

# Beschreibung zum Übergangsstück 2spur auf 1spur (V13KDH10087)

## *Einsatzgebiet:*

Dieses Gleisobjekt dient dazu, auf einfache Art und Weise den Übergang von einer „alten“ 2spurigen Straße auf das neuere Einwegsystem herzustellen.

Das Gleisobjekt hat eine Länge von 40 m und ist mit unsichtbaren Straßensplines ausgestattet.

Auf der Oberfläche des Gleisobjekts ist eine schematische Darstellung zu sehen.

Hier ist zu erkennen wo noch virtuelle Verbindungen hergestellt werden müssen und in welcher Richtung die Kontaktpunkte liegen müssen.

---

## *Installation*

---

Das Gleisobjekt wird in den Ordner Gleisobjekte\Strassen installiert und wird dann in der Rubrik Strassenobjekte→Sonstige→Sonstige angezeigt. Der Modellname lautet:

Übergang Straße 1spur auf 2spur DH1

---

## *Der Einbau*

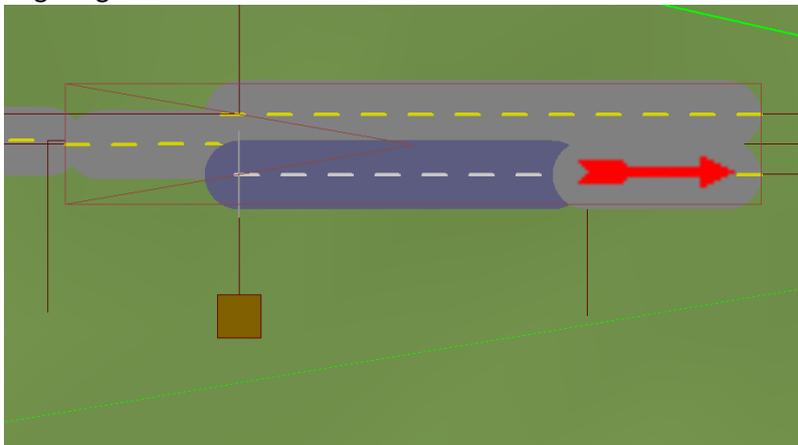
---

Um das Gleisobjekt zu nutzen sollte zunächst ein 2-spuriger Straßenspline verlegt werden.

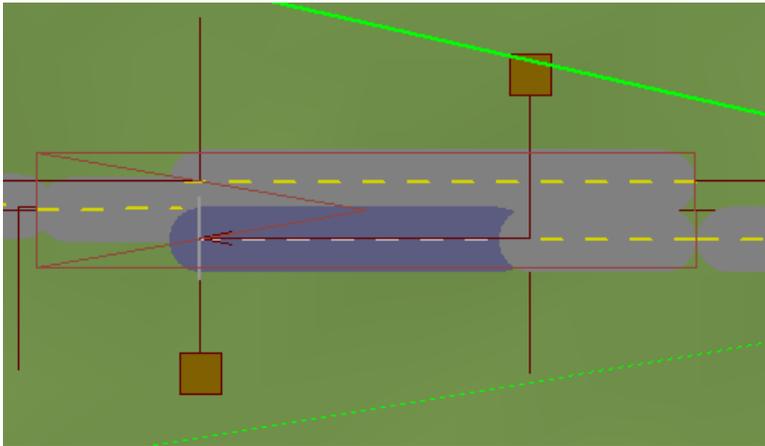
Das Gleisobjekt wird dann (am einfachsten im 3D Editor) an das Ende des Splines heran geschoben.

Die weiteren Arbeiten werden dann im 2D Editor verrichtet.

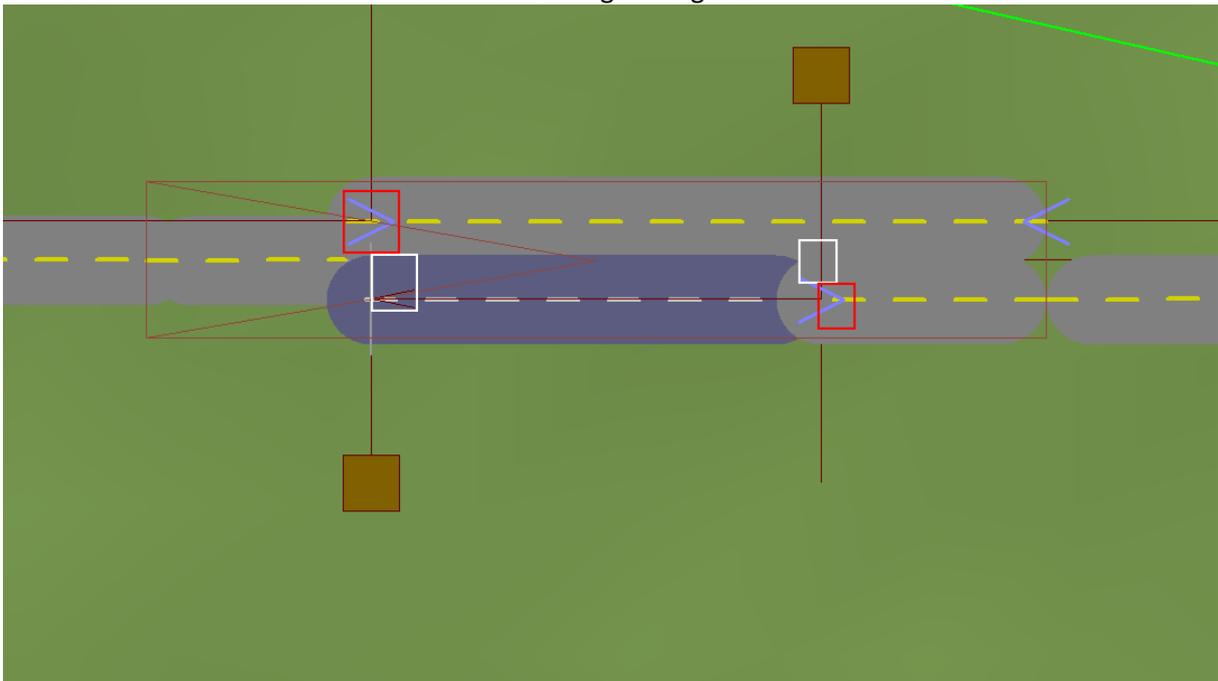
Es kann sein, dass das Weichensymbol auf der Seite mit den beiden einspurigen Splines nicht angezeigt wird.



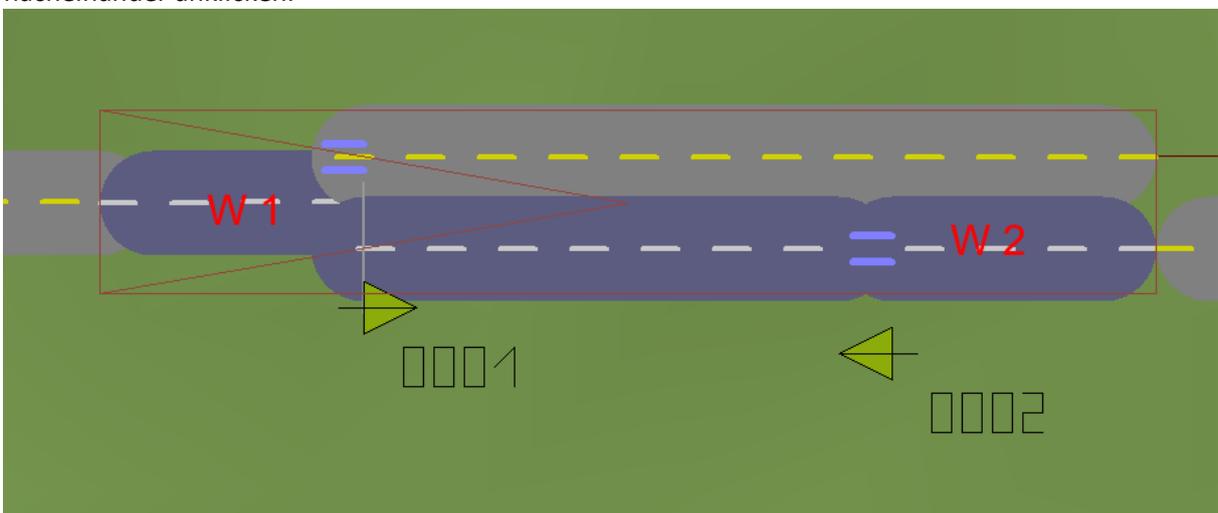
Wird ein Einspurspline an das im Bild markierte Gleis angeschlossen, dann erscheint das Weichensymbol.



Als nächstes müssen nun die virtuellen Verbindungen hergestellt werden...



Im Bild habe ich mit weißen Rechtecken die Position der nicht sichtbaren Gleisenden markiert. Die beiden beieinander liegenden Rechtecke (rot und weiß) zum Erstellen einer Virtuellen Verbindung nacheinander anklicken.



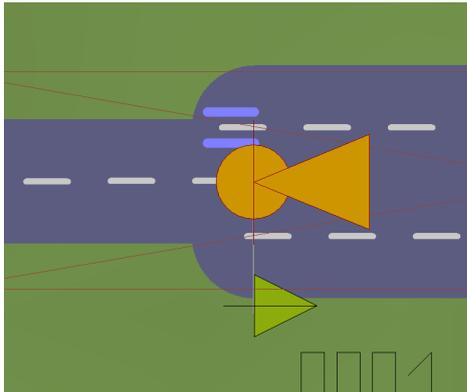
Die WeichenIDs können bei Ihnen abweichen. Ich habe aber mal die Gleisstücke beschriftet, die eine Weiche sind.

Dies ist für das nun folgende einsetzen der Weichenkontakte wichtig.

Wählen sie zunächst das Signalsystem aus und stellen Sie Kontaktpunkt für: Weiche ein.

Nun klicken sie auf die erste Weiche. Es erscheint ein grüner Kontaktpunkt.

Stellen sie die Weiche auf Abzweig und schieben sie den Kontaktpunkt so weit an das Weichensymbol wie es geht. Wenn der Kontaktpunkt auf das benachbarte Gleis springt schieben Sie ihn wieder zurück.



Die Einstellung im KP entnehmen Sie dem folgenden Bild

Kontaktpunkt für Weiche: 0001

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

<input type="checkbox"/> Richtung eins	Aktivierung verzögert: <input type="text" value="0"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Richtung zwei	Aktivierungsdistanz: <input type="text" value="0"/>
<input type="checkbox"/> Zugschluss	Jeder: <input type="text" value="1"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Automatik-/Manuellbetrieb	<input checked="" type="checkbox"/> Lichter an/aus

Für Route:   Ist-Zustand:

Für Zug:   Filtername:

Wenn Signal/Weiche #  ist

Lua Funktion:

Effekt:

Wenn das Einsetzen der Kontaktpunkte beendet wurde dann stellen Sie bitte beide Weichen wieder auf Fahrt. Sonst fahren die Fahrzeuge im Betrieb auf die falsche Straßenseite. Sollte das Fahrzeug später springen, dann ändern sie bitte die Einstellung auf Abzweig.

Viel Spaß mit dem Modell

Gruß  
Dieter Hirn (DH1)

# Description for transition pieces 2spur on 1spur (V13KDH10087)

## *application :*

This track object is used to produce a simple way to transition from an "old" 2spurigen street to the newer one-way system.

The track object has a length of 40 m and is equipped with invisible Straßensplines. On the surface of the track object can be seen a schematic representation. Here can be seen where even virtual connections must be made and in what direction must be the contact points.

---

## *installation*

---

The track object is installed in the folder track objects \ streets and then visit the Street Objects • other • Other displayed. The model name is:

Transition road 1spur on 2spur DH1

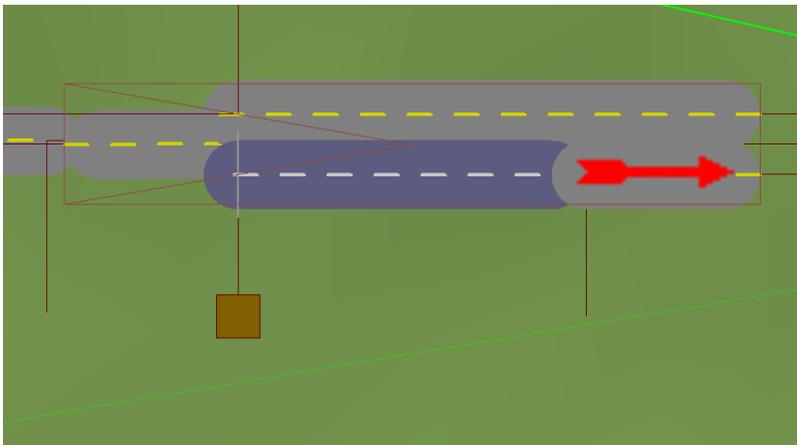
---

## *The installation*

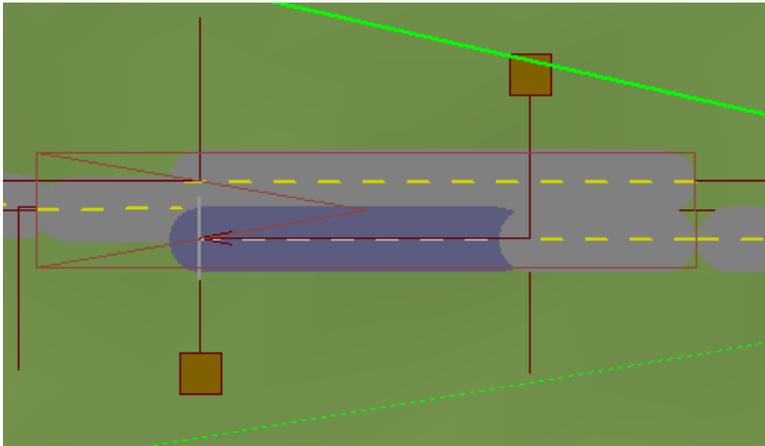
---

To use the track property, a two-lane Straßenspline should first be laid. The track object is then (easiest in the 3D editor) pushed approach the end of the spline. Further work will be done in 2D Editor.

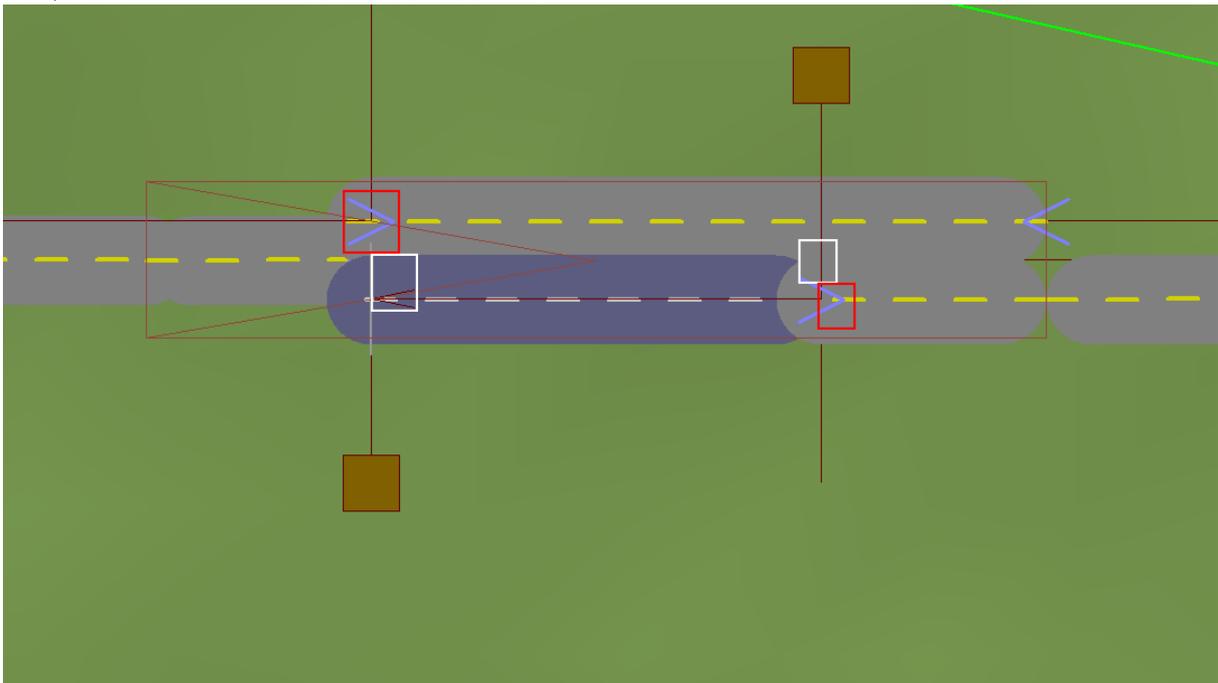
It may be that the turnout symbol is not displayed on the side with the two-lane splines.



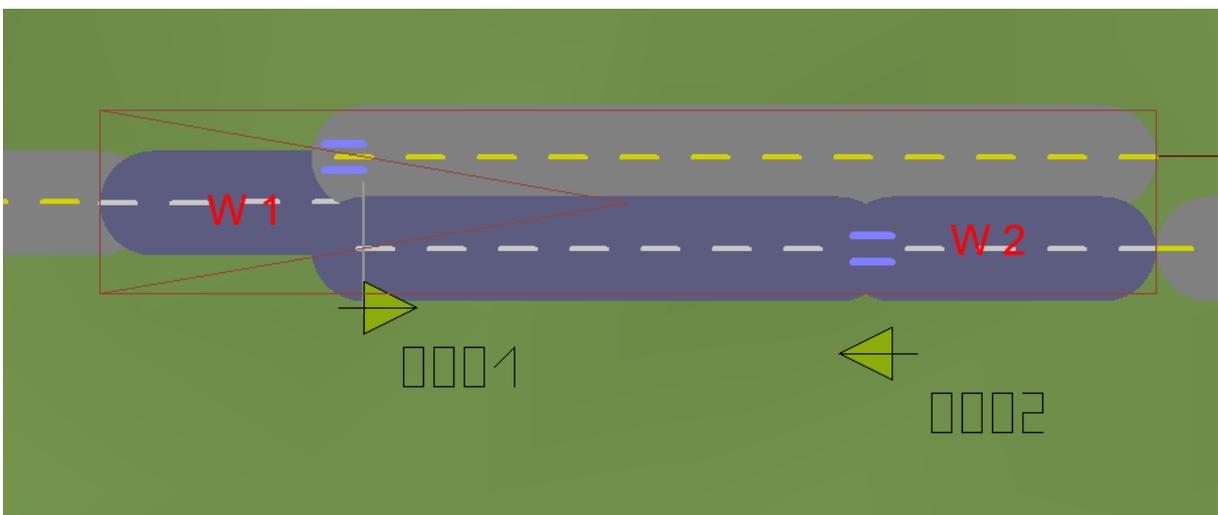
If a Einspurspline connected to the marked in the picture track, then the turnout symbol appears.



Next, the virtual connections have to be made ...



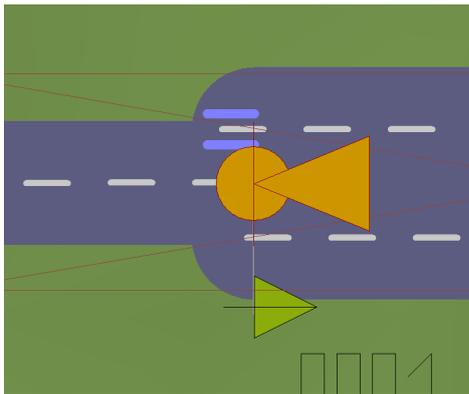
In the picture I have marked with white rectangles the position of the invisible track ends. The two rectangles spaced (red and white) to create a virtual connection click successively.



The WeichenIDs can differ with you. But I have even labeled the track pieces that are a crossover.

This is important for the ensuing use of the switch contacts. First select the signal system and make contact point for: soft one. Now click on the first switch. You will see a green point of contact.

Set the switch to tap and slide the contact point as far to the turnout symbol as it gets.



The settings of the following image in KP

Kontaktpunkt für Weiche: 0001

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

<input type="checkbox"/> Richtung eins	Aktivierung verzögert:	0
<input checked="" type="checkbox"/> Richtung zwei	Aktivierungsdistanz:	0
<input type="checkbox"/> Zugschluss		
<input checked="" type="checkbox"/> Automatik-/Manuellbetrieb	<input checked="" type="checkbox"/> Lichter an/aus	Jeder: 1

Für Route: Alle (dropdown) Ist-Zustand: 0

Für Zug: Alle (dropdown) Filtername: (text field)

Wenn Signal/Weiche # (text field) ist (dropdown) (text field) (dropdown)

Lua Funktion: (text field)

Effekt: Fahrt (dropdown)

Tipp-Text    Lösche Kontakt    OK    Abbrechen

If the vehicle later jump, then please change the setting to branch.

Have fun with the model

greeting

Dieter brain (DH1)