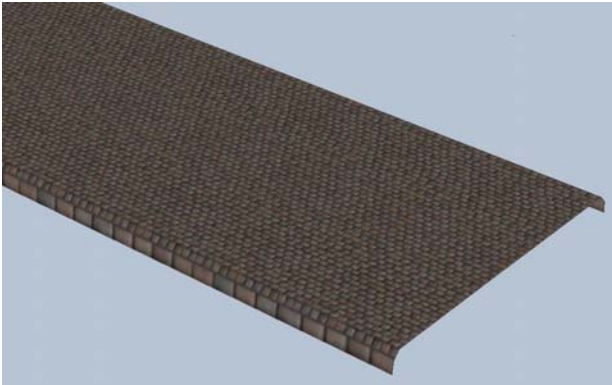


Modellset Kopfsteinpflaster Stadt

Die Splines

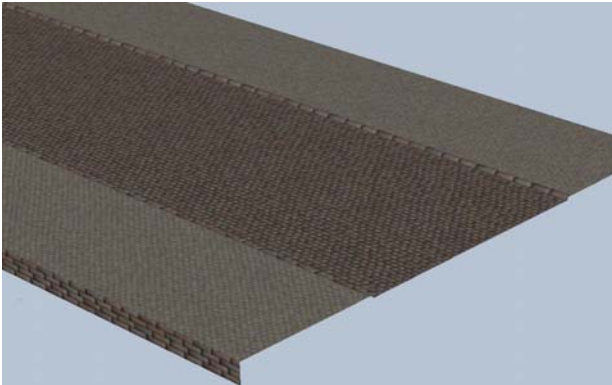
Wegen der hohen ID's können diese Splines erst ab EEP5 Patch2, Plugin 2 / ab EEP6 verwendet werden.

Die Benutzer älterer EEP-Versionen können die Splines mit einem kleinen manuellen Eingriff trotzdem nutzen : Öffnen der Datei „ressourcen\Gleisstile\Strassen\KOPFSTEIN_STADT.DEF“ im Editor und die ID-Nr. 787 in dem Eintrag ‚ID_Code=787‘ auf eine Nummer aus dem freien ID-Bereich (201-250) verändern.



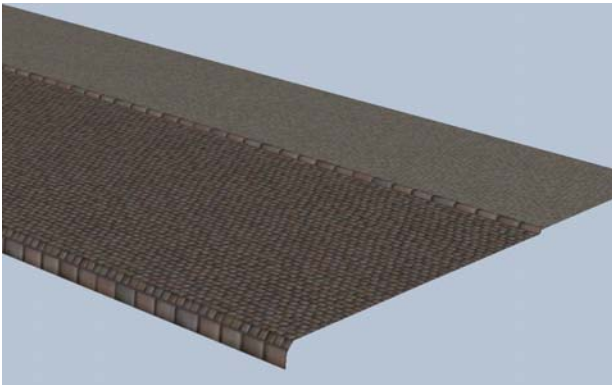
"Kopfsteinpflaster_Stadt"

KOPFSTEIN_STADT.DEF
Spline - ID 787



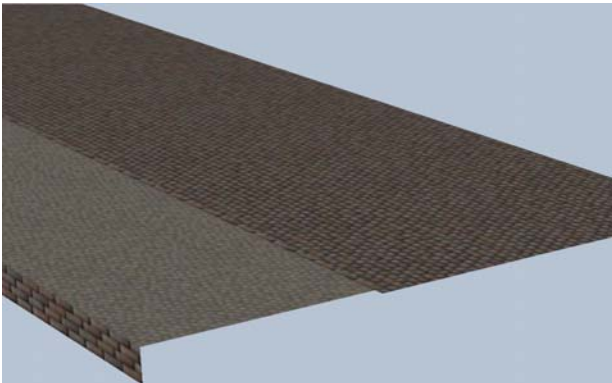
"Kopfsteinpflaster_Stadt_GW"

KOPFSTEIN_STADT_GEHWEG.DEF
Spline - ID 788



"Kopfsteinpflaster_Stadt_GW_Rechts"

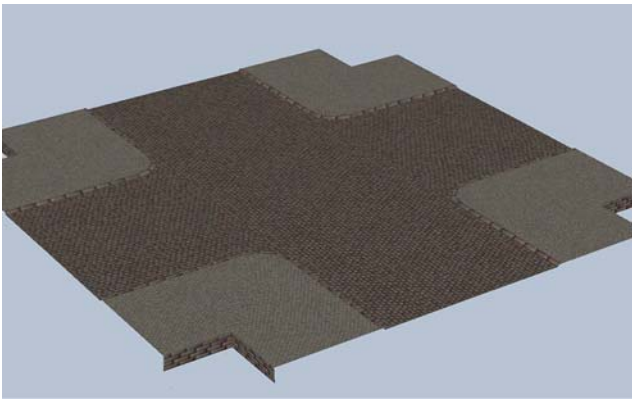
KOPFSTEIN_STADT_GEHWEG_R.DEF
Spline - ID 789



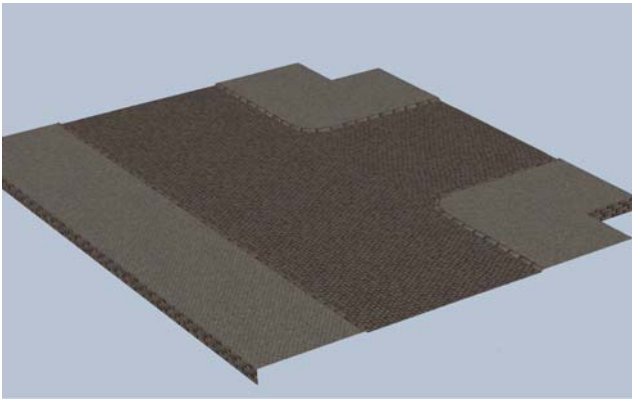
"Kopfsteinpflaster_Stadt_GW_Links"

KOPFSTEIN_STADT_GEHWEG_L.DEF
Spline - ID 790

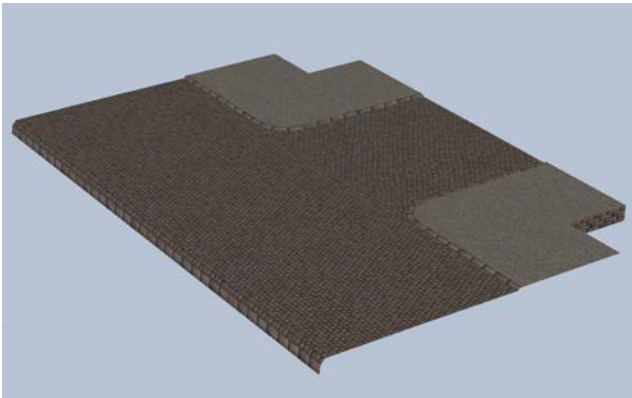
Die Gleisobjekte (unter „ressourcen\Gleisobjekte\Strassen“)



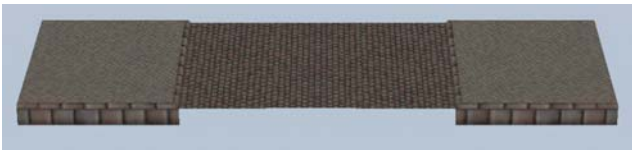
„Kopfstein_Kreuzung_1.gsb“



„Kopfstein_Kreuzung_2.gsb“



„Kopfstein_Kreuzung_3.gsb“



„Kopfstein_GW_Beginn.gsb“



„Kopfstein_GW_Beginn_Li.gsb“



„Kopfstein_GW_Beginn_Re.gsb“



„Kopfstein_GW_Beginn_Re_solo.gsb“



„Kopfstein_GW_Beginn_Li_solo.gsb“

Hinweise zur Benutzung der Gleisobjekte

Alle Gleisobjekte müssen mit dem Gleisstiel ‚unsichtbare Strasse‘ verwendet werden.

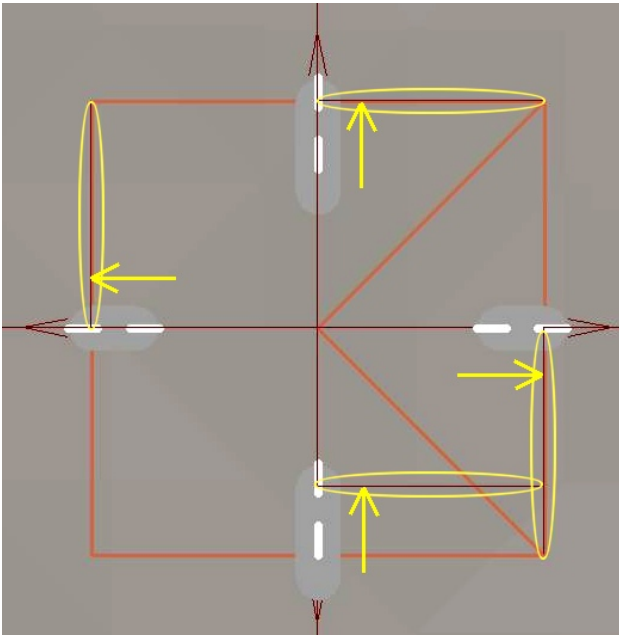


Abb.a

Gleisobjekte haben eine vorgegebene Baurichtung, in der die Objekte unproblematisch einrasten.

Bei den Kreuzungen gibt es eine ‚Eingangsstrasse‘ und 2 bzw. 3 ‚Ausgangsstrassen‘ (siehe Abb. a)

Um Rollmaterialien sicher über die Kreuzung zu bringen, muss das Innenleben der Kreuzung noch gestaltet werden:

- 1) Alle Verbindungen innerhalb der Kreuzung müssen mit dem Gleisstiel ‚unsichtbare Strasse‘ erstellt werden.
- 2) Es müssen nur die Verbindungen hergestellt werden, die für den Verkehr wirklich benötigt werden. Von der einfachen Überquerung bis zur komplexen, mit Weichen versehenen, in alle Richtung führenden Verbindungen.

Beispiele für Innenausbau :

- 1) Gerade Verbindung: Mit ‚unsichtbarer Strasse‘ die beiden gegenüberliegenden Enden verbinden. (siehe Abb.b)
- 2) Einfaches Abbiegen: An die beiden benachbarten Enden jeweils ein 1m langes **gerades** Stück ‚unsichtbare Strasse‘ anschließen (siehe Abb.c). Daraufhin diese beiden Stücke mit einer weiteren ‚unsichtbare Strasse‘ miteinander verbinden (siehe Abb.d).
- 3) Kreuzungen mit Weichen: Sollen mehrere Richtungen anfahrbar sein, so muß an jedes benötigte Ende ein 1m langes **gerades** Weichenbasis-Stück ‚unsichtbare Strasse‘ angeschlossen werden.

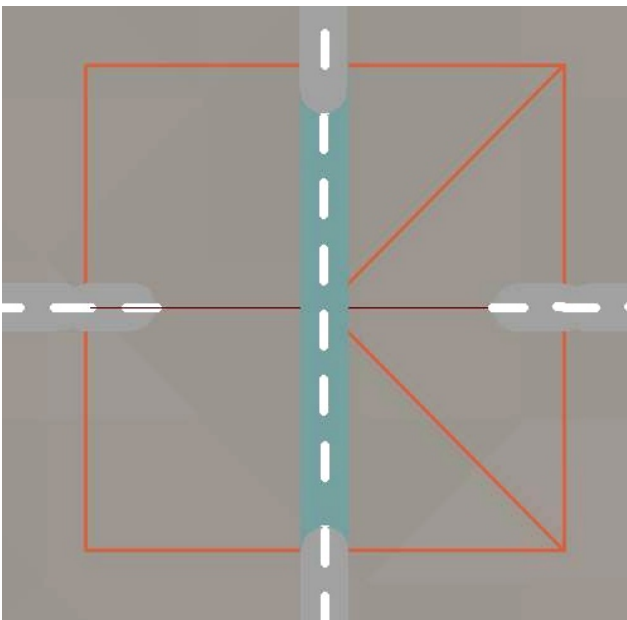


Abb.b

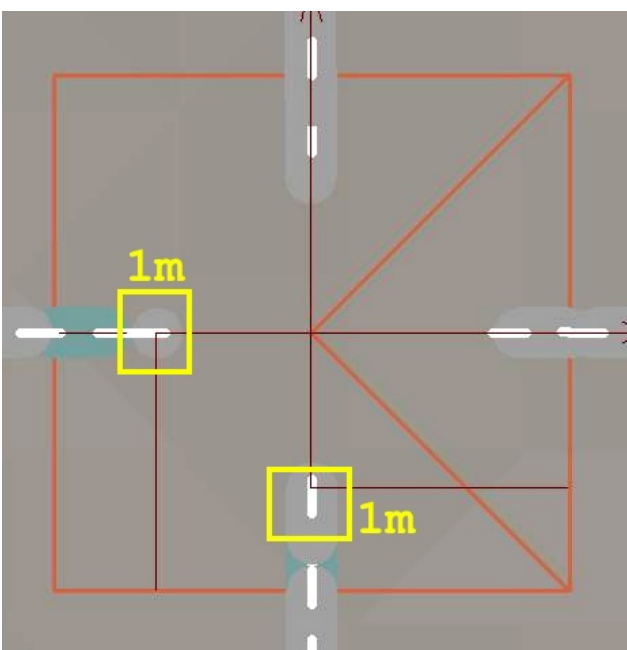


Abb.c

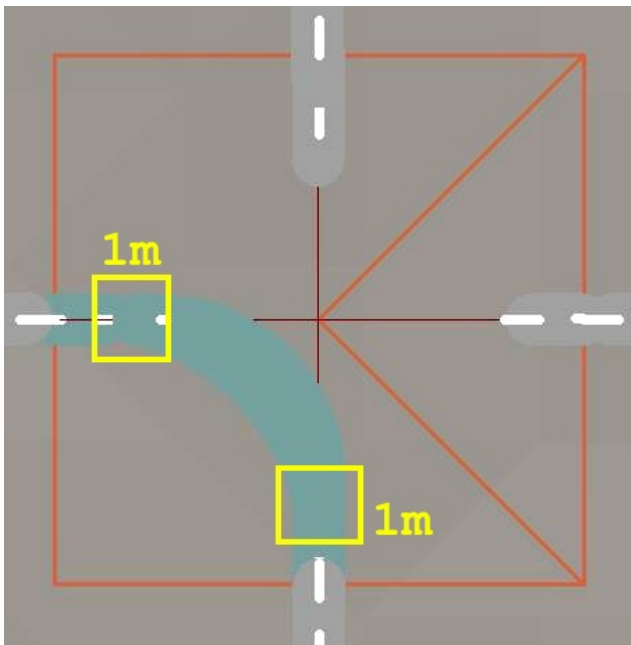


Abb.d

Je nach gewünschter Richtungsverknüpfung können 2-Wege / 3-Wege Weichen verwendet werden.

In der Abb.e ist die Maximalkonfiguration dargestellt:

An allen vier Enden ist jeweils ein 1m langes **gerades** 3-Wege-Weichenbasis-Stück ‚unsichtbare Strasse‘ angeschlossen. Jedes Weichenbasis-Stück ist mit allen anderen Weichen per ‚unsichtbare Strasse‘ verbunden.

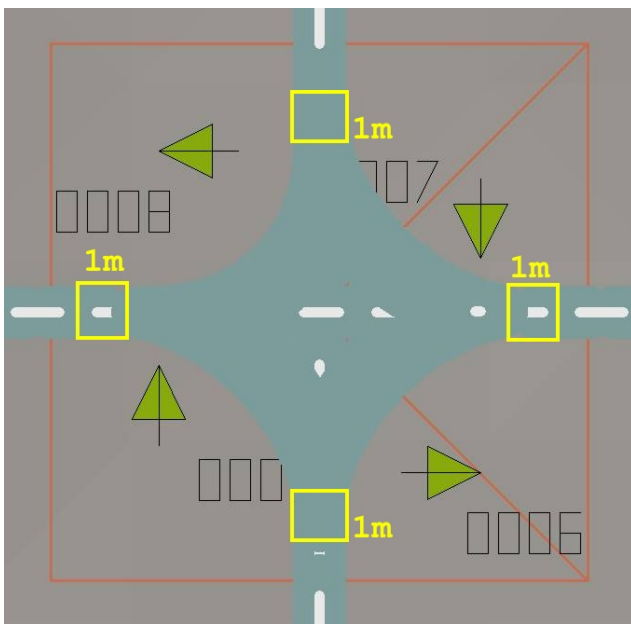


Abb.e

Verwendung der Gleisobjekte „Gehweg Beginn“

Der Beginn und das Ende eines Gehweges sollte mit einem der passenden Gleisobjekte bewerkstelligt werden. Dabei kommt es zu Situationen, in denen ein Beginnstück entgegen der Baurichtung eingesetzt werden muss und somit das automatische Einrasten nicht funktioniert. In diesem Fall ist folgende Vorgehensweise zu empfehlen :

Anstelle des Beginnstückes ein 5m langes gerades Stück ‚unsichtbare Strasse‘ einrasten lassen [A]. An dieses ‚Dummy-Straßenstück‘ das nächste gewünscht Straßenobjekt einrasten lassen [B]. Nun kann das 5m- ‚Dummy-Straßenstück‘ entfernt werden [C] und in die entstandene Lücke wird das passende Beginnstück eingesetzt [D].

