

### 1. Start der Demoanlage:

Wenn Sie nur die Demoanlage (im EEP-Shop unter „Probieren“, der Download V16NSM20131\_preview.zip) starten möchten um sich die Abläufe anzusehen dann schalten Sie bitte die Signale 1 und 2 – wie in der Beschreibung zum Shopset angegeben - auf Fahrt. Signal 1 aktiviert den Schwellenkran und schaltet sofort wieder auf Halt (kein Fehler) Signal 2 startet den Bauzug.

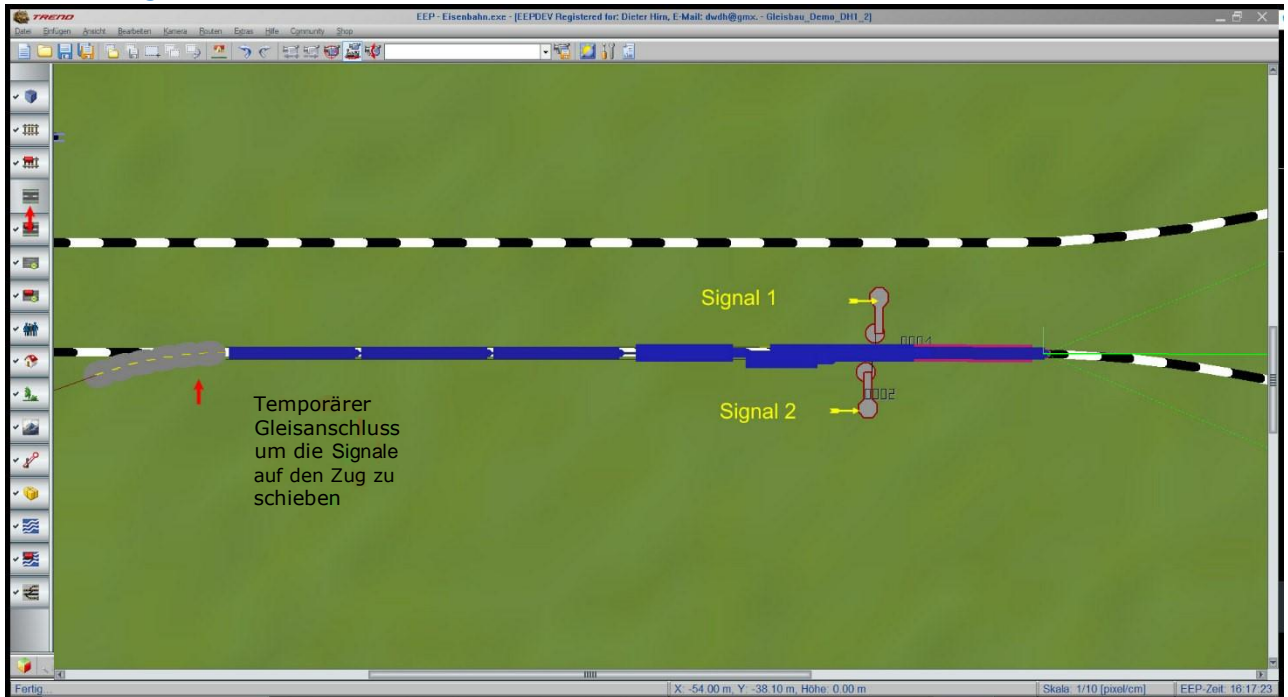
#### Wichtiger Hinweis:

Immer wenn der Kran steht fährt der Zug und umgekehrt!!

### 2. Zusammenbau und Betrieb eines eigenen Zuges:

In der folgenden Anleitung möchte ich erklären, wie Sie einen eigenen Zug vorbereiten und welche Eintragungen Sie in den Tabellen der Lua-Datei ändern / ergänzen müssen.

#### Vorbereitung

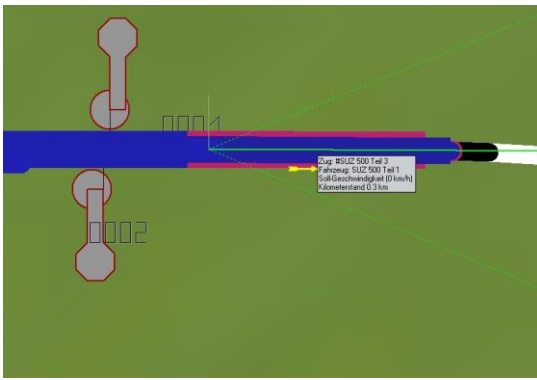


Bleiben Sie bitte im 2D Editor und wechseln sie in den Layer Signale.

Schieben Sie nun 2 unsichtbare Signale über das temporäre Gleis bis zum vorderen Ende des Zugs. Sie sehen im Bild oben, dass ich die Vorsignale sehr nah an die Signale geschoben habe. Um später den Ablauf besser steuern zu können habe ich eines der Signale in entgegengesetzter Richtung zum anderen angeordnet.

Die ID dieser Signale tragen Sie bitte im Lua Script Trackdemo.lua in den Zeilen **2** und **3** hinter dem  ein.

Als nächstes müssen Sie nun der Reihe nach die Rollmaterialnamen und die Gleis\_ID auf diesen herausfinden. Auch das geht in 2D. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Teil des Zugs. In einem kleinen Fenster wird ihnen alles Wichtige angezeigt.



in der 2. Zeile finden Sie den Fahrzeugname. Diesen brauchen Sie.

Die Fahrzeuge Teil 1 bis Teil 3 sind dabei zu vernachlässigen denn die werden von der Steuerung nicht angesprochen.

Interessant ist alles was dahinter kommt.

Im Lua-Script Trackdemo.lua tragen Sie bitte ab Zeile 10 die so ausgelesenen Namen hinter dem `fn =` ein. Beachten Sie bitte die Anführungszeichen.

Wenn Sie mehr als 3 Schwellenwagen verwenden müssen Sie bitte die Auflistung entsprechend erweitern.

Nun tragen Sie bitte in der Zeile 15 bzw. da wo bei Ihnen

`bauzug =` steht den Zugname des Bauzugs ein. Den sehen Sie ebenfalls wenn Sie den Zug mit RMT anklicken. Er steht in der 1. Zeile. In der nächsten Zeile tragen Sie bitte hinter `fz =` den Fahrzeugname des Schwellenkrans ein und in der Zeile darunter hinter `zn =` den Zugname des Schwellenkrans.

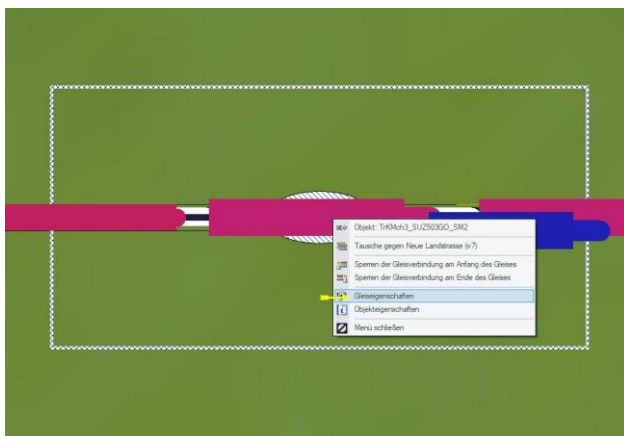
Keine Angst, sie haben es gleich geschafft. Sie müssen jetzt nur noch die Gleis\_ID der Straßensplines auf den Waggons ermitteln und eintragen.

Bleiben Sie dazu weiterhin im 2D Editor und versichern sie sich, dass Sie im Layer Straßen arbeiten. Klicken Sie

nun der Reihe nach die Wagen mit der rechten Maustaste an und wählen Sie anschließend Gleiseigenschaften.

Es öffnet sich der normale Dialog für Gleise und in der Kopfzeile wird ihnen die Gleis\_ID angezeigt.

Ab Zeile 20 tragen Sie bitte hinter dem `id =` die ermittelte Gleis\_ID ein. Bitte überprüfen Sie anhand des Fahrzeugnamens ob Sie in der richtigen Zeile sind.



In der Tabelle SUZ\_List = brauchen Sie nur dann Änderungen vornehmen wenn Sie die Anzahl der Wagen oder die Reihung im Bauzug verändert haben.

Das soll so weit erst einmal als Hilfe reichen. Ich setze allerdings Grundkenntnisse in Lua voraus.

Wenn Sie im Einzelfall Unterstützung benötigen dann können Sie mich im EEP-Forum unter DH1 anschreiben.

Gruß,

Dieter Hirn

## Instructions for use of the construction train SUZ500

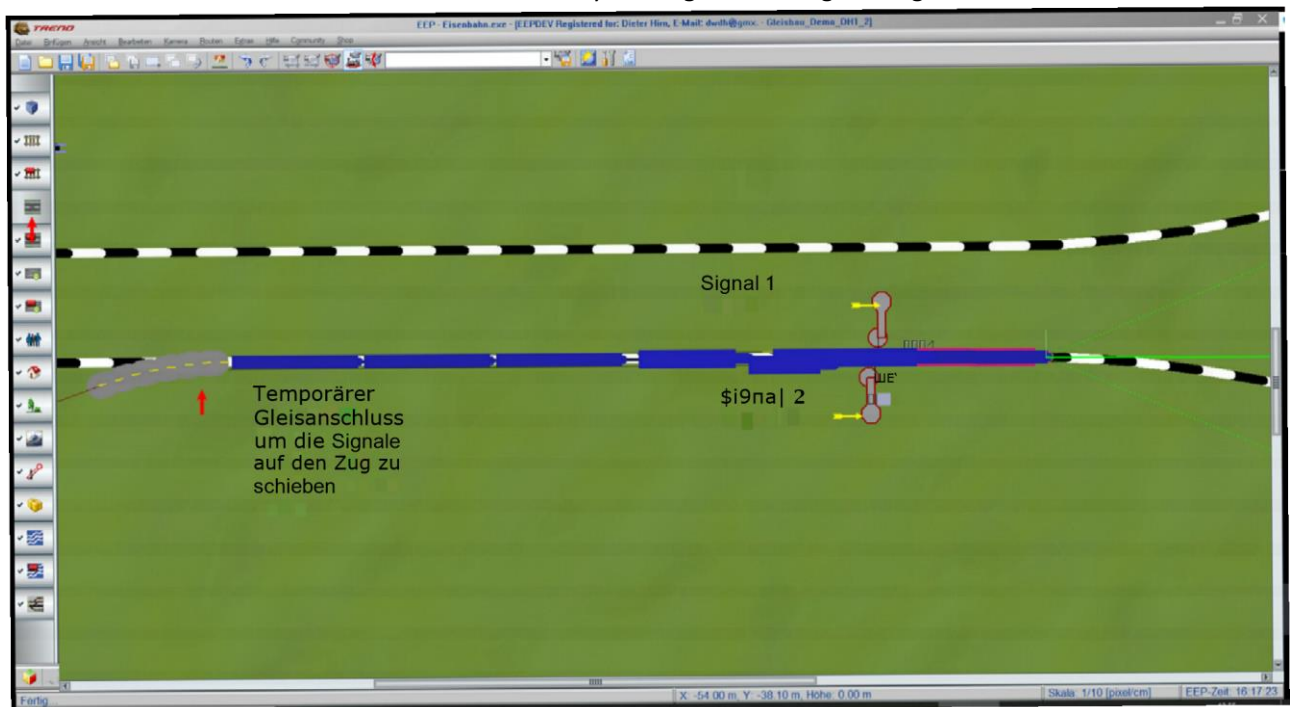
Hello,

If you only want to start the demo system to see the processes, please switch signals 1 and 2 to drive. Signal 1 activates the sleeper crane and immediately switches back to stop (no error). Signal 2 starts the construction train. Whenever the crane stops, the train moves!

In this tutorial I want to explain how to prepare the train and which entries you have to change / add in the tables of the Lua file.

### Preparation

If you want to create a construction train according to your ideas, it is best to set any piece of road at the rear end of the train in the 2D Editor and in the Roads layer and give it an angle of e.g. 20°.

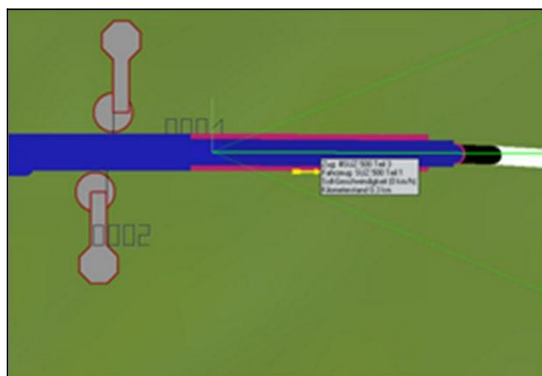


Stay in the 2D Editor and switch to the Signals layer.

Now move 2 invisible signals over the temporary track to the front end of the train. You can see in the picture above that I pushed the distant signals very close to the signals. To be able to control the sequence better later on, I placed one of the signals in opposite direction to the other one.

Please enter the ID of these signals in the Lua Script Trackdemo.lua in the lines 2 and 3 behind the =.

Next you have to find out the rolling stock names and the track\_ID on them one after the other. This can also be done in 2D. Click with the right mouse button on a part of the train. In a small window you will see everything important.



In the 2nd line you will find the rolling stock name.

This is what you need.

The vehicles part 1 to part 3 are to be neglected because they are not addressed by the control.

Interesting is everything what comes behind it.

In the Lua script Trackdemo.lua please enter from line 10 the so read out names behind the =. Please note the quotation marks.

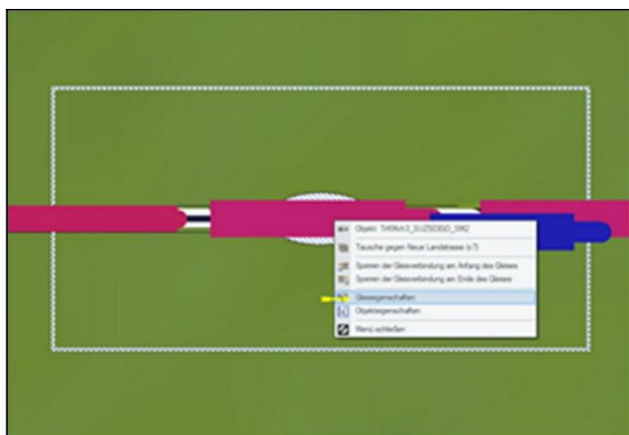
If you use more than 3 sleeper cars you have to extend the listing accordingly.

Now please enter the train name of the construction train in line 15 or where you have `bauzug =`. You will also see this name if you click on the train with RMT. It is in the 1st line.

In the next line, please enter the vehicle name of the sleeper crane behind fz = and the train name of the sleeper crane in the line below behind zn =.

Don't worry, you're almost there. Now you only have to determine and enter the track\_ID of the road splines on the wagons.

To do this, stay in the 2D Editor and make sure that you are working in the Roads layer.



Now click on the wagons in turn with the right mouse button and then select Track properties. The normal dialog for tracks opens and the track ID is displayed in the header. From line 20 please enter the determined track\_ID behind the =. Please check by the vehicle name if you are in the right line.

In the table SUZ\_List = you only need to make changes if you have changed the number of cars or the order in the construction train.

This should be enough help for now. However, I assume basic knowledge in Lua.

If you need support in individual cases then you can write me in the EEP forum under DH1.

Greeting,  
Dieter Hirn

\*\*\* Translated with [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator) (free version) \*\*\*

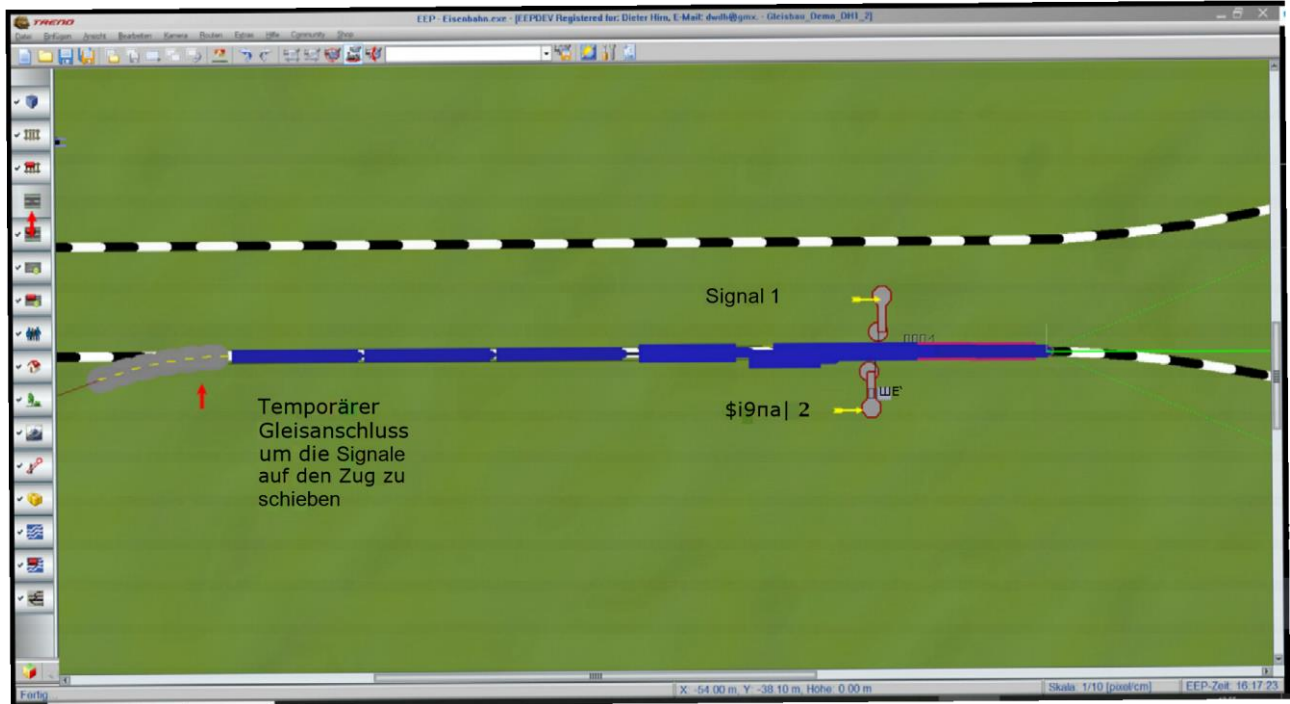
Instructions pour l'utilisation du train de chantier SUZ500 Bonjour,

Si vous souhaitez uniquement démarrer l'installation de démonstration pour voir le déroulement des opérations, veuillez mettre les signaux 1 et 2 en marche. Le signal 1 active la grue à traverses et repasse immédiatement à l'arrêt (pas d'erreur). Le signal 2 fait démarrer le train de travaux. Le train démarre toujours lorsque la grue est à l'arrêt !

Dans ce tutoriel, j'aimerais expliquer comment préparer le train et quelles entrées vous devez modifier / ajouter dans les tables du fichier Lua.

### Préparation

Si vous créez un train de construction selon vos idées, il est préférable de placer un morceau de route à l'extrémité arrière du train dans l'éditeur 2D et dans la couche Routes et de lui donner un angle de 20° par exemple.



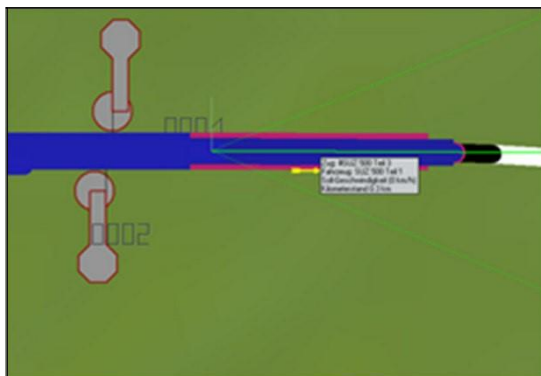
Restez dans l'éditeur 2D et passez à la couche Signaux.

Déplacez maintenant 2 signaux invisibles sur la voie temporaire jusqu'à l'extrémité avant du train.

Vous pouvez voir dans l'image ci-dessus que j'ai déplacé les signaux éloignés très près des signaux. Afin de pouvoir mieux contrôler le processus par la suite, j'ai placé un des signaux dans la direction opposée à l'autre. Veuillez entrer l'ID de ces signaux dans le script Lua Trackdemo.lua aux lignes 2 et 3 après le =.

Ensuite, il faut trouver les noms des matériels roulants et les identifiants des voies, les uns après les autres.

Cela peut également être fait en 2D. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une partie du train. Une petite fenêtre vous montrera tout ce qui est important.



Dans la 2ème ligne, vous trouverez le nom du véhicule. Vous aurez besoin de ceci. Les véhicules de la partie 1 à la partie 3 sont négligeables car ils ne sont pas pris en compte par le système de contrôle.

Ce qui est intéressant, c'est tout ce qui vient après. Dans le script Lua Trackdemo.lua, veuillez entrer les noms lus de cette manière après le = à partir de la ligne 10. Veuillez noter les guillemets.

Si vous utilisez plus de 3 voitures-lits, veuillez allonger la liste en conséquence.

Maintenant, veuillez entrer le nom du train de construction à

la ligne 15 ou là où vous avez bauzug =.

Vous verrez également le nom si vous cliquez sur le train avec RMT. Elle se trouve en 1ère ligne. Dans la ligne suivante, veuillez saisir le nom du véhicule de la grue dormante derrière fz = et le nom du train de la grue dormante dans la ligne inférieure derrière zn =.

Ne vous inquiétez pas, vous y êtes presque. Il ne vous reste plus qu'à déterminer et à saisir le track\_ID des splines de la route sur les wagons.

Pour ce faire, restez dans l'éditeur 2D et assurez-vous que vous travaillez dans la couche des routes. Cliquez maintenant sur les wagons à tour de rôle avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Propriétés de la voie.



Le dialogue normal pour les pistes s'ouvre et le track\_ID est affiché dans l'en-tête.

A partir de la ligne 20, veuillez saisir le track\_ID déterminé après le =. Veuillez vérifier si vous êtes dans la bonne ligne en regardant le nom du véhicule.

Vous ne devez effectuer des modifications dans la table

SUZ\_List = que si vous avez changé le nombre de wagons ou l'ordre dans le train de construction.

Cela devrait être une aide suffisante pour l'instant. Cependant, je suppose que vous avez des connaissances de base en Lua.

Si vous avez besoin de soutien dans des cas particuliers, vous pouvez m'écrire dans le forum EEP sous DH1.

Salutations,

Dieter Hirn

\*\*\* Traduit avec [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator) (version gratuite) \*\*\*



## Instrukcja obsługi pociągu budowlanego SUZ500

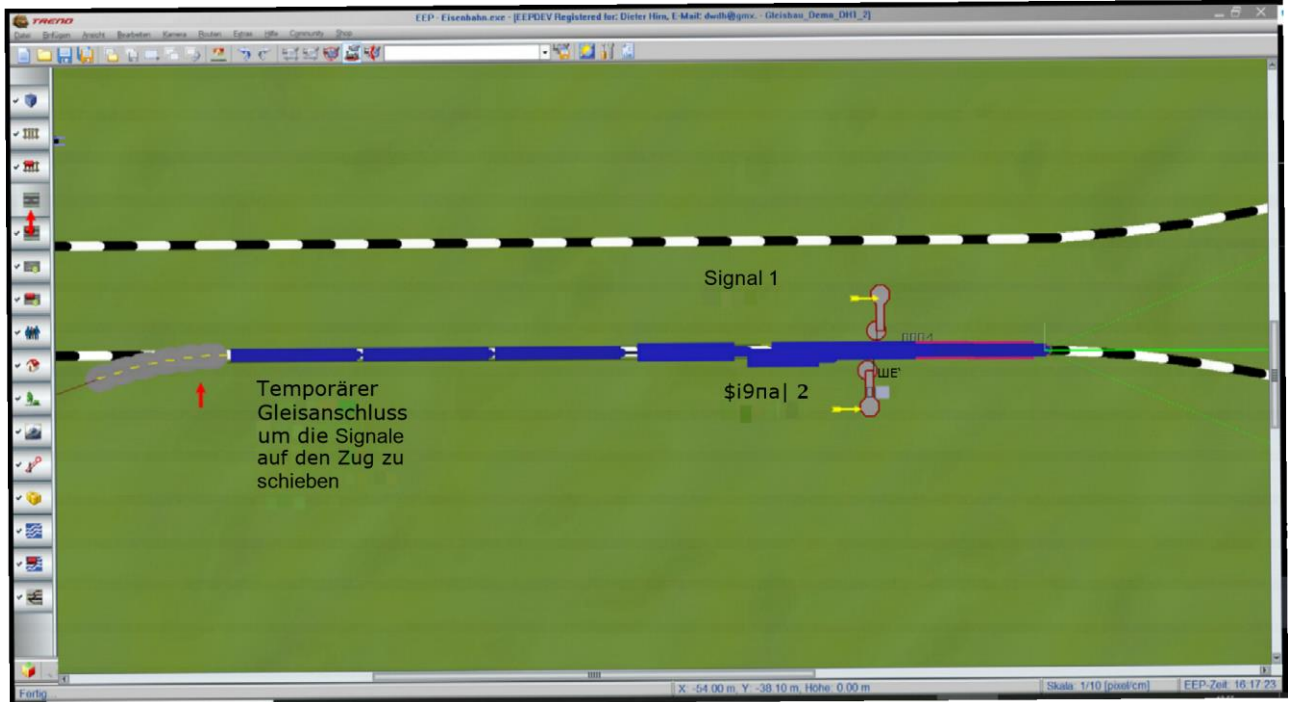
Witam,

Jeśli chcesz uruchomić system demonstracyjny tylko po to, aby zobaczyć procesy, przełącz sygnały 1 i 2 na napęd. Sygnał 1 uruchamia suwnicę podwieszaną i natychmiast przełącza się z powrotem na zatrzymanie (brak błędu). Sygnał 2 uruchamia pociąg budowlany. Pociąg zawsze jedzie, gdy dźwig się zatrzyma!

W tym tutorialu chciałbym wyjaśnić jak przygotować pociąg i jakie wpisy trzeba zmienić / dodać w tabelach pliku Lua.

### Przygotowanie

Jeśli tworzysz pociąg budowlany według swojego pomysłu, to najlepiej w Edytorze 2D i na warstwie Drogi umieścić dowolny kawałek drogi na tylnym końcu pociągu i nadać mu kąt np. 20°.



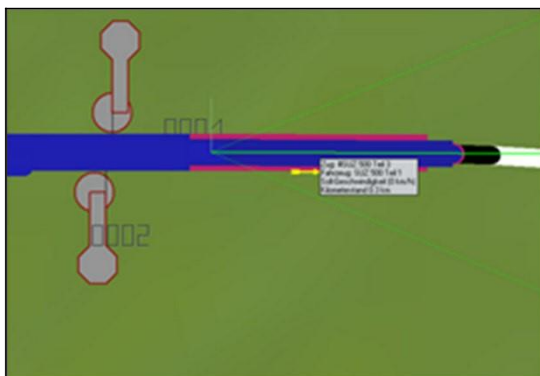
Pozostań w Edytorze 2D i przełącz się na warstwę Sygnały.

Teraz przesuń 2 niewidzialne sygnały przez tymczasowy tor na przednią część pociągu. Widać na powyższym zdjęciu, że przesunąłem odległe sygnały bardzo blisko sygnałów. Aby móc później lepiej kontrolować proces, umieściłem jeden z sygnałów w kierunku przeciwnym do drugiego.

Proszę wpisać ID tych sygnałów w skrypcie Lua Trackdemo.lua w liniach 2 i 3 po znaku =.

Następnie należy wyszukać nazwy taboru i kolejno track\_ID na nich.

Można to zrobić również w 2D. Kliknij prawym przyciskiem myszy na część pociągu. Małe okienko pokaże Ci wszystko co ważne.



W drugim wierszu znajduje się nazwa pojazdu. To będzie Ci potrzebne.

Pojazdy od części 1 do 3 są nieistotne, ponieważ nie są obsługiwane przez system sterowania.

Interesujące jest wszystko to, co następuje po nim. W skrypcie Lua Trackdemo.lua wpisz odczytane w ten sposób nazwy po znaku = od linii 10. Proszę zwrócić uwagę na cudzysłowy.

W przypadku korzystania z więcej niż 3 wagonów sypialnych, prosimy o odpowiednie rozszerzenie listy. Teraz proszę wpisać nazwę pociągu budowlanego w

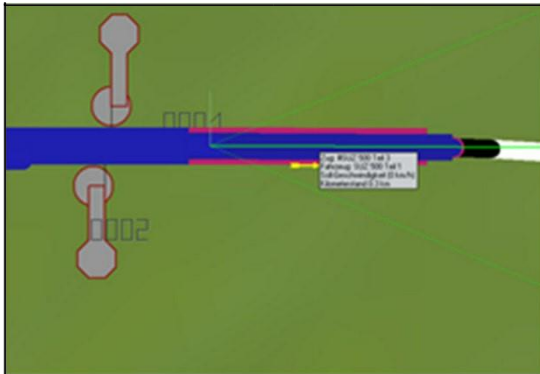
wierszu 15 lub tam, gdzie macie bauzug =. Nazwę zobaczysz również, jeśli klikniesz na pociąg z RMT. To jest w pierwszej linii.

W następnym wierszu proszę wpisać nazwę pojazdu dla dźwigu sypialnego za fz = i nazwę pociągu dla dźwigu sypialnego w wierszu poniżej za zn =.

Nie martw się, jesteś już prawie na miejscu. Teraz trzeba tylko ustalić i wprowadzić track\_ID dla splajnow drogowych na wagonach.

Aby to zrobić, pozostań w edytorze 2D i upewnij się, że pracujesz na warstwie dróg.

Teraz kliknij na wagony po kolei prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz Właściwości toru. Otwiera się normalne okno dialogowe dla ścieżek, a w nagłówku wyświetlany jest identyfikator ścieżki (track\_ID).



Począwszy od wiersza 20 po znaku = należy wpisać ustalony track\_ID. Sprawdź, czy znajdujesz się we właściwej linii, patrząc na nazwę pojazdu.

Zmiany w tabeli SUZ\_List = muszą być dokonane tylko wtedy, gdy zmieniona została liczba wagonów lub kolejność w pociągu budowlanym.

To powinna być wystarczająca pomoc na teraz. Zakładam jednak podstawową znajomość języka Lua.

Jeśli potrzebujesz wsparcia w indywidualnych przypadkach, możesz napisać do mnie na forum EEP pod DH1.

Pozdrawiam,  
Dieter Hirn

\*\*\* Przetłumacz z Tłumaczem DeepL (wersja darmowa). \*\*\*