

Plug-in 1 zu EEP 7.3

© Trend / Soft-Pro 2011

(Stand: 17.3.2011)

Einführung

EEP ist eine Modellbahnsimulation, die kontinuierlich aktualisiert und weiterentwickelt wird. Dies geschieht in engen Kontakt mit den Anlagenbauern und Modellkonstruktoren, deren Ideen und Anregungen - soweit dies möglich ist - von den Programmentwicklern und Modellautoren auch umgesetzt werden. Um die Freunde der Modellbahnsimulation an der Programmentwicklung teilhaben zu lassen, werden neue Programmfunktionen, sowie sie einsetzbar sind, in Form von Plug-ins an die Anwender weitergegeben. Ein Plug-in enthält also immer neue und zusätzliche Programmfunktionen, die zwar im Hauptprogramm wie in den Updates oft schon angelegt sind, aber erst mit dem Plug-in genutzt werden können. Auch die zusätzlichen Funktionen im vorliegenden **Plug-in 1 zu EEP 7.3** stellen eine echte Programmerweiterung dar, die den Prozess des Anlagenbaus am Bildschirm vereinfachen, beschleunigen und attraktiver machen wird.

Was ist neu?

Auf den ersten Blick scheint sich nichts verändert zu haben, wenn Sie Ihr EEP nach dem Download und der automatischen Installation des vorliegenden **Plug-in 1 zu EEP 7.3** zum ersten Mal wieder laden. Erst wenn Sie in die 3D-Ansicht wechseln, werden Sie feststellen, dass der Steuerialog im Schalterbereich links um eine Schaltfläche erweitert wurde. Was sich dahinter verbirgt, ist der neue 3D-Editor für Objekte, der dem schon mit EEP 5 / Plug-in 4 eingeführten 3D Gelände-Editor zur Seite gestellt wurde. Konnten Sie bislang lediglich die Oberfläche und das Relief Ihrer Eisenbahnlandschaft in der 3D-Ansicht editieren, so können Sie mit Ihrem **Plug-in 1 zu EEP 7.3** jetzt auch Landschaftselemente, Immobilien, Rollmaterialien und Signale in der 3D-Ansicht platzieren, bearbeiten und entfernen.



Abb. 1. Schaltfläche des 3D-Editors

Systemvoraussetzungen

Registrierte EEP7-Version **mit bereits installiertem Update3 auf Version EEP 7.3 (!)**
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.

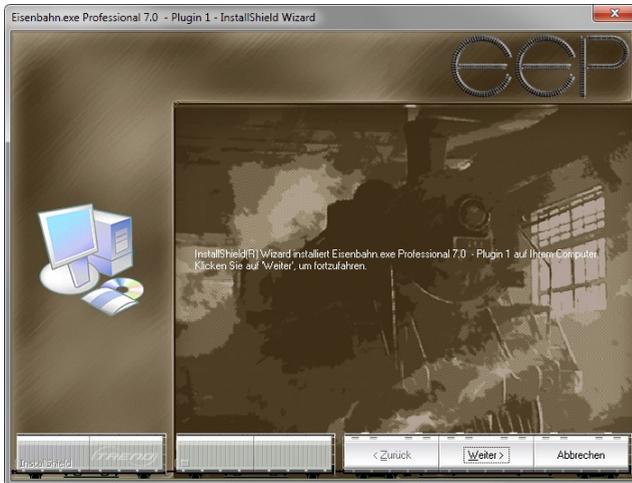
Plug-in 1 zu EEP 7.3

© Trend / Soft-Pro 2011

(Stand: 17.3.2011)

Installation

Installation unter Windows XP:



Starten Sie Windows und anschließend die ausführbare EXE-Datei des Artikels **V70TSP10003** 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 beliebigen Ordner extrahiert und die darin befindliche Setup-Datei des Plug-in1 mit weiterem Doppelklick gestartet werden.

Abb. 2. Installation unter Windows XP

Installation unter Windows Vista, Windows 7:

Starten Sie Windows und klicken mit der rechten Maustaste auf das Datei-Icon **V70TSP10003.exe**. Aus dem Befehlsmenü der rechten Maustaste wählen Sie den Eintrag **Als Administrator ausführen**. Folgen Sie den Anweisungen im Dialogfenster des Installationsprogramms.

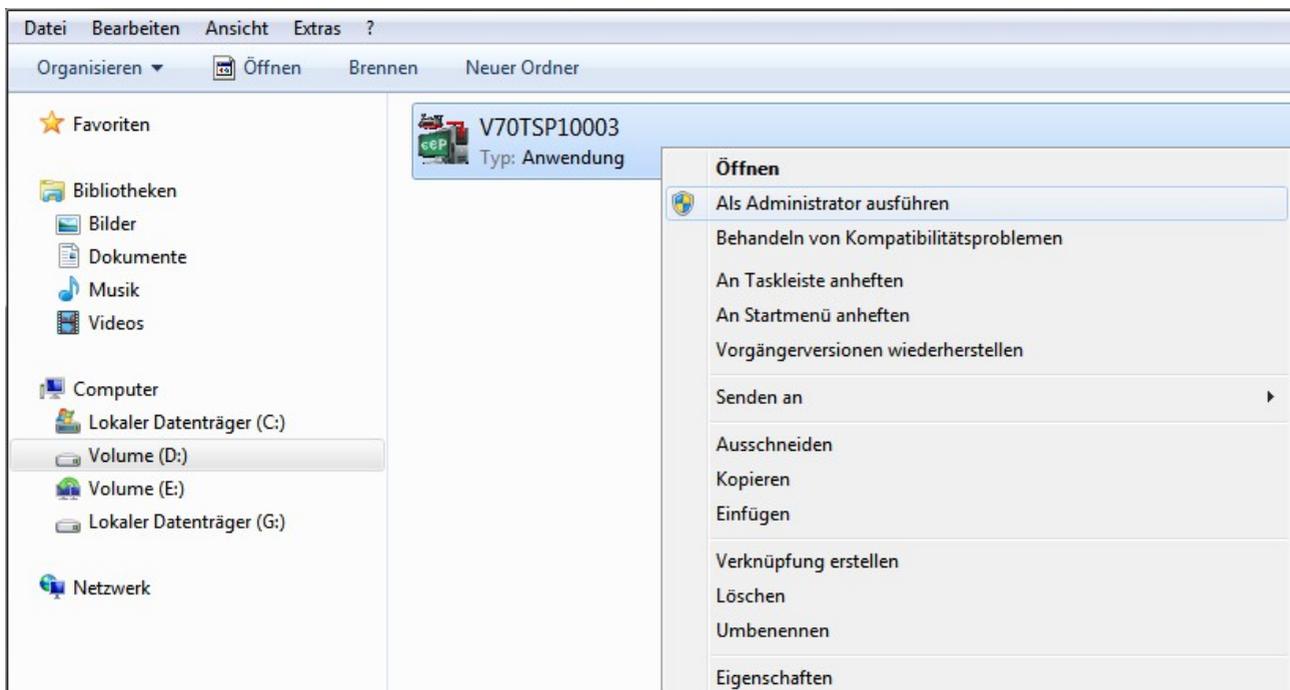


Abb. 3. Installation unter Windows Vista und Windows 7

Funktionalität von Plug-in 1

Objekte im 3D-Modus einfügen



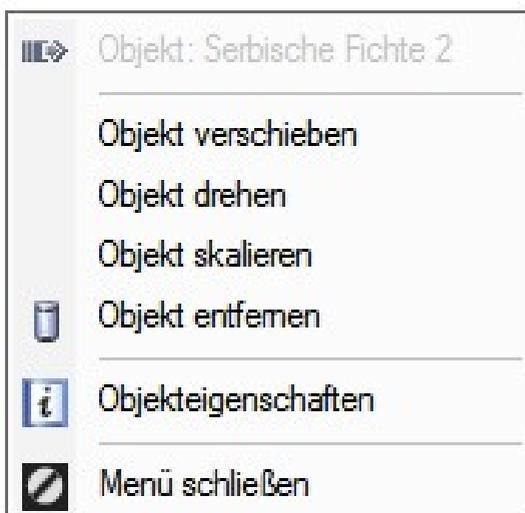
Der neue 3D-Editor wird mit einem Klick auf die abgebildete Schaltfläche im Steuerialog aufgerufen. Der blinkender Hinweis im 3D-Fenster signalisiert, dass der 3D-Editiermodus aktiv ist.

Da in diesem Modus nicht nur bereits platzierte Objekte bearbeitet, sondern auch neue Objekte eingefügt und editiert werden können, werden im Steuerialog nun automatisch auch die Auswahllisten der einzelnen Editoren eingeblendet, so dass Sie Ihre Modelle nun auch in der 3D-Ansicht auswählen, in der Vorschau begutachten und in der Anlage platzieren können.



Abb. 4. Auswahllisten der einzelnen Editoren (hier z.B. des Editors der Immobilien)

Objekte im 3D-Modus editieren



Die Funktionen für die Bearbeitung von Objekten im 3D-Modus werden - wie im 2D-Modus - über das Kontext- oder Objektmenü aufgerufen, das Sie wie gewohnt mit einem Rechtsklick auf das selektierte Objekt öffnen. Mit den Befehlen dieses Menüs können Sie Ihr Modell nun in der 3D-Ansicht in den jeweils möglichen Richtungen **verschieben**, **skalieren** und **drehen** und - wenn gewünscht - auch **entfernen**.

Abb. 5. Menübefehle

Plug-in 1 zu EEP 7.3

© Trend / Soft-Pro 2011

(Stand: 17.3.2011)

Wie auch immer Sie ein zur Bearbeitung selektiertes Objekt drehen oder wenden, wird sich dieses automatisch der Oberfläche und dem Niveau der Landschaft anpassen. Gelegentlich kann es freilich sinnvoll sein, die jeweilige Höhe oder Tiefe zu korrigieren. Um dies zu bewerkstelligen, halten Sie die linke Maustaste und gleichzeitig die Taste **[Strg]** gedrückt und ziehen das selektierte Objekt in vertikaler Pfeilrichtung nach oben oder unten.

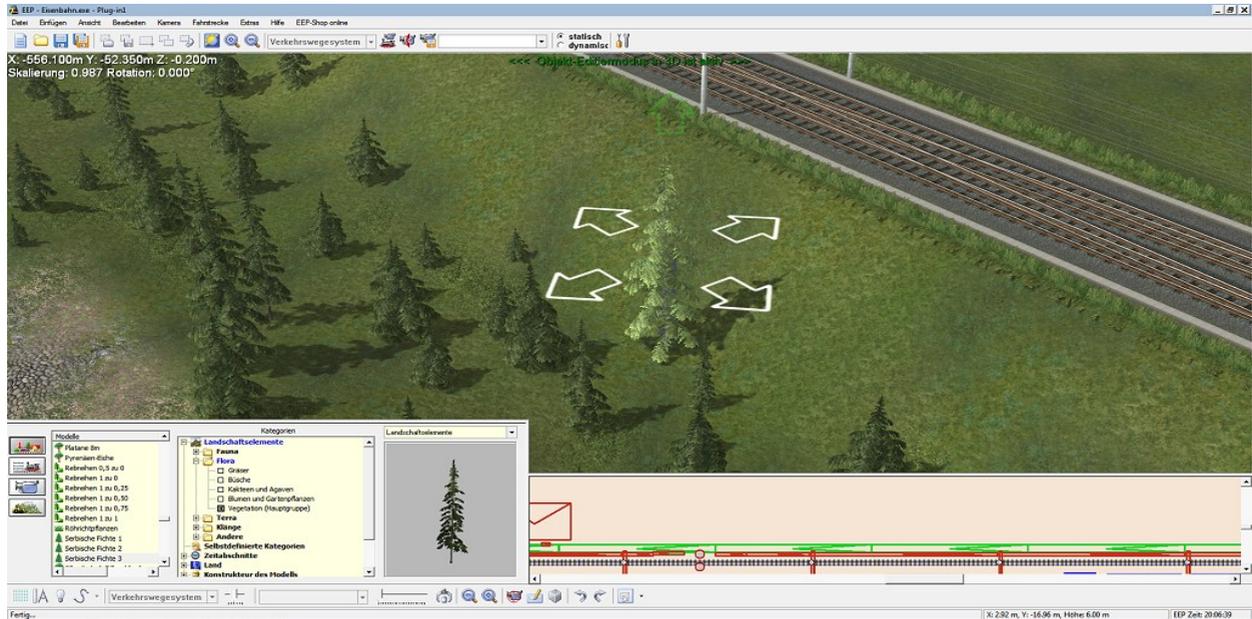


Abb. 6. Verschieben von Objekten in 3D

Wenn Sie die Position eines Objekts nicht einfach nach Gutdünken, sondern präzise und millimetergenau definieren wollen, wählen Sie im Objektmenü die Option **Modelleigenschaften**, um im folgenden Dialog die Werte einzugeben, die sowohl die Position wie auch die Drehung und die Skalierung bestimmen.

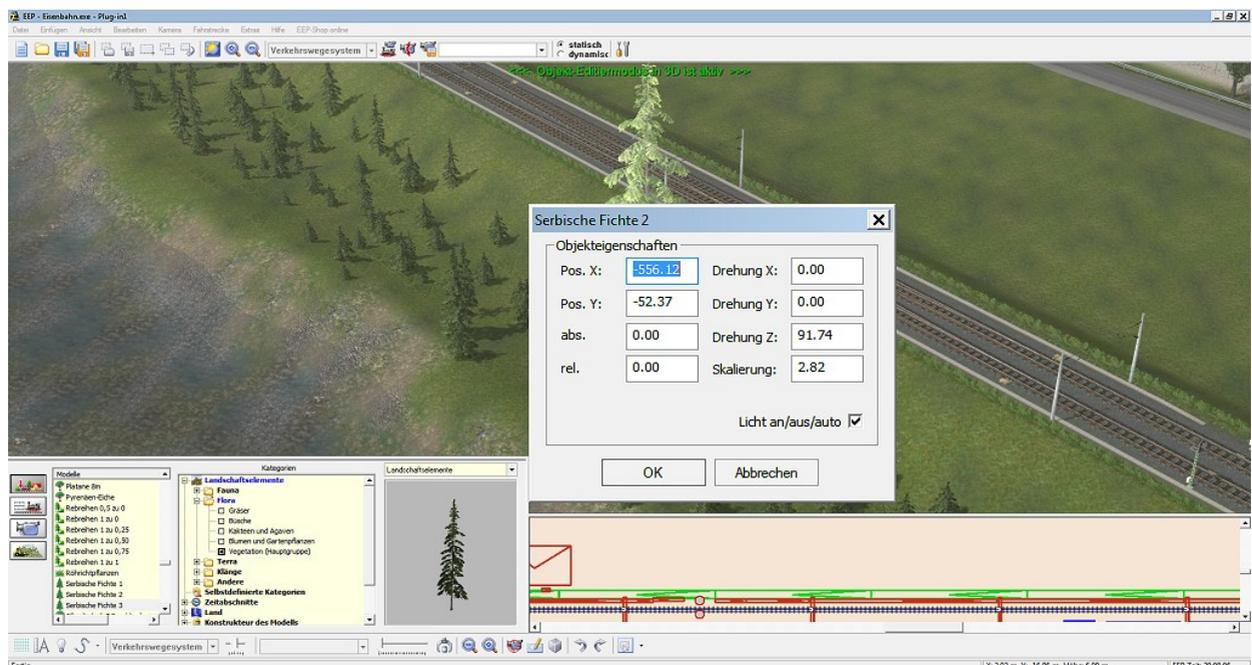


Abb. 7. Anpassung der Eigenschaften über das Objektmenü der rechten Maustaste

Plug-in 1 zu EEP 7.3

© Trend / Soft-Pro 2011

(Stand: 17.3.2011)

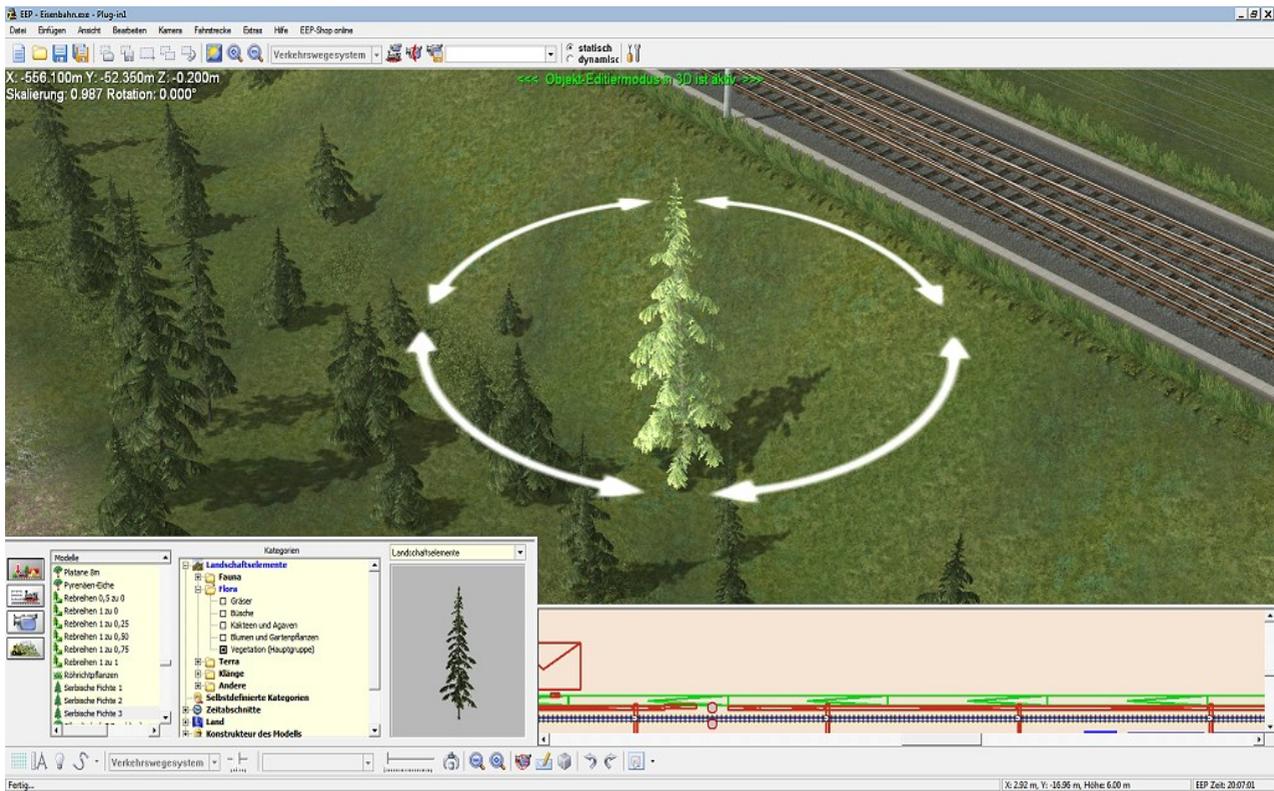


Abb. 8. Drehen eines Objektes in 3D

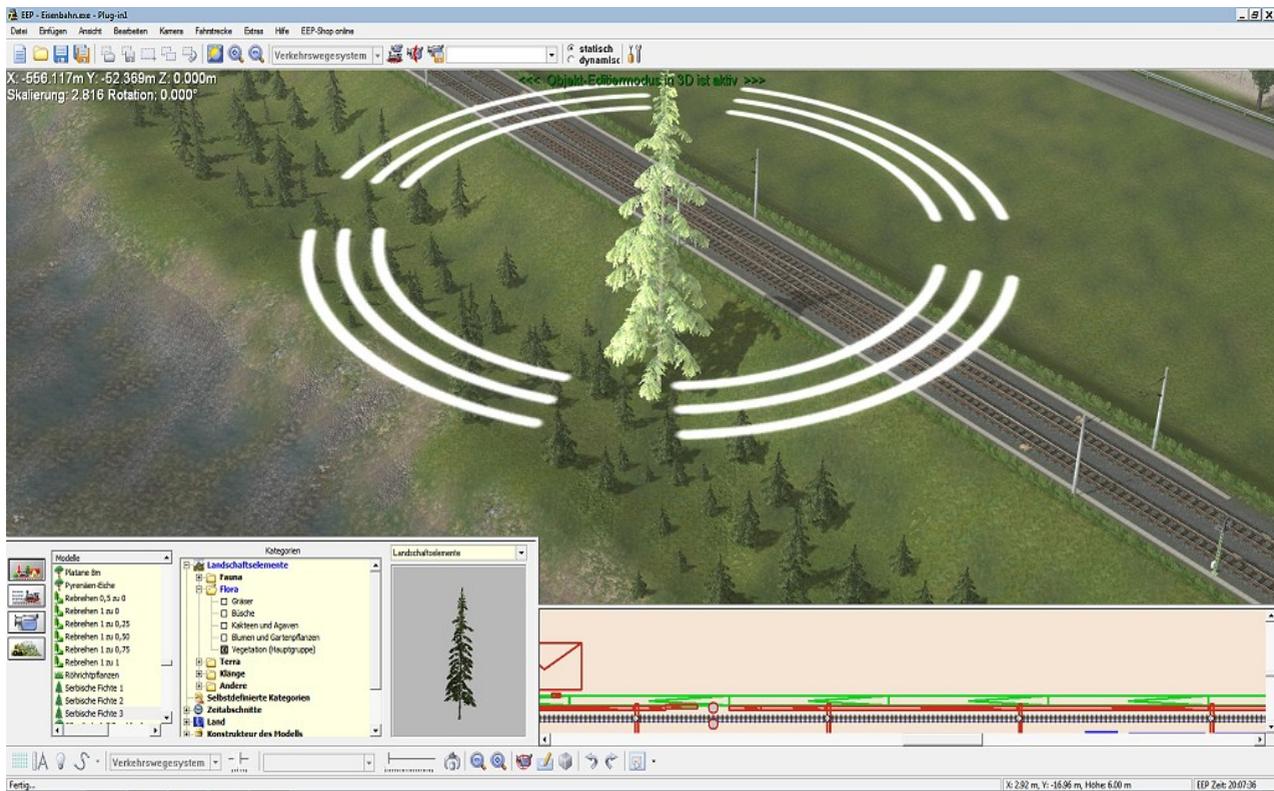


Abb. 9. Skalieren eines Objektes in 3D

Plug-in 1 zu EEP 7.3

© Trend / Soft-Pro 2011

(Stand: 17.3.2011)



Tip:

Solange ein Objekt markiert ist, was durch stätiges Blinken des ausgewählten Modells angedeutet wird, kann die sogenannte **[Backspace]**-Taste (deutsch: Rücklöschaste) auf Ihrer Computertastatur gedrückt werden, um die letzte Operation beim Drehen, Verschieben, oder Skalieren eines Modells rückgängig zu machen.

Rollmaterialien im 3D-Modus aufgleisen, entfernen und drehen

Dass einzelne Rollmaterialien - beispielsweise eine Lok - nicht nur im Plan, sondern auch in der 3D-Ansicht aufgleist werden können, ist für die Anwender von EEP 7.1 nichts Neues. Neu aber ist, dass mit **Plug-in 1 zu EEP 7.3** jetzt auch gekoppelte Rollmaterialien bis hin zu Zugverbänden im 3D-Fenster eingesetzt werden können - vorausgesetzt, dass das jeweilige Gleissegment dies zulässt.

Neu ist weiterhin, dass Sie in der 3D-Ansicht jetzt nicht nur den kompletten Zug, sondern auch einzelne Waggons entfernen können, ohne dass der Zugverband zuvor erst mühsam entkoppelt werden müsste. Wählen Sie ganz einfach per Mausclick den Waggon, den Sie herausnehmen wollen und klicken Sie im Objektmenü auf den Befehl **Objekt entfernen**. Um die möglicherweise entstehende Lücke im Zugverband zu schließen, klicken Sie den vorausgehenden oder den folgenden Waggon an, wählen im Objektmenü die Option **Objekt verschieben** und schieben den Wagen so weit nach vorne oder hinten, bis dieser an den nächsten Wagen ankoppeln kann.

Darüber hinaus können Züge jetzt auch ihre Fahrtrichtung in der 3D-Ansicht ändern: Klicken Sie einen beliebigen Wagen im Zugverband an und wählen Sie im Objektmenü die Option **Rollmaterial umdrehen**, und schon wechselt die Lok an den Anfang oder ans Ende des Zuges, um die Fahrt in umgekehrter Richtung fortzusetzen.

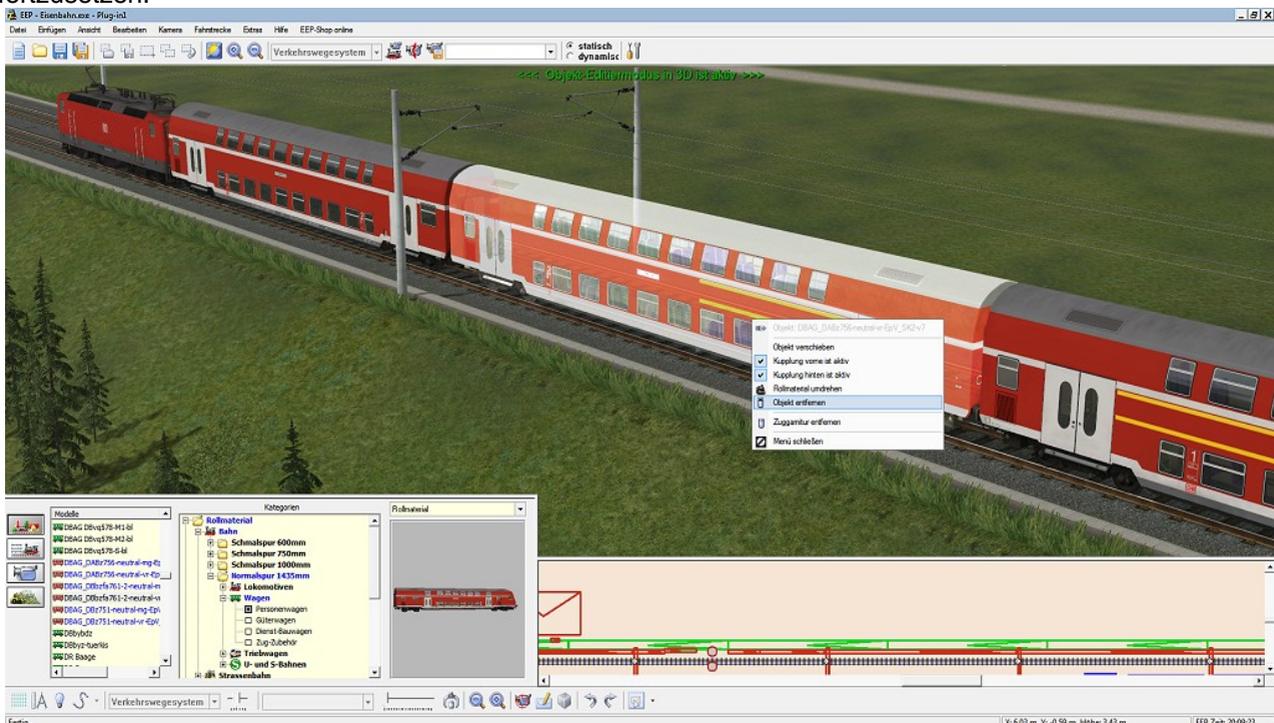


Abb. 10. Entfernen eines Rollmaterials innerhalb eines Zugverbands

Plug-in 1 zu EEP 7.3

© Trend / Soft-Pro 2011

(Stand: 17.3.2011)

Signale im 3D-Modus aufstellen

Bislang wurden Signale - unabhängig vom Typ und von der Position - automatisch rechts vom Gleis aufgestellt, das heißt in der Richtung, in der die Gleise verlegt wurden. Auch das hat sich nun mit **Plug-in 1 zu EEP 7.3** geändert: Ab jetzt steht es Ihnen frei, Signale im 3D-Modus wahlweise entlang der Gleisrichtung, oder auch in entgegengesetzter Richtung des Gleises zu positionieren, ohne dass das Vorsignal über das Hauptsignal hinweg verschoben werden muss. Wenn Sie ein Signal gegen die Verlegerichtung des Gleises (also links vom Gleis) aufzustellen möchten, realisieren Sie dies, indem Sie gezielt die linke Gleishälfte anklicken. Natürlich sollten Sie die Kamera in der 3D-Ansicht möglichst nahe an das Gleis heranzoomen, um das Profil des Gleises in die linke und rechte Hälfte unterscheiden zu können.

Neu ist auch, dass Sie den Abstand zwischen Signal und der Position des Zughalts auch in der 3D-Ansicht bestimmen können, während Sie bislang in der Planansicht und damit relativ abstrakt entscheiden mussten, in welchem Abstand vom Signal die Züge zum Stehen kommen sollen. Wenn Sie im Objektmenü des selektierten Signals die Option **Objekteigenschaften** wählen, können Sie im folgenden Dialog den **Halteabstand** einstellen und zugleich auch festlegen, mit wie viel Sekunden **Startverzögerung** der Zug nach Umschalten des Signals wieder anfahren soll.

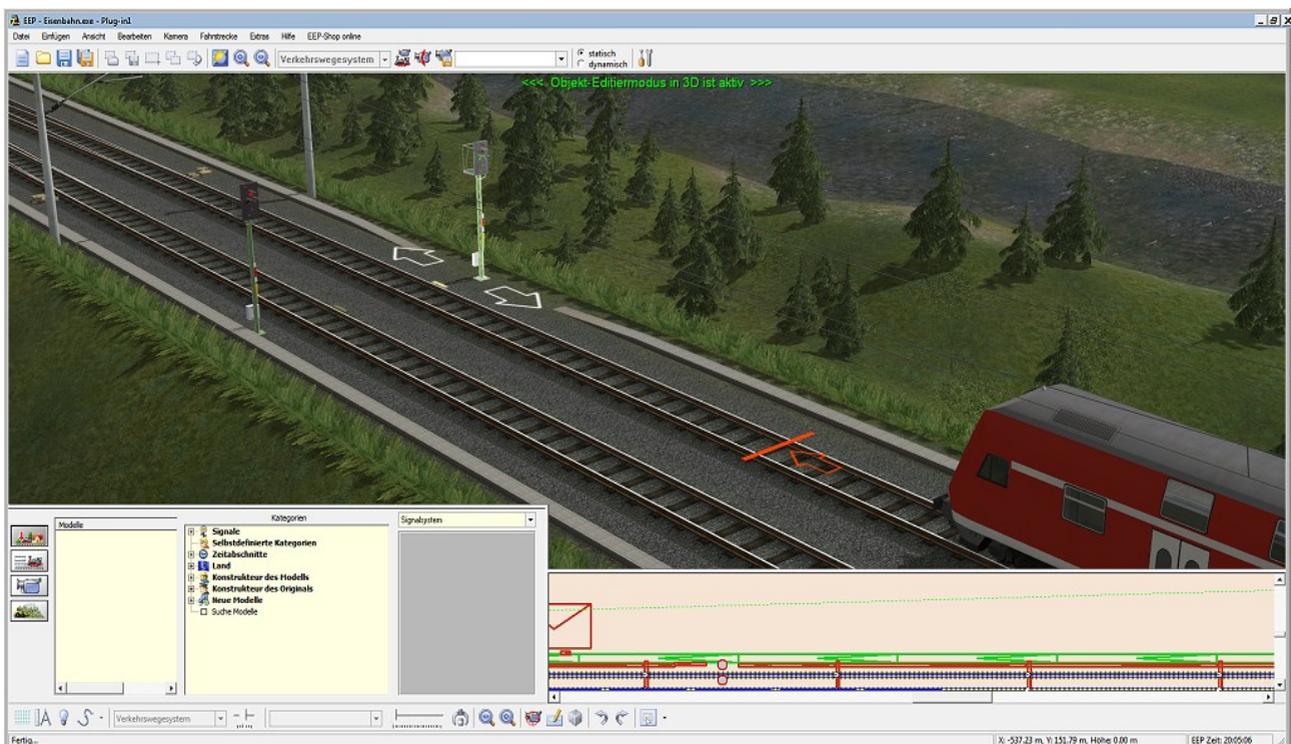


Abb. 11. Visualisierung des Halteabstandes vor einem Signal

Neue Klänge

Der neue 3D-Editor für Objekte, den Sie bald nicht mehr missen werden wollen, ist die wichtigste Errungenschaft, die das **Plug-in 1 zu EEP 7.3** den Anwendern bietet. Davon unabhängig gibt es noch ein kleines Extra, das zu guter Letzt wenigstens noch erwähnt werden soll: Achten Sie einmal darauf, wie sich fahrende Züge nach der Installation Ihres Plug-in jetzt akustisch bemerkbar machen. War es bislang ausschließlich die Lok, die sich ratternd und stampfend Gehör verschaffte, während der übrige Zug mehr oder weniger geräuschlos über die Gleise rollte, so werden jetzt auch die einzelnen Waggons von den typischen **Zuggeräuschen** begleitet, so dass jetzt auch der Sound zu einer realistischeren Eisenbahnatmosphäre beiträgt.