# Anleitung zum Plug-In 1 zu EEP 13

Sehr geehrter Kunde!

Wir möchten uns herzlich für Ihren Erwerb des Plug-In 1 zu EEP 13 bedanken.

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

# Inhaltsverzeichnis

Installationsanweisung 2
Neue Figuren 4
Änderungen, die alle Figuren der Kategorie "Rollmaterial/Animationen" betreffen
Allgemeine Korrekturen und Verbesserungen5
Neues Planfenster
Neues Kontextmenü für Gleise im Planfenster
Neue Signale
Neue Option bei Signalen
Neue Bedingung für Kontakte: "ist nicht"
Virtuelle Zugdepots
Einfahr-Kontakte
Ausfahr-Kontakte
Gruppenkontakte
Fahrstraßen Editor
Formatierte Tipp-Texte
GBS Auswahl
Kamerapositionierung
Neue GBS Elemente
Soundmodelle für eigene Sounds 14
Neue Lua-Funktionen für Sounds14
Lua-Funktionen für Infotexte
Texteinblendung oben oder unten:15
Laufschrift oben oder unten:

#### Installationsanweisung

Stellen Sie bitte sicher, dass das Update 1 installiert ist. Es bildet die Grundlage für dieses Plug-In. Sie erkennen es an der Versionsnummer 13.1 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" geöffnet werden.

# Beenden Sie bitte Ihr EEP 13.

Starten Sie die Installation des Plug-Ins mit einem Doppelklick auf die Datei:





Falls Sie von Windows informiert werden, dass der Start der Datei durch Windows verhindert wurde, klicken sie bitte auf "Weitere Informationen"

und dann auf "Trotzdem ausführen".

Dann bestätigen Sie bitte die Lizenzvereinbarungen.

Es werden neue Modelle installiert.

(таєпо) знар	Verehrter Kunde, vielen Dahr für den Enwerb eines kostenpflichtigen Artikele aus unserem Online-Shop. Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Freude an den ernorbeham Modellen. Bei Fragen, Arregungen beim Betrieb der Modelle wenden Sie sich bitte an unseren technischen Support unter:	~
	support@eepshopping.de	
	Rechtliche Hinweise: Alle Bestandteile des Artikels unterliegen dem Urheberschutz. Es ist nicht gestattet, die Datei zu verändern, zu verleihen oder zum Weiterverkauf anzubieten.	
	Um die Installation vorzunehmen, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche "Annehmen" und anschließend auf "Installieren".	
	Mit freundlichen Grüssen Ibre	
EEP	TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH.	v



Im Anschluss startet selbständig das Installationsprogramm, welches Ihr EEP 13 um neue Funktionen erweitert.

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

Wenn die Installation abgeschlossen ist, starten Sie bitte Ihr EEP 13. Während des Startvorgangs sehen Sie nun hinter der Versionsnummer nach kurzer Zeit den Zusatz **PlugIns: 1** 



v.: 13.1 Expert (x64), Plugins: 1

Wenn dieser Startvorgang länger dauert als gewöhnlich, dann deshalb, weil Ihr Modellbestand einmal gescannt wird. Je nach Bestand kann das eine ganze Weile dauern. **Bitte warten Sie das Ende dieser Prozedur ab**, um Ihre Modelldatenbank nicht zu gefährden.

Sobald sie am rechten Bildrand die vertrauten Knöpfe für den Beginn einer neuen Anlage, das Laden einer vorhandenen Anlage etc. sehen, ist Ihr EEP 13 bereit und Sie können die neuen Möglichkeiten erkunden.

#### **Neue Figuren**

Das Plug-In 1 enthält fünf neue animierte Menschen. Diese Figuren bieten mehrere verschieden Animationen, die einzeln und gezielt per Kontaktpunkt aufgerufen werden können.





Der Schaffner kann schauen, ob alle Türen geschlossen sind und dann das Signal zur Abfahrt geben.



Andere Figuren können ihre Haare richten, sich umschauen, winken, sich hinsetzen, ein Buch lesen. Eine mitgelieferte Demo-Anlage zeigt Ihnen die verschiedenen Animationen an einer Reihe von Beispielen.

Bitte beachten Sie, dass bei animierten Figuren das automatische Ausweichen jetzt optional ausgeschaltet werden kann. Für Figuren, die sich setzen sollen, ist das erforderlich, da sie sonst unter Umständen den Sitzplatz nicht treffen.





Für den gezielten Abruf dieser neuen Animationen gibt es einen eigenen Kontaktpunkt. Neben der Auswahlliste für die verschiedenen Bewegungsabläufe enthält er die Möglichkeit, eine Figur umkehren zu lassen sowie einen Wert für die Beeinflussung der Animationsgeschwindigkeit.

# Änderungen, die alle Figuren der Kategorie "Rollmaterial/Animationen" betreffen



In den Objekteigenschaften aller Einzelfiguren findet sich jetzt ein Knopf, mit dem die enthaltenen Texturvarianten durchgeschaltet werden können. Diese Option ist sowohl für animierte Menschen als auch Tiere vorhanden, jedoch nicht für Tiergruppen.

Mit jedem Klick auf diesen Knopf schaltet man zyklisch eine Variante weiter. Die Auswahl betrifft die selektierte Figur. Alle anderen Figuren gleichen Typs bleiben davon unbeeinträchtigt.

Eine weitere Änderung betrifft das Zusammenspiel von animierten Figuren, Kontakten und Signalen: Die animierten Figuren stoppen jetzt an "Halt"-zeigenden Signalen und lösen selbst Kontakte aus.

Bitte beachten Sie, dass dabei **keine Unterscheidung zwischen Menschen und Tieren** getroffen wird. Vögel, die auf einem Gleis aufgesetzt wurden, werden ebenso Kontakte auslösen und an Signalen stoppen wie die Züge! Es ist daher ratsam, für Tiere separate, unsichtbare Wege zu verlegen.

# Allgemeine Korrekturen und Verbesserungen

- Der Fehler, welcher bei der Verbindung zweier Gleisenden im 3D Editor manchmal Lücken erzeugte, ist behoben.
- Im Eigenschaftenfenster von Kontaktpunkten gibt es wieder einen Knopf "lösche Kontakt".
- Die Aufzählung zugehöriger Kontaktpunkte in den Objekteigenschaften von Signalen beginnt jetzt mit der Nummer 001 (früher 000) und es wird sofort angezeigt, ob es einen Kontaktpunkt zu diesem Signal gibt.

#### **Neues Planfenster**

Mit dem Plug-In 1 bekommt EEP 13 eine zweite Darstellung im Planfenster. Die bisher mögliche optionale Einblendung der Bodentexturen fällt dafür weg. Der Knopf für die alternative Planfensterdarstellung befindet sich dort, wo zuvor die Texturumschaltung war. Die Taste C ändert damit ebenfalls ihre Funktion:



In der linken Hälfte ist die bekannte Darstellung zu sehen, rechts die neue, in welcher die Modelle nur durch Rahmen angedeutet werden. Signale haben in Darstellung dieser ein anderes Icon. Und alle Splines (Fahrwege) haben eine gestrichelte Linie zu beiden Seiten, welche ihre tatsächliche Breite markiert.

Die Hintergrundfarbe des Planfensters ist jetzt grau, wenn das Landschaftsrelief ausgeschaltet wird.

In dieser Darstellung sind Weichen- und Signalnummern besser lesbar. Elemente, die verschoben werden, erkennt man auf dem grauen Hintergrund ebenfalls deutlicher.



# Neues Kontextmenü für Gleise im Planfenster

Ähnlich, wie im 3D Editor, ruft man jetzt auch im Planfenster mit einem Rechtsklick auf ein markiertes Gleis zunächst ein Kontextmenü auf. Das **Objektfenster zum Gleis** findet man dann im Kontextmenü unten unter "**Gleiseigenschaften**".



Jedes Gleis kann mittels Kontextmenü in eine 2-Wege- oder 3-Wege-Weiche sowie ein Endgleis gewandelt werden.

Ebenso ist die Wandlung von Weichen und Endgleisen zurück in ein normales Gleis möglich.

Wenn es sich beim Gleis um einen Weichenantrieb handelt, dann können über dieses Kontextmenü die Anschlüsse "Fahrt" und "Abzweig" getauscht werden.

Bei 3-Wege Weichen lassen sich selbstverständlich alle drei Anschlüsse in jeder Kombination tauschen.



Mit dem Update 1 wurden auch die Regeln geändert, nach denen die Anschlüsse "Fahrt" und Abzweig" automatisch vergeben werden. Die Reihenfolge bei der Verlegung der Gleise spielt keine Rolle mehr. Entscheidend ist stattdessen der Radius der angeschlossenen Gleise. Diese Regel wirkt nur dann, wenn Gleise neu verlegt werden. Bestehende Gleisverbindungen auf Anlagen sind nicht beeinträchtigt.



Auch im 3D Editor können die Anschlüsse "Fahrt", "Abzweig" und "Koabzweig" jetzt nachträglich getauscht werden.

# Neue Signale

Mit dem Plug-In 1 werden zwei neue unsichtbare Signale installiert. Beide haben im 3D-**Editor** ein sichtbares Modell. Das unsichtbare Signal aus dem Grundbestand bekommt ebenfalls ein sichtbares Modell im 3D-**Editor**.



Links steht das Modell für unsichtbare Signale aus dem Grundbestand. In der Mitte ist das neue unsichtbare Signal mit Zugbeeinflussung zu sehen. Rechts ist das neue unsichtbare Signal ohne Einfluss auf den Verkehr. Die Modelle sind (genau wie Kontaktpunkte und Kameras) **nur** im 3D-**Editor** sichtbar und sollen bei der Positionierung der Signale und der zugehörigen Kontakte helfen.

Alle drei unsichtbaren Signale befinden sich in der Unterkategorie "Sonstige".

🧣 Signalsystem	✓ Modelle	
Kategorien	Anlagen Startsignal (User) Anlagen Startsignal liegend Anlagen Startsignal stehend DB_AM1_Signalschalter DKV-Signal_Alt Dummy (unsichtbar) Garagentor S82 Use	
Signaltafain	Unsichtbares Signal (Zugbeeinflussung)	Ü

Das Signal **"unsichtbares Signal (Logik)**" hat 99-mal die Stellung **"**Fahrt", durchnummeriert von 1 bis 99. Es kann zum Beispiel dazu dienen etwas zu zählen oder bestimmte Konditionen zu speichern, die man zu einem späteren Zeitpunkt prüfen möchte.

Das Signal "unsichtbares Signal (Zugbeeinflussung)" hat ebenfalls 99 Stellungen:

- 1 x "Halt"
- 1 x "Fahrt"
- 32 x "Fahrt mit …" gestaffelt von 5 km/h bis 300 km/h
- 32 x "nicht langsamer als", ebenfalls gestaffelt von 5 km/h bis 300 km/h
- 33 x "Geschwindigkeit", gestaffelt von 5 km/h bis 400 km/h. Diese Stellungen beeinflussen nicht die Soll- sondern die Ist-Geschwindigkeit ab dem Vorsignal. Am Hauptsignal erhält die eingestellte Sollgeschwindigkeit ihre Wirkung zurück. So können Streckenabschnitte (zwischen Vor- und Hauptsignal) mit einer festgelegten Geschwindigkeit durchfahren werden, ohne die Sollgeschwindigkeit zu verlieren.

#### Neue Option bei Signalen

In den Objekteigenschaften aller Signale gibt es die neue Option "nicht schneller als".



Dieser Wert ist für die Maximalgeschwindigkeit hinter dem Signal zuständig und hat nur dann Einfluss auf einen Zug, wenn dieser zuvor vom Signal angehalten wurde. Zeigt das Signal einen Fahrtbegriff, wenn der Zug das Vorsignal überfährt, dann ist dieser Wert ohne Bedeutung. Ist der Wert 0, dann verhält sich das Signal genauso wie gewohnt.

Bisher haben Züge die Signalstellung ignoriert, wenn sie bei "Halt" an einem Signal ankamen und dieses Signal anschließend auf beispielsweise "Fahrt mit 40 km/h" schaltete. Ein Fahrzeugkontakt war nötig, um hinter dem Signal mit veränderter Geschwindigkeit weiterzufahren. Die neue Option erlaubt jetzt die Vorgabe der maximalen Geschwindigkeit für den nächsten Streckenabschnitt im Signal selbst. Diese Vorgabe ist unabhängig von der tatsächlichen Signalstellung.

#### Neue Bedingung für Kontakte: "ist nicht"

Konnte man bisher nur eine Signal- oder Weichenstellung als zwingendes Kriterium für einen Kontakt vorgeben, so hat man mit dieser neuen Option jetzt auch die Möglichkeit, "alle bis auf eine Stellung" als zulässig zu definieren.

Anwendungsbeispiel: Ein mehrbegriffiges Signal hat nur eine "Halt"-, aber mehrere "Fahrt"-Stellungen. Mit der neuen Bedingung "Wenn Signal 5 ist nicht Halt" kann man erreichen, dass ein Kontakt bei allen "Fahrt"-Stellungen reagiert, bei der Stellung "Halt" jedoch nicht.

Um denselben Effekt zu erzielen, hätte man vorher für jede der möglichen "Fahrt"-Stellungen einen eigenen Kontakt benötigt.

Richtung eins     Richtung zwei     Zugschluss     Lichter an/aus     Ist-Zusta     Tenute	Aktivierung verzögert: 0 Aktivierungsdistanz: 0 nd: 0 Jeder: 1
Alle	
'ür Zug:	Filtername:
Alle	▼
Wenn Signal/Weiche # 5	ist nicht 💌 Halt 🔹
Lua Funktion:	
Iffekt:	
Fahrt	

# Virtuelle Zugdepots

Dank eines völlig neu gestalteten Einfahr-Kontakts kann nun **jeder beliebige Zug** in ein virtuelles Depot geschickt werden. Das bedeutet, dass Rangierarbeiten, Zugumbildungen oder "Kopf machen" keine Hürde mehr für die Verwendung der Zugdepots darstellen.

Und eine einfache, aber effektive neue Option in den Ausfahr-Kontakten der virtuellen Zugdepots erleichtert den Abruf von Zügen ebenfalls.

#### Einfahr-Kontakte



Die Einfahr-Kontakte haben jetzt Objekteigenschaften, die denen anderer Kontakte sehr ähnlich sind. In der unteren linken Ecke dieser Kontakte ist ein Feld für die Auswahl eines einzelnen Zugdepots.

Die Auswahl "Default Zug-Depot" entspricht dem bisherigen Verhalten. Ein Zug wird in all jenen Depots wieder bereitgestellt, in denen er schon gelistet ist. Wählt man hingegen ein konkretes Depot aus, dann wird der Zug diesem Depot **hinzugefügt**, falls er noch nicht darin enthalten ist. Optional kann er aus den anderen Depots abgemeldet werden.

Züge, die neu einem Depot hinzugefügt werden, verlassen das Depot (zu gegebener Zeit) mit der Sollgeschwindigkeit, Route und Fahrtrichtung, mit der sie den Einfahrkontakt ausgelöst haben.

Vorsicht ist geboten, wenn man Zugdepots auf mehreren Fahrwegsystemen nutzt. Denn im Einfahr-Kontakt werden alle Depots aufgelistet. Unachtsamkeit kann also dazu führen, dass ein Zug plötzlich auf der Straße fährt oder ein Auto auf dem Gleis.

#### Ausfahr-Kontakte

Die Ausfahrkontakte haben eine neue Option: Bisher ließen sich Züge nur über eine vorgegebene EEP-Zeit (also nach Fahrplan) oder in einer festen Frequenz abrufen. Jetzt kommt als dritte Möglichkeit die Angabe eines Signals hinzu.

Jedes Mal, wenn das angegebene Signal auf "Fahrt" schaltet, verlässt ein Zug das Depot. Alle anderen Signalstellungen haben keine Auswirkung. Der Standort dieses Signals ist frei wählbar. Ein Blocksignal auf der Strecke ist ebenso gut geeignet wie ein Schalter oder ein verborgendes Signal.

H			× .
Zug-Depot Id: 5			×
loute Ne	Richtun	ung Geschwindigkeit g eins 50 km/h	Auto-Auslass

#### Gruppenkontakte



Die Tabelle in den Gruppenkontakten zeigt nun bei Weichen- und Signalkontakten den eingestellten Effekt.

Das hilft sowohl bei der Unterscheidung vieler Kontakte als auch bei der Fehlersuche.

Außerdem haben die Spalten eine neue Reihenfolge bekommen.

#### Fahrstraßen Editor

Die Fahrstraßen können jetzt Editor mittels angepasst werden. Ein Rechtsklick auf ein ausgewähltes Startsignal öffnet den Editor. Oben links wählt man eins der Ziele aus, die mit dem Startsignal verbunden sind. Oben rechts entscheidet man, ob man die Signal- oder Weichenzustände bei Aktivierung oder bei Auflösung der Fahrstraße ändern möchte. In der Liste aktiviert man den Eintrag, der geändert werden soll. Und unten sucht man dann die gewünschte neue Stellung aus.

Pahrstrasse Zuel:       Fahrstrasse Zustand:         Nr. 1 Ziel 0039-1       Aktivikeren         Nr. 1 Ziel 0039-1       Aktivikeren         Nr. 1 Ziel 0039-1       Aktivikeren         1       DKV #0012         2       Signal #0202         3       Weiche #0026         4       Weiche #0027         Fahr       OK         Effekt:       Nr. 1         Halt       OK			Fahrstrasse	Start Id: 39		×	
Nr. 1 Ziel 0039-1    Aktivieren   Nr. : Signal/Weiche Effekt  1 DKW #0012 Von links nach rechts 2 Signal #0023 Halt 3 Weiche #0026 Abzweig 4 Weiche #0027 Fahrt  Effekt: Halt  Effekt: Halt OK  Fahrt Halt	ahrstrasse	Ziel:		Fahrstrasse Zustand:		hnse hnse	A A
Nr.:     Signal/Weiche     Effekt       1     DKW #0012     Von links nach rechts       2     Signal #0023     Halt       3     Weiche #0026     Abzweig       4     Weiche #0027     Fahrt	Nr. 1 Ziel O	039-1	-	Aktivieren		- 4	
1     DKW #0012     Von links nach rechts       2     Signal #0023     Halt       3     Weiche #0025     Abzweig       4     Weiche #0027     Fahrt	Nr.:	Signal/Weiche	Effekt			1 円 3	P et e
3 Weiche #0026 Abzweig 4 Weiche #0027 Fahrt Effekt: Halt Keine Fahrt Halt	1	DKW #0012 Signal #0023	Von links	nach rechts		A.	
4 Weiche #0027 Fahrt	3	Weiche #0025	Abzweig			25	128
Effekt Halt OK	4	Weiche #0027	Fahrt			10	Se 1
Effekt: Halt OK						Nº S	
Effekt Holt OK							
Effekt: Halt OK						144	
Effekt: Halt OK						22. 1	
Effekt: Halt Keine Fahrt Halt							134 403
Effekt Halt OK						C PA	
Effekt Halt OK							
Effekt: Halt OK							
Effekt: Helt OK							
Effekt: Halt OK							The state
Effekti Halt OK							
Effekt Halt OK							(1) (新報)(1)
Effekt Halt OK							i la statistica de la companya de la
Effekt Halt	1983	SALE DE LE CALLER		1	E		
Keine Pahrt Halt	Effe	ekti Halt			ОК		H H H H
Halt		Keine					
		Halt					
			1.	1. 1.			
			A	XXX		1	1 P P P 1
			AN	AN I			and the second second
			X	$\wedge$		1	

**Bei Weichen ist Vorsicht geboten.** Ändert man die Weichenstellung bei Aktivierung einer Fahrstraße, dann führt der Weg anschließend vielleicht nicht mehr zum gewollten Ziel. Außerdem bleiben die Gleise, welche durch die Fahrstraße reserviert werden, unverändert und würden daher bei veränderter Wegführung nicht mehr passen.

Bei Auflösung einer Fahrstraße kann es hingegen sinnvoll sein, bestimmte Weichen in eine Grundstellung zurück zu schalten. Außerdem können Fahrstraßen auch Weichen enthalten, die nicht im Fahrweg liegen, sondern andere Aufgaben erfüllen. Schutzweichen zum Beispiel. Oder Weichen in Schaltstrecken. Deren Stellung kann auch für die Aktivierung der Fahrstraße bedenkenlos geändert werden.

# Formatierte Tipp-Texte

Tipp Texte sind jetzt in vieler Hinsicht formatierbar. Fettschrift und Kursivschrift, die Schriftfarbe und der Schrifthintergrund können mit einfachen Befehlen variiert werden. Die Ausrichtung jeder Zeile ist ebenfalls variabel.

	neue Zeile
<b> &amp; </b>	Fettschrift an/aus
<i> &amp; </i>	Kursivschrift an/aus
<j></j>	Blocksatz aus (= linksbündig)
<c></c>	zentriert
<r></r>	rechtsbündig
<fgrgb=0,0,0></fgrgb=0,0,0>	Schriftfarbe in 8 Bit RGB Werten
<bgrgb=0,0,0></bgrgb=0,0,0>	Hintergrundfarbe in 8 Bit RGB Werten
	(Diese Hintergrundfarbe betrifft nur die Schrift)

Die Formatierung kann sowohl in den Objekteigenschaften, als auch in Lua Funktionen für Tipp-Texte eingesetzt werden. Letzteres ermöglicht Formatierungen, die sich ereignisgesteuert ändern.



## **GBS** Auswahl

Reiter in der unteren, rechten Ecke des Radarfensters erlauben jetzt die **direkte Auswahl** aller Stellpulte, welche eine Anlage enthält.

Zum Radarfenster kann man ebenfalls per Reiter zurückkehren. Oder mit der ESC-Taste.



#### Kamerapositionierung

Die 3D Kamera kann jetzt direkt im GBS auf ein Signal oder eine Weiche ausgerichtet werden:

Ein **Links**klick auf ein Signal oder eine Weiche bei gedrückter **Shift**-Taste **dreht** die Kamera so, dass sich das Zielobjekt in der Mitte des Blickfelds befindet.

Ein **Links**klick bei gedrückter **Strg**-Taste **positioniert** die Kamera genau vor dem zugehörigen Signal bzw. der zugehörigen Weiche.

# Neue GBS Elemente

Das GBS hat zwei neue Schalter, eine neue Anzeige und vier neue Weichen hinzubekommen.

Die Knöpfe sind als Ein-/Aus-Schalter, Reset-Schalter und Statusanzeige gestaltet. Diese Elemente besitzen **keine eigene Funktion**. Sie müssen mit einem Signal verknüpft werden, welches dann die gewünschten Aufgaben übernimmt. Somit kann man frei entscheiden, was genau ein- und ausgeschaltet, zurückgesetzt oder angezeigt werden soll.

Die beiden Schalter haben zwei Zustände.

Die Statusanzeige hat sieben Zustände (Aus und drei Lampen in je zwei Farben) und muss mit einem mehrbegriffigen Signal verknüpft werden um alle Stellungen auszunutzen.



Die beiden Schalter eignen sich für viele Zwecke. Da sie mit einem beliebigen Signal verknüpft werden, kann ihnen jede erdenkliche Aufgabe zugewiesen werden. Beispielsweise:

- Die Aktivierung eines Schattenbahnhofs (real oder virtuell)
- Der Anlagenstart.
- Ein- und Ausschalten einer Automatik (z.B. für den Bahnhofsverkehr)
- Rücksetzung aller Fahrstraßen

Die Statusanzeige dient nur der Anzeige selbst gewählter Zustände. Mögliche Einsatzbereiche sind:

- Füllzustand eines Schattenbahnhofs
- Aktuelle Stellung einer Ampelanlage
- Unterscheidung verschiedener Routen

und viele andere Informationen.

Wenn man diese Zustände in einem mehrbegriffigen Signal – z.B. dem neuen unsichtbaren Logik-Signal – festhält, dann kann die Statusanzeige damit verknüpft werden und so die aktuelle Stellung anzeigen.



Die neuen Weichen erlauben senkrechte Verbindungen zwischen zwei diagonal verlaufenden Gleisen.

#### Soundmodelle für eigene Sounds

Unter den Landschaftselementen werden in der Kategorie "Klänge" zwei neue Lautsprechermodelle installiert. Im Unterschied zu den bekannten Soundmodellen kann diesen Lautsprechern ein eigener Sound zugewiesen werden.

Ein Lautsprecher ist für Töne, die einmal abgespielt werden sollen. Das Läutwerk am Bahnübergang zum Beispiel. Der andere ist für Töne, die in einer Endlosschleife erklingen sollen. Eine Sportplatzatmosphäre würde in diese Kategorie fallen.



#### Neue Lua-Funktionen für Sounds

Zwei neue Lua-Funktionen ermöglichen jetzt ein Skript-gesteuertes Abspielen von Sounds.

Die erste ist für Soundmodelle (sowohl die neuen, als auch die bisher bekannten) gedacht:

EEPStructurePlaySound()

Diese Funktion benötigt den Lua-Namen des Soundmodells als erstes und true oder false (zum An- oder Abschalten) als zweites Argument. Als Lua-Name genügt die Lua-Nummer mit vorangestelltem #-Zeichen. Der Name muss als String (also in Anführungszeichen) angegeben werden.

EEPStructurePlaySound("#1",true) -- schaltet den Sound ein

Die zweite Funktion erlaubt es, **ortsunabhängig** einen Sound abzuspielen. So kann beispielsweise eine Glocke auf ein eingetretenes Ereignis aufmerksam machen, unabhängig davon, ob sich die aktuelle Kamera in der Nähe dieses Ereignisses befindet oder nicht.

```
EEPPlaySound()
```

Diese Funktion benötigt nur den Pfad und den Dateinamen des gewünschten Sounds:

EEPPlaySound("User/Bimmel.wav")

Wird kein absoluter Pfad angegeben, dann gilt der Pfad relativ ab "Resourcen/Sounds"

Beide Soundfunktionen liefern true zurück, wenn sie erfolgreich ausgeführt wurden.

#### Lua-Funktionen für Infotexte

Es gibt sechs neue Lua Funktionen, mit deren Hilfe Info Texte eingeblendet werden können, wie man sie bisher von Info Modellen und von der mobilen Kamera kennt:



#### Texteinblendung oben oder unten: EEPShowInfoTextTop()

EEPShowInfoTextBottom()

Diese beiden Funktionen benötigen folgende 7 Argumente:

(Rot,Grün,Blau,Größe,Zeit,Ausrichtung,Text)

- Rot, Grün und Blau bestimmen die Stärke der drei Farben. Dabei steht der Wert 1 für den maximalen Anteil! Das heißt, dass 1,1,1 Weiß ergibt. Die Werte 0.5, 0.5, 0.5 erzeugen ein mittleres Grau. Mit 1,1,0 ist die Schrift gelb, mit 0,1,0.7 ist sie türkis und so weiter ...
- **Größe** ist der Wert für die Schriftgröße. Der Wert 1 ergibt eine normal große Schrift. Mit 2 (das Maximum!) ist die Schrift doppelt und mit 0.5 (das Minimum!) nur halb so groß.
- **Zeit** bestimmt die Dauer der Texteinblendung in Sekunden. Mindestzeit ist 5 Sekunden. Das heißt, dass ein Text auch dann für 5 Sekunden steht, wenn man hier eine 0 einträgt. Die Dauer für die Ein- bzw. Ausblendung des Textes ist nicht in dieser Zeit enthalten.
- Ausrichtung bestimmt die Position des Textes. Der Wert 0 steht für Blocksatz, 1 für zentrierten Text, 2 für links und 3 für rechtsbündig.
- Text ist der anzuzeigende Text und muss als String angegeben werden.

Beispiel:

EEPShowInfoTextTop(1,1,1,1,10,1,"Weiß oben mittig 10 Sekunden")

Laufschrift oben oder unten: EEPShowScrollInfoTextTop()

EEPShowScrollInfoTextBottom()

Diese beiden Funktionen benötigen folgende 8 Argumente:

(Rot,Grün,Blau,Größe,Zeit,Ausrichtung,Geschwindigkeit,Text)

- Rot, Grün und Blau bestimmen die Stärke der drei Farben. Dabei steht der Wert 1 für den maximalen Anteil! Das heißt, dass 1,1,1 Weiß ergibt. Die Werte 0.5, 0.5, 0.5 erzeugen ein mittleres Grau. Mit 1,1,0 ist die Schrift gelb, mit 0,1,0.7 ist sie türkis und so weiter ...
- **Größe** ist der Wert für die Schriftgröße. Der Wert 1 ergibt eine normal große Schrift. Mit 2 (das Maximum!) ist die Schrift doppelt und mit 0.5 (das Minimum!) nur halb so groß.
- **Zeit** bestimmt die Dauer der Texteinblendung in Sekunden. Mindestzeit ist 5 Sekunden. Das heißt, dass ein Text auch dann für 5 Sekunden steht, wenn man hier eine 0 einträgt. Die Dauer für die Ein- bzw. Ausblendung des Textes ist nicht in dieser Zeit enthalten.
- Ausrichtung ist bei Laufschriften ohne Bedeutung, muss aber einen Wert (z.B. 0) enthalten.
- Geschwindigkeit ist die Laufgeschwindigkeit des Textes. Ein guter Anfangswert ist 0.2
- Text ist der anzuzeigende Text und muss als String angegeben werden.

Beispiel:

EEPShowInfoTextTop(0,1,0.7,1,20,0,0.2,"Laufschrift f. 20 Sek.")

Text ausblenden: Die folgenden zwei Funktionen dienen dazu, einen Info Text auszublenden.

EEPHideInfoTextTop()

EEPHideInfoTextBottom()

Diese beiden Funktionen benötigen keine Argumente.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit dem ersten Plug-In zu EEP 13.

Ihr EEP Team Trend.