

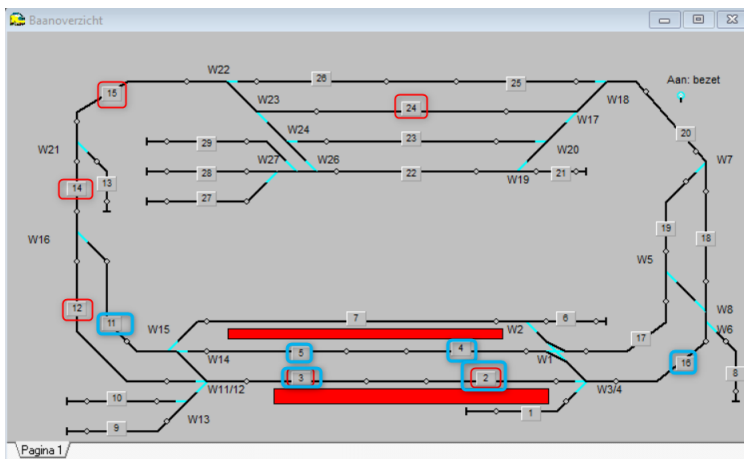
HANDLEIDING OMLOOP LOCOMOTIEF

Introductie

Deze handleiding is bedoeld om stap voor stap Koploper in te regelen om het omlopen van een locomotief voor elkaar te krijgen. De cijfers in de rode rondjes in de plaatjes verwijzen naar de stapjes die erbij staan in de tekst. Daar waar een blok bedoeld wordt, staat dit specifiek vermeld.

Stap voor stap

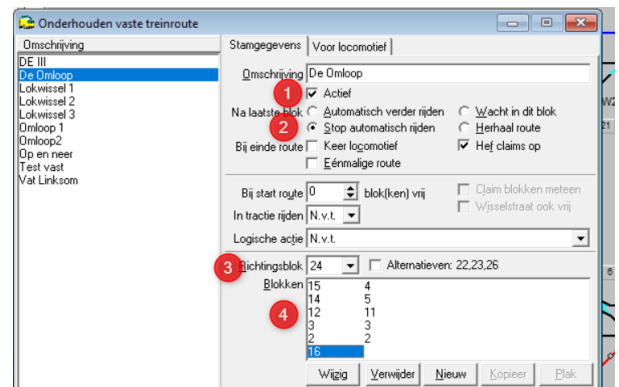
De lok moet starten in blok 24, afkoppelen in blok 2, vooruit naar blok 16, veranderen van rijrichting en via blok 4 en blok 5 naar blok 11. Daar zal de lok veranderen van rijrichting en via blok 3 weer aankoppelen in blok 2.



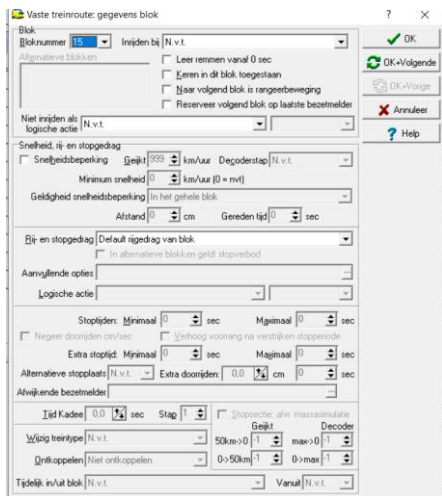
Om dit mogelijk te maken, moeten er een vaste route gemaakt worden. Ik heb deze “De omloop” genoemd.

1. De route moet actief zijn, anders kun je die later niet kiezen
2. De lok moet na de route stoppen
3. Ik start vanuit mijn blok 24
4. De route loopt via blok 15, 14, 12, 3, 2. Daar wordt de lok ontkoppeld. Vervolgens gaat hij via blok 16, 4, 5, 11, 3 terug naar 2.

De parameters per blok volgen verderop.

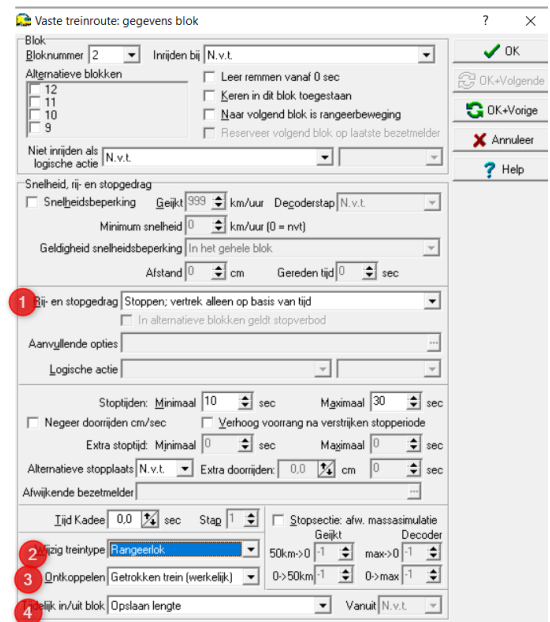


In blok 15,14,12,3 staan geen moeilijke parameters. Ik geef de standaard instellingen.



De instellingen waar het om gaat, komen in blok 2:

1. De lok moet stoppen in dit blok. Hij vertrekt op basis van verstreken tijd
2. Wanneer de lok ontkoppeld is, moeten we er een ander loktype van maken. Anders weet Koploper niet dat er iets is veranderd. Daarnaast heeft een losse lok, natuurlijk andere rij eigenschappen. Een lok zonder wagons rijdt immers soepeler
3. Doordat we hier vertellen dat de lok wordt ontkoppeld, wordt de loklengte van de totale treinlengte afgehaald. Deze wordt later weer samengevoegd als we weer koppelen in het laatste blok
4. Als de lok uit het blok vertrekt, moet de lengte van de overgebleven wagons opgeslagen worden in het blok. Als we straks weer koppelen met een locomotief, kunnen we dan de juiste lengte weer aan de trein geven.

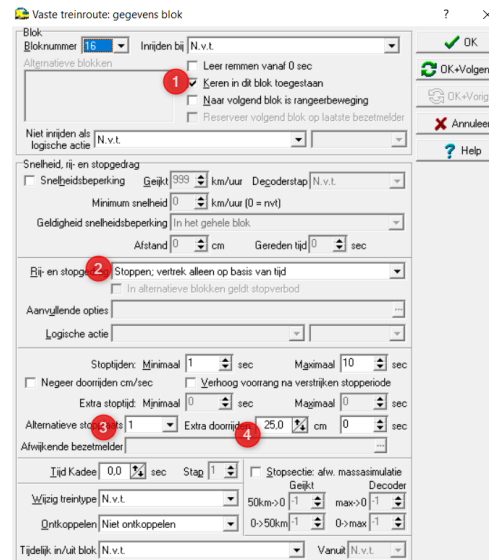


Opm. Voordat je de route straks gaat rijden, moet je in het rijvenster de lengte van de wagons opgeven.

Nadat de opgegeven wachttijd voor blok 2 is verstreken, kan de lok weer gaan rijden. Bij het vertrek word ook de koppeling geactiveerd. Hoe dat werkt, wordt hier verderop uitgelegd.

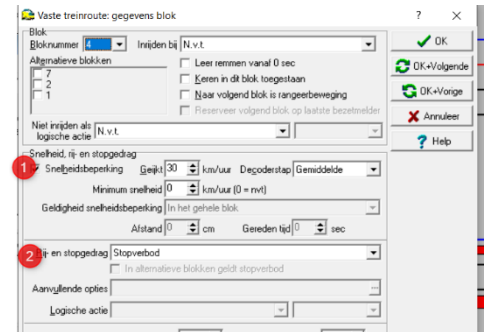
In blok 16 moeten we het volgende instellen:

1. We willen de lok in dit blok laten keren, dus dat moeten we hier toestaan
2. Hier gaat de lok per definitie stoppen en weer vertrekken op basis van de ingestelde tijdparameters.
3. Waar de lok stopt, kun je hier ingeven. In principe geldt elke bezetmelder als een alternatieve stopplaats. In blok 16 heb ik 2 bezetmelders. De eerste fungeert normaal als remmelder en de 2^e als stopmelder.
4. Ik vind het mooi als de lok een centimeter of 25 doorrijdt nadat hij de stopmelder raakt. De snelheid van de lok moet hiervoor wel goed gekijkt zijn. Anders is het even spelen met de waarde om te kijken waar hij het mooiste stopt.



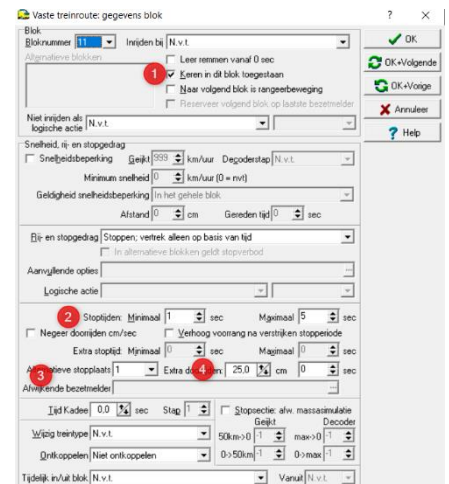
In blok 4 en 5 moeten we het volgende instellen:

1. Straks in blok 11 wil ik de lok een aantal cm door laten rijden. Om ervoor te zorgen dat dat mogelijk is, laat ik de lok in blok 4 en 5 wat langzamer rijden. Anders stopt de lok in blok 11 abrupt.
2. Ik vind het niet mooi als de lok ook nog stopt in blok 4 en 5. Dus daarvoor geef ik een stopverbod in.



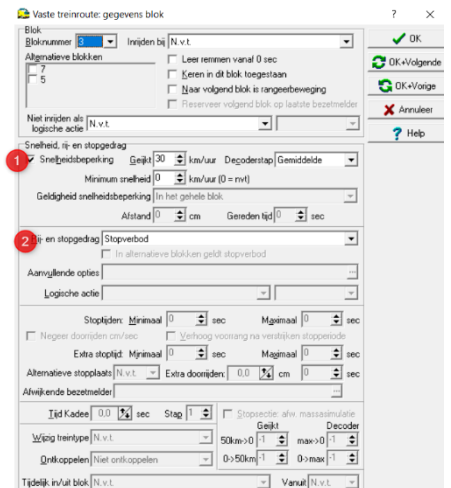
In blok 11 moeten we het volgende instellen:

1. Keren is weer toegestaan
2. Als je de stoptijden wil variëren, kun je dat hier ingeven. Dat werkt bij de andere blokken overigens ook zo.
3. Ik wil weer dat de lok op de 1^e melder stopt
4. Ik wil dat de lok een eindje doorrijdt, nadat hij de bezetmelder heeft geraakt.



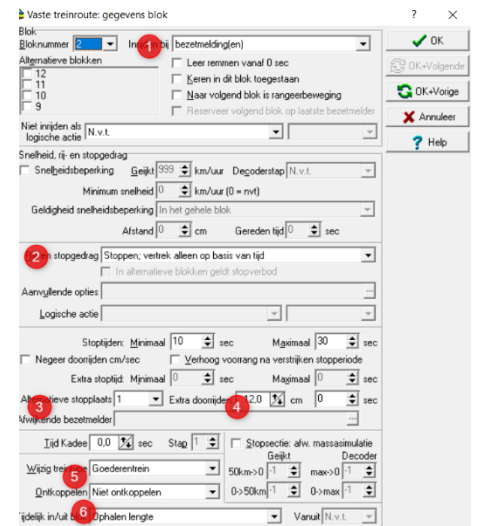
De instellingen bij blok 3 zijn ook niet heel spannend.

1. Om de lok dadelijk netjes in blok 2 te kunnen laten stoppen, zorg ik ook hier voor een beperkte snelheid.
2. Ook hier geldt dat ik de lok niet wil laten stoppen.



Nu gaan we blok 2, waar de trein weer netjes wordt samengesteld, inregelen.

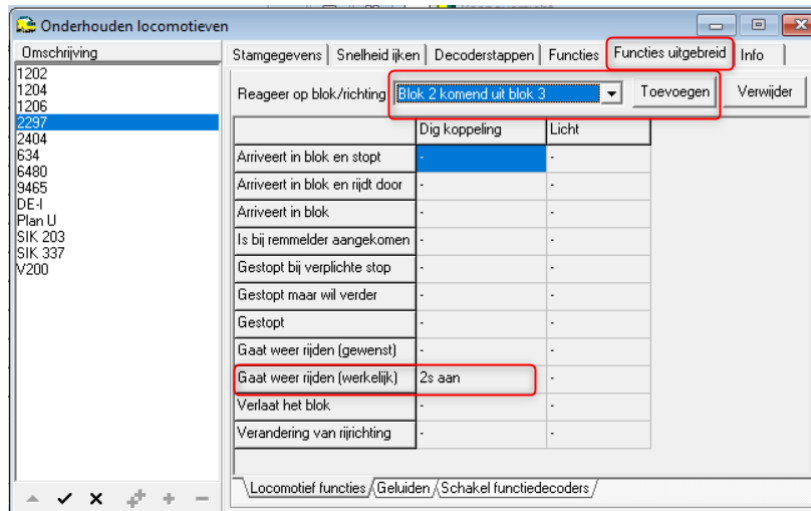
1. Normaal gesproken, loopt een lok een bezet blok niet in. Je moet dus hier aangeven dat dat nu wel mag
2. Ook hier geven we aan dat de lok moet stoppen, maar later verder mag obv tijd
3. Ik wil dat de lok gaat stoppen op de eerste bezetmelder
4. Waar de lok precies gaat stoppen (tegen de wagons aan), is een kwestie van spelen met instellingen
5. Ik maak van de totale trein, nu weer een goederentrein. (Met alle bijbehorende eigenschappen). Daardoor weet Koploper weer dat er wat veranderd is
6. Als laatste zorg ik er voor dat de lok + wagons weer de goede lengte krijgen, door de lengte op te halen en weer-te combineren met de loklengte.



Om de lokomotief te laten ontkoppelen in blok 2, zorg ik ervoor dat de koppeling 2 seconden wordt geactiveerd als de lok uit blok 2 vertrekt. Dat doe je in het lok onderhoudsscherm, tab functies. Bij mij is de koppeling functie 4 en die zet ik op uitgebreid.



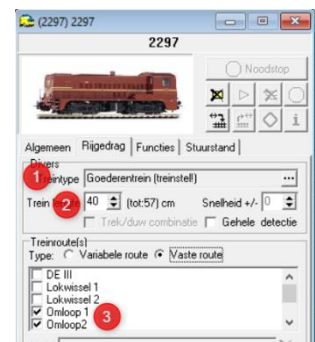
In de tab functies uitgebreid, druk ik op toevoegen, kies blok 2, komend uit 3 en zet als de lok gaat rijden, de functie 2 seconden aan.



Als laatste zet je de lokeigenschappen goed:

1. Kies voor het type trein dat je straks ook gebruikt hebt
2. Geef de lengte van de wagons op
3. Activeer de routes voor deze lok

Vervolgens lok in het juiste startblok plaatsen, automatisch rijden activeren en de route laten starten.



Deze handleiding is gemaakt door nsseinenenprinten. Zij is bedoeld om stap voor stap Koploper in te regelen om het omlopen van een locomotief voor elkaar te krijgen.

Nsseinenenprinten bestaat uit Lex en Ivo. Wij houden ons hobbymatig bezig met het maken van verlichtingsprinten t.b.v. NS locomotieven in schaal H0. Omdat anderen (o.a. Chris Burger, Dirk Meijer) de moeite hebben genomen ons de werking van Koploper uit te leggen, willen we hun enthousiasme niet verloren laten gaan, maar continueren met dit soort handleidingen. Natuurlijk zijn wij niet aansprakelijk voor enigerlei schade die ontstaat als gevolg van gebruik van de manual.

Stuur voor informatie over onze prints, het bestellen van prints of reacties op deze handleiding, een mail naar nsseinenenprinten@gmail.com