

Stellwerk Dieringhausen (Gummersbach)

Das Original Stellwerk befindet sich in unmittelbarer Nähe zum Eisenbahnmuseum Dieringhausen , einem Ortsteil von Gummersbach in der Nähe von Köln. Es wurde 1912 als mechanisches Fahrdienstleiter Stellwerk in Betrieb genommen.

Dieringhausen bildete seiner Zeit einen wichtigen Bahnknoten im Oberbergischen Land und verfügte über umfangreiche Gleisanlagen mit einem Ablaufberg für die Güterzug Bildung und über ein eigenes Bahnbetriebswerk mit Drehscheibe und Ringlokschuppen sowie den notwendigen Versorgungseinrichtungen (Kohlebunker , Wasserkräne usw.).

Aufgrund der stetig wachsenden Anforderungen musste das Stellwerk ca.1960 durch einen großen schlichten Anbau erweitert werden.

Das Gebäude ist im Jahr 2013 noch vorhanden.

Um die individuellen Einsatzmöglichkeiten für EEP zu erhöhen habe ich die Gebäude jeweils einzeln und auch als komplette Immobilie konstruiert. Dem Hauptgebäude liegen außerdem Tauschtexturen bei mit dem eine individuelle Beschriftung (Anschrift) erfolgen kann.

Das Set besteht nun aus 4 eigenständigen Immobilien , welche unabhängig eingesetzt oder kombiniert werden können.

1. Stellwerk Dieringhausen (ohne Anbau) [mit Tauschtextur](#)
2. Stellwerk Dieringhausen 1 (andere Kopfseite) [mit Tauschtextur](#)
3. Stellwerk Dieringhausen 1a (Anbau)
4. Stellwerk Dieringhausen 2 (komplett) [mit Tauschtextur](#)

Die Gebäude werden installiert nach:

Ressourcen/Immobilien/Verkehr/Betriebswerke

Tauschtexturen stehen nur im 3D-Edit Modus zur Verfügung !

! Wichtiger Hinweis:

Bei der Bereitstellung der Modelle ist der Hinweis auszubringen, dass mindestens EEP 7.5 mit Plug-in 5 vorausgesetzt wird!

Die jeweiligen Basic-Versionen von EEP 8.0/9.0 erlauben 1 Tauschtextur, die jeweiligen Expert-Versionen von EEP 8.0/9.0 erlauben 3 Tauschtexturen

Die einzelnen Immobilien im Überblick



Die Gebäude sind mit Beleuchtung u. speziellen Lichteffekten so wie mit Kaminrauch ausgestattet.

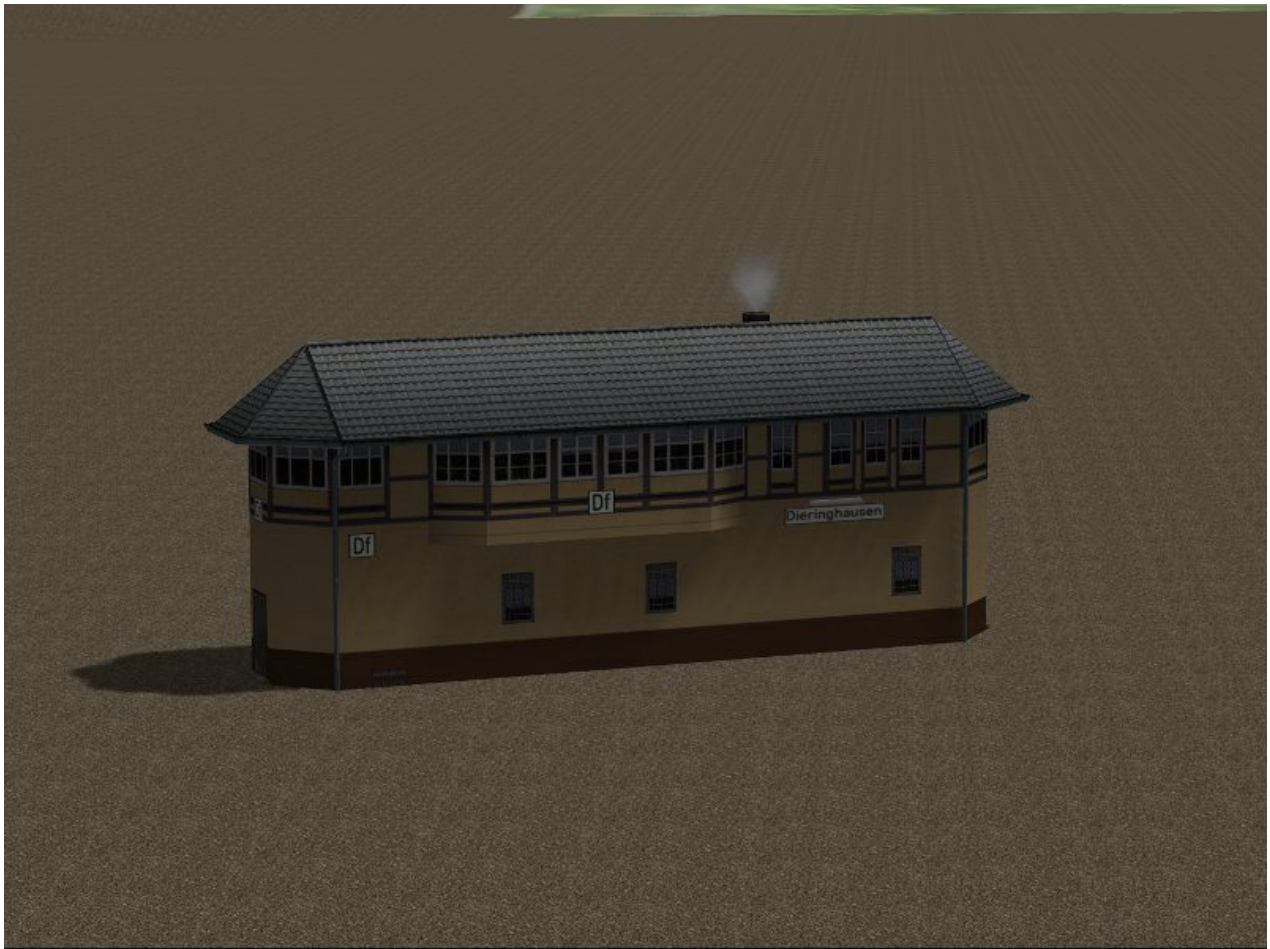
Der Rauch muß in den Eigenschaften der Immobilie zunächst eingeschaltet werden. Auch für die Beleuchtung stehen hier unterschiedliche Effekte zur Verfügung.

Das Eigenschaftenfenster erreicht man im aktiven 3D-Editor in dem man auf das entsprechende Gebäude mit der rechten Maustaste klickt. Dort werden dann die Häkchen bei Rauch und Licht gesetzt.

Stellwerk Dieringhausen 2 komplett

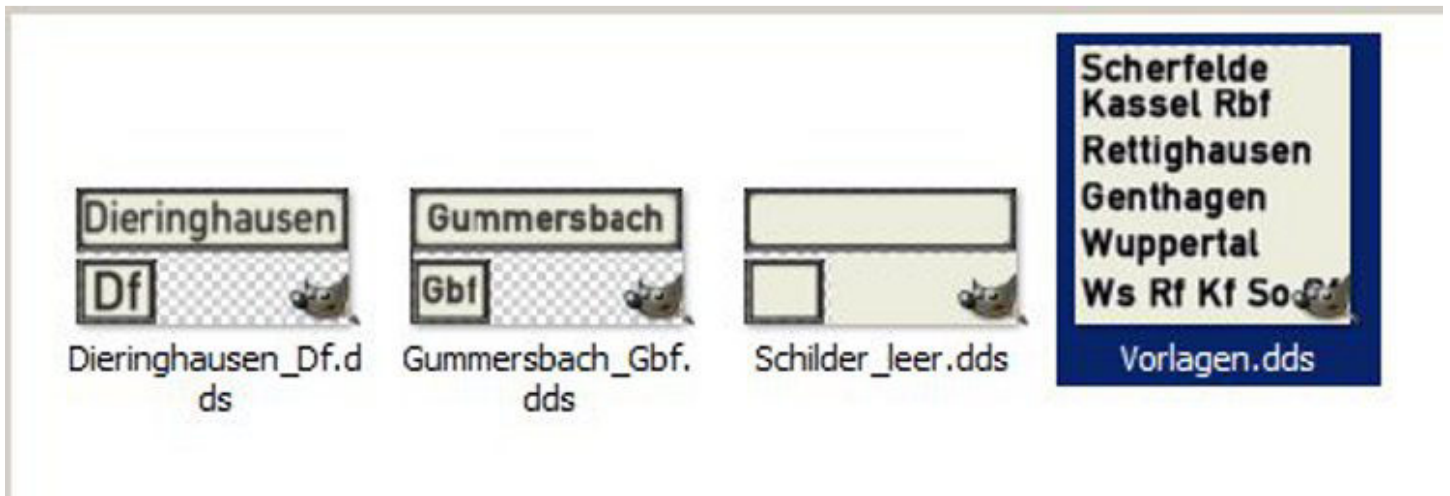


Stellwerk „Dieringhausen“ (Hauptgebäude)

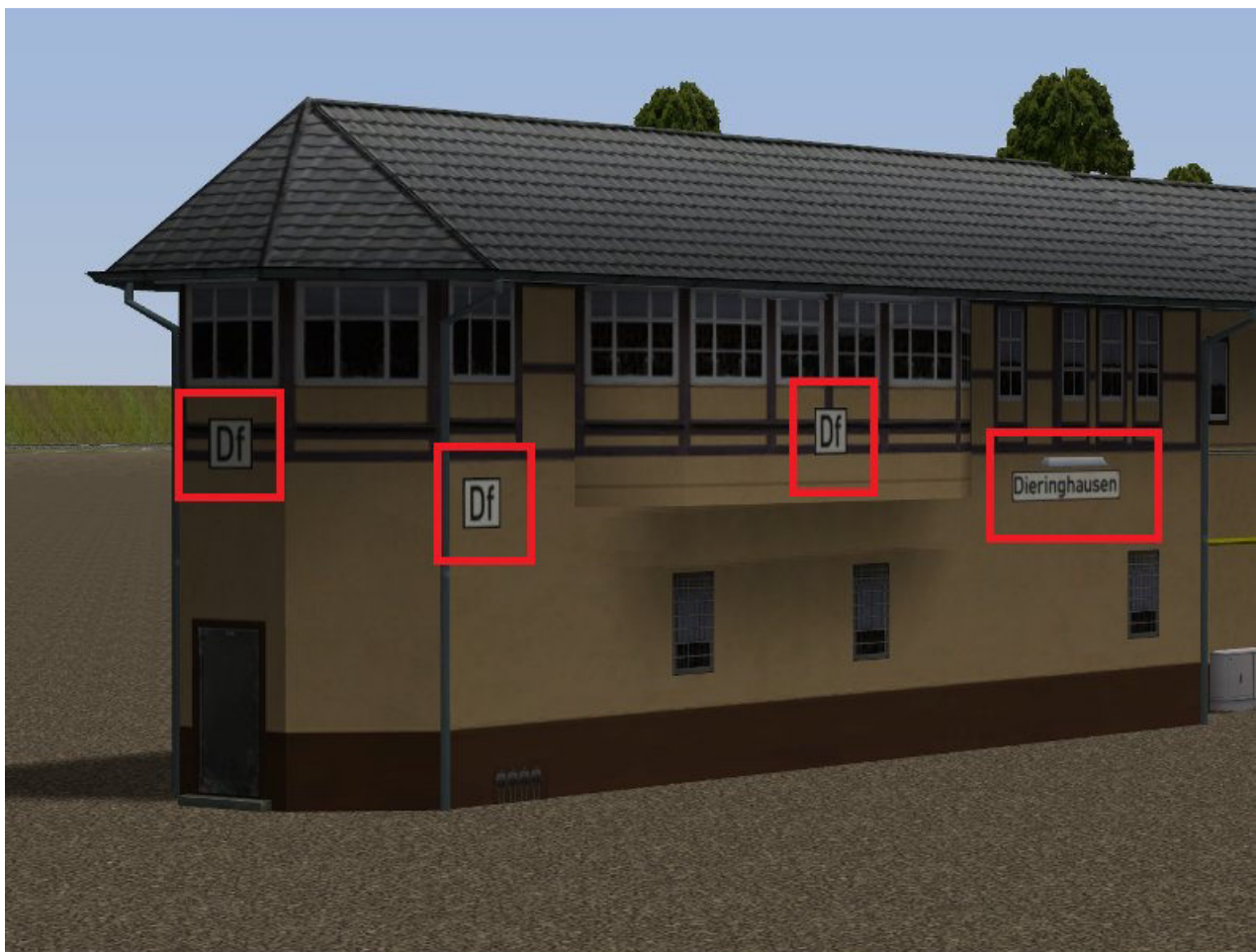


Tauschtexturen für die Beschilderung (Stellwerk)

Diese Funktion steht nur im 3D-Edit Modus zur Auswahl



Editierbare Bereiche Rot Markiert



Umgang mit Tauschtexturen

Zum Set gehören verschiedene vorgefertigte Tauschtexturen.

Bei der Installation des Set's wird ein "neuer" Ordner mit Namen "Tauschtexturen" in den EEP Recourcen angelegt.

Dieser Ordner wird Euch künftig als Basis für

ALLE Tauschtexturen innerhalb von EEP dienen !

Innerhalb des Ordner's Tauschtexturen können beliebig viele weitere Unterordner entstehen oder angelegt werden.

Bereits angelegt ist der Unterordner "**Stw_Dieringhausen_SB4**" in dem die zugehörigen Texturen gespeichert sind.

Alle selbst erzeugten oder von Euch geänderten Texturen werden von Euch auch nur dort, in den zugehörigen Unterordnern abgelegt !

Und niemals die mitgelieferten Texturen überschreiben

Geänderte oder eigene Texturen müssen immer unter einem

"neuen" eigenem Namen abgespeichert werden !!!

Der Name dient nur der Übersicht und kann frei gewählt werden.

Die Textur kann im .bmp .tga .dds oder .png Format vorliegen.

Zum Beispiel: **1_eigene_Textur.dds**

Die Verarbeitung und Verwaltung der Texturen innerhalb der eigentlichen Immobilien-Pfade übernimmt EEP automatisch und selbstständig.

Div.Schaltschränke u. Briefkästen (6 Immobilien)

- 1. Briefkasten 1 (Standmodell)**
- 2. Briefkasten_2 (Wandmontage)**
- 3. Stromkasten 1**
- 4. Stromkasten 2**
- 5. Stromkasten 3**
- 6. Stromkasten 4**

Die Schaltschränke und Briefkästen werden installiert nach:

Ressourcen/Immobilien/Ausstattung/Zubehör u. Ausgestaltung



Vielen Dank für den Erwerb und viel Spaß mit den Modellen wünscht SB4 (Stefan Böttner)