
Beschreibung zu den dynamischen Winterstraßen aus dem Set V16NDH10153

Die Möglichkeit, das Aussehen eines Splines beim Überfahren mit einem geeigneten Rollmaterial zu verändern besteht seit EEP 16 mit dem Plugin 4.

Ich habe diese Möglichkeit im vorliegenden Set benutzt um einspurigen Straßensplines ein winterliches Aussehen zugeben.

Dafür habe ich 2 meiner einspurigen Straßen (Teer1_onway und Teer2_oneway) um diese Funktion erweitert.

Die Splines können jeweils 3 Zustände haben.

Beim Einsetzen der Splines ist die schneefreie Straße eingeschaltet.

Der nächste Layer zeigt Spurrillen auf den Fahrbahnen und der Layer 3 zeigt eine schneebedeckte Fahrbahn.

Ich habe ebenso 2 Gehwege aus meinem Bestand erweitert. Auch hierbei gilt

Layer 1 ist schneefrei, Layer 2 ist eine freigeräumte Spur und Layer 3 ist schneebedeckt.

Jeden der Splines gibt es in einer „2D“ und in einer „3D“ Version. Den Unterschied werden Sie schnell heraus finden.

Umschalten der Spline Layer

Um den Zustand des Splines zu wechseln liegen dem Set 3 Schaltfahrzeuge bei.

Der Name des Fahrzeugs weist darauf hin, welchen Layer das Fahrzeug sichtbar macht.

Layer 1 = schneefrei, Layer 2 = Spurrillen, Layer 3 = geschlossene Schneedecke

Besonderheit:

Die Fahrzeuge fahren nicht sichtbar auf dem Spline sondern vielmehr unter dem Spline. Sie reagieren auf Signale und Weichen, wenn sie aber auf ein Fahrzeug zufahren bei dem die Kupplungen hinten aktiv sind und bei dem Schaltauto bei Kupplungen aktiv sind, dann fahren sie unter anderen Fahrzeugen hindurch.

Wichtig ist aber, wenn Sie einen Spline, auf dem sich ein solches SA befindet bewegen wollen, dann geht das zwar, das SA bleibt aber nicht am Spline und die Anlage wird abstürzen!!!

Eigene Fahrzeuge für die Umschaltung der Layer benutzen...

Auf der Testanlage befinden sich 2 Winterdienstfahrzeuge von HB3 die für EEP 7 gebaut wurden. Damals war an eine Verwendung auf dynamischen Splines gar nicht zu denken. Dennoch können nahezu alle Fahrzeuge genutzt werden.

Dafür müssen Sie nur die ini-Datei des Fahrzeugs ein wenig erweitern.

[Override_Vehicle]

FieldState = 2 der Wert hier gibt an, welcher Layer vom Fahrzeug eingeschaltet werden soll

FieldWorkAxis = 2 dieser Wert schaltet eine Achse des Fahrzeugs ein wenn das Fahrzeug auf den Spline fährt

FieldWorkOfs = 200.0 gibt den Abstand in Zentimeter zum Mittelpunkt des Fahrzeugs an ab dem der Spline verändert wird

FieldWorkCheckOfs = 680.0 gibt den Abstand in Zentimeter an in dem der veränderbare Spline erkannt wird

FieldStateSide = 0 gibt an in welche Fahrtrichtung der Spline verändert wird
1: in Vorwärtsrichtung, 0: in beide Richtungen, -1: in Rückwärtsrichtung.

Und nun viel Spaß mit verschneiten Straßen
Dieter Hirn (DH1)

Description of the dynamic winter roads from the set V16NDH10153

The possibility to change the appearance of a spline when passing over it with a suitable rolling stock exists since EEP 16 with plugin 4.

I used this option in the present set to give single lane road splines a wintry look.

For this I added this feature to 2 of my single lane roads (tar1_onway and tar2_oneway).

The splines can have 3 states each.

When the splines are inserted, the snow-free road is switched on.

The next layer shows ruts on the roadways and layer 3 shows a snow-covered roadway.

I have also extended 2 sidewalks from my stock. Also here applies

Layer 1 is snow-free, Layer 2 is a cleared lane, and Layer 3 is snow-covered.

Each of the splines is available in a "2D" and a "3D" version. You will quickly find out the difference.

Switching the spline layers

To change the state of the spline, 3 switch vehicles are included in the set.

The name of the vehicle indicates which layer the vehicle makes visible. Layer 1 = snow-free, Layer 2 = ruts, Layer 3 = closed snow cover Special feature:

The vehicles do not drive visibly on the spline but rather under the spline. They react to signals and switches, but when they approach a vehicle with active couplings at the rear and with active couplings at the switching car, they pass under other vehicles.

But it is important, if you want to move a spline, on which such a SA is located, this is possible, but the SA does not stay at the spline and the system will crash!!!

Use your own vehicles for switching layers...

On the test layout there are 2 winter service vehicles from HB3 that were built for EEP 7. At that time, a use on dynamic splines was not even to think about. Nevertheless, almost all vehicles can be used.

To do this, you just need to expand the ini file of the vehicle a little.

`[Override_Vehicle]`

`FieldState = 2` thevalue here specifies which layer should be switched on by the vehicle
`FieldWorkAxis = 2` this value switches on an axis of the vehicle when the vehicle is on drives the spline

`FieldWorkOfs = 200.0` specifies the distance in centimeters to the center of the vehicle from which the spline is changed

`FieldWorkCheckOfs = 680.0`
 Specifies the distance in centimeters at which the changeable spline is detected.

`FieldStateSide = 0` indicates in which direction the spline is changed.

1: in forward direction, 0: in both directions, -1: in reverse direction.

And now have fun with snowy roads Dieter Hirn
(DH1)

Description des routes d'hiver dynamiques du kit V16NDH10153

La possibilité de modifier l'apparence d'une spline lors du passage d'un matériel roulant approprié existe depuis EEP 16 avec le plugin 4.

J'ai utilisé cette possibilité dans le présent kit pour donner un aspect hivernal à des splines de route à une voie.

Pour cela, j'ai ajouté cette fonction à 2 de mes routes à voie unique (Teer1_onway et Teer2_oneway). Les splines peuvent avoir chacune 3 états.

Lors de la mise en place des splines, la route sans neige est activée.

La couche suivante montre des ornières sur les chaussées et la couche 3 montre une chaussée recouverte de neige.

J'ai également élargi deux trottoirs de mon stock. Ici aussi, la règle est la suivante

La couche 1 est exempte de neige, la couche 2 est une piste déneigée et la couche 3 est recouverte de neige.

Chacune des splines existe en version "2D" et en version "3D". Vous découvrirez rapidement la différence.

Commutation de la couche d'aubier

Pour changer l'état de la spline, 3 véhicules de commutation sont joints au kit.

Le nom du véhicule indique quelle couche le véhicule rend visible. Couche 1 = sans neige, couche 2 = ornières, couche 3 = couche de neige fermée Particularité :

Les véhicules ne roulent pas de manière visible sur la spline, mais plutôt sous la spline. Ils réagissent aux signaux et aux aiguillages, mais s'ils se dirigent vers un véhicule dont les attelages sont actifs à l'arrière et dont la voiture de commande est active sur les attelages, ils passent alors sous d'autres véhicules.

Mais il est important de savoir que si vous voulez déplacer un spline sur lequel se trouve un tel SA, cela est certes possible, mais le SA ne reste pas sur le spline et l'installation se bloque !!

Utiliser ses propres véhicules pour la commutation des couches

Sur le site d'essai se trouvent deux véhicules de service hivernal de HB3 qui ont été construits pour EEP 7. A l'époque, il n'était même pas question de les utiliser sur des splines dynamiques.

Cependant, presque tous les véhicules peuvent être utilisés.

Pour cela, il suffit d'élargir un peu le fichier ini du véhicule.

[Override_Vehicle]

FieldState = 2 lavaleur ici indique quelle couche doit être activée par le véhicule
FieldWorkAxis = 2 cette valeur active un axe du véhicule lorsque le véhicule se trouve sur

conduit la spline

FieldWorkOfs = 200.0 indique la distance en centimètres par rapport au centre du véhicule à partir de laquelle la spline est modifiée

FieldWorkCheckOfs = 680.0

indique la distance en centimètres à laquelle la spline modifiable est reconnue

FieldStateSide = 0 indique dans quel sens la spline est modifiée

1 : dans le sens de la marche avant, 0 : dans les deux sens, -1 : dans le sens de la marche arrière.

Et maintenant, amusez-vous bien sur les routes enneigées Dieter Hirn (DH1)

Opis dynamicznych dróg zimowych z zestawu V16NDH10153

Możliwość zmiany wyglądu splajnu przy przejeździe po nim odpowiednim taborem istnieje od EEP 16 z pluginem 4.

W prezentowanym zestawie użyłem tej opcji, aby nadać zimowy wygląd splinom jednopasmowych dróg.

W tym celu dodałem tę funkcję do 2 moich dróg jednopasmowych (Tar1_onway i Tar2_oneway).

Splajny mogą mieć po 3 stany.

Po włożeniu klinów włącza się droga odśnieżana.

Kolejna warstwa pokazuje koleiny na jezdniach, a warstwa 3 - odśnieżoną jezdnię.

Przedłużyłem też 2 ścieżki dla pieszych z mojego zasobu. Tutaj też

Warstwa 1 to pas odśnieżony, warstwa 2 to pas odśnieżony, a warstwa 3 to pas odśnieżony.

Każdy ze splajnow dostępny jest w wersji "2D" i "3D". Szybko przekonasz się o różnicy.

Przełączanie warstw splajnu

Aby zmienić stan splinu, w zestawie znajdują się 3 pojazdy przełączające.

Nazwa pojazdu wskazuje, którą warstwę pojazd uwidacznia. Warstwa 1 = bezśnieżna,

Warstwa 2 = koleiny, Warstwa 3 = zamknięta pokrywa śnieżna Cecha szczególna:

Pojazdy nie jeżdżą w widoczny sposób po wielowypustach, a raczej pod wielowypustami. Reagują na sygnały i zwrotnice, ale gdy zbliżają się do pojazdu z aktywnymi sprzęgami tylnymi i wagonu z aktywnymi zwrotnicami, przejeżdżają pod innymi pojazdami.

Należy jednak zauważyć, że jeśli chcemy przesunąć splajn, na którym znajduje się taki SA, jest to możliwe, ale SA nie pozostaje na splajnie i system ulegnie awarii!!!!

Użyj własnych pojazdów do przełączania warstw...

Na makiecie testowej znajdują się 2 pojazdy służb zimowych z HB3, które zostały zbudowane dla EEP 7. Wówczas nie myślano o zastosowaniu ich na dynamicznych splinach. Niemniej jednak, prawie wszystkie pojazdy mogą być wykorzystane.

Aby to zrobić, wystarczy nieco rozbudować plik ini pojazdu.

[Override_Vehicle]

FieldState = 2 wartość tutaj wskazuje, która warstwa ma być przez pojazdFieldWorkAxis = 2
wartość ta włącza oś pojazdu, gdy pojazd jest
napędza klin

FieldWorkOfs = 200.0 wskazuje odległość w centymetrach od środka pojazdu, od którego
zmienia się spline.

FieldWorkCheckOfs = 680.0
Wskazuje odległość w centymetrach, przy której wykrywany jest zmienny
splot.

FieldStateSide = 0 wskazuje, w którym kierunku zmieniany jest splajn
1: w kierunku do przodu, 0: w obu kierunkach, -1: w kierunku do tyłu.

A teraz baw się dobrze na zaśnieżonych drogach

Dieter Hirn (DH1)