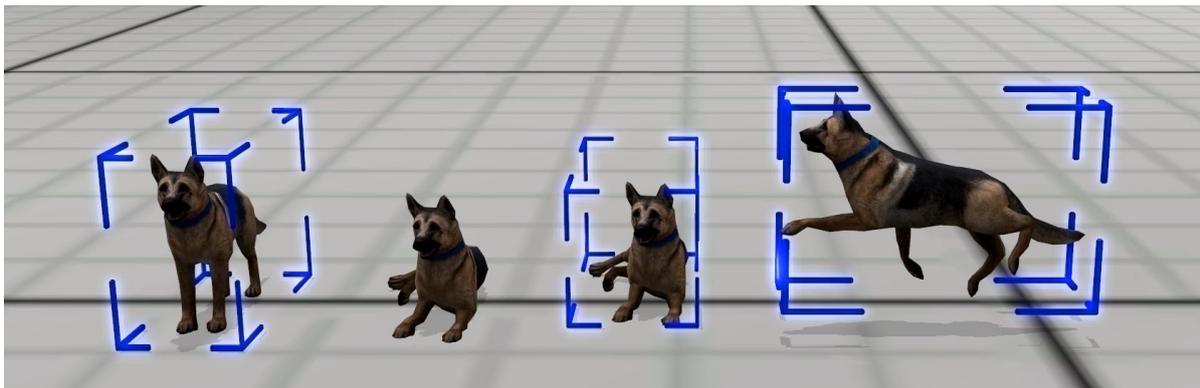
## Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

### Zusätzliche Modelle im Plug-in 3 zu EEP 17.3:

3 animierte Männer mit unterschiedlichen Posen aus **Plugin 2 zu EEP 17**



4 Schäferhunde in unterschiedlichen Posen aus **Plugin 2 zu EEP 17**



3 Tunnelelemente als Immobilien aus **Plugin 1 zu EEP 17**



# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

## Neue Funktionen im Plug-in 3 zu EEP 17.3:

### Neue Möglichkeiten zum Be- und Entladen von Gütern in EEP

Mit dem Plugin 3 zu EEP 17 wird die Möglichkeit zur Beladung und dem Transport von Gütern noch einmal erweitert.

Es ist damit nun möglich Container des Innofreight-Systems als Güter zu beladen und anschließend auch wieder zu entladen.

Hierzu werden zwei Signale mit integrierter Ladefunktion eingeführt.

- ein animiertes Beladungsmodul als Signal
- ein animiertes Entladungsmodul als Signal

→ Siehe hierzu Kapitel „Neue Modelle im Plug-in 3 zu EEP 17.3

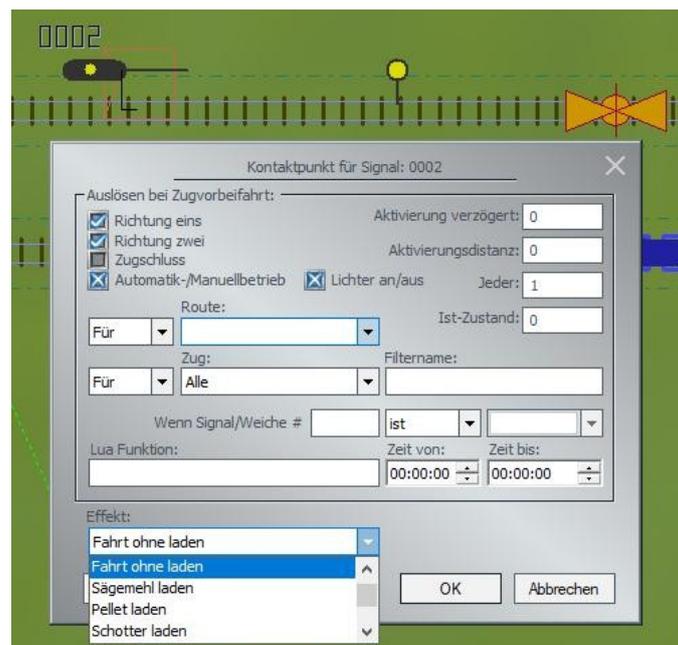
Beladen werden können die Container mit

1. Sägespänen
2. Pellets
3. Schotter
4. Kohle

Mit welchem Ladegut der Zug befüllt werden soll oder, ob der Zug ohne Beladung durchfahren soll, sowie die Aus- und Wiedereinblendung des Koordinators bei der Beladung, lässt sich sowohl über Kontaktpunkte als auch über die Lua-Funktion `EEPSetSignal()` steuern.

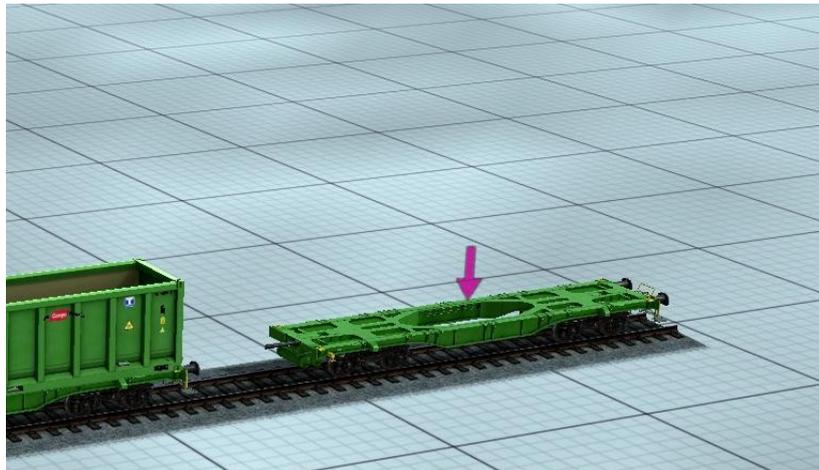
Beim Entladungsbunker färbt sich selbstverständlich der Boden in der dem Ladegut entsprechenden Farbtextur.

Sowohl die vollautomatisch ablaufende Beladung als auch die vollautomatisch ablaufende Entladung eines Innofreight-Zuges wird über fest in den beiden Signalen integrierte Lua-Funktionen gesteuert, in die nicht eingegriffen werden kann.



## Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

Eine weitere Erleichterung betrifft das Platzieren von Gütern aller Art auf den neu mitgelieferten Wagen. Auf diesen Wagen lassen sich Güter exakt aufsetzen, wenn beim Absetzen kurz über der Oberkante des Wagens zusätzlich die Shift Taste gedrückt wird. In diesem Fall erscheint über dem Wagen ein roter Pfeil, der nach unten zeigt. Klick mit der linken Maustaste, lässt beispielsweise den Container exakt auf den vorgesehenen Auflagepunkten des Wagens aufsetzen. Ein anderes Ladegut würde zentral zwischen den Auflagepunkten aufgesetzt werden.



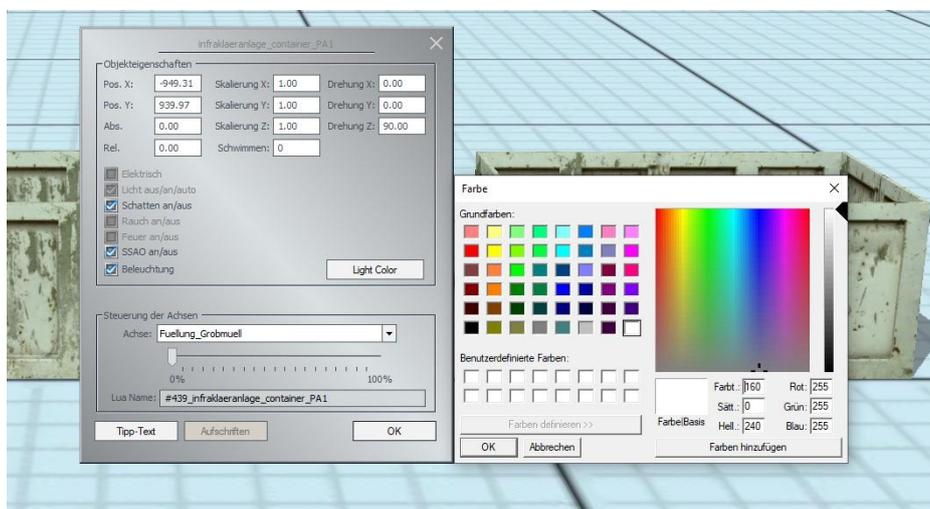
## Farbige Ausgestaltung der zusätzlichen Lichtquelle bei Immobilien und einzelnen Landschaftselementen

Mit dem Plug-in 2 zu EEP 17.2 wurde eine besondere Ausleuchtung von Immobilien und einzelnen Landschaftselementen ermöglicht.

Diese Funktion wird mit dem Plug-in 3 zu EEP 17.3 noch einmal erweitert mit dem Ergebnis, dass unter den Objekteinstellungen nun zusätzlich auch die Farbe der Lichtquelle eingestellt werden kann.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Öffnen Sie den Steudialog im 3D Modus und setzen Sie einen Haken in den Objekteigenschaften eines Landschaftselements oder einer Immobilie in dem neu eingerichteten Auswahlfeld „Beleuchtung“



## Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

Mit einem Klick auf das rechts daneben befindliche Feld „Light Color“ öffnet sich eine Farbpalette in der Sie entweder eine Grundfarbe auswählen können, oder nach einem weiteren Klick auf das Feld „Farbe definieren“, eine Farbe frei auswählen können.

Danach wählen Sie per Klick mit der rechten Maustaste im Objektmenü den Punkt „Lichteinfallswinkel“ an.

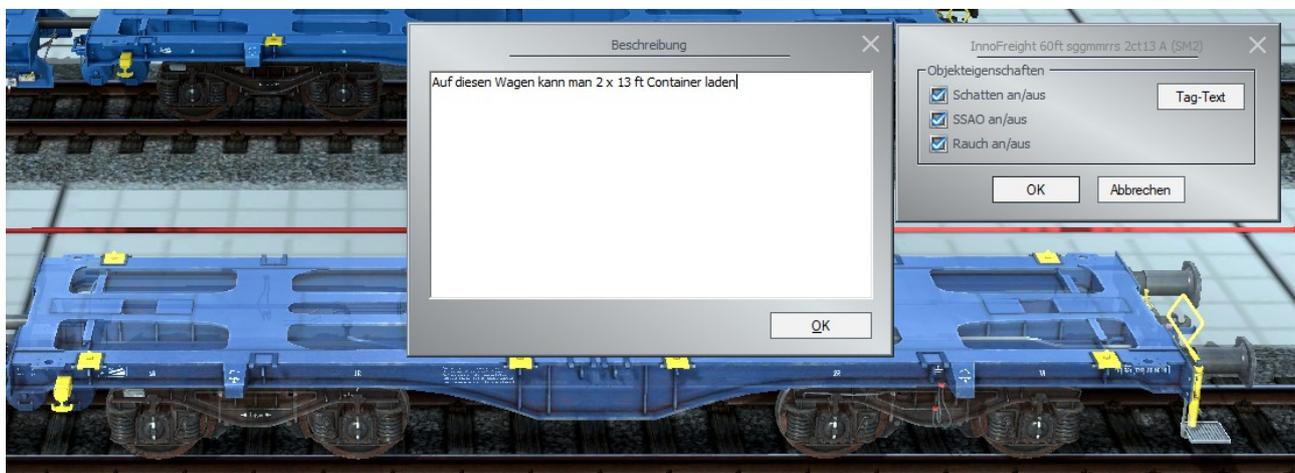
Der dann erscheinende Gizmo hat einen gelben Pfeil, der eine Lichtquelle darstellt, die Sie nun über die Achsen des Gizmo so drehen können, wie Sie den zusätzlichen Lichteinfall auf das Objekt wünschen



## Übernahme von Tag-Texten in Rollmaterialien in rss-Blockdateien.

Mit dem Plugin 2 zu EEP 17.2 wurde es ermöglicht bei allen Rollmaterialien sowohl im 3D- als auch im 2D-Modus Rauch, Schatten und SSAO abzuschalten, sowie Tag-Texte einzutragen.

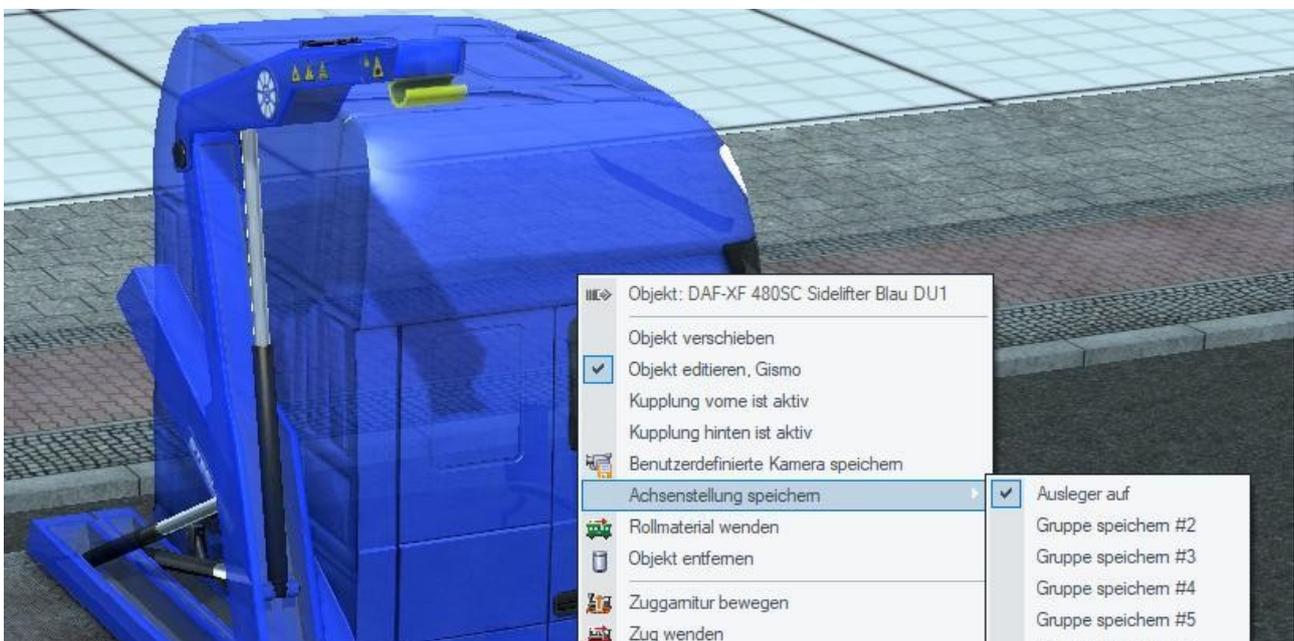
Mit dem Plug-in 3 zu EEP 17.3 werden diese Tag-Texte beim Speichern eines Zugverbandes in einer rss-Datei mitgespeichert. Dies gilt auch für die als Block gespeicherten Immobilientypen



# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

## Name für Achsengruppen bei deren Speicherung

Zur besseren Unterscheidung von Achsengruppen ist es mit dem Plug-in 3 zu EEP 17.3 bei der Speicherung von Achsen als Achsengruppe möglich, dieser einen selbst gewählten Namen zu geben.



# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

## Neue Blockfunktionen

Mit dem Plug-in 3 zu EEP 17.3 gibt es zwei neue Einstellmöglichkeiten in den Block-Einstellungen

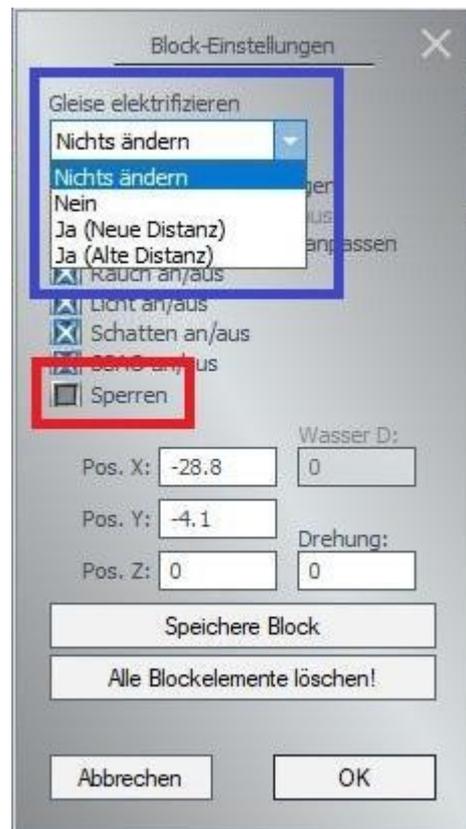
Hinzu gekommen ist die Einstellung  
„Gleise elektrifizieren“ mit der Möglichkeit

- Nichts ändern
- Nein
- Ja (neue Distanz)
- Ja (alte Distanz)

Blauer Rahmen

und die Einstellung  
„Sperrern“  
mit der der Block gegen unbeabsichtigtes Bearbeiten  
gesperrt wird.

Roter Rahmen



# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

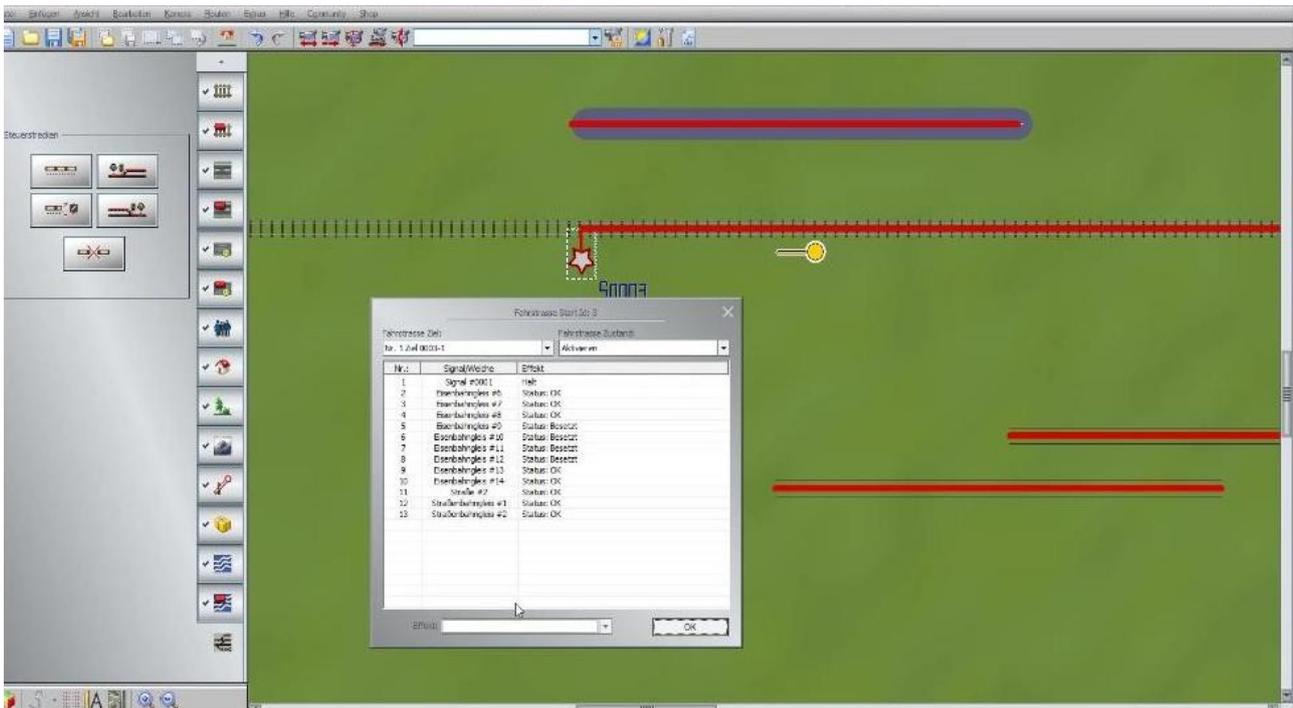
## Einfügen von Splines anderer Layer bei der Erstellung von Fahrstraßen

Mit dem Plug-in 3 zu EEP 17.3 ist es möglich in eine Fahrstraße weitere Fahrstrecken einzubinden, die nicht mit dem Layer der ausgewählten Fahrstraße identisch sind.

Gleichzeitig erfolgt nun eine eindeutige Zuordnung von ID-Nummern zu den einzelnen Layern.

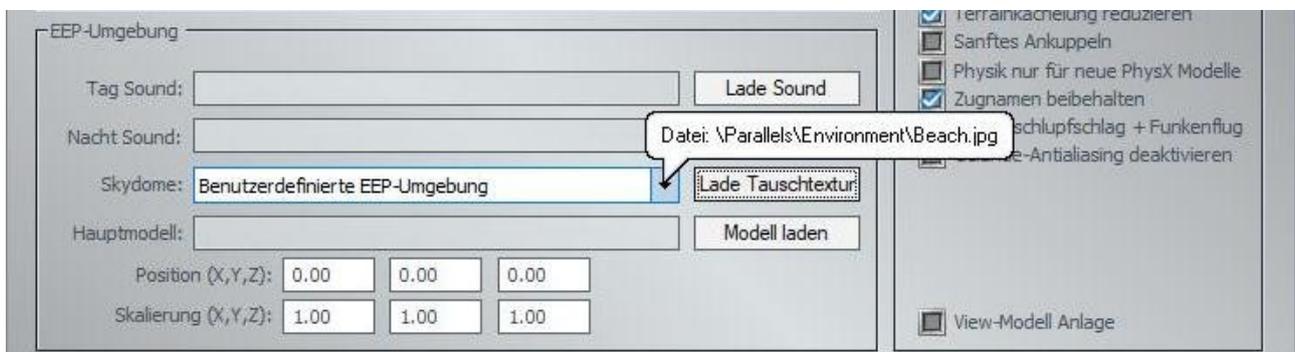
Ein Doppelklick mit der Maus auf ein Element der Fahrstraße bewirkt, dass die Kamera zu diesem Element springt und es anzeigt

→ Abschnitt Kamerasteuerung



## Einblenden des Texturnamens beim Skydome

Beim Skydome wird per Popup der Name der Textur nach etwa 2 Sekunden eingeblendet



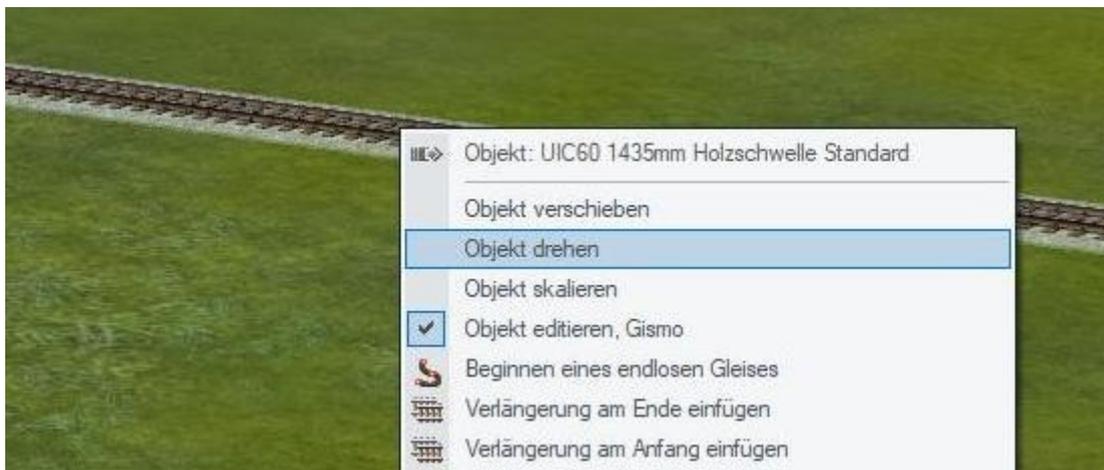
# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

## Benennung selbstdefinierter Texturen

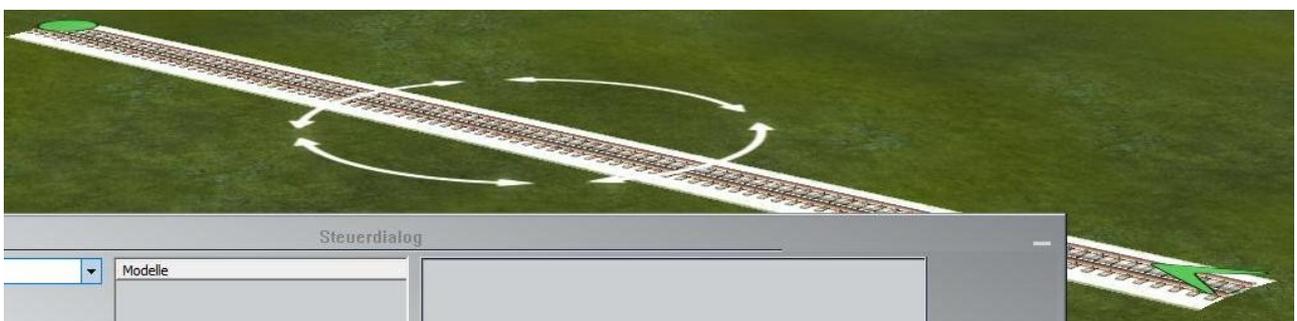
Bei selbstdefinierten Texturen erscheint zukünftig der Name der Textur in der Anzeige (sofern ein eigener Name vergeben wurde).

## Verbesserte Modellbearbeitung

Mit installiertem Plug-in 3 zu EEP 17.3 ist es möglich im 3D-Modus Objekte per Doppelklick um 90 Grad zu drehen.



Nach einem Doppelklick



Dies ist ebenso bei Immobilien, Gütern, Landschaftselementen möglich

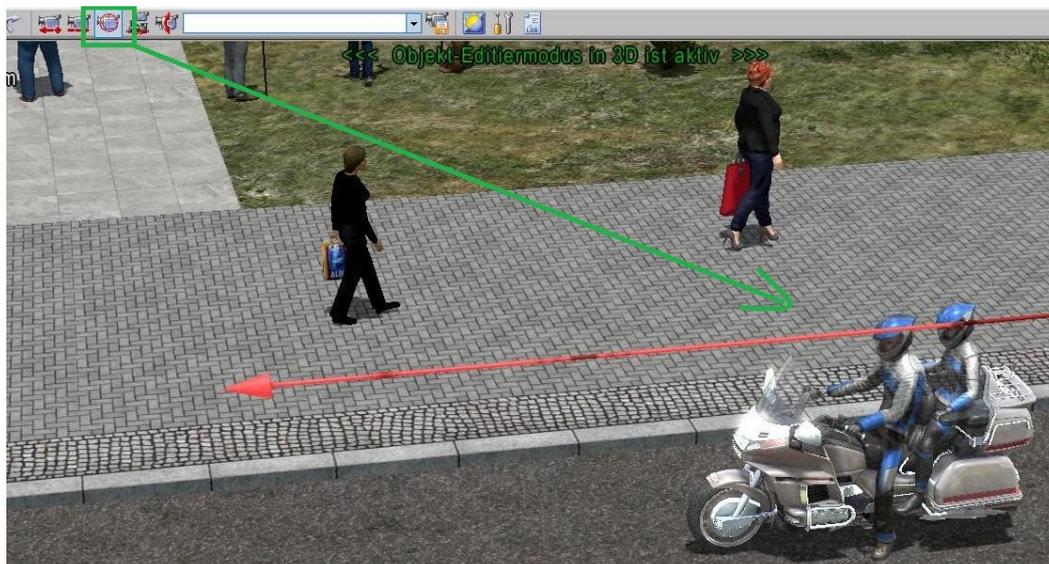
# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

## Kamerasteuerung

- a) Die Kamerasteuerung ist sehr viel feinfühlicher geworden
- b) Der Name der Kamera wird zusätzlich im 3D-Fenster angezeigt.



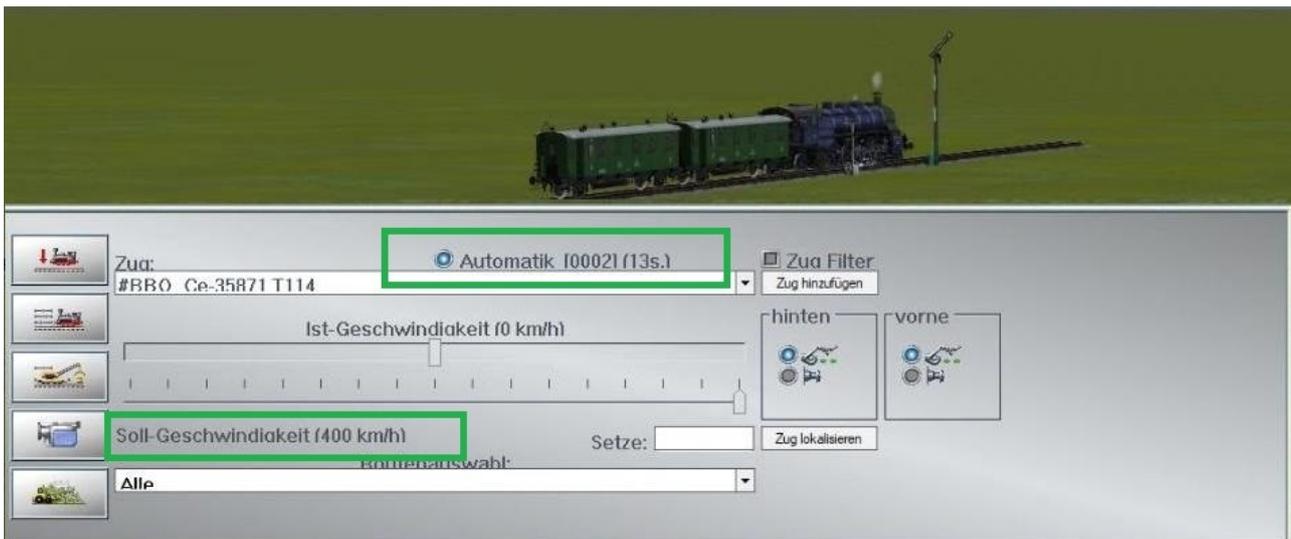
- c) Sowohl im 2D als auch im 3D-Modus springt die Kamera auf ein markiertes Objekt bei Klick auf das Icon „Plan oder Radarfenster auf Kamera zentrieren“.  
Dies ist keine neue Kamerafunktion, wurde aber an dieser Stelle in das Manual aufgenommen, damit auch diese Funktion einmal beschrieben und dokumentiert ist



# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

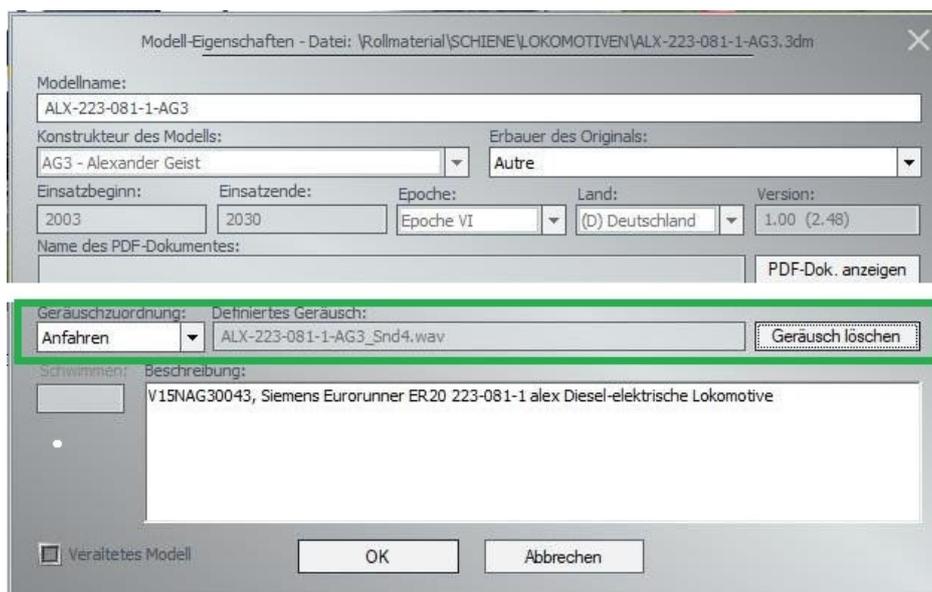
## Signalsteuerung

Im Steuerdialog wird im Automatik-Modus in der Geschwindigkeitsanzeige die Sollgeschwindigkeit des ausgewählten Zuges angezeigt. Sobald der Zug an einem Signal steht, wird in eckigen Klammern [] die ID dieses Signals angezeigt. Wurde in den Objekteigenschaften des Signals eine Aktivierungsverzögerung eingetragen, so wird - nachdem das Signal auf Fahrt gegangen ist - dahinter in runden Klammern () als Countdown die Zeit angezeigt, wie lange der Zug noch hält.



## Erweiterte Soundfunktion

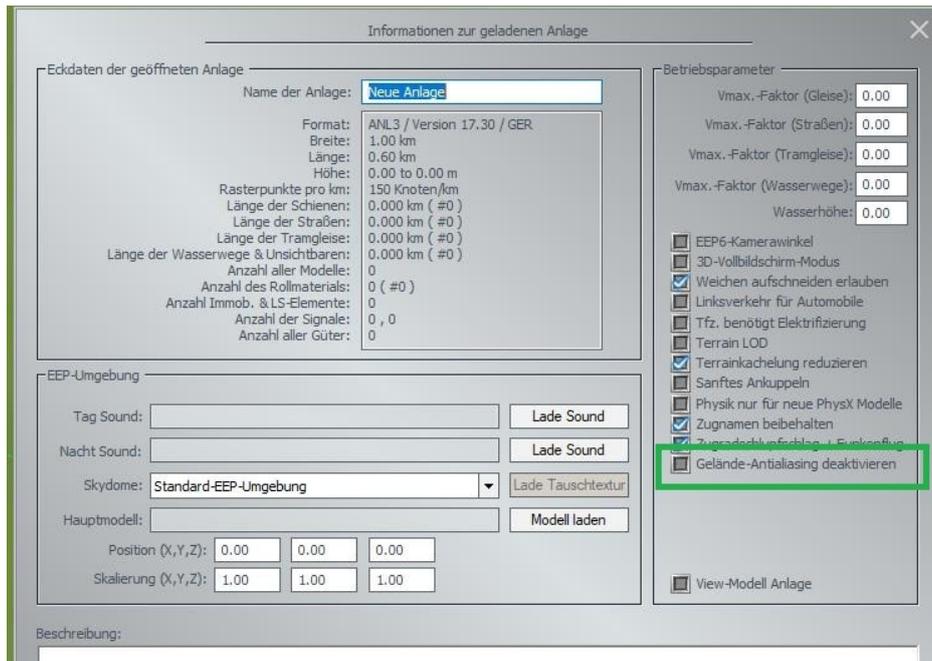
Möglichkeit, in den Modelleigenschaften, den Sound eines vom Benutzer zugewiesenen Rollmaterials wieder zu entfernen und den ursprünglichen Zustand wiederherzustellen.



# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

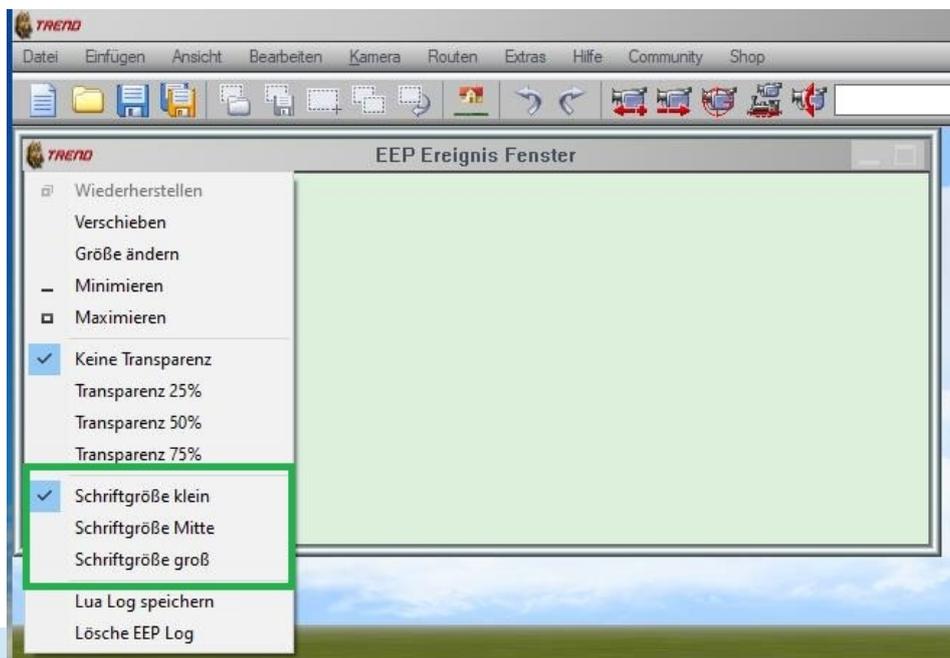
## Programmeinstellungen

In den Einstellungen der Anlage kann das Antialiasing nur für das Gelände abgestellt werden. Dies trägt vor allem bei älteren Grafikkarten zu einer Entlastung bei.



## EEP Ereignis Fenster

Im Ereignisfenster gibt es als zusätzliche Möglichkeit, die Schriftgröße zu ändern



# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

## Umschaltung 2D/3D Modus

Beim Umschalten zwischen 2D- und 3D-Modus fährt ein Fahrzeug nicht mehr weiter; das heißt, es werden damit keine Kontaktpunkte versehentlich mehr geschaltet.

Bisher betrug die „Umschaltzeit“ 1 Frame / Umschaltung.

## Speicherung einer Anlage

Eine Anlage wird wieder genau mit denselben Einstellungen geladen, so wie sie abgespeichert wurde.

Das heißt, gespeichert wird beispielsweise auch der Modus der Steuerung (Handsteuerung oder Automatik)

Beim erneuten Laden wird sie dann wieder genauso geöffnet.

# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

## Neues zu Lua in EEP

Mit dem Plug-in 3 zu EEP 17.3 stehen Ihnen die folgenden neuen Lua-Befehle zur Verfügung:

EEPGetSignalItemName()		EEPGetSignalItemName(Signal-ID, [false   true])
<b>Parameter</b>	einer oder zwei	
<b>Rückgabewerte</b>	zwei	<pre>ok, Name = EEPGetSignalItemName(3) ok, Name = EEPGetSignalItemName(3, false) -- Name =&gt; "Ks_Sig_A_schirm (GK3)"</pre>
<b>Voraussetzung</b>	EEP 17.3 Plug-in3	<pre>ok, Name = EEPGetSignalItemName(3, true) -- Name =&gt; "Signale\Signale\KsSigASch_GK3.3dm"</pre>
<b>Zweck</b>	Gibt den Modellnamen des Signals aus der ini-Datei oder den Namen der 3dm-Datei inklusive deren Pfad zurück.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Der 1. Parameter ist die Signal ID.</li> <li>○ Der 2. Parameter ist optional und kann mit <b>true</b> oder <b>false</b> eingegeben werden. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei <b>false</b> oder <b>Nichtexistenz</b> wird im 2. Rückgabewert der Modellname aus der ini-Datei zurückgegeben.</li> <li>• Bei <b>true</b> wird im 2. Rückgabewert der Pfad mit dem Namen der 3dm-Datei zurückgegeben.</li> </ul> </li> <li>○ Der 1. Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn das Signal existiert, oder <b>false</b>, wenn es nicht existiert.</li> <li>• Der 2. Rückgabewert ist entweder der Modellname oder der Pfad mit dem Namen der 3dm-Datei des spezifizierten Signals abhängig vom optionalen 2. Parameter.</li> </ul>	

EEPOnTrainStoppedOnSignal()		EEPOnTrainStoppedOnSignal(Signal-ID, "Zugname")
<b>Parameter</b>	zwei	
<b>Rückgabewerte</b>	keiner	<pre>function EEPOnTrainStoppedOnSignal(sigID, zugname)   print("Zug ".. zugname.." hat am Signal "..     sigID.. " gehalten.") end</pre>
<b>Voraussetzung</b>	EEP 17.3 - Plug-in 3	
<b>Zweck</b>	Wird immer dann aufgerufen, wenn ein Fahrzeugverband an einem Signal hält.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der 1. Parameter ist die ID des Signals, an dem der Fahrzeugverband hält.</li> <li>• Der 2. Parameter ist der Name des Fahrzeugverbands, der am Signal angehalten hat.</li> <li>• Die Parameternamen sind frei wählbar.</li> <li>• EEP erwartet bei Aufruf dieser Funktion keinen Rückgabewert.</li> </ul>	

## Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

EEPSetSignalStopDistance()		EEPSetSignalStopDistance( <b>Signal-ID</b> , <b>Halteabstand</b> )
Parameter	zwei	
Rückgabewerte	einer	ok = EEPSetSignalStopDistance(9, 45)
Voraussetzung	EEP 17.3 Plug-in 3	
Zweck	Ändert den Halteabstand eines Signals	
Bemerkungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der 1. Parameter ist die Signal-ID.</li> <li>• Der 2. Parameter ist der gewünschte Halteabstand in Meter. Bei Eingabe eines negativen Wertes wird der Halteabstand auf null gesetzt.</li> <li>• Der Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn das Signal existiert, oder <b>false</b>, wenn es nicht existiert.</li> </ul>	

EEPGetSignalStopDistance()		EEPGetSignalStopDistance( <b>Signal-ID</b> )
Parameter	einer	
Rückgabewerte	zwei	ok, Halteabstand = EEPGetSignalStopDistance(9) print("Signal ", Signal-ID, " hat einen Halteabstand von ", Halteabstand, " Meter.")
Voraussetzung	EEP 17.3 Plug-in 3	
Zweck	Ermittelt den Halteabstand eines Signals	
Bemerkungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Parameter ist die ID des Signals, dessen Halteabstand man ermitteln möchte.</li> <li>• Der 1. Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn das angesprochene Signal existiert oder <b>false</b>, wenn es nicht existiert.</li> <li>• Der 2. Rückgabewert ist der Halteabstand in Meter.</li> <li>• Nach <a href="#">EEPSetSignalStopDistance()</a> liefert EEPGetSignalSignalStopDistance() <u>sofort</u> den neuen Halteabstand.</li> </ul>	

## Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

EEPGetSignalFunctions()		EEPGetSignalFunctions (Signal-ID)
Parameter	einer	
Rückgabewerte	zwei	ok, Anzahl = EEPGetSignalFunctions(14)
Voraussetzung	EEP 17.3 Plug-in 3	
Zweck	Ermittelt die Anzahl der im NOS definierten Signal-Funktionen	
Bemerkungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Parameter ist die ID des Signals.</li> <li>• Der 1. Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn das angesprochene Signal existiert oder <b>false</b>, wenn es nicht existiert.</li> <li>• Der 2. Rückgabewert gibt die Anzahl der im NOS definierten Signal-Funktionen zurück. Diese ist identisch mit der Anzahl der Signalstellungen in der Auswahlbox in den Objekteigenschaften des Signals.</li> </ul>	

EEPGetSignalFunction()		EEPGetSignalFunction (Signal-ID, Position)
Parameter	zwei	
Rückgabewerte	zwei	ok, Funktion = EEPGetSignalFunction(14, 3)
Voraussetzung	EEP 17.3 Plug-in 3	
Zweck	Gibt die vom Konstrukteur im NOS eingetragene Funktion für die angegebene Position in der Auswahlbox in den Objekteigenschaften des definierten Signals zurück	
Bemerkungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der 1. Parameter ist die ID des Signals.</li> <li>• Der 2. Parameter ist die Position in der Auswahlbox in den Objekteigenschaften des definierten Signals, zu der die im NOS definierte Funktion ermittelt werden soll.</li> <li>• Der 1. Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn das angesprochene Signal existiert oder <b>false</b>, wenn es nicht existiert.</li> <li>• Der 2. Rückgabewert ist die im NOS definierte Funktion. Hierbei bedeuten:  1 -&gt; Halt  2 -&gt; Fahrt  sowie, wenn das Signal über eine Geschwindigkeitsbeeinflussung verfügt, z.B.  1025 -&gt; Fahrt mit 25 km/h  1040 -&gt; Fahrt mit 40 km/h  1100 -&gt; Fahrt mit 100 km/h  je nach Konstruktion des Signals.</li> <li>• Die Rückgabewerte entsprechen den im NOS durch den Konstrukteur eingetragenen Werten.</li> </ul>	

# Anleitung zum Plug-in 3 zu EEP 17.3

<b>EEPSetColourFilter()</b>	<b>EEPSetColourFilter</b> (Farbton, Sättigung, Helligkeit, Kontrast)	
<b>Parameter</b>	vier	
<b>Rückgabewerte</b>	keine	EEPSetColourFilter(-3, 0.83, 1.18, 1.19)
<b>Voraussetzung</b>	EEP 17.3 Plug-in 3	
<b>Zweck</b>	Diese Funktion dient nur zur vorübergehenden Einstellung der Farbparameter zum Beispiel nach einem Wechsel der Kameraaufnahme und nicht zur dauerhaften Änderung der Programmeinstellungen.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Der 1. Parameter entspricht der Farbtoneinstellung in den Programmeinstellungen.</li><li>• Der 2. Parameter entspricht der Sättigungseinstellung in den Programmeinstellungen.</li><li>• Der 3. Parameter entspricht der Helligkeitseinstellung in den Programmeinstellungen.</li><li>• Der 4. Parameter entspricht der Kontrasteinstellung in den Programmeinstellungen.</li><li>• <b>Achtung: Die Parameter werden <u>nicht</u> in die Programmeinstellungen übernommen.</b></li><li>• Diese Funktion hat keinen Rückgabewert.</li></ul>	

## Schlusswort:

In die Entwicklung des **Plug-In 3 zu EEP 17.3** sind viele Wünsche erfahrener EEP-Anwender eingeflossen. Die Neuerungen erleichtern sowohl den Bau als auch den Betrieb Ihrer Anlagen. Die Lua-Erweiterungen eröffnen darüber hinaus völlig neue Möglichkeiten, Ihre Anlagen „intelligent“ zu automatisieren. Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem dritten Plug-in zu EEP 17.3.

Ihr EEP-Team des Trend Verlages