

Thema: 11.6 Klappe auf, Klappe zu

Bevor unsere Fähre in See stechen kann braucht es noch einige Kontaktpunkte für den Ablauf. Wir brauchen für folgende Aktionen KP's:

- Heckklappe auf
- Schranke auf
- Abfahren, wenn letzter Zug an Bord ist
- Schranke zu
- Heckklappe zu

Man könnte die Kontaktpunkte nun auf den Wasserweg der Fähre setzen, das würde auch funktionieren, aber wir bedienen uns dafür eines Schaltkreises.

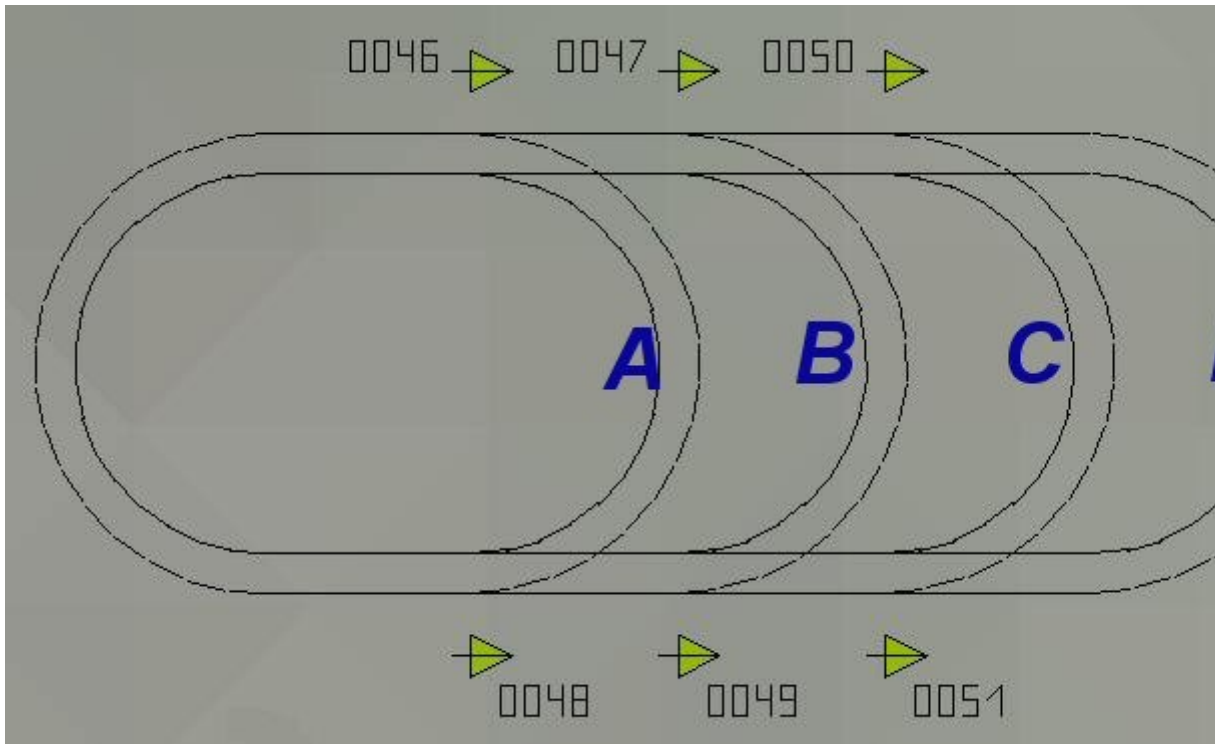
Zu erst bauen wir die Schranke vor das Portal. Sie soll öffnen, sobald die Fähre am Anleger festmacht und wieder schließen, wenn der letzte Zug an Bord ist. Da wir kein Vorsignal benötigen, sondern einen langen Schrankenbalken, entscheide ich mich für die Industrie-Schranke. Wir finden sie im Layer <Immobilien> und dort unter <Industrie>>Industrie (Hauptgruppe)> .

Da sie so jetzt immer noch zu kurz ist, skaliere ich sie bis zur gewünschten Größe und senke sie ab, bis die nun übergroßen Schranken-Enden in der Kaimauer verschwunden sind.



Die Schranke ist fertig, nun kommt der Schaltkreis mit den Kontaktpunkten. Dazu wechseln wir in den 2D-Editor. Mit welchem Spline ihr letztendlich einen Schaltkreis baut, bleibt euch überlassen; ich verwende den Straßenbahnspline, da man dort die Kontaktpunkte besser erkennen kann. Ich lege ihn auf eine Tiefe von -50 Meter. Sicher ist sicher.

Tip: Solange wir nun im 2D-Editor mit den Kontaktpunkten arbeiten, ist es von Vorteil, über den Menüpunkt <Ansicht> das Häkchen bei "Landschaftselemente" heraus zu nehmen. Somit wird ein irrtümliches aktivieren der Wasserfläche verhindert.

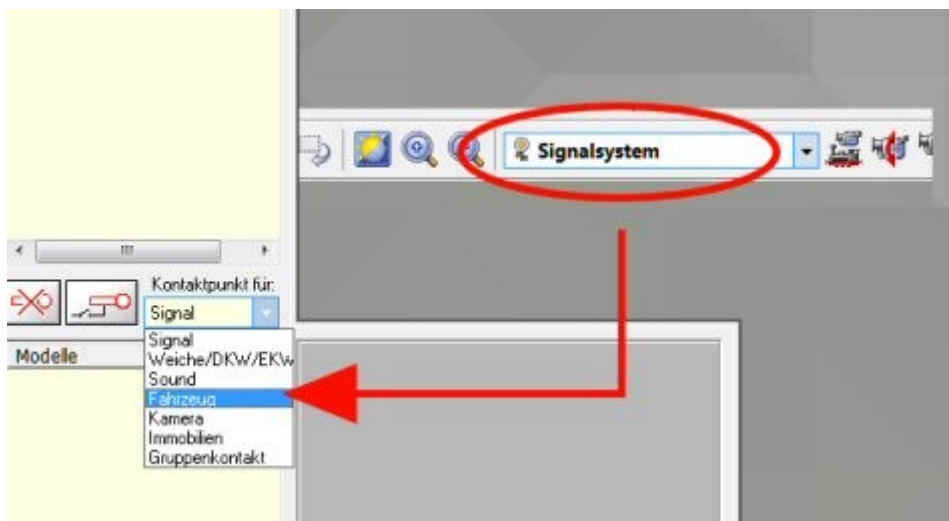


Wir brauchen drei Schaltschleifen:

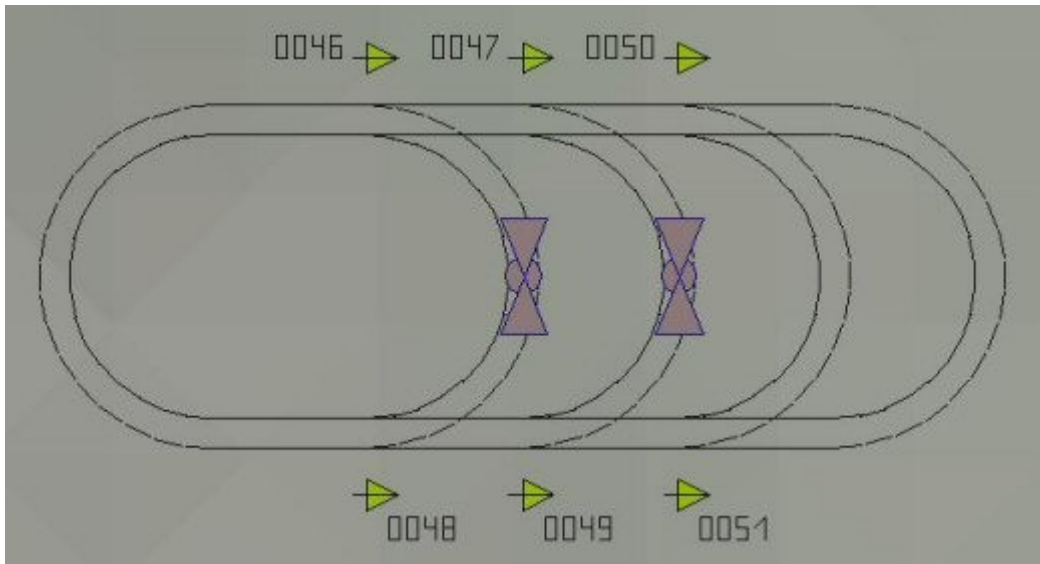
- A - Heck auf und Schranke hoch
- B - Heck zu und Schranke runter
- C - Abfahrtssignal für Fähre auf "Fahrt"

D - ist die Schleife ohne Kontaktpunkte

Wir wechseln in den Layer <Signalsystem> und wählen unter "Kontaktpunkt für:" <Fahrzeug>



Nun klicken wir auf das rechte Signalsymbol und setzen den nun erzeugten Kontaktpunkt auf den linken Bogen unseres Schaltkreises. Das Gleiche mache wir noch einmal, nur setzen wir jetzt den Kontaktpunkt auf den Bogen daneben.



Wir klicken den linken Kontaktpunkt mit rechts an und sehen dieses Eigenschaftsfenster.

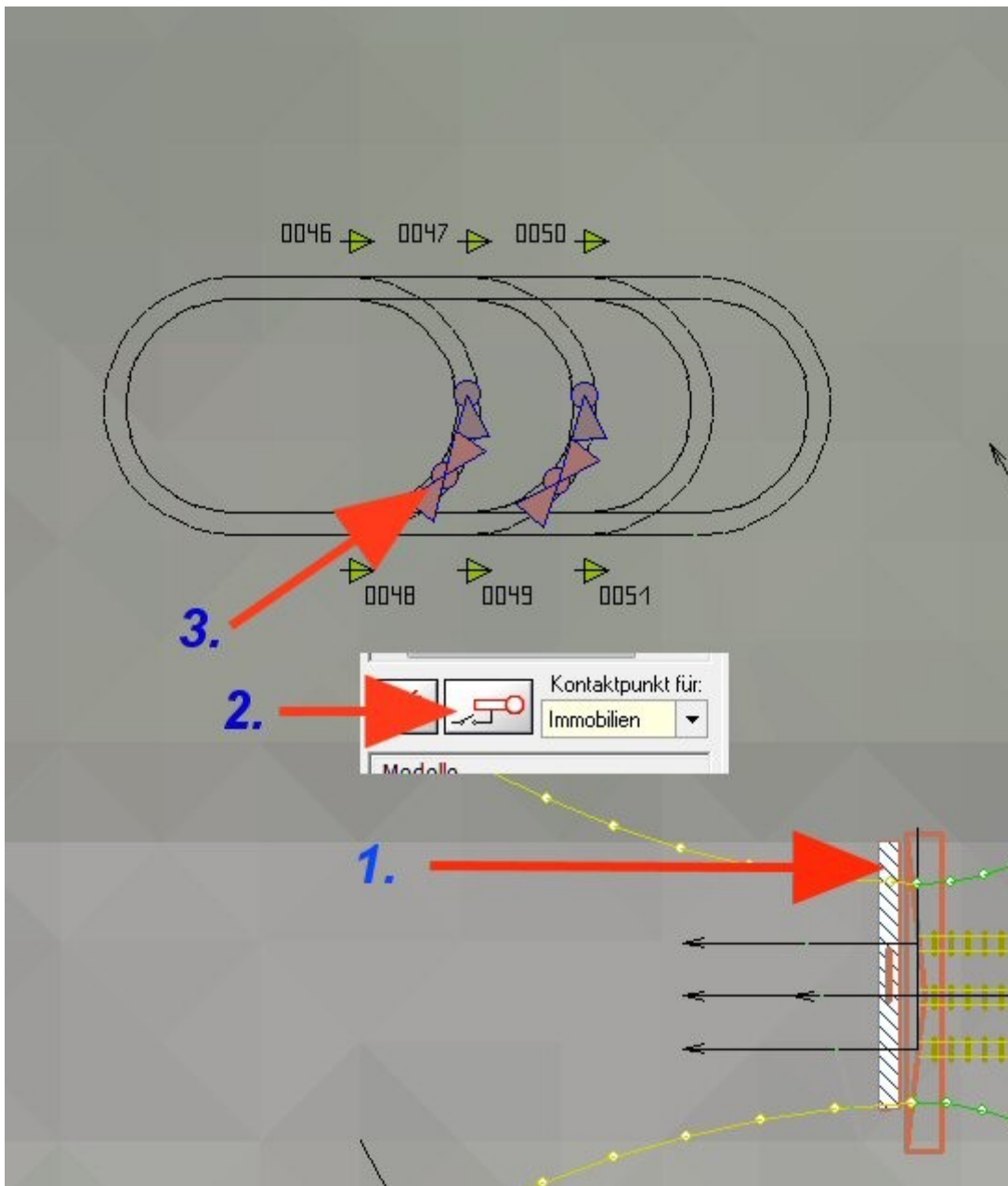
Oben legen wir die Wirkrichtung fest. Bei "Anwenden auf Fahrzeug" wählen wir die Fähre aus, dann erscheinen bei Anklicken "Achsen" alle verfügbaren Achsen dieses Fahrzeugs. In unserem Fall also nur die Klappe.

Mit dem rechts daneben liegenden Schieberegler stellen wir die Bewegungsrichtung der Klappe ein. Ganz nach rechts: die Klappe schließt sich; ganz nach links: die Klappe öffnet sich.

Wir erinnern uns: im Bogen A - Heck auf = Schieberegler nach links.

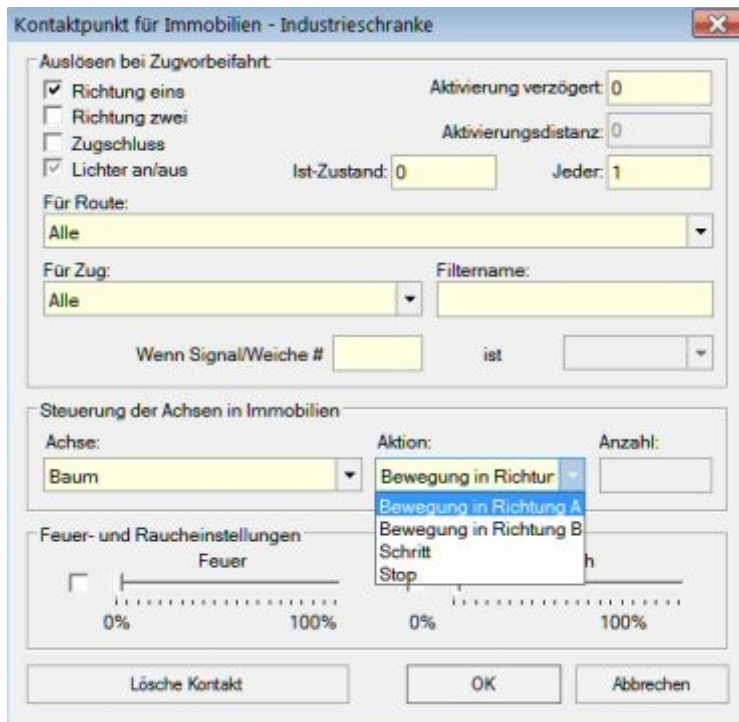
Im Bogen B stellen wir genau das Gleiche ein, nur da schieben wir den Regler ganz nach rechts (Klappe zu).

Bei den Schrankenkontakten verfahren wir ähnlich. Nur hierfür wählen wir keine unter "Kontaktpunkt für:" <Fahrzeug>, sondern für <Immobilien>. Auch hier legen wir jeweils einen Kontaktpunkt auf die Bögen A und B zu den bereits bestehenden. Dabei müßt ihr beachten, daß ihr erst die Schranke anklickt (sie bekommt dann einen weißen Rahmen) und erst dann den Kontaktbutton.



(Nachdem wir die Schrankenkontakte bearbeitet haben, werden sie genau auf die anderen KP's gezogen.)

Auch hier öffnen wir wieder per Rechts-Klick das Eigenschaftsfenster.



Nachdem wir die Wirkrichtung eingestellt haben und bei <Achsen> "Baum" ausgesucht haben, haben wir eine Auswahl bei <Aktion>:

- Bewegung in Richtung A
- Bewegung in Richtung B
- Schritt
- Stop

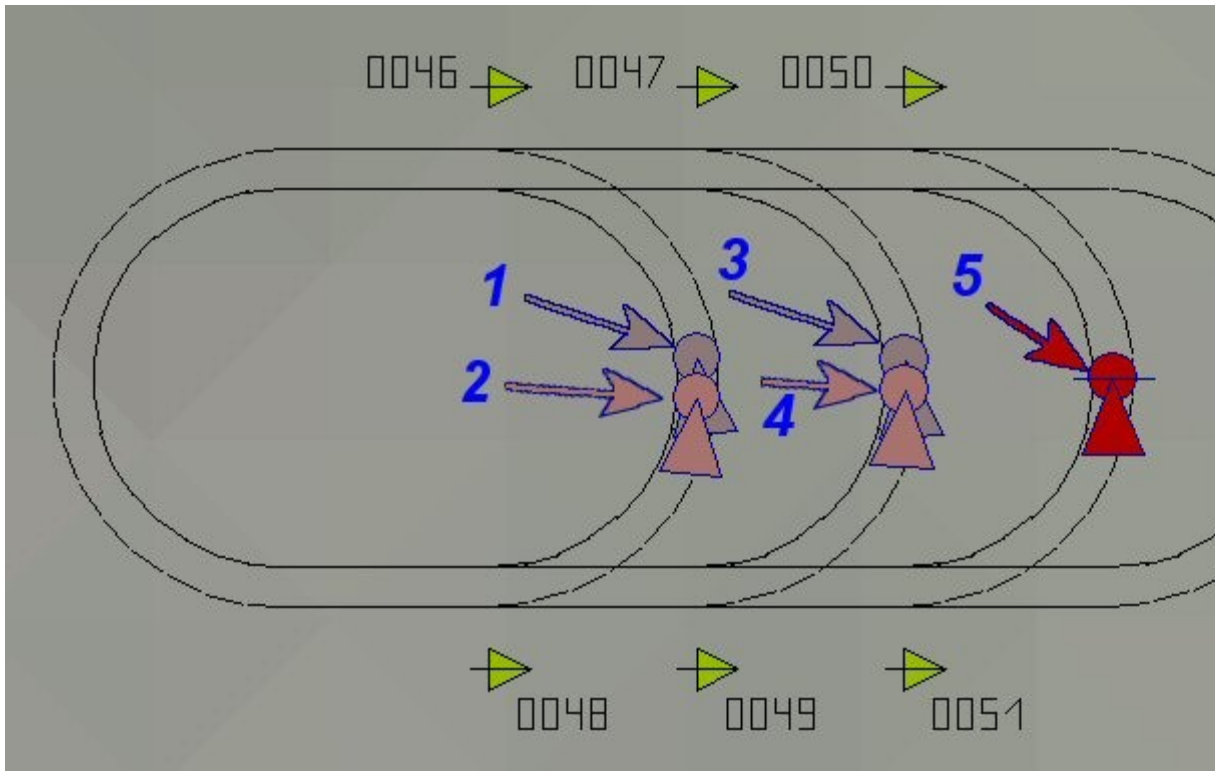
Der Kontakt im Bogen A: Für das Öffnen der Schranke wählen wir "Bewegung in Richtung A". Ich habe noch eine Verzögerung von 10 Sekunden mit eingetragen, damit sie etwas später hochgeht.

Der Kontakt im Bogen B: Für das Schließen der Schranke wählen wir "Bewegung in Richtung B". (für den rechten KP in unserem Schaltkreis)

Im Bogen C setzen wir nun noch den "Fahrt"-Kontakt für das unsichtbare Signal der Fähre.

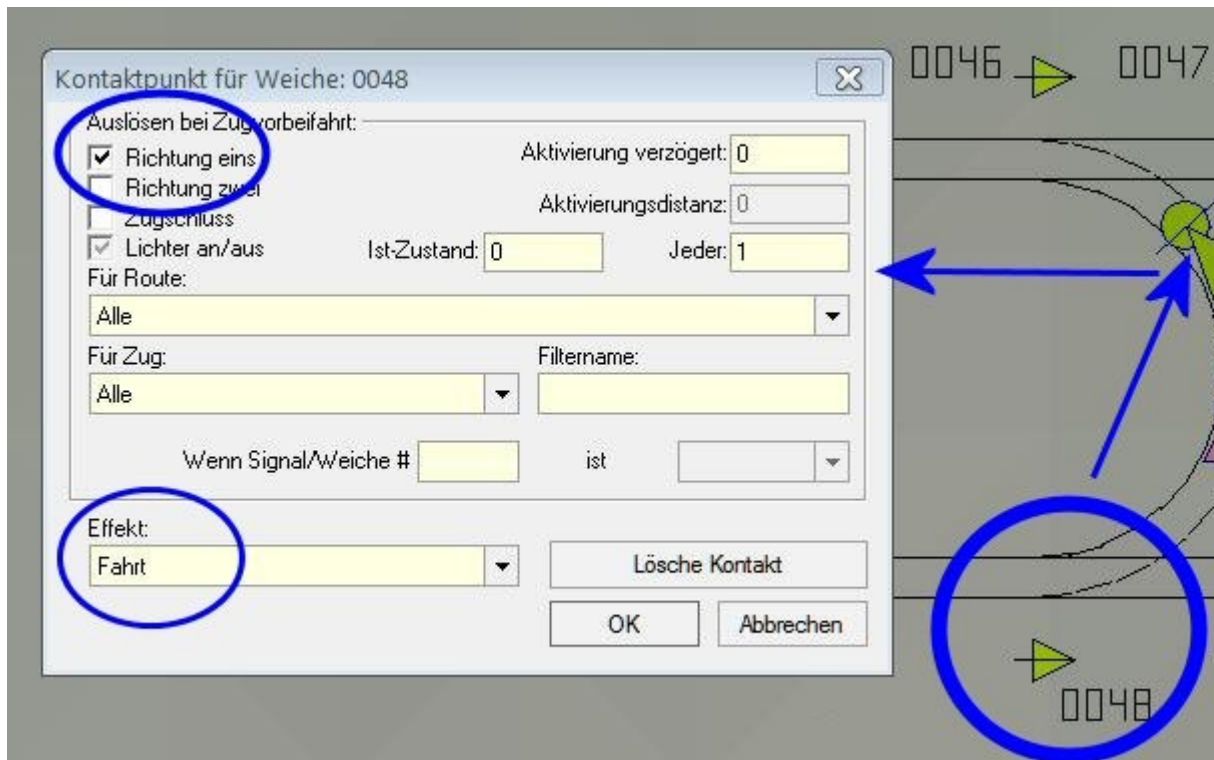
Jetzt kann das Schaltauto eingesetzt werden. Ich habe "Schaltauto_AS1" benutzt, zu finden unter <Rollmaterial - Straße - (Fahrzeuge (Hauptgruppe))>

Die Kontakte des Steuerkreises im Überblick:



- 1 - Heckklappe auf
- 2 - Schranke hoch
- 3 - Heckklappe zu
- 4 - Schranke runter
- 5 - Fährsignal auf "Fahrt"

Jetzt befassen wir uns mit den Kontakten der Schaltweichen W048 - W049 - W051. Damit der jeweilige Schaltbogen vom Schaltauto immer nur einmal durchfahren wird, schließt das Schaltauto beim Durchfahren des Bogens diesen per Weichenkontakt "Fahrt". Bei der nun folgenden Runde wird es nicht in diesen Bogen abbiegen.

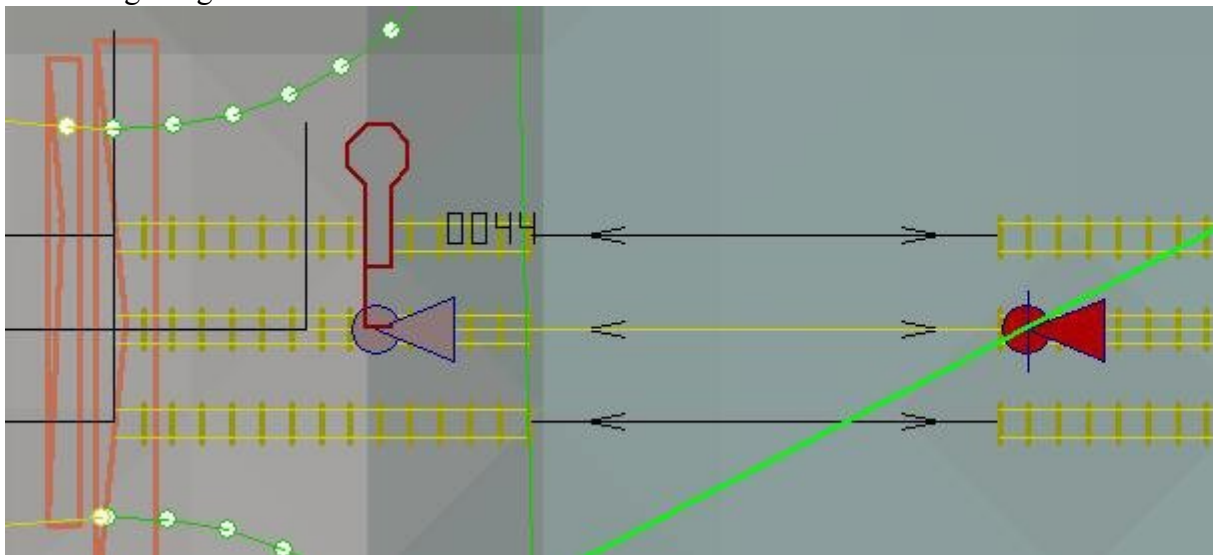


Bei den anderen beiden Weichen machen wir das Gleiche.

Den Kontaktpunkt für die Schaltweiche W048 setzen wir auf den Wasserweg der Fähre mit Wirkrichtung zur Anlegestelle mit dem Effekt "Abzweig". Das bedeutet, daß die Fähre den Kontakt nur kurz vor dem Anlegen auslöst, nicht beim Wegfahren. Der Abstand zum Kai sollte 3-4 Meter betragen.

Den Kontaktpunkt für die Schaltweiche W049 legen wir genauso dicht davor und tragen eine Zeitverzögerung von 120 (2 Minuten) ein.

Den Kontaktpunkt für die Schaltweiche W051 legen wir noch mit dazu und hier ist die Zeitverzögerung 123 Sekunden.



Im Kreis die drei Kontakte der Weichen. Man kann den Abstand zum Kai erkennen, den ich gewählt habe.

Sicher werdet ihr die Kontaktpunkte noch etwas verschieben müssen, damit der richtige

Zeitpunkt der entsprechenden Aktion gefunden wird. Einiges kann man auch mit der Zeitverzögerung erreichen.

Da hilft dann nur ausprobieren, solange, bis euch das Ergebnis gefällt.

Das Szenario:

Die Fähre wird am Kai 2 Minuten warten, bevor sie wieder lostuckert.

Kurz vor dem Anlanden überfährt die Fähre die 3 KP's. W048 schaltet, Heckklappe geht hoch, Schranke geht 10 Sekunden später hoch (Zeitverzögerung).

W049 schaltet, Schranke und Klappe schließen aber erst, Dank Zeitverzögerung, in 120 Sekunden.

W051 schaltet ebenfalls, Signal geht aber erst in 123 Sekunden (Zeitverzögerung) auf "Fahrt".

Die Schaltung für die Fähre ist soweit erstmal abgeschlossen.

tycoon