

**Kapitel:**

## **EPP-Installationen erstellen**



## Inhalt

Einführung .....	3
Ein Installationsskript für Modelle/Anlagen schreiben .....	4
Spezielles Installationsskript für Bodentexturen.....	9
Abbildungsverzeichnis.....	13



## Einführung

Irgendwann ist es vielleicht soweit: Sie haben eine schöne Anlage fertiggestellt und möchten diese anderen EEP-Nutzern zugänglich machen. In diesem Kapitel wird allgemein beschrieben, wie Sie für den EEP-eigenen Installer ein Installationskript anfertigen können.

Hierbei spielt es zunächst einmal keine Rolle, ob eine Anlage, ein Modell oder eine Bodentextur installiert werden soll. Für „normale“ EEP-Nutzer ist das Erstellen einer Anlageninstallation sicher interessant. Für die Konstrukteure und Anlagenbauer habe ich die Modell- und Bodentexturinstallation hinzugenommen.



## Ein Installationskript für Modelle/Anlagen schreiben

Um für eine Anlage und/ oder Modelle in EEP einen Installer zu erstellen, ist es am einfachsten, einfach den in EEP vorhandenen Installer zu verwenden. Erstellen Sie sich einen neuen Ordner zum Beispiel „MeineInstallation“. In diesem Ordner erstellen Sie einen weiteren Ordner „Install\_00“. Außerdem kopieren Sie die Datei „Installation.eep“ hinzu, sodass der Inhalt des Ordners „MeineInstallation“ wie in Abbildung 1 aussieht.

Die Datei „Installation.eep“ können Sie aus irgendeinem Freemodellset (z.B. von meiner Website) nehmen. Sie können aber auch einfach eine .txt-Datei erstellen und diese dann in Installation.eep umbenennen.



 Install_00	04.07.2014 17:16	Dateiordner	
 Installation.eep	22.06.2014 18:18	EEP-Datei	1 KB

Abbildung 1: Inhalt des Installationsordners

Öffnen Sie nun den Ordner „Install\_00“. Legen Sie dort alle Modelldateien (.3dm, .ini und .dds) oder alle Anlagendateien (.anl3, .dds, .bmp, .lua, usw.) hinein, die Sie mit der Installation anderen Nutzern zugänglich machen wollen. Bedenken Sie, dass die Weitergabe von EEP-Modellen für normale EEP-Nutzer verboten ist und dass Sie nur solche Anlagendateien weitergeben dürfen, die definitiv von Ihnen selbst stammen.

Im Beispiel (Abbildung 2) sind das also die insgesamt 9 Dateien der Anlage mit Namen „2015“, für die ich eine Installation erstellen würde.












 2015.anl3	13.06.2014 20:02	ANL3-Datei	1.006 KB
 2015AD.dds	13.06.2014 20:02	DDS-Datei	5.462 KB
 2015AH.dds	13.06.2014 20:02	DDS-Datei	5.462 KB
 2015AN.dds	13.06.2014 20:02	DDS-Datei	5.462 KB
 2015B.bmp	13.06.2014 20:02	BMP-Datei	2.338 KB
 2015F.bmp	13.06.2014 20:02	BMP-Datei	2.338 KB
 2015H.bmp	13.06.2014 20:02	BMP-Datei	2.338 KB
 2015S.bmp	13.06.2014 20:02	BMP-Datei	2.338 KB
 2015T.bmp	13.06.2014 20:02	BMP-Datei	2.338 KB

Abbildung 2: Inhalt vom Ordner Install\_00

Ich empfehle bei Anlagen grundsätzlich die .dds-Dateien mitinstallieren zu lassen. Dies beugt späteren Fehldarstellungen oder EEP-Fehler vor.

Erstellen Sie nun im selben Ordner „Install\_00“ eine ini-Datei mit dem Dateinamen „Install.ini“. Wenn Sie nicht wissen, wie Sie eine ini-Datei direkt erzeugen, so erstellen Sie mit einem txt-Editor Ihrer Wahl zunächst eine „Install.txt“-Datei und benennen diese dann einfach in „Install.ini“ um.

Öffnen Sie nun die ini-Datei und geben Sie dort Folgendes ein:

```
[EEPInstall]
EEPVersion = ?
```

Anstelle des Fragezeichens schreiben Sie eine Ziffer 7, 8, 9, 10, usw. Diese Ziffer steht für diejenige EEP-Version die mindestens benötigt wird, um die installierten Dateien in EEP zu verwenden.

Eine Anlage mit vertikaler Gleisbiegung ist z.B. erst ab EEP9 (oder EEP8 mit Plugin2) zu verwenden. Tragen Sie also eine 9 ein. Selbstverständlich können dann auch Nutzer mit EEP10 oder neuer diese Anlage installieren.

Darunter müssen Sie nun ein Installationsskript schreiben. Ich verwende hier mal ein Beispiel aus einem Freemodellset:



```
File001 = "Modell.3dm","Ressourcen\Lselemente\Flora\Baeume\Ressourcenname.3dm"
```

Das heißt übersetzt: Das Modell „Modell.3dm“ (welches sich selbstverständlich im Ordner „Install\_00“ befinden muss; Dateierdung nicht vergessen!) wird in den EEP-Ressourcenpfad „Ressourcen\Lselemente\Flora\Baeume\“ installiert. Es wird dabei in „Ressourcenname.3dm“ umbenannt.

Für die Anlage aus dem Beispiel wäre das dann:

```
File001 = "2015.anl3","Ressourcen\Anlagen\2015.anl3"  
File002 = "2015AD.dds","Ressourcen\Anlagen\2015AD.dds"  
File003 = "2015AH.dds","Ressourcen\Anlagen\2015AH.dds"  
File004 = "2015AN.dds","Ressourcen\Anlagen\2015AN.dds"  
File005 = " 2015B.bmp","Ressourcen\Anlagen\ 2015B.bmp"  
File006 = " 2015F.bmp","Ressourcen\Anlagen\ 2015F.bmp"  
File007 = " 2015H.bmp","Ressourcen\Anlagen\ 2015H.bmp"  
File008 = " 2015S.bmp","Ressourcen\Anlagen\ 2015S.bmp"  
File009 = " 2015T.bmp","Ressourcen\Anlagen\ 2015T.bmp"
```

Wie Sie hier bereits sehen, ergänzen Sie Installationsbefehle für weitere Dateien, indem Sie die Files (Dateien) einfach von 001 aufsteigend durchnummerieren. Es ist wichtig, dass einstellige oder zweistellige Zahlen von vorne mit Nullen aufgefüllt werden! „File1“ wäre z.B. ein falscher Eintrag.

Wenn Sie für alle Dateien, die Sie installieren lassen wollen, das Installationskript fertig geschrieben haben, dann speichern Sie die .ini und verlassen sie den Editor.

Führen Sie nun einen Rechtsklick auf die Datei „Installation.eep“ aus und öffnen Sie diese z.B. mit notepad++, um die Texte zu ändern, die nach Start Ihrer Installation angezeigt werden sollen. Die Eingabe von Folgendem:



```
[Install_00]
Name_GER    = ""
Name_ENG    = ""
Name_FRA    = ""
Name_POL    = ""
Desc_GER    = ""
Desc_ENG    = ""
Desc_FRA    = ""
Desc_POL    = ""
Script      = "Install_00\Install.ini"
```

bewirkt, dass überhaupt kein Text während der Installation angezeigt wird. Für einen Installationstitel geben Sie bei Titel Ihren Text ein.

```
Name_GER    = "IhrTitel"
```

Analoges können Sie für die anderen drei EEP-Sprachen Englisch (ENG), Französisch (FRA) und Polnisch (POL) tun. Mithilfe der Einträge



```
Desc_GER      = "deutsche Beschreibung"
Desc_ENG      = "englische Beschreibung"
Desc_FRA      = "französische Beschreibung"
Desc_POL      = "polnische Beschreibung"
```

können Sie beliebige Beschreibungen für alle vier Sprachen hinzufügen.

Um eine in mehrere Teile gegliederte Installation zu erstellen fügen Sie zusätzlich in der „Installation.eep“ weitere Bereiche [Install\_01], [Install\_02], usw. ein, die denselben Aufbau haben.

```
[Install_01]
Name_GER      = ""
Name_ENG      = ""
Name_FRA      = ""
Name_POL      = ""
Desc_GER      = ""
Desc_ENG      = ""
Desc_FRA      = ""
Desc_POL      = ""
Script        = "Install_01\Install.ini"
```

Die entsprechenden Modelle oder Anlagenteile, auf die sich diese Skriptteile dann beziehen, müssen natürlich nicht in einem Ordner „Install\_00“, sondern in Ordnern „Install\_01“, usw. liegen. Fertig ist Ihre Installation zu einer Anlage oder Modellen!

Nutzen Sie nun ein Kompressionsprogramm wie 7zip oder WinZip, um den gesamten Ordner „MeineInstallation“ als ein zip- oder rar-Archiv zu packen und z.B. auf Ihre Webseite zu stellen.





## Spezielles Installationskript für Bodentexturen

Vieles verläuft bei einer Bodentexturinstallation analog zur normalen Erstellung einer Modell- oder Anlageninstallation. Deshalb werden hier nur die Besonderheiten einer Bodentexturinstallation beschrieben.

Alle Bodentexturen müssen im Format .dds abgespeichert sein. Die Seitenlängen müssen gleich sein (also quadratisch) und eine 2er-Potenz. Mögliche Bildgrößen sind also z.B. 256px\*256px oder 512px\*512px. Geeignet sind alle kachelbaren, d.h. nach oben und unten und zu den Seiten wiederholbare Texturen. Legen Sie diese .dds-Dateien in den Ordner „Install\_00“.

Der Unterschied bei einer Bodentexturinstallation liegt in der Install.ini.

```
[EEPInstall]

EEPVersion      = 7

File001 = "Textur1.dds","Ressourcen\Parallels\Textur1.dds"

[EEPBGTextures]

Tex_01878 = "Textur1.dds","RESSOURCEN\Parallels\Textur1.dds"

Dat_01878 = ???,-1.0,0.10

[EEPBGTexturesNames_GER]

TId_01878 ="deutscher Name"

[EEPBGTexturesNames_FRA]

TId_01878 ="französischer Name"

[EEPBGTexturesNames_POL]

TId_01878 ="polnischer Name"

[EEPBGTexturesNames_ENG]

TId_01878 ="englischer Name"
```



Die Zahl 01878 ist in diesem Beispiel die Bodentextur-ID, die nur von Konstrukteuren oder Anlagenbauern bei Trend beantragt werden kann. Jede Bodentextur braucht eine eindeutige ID. Deshalb muss die ID offiziell vergeben werden. Füllen Sie die Namen in den vier Sprachen aus.

Die drei Fragezeichen hinter „Dat“ müssen durch die Bodentexturgruppennummer ersetzt werden. Diese Nummer sorgt dafür, dass Ihre Bodentextur in EEP in die richtige Gruppe eingeordnet wird und damit gut auffindbar ist. Die folgende Liste zeigt die Gruppen und ihre zugehörigen Nummern.

- 1.0 Straßen
- 2.0 Blumen
- 3.0 Gras
- 4.0 Erde
- 5.0 Laubfall
- 6.0 Pflastersteine
- 7.0 Wald
- 8.0 Acker
- 9.0 Feld- und Gehwege
- 10.0 Felsen
- 11.0 Sand
- 12.0 Schnee und Eis
- 13.0 Steine
- 14.0 Schüttgut
- 15.0 Beton und Platten
- 16.0 Wasser
- 17.0 EEP 7 Gleisschotter
- 18.0 EEP 7 256x256 Standard
- 19.0 Moor
- 20.0 EEP 7 128x128 Standard
- 21.0 EEP 7 Zubehör
- 999.0 Andere



Weitere Texturen können mit File002 usw. eingefügt werden. Eine zweite Bodentextur braucht dann natürlich auch eine weitere andere ID. Das Installationsskript sähe dann wie folgt aus:

```
[EEPInstall]

EEPVersion      = 7

File001 = "Textur1.dds","Ressourcen\Parallels\Textur1.dds"

File002 = "Textur2.dds","Ressourcen\Parallels\Textur2.dds"

[EEPBGTextures]

Tex_01878 = "Textur1.dds","RESSOURCEN\Parallels\Textur1.dds"

Dat_01878 = ???,-1.0,0.10

Tex_01879 = "Textur1.dds","RESSOURCEN\Parallels\Textur2.dds"

Dat_01879 = ???,-1.0,0.10

[EEPBGTexturesNames_GER]

TId_01878 ="deutscher Name"

TId_01879 ="deutscher Name"

[EEPBGTexturesNames_FRA]

TId_01878 ="französischer Name"

TId_01879 ="französischer Name"

[EEPBGTexturesNames_POL]

TId_01878 ="polnischer Name"

TId_01879 ="polnischer Name"

[EEPBGTexturesNames_ENG]

TId_01878 ="englischer Name"

TId_01879 ="englischer Name"
```



Speichern Sie alle Dateien ab und packen Sie den Ordner „MeineInstallation“ als zip- oder rar-Archiv.

Zum Schluss möchte ich nochmal darauf aufmerksam machen, nur offiziell vom Trendverlag vergebene Bodentextur-ID's zu nutzen! Wenn Sie eine bereits für eine andere Bodentextur verwendete ID nutzen, dann kommt es zu Fehldarstellungen. Fragen Sie einen Konstrukteur (z.B. mich), um Ihre Bodentexturen offiziell zu machen. Ich bin Ihnen gerne dabei behilflich, an eine offizielle Bodentextur-ID zu gelangen.



## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Inhalt des Installationsordners .....	4
Abbildung 2: Inhalt vom Ordner Install_00 .....	5