

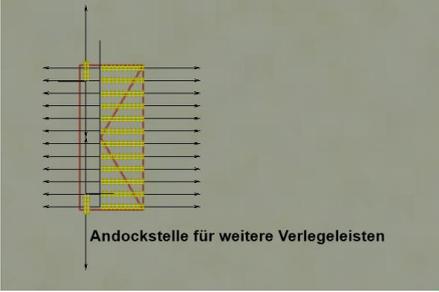
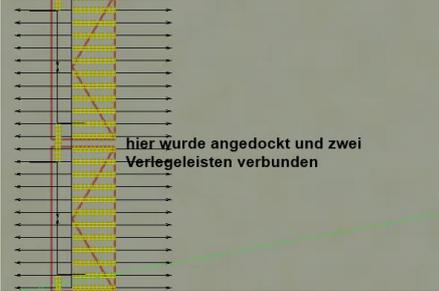
## UD1 – Bahnsteig- und Bahnhofsystem

Mit meinem Modell möchte ich versuchen ein wenig frischen Wind in den Anlagebau zu bringen. Auch bei der Bahn finden derzeit an vielen Stellen Renovierungen bzw. Sanierungen statt. Allerdings geht dies aufgrund fehlender finanzieller Mittel nur sehr schleppend über die Bühne.

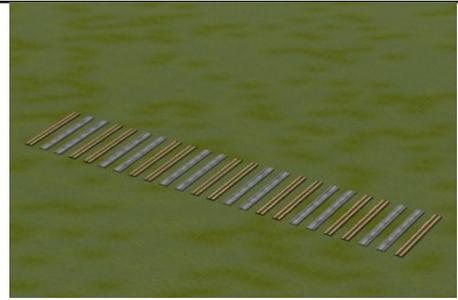
Aus diesem Grunde habe ich für EEP mein Bahnsteigsystem entwickelt. Und damit der Einsatz vereinfacht wird, habe ich eine Verlegeleiste erschaffen. Unter Verwendung dieser Verlegeleiste schafft man einen schnellen Einstieg in das Modell. Natürlich ist dies kein Muss und es bleibt jedem selbst überlassen wie er vorgeht. Der Kreativität jeden Einzelnen sind keine Grenzen gesetzt.

Doch hier zunächst einmal ein paar grundlegende Daten:

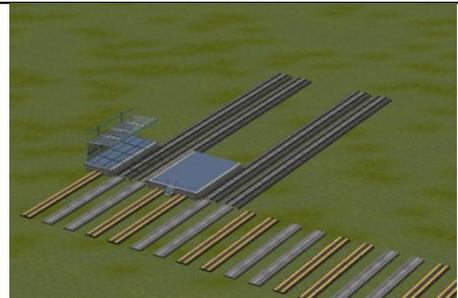
1. Die Gleishöhe liegt bei 60 cm.
2. Der Gleisabstand ist 4,50 m bzw. 450 cm.
3. Die Höhe der Bahnsteigkante bzw. – Fläche liegt bei 1,25 m bzw. 125 cm.
4. Die Breite der Bahnsteige beträgt 10,20 m bzw. 1020 cm und 5,60 m bzw. 560 cm.
5. Für Immobilien die zu diesem Modell gehören, ist ein Einsetzhöhe von automatisch 125 cm vorgesehen. Um diese an anderer Stelle einzusetzen muss nur die Objekteigenschaft korrigiert werden.
6. Die einzelnen Bahnsteigmodule gibt es in einer Länge von 15 bzw. 30 Metern. Alle sind untereinander kombinierbar und ein Andocken kann beidseitig erfolgen.
7. **WICHTIG !!!** Für den Einsatz der Module sollte in jedem Fall der Gleisstil „Unsichtbares Gleis“ verwendet werden.

<p><b><u>Die Verlegeleiste</u></b></p> <p>Ein Hilfsmaterial welches den Einstieg in das System erleichtert. In der Basisversion kann ein Bahnhof mit bis zu 6 Fahrwegen erstellt werden.</p> <p>Wie rechts aus dem Bild hervorgeht sind die gelb/grauen Streifen für den Anschluss von Bahnsteigmodulen und die grauen Streifen für den Anschluss von Fahrwegen vorgesehen. Der Gleisabstand (wie schon anfangs erwähnt) liegt bei 450 cm.</p>	 <p>gelb/grau = Anschluss von Bahnsteigmodulen grau = Anschluss Fahrweg</p> <p>Verlegeleiste (Basis)</p>
<p><b><u>Andockstellen</u></b></p> <p>Die Verlegeleiste verfügt über zwei Andockstellen. Hierdurch kann die Verlegeleiste in vertikaler Richtung beliebig erweitert werden.</p>	 <p>Andockstelle für weitere Verlegeleisten</p>
<p>Hier wurden zwei Verlegeleisten verbunden und somit die Erstellung eines 12 gleisigen Bahnhofes ermöglicht.</p>	 <p>hier wurde angedockt und zwei Verlegeleisten verbunden</p>

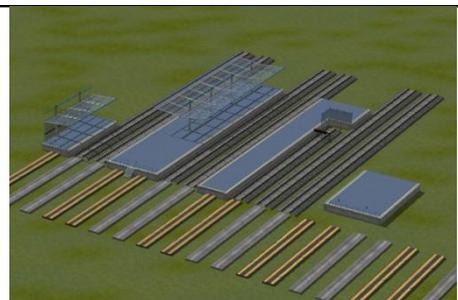
Und so sieht das Ganze dann in der 3D-Ansicht aus.



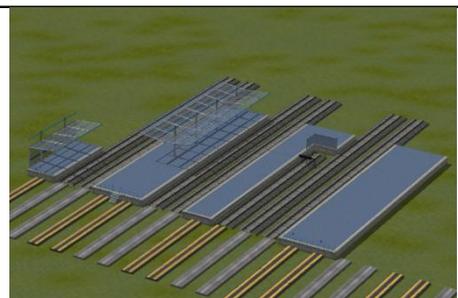
Und so sieht es dann aus wenn man die ersten Module eingesetzt hat.



Und an dieser Stelle muss ich schon einer meiner Aussagen widersprechen:  
Die gelb/grauen Streifen sind nicht nur für den Anschluss eines Bahnsteigmodul gedacht, man kann auch daran einen Fahrweg andocken.  
Nämlich dann wenn man eine Bahnsteigbreite von 560 cm hat und ein Stumpfgleis verlegen möchte.  
Siehe Abbildung rechts à



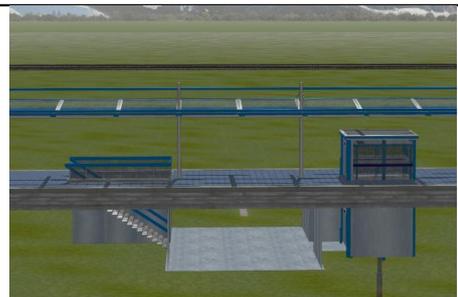
Und mit jedem Einsatz eines weiteren Moduls wächst der Bahnhof bis hin zu der Größe die man sich vorstellt.  
Natürlich auch davon abhängig welche Züge in ihm halten sollen.



### **Die Ausgänge im Bahnsteigbereich**

Und hier haben wir es mit einer Besonderheit zu tun. Die Bahnsteige mit den Ausgängen verfügen über einen unterirdischen Tunnel (... so wie im wahren Leben).

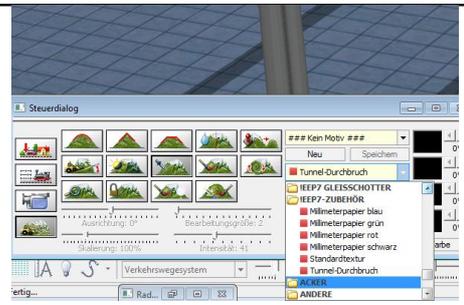
Und wenn man diese dann...



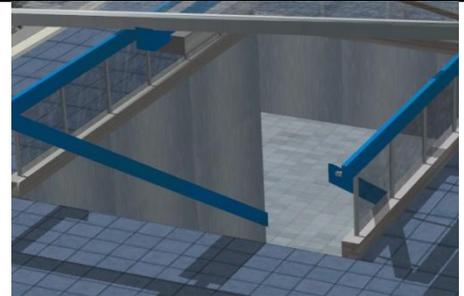
... zum Einsatz bringt, wird die Sicht durch die Anlagenoberfläche blockiert. Und dafür gibt es bei EEP in der Oberflächengestaltung ein Hilfsmittel.



Wenn man die Anlagenoberfläche im 3D-Modus editieren möchte, dann öffnet sich ja bekannter Weise ein Fenster in welchem man auch die Texturen findet, die man aufrufen möchte. In unserem Fall müssen wir im Auswahlfenster bis „IEEP7-Zubehör“ scrollen und hier die Textur „Tunnel-Durchbruch“ wählen.



Und wenn man das dann gemacht hat, sieht es doch schon viel besser aus – oder ?  
Allerdings eine bitte – diese Textur nur im Bereich der Ausgänge bzw. der Empfangshalle – die auch zu den Ausgängen gehört – aufrufen.



Natürlich kommt es auch durch den Auftrag der „Tunnel-Durchbruch-Textur“ zwischen den Gleisen in der Anlagenoberfläche zu einer Lücke, da die Tunnel unterirdisch verbunden und durchgängig sind. Ab auch hierfür gibt es eine hervorragende Lösung:

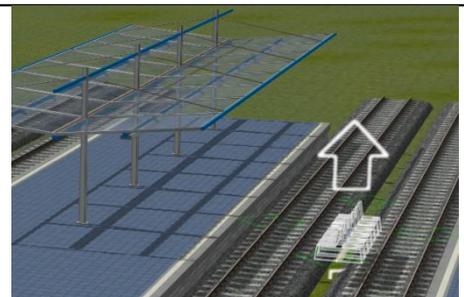


Und zwar im Bereich der „Wasserwege“. Da gibt es von LW1 verschiedene Schottersplines, die man zur Abdeckung der Lücke verwendet. Und das ist nicht nur nützlich sondern sieht auch noch gut aus.

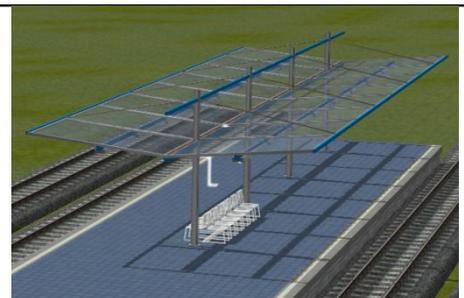


### Das Editieren im 3D-Bereich

Hier muss ich eine Besonderheit ansprechen. Und zwar betrifft dies die Module die eine Überdachung haben. Hier gibt es auch bei Beleuchtung „Lichtkegel“. Und dies Lichtkegel – auch wenn sie unsichtbar sind – verhalten sich wie eigenständige Objekte. Ein editieren dahinter ist nicht möglich.

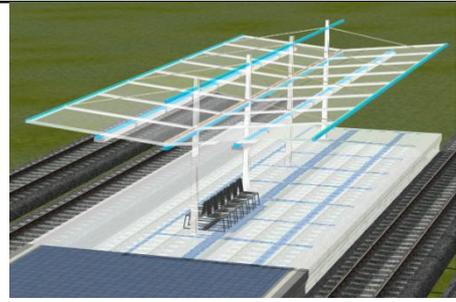


Aus diesem Grunde setzt man beispielweise eine Sitzbank außerhalb – z.B. im Gleisbereich ein (siehe vorstehendes Bild) und man bewegt sie dann an die Stelle, an der man sie unter der Überdachung haben will. Schließt man den Editiervorgang ab, möchte aber vielleicht nochmal etwas verschieben – ja, dann passiert das Folgende...



... man versucht zwar die Bank anzuklicken, aber wie schon vorstehend beschrieben ist der Lichtkegel im Weg und meint beim Anklicken er würde editiert werden.

Aber wir haben ja immer noch die 2D-Ansicht. Hier können wir unsere Bank verschieben ohne Ende und wenn sie uns an dieser Stelle nicht gefällt, auch entfernen. Aber wie gesagt, dass alles nur bei den überdachten Modulen.



So, dann hoffe ich an dieser Stelle alles Erwähnenswerte geschrieben zu haben. Doch da niemand unfehlbar ist, kann auch ich natürlich etwas vergessen.

Sollten noch Fragen auftreten kann man mich jederzeit in den „Kon-Sprechstunden“ in den Foren ansprechen. Soweit es dann in meiner Macht liegt, werde ich natürlich so schnell als möglich antworten.

Viel Spass beim Bauen wünscht  
Ulli Dellwig (UD1)