Sehr geehrter Kunde, für den Erwerb des Plug-in 3 zu EEP 16.3 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
Lieferumfang an Modellen	3
Neue Funktionen	4
Neuer Gleisstiltyp (räumlich)	4
Himmel, Umgebung und Raum	6
Abgespeicherte Züge (RSS-Datei) – nun mit Position von Gütern	10
Komplette Zuggarnitur auf ein anderes Gleis verlegen	12
Aufbau von Gleisverbindungen (Gleislücke schließen) im 3D-Bearbeitungsmodus	14
Virtuelle Verbindungen im 3D-Bearbeitungsmodus	16
LUA: Die Callback-Funktion der Kontaktpunkte wurde nebst Zugnamen um die Gleisnummer	
ergänzt	18
LUA: Kontakte können das automatische Einschalten von Bremsleuchten verhindern	21
Sperrung des automatischen Kamerawechsels nach der Einfahrt in einen Tunnel	23
Die Stückliste von Weichen und Signalen einer Fahrstrecke wurde um Gleisnummern ergänzt	
wobei deren möglicher Kollisionsstatus mit einer Gleisbesetztmeldung überprüft wird	24
LUA: Auslesen von abgespeicherten Texten in Modellen	25
Identifizierung von Objekten (Einblenden von Namen) im GBS/Radar-Fenster	27
Schlusswort	27



#### **Installationsanweisungen**

Stellen Sie bitte sicher, dass das Update 3 zu EEP 16 installiert ist. Es bildet die Grundlage für dieses Plug-in. Sie erkennen es an der Versionsnummer 16.3 in der unteren linken Ecke des Startbildschirms. Auf 64 Bit Rechnern steht dahinter noch (x64).

Zusätzlich ist nun in einem weiteren Feld Ihre Kunden-Ident-Nummer eingeblendet, die Sie bei Anfragen beim Support verwenden können.



v.: 16.3 Expert (x64) RC 1 (01.09.2020) R/N

Modelle scannen (Installiere zusätzliche Modelle.) Moden auer Hilfe 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 16.3** geöffnet werden.

#### Beenden Sie bitte zunächst Ihr EEP 16.3!

Starten Sie die Installation des Plug-in mit einem Doppelklick auf die Datei **V16TSP10053**, sofern Sie das **Plug-in 3 zu EEP 16.3 in der Komplettversion** erworben haben,

bzw. auf die Datei V16TSP1005X, sofern Sie das Plug-in 3 zu EEP 16.3 ohne Zusatzmodelle erworben haben.

Sie werden drüber informiert, dass die Applikation Änderungen an Ihrem Gerät vornehmen wird, was Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche "Ja" bestätigen, um die Installation ausführen zu können. Im Anschluss startet selbständig das InstallShield, welches Ihr EEP 16.3 um neue Funktionen erweitert.

Hier müssen Sie ebenfalls die Lizenzvereinbarungen bestätigen und den weiteren Anweisungen folgen bis die Installation abgeschlossen ist. Im Anschluss startet selbständig das Installationsprogramm, welches Ihr EEP 16.3 um neue Funktionen erweitert.

#### 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 16.3. Während des Startvorgangs sehen Sie nun hinter der Versionsnummer nach kurzer Zeit den Zusatz "**Plugins: 3**".



### <u>Lieferumfang –</u> neue Modelle im Plug-in 3 zu EEP 16.3 in der Komplettversion:

#### **Gleisstile Gleise**

Backsteinbahnviadukt 1/3 (Eisenbahn) Backsteinbahnviadukt 2/3 (Eisenbahn) Backsteinbahnviadukt 3/3 (Eisenbahn)

Stahlbahnviadukt 40m Stahlbahnviadukt 40m(keine Spur)

#### **Gleisstile Sonstiges**

Backsteinbahnviadukt 1/3 Backsteinbahnviadukt 2/3 Backsteinbahnviadukt 3/3

#### **Gleisstile Straßen**

Betonviadukt 1/4 Betonviadukt 2/4 Betonviadukt 3/4 Betonviadukt 4/4



#### Neue Funktionen im Plug-in 3 zu EEP 16. 3 :

#### Neuer 3D-Gleisstiltyp (räumlich)



Diese ganz neue Art von räumlichen Gleisen ermöglicht z.B. den Aufbau von Brücken, Bahnsteigen, Tunnelröhren usw., welche wie normale Gleise verlegt und frei geformt (gebogen) werden können.

Diese, ab Plug-in 3 unterstützten 3D-Gleisstile, können speziell zu diesem Zweck vorgesehene Endungen besitzen, hier explizit den Anfang (Track-Objekt Anfang) und das Ende (Track-Objekt Ende), welche beispielsweise als Brückenköpfe oder Bahnsteigenden fungieren. Dabei handelt es sich um neue, von den EEP-Anwendern lange erwartete und sehr funktionelle Elemente, welche die Verbindung mit anderen Schienentypen erleichtern und/oder den Übergang zwischen Modell und Anlagenoberfläche verdecken/kaschieren können.





Brückenkopf Anfang



Brückenkopf Ende



#### Himmel, Umgebung und Raum

Im Dialogfenster "Anlageninformation" (mit Informationen zur geladenen Anlage) wurde ein zusätzliches Feld mit Einstellungen der EEP-Umgebung hinzugefügt, welches die Möglichkeit zum Einladen von Grafiken der scheinbaren Himmelskugel und des umgebenden 3D-Raumes (als 3D-Modell) bietet.

🤹 TREND	Informationen zur geladenen Anlage
Datei       Einfügen       Ansicht       Bearb         Image       Anlage       Image       Image         Image       Anlage öffnen       Image       Image         Image       Block öffnen       Image       Image         Image       Zug öffnen       Image       Image         Image       Anlage speichern       Image       Image         Image       Anlage speichern       Image       Image         Image       Speichere Block       Image       Image	Informationen zur geladenen Anlage         Eckdaten der geöffneten Anlage         Name der Anlage:         Name der Anlage:         DK1_Altenbrunn-Dettenhofen         Format:         ANL3 / Version 12.10 / GER         Breite:         0.39 km         Länge der Schienen:         Länge der Schienen:         Länge der Tramgleise:         Länge der Wasserwege & Unsichtbaren:         O000 km (#1)
Speichere Zug           Modelle installieren	Anzahl aller Modelle: 136 Anzahl des Rollmaterials: 24 ( #11 ) Anzahl Immob. & LS-Elemente: 104 Anzahl der Signale: 8 , 27 Anzahl aller Güter: 0
Anlageninformation	EEP-Umgebung Skydome: Standard-EEP-Umgebung
Modelle scannen Werkseinstellungen	Hauptmodell:         Modell laden           Position (X,Y,Z):         0.00         0.00           Skalierung (X,Y,Z):         1.00         1.00
Beenden	bischeibung:

#### Anlageninformation

Wenn in der Zeile "Skydome" (Himmelskugel) die Auswahloption "Standard-EEP-Umgebung" ausgewählt wird, bedeutet dies, dass keine Himmelskugel benutzt wird und ein Horizont aus dem Dialog "Einstellung der Umwelt"  $\rightarrow$  "Horizont-Thema" aktiv ist und ausgewählt werden kann:





Wenn in der Zeile "Skydome" (Himmelskugel) eines der anderen Elemente ausgewählt ist, z.B "Die Overcast-Umgebung", wechselt die Umgebung in die ausgewählte "Skydome" Umgebung und die Auswahloption "Horizont-Thema" ist nicht aktiv. In diesem Fall sind auch Wolken, Regen, Schnee, Graupel, Regenbogen, Meteore, als auch Kondensstreifen von Flugzeugen nicht mehr sichtbar.

		Anzahl aller Güter: 0		
1	EEP-Umgebung -			
	Skydome:	The Overcast-Umgebung	•	ade Tausch
	Hauptmodell:	The Meadow-Umgebung The Room-Umgebung	^	Modell lad
	Positio	The Night-Umgebung The Moon-Umgebung		
I	Skalierun	The Cave-Umgebung The Overcast-Umgebung		
I	Beschreibung:	The Clouds-Umgebung The Winter-Umgebung		
l	"Altenbrunn - Dett	Benutzerdefinierte EEP-Umgebung	۷	
	Ouelle "100 Gleist	plaene HO/TT/N" von Guenter Fromm)		,



Eine neue, scheinbare Himmelskugel erscheint, wenn sie diese Option durch Drücken auf "OK" bestätigen.



Ein anderes Aussehen erhalten Sie, wenn Sie einen 3D-Raum als Umgebung wählen, z.B. "die Hobbyraum" Umgebung" und zusätzlich ein Modell eines (3D-)Tisches, als Unterlage ihrer Spielwelt.



#### Hinweis:

Die angegebenen Positions- und Skalierungswerte beziehen sich auf das "Hauptmodell" und nicht auf den "Skydome"





Sollten die verfügbaren Himmelskugeln nicht Ihren Bedürfnissen entsprechen, können Sie jede beliebige Umgebungstextur als Hintergrund-Panorama laden. Wählen Sie hierzu zunächst die Auswahloption "Skydome": "Benutzerdefinierte EEP-Umgebung" und drücken im Anschluss auf die "Lade Tauschtextur"-Schaltfläche, um ein Foto des Hintergrund-Panoramas zu laden.

EEP-Umgebung -			
Skydome:	Benutzerdefinierte EEP-Umgebung	-	Lade Tauschtextur
Hauptmodell:	The Meadow-Umgebung The Room-Umgebung The Night-Umgebung	^	Modell laden
Position	The Moon-Umgebung The Cave-Umgebung		
Beschreibung:	The Overcast-Umgebung The Clouds-Umgebung The Winter Umgebung		
"Altenbrunn - De tt	Benutzerdefinierte EEP-Umgebung	× 1	
(Quelle "100 Gleisp	Ache Hoff The For Occuter Frommy		•



#### Abgespeicherte Züge (RSS-Dateien) – nun mit Position von Gütern

Züge als eine Zusammenstellung von gekoppelten Rollmaterialien, können mit der Funktion "Speichere Zug" für spätere Verwendung auf die Festplatte gespeichert werden.



Dies ermöglicht Ihnen, eine, bereits abgespeicherte Zuggarnitur mit der Funktion "Zug öffnen" an einer hierzu geeigneten Stelle zu platzieren, bzw. die gleiche Zuggarnitur auf mehreren Anlagen zu betreiben.

Die bisher verwendete Datei zum Abspeichern von Zuggarnituren berücksichtigte leider keine physikalischen (beladbaren) Güter. Wenn sich also auf einem Güterwagen gezurrte Modelle von Gütern befanden, so waren diese nach dem Einlesen der Zuggarnitur leider nicht mehr vorhanden.

Ab Plug-in 3 zu EEP 16.3 werden die beladenen Güter mit den Daten der Zuggarnitur gespeichert.











#### Komplette Zuggarnitur auf ein anderes Gleis verlegen

Wenn Sie Ihren Zugverband auf ein benachbartes Gleis, oder an einen anderen Ort ihrer Anlage verschieben wollen, können Sie hierzu eine neue Funktion verwenden, die in der 3D-Ansicht im Menü der rechte Maustaste erscheint: "Zuggarnitur bewegen".

Diese Menüoption ist verfügbar, sobald Sie eine Lokomotive oder Waggon einer gekoppelten Zuggarnitur, oder ein einzelnes Rollmaterial (z.B. LKW, oder PKW) mit der rechten Maustaste anklicken.



Vergewissern Sie sich dabei zunächst, dass Sie in den Programmeinstellungen ein Häkchen bei der Funktion "Alle Objekttypen in3D editierbar" gesetzt haben.





Klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf einen anderen Fahrweg (bzw. Straßenstück), auf das die ausgewählte Zuggarnitur bzw. ein Rollmaterial verschoben werden soll. Der Zug wird an dieser Stelle neu eingesetzt werden.



#### Automatischer Aufbau von Gleisverbindungen (Gleislücke schließen) im 3D-Bearbeitungsmodus

Die neue Möglichkeit ab Plug-in 3 zu EEP 16 besteht darin, dass automatische Gleisverbindungen über die Funktion "Gleislücke schließen", nun auch im Fenster des 3D-Editors zu erstellen sind.



Nach dem Aufruf der Funktion aus dem Menü "Bearbeiten → Gleislücke schließen" erscheinen an allen möglichen Streckenenden animierte Verbindungsmarkierungen:





Die automatische Verbindung der freien Gleisenden erstellen Sie analog zur der Bedienung im 2D-Modus des Planfensters, in dem Sie nacheinander die zu verbindenden, freien Gleisenden mit der linken Maustaste anklicken.





#### Virtuelle Verbindungen im 3D-Bearbeitungsmodus

Dies ist eine weitere Funktion, die Sie bereits aus dem 2D-Editor her kennen und nun, ab Plug-in 3 zu EEP16 auch im 3D-Editor zur Verfügung steht: "virtuelle Gleisverbindungen". Die Funktion wird über das Programm-Menü: "Bearbeiten  $\rightarrow$  Virtuelle Verbindung von Gleisen" aktiviert.



Sobald Sie diese Funktion ausgewählt haben, erscheinen im Fenster des 3D-Editors an allen freien Gleisenden animierte Verbindungsmarkierungen:





Wenn Sie nacheinander auf die entsprechenden Gleisenden mit der linken Maustaste klicken, erscheinen nun Symbole der virtuellen Verbindungen, wie Sie diese aus dem 2D-Planfenster gewohnt sind.





LUA: die Callback-Funktion der Kontaktpunkte wurde nebst Zugnamen um die Gleisnummer ergänzt

Wie bei LUA-Skripten üblich, müssen Sie zunächst die entsprechende Funktion im LUA-Skript-Editor definieren:



Geben Sie nun zwei Eingabeparameter an, z.B.; "(a, b)".

Innerhalb der Funktion nimmt "a" den Namen des Zuges an, "b" die Nummer des Gleises, auf dem dieser Kontaktpunkt steht:

LUA Skript-Editor	—		×
	Ze	eile: 1, Sp	alte: 1
I=0 clearlog()			
print("Hey let's start, EEP Version is: ", EEPVer)			
<pre>function EEPMain()     print("Counter: ",I)     I=I+1     if (I&gt;9) then return 0 end     return 1 end</pre>			
<pre>function Pass001(a, b)     print("Train: ",a, " Track: ", b) end</pre>			
Log Signalereignisse       Image: Log Fahrzeugereignisse         Log Weichenereignisse       Image: Log Kontaktpunktereignisse	Skript	neu ladei	ı

Nun müssen Sie den Namen dieser Funktion im Fenster der Kontaktpunkt-Eigenschaften eingeben:



	u∎≫ Objekt: Kontaktpunkt für Signal Objekt editieren, verschieben
	Objekt entfernen  Kontaktpunkt kopieren  Objekt sperren
Counter: 0 Counter: 1 Counter: 2 Counter: 3 Counter: 4	Objekteigenschaften     Menü schließen
Kontaktpunk	kt für Signal: 0003
Richtung eins     Richtung zwei     Zugschluss     Automatik. (Manuellbetrieb	Aktivierung verzögert: 0 Aktivierungsdistanz: 0
Route:	Ist-Zustand: 0
Für  Alle Wenn Signal/Weiche #	
Lua Funktion: Pass001	Zeit von: Zeit bis: 00:00:00 💠 00:00:00 🔹
Effekt:	

Nachdem ein Zug den Kontakt überfahren und ausgelöst hat, erhalten wir z.B. folgende Ausgabe:





Dadurch können Sie dieselbe LUA-Funktion für verschiedene Zwecke verwenden, je nachdem, auf welchem Gleisstück sich der Kontaktpunkt befindet.



#### LUA: Kontakte können das automatische Einschalten von Bremsleuchten verhindern

In einigen Fällen ist es (seitens der Anwender) nicht erwünscht, dass die Bremsleuchten von Fahrzeugen automatisch aufleuchten, sobald eine Bremsung des Fahrzeuges eingeleitet wurde. Sofern diese Funktion komplett unterbunden werden soll, können Sie die bereits bekannte LUA-Funktion "EEPSetTrainLight" verwenden, dabei aber als zweiten Parameter dieser Funktion eine "3" (für das Bremslicht eingeben. Der erste Parameter bedeutet: "0" - Deaktivierung der Bremslichter, "1" - Aktivierung der Bremslichtfunktion.

Beispiel:

#### EEPSetTrainLight("#Mercedes GT Hellrot", 0, 3)

```
LUA Skript-Editor
                                                                                                 \times
                                                                                           Zeile: 1, Spalte: 1
 I=0
 clearlog()
print("Hey let's start, EEP Version is: ", EEPVer)
 function EEPMain()
    print("Counter: ",I)
     I=I+1
     if (I>9) then return 0 end
     return 1
 end
 function EEPSetTrainLightl()
     name="#Mercedes GT Hellrot;001"
     EEPSetTrainLight(name, 1, 3)
     name="#Mercedes GT Hellrot"
     EEPSetTrainLight(name, 0, 3)
 end
 Mercedes GT;001 Bremsleuchten an
 Mercedes GT Bremsleuchten aus
🗌 Log Signalereignisse
                      Log Fahrzeugereignisse
                                               Lua Skript laden
                                                               Lua Skript speichem
                                                                                      Skript neu laden
Log Weichenereignisse
                      ✓ Log Kontaktpunktereignisse
```



Ko	ntaktpunkt für Zug
Auslösen bei Zugvorbeifahrt:       Auslösen bei Zugvorbeifahrt:         Richtung eins       Zugschluss         Richtung zwei       Aktivierung verzögert:         Automatik-/Manuellbetrieb       Jeder:	Kupplungskontrolle     vorne     Kupplung vorne       Kupplung lösen:     hinten     Kupplung hinten       Rollmaterial-Nr.     Neuer Zugname:
Für       Alle       Ist-Zustand:         Zug:       Filtername:         Für       Alle         Wenn Signal/Weiche #       ist         Lua Funkton:       eit von:         EEPSetTrainLight1       00:00:00 ÷         O0:00:00 ÷       00:00:00         Aur Pahrzeug/zug anwenden:       Auswahl der Route         unverändert das auslösende       Keine Routen-Änderung	Belade- und Entladekontrolle der Fahrzeuge         Gleis anschließen         Anz. Rollmaterialien entladen:         Geschwindigkeitsüberwachung         Vormerken/Wiederherstellen         Fahrtrichtungsumkehr         nicht langsamer als         festlegen         Geschwindigkeit (km/h):         Geschwindigkeit (km/h):
Achse: Filter: Alle  Position: Einstellungsgruppe: Keine	



#### Sperrung des automatischen Kamerawechsels nach der Einfahrt in einen Tunnel

Wenn der Benutzer das Fahrzeug im Folgemodus der Kamera beobachtete, gab es bisher immer eine automatische Umschaltung der Kamera in den Kabinenmodus nach einer Einfahrt in den Tunnel. Ab Plug-in3 zu EEP16 können Sie im Dialogfenster der Eigenschaften eines Kontaktpunktes für Kamera die Option "nicht unterbrechen" zuschalten, was bedeutet, dass die Kamera nicht automatisch in den Kabinenmodus wechselt.

		and the second
		Kontaktpunkt für Kamera 🛛 🗙
		Auslösen bei Zugvorbeifahrt:
	States and states and states and	Richtung eins Aktivierung verzögert: 0
-		Zugschluss Aktivierungsdistanz: 0
		Automatik-/Manuellbetrieb X Lichter an/aus Jeder: 1
		Route:
		Für 🔻 Alle 🔽 Ist-Zustand: 0
-		Zug: Filtemame:
-	Modelle	Für 🔻 Alle 🔻
	ALCo RS 11	Wenn Signal/Weiche #
_	ALCO RS 11 Low Nose	Lua Funktion: Zeit von: Zeit bis:
	#BR 212 376-8	00:00:00 ÷ 00:00:00 ÷
-	BB 212 309	Character de Karacter
Ξ	m DB 216 beige	Kamera Start: Perspektiven: Zeit:
	# DB 220-019 EpIV	Keine
	# DB V200-008 EpIII	Kamera Ende: Perspektiven:
	AB_218_134	
	## DB_218_202	Kamera für Zug
	BB_218_217	
	CB 218_315	
-		
ا الحک		Tipp-Text Lösche Kontakt OK Abbrechen



# Die Stückliste von Weichen und Signalen einer Fahrstraße wurde um Gleisnummern ergänzt, wobei deren möglicher Kollisionsstatus mit einer Gleisbesetztmeldung überprüft wird

Nach der Auswahl einer Fahrstraße (Linksklick auf deren Start und Ende) und anschließendem Rechtsklick, öffnet sich ein Dialogfenster mit einer Stückliste der aktuell gewählten Fahrstraße, das mehr Details anzeigt, als das bisherige.

Die Stückliste der Gleise enthält sowohl Information über deren Status - also - ob ein Gleis von einem Zug bzw. Rollmaterial besetzt ist oder nicht – als auch die ID-Nummern aller Gleise, die innerhalb der Fahrstraße enthalten sind.

		in an			
	Si	1018 L			
	Fahrs	trasse Start Id: 13	<u>4,</u>	×	
Fahrstrasse Ziel: Nr. 1 Ziel 0013-1		Fahrstrasse Zust	and:	-	
Nr.:         Liste of 13-1           1         zuged           2         Wei           3         Tri           4         Tri           5         Tri           6         Tri           9         Tri           10         Tri           11         Tri           12         S000           13         S00           14         S00	der Signale und Weich ordnet sind. iche #0002 Fal rack #18 Sta rack #17 Sta rack #17 Sta rack #17 Sta rack #17 Sta rack #13 Sta rack #13 Sta rack #11 Sta rack #11 Sta 9 - 20009-01 Sta 9 - 20009-01 Sta 19 - 20012 Sta 118 - 20012 Sta	hen, welche der Fahrstraf hen, welche der Fahrstraf htts: OK htts: OK htts: OK htts: OK htts: OK htts: Besetzt htts: OK htts: OK htts: OK htts: OK htts: OK htts: OK htts: OK htts: OK			
Effekt:		<b></b>	ОК		

Der Status "OK" bedeutet, dass die Fahrstraße geöffnet (befahren) werden kann.

Der Status "Besetzt" blockiert die Eröffnung einer Fahrstraße und bedeutet, dass sich in diesem Abschnitt der Strecke ein Zug befindet.

Zusätzlich zu den Gleisen der Fahrstraße umfasst die Liste auch Fahrstraßen, die sich mit der aktuell gewählten Fahrstraße überschneiden können. Diese können die Aktivierung einer Fahrstraße behindern / blockieren und erhalten den Status "OK" bzw. "Kollisionsrisiko".

#### Hinweis:

Beim Bearbeiten der Fahrstraße können mit der STRG-Taste, einzelne Gleise und Übergänge aus der Fahrstraße gelöscht werden, die nicht überprüft werden müssen, oder aber Gleise hinzugefügt werden, die kontrolliert werden sollen, auch wenn sie nicht unbedingt auf der gewählten Fahrstraße liegen.



#### LUA: Auslesen von abgespeicherten Texten in Modellen

Ab Plug-in3 zu EEP 16.3 steht eine neue LUA-Funktion zur Verfügung: **EEPRollingstockGetTextureText** 

Die Funktion ok, Text = **EEPRollingstockGetTextureText**(Name\_RM, Flaeche) hat 2 Rückgabewerte (einen für die erfolgreiche Ausführung und einen mit dem ausgelesenen Text) und als Parameter den Namen des Rollmaterials und die Nummer des Textfeldes.

LUA Skript-Editor  $\times$ Zeile: 1, Spalte: 1 T=0 clearlog() print("Hey let's start, EEP Version is: ", EEPVer) function EEPMain() print("Counter: ",I) I=I+1if (I>9) then return 0 end return 1 end function EEPRollingstockSetTextureText1()
EEPRollingstockSetTextureText "PRESS 285 101 EpVI", 1, "EEP 16.3" end function EEPRollingstockGetTextureTextl() print (EEPRollingstockGetTextureText("PRESS 285 101 EpVI", 1)) end Funktionsname Fahrzeugname Nummer der Fläche Beschriftung Log Fahrzeugereignisse 📃 Log Signalereignisse Lua Skript laden Lua Skript speichern Skript neu laden Log Weichenereignisse Cog Kontaktpunktereignisse



and the second	Se TREND	EEP Ereignis Fenster		and the second se
	Hey let's start, EEP Version is: 16.3			
	Counter: 0			
the second second	Counter: 1			
	Counter: 2			Ar . A
	Counter 4			
	Counter: 5			
	Counter: 6			
	Counter: 7			
	Counter: 8			
	Counter: 9			and a second
	trueEEP 16.3			Contraction of the Owner of the
				the second s
and the second se				and the second se
				and the second se
	,			
	Kontaktr	bunkt für Zug	×	
Richtung eins Tugschluss	Aktivierung verzögert: 0	O vorne	Kupplung vorne	L'ANDRESS'
Richtung zwei		Kupplung lösen:	Kupplung hinten	And the second s
Automatik-/Manuellbetrieb	Aktivierungsdistanz: 0	Pollmaterial Nr Never 7ugr	amet	and the second sec
Route:	Jeder: 1	Kolimateriarivi.		
Für 🚽 Alle	▼ Ist-Zustand: 0	Belade- und Entladekontrolle der Fahrzeug	e	
7	Filtername:	🔲 Gleis anschließen	Anz. Rollmaterialien entladen: 0	
Für 💌 🏜	▼	- Geschwindigkeitsüberwachung	-Weitere Optionen	
		Vermerken Minderhanstellen	Haken an/aus	
Wenn Signal/Weiche #	ist 🔻	Eabrtricht unge unkehr	Rauch an/aus	
Lua Funktion:	Zeit von: Zeit bis:		Warnsignal geben	
EEPRollingstockGetTextureText1	00:00:00 🛨 00:00:00	nicht schoeller als	Blinker links an/aus	
Auf Fahrzeug/Zug anwenden:	- Auswahl der Route	festlegen	Blinker rechts an/aus	
	Keine Beuten Änderung	Geschwindigkeit (km/b): 0	Lichter an/aus	
	Reine Routen Anderding		Staub aufwirbeln	
Steuerung von Achsen			Automatikbetrieb an/aus	
Achse: Fil	lter:		Bremslicht ein/aus	
Alle				
Position:	instellungsgruppe: Keine			
Postorit, C		Tipp-Text Lösche Kontakt	OK Abbrechen	





Seite 26

#### Identifizierung von Objekten (Einblenden von Namen) im GBS/Radar-Fenster

Um die Nutzung von Gleisbildstellpulten zu erleichtern, wurden mit Plug-in 3 zu EEP 16 weitere Informationen über Signale und Fahrzeuge hinzugefügt. Um diese Informationen anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das jeweilige Objekt, womit eine Tooltip-Beschreibung erscheint (ähnlich wie im 2D-Radarfenster).



#### Schlusswort:

In die Entwicklung des **Plug-In 3 zu EEP 16.3** sind viele Wünsche erfahrener EEP-Anwender eingeflossen. Die Neuerungen erleichtern sowohl den Bau als auch den Betrieb Ihrer Anlagen. Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem dritten Plug-in zu EEP 16. Ihr EEP-Team des Trend – Verlages

© 2020

