



ANLEITUNG ZUM PLUG-IN 2 ZU EEP 18.2

Sehr geehrter Kunde, für den Erwerb des Plug-in 2 zu EEP 18.2 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

Neuerungen in EEP 18.2	3
Installationsanweisungen zum Plug-in 2	4
Neue Modelle im Plug-in 2 zu EEP 18.2	5
Rollmaterial	5
Immobilien.....	5
Landschaftselemente	6
Güter	8
Neue Funktionen im Plug-in 2 zu EEP 18.2	9
Dunkle Hintergrundfarbe im 2D-Planfenster	9
Oberfläche bei der 3D-Oberflächenbearbeitung ausblenden	9
Neuer Laser-Entfernungsmesser im 3D-Editiermodus.....	10
Kameraziel außerhalb der Anlage setzen	11
Gültigkeit eines Kontaktpunktes nur wenn bestimmtes Fahrzeug im Fahrzeugverband vorhanden ist.....	12
Permanentes Icon für Konstruktionsraster im 3D-Editiermodus.....	12
Neue GBS-Kacheln	12
Finden des Speicherortes eines Modells über Modelleigenschaften	13
Gleis an Lineal anschließen.....	13
Automatische Fahrstrassenanforderung löschar.....	14
Möglichkeit ganze Blöcke an ein anderes Objekt anzudocken.....	15
Einfangen von Blockmodellen außerhalb der Anlagengrenze	16
Einsetzen von Blöcken an Original-Koordinaten und verbesserte Sichtbarkeit	16
Neues zu Lua in EEP	17
EEPSetTimeLapse.....	17
EEPSetPrintColour	17
EEPOnMessageFromStructureLua	18
EEPOnMessageFromRollingstockLua	18
EEPSendMsgToStructureLua	19

EEPSendMsgToRollingstockLua	19
Schlusswort	20
Impressum	20

Neuerungen in EEP 18.2

Die folgenden Neuerungen stehen Ihnen mit dem Update zu EEP 18.2 ohne den Erwerb des Plug-in 2 zur Verfügung:

- Zufälliges Klicken auf ein anderes Modell hebt die Markierung des 3D-Blocks nicht mehr auf (Aufhebung erfolgt erst mit ESC)
- Pfade zum Ordner für .bl*-Blockdateien werden jetzt je nach Typ korrekt angezeigt/aufgerufen (d.h., Gleisblöcke öffnen sich z.B. nicht mehr im Immobilien-Katalog)..
- Das Vorschauenfenster zeigt jetzt anfangs ein leicht verkleinertes Modell, damit es vollständig sichtbar ist. (Löst Probleme bei großen Modellen.)
- Die Verbindung von Rollmaterialien innerhalb eines Zuges beim Befahren von virtuellen Verbindungen wird nicht mehr angezeigt (schwarzer Strich im Radarfenster, der sich teilweise über die gesamte Anlage erstreckte).
- Scannen von Objekten erfolgt auf separatem Prozessor-Kern ohne Einfrieren (Programm reagiert nicht mehr) sowie Optimierung des Scannens mit Anzeige einer Slideshow (Werbung für Anlagen).
- Kontaktfenster: Combo-Liste für "Zug" wurde vergrößert (bessere Lesbarkeit).
- Kontakt für Immobilie: Es erfolgt kein automatisches Zurücksetzen von Achsen-Einstellungen für Immobilien bei Auswahl eines Zuges mehr.
- Programmstart beschleunigt durch Änderung des Timeouts in EEPDBUpdate.ini von 30s auf 10s, sollte der Server augenblicklich langsam arbeiten.
- Vorschau von Flüssen (Unsichtbarer Wasserweg) wurde besser ausgerichtet (man sieht diese sofort)
- Erweiterung in Lua: Steuerung von Immobilien bis 256000 möglich (vorher nur <100000).
- Behebung folgender Bugs:
 - Gelegentliche Abstürze beim Löschen eines Modells (Modell war bereits weg, aber sein Gizmo war noch da.
 - gelegentliche Fehler nach Löschen eines Modells oder Rücknahme einer Änderung (Undo).
 - Nach Verlassen des 2D-Block-Dialogs mit "Abbruch" wurde ein falscher Rahmen angezeigt und die Modelle waren ausgeschnitten.
 - gelegentliche Abstürze beim Laden eines 3D-Blocks.
 - Nahe Modelle schnappten innerhalb des 3D-Blocks nicht bei aktivem "Snap" und zeigten keine Andockpunkte an. Außerdem veränderte der Block seine Position relativ zu sich selbst.

Installationsanweisungen zum Plug-in 2

Stellen Sie bitte sicher, dass das Update 2 zu EEP 18 installiert ist. Es bildet die Grundlage für dieses Plug-in. Sie erkennen es an der Versionsnummer 18.2 in der unteren linken Ecke des Startbildschirms.

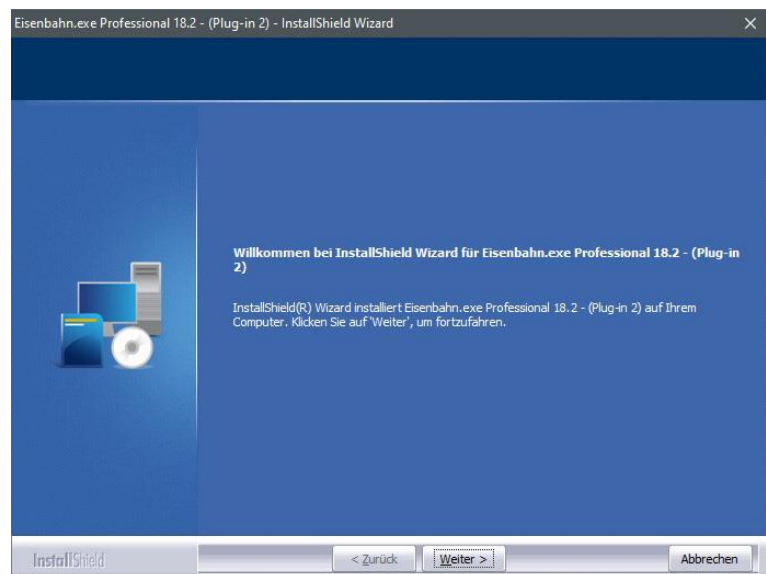
Das Plug-in enthält einen eigenen Installer, der neben neuen Modellen auch neue Funktionen enthält. Deshalb kann diese Datei nicht über den „Modell-Installer“ direkt aus EEP 18.2 geöffnet werden.



Beenden Sie bitte zunächst Ihr EEP 18.2!

Starten Sie die Installation des Plug-ins mit einem Doppelklick auf die Datei: V18TSP10066. Sie werden darüber 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 selbstständig das InstallShield, welches Ihr EEP 18.2 um neue Funktionen erweitert.

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 18.2. Während des Startvorgangs sehen Sie nun hinter der Versionsnummer nach kurzer Zeit den Zusatz „Plugins: 2“ oder Plugins: 1, 2.



Neue Modelle im Plug-in 2 zu EEP 18.2

Das Plug-in 2 zu EEP 18.2 enthält ein Startpaket aus Rollmaterialien, Immobilien, Landschaftselementen und Gütern mit denen ein Forstbetrieb realisiert werden kann.

Rollmaterial

Die Dateien zu den folgenden Modellen sind unter **Resourcen\Rollmaterial\Gueterwaggons** gespeichert. Zum Einsetzen stehen sie im Bearbeitungsmodus des 3D-Fensters im Dropdown-Menü **Rollmaterial** in der Kategorie **Rollmaterial/Bahn/Normalspur 1435mm/Wagen/Güterwagen**.

"InnoFreight 90ft sggrs 5wd A (SM2)"

Dateiname: IF_W90ftA5wd_SM2.3dm

"InnoFreight 90ft sggrs 5wd B (SM2)"

Dateiname: IF_W90ftB5wd_SM2.3dm



Immobilien

Die Dateien zu den folgenden Modellen sind unter **Resourcen\Immobilien\Verkehr\Landwirtschaft** gespeichert. Zum Einsetzen im 2D-Fenster stehen sie nach Aktivierung des Immobilieneditors im Ordner **Immobilien/Verkehr/Landwirtschaft** und im Bearbeitungsmodus des 3D-Fensters im Dropdown-Menü **Immobilien** in der Kategorie **Immobilien/Verkehr/Landwirtschaft**.

"Komatsu 901XC vorprogrammiert (SM2)"

Dateiname: LS2_K901xc_IM_SC_SM2.3dm

Eine programmierte Maschine, die ihre Arbeit endlos wiederholt.

Klicken Sie auf die Oberseite des Daches oder verwenden Sie die Aus-/Ein-Achse, um die Maschine zu starten. Danach sägt die Maschine nacheinander 5 Bäume ab und entfernt ihre Äste. Jeweils zu Beginn einer Sägeaktion sendet das interne Lua-Skript des Komatsu die Nachricht "start" mit der ID 1.0 an die externe Lua-Umgebung von EEP. Nachdem der 5. Baum entastet ist, sendet das interne Lua-Skript die Nachricht "finished" (fertig) mit der ID 2.0.



Wenn Sie nun erneut auf die Oberseite des Daches der Maschine klicken, wachsen zunächst die 5 Bäume wieder nach. Ist das erfolgt, sendet das interne Lua-Skript des Modells die Nachricht "regrown" (nachgewachsen) mit der ID 3.0 und der Komatsu beginnt den ersten Baum wieder mit der Nachricht "start" und der ID 1.0 abzusägen.

Die Lua-Nachrichten des Modells können Sie mit der Lua-Funktion [EEPOnMessageFromStructureLua\(\)](#) in ihrem Anlagen-Lua-Skript abfangen.

"Komatsu 901XC unbeweglich (SM2)"

Dateiname: LS2_K901xc_IM_Flat_SM2.3dm

Die stationär geparkte Version der Maschine.

Die Datei zum folgenden Modell ist unter **Ressourcen\Immobilien\Ausstattung** gespeichert. Zum Einsetzen im 2D-Fenster stehen sie nach Aktivierung des Immobilieneditors im Ordner **Immobilien/Ausstattung/Ladegut, Güter, Fracht** und im Bearbeitungsmodus des 3D-Fensters im Dropdown-Menü **Immobilien** in der Kategorie **Immobilien/Ausstattung/Ladegut, Güter, Fracht**.



"Fleck – Sägemehl (SM2)"

Dateiname: LS2_Fleck_Sawdust_SM2.3dm

Landschaftselemente

Die Dateien zu den folgenden Modellen sind unter **Ressourcen\Lselemente\Animations\Figuren** gespeichert. Zum Einsetzen im 2D-Fenster stehen sie nach Aktivierung des Landschaftseditors unter **Landschaftselemente/Flora Nadelbäume** und im Bearbeitungsmodus des 3D-Fensters im Dropdown-Menü **Landschaftselemente** in der Kategorie **Landschaftselemente/Flora/Nadelbäume**.

"Holzfäller mit Kettensäge vorprogrammiert (SM2)"

Dateiname: LS2_AM_Hlz_E6_Skn_SC_SM2.3dm

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Holzfäller, damit er seine Arbeit aufnimmt. Sie sollten seine Tätigkeit nicht unterbrechen, bis er wieder sitzt.

"Holzfäller AS (SM2)"

Dateiname: LS2_AM_Hlz_E6_Skn_LSA_SM2.3dm

"Maschinenführer AS (SM2)"

Dateiname: LS2_AM_Opr_E6_Skn_LSA_SM2.3dm



Durch Klicks mit der linken Maustaste auf diese Personen, können sie die Farbtöne ihrer Arbeitskleidung variieren und ihnen auch etwas mehr Sonnenbräune verpassen. Bei einem Klick mit der rechten Maustaste öffnet sich ein Menü, mit der Sie verschiedene Animationseinstellungen vornehmen können.

Die Dateien zu den folgenden Modellen sind unter **Resourcen\Lselemente\Flora\Vegetation** gespeichert. Zum Einsetzen im 2D-Fenster stehen sie nach Aktivierung des Landschaftseditors unter **Landschaftselemente/Flora/Nadelbäume** und im Bearbeitungsmodus des 3D-Fensters im Dropdown-Menü **Landschaftselemente** in der Kategorie **Landschaftselemente/Flora/Nadelbäume**.

"Douglasie 1 (SM2)" Dateiname: Dg_30m_1_SM2.3dm

"Douglasie 2 (SM2)" Dateiname: Dg_30m_2_SM2.3dm

"Douglasie 3 (SM2)" Dateiname: Dg_15m_3_SM2.3dm

"Douglasie 4 (SM2)" Dateiname: Dg_05m_4_SM2.3dm

"Douglasie 5 (SM2)" Dateiname: Dg_01m_5_SM2.3dm



"Douglasie gefälltte 1 (SM2)"

Dateiname: Dg_30m_cut1_SM2.3dm

"Douglasie gefälltte 2 (SM2)"

Dateiname: Dg_30m_cut2_SM2.3dm

"Douglasie gefälltte 3 (SM2)"

Dateiname: Dg_30m_cut3_SM2.3dm

"Douglasie - abgeschnittene Äste 1 (SM2)"

Dateiname: Dg_Brnch1_SM2.3dm

"Douglasie - abgeschnittene Äste 2 (SM2)"

Dateiname: Dg_Brnch2_SM2.3dm

"Douglasie - Stamm 1 (SM2)"

Dateiname: Dg_Log1_SM2.3dm

"Douglasie - Stamm 1 geschnitten (SM2)"

Dateiname: Dg_Log1c_SM2.3dm

"Douglasie - Stamm 2 (SM2)"

Dateiname: Dg_Log2_SM2.3dm

"Douglasie - Stamm 2 geschnitten (SM2)"

Dateiname: Dg_Log2c_SM2.3dm

"Douglasie - Stamm 3 (SM2)"

Dateiname: Dg_Log3_SM2.3dm

"Douglasie - Stamm 3 geschnitten (SM2)"

Dateiname: Dg_Log3c_SM2.3dm

"Douglasie - Stamm 4 (SM2)"

Dateiname: Dg_Log4_SM2.3dm

"Douglasie - Baumstumpf 1 (SM2)"

Dateiname: Dg_Stump_SM2.3dm

"Douglasie - Baumstumpf 2 (SM2)"

Dateiname: Dg_Stump2_SM2.3dm

"Fichte - Baumstumpf (SM2)"

Dateiname: Sp_Stump_SM2.3dm

"Fichte - abgeschnittene Äste 1 (SM2)"

Dateiname: Sp_Brnch1_SM2.3dm

"Fichte - abgeschnittene Äste 2 (SM2)"

Dateiname: Sp_Brnch2_SM2.3dm



Die Datei zum folgenden Modell ist unter **Resourcen\Lselemente\FloraVegetation** gespeichert. Zum Einsetzen im 2D-Fenster steht sie nach Aktivierung des Landschaftseditors unter **Landschaftselemente/Flora/Gruppen von Pflanzen** und im Bearbeitungsmodus des 3D-Fensters im Dropdown-Menü **Landschaftselemente** in der Kategorie **Landschaftselemente/Flora/ Gruppen von Pflanzen**.

"Douglasie Waldmodul (SM2)"

Dateiname: Dg_30m_W1_SM2.3dm



Güter

Die Dateien zu den folgenden Modellen sind unter **Resourcen\Goods\Boxes** gespeichert.

"Douglasienstambündel 1 - 2.5m"

Dateiname: LS2_Dglz_LogBd1_2h_SM2.3dm

"Douglasienstambündel 2 - 2.5m"

Dateiname: LS2_Dglz_LogBd2_2h_SM2.3dm

"Douglasienstammpalette 13ft 1"

Dateiname: LS2_Dglz_TmbPI13_1_SM2.3dm

"Douglasienstammpalette 13ft 2"

Dateiname: LS2_Dglz_TmbPI13_2_SM2.3dm

Die Dateien zu den folgenden Modellen sind unter **Resourcen\Goods\Cylinders** gespeichert.

"Douglasienstamm 1 - 2.5m"

Dateiname: LS2_Dglz_Log1_2h_SM2.3dm

"Douglasienstamm 1 - 5m"

Dateiname: LS2_Dglz_Log1_5_SM2.3dm

"Douglasienstamm 2 - 2.5m"

Dateiname: LS2_Dglz_Log2_2h_SM2.3dm

"Douglasienstamm 2 - 5m"

Dateiname: LS2_Dglz_Log2_5_SM2.3dm

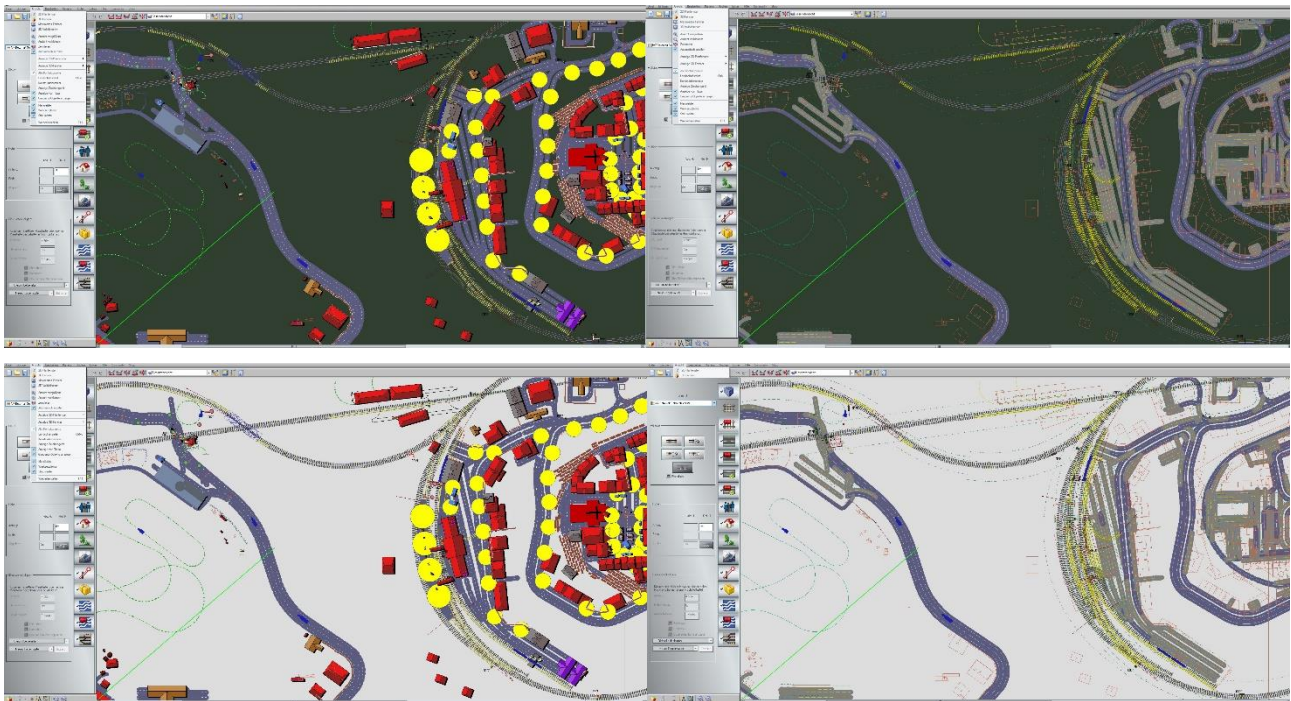
Zum Einsetzen im 2D-Fenster stehen sie nach Aktivierung des Gütereditors unter **Güter/Güter** und im Bearbeitungsmodus des 3D-Fensters im Dropdown-Menü **Güter** in der Kategorie **Güter/Güter**.



Neue Funktionen im Plug-in 2 zu EEP 18.2

Dunkle Hintergrundfarbe im 2D-Planfenster

Sie können bei ausgeschaltetem Landschaftsrelief zwischen dem bisherigen weißen und einem neuen dunklen Hintergrund über die Tastenkombination **Shift + C** umschalten. Die mit **Shift + C** gewählte Hintergrundeinstellung wird in den Registrierungsdaten gespeichert, sodass Ihre Farbeinstellung Ihnen auch beim nächsten Aufruf von EEP angezeigt wird. Auch bei einem dunklen Hintergrund können Sie zwischen den beiden Darstellungen über das Icon **Füllung ausblenden** (oder die Taste **C**) wechseln.



Oberfläche bei der 3D-Oberflächenbearbeitung ausblenden

Durch Aktivierung der neuen Checkbox **Gelände ausblenden** können Sie in der Oberflächenbearbeitung die Bodentexturen ausblenden. Damit sehen Sie dann gleich, wie es unter der Oberfläche weitergeht, und können zum Beispiel an Schaltkreisen etc. arbeiten ohne mit der Kamera unter die Oberfläche gehen zu müssen.



Neuer Laser-Entfernungsmesser im 3D-Editiermodus

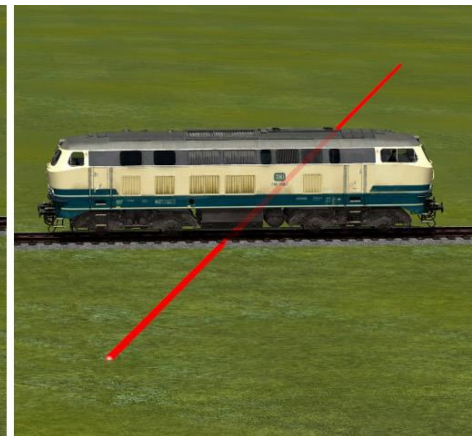
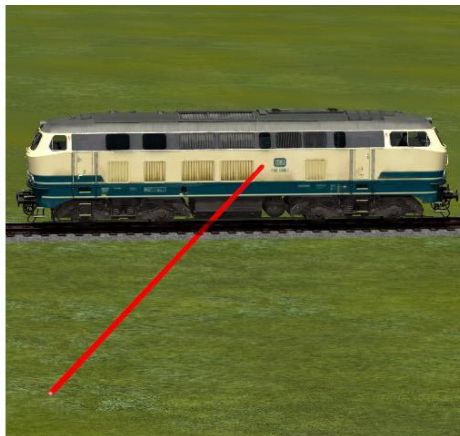
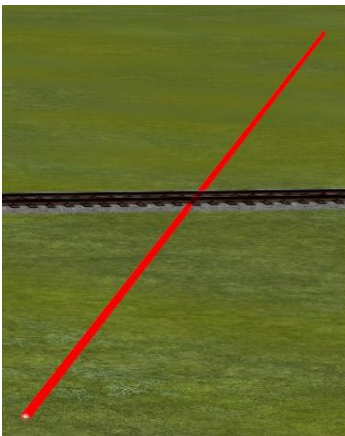


Mit diesem Plug-in 2 steht Ihnen im 3D-Editiermodus ein Laser-Entfernungsmesser zur Verfügung. Diesen können Sie über das links angezeigte Icon in der unteren Toolbar aktivieren.

Wenn Sie nun nacheinander 2 Modelle mit der linken Maustaste anklicken, wird Ihnen oben links auf dem Bildschirm neben den Koordinaten der beiden Modelle die kürzeste Entfernung zwischen den beiden Modellen angezeigt, z.B. wie im Bild rechts zwischen einem Vorsignal und seinem Hauptsignal. Die mit x_1 , y_1 , z_1 bezeichneten Koordinaten entsprechen dem Modell, das Sie zuerst mit dem Laser-Entfernungsmesser angeklickt haben, also den Startkoordinaten, und x_2 , y_2 , z_2 den Zielkoordinaten.



Sie können aber auch die Entfernung zwischen 2 Punkten auf dem Anlagenboden messen, indem Sie gleichzeitig die **Strg-/Ctrl**-Taste gedrückt halten (linkes Bild unten). Lassen Sie vor dem 2. Klick die **Strg-/Ctrl**-Taste los und Sie kommen in die Nähe eines Modells, so sucht sich der Laser einen Punkt auf dem Modell (mittleres Bild unten). Drücken Sie wieder die **Strg-/Ctrl**-Taste und bewegen den Cursor weiter, so sucht sich der Laser wiederum einen Punkt auf der Anlagenoberfläche (rechtes Bild unten). Der Laserstrahl geht also dann durch das Modell hindurch. Um das zu verdeutlichen, wird der Strahlteil, der das Modell bedeckt, blinkend dargestellt.



Je nach örtlicher Gegebenheit kann der dünne Laserstrahl nicht immer optimal zu erkennen. Drücken Sie in einem solchen Fall die Tastenkombination **Shift + S** (= size) und der Strahl wird für eine kurze Zeit dicker angezeigt.



Nun liegen die beiden Messpunkte aber meistens nicht auf einer Achse, sondern der Strahl geht quer durch den Raum. Er nimmt – wie bereits geschrieben – die kürzeste Strecke zwischen den beiden Punkten.

Wenn Sie nun z.B. den Größenunterschied zwischen dem Opa und seinem Enkel im folgenden Bild ermitteln möchten, müssten Sie die Differenz zwischen den beiden z -Werten berechnen. Alternativ können Sie auch kurz

nacheinander auf die beiden Tasten drücken, deren Differenz Sie nicht ermitteln wollen, also auf die x-Taste und die y-Taste.

x1=-8.74 y1=-24.35 z1=0.67
x2=-10.10 y2=-25.17 z2=1.78
Entfernung 1.93m

x1=-10.10 y1=-24.35 z1=0.67
x2=-10.10 y2=-25.17 z2=1.78
Entfernung 1.38m

x1=-10.10 y1=-25.17 z1=0.67
x2=-10.10 y2=-25.17 z2=1.78
Entfernung 1.11m

Mit Betätigung der x-Taste wird der Laserstrahl so verschoben, dass der Messpunkt x1 (also des Startobjektes) den gleichen Wert auf der x-Achse hat, wie der x2-Wert des Zielobjektes. Mit Betätigung der y-Taste wird die y-Achse angeglichen, so dass y1 gleich y2 entspricht. Damit liegt der Laserstrahl genau auf der z-Achse und der Wert *Entfernung* zeigt den Höhen- bzw. Größenunterschied von Opa und Enkel an.

Anstatt der x- und y-Tasten können Sie auch die Tastenkombinationen *Shift* + x sowie *Shift* + y drücken. Dann werden die Werte des Zielobjektes an die des Startobjektes angeglichen. In diesem Fall wäre der Laserstrahl aber nicht mehr so gut sichtbar. Daher werden beide Möglichkeiten zur Verfügung gestellt.



x1=0.00 y1=0.00 z1=0.00
x2=-8.78 y2=-24.34 z2=0.67
Entfernung 25.88m

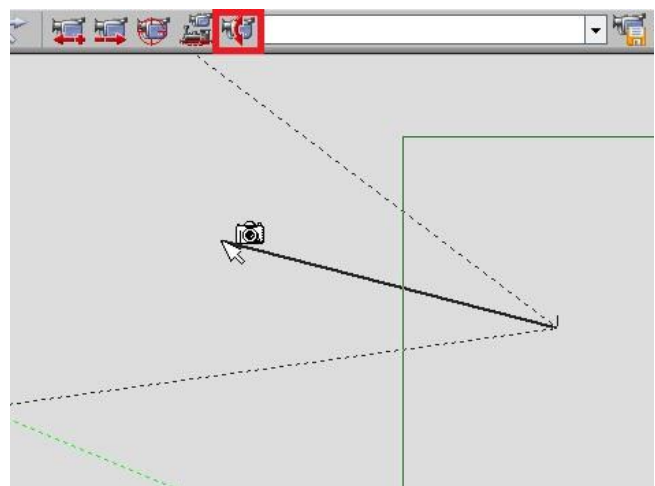


Um die Entfernung eines Modells vom Mittelpunkt der Anlage zu ermitteln, klicken Sie zunächst auf dem Messpunkt des Modells und drücken danach die Tasten-Kombination *Shift* + C (C = Center).

Um eine weitere Messung durchzuführen, schalten Sie zunächst durch einen Klick auf das Icon für den Laser-Entfernungsmesser den Laserstrahl wieder ab. Wenn Sie danach einen erneuten Klick auf das Icon ausführen, erscheint zwar meistens nochmal der vorherige Laserstrahl, doch durch einen Klick auf den 1. Messpunkt starten Sie neue Messung.

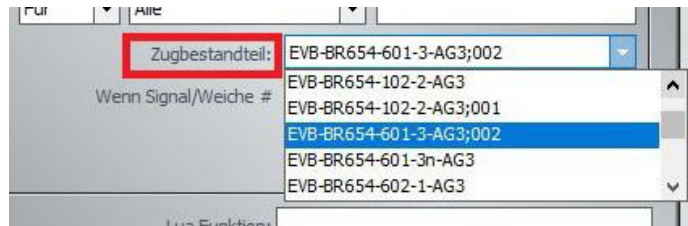
Kameraziel außerhalb der Anlage setzen

Weiterhin können Sie in 2D das Kameraziel auch außerhalb der Anlage setzen. Hierzu klicken Sie auf das Kamera-setzen-Symbol und positionieren den Kameraursprung irgendwo innerhalb der Anlage. Ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste die Maus über den Anlagenrand hinaus. Wenn Sie nun die Maustaste loslassen, wird die Kamera aufgestellt und EEP wechselt in den 3D-Modus.



Gültigkeit eines Kontaktpunktes nur wenn bestimmtes Fahrzeug im Fahrzeugverband vorhanden ist

Mit dem Plug-in haben Sie die Möglichkeit den Kontaktpunkt nur dann auslösen zu lassen, wenn ein bestimmtes Fahrzeug im Fahrzeugverband enthalten ist. Klappen Sie hierzu die darunterliegende Dropdown-Liste **Zugbestandteil** aus. Die Liste enthält alle auf der Anlage befindlichen Fahrzeuge aus dem entsprechenden Layer. D.h. Lokomotiven und Waggons, wenn Sie einen Kontaktpunkt auf eine Schiene legen, Straßenfahrzeuge, wenn Sie einen Kontaktpunkt auf eine Straße legen. Angegeben wird jeweils der Fahrzeugname, den Sie ihm beim Aufsetzen in die Anlage gegeben haben.



Diese Möglichkeit bietet sich besonders für den Rangierdienst an, da beim An- und Abkuppeln von Fahrzeugen sich die Namen der einzelnen Zugteile ändern können. Die Namen der einzelnen Fahrzeuge ändern sich jedoch – wie die Routen – nicht.

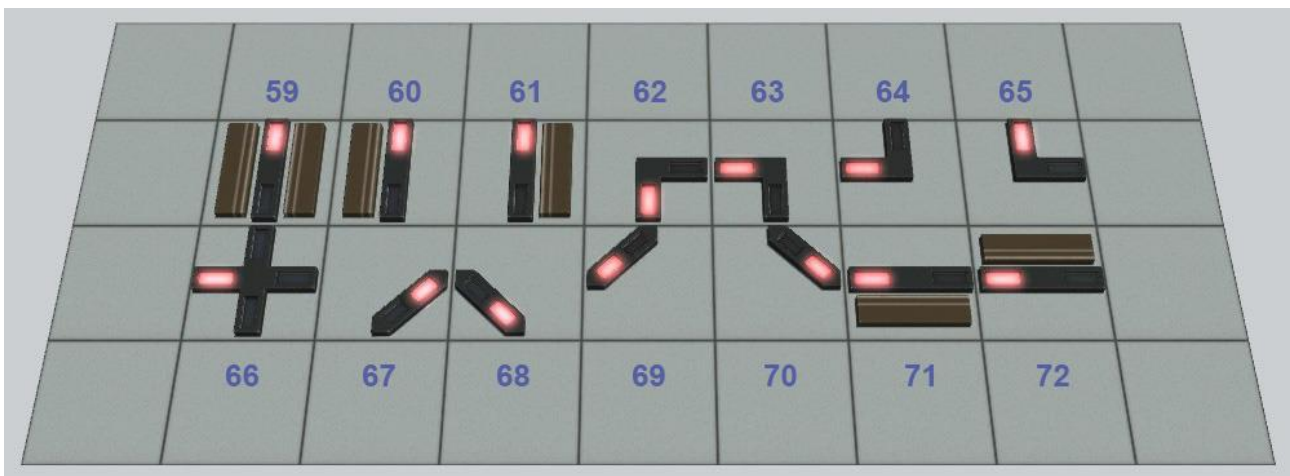
Permanentes Icon für Konstruktionsraster im 3D-Editiermodus



Im 3D-Editiermodus steht Ihnen nun in der unteren Toolbar das Konstruktionsraster-Icon zum schnellen Ein- und Ausschalten permanent zur Verfügung

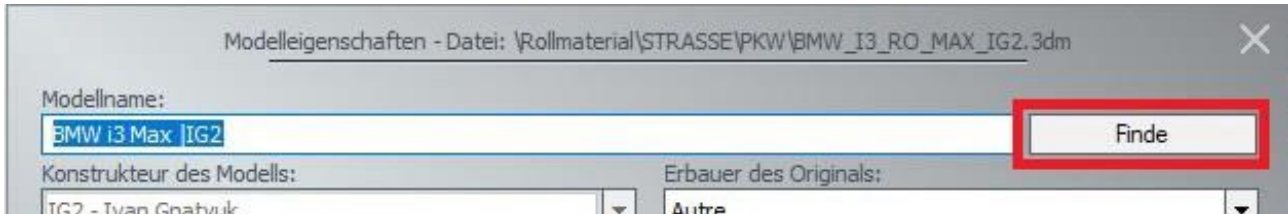
Neue GBS-Kacheln

Das Gleisbildstellpult wurde mit dem Plug-in um die Kacheln 59 – 72 erweitert. Die im Bild jeweils erleuchteten Gleisabschnitte entsprechen Track A und die unbeleuchteten Track B. Der Kreuzung (Kachel 66) sind 4 Gleisabschnitte zugeordnet. Track A entspricht auch hier dem beleuchteten Feld. Track B, Track c und Track D folgen im Uhrzeigersinn.

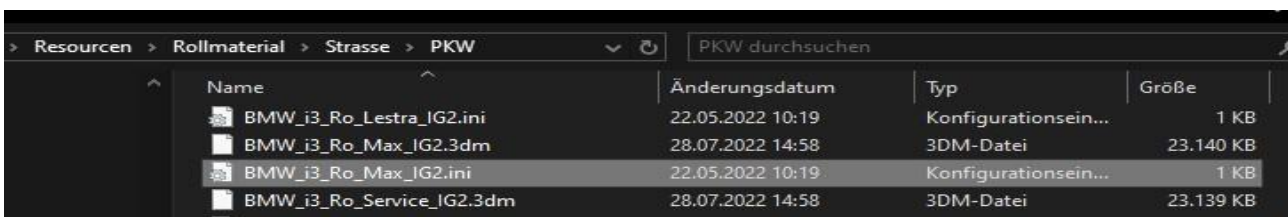


Finden des Speicherortes eines Modells über Modelleigenschaften

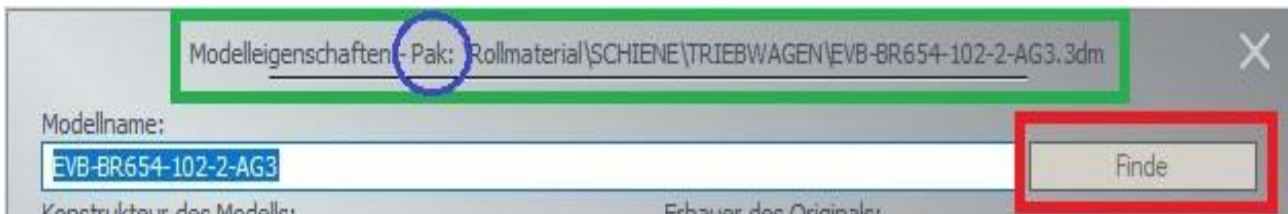
Mit dem Plug-in 2 enthält das Fenster *Modelleigenschaften* rechts neben dem Feld *Modellnamen* die Schaltfläche **Finde** (roter Rahmen). Bei einem Shop-Modell oder Free-Modell ist die Schaltfläche *Finde* immer aktiv.



Bei einem Klick auf die Schaltfläche öffnet sich der entsprechende Ressourcen-Ordner und der Fokus liegt auf der ini-Datei des Models.

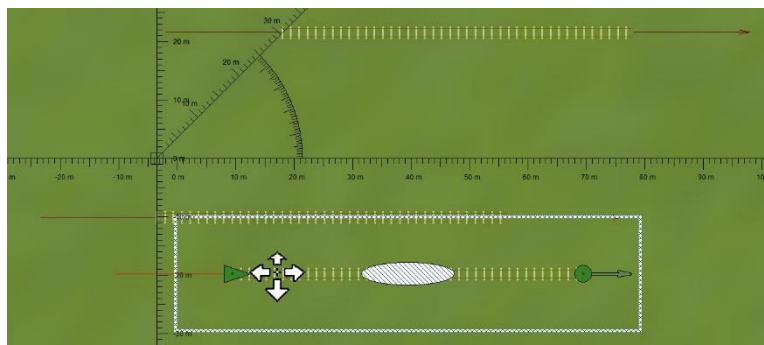


Ist das Modell aber ein Basis-Modell, dann ist die Schaltfläche *Finde* nur dann aktiv, wenn Sie die Ressourcen1.pak entpackt haben. In dem Fall öffnet der Klick auf die Schaltfläche *Finde* den entsprechenden Ordner in dem Ordner Ressourcen.unp, wobei auch hier der Fokus auf der entsprechenden ini-Datei liegt. Ansonsten bleibt die Schaltfläche ausgegraut, wie im Bild unten. Ob ein Modell ein Basismodell ist, erkennt man an dem Kürzel "Pak" (blauer Kreis) in der Titelzeile (grüner Rahmen).



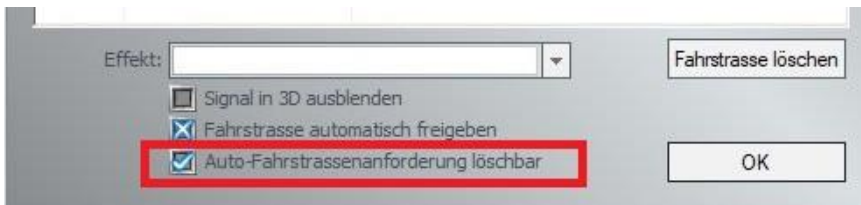
Gleis an Lineal anschließen

Mit dem Plug-in können Sie bei eingeschaltetem Lineal Gleise auch an das Lineal andocken, um z.B. Gleise lotrecht untereinander oder in einem Winkel von 45° an bestimmten Koordinaten auszurichten. Hierzu führen Sie das "neue" Gleis bei gedrückter linker Maustaste an das Lineal heran, bis der Gleisanfang am Lineal einschnappt.



Automatische Fahrstrassenanforderung löschar

Wenn bei einer automatischen Fahrstraßenanforderung alle Ziele besetzt sind, befindet sich die Fahrstraßenschaltung in einem Wartezustand, in dem sie laufend überprüft, ob eines der Ziele oder das Ziel frei wird. Mit dem Plug-in wird dieser "Wartezustand" durch ein blaues Licht im Startsignal der Fahrstraße sowohl in 2D als auch in 3D angezeigt.



Weiterhin wurde die Möglichkeit geschaffen, gegebenenfalls diesen Wartezustand auflösen zu können. Wenn in den Signaleigenschaften des Fahrstraßenstartsignals die Checkbox **Auto-Fahrstrassenanforderung löschar** aktiviert ist und die Fahrstraße den Befehl "Auflösen" erhält, werden alle vorherigen Anfragen zum Öffnen der entsprechenden Strecke abgebrochen, ignoriert oder gelöscht.



Hierbei ist es egal, wer die Auflösung auslöst – sei es ein Zug, der die Strecke automatisch verlässt, ein Kontakt, ein mit "wenn ... dann ..." verlinktes Signal, die Lua-Funktion `EEPSetSignal` oder ein Benutzerklick. Solange die Checkbox **Auto-Fahrstrassenanforderung löschar** aktiviert ist, bewirkt jeder von EEP an die Fahrstraße gesendete Auflösen-Befehl gleichzeitig "STOPP" und "VERGESSEN". Ist die Checkbox nicht aktiviert, also kein Häkchen gesetzt, wird der Befehl "Auflösen" ignoriert.



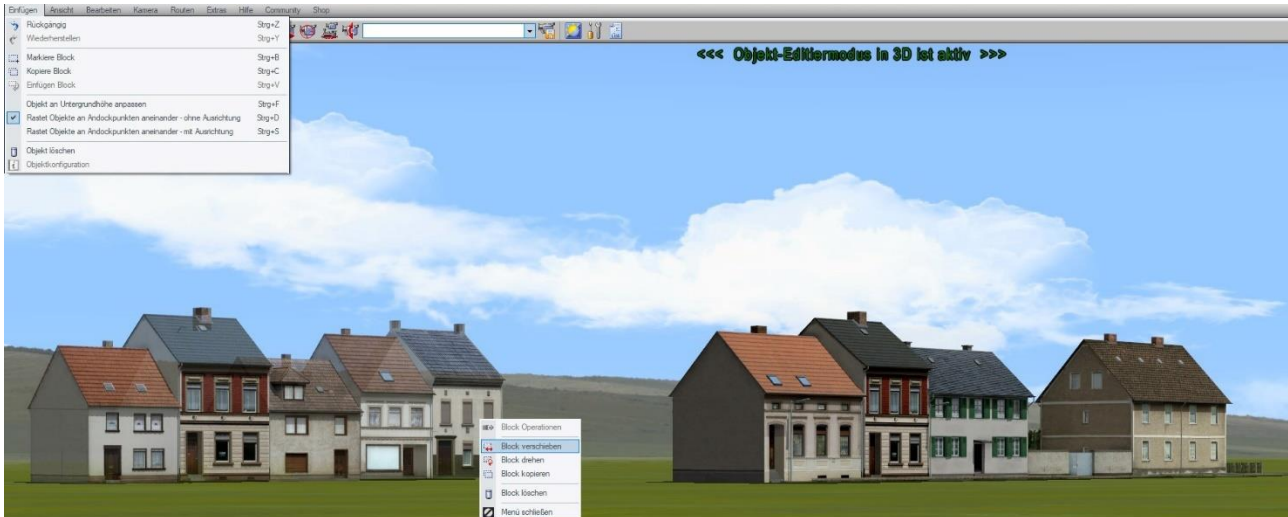
Empfohlenes Vorgehen im Notfall:

Wenn sich eine nicht automatisch auflösende Blockade der Fahrstraßen ergeben hat, schalten Sie in den 3D-Editiermodus und dort in den Fahrstraßeneditor. Danach rufen Sie die Objekteigenschaften des entsprechenden Fahrstraßensignals auf und aktivieren die Checkbox **Auto-Fahrstrassenanforderung löschar**. Nach der Rückkehr in den 3D-Fahrbetrieb lösen Sie diese Fahrstraße über eine der vorgenannten Methoden auf.

Nachdem Sie z.B. durch diverse Rangierfahrten im Handbetrieb die Blockade aufgelöst haben, schalten Sie wieder in den 3D-Editiermodus und dort in den Fahrstraßeneditor. Danach rufen Sie abermals die Objekteigenschaften des entsprechenden Fahrstraßensignals auf und deaktivieren wieder die Checkbox **Auto-Fahrstrassenanforderung löschar**. Nach abermaliger der Rückkehr in den 3D-Fahrbetrieb stellen Sie diese Fahrstraße über eine der vorgenannten Methoden wieder auf *Fahrt*.

Möglichkeit ganze Blöcke an ein anderes Objekt anzudocken

Nachdem die Andockfunktion bislang "nur" für Modelle funktionierte, können Sie nun auch Blöcke an andere Objekte andocken lassen. Hierzu muss eine der beiden Optionen **Rastet Objekte an Andockpunkten aneinander** aktiviert sein.



Wählen Sie im Kontextmenü des zu verschiebenden Blockes (hier der linke) *Block verschieben* aus. Sobald sich bei gedrückter linker Maustaste der linke Block der linken Hauswand der rechten Häuserzeile nähert, werden die Andockpunkte sichtbar. Durch weiteres verschieben können Sie auswählen, welche Andockpunkte genutzt werden sollen. (Theoretisch könnten sie dadurch die beiden angrenzenden Häuser übereinander andocken lassen. Was natürlich hier keinen Sinn machen würde.) Sobald Sie die linke Maustaste loslassen, schnappen beide zusammen.



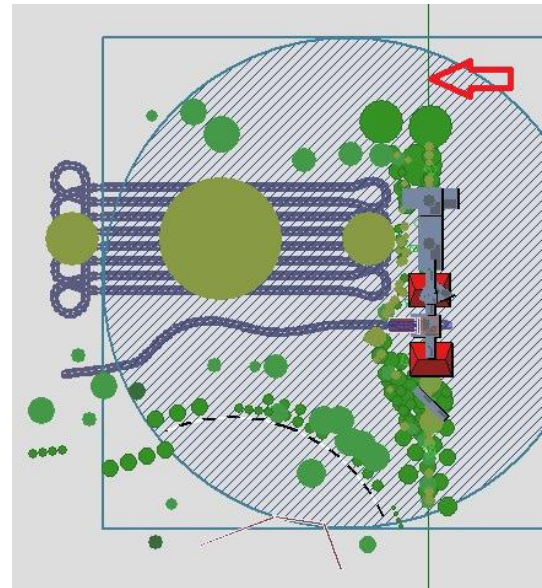
Sie können aber Blöcke auch an einem einzelnen Modell andocken lassen. Zum Beispiel am Pfeiler des Zaunes auf der anderen Seite der Häuserzeile.



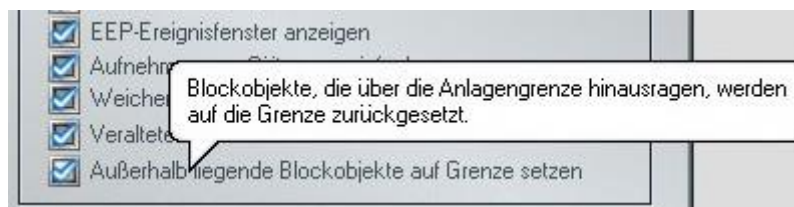
Einfangen von Blockmodellen außerhalb der Anlagengrenze

Beim Einfügen von Blöcken kam es immer wieder mal vor, dass Blockteile außerhalb der Anlagengrenzen positioniert wurden und man nicht mehr an diese herankam. Dies führte auch vereinzelt zu Abstürzen von EEP. Aus diesem Grund wurde mit dem Plug-in eine neue Funktion eingeführt, die sowohl in 2D als auch in 3D Objekte, die aus einem Block herausragen, auf die Anlagengrenze zurück-gezogen werden.

Dabei können sich diese Modelle zwar an der Anlagengrenze stapeln – auch ineinander – aber sie sind greifbar.



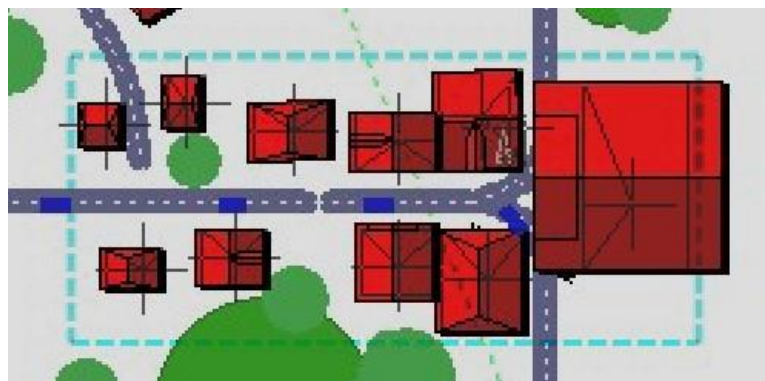
Diese Funktion ist in den **Programmeinstellungen** unter **Optionale Funktionsweise** standardmäßig aktiviert.



Einsetzen von Blöcken an Original-Koordinaten und verbesserte Sichtbarkeit

Außerdem können Sie nun gespeicherte Blöcke an den Original-Koordinaten einfügen. Hierzu müssen Sie die **Shift**-Taste gedrückt halten, während Sie im Menü **Datei** die Option **Block öffnen** oder in der Werkzeugleiste das Icon **gespeicherten Block öffnen** anklicken.

Weiterhin wird im 2D-Modus die Sichtbarkeit eines Blockes durch einen dickeren Rahmen deutlich verbessert.



Neues zu Lua in EEP

Mit dem Plug-in 2 zu EEP 18.2 stehen Ihnen die folgenden neuen Lua-Befehle zur Verfügung:

EEPSetTimeLapse()		EEPSetTimeLapse (Zeitrafferfaktor)
Parameter	einer	EEPSetTimeLapse (2.5)
Rückgabewerte	keine	
Voraussetzung	EEP 18.2 - Plug-in 2	
Zweck	Stellt die Ablaufgeschwindigkeit in EEP ein.	
Bemerkungen	• Der Parameter ist der Zeitrafferfaktor von 0.1 (zehnfache Zeitlupe) bis 10 (zehnfacher Zeitraffer). Faktor 1 entspricht der Normalgeschwindigkeit. • Die Funktion hat keinen Rückgabewert.	

EEPSetPrintColour()		EEPSetPrintColour(R, G, B)
Parameter	drei	<pre>EEPSetPrintColour(236, 0, 22) print("Im 'Brand Color Code' der Deutschen Bundesbahn") EEPSetPrintColour(0, 0, 0) print("Jetzt ist alles wieder normal.")</pre>
Rückgabewerte	keiner	
Voraussetzung	EEP 18.2 - Plug-in 2	
Zweck	Stellt die Ausgabe im Ereignisfenster in entsprechender Farbe dar.	
Bemerkungen	• Die Parameter 1 – 3 bestimmen die Farbe aus den Anteilen für rot, grün und blau jeweils im Bereich von 0 - 255. • Die Funktion hat keinen Rückgabewert.	

EEPOnMessageFromStructureLua()		EEPOnMessageFromStructureLua (Immo-Name, Nachrichten-ID, Text)	
Parameter	drei	<pre>function EEPOnMessageFromStructureLua (name,id,text) print("Immobilie "..name.." sendet Nachricht >"..text.."< mit ID "..id) end</pre>	
Rückgabewerte	keiner		
Voraussetzung	EEP 18.2 - Plug-in 2		
Zweck	Wird immer dann aufgerufen, wenn das interne Lua-Skript einer Immobilie bzw. eines Landschaftselementes eine Nachricht an die externe Lua-Umgebung in EEP sendet, die dann vom User entsprechend ausgewertet werden kann.		
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist der Name der Immobilie oder des Landschaftselementes. • Der 2. Parameter ist die ID der Nachricht. Sie kann ggf. als Steuergröße für weitere Lua-Aktionen durch den User genutzt werden. • Der 3. Parameter ist die Nachricht in Textform zur Ausgabe über die print-Funktion und/oder einer weiteren Aufarbeitung mit Lua. • Die Parameternamen sind frei wählbar. • EEP erwartet bei Aufruf dieser Funktion keinen Rückgabewert. • ACHTUNG: Ob eine Immobilie bzw. ein Landschaftselement Nachrichten senden kann und ggf. welchen Nachrichtentext mit welcher ID, ist der jeweiligen Modelldokumentation zu entnehmen.		

EEPOnMessageFromRollingstockLua()		EEPOnMessageFromRollingstockLua (Fzg-Name, Nachricht-ID, "Text")
Parameter	drei	<pre>function EEPOnMessageFromRollingstockLua (name,id,text) print("Fahrzeug "..name.." sendet Nachricht >"..text.."< mit ID "..id) end</pre>
Rückgabewerte	keiner	
Voraussetzung	EEP 18.2 - Plug-in 2	
Zweck	Wird immer dann aufgerufen, wenn das interne Lua-Skript eines Rollmaterials eine Nachricht an die externe Lua-Umgebung in EEP sendet, die dann vom User entsprechend ausgewertet werden kann.	
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist der Name des Fahrzeugs. • Der 2. Parameter ist die ID der Nachricht. Sie kann ggf. als Steuergröße für weitere Lua-Aktionen durch den User genutzt werden. • Der 3. Parameter ist die Nachricht in Textform zur Ausgabe über die print-Funktion und/oder einer weiteren Aufarbeitung mit Lua. • Die Parameternamen sind frei wählbar. • EEP erwartet bei Aufruf dieser Funktion keinen Rückgabewert. • ACHTUNG: Ob ein Fahrzeug Nachrichten senden kann und ggf. welchen Nachrichtentext mit welcher ID, ist der jeweiligen Modelldokumentation zu entnehmen.	

EEPSendMsgToStructureLua()		EEPSendMsgToStructureLua (" #-Lua-Name", Nachrichten-ID, "Textnachricht")	
Parameter	zwei	ok = EEPSendMsgToStructureLua (" #4", 1, "Start")	
Rückgabewerte	einer		
Voraussetzung	EEP 18.2 - Plug-in 2		
Zweck	Sendet eine Nachricht an das interne Lua-Skript der benannten Immobilie oder des benannten Landschaftselementes.		
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist der Lua-Name der Immobilie oder des Landschaftselementes als String. Er steht in den Objekteigenschaften und unterscheidet sich durch die vorangestellte ID vom Modellnamen. Es genügt die Nummer mit vorangestelltem #-Zeichen als Identifikator. • Der 2. Parameter ist die Nachrichten-ID. • Der 3. Parameter ist der Nachrichtentext. • Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false. • ACHTUNG: Ob eine Immobilie bzw. ein Landschaftselement Nachrichten empfangen kann und welchen Nachrichtentext mit welcher ID die Immobilie bzw. das Landschaftselement ggf. versteht, ist der jeweiligen Modelldokumentation zu entnehmen.		

EEPSendMsgToRollingstockLua()		EEPSendMsgToRollingstockLua ("Fahrzeugname", Nachrichten-ID, "Textnachricht")
Parameter	einer	ok = EEPSendMsgToRollingstockLua ("DAF-XF 480SC Kipper Weiss Lua DU1", 3, "Ende")
Rückgabewerte	einer	
Voraussetzung	EEP 18.2 - Plug-in 2	
Zweck	Sendet eine Nachricht an das interne Lua-Skript des benannten Rollmaterials.	
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist der komplette Name des Rollmaterials als String. • Der 2. Parameter ist die Nachrichten-ID. • Der 3. Parameter ist der Nachrichtentext. • Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false. • ACHTUNG: Ob ein Fahrzeug Nachrichten empfangen kann und welchen Nachrichtentext mit welcher ID das Fahrzeug ggf. versteht, ist der jeweiligen Modelldokumentation zu entnehmen.	

Zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung des Plug-in 2 zu EEP 18.2 kann nur die Kommunikationsfunktion `EEPOnMessageFromStructureLua()` in Verbindung mit dem "[Komatsu 901XC vorprogrammiert \(SM2\)](#)" genutzt werden.

Weitere Modelle – auch für die anderen Kommunikationsfunktionen - werden folgen bzw. können mit dem HomeNos 18 konstruiert werden.

Schlusswort

In die Entwicklung des **Plug-in 2 zu EEP 18.2** 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 neue Möglichkeiten, Ihre Anlagen „intelligent“ zu automatisieren.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem Plug-in zu EEP 18.2.

Ihr EEP-Team des Trend Verlages

Impressum

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH

Leo-Wohleb-Str. 8, 79098 Freiburg, Deutschland

Service E-Mail: info@trendverlag.com

Geschäftsführer: Jürgen Ludwig

USt.-Id.Nr.: DE 142476761

HRB-Nr.: 300347

Registergericht: Freiburg

Programmierung und Modelle: Romuald Bacza, Szymon Masny

Text und Layout: Rudi Fey, Fried Sauert

Titelbild: Andreas Misch

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Die Reproduktion – ganz oder in Teilen – bedarf ungeachtet des Mediums der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Jegliche nicht autorisierte Verwendung dieser Publikation zum Training generativer Technologien der künstlichen Intelligenz (KI) ist ausdrücklich verboten.

© 2026 TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH

Alle Rechte vorbehalten