

Einführung

Wir freuen uns Ihnen hiermit ein weiteres interessantes Plug-in zu EEP 8.2 anbieten zu können. Plug-ins enthalten neue und zusätzliche Funktionen, die die Gestaltungsmöglichkeiten und damit die Funktionalität des Hauptprogramms wie auch der 3D-Modelle erweitern. Die Neuerung gehen zu einem großen Teil auf Wünsche und Anregungen der zahlreichen EEP-Nutzer zurück.

Die Kernfunktionen des Plug-in 2 zu EEP 8.2 sind:

- **Blockfunktion für die Landschaft**
- **Spezielle Texteinblendungen**
- **Vertikale Biegevorrichtung für Fahrwegmodule**
- **Zusatzfunktionen für Kontaktpunkte**
- **Einfügen selbstdefinierter Geräusche für Rollmaterialien**

Systemvoraussetzungen

Registrierte EEP 8- oder EEP 8 Expert-Version **mit bereits installiertem Update 2 auf Version EEP 8.2 (!)**
Dual-Core-Prozessor ab 2,5 Ghz / Grafikkarte mit Pixelshader 3.0-Unterstützung / 2 GB RAM
Unterstützt werden folgende Betriebssysteme: Windows XP, Windows Vista, Windows 7.

Installation

Installation unter Windows XP:



Starten Sie Windows und anschließend die ausführbare EXE-Datei des Artikels **V82TSP10011** per Doppelklick.

Die Daten werden temporär extrahiert und das Setup-Programm aufgerufen. Folgen Sie den Anweisungen im Dialogfenster des Installationsprogramms.

Optional kann der Inhalt des ausführbaren RAR-Archivs in einen beliebigen Ordner extrahiert und die darin befindliche Setup-Datei des Plug-in 2 mit weiterem Doppelklick gestartet werden.

Abb. 1. Installation unter Windows XP

Installation unter Windows Vista und Windows 7:

Starten Sie Windows und klicken mit der rechten Maustaste auf das Datei-Icon **V82TSP10011.exe**. Aus dem Befehlsmenü der rechten Maustaste wählen Sie den Eintrag: **Als Administrator ausführen**. Folgen Sie den Anweisungen im Dialogfenster des Installationsprogramms.

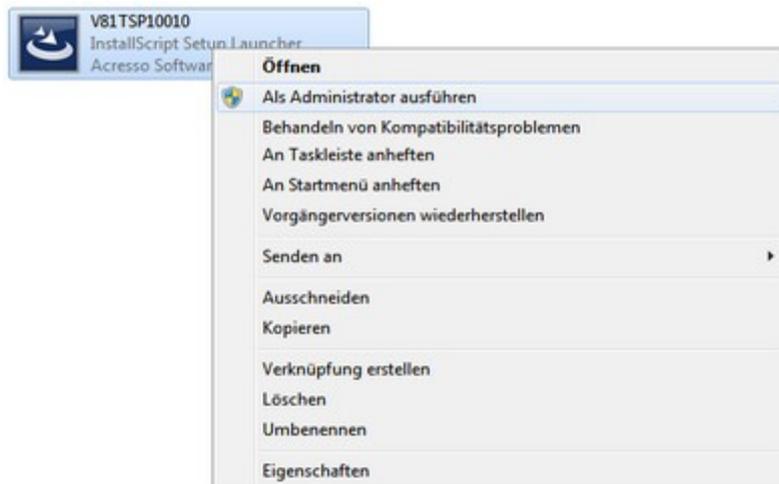


Abb. 2. Installation unter Windows Vista und Windows 7 über das Menü der rechten Maustaste.

Neue Funktionalitäten von Plug-in 2 zu EEP 8.2:

1. Blockfunktion der Landschaftsoberfläche

Auf vielfachen Wunsch der EEP-Anwender wurde im 3D-Editor der Oberflächengestaltung eine neue Blockfunktion realisiert, welche die von Ihnen markierten Bereiche der Landschaftsoberfläche kopieren und speichern kann. Damit ist nicht nur die Vervielfältigung eines Landschaftsoberflächenfragmentes innerhalb der geöffneten Anlage, sondern auch der Einsatz des abgespeicherten Blocks in anderen Anlagen möglich. Die kopierten und gespeicherten Blöcke der Landschaftsoberfläche beinhalten alle Informationen über das Höhenrelief und die benutzte Texturierung (die sogenannten Sprühtexturen) und können darüber hinaus um jeweils 90° gedreht, aber auch in ihren Ausmaßen um jeweils +/- 25% skaliert werden. Damit stehen Ihnen praktisch alle Werkzeuge zur Verfügung, die man für das Kopieren und die Edition besonders gelungener „Landschaftsflecke“ wie z.B. einzelner Berge und Seen braucht.

Markieren der Landschaft, sowie das Kopieren und Einfügen an anderer Stelle

Um ein Block im Fenster des 3D-Editors zu markieren, muss zunächst die Schaltfläche zum Markieren und Sperren der Landschaftsoberfläche betätigt werden und im Anschluss daran, der gewünschte Ausschnitt der Landschaftsoberfläche mit der gehaltenen linken Maustaste markiert werden. Der markierte Bereich der Anlagenoberfläche wird dabei mit kleinen, gelben Kreuzen versehen, was auch den Inhalt des Blockes symbolisiert.

Die Markierung des Anlagenbereiches muss nicht in einem Arbeitsschritt erfolgen, denn die gesetzten Markierungen auf der Landschaftsoberfläche verbleiben auch dann, wenn Sie die linke Maustaste loslassen. Auf diese Weise können Sie sehr gezielt und ganz präzise markieren, zumal auch die Größe des Markierungswerkzeuges mit dem Schieberegler „Bearbeitungsgröße“ variiert werden kann. Sollten Sie etwas zu viel Fläche markiert haben, so stellt auch dies kein Problem dar; mit zusätzlich gehaltener [**Strg**]-Taste auf der Computertastatur können Sie die unerwünschten Markierungen wieder zurücksetzen.

Plug-in 2 zu EEP 8.2

© Trend / Soft-Pro 2012

(Stand: 30.05.2012)

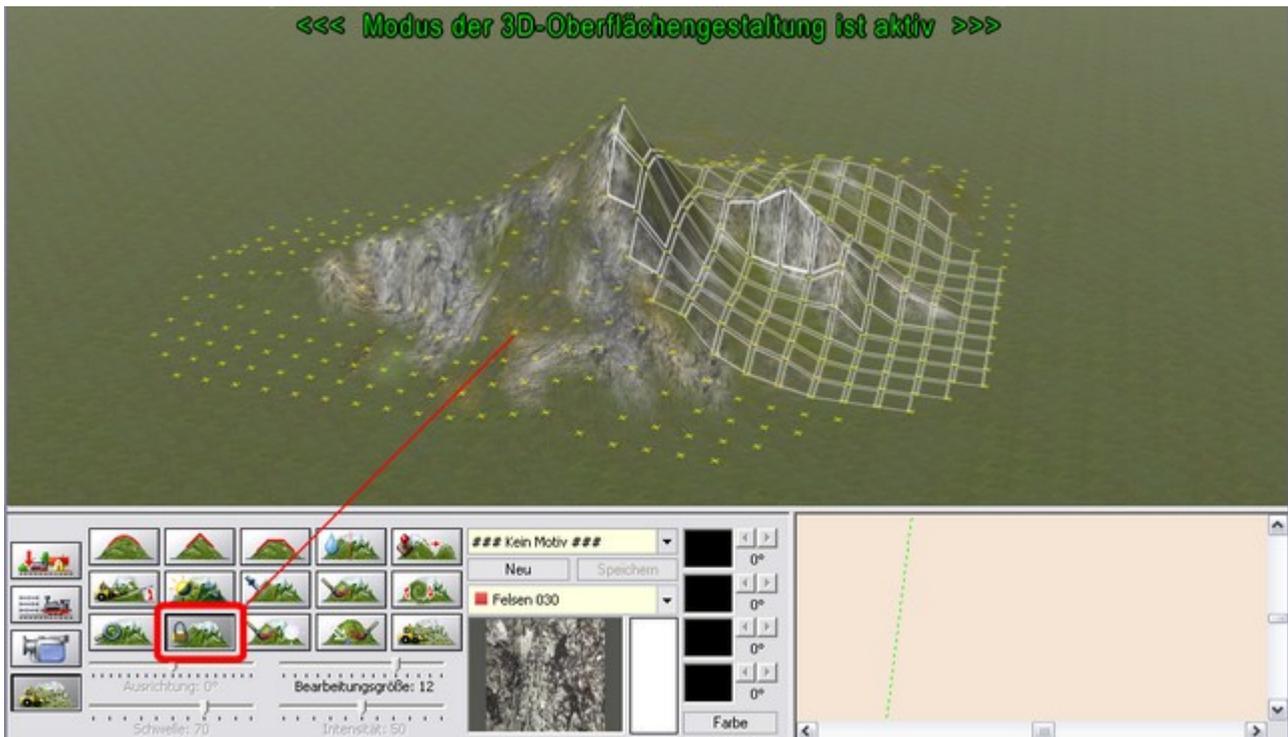


Abb. 3. Markieren der Landschaftsoberfläche

Wurde ein Bereich markiert, wird über das Menü der rechten Maustaste der Befehl zum Kopieren aufgerufen, wobei sich der Mauscursor innerhalb des markierten Bereiches befinden muss, ansonsten ist das Kopieren des markierten Bereiches nicht möglich.

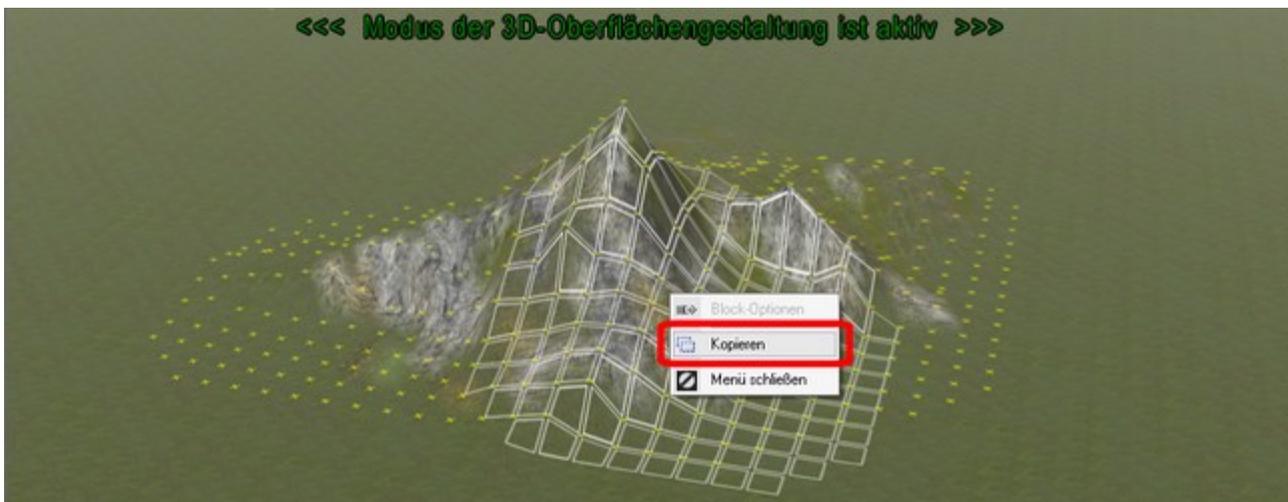


Abb. 4. Kopieren des markierten Bereiches über das Menü der rechten Maustaste

Wurde der markierte Bereich kopiert, können Sie den Mauscursor in beliebige Richtung verschieben, wobei direkt unter dem Mauscursor ein „Abdruck“ des kopierten Landschaftsausschnitts zu sehen sein wird. Die – zunächst leere – Hülle der Landschaft kann an eine andere Stelle verschoben werden und zwar so lange, bis Sie die linke Maustaste gedrückt haben, womit das kopierte Fragment augenblicklich abgesetzt, also eingefügt wird. Wurde das kopierte Fragment der Landschaftsoberfläche noch nicht abgesetzt, können Sie über das Menü der rechten Maustaste weitere Operationen durchführen, wie z.B. den kopierten Bereich

Plug-in 2 zu EEP 8.2

© Trend / Soft-Pro 2012

(Stand: 30.05.2012)

nach links oder nach rechts um 90° drehen, oder diesen in jeweils 25%-Schritten skalieren (vergrößern, oder verkleinern). Diese Vorgehensweise beim Kopieren der Landschaft empfiehlt sich hauptsächlich dann, wenn der kopierte Ausschnitt in unmittelbarer Nähe abgesetzt (eingefügt) werden soll.

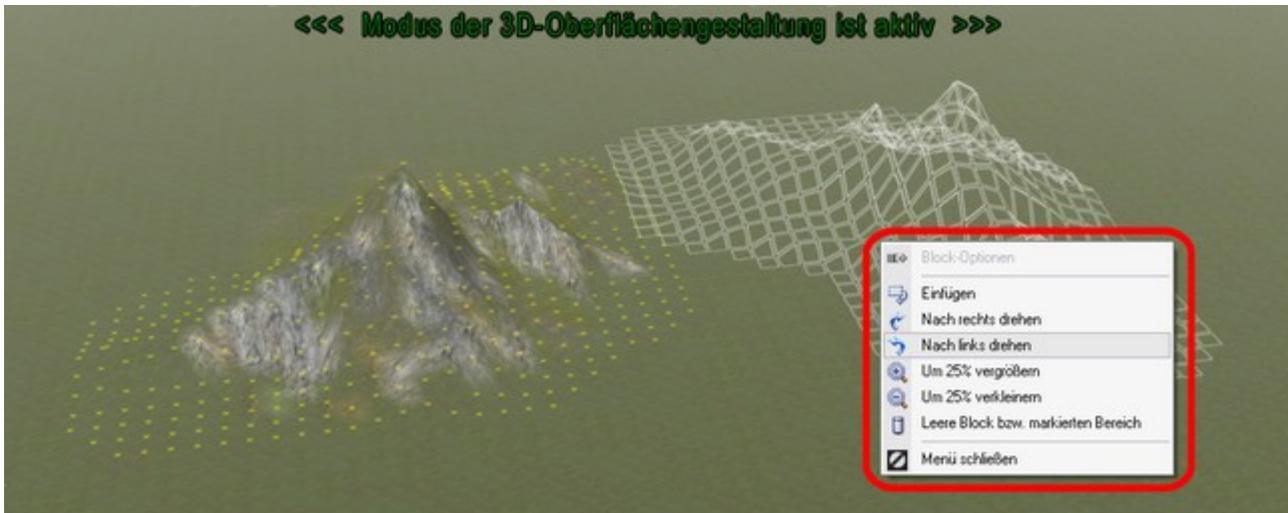
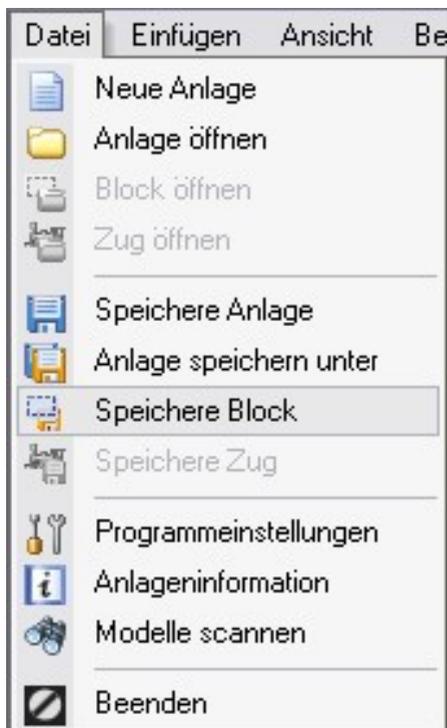


Abb.5. Operationen am kopierten Bereich über das Menü der rechten Maustaste durchführen

Für längere Distanzen und natürlich für die Wiederverwendung des kopierten Bereiches in anderen Anlagen empfiehlt es sich zusätzlich den kopierten Bereich als Block abzuspeichern.

Ab speichern des kopierten Bereiches als Landschaftsoberflächen-Block (*.bl1).



Solange der kopierte Ausschnitt der Landschaftsoberfläche nicht gleich eingefügt wird, kann er als Block für die Wiederverwendung gespeichert werden. Bewegen Sie hierzu den Mauscursor auf die Programmleiste und wählen aus dem Menü „Datei“ den Eintrag „Speichere Block“, worauf das Dialogfenster zum Speichern der Blockdatei geöffnet wird. Selbstverständlich können Sie hierzu auch die Symbol-Schaltflächen innerhalb der Block-Sektion verwenden. Die Landschaftsoberflächenblöcke mit der Dateiendung „*.bl1“ werden standardmäßig innerhalb des Unterordners „Ressourcen/Anlagen“ gespeichert und auch von dort aus aufgerufen. Die Blockdateien können Sie auch an einem beliebigen anderen Ort auf der Festplatte abspeichern, allerdings erschien uns - aufgrund des Inhaltes der Datei - dieser Ort als besonders geeignet.

Selbstverständlich können die abgespeicherten Blöcke über das Datei-Menü „Datei“ bzw. die Schaltfläche zum Öffnen der Blöcke geöffnet (geladen) werden, was jedoch voraussetzt, dass sich augenblicklich kein kopierter Bereich der Landschaftsoberfläche im Arbeitsspeicher befindet. Ist es der Fall, rufen Sie über das Menü der rechten Maustaste den Befehl: „Leere Block bzw. markierten Bereich“ auf.

Abb. 6. Speichern des Landschaftsoberflächenblocks

Wichtig!

Ein neu geladener Block bzw. der kopierte und einzufügende Bereich der Landschaftsoberfläche passt sich automatisch der Höhe des Geländes an, und auch dann, wenn die Option „Objekt an Untergrundhöhe anpassen“ nicht aktiv ist!

Tipp:

Der Inhalt eines Blocks ist von der Rasterdichte der Anlage abhängig und wird - soweit es möglich ist - automatisch angepasst. Verwenden Sie in Ihren Anlagen sehr unterschiedliche Rasterdichten z.B. in einer 150 und in einer anderen Anlage 500 Raster pro km², so wird es möglicherweise dennoch notwendig sein, den eingeladenen Block zu skalieren. Über das Menü der rechten Maustaste können die Dimensionen des geladenen Blocks auf die doppelte, oder die halbe Ausgangsgröße skaliert werden, in dem Sie diese mehrfach hintereinander um 25% verkleinern, oder vergrößern. Sehr gute Ergebnisse beim Kopieren und Einfügen der Landschaftsoberflächenblöcke erzielen Sie dann, wenn die Anlagen annähernd gleiche, oder im besten Fall identische Rasterdichten aufweisen.

2. Einblenden von Texten bei mobilen Kameras bzw. über Informationsanzeigemodelle

Bei Anlagenbauern mit dem Programm EEP besteht die Zielsetzung darin, gleichgesinnten EEP-Anwendern selbstgebaute Anlagen zur Verfügung zu stellen. Um diesen die Erkundung ihrer neuen virtuellen Welt zu erleichtern (schließlich haben sie die Anlage ja noch nie gesehen) und um sie auf bestimmte, vielleicht auf den ersten Blick gar nicht sichtbare Ereignisse hinzuweisen, wurde im Plug-in 2 zu EEP 8.2 die automatische Anzeige von Texten verwirklicht.



Abb. 7. Textanzeige über eine abgespeicherte Kamera

Die Anzeige der Texte kann auf zwei Arten erfolgen:

1. Über die, mit der Anlage gespeicherten mobilen Kameras, wobei die Textanzeige nur dann erfolgt, wenn eine mobile Kamera aktiv ist.
2. Über sogenannte Informationsmodelle, die eine standortbezogene Anzeige ermöglichen.

Textanzeige bei mobilen Kameras

Die Einstellungen für die Textanzeige nehmen Sie im 3D-Editor über den Aufruf des Dialogfensters der Eigenschaften einer mobilen Kamera vor, und hier mit einem weiteren Mausklick auf die Schaltfläche „**Zeige Informationstext**“.

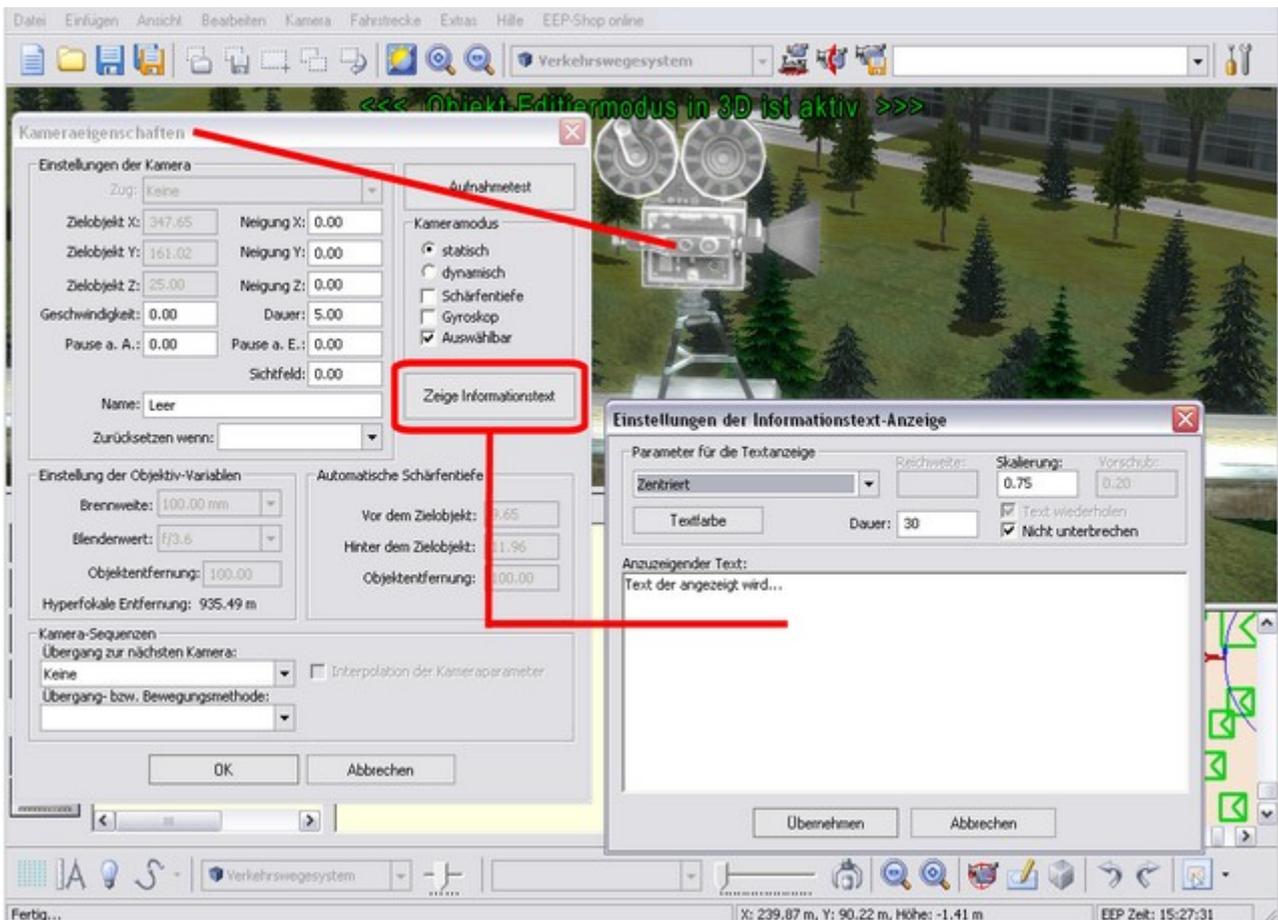


Abb. 8. Aufruf des Editierfensters in dem Sie Einstellungen für die Textanzeige vornehmen.

Als Parameter für die Textanzeige stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Ausrichtung des Textes	Blocksatz, zentriert, linksbündig, rechtsbündig, Bildlaufanzeige.
Skalierung des Textes	Größe der Schriftzeichen von 0.50 (für halbe Größe, also 50%) bis 2.0 (für doppelte Größe, also 200%)
Vorschub	Geschwindigkeit des Bildlaufs (nur wenn die Ausrichtung als Bildlaufanzeige bestimmt wurde). Der Wert resultiert aus der Bildschirmbreite / Zeit. (0.2 bedeutet einen Vorschub von 0,2 Bildschirmbreite in einer Sekunde)
Textfarbe	Öffnet ein weiteres Fenster für die Farbauswahl der Schriftzeichen.

Plug-in 2 zu EEP 8.2

© Trend / Soft-Pro 2012

(Stand: 30.05.2012)

Dauer	Anzeigedauer des Textes in Sekunden.
Text wiederholen	Wiederholung des Textes (nur wenn Bildlaufanzeige aktiviert wurde).
Nicht unterbrechen	Sperre für die Einblendung der Textanzeige bei der Umschaltung auf eine andere mobile Kamera, die keine Textanzeige besitzt. Ist diese Option aktiv, wird der Text bis zum Ablauf der vordefinierten Zeitspanne eingeblendet, auch dann, wenn das Bild bereits eine andere mobile Kamera liefert.
Anzuzeigender Text	In das Eingabefeld tragen Sie den anzuzeigenden Text ein. Es dürfen höchstens 1000 Schriftzeichen benutzt werden.

Textanzeige über sogenannte „Informationsmodelle“

Ab Plug-in 2 zu EEP 8.2 finden Sie im Auswahlmenü der Immobilien-Modelle eine neue Kategorie vor:
Immobilien → **Sehenswürdigkeiten** → **Informationsmodelle**



Abb. 9. Neue Kategorie im Auswahlmenü der Modelle: „Sehenswürdigkeiten/Informationsmodelle“.

In dieser Kategorie werden speziell konstruierte Modelle einsortiert, welche die Anzeige von Texten in 3D ermöglichen. Dabei kann es sich faktisch um jeden Gegenstand handeln; von einem kleinen Wegweiser am Straßenrand bis hin zu einem Stellwerk oder einer imposanten Kathedrale. Der Vorteil dieser Anzeigeart liegt darin, dass die Einblendung des Schriftzuges an den Standort des Modells, nicht jedoch an eine Kamera gekoppelt ist. Demzufolge wird die Textanzeige auch dann möglich, wenn sich der Betrachter absolut frei auf der Anlage bewegt und in den vordefinierten Einflussbereich des Informationsmodells kommt bzw. gelockt wird. Der Aktionsradius (die Reichweite) derartiger Modelle kann im Bereich von 10m bis 500m eingestellt werden, was entweder im Dialogfenster der Eigenschaften des Modells durch die Eingabe eines Wertes (in Metern), oder aber durch das Ziehen (Verkleinern/Vergrößern) des schraffierten Kreises im 2D-Planfenster geschehen kann, der den Aktionsradius symbolisiert.

Als Parameter für die Textanzeige im Eigenschaften-Dialogfenster der Informationsmodelle stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Ausrichtung des Textes	Blocksatz, zentriert, linksbündig, rechtsbündig, Bildlaufanzeige.
Skalierung des Textes	Größe der Schriftzeichen von 0.50 (für halbe Größe, also 50%) bis 2.0 (für doppelte Größe, also 200%)
Vorschub	Geschwindigkeit des Bildlaufs (nur wenn die Ausrichtung als Bildlaufanzeige bestimmt wurde). Der Wert resultiert aus der Bildschirmbreite / Zeit. (0.2 bedeutet einen Vorschub von 0,2 Bildschirmbreite in einer Sekunde)

Plug-in 2 zu EEP 8.2

© Trend / Soft-Pro 2012

(Stand: 30.05.2012)

Textfarbe	Öffnet ein weiteres Fenster für die Farbauswahl der Schriftzeichen.
Dauer	Anzeigedauer des Textes in Sekunden.
Info-Blase	Oberhalb des Modells steigen kleine Info-Blasen auf (ähnlich dem Rauchzeichen-Prinzip), welche die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich lenken sollen: „Komm bitte hierher, ich möchte Dir etwas ganz Besonderes zeigen...“
Anzuzeigender Text	In das Eingabefeld tragen Sie den anzuzeigenden Text ein. Es dürfen höchstens 1000 Schriftzeichen benutzt werden.

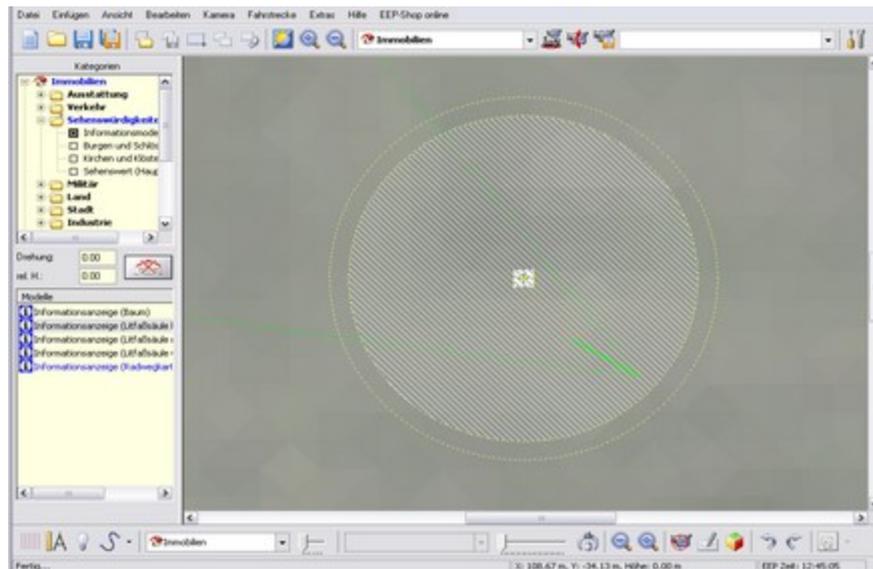
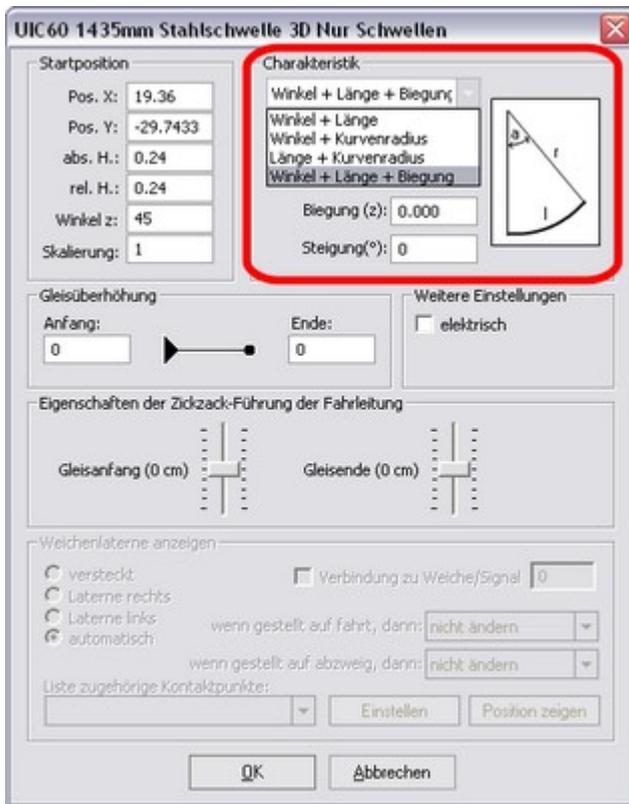


Abb. 10. Edition des Aktionsradius der Informationsmodelle im 2D-Planfenster. Anzumerken hierbei ist, dass der anzuzeigende Text auch im 2D-Planfenster mit der rechten Maustaste abgerufen werden kann.



Abb. 11. Ein Informationsmodell macht in 3D auf sich aufmerksam.

3. Das vertikale Biegen von Fahrwegmodulen



Diese Funktion stellt die Erfüllung eines lange gehegten Wunsches der EEP-Kunden durch die Programmierer dar.

Das Biegen von Fahrwegmodulen (Gleisen, Straßen, Wasserwegen) kann sowohl im 2D-Planfenster, als auch im 3D-Editor über den Aufruf des Dialogfensters der Eigenschaften eines Fahrwegmoduls erfolgen, welches in beiden Fällen mit einem Rechtsklick der Maustaste aufgerufen wird.

Um eine Biegung eines Fahrwegmoduls, die in Winkelgraden ausgedrückt wird zu erzielen, muss im Feld der Charakteristik zunächst die geeignete Berechnungsmethode ausgewählt werden, also: **Winkel + Länge + Biegung**

Anschließend kann im Eingabefeld „**Biegung (z):**“ ein Winkel eingetragen werden, der zwischen 0° und 90° liegt. Die Übernahme der Parameter wird mit der Schaltfläche „OK“ bestätigt.

Abb. 12. Dialogfenster der Eigenschaften eines Gleises, die Auswahl der Berechnungsmethode.

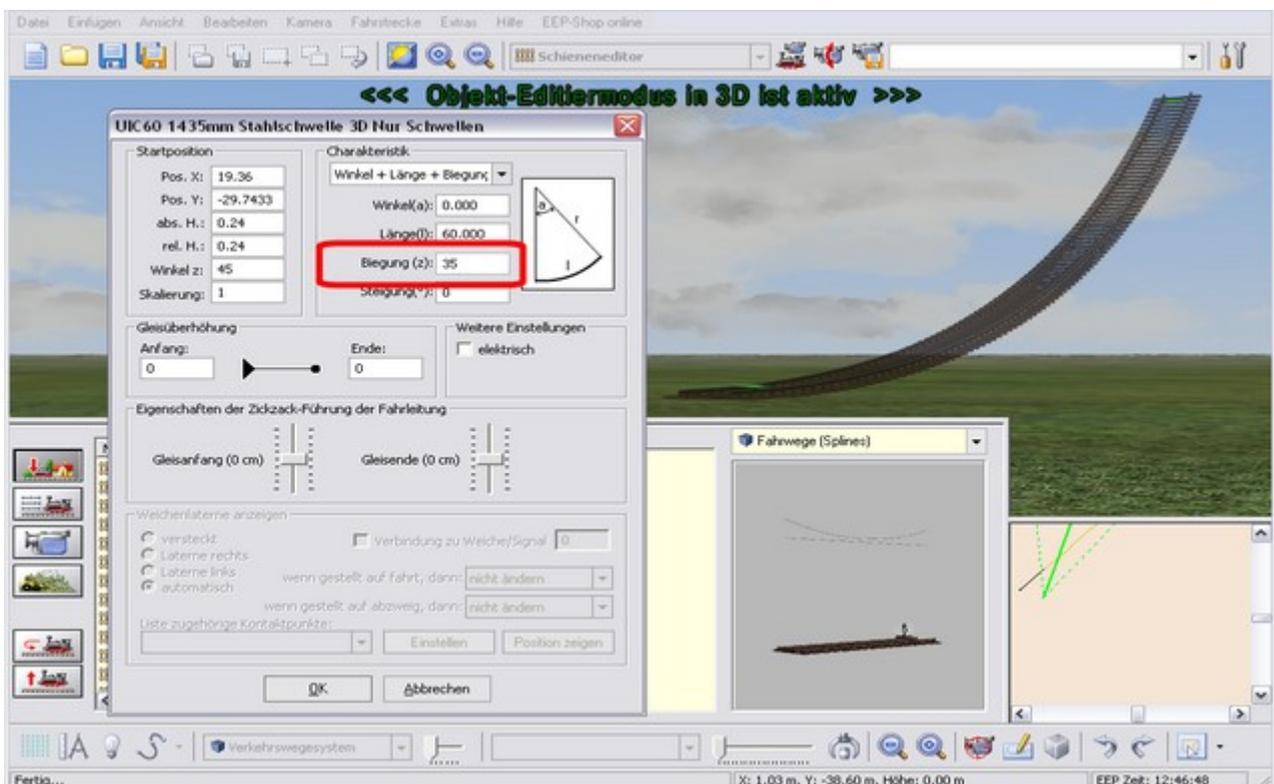


Abb. 13. Die vertikale Biegung eines Gleises im 3D-Editor der Fahrwegmodule (Splines).

Zugegeben, es ist eher als eine Kuriosität und nicht als „die übliche Bauweise“ zu betrachten, an dieser Stelle muss es jedoch erwähnt werden, dass durch die geschickte Kombination von vertikaler und horizontaler Biegung, sowie dem gekonnten Einsatz der Überhöhung, durchaus atemberaubende Fahrstrecken gebaut werden können, die sich mit jeder uns bekannten **Achterbahn (*Seite 16)** messen können...

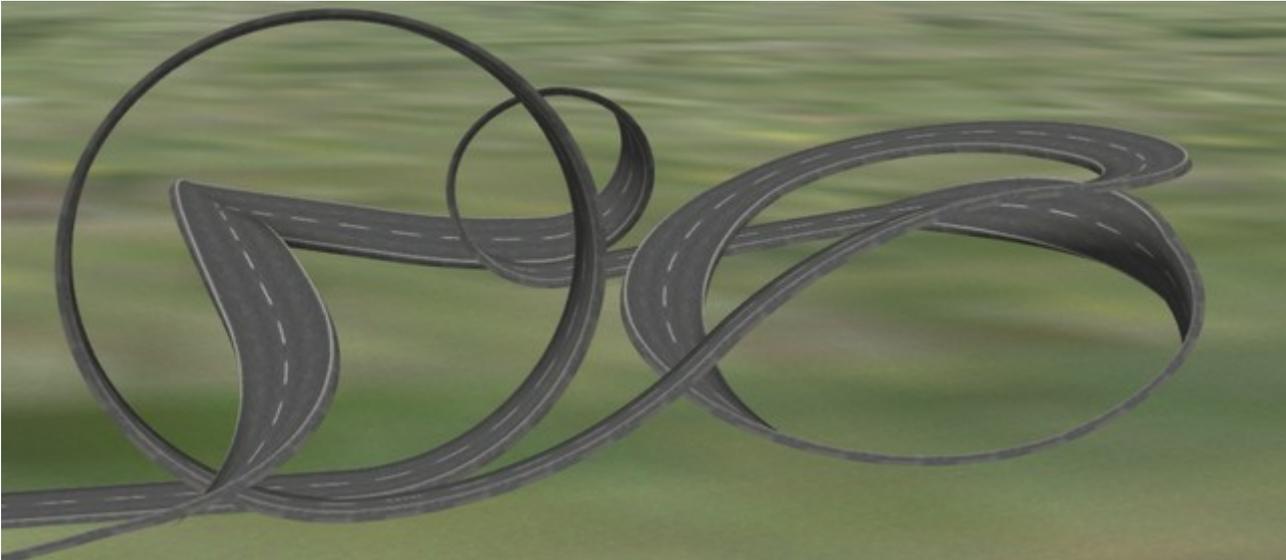
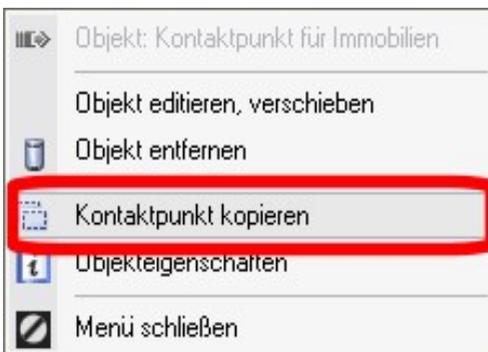


Abb. 14. Auch Loopings unter Verwendung von vier, um 90° gebogenen Fahrmodulen sind jetzt möglich!

4. Kopieren von Kontaktpunkten in 3D



Mit dem Plug-in 2 zu EEP 8.2 ist es im 3D-Editor möglich, jeden ausgewählten Kontaktpunkt zu kopieren, um den Aufbau und die Edition von wiederkehren Steuerungsabläufen zu beschleunigen.

Der eigentliche Kopiervorgang wird wie folgt vorgenommen: Zunächst markieren Sie mit der linken Maustaste den zu kopierenden Kontaktpunkt (er fängt an zu blinken) und anschließend klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an, um das Bearbeitungsmenü zu öffnen. Wählen Sie nun den Menüeintrag „**Kontaktpunkt kopieren**“ aus.

Abb. 14. Kontaktpunkt kopieren

Der kopierte Kontaktpunkt wird augenblicklich in der Mitte des Gleises eingefügt, also an dieser Stelle, die auch beim Aufstellen eines neuen Kontaktpunktes von EEP automatisch ausgewählt wird. Beim Kopieren der Kontaktpunkte sind daher zwei wichtige Sachverhalte zu beachten:

1. Sollte der zu kopierende Kontaktpunkt ebenfalls in der Mitte des Gleises platziert worden sein, so stehen nach dem Kopiervorgang zwei identische Kontaktpunkte an der gleichen Stelle. In der Regel wird es dadurch notwendig sein, einen dieser Kontaktpunkte etwas zu verschieben, um ihn anschließend editieren zu können.
2. Da es sich um eine Kopie eines Kontaktpunktes handelt, so besitzt der eingefügte Kontaktpunkt absolut identische Einstellungen, wie der zu kopierende. Diesbezüglich sollten Sie natürlich andere, also ggf. abweichende Einstellungen vornehmen, weil eine Dublette des primären Kontaktpunktes unter Umständen keinen Sinn ergibt.

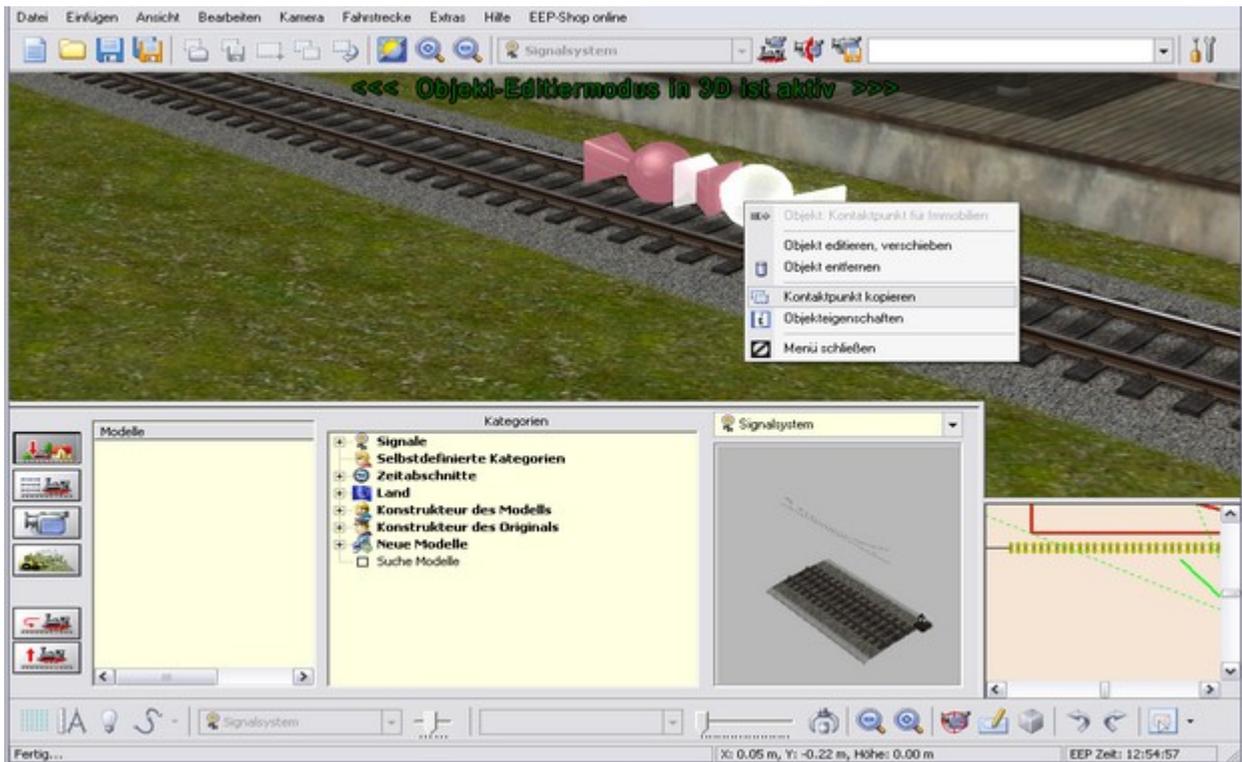


Abb. 15. Kopieren eines Kontaktpunktes im 3D-Editor über das Menü der rechten Maustaste.

5. Entfernen von einzelnen Kontaktpunkten aus einem Gruppenkontakt

Mit der Version „EEP 8.0 Expert“ haben die sogenannten Gruppenkontakte ihren Einzug ins Programm gehalten. Auf vielfachen Wunsch von Anwendern wurde nun die Möglichkeit geschaffen, bereits aufgenommene Kontaktpunkte aus der Gruppe zu lösen und diese als Einzelkontakte frei zu geben.

Um einen Kontaktpunkt aus einer Gruppe zu entfernen, muss zunächst das Dialogfenster eines Gruppenkontaktes aufgerufen werden, was sowohl im 2D-Planfenster als auch im 3D-Editor mit einem Rechtsklick auf einen Gruppenkontaktpunkt vollzogen wird.

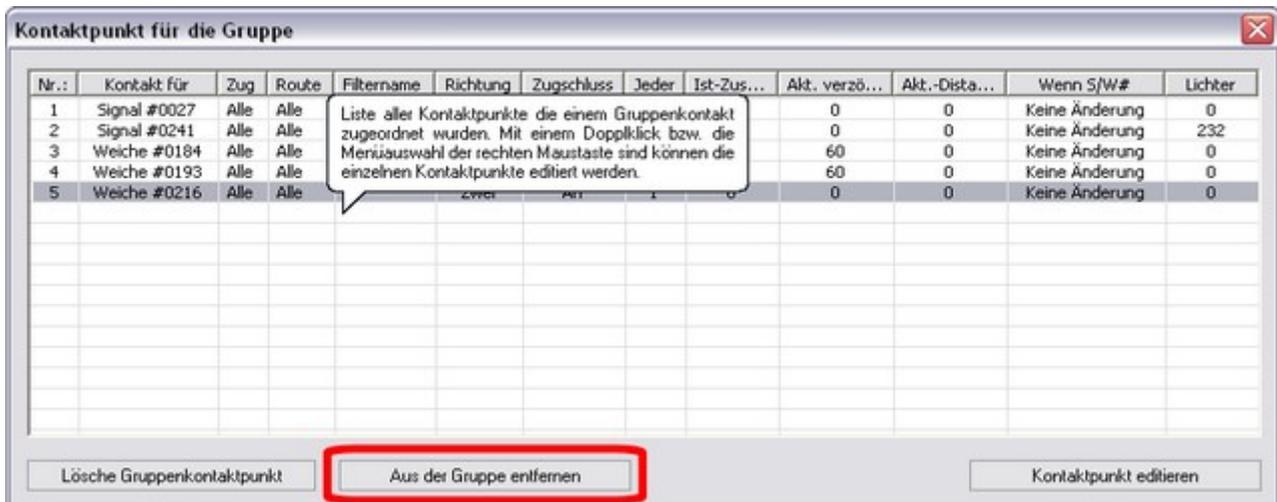


Abb. 16. Dialogfenster eines Gruppenkontaktes

In der Liste aller im Gruppenkontakt aufgenommenen Kontakte ist nun dieser Kontaktpunkt auszuwählen, den Sie aus der Gruppe herauslösen, also entfernen möchten. Mit einem Klick auf die Schaltfläche „**Aus der Gruppe entfernen**“ wird der Kontaktpunkt augenblicklich frei gegeben und kann als Einzelkontaktpunkt verschoben bzw. editiert werden.

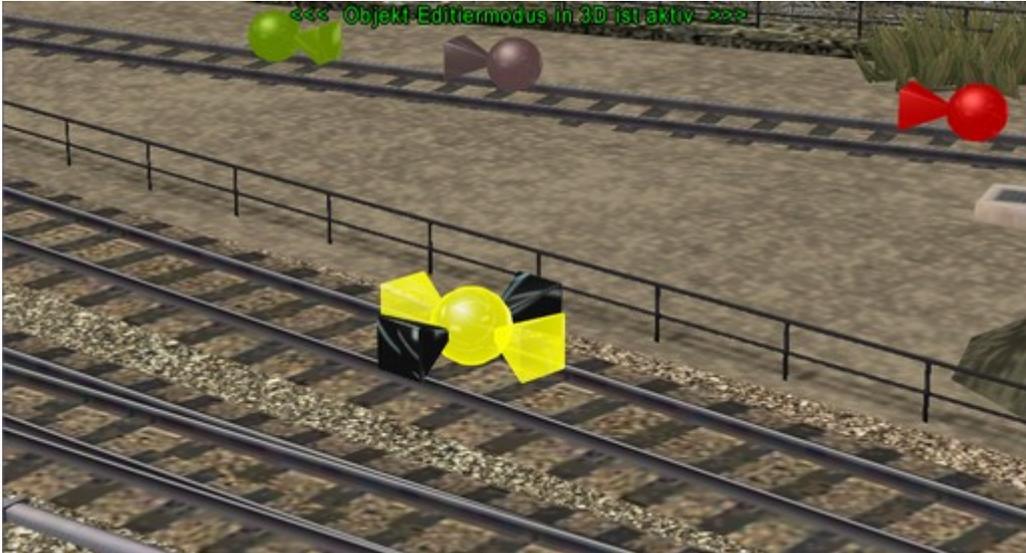


Abb. 17. Ein, aus dem Gruppenkontaktpunkt gelöster Kontakt, der nun als Einzelkontakt fungiert.

6. Licht in Immobilien mit Kontaktpunkten ein- und ausschalten

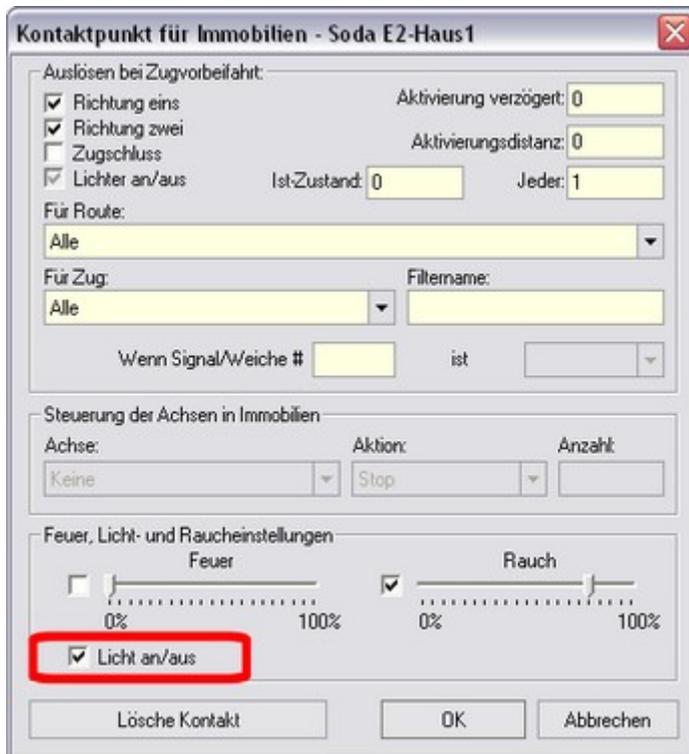


Abb. 18. Kontaktpunkt für Immobilien.

Auch dieser Wunsch fand mit Plug-in 2 zu EEP 8.2 seine praktische Umsetzung. Im Dialogfenster der Kontaktpunkte für Immobilien wurde die Programmoption „**Licht an/aus**“ hinzugefügt, wodurch man das Licht in den Immobilien auch via Kontaktpunkte steuern kann. Dies funktioniert natürlich nur bei Immobilien, die über einen beleuchteten Zustand verfügen. Die Programmoption kann insgesamt drei Zustände annehmen bzw. Bewirken:

1. **Das Kästchen ist leer:**
Das Licht wird ausgeschaltet und bleibt in diesem Zustand bis zu einem anders lautenden Befehl.
2. **Das Kästchen ist mit einem schwarzen Haken versehen:**
Das Licht wird eingeschaltet, und zwar auch bei Tage.
3. **Das Kästchen ist ausgegraut und mit einem Haken versehen:**
In diesem Fall ist der automatische Modus aktiv. Das Licht geht bei der Dämmerung automatisch an und am Tage wieder aus.

Plug-in 2 zu EEP 8.2

© Trend / Soft-Pro 2012

(Stand: 30.05.2012)

7. Selbst definierte Geräusche für Rollmaterialien mit eigenem Antrieb

Um noch mehr Abwechslung zu bieten und dadurch den Spaßfaktor beim Betrieb Ihrer Anlagen zu erhöhen, wurde mit Plug-in 2 zu EEP 8.2 das Einbinden von selbst definierten Geräuschen für alle angetriebenen Rollmaterialien ermöglicht. Damit kann faktisch jedes Rollmaterial, welches einen Antrieb (im Sinne eines Motors) besitzt - ob es nun eine Lokomotive, ein Auto, ein Schiff oder ein Flugzeug ist - mit einer absolut individuellen Geräuschkulisse ausgestattet bzw. nachgerüstet werden. Um eigene Geräusche einzubinden, muss zunächst das betreffende Rollmaterial ausgewählt und anschließend das Dialogfenster der Eigenschaften des Modells aufgerufen werden, was im Auswahlménü der Modelle mit der rechten Maustaste vollzogen wird.

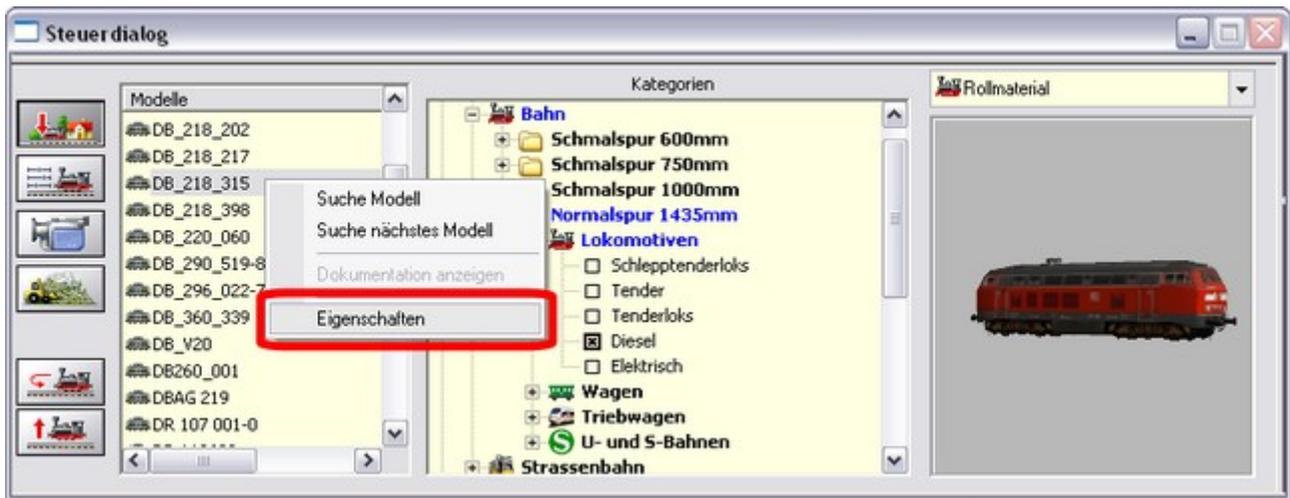


Abb. 19. Aufruf des Dialogfensters der Eigenschaften eines Modells über das Menü der rechten Maustaste.

Im Dialogfenster der Eigenschaften finden Sie eine neue Sektion für die Einbindung eigener Geräusche vor.

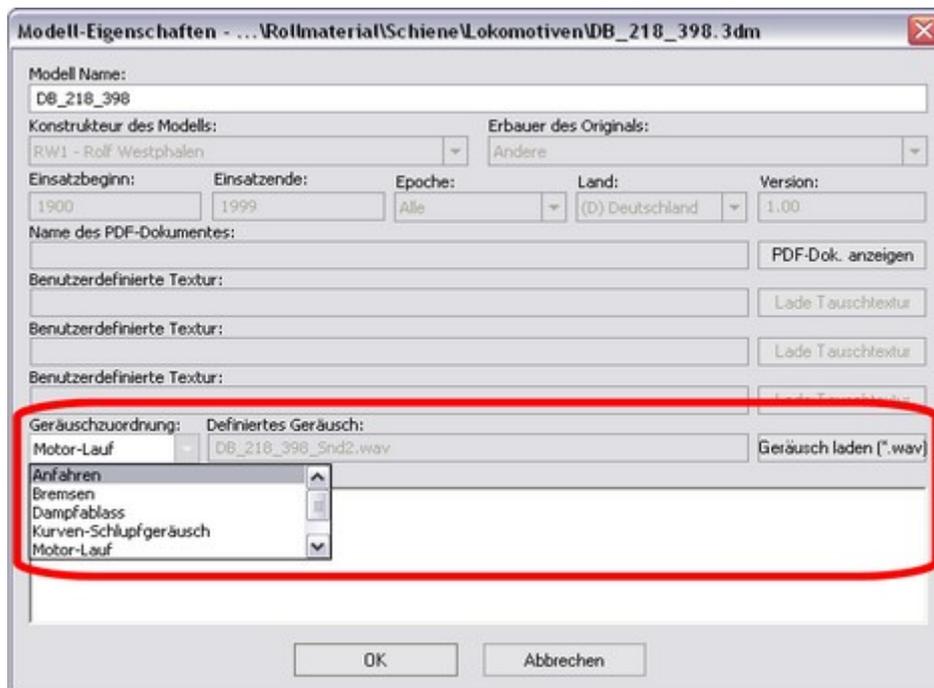


Abb.20. Neue Sektion für die Definition individueller Geräusche.

Plug-in 2 zu EEP 8.2

© Trend / Soft-Pro 2012

(Stand: 30.05.2012)

Das Sound-System von EEP 8.2 sieht für Rollmaterialien mit eigenem Antrieb folgende Geräuscharten vor:

Snd1	Rollen	(Roll)-Geräusch (z.B. der Räder) im Leerlauf
Snd2	Motor-Lauf	Konstantes Antriebsgeräusch bei Belastung
Snd3	Bremsen	Z.B. ein Geräusch der Bremsbacken oder blockierter Räder
Snd4	Anfahren	Startgeräusch bzw. anfängliche Beschleunigung des Fahrzeugs
Snd5	Kurven-Schlupfgeräusch	Schlupf der Räder in Kurven (Summen bzw. Quietschen)
Snd6	Dampfablass	Dampfböden beim Ablass
Snd7	Warnsignal (Hupe, Horn, Pfeife)	Jeweiliges Warnsignal des Fahrzeugs

Um eine neue Sound-Datei einzuladen, muss im Menü der Geräuschzuordnung zunächst die Art des Geräusches ausgewählt werden, wie z.B. das Rollen, Bremsen, Anfahren usw. Wurde die Wahl getroffen, kann die Schaltfläche „**Geräusch laden (*.wav)**“ betätigt werden, worauf ein Dialogfenster für die Auswahl einer WAV-Datei erscheint.

Der interne Pfad, in dem EEP 8.2 nach Geräuschen sucht, lautet: **\Ressourcen\Sounds**

Die Standard-Geräusche aller Modelle werden aus dem Unterordner **\EEXP** geladen, wohingegen Geräusche für Kontaktpunkte im Unterordner **\Kontakt** gesucht werden. Sobald die Standard-Geräusche der Modelle mit einem selbst definierten Geräusch ersetzt werden, entsteht im Ordner **\Ressourcen\Sounds** eine neue Ordner-Struktur, die dem Pfad des Rollmaterials entspricht.

Die einzuladenden Dateien sollten folgende Spezifikation erfüllen:

Dateityp: WAV

Abtastgröße: 16 Bit

Kanäle: 1 (grundsätzlich MONO!) Die räumliche Verortung wird über 3D-Sound von DirectX berechnet.

Abtastrate: 44,1 kHz

8. Kopier-Blockfunktion für Fahrwegmodule im 2D-Planfenster

Um den Aufbau von Gleisanlagen schneller und komfortabler zu gestalten, wurde mit Plug-in 2 zu EEP 8.2 die bisherige Blockfunktion wesentlich verbessert. Von nun an, lassen sich auch komplette Gleisstränge vervielfältigen, wobei die kopierten Fahrwegmodule sowohl nach links, nach rechts, nach hinten oder vorne kopiert werden können und dabei selbstverständlich den vordefinierten Abstand beibehalten werden. Auch die Umkehrung der Verlegerichtung bzw. die Änderung des Gleisstiles ist während des Kopiervorgangs durchaus möglich.

Um einen Strang bzw. eine Formation von Fahrwegmodulen zu kopieren, muss natürlich der jeweilige Layer des 2D-Editors aktiviert werden, da Sie immer nur Eisenbahngleise, Straßen, Straßenbahngleise, oder Wasserwege kopieren können. Ist der passende Layer gewählt, klicken Sie mit der linken Maustaste die Schaltfläche „**Markiere Block**“ und ziehen anschließend um die zu kopierenden Fahrwegmodule einen Rahmen. Ist der gewünschte Bereich markiert, nehmen Sie auf der linken Seite des Bildschirms weitere Einstellungen vor, wie z.B. die Bestimmung der Kopier-Seite (links/rechts), oder des Abstandes. Sind alle erforderlichen Vorbereitungen getroffen, können Sie die Schaltfläche zum „**Vervielfältigen des Fahrwegmoduls**“ anklicken. Je nach Anzahl der markierten Module (es können bis zu 500 Fahrwegmodule auf einmal markiert werden) dauert das Einfügen der kopierten Module einige kurze Augenblicke.

Beim Kopieren der Fahrwegmodule sollten Sie unbedingt auf deren Abstände achten. Wurden z.B. zwei parallel verlaufende Gleisstränge markiert, deren Abstand 4,5m beträgt und möchten Sie diese links oder rechts kopieren, so muss für den Kopiervorgang ein Abstand von 9m gewählt werden, ansonsten kann nur ein Gleisstrang kopiert werden, da sich die Gleise überlappen würden. Sinngemäß gilt es auch für 3 und alle weiteren Parallelgleise, bei denen die einzelnen Abstände zueinander immer aufaddiert werden müssen.

Plug-in 2 zu EEP 8.2

© Trend / Soft-Pro 2012

(Stand: 30.05.2012)

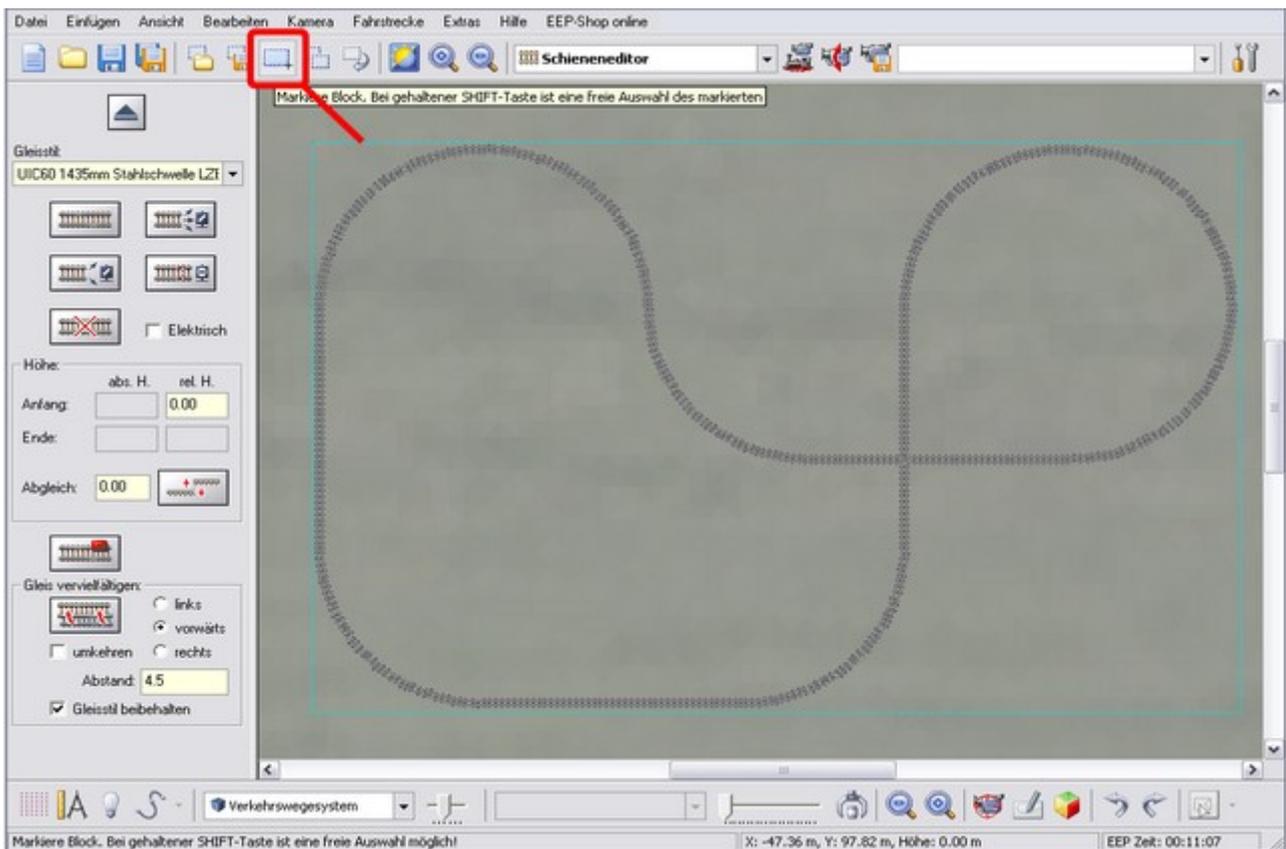
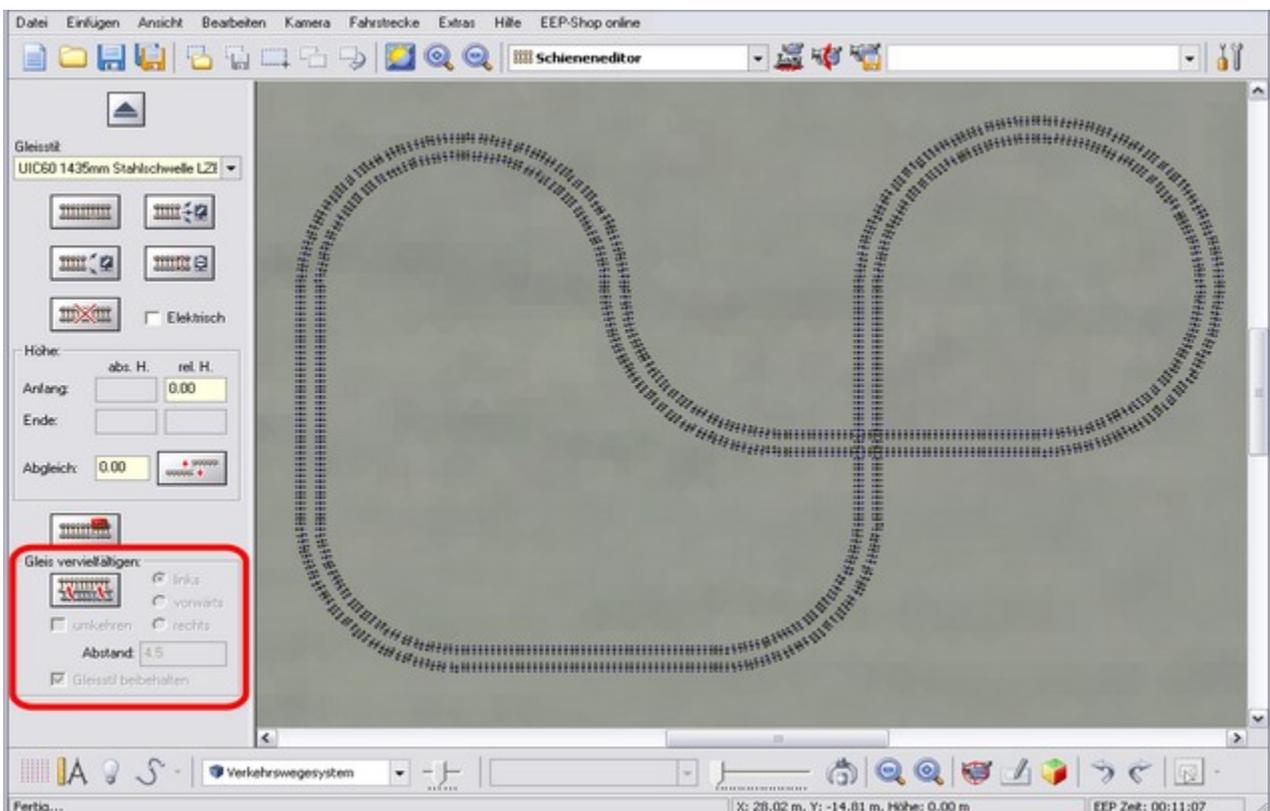


Abb. 21 (oben) und 22 (unten) Markieren und Kopieren der Gleisstränge mit der Blockfunktion



9. Lieferumfang vom Plug-in 2 zu EEP 8.2

Tutorial-Anlagen zur Veranschaulichung der neuen Funktionen:

- Tutorial_Plugin2_1.anl3
- Tutorial_Plugin2_2.anl3

Neue Modelle in der Kategorie: „Immobilien→Sehenswürdigkeiten→Informationsmodelle“:

- Informationsanzeige (Baum)
- Informationsanzeige (Litfaßsäule blau)
- Informationsanzeige (Litfaßsäule rot)
- Informationsanzeige (Litfaßsäule wi.)
- Informationsanzeige (Radwegkarte)

Wir bedanken uns für den Erwerb des Plug-in 2 zu EEP 8.2 und wünschen Ihnen viel Spaß und Freude an den neuen Funktionen!

PS.

Bitte beachten Sie: Loopings mit 90° Biegung des Fahrwegmoduls.

Sollten Sie mit der neuen Biege-Funktion sogenannte Loopings, also eine komplette Windung der Fahrwegmodule aufbauen wollen, so werden Sie unter Umständen eine Biegung des Straßen-, oder des Gleismoduls von 90° eingeben. In diesem Fall kommt es mathematisch zu einem Dilemma, welches auch in der Geometrie bzw. Algebra bei der Berechnung der Torsion bekannt ist; die Situation ist nicht eindeutig, weil zwei Werte mathematisch korrekt zutreffen. Der Gleiskörper ist zwar um 90° gebogen, aber das Ende des Gleises im Bezug auf die Anlage ist weiterhin waagrecht ausgerichtet (also 0°), was zu einer zwangsläufigen Verwindung des Gleises, wie bei einem Korkenzieher führt. Um das mathematische Dilemma, bei dem zwei Werte zutreffen und eigentlich beide korrekt sind zu lösen, müssen Sie zusätzlich eine Gleisüberhöhung am Ende des Fahrwegmoduls von 180° eingeben, was auch bewirkt, dass die mathematische Berechnung eindeutig wird.

