



hcc<sup>1</sup>trainsim

# trainsim nieuwsbrief

Jaargang 17 nr. 7-2019

*Clubdag 5 oktober 2019*

## ***Beste Trainsimmer***

Word nu lid van HCC en kies een welkomstgeschenk! [Klik hier voor meer informatie](#)

### **In deze nieuwsbrief**

- Van de voorzitter
- 50PlusBeurs
- HCC!Kennisdag
- RIJDEN OF BOUWEN? (3)
- De Treinengek
- SSN 01.10 voor Trainsimulator van Wilbur Graphics
- Agenda

**hcc<sup>1</sup>trainsim**

---

### **Van de voorzitter**

Beste Trainsimmers,

Dit is de zevende nieuwsbrief van 2019.

Voor de meesten van jullie zit de vakantie er weer op, zodat wij weer met frisse moed verder kunnen gaan met het seizoen 2019-2020.

Op 7 en 8 september starten wij dit seizoen met onze jaarlijks deelname aan het VSM evenement "Terug naar toen" in Beekbergen

In de maand september hebben wij geen reguliere clubdag.

De eerst volgende clubdag in De Meern is op zaterdag 5 oktober.

In het weekend van 5 en 6 oktober staan wij ook weer met een stand op de open dagen van de "Stoomstichting Nederland" (afgekort SSN) te Rotterdam.

Misschien hebben jullie in de vakantie inspiratie opgedaan voor onze nieuwsbrief. Wij kunnen zoals altijd kopij gebruiken.

Wij hopen velen van U weer te zien op onze bijeenkomsten en evenementen.en.

Gerrit Soede

Voorzitter HCC!trainsim

---

## **50PlusBeurs**

Kom naar de 50PlusBeurs

Ook dit jaar is HCC present tijdens de 50PlusBeurs. Deze vindt plaats van 17 t/m 21 september in de Jaarbeurs Utrecht. HCC laat je met een grote stand in hal 8 (standnummer 08E26) ervaren hoe modern, innovatief en inspirerend HCC kan zijn.

HCC-leden worden van harte uitgenodigd een bezoek te brengen aan de stand, want HCC!seniorenacademie heeft een leuke verrassing voor je. Vergeet je HCC-ledenpas niet mee te nemen. Leden die zich aanmelden voor een Interessegroep worden nog extra verwend. Naast het verrassingscadeautje krijg je namelijk gratis ESET Internetsecurity voor 6 maanden.

HCC heeft veel kennis in huis en wil dit ook graag op deze beurs laten zien. Kom kijken op onze stand waar onder meer de Maqueen-robotauto wordt gedemonstreerd en maak kans een exemplaar te winnen. Verder kun je bij HCC!3D kennismaken met 3D-printen. Bij de genealogie-experts kun je op zoek gaan naar de geboorteakte van je (groot)vader. Kom verder genieten bij de live demonstraties van HCC!apple en HCC!modelbaanautomatisering. Ook is de HCC!vraagbaak aanwezig om vragen over smartphones en tablets te beantwoorden. Toe aan een (nieuwe) SSD? Je koopt er één op de beurs voor slechts € 70,-! Daarvoor schaf je een Kingston UV500 SSD Upgrade Kit met 480 GB aan, dat is dus nog geen 7 cent per GB!

Verder worden er in de HCC-stand op verschillende dagen doorlopende inspirerende presentaties gegeven door diverse specialisten.

- HCC!seniorenacademie: Hoe kun je nog meer profijt hebben van uw smartphone? (dinsdag)
- Digitale Nazorg geeft advies over je digitale erfenis (woensdag en donderdag)
- Woon laat je zien hoe je van je huis een smarthome maakt (vrijdag)
- Bij Magix kun je zien hoe je je oude videobanden kunt digitaliseren (zaterdag).

Als HCC-lid betaal je € 8,50 (i.p.v. € 17,50) voor een entreekaartje en voor de Beurs & Show € 27,50 (i.p.v. € 39,95). Ga naar [www.50plusbeurs.nl/HCC19](http://www.50plusbeurs.nl/HCC19) en bestel vóór 10 september 2019 je tickets (daarna gelden hogere prijzen) met Actiecode: HCC19. Geen internet? Bel PlusTicket: 026 3779736. De 50PlusBeurs is open van 10.00 tot 17.00 uur.

Al met al genoeg redenen om een kijkje te komen nemen tijdens dit grote evenement.

We ontmoeten je graag op de HCC-stand!

---

# hcc! kennisdag

Zaterdag 12 oktober HCC!kennisdag in Expo Houten

Een groot aantal interessegroepen laten u zien wat zij u zoal te bieden hebben.

Maak kennis met Drones, SeniorenAcademie, Flightsimulator, Genealogie, Modelbaanautomatisering, FotoVideo, Programmeren, Robotica, MSX, CompUsers, Treinsimulator, Artificiële Intelligentie (AI) en Windows.

Ook Hardware support is aanwezig voor al uw technische vragen.

De hele dag worden er presentaties en workshops gegeven. Voor een aantal workshops moet u zich wel even vooraf aanmelden.

Modelbaanautomatisering heeft al 2 workshops gepland:

- Beveiliging, hoe werkt dat in grootspoor en hoe pas je dat toe in model A.
- Beginnen met I-train.

Maximaal 8 personen dus vol is vol.

U kunt zich opgeven bij Modelbaanautomatisering: [amc.van.roosmalen@hccnet.nl](mailto:amc.van.roosmalen@hccnet.nl)

Er worden presentaties gegeven door o.a.:

Trainsim, Genealogie, FotoVideo, Drones, Windows e.a.

Demonstraties van:

- Modelbaanautomatisering
- Treinsimulatie
- Robotica

Robotica gaat ter voorbereiding van Roborama die plaatsvindt in november oefenwedstrijden houden. Meer informatie bij Robotica  
Voor meer informatie houdt de agenda's van de interessegroepen in de gaten en de HCC-website [hcc.nl](http://hcc.nl)

U vindt de Expo aan Meidoornkade 24, 3992 AE Houten.  
Er is ruimschoots gratis parkeergelegenheid en de bus stopt voor de deur.

De HCC!kennisdag is geopend van 10.00 tot 15.00 uur.

De toegang is voor alle bezoekers gratis. Dus neem gerust een goede vriend mee.

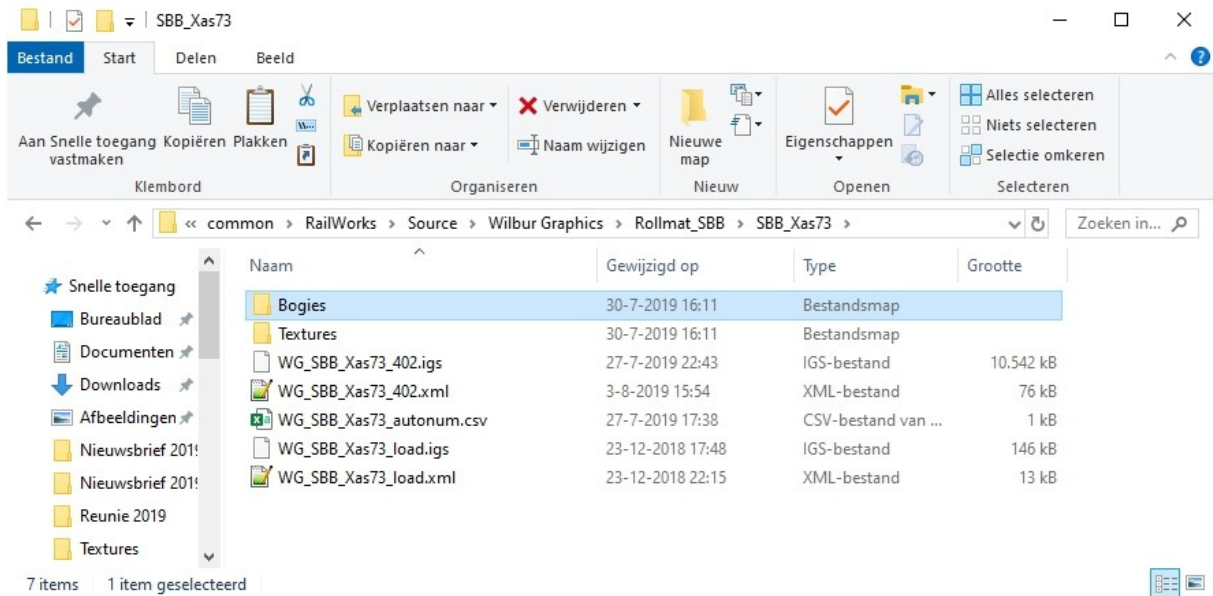
Na 12 uur kunt u tegen 50% korting de Modelspoorbeurs Expo Houten op de begane grond in de hallen bezoeken. Alleen voor HCC leden.

---

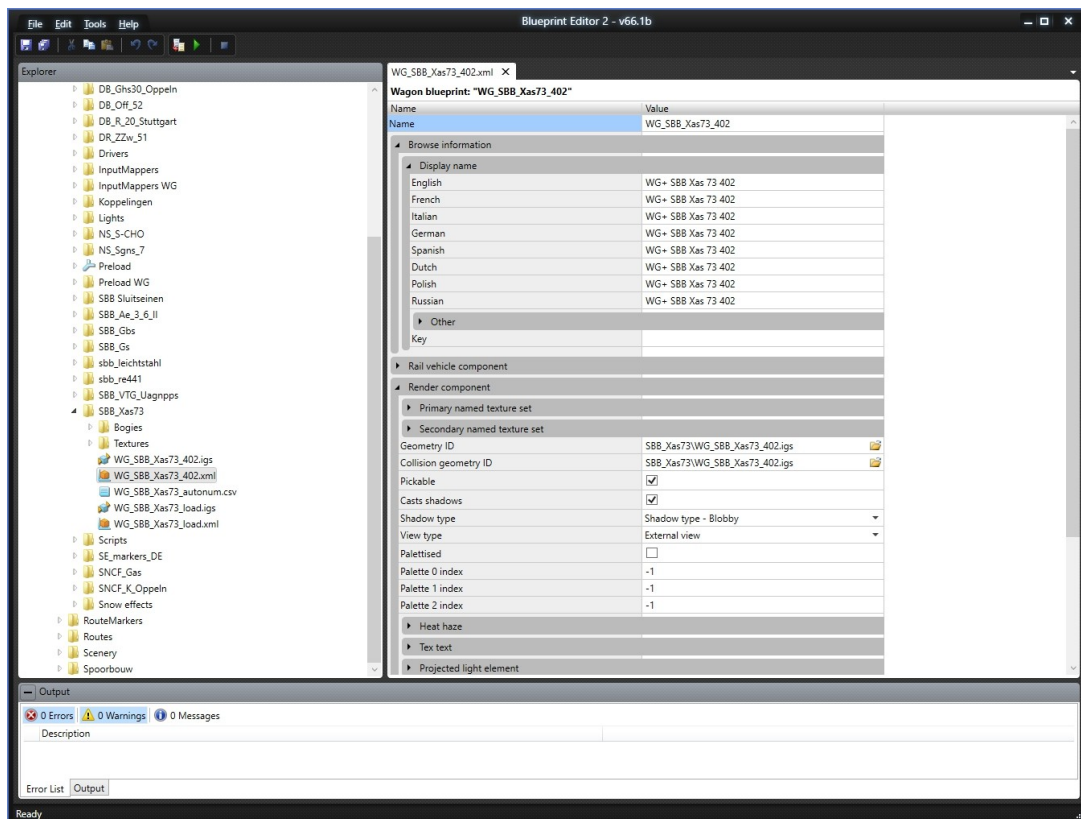
## Rijden of Bouwen (3)



In de laatste TSig-Nieuwsbrief voor de vakantieperiode beschreven we het gebruik van verschillende externe ontwikkeltools om een 3D-model te bouwen en te exporteren naar de TrainSimulator 2019-omgeving. Nu verwacht TS 2019 een hoeveelheid aanvullende informatie om het model op het beeldscherm te kunnen weergeven en, als het een rollend materieel-object betreft, te kunnen laten rijden en reageren op de handelingen van de speler.

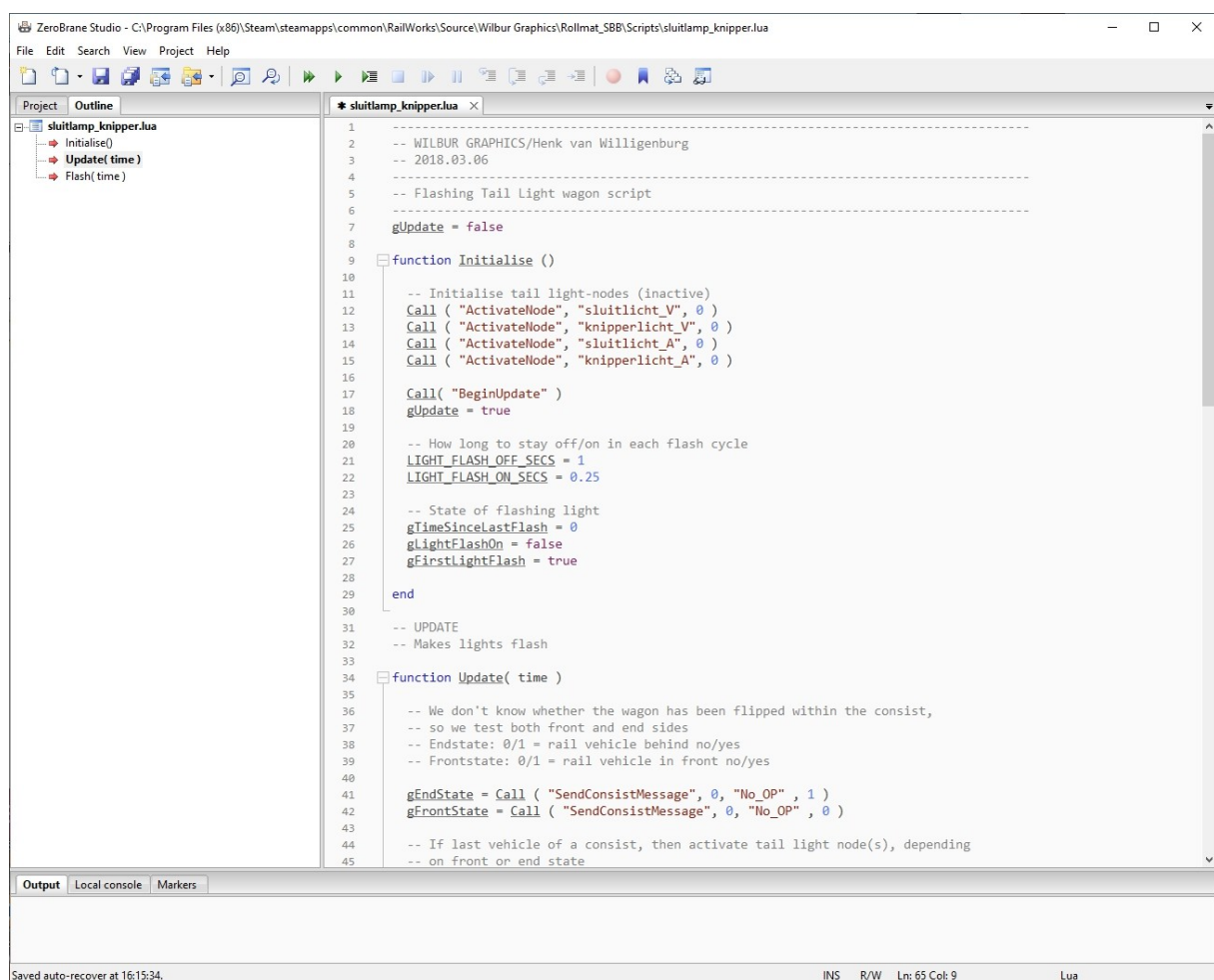


Naast de meetkundige informatie van het model (vastgelegd in een .igs-bestand) en de textures (.ace-bestanden) zijn dat voornamelijk gegevens die de overige eigenschappen van het model bepalen. Deze parameters worden in de standaardtaal XML beschreven en zijn gegroepeerd en gerangschikt in specifieke formulieren, door TS blueprints genaamd. Zo zijn er blueprints voor stoom-, diesel- en e-locs, voor gebouwen, het spoor, de bovenleiding enz. enz. Die blueprints kunnen onderling gekoppeld worden. Wanneer er bijvoorbeeld rook uit een fabrieksschoorsteen moet komen verwijst een invoerveld in de blueprint van het fabrieksgebouw naar de blueprint waar de eigenschappen van de rook zijn vermeld.



Bij het invullen van deze forms biedt de sim ondersteuning met een speciale blueprint editor (BPE). De invulformulieren, die voor de verschillende objecten benodigd zijn, worden door de BPE op het scherm gezet. Sommige invulvelden kunnen maar een beperkt aantal waarden bevatten en in die gevallen helpt de BPE de ontwikkelaar door afromenuutjes met de beschikbare keuzemogelijkheden. Verder heeft DoveTailGames, de bouwer van TS, een aantal .pdf-bestanden online gezet waarin de betekenis van de verschillende velden wordt verklaard. Desondanks is deze stap in het ontwikkelproces een beruchte oorzaak van optredende fouten en gaat er, zeker bij beginners, veel tijd verloren met het opsporen en corrigeren daarvan.

Een tweede activiteit in deze fase is het schrijven van een script. Dat is een verzameling opdrachten en daarmee samenhangende testjes die door de sim worden verwerkt. Voor een eenvoudig scenery-object als een huis of een ander statisch object, zoals een brug of een bovenleidingportaal, kunnen we volstaan met het invullen van een blueprint. Ook een simpele goederenwagen kan met alleen een blueprint op de baan worden gezet, maar voor locs en treinstellen is een script een absolute voorwaarde. De taal die TS daarvoor bezigt is LUA, een versimpelde vertegenwoordiger van de familie van C-talen, een neefje van bijvoorbeeld JavaScript.



```
ZeroBrane Studio - C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\RailWorks\Source\Wilbur Graphics\Rollmat_SBB\Scripts\sluitlamp_knipper.lua
File Edit Search View Project Help
Project Outline
sluitlamp_knipper.lua
  Initialise()
  Update(time)
  Flash(time)
* sluitlamp_knipper.lua x
1 -----
2 -- WILBUR GRAPHICS/Henk van Willigenburg
3 -- 2018.03.06
4 -----
5 -- Flashing Tail Light wagon script
6 -----
7 gUpdate = false
8
9 function Initialise ()
10
11 -- Initialise tail light-nodes (inactive)
12 Call ( "ActivateNode", "sluitlicht_V", 0 )
13 Call ( "ActivateNode", "knipperlicht_V", 0 )
14 Call ( "ActivateNode", "sluitlicht_A", 0 )
15 Call ( "ActivateNode", "knipperlicht_A", 0 )
16
17 Call( "BeginUpdate" )
18 gUpdate = true
19
20 -- How long to stay off/on in each flash cycle
21 LIGHT_FLASH_OFF_SECS = 1
22 LIGHT_FLASH_ON_SECS = 0.25
23
24 -- State of flashing light
25 gTimeSinceLastFlash = 0
26 gLightFlashOn = false
27 gFirstLightFlash = true
28
29 end
30
31 -- UPDATE
32 -- Makes lights flash
33
34 function Update( time )
35
36 -- We don't know whether the wagon has been flipped within the consist,
37 -- so we test both front and end sides
38 -- Endstate: 0/1 = rail vehicle behind no/yes
39 -- Frontstate: 0/1 = rail vehicle in front no/yes
40
41 gEndState = Call ( "SendConsistMessage", 0, "No_OP", 1 )
42 gFrontState = Call ( "SendConsistMessage", 0, "No_OP", 0 )
43
44 -- If last vehicle of a consist, then activate tail light node(s), depending
45 -- on front or end state
```

Output Local console Markers

Saved auto-recover at 16:15:34. INS R/W Ln: 65 Col: 9 Lua

Om je een idee te geven wat je met een script kunt regelen keren we even terug naar het voorbeeld uit de vorige aflevering in deze artikelserie, de Xas73, die we van een knipperend sluitsein willen voorzien. Hoewel we in de blueprint kunnen aangeven dat een dergelijk attribuut op de bufferbalken van onze wagen mee wordt genomen regelt het script om te beginnen of die lamp getoond moet worden of niet. Immers, midden in een trein is dat zinloos, en ook als laatste wagen van een trein hoeft maar één sluitsein gevoerd te worden. We laten het script daarom eerst opdrachten uitvoeren die onderzoeken of zich een ander voertuig voor òf achter de wagen in de trein bevindt. Is één kant vrij dan zijn we het laatste voertuig in de trein en moet een sluitsein geactiveerd worden. De rest van het script is gevuld met opdrachten die het op tijd aan- en uitzetten van de lamp besturen zodat een knipperlicht-effect ontstaat. Overigens worden ook de arm- en daglichtseinen die we in de sim tegenkomen bestuurd met LUA-scripts, met een omvang van soms vele honderden regels code.

De sound-effecten vormen een ander aspect dat in deze fase aan bod komt. Ook daarvoor zijn door DTG blueprints bedacht. Deze effecten moeten eerst als .wav-bestanden worden samengesteld uit video-opnamen of ander geluidsdragers. Om ze in TS hoorbaar te maken moeten ze in de blueprints gekoppeld worden aan gebeurtenissen, zoals het aankoppelen van een wagen, of het verminderen van de snelheid beneden een bepaalde limiet om een remgeluid te laten produceren.

Verder hebben we het omwille van de eenvoud nog niet gehad over de cabine en het interieur van rijtuigen. Voor TS zijn dat afzonderlijke objecten die op dezelfde wijze tot stand komen als de locs of rijtuigen waar ze deel van uitmaken. Bij het plannen van een project moet je er rekening mee houden dat het bouwen van deze componenten minstens zoveel tijd kost als de materiele objecten zelf.

In principe kan nu de laatste stap gezet worden, waarin de BPE alle inmiddels opgebouwde bestanden zal vertalen naar assets, in een objectcode die TS in staat stelt om deze in de simulatie tot leven te brengen. Voor ieder bestand in de ontwikkelomgeving onderscheidt TS zijn eigen formaat. Zo wordt de .xml van de blueprint omgezet in een .bin file. Dat draagt bij aan een snelle en efficiënte verwerking in de sim – daarin moet minimaal 25 keer per seconde een beeld van miljoenen pixels worden opgebouwd. Aan de andere kant biedt deze methodiek ook een effectieve kopieerbeveiliging, waardoor reverse engineering van door ontwikkelaars bedachte treinen en scenery-objecten belemmerd wordt.

Met deze artikelenserie hebben we geprobeerd om duidelijk te maken hoe het ontwikkelproces in elkaar steekt, zodat de lezer voor zichzelf kan vaststellen welke kennis en vaardigheden noodzakelijk zijn om dat tot een goed einde te brengen. Daarnaast moet je als ontwikkelaar in staat zijn om met teleurstellingen en frustraties om te gaan, die deels door de beperkingen van TS worden veroorzaakt, maar veel vaker door ontbrekende kennis bij de aspirant-bouwer zelf. Gelukkig is er op de verschillende internetfora, ook in het Nederlands veel informatie te vinden en zijn vele forumbezoekers bereid om vragen te beantwoorden en tips met elkaar te delen. Succes!

Henk van Willigenburg

---

## De Treinengek



Ja daar zijn we weer, na een verplicht lang heel lang zomerreces, juni, juli, augustus en door omstandigheden valt nu ook september er tussen uit, dus kunnen we elkaar pas weer tegenkomen in oktober. Gelukkig was het een paar dagen wel zo warm, dat op die dagen met een treintje spelen, iets was van schroefje in je bovenkamer los zitten, of meer een hele gereedschapskist in je omgeving geroepen zou worden, of het nu spelen op zolder in de schuur of computer is. Dat geldt zeker ook voor mezelf, ware het niet dat ik een mooi zitplekje onder een afdak in mijn tuin hebt, waar we vaak tot zeer vaak vertoeven. En om de tijd te doden..... Ja ja je snapt hem al, dan pak ik de laptop en ga wat op zitten ruimen of surfen. Met een tooltje of App of hoe je het ook noemen wilt. Op mijn PC en laptop, kan ik de USB schijven delen alsof ze rechtstreeks aan mijn laptop zelf zitten, gemak dient de mens en Popie Jopie natuurlijk.

Tijdens dat opruimen kwam ik een route tegen die ik nog niet geprobeerd had om te installeren en nadat ik het wel (op mijn manier) gedaan had kwam ik tot de ontdekking dat deze route wel heel weinig geheugen en ruimte nodig heeft. Ik heb het dan over de route met de naam Corris Railway, ook verkrijgbaar bij de firma Steam natuurlijk. [Corris Railway Route AddOn](#)

Na het controleren op missende Assets of content met RW-TOOLS blijkt dat je voor deze route wel heel weinig Assets nodig hebt, de enige in de Assets map is de Kujul Railsimulatorcore-map en de map van de bouwer, SHG. Het geheel inclusief de route map en Railworks zelf geeft je (mij) een Treinsimulator die nog net geen 1,5 Gigabyte groot. Het betreft een smalspoor wat ooit begon in de UK in het jaar 1885 en tegenwoordig weer is gerestaureerd voor toeristische activiteiten.



Je krijgt er de beschikking over de 8 standaard scenario's met de No7 stoomlocomotief en als je ze te pakken kunt krijgen, via een uitbreiding Addon, nog eens wat extra carrière opdrachten. Dan krijg je er ook 2 locomotieven bij, 1 x diesel en een elektrische zonder pantograaf maar met enige accu,s om in de mijngangen te rijden, maar ook enige carrière opdrachten welke nagenoeg gelijk zijn aan de standaard ritten. In elk geval wel leuk om te doen, oh en dan vergeet ik dat karretje nog wat geen aandrijving kent, maar wel een rem. Hiermee mag je kijken of je de hele helling naar beneden kunt rollen, maar wel op tijd stoppen hoor..

Wat de diesel betreft, pak de handleiding er maar bij voor als je er niet uitkomt, dat moest ik ook doen....Gnif gnif.

Al met al is dit denk ik wel de kleinste uitgave van een Railworks route die het mogelijk maakt om te testen of een PC / Laptop wel voldoet om de treinsimulator te draaien. Dit maakt het wel leuk als startpakket voor misschien wel een volgende simulator gebruiker. Ook heb ik weer een mogelijkheid gevonden om scenario's wat op te leuken maar dat moet je maar eens op een club dag komen bekijken.

Daarnaast heb ik mijn tijd toch wel nuttig besteed, ook nog zelf een beetje vakantie gehouden met de kleinkinderen een weekje op stap geweest, waar bij ik je kan aanraden om eens naar het strand te gaan met die kleintjes, die weten niet wat ze zien "ZO EEN GROTE ZANDBAK OPA." Als tip, ga naar Katwijk, je parkeert in een parkeergarage welke zich bevindt onder de duinen en als je de trap oploopt sta je bijna al op het strand.

Groetjes en tot ziens in de Meern,

**JGH**

---

Onderstaand artikel is ingezonden door een commerciële partij.

## **SSN 01.10 voor TrainSimulator**



Na de release van de G12-familie introduceert TrainworX-webshop in de maand september nu een addon voor TS 2019 van Wilbur Graphics waarin de BR 01.10 van de SSN centraal staat, samen met twee zusterlocs in DB-uitmontering. Vanaf 1937 stelde de toenmalige Deutsche Reichsbahn 55 3-cilinderlocs voor het zware sneltreinverkeer in dienst. Het uitbreken van de oorlog verhinderde de geplande levering van 250 van deze stroomlijn-locomotieven. Na 1945 werd eerst deze bekleding verwijderd. In 1953 werd besloten om nieuwe ketels in te bouwen. Aan het einde van de jaren 50 werden 34 exemplaren voor het stoken met zware olie omgebouwd waardoor ze tot de sterkste Duitse stoomlocs konden worden gerekend. Tot eind 1974 nam het bestand van dienstvaardige machines af tot 8 locs van het Bw Rheine en werden de laatste exemplaren nog voor het einde van de Duitse stoomtijd in 1977 terzijde gesteld. Desondanks zijn niet minder dan 10 exemplaren als museumlocs bewaard gebleven (nog altijd 18% van de totale productie) in goed onderhouden conditie. Op dit moment zijn twee machines nog bedrijfsvaardig (UEF 01 1066 en SSN 01 075), terwijl voorbereidingen worden getroffen voor een volledige restauratie van andere machines. De 01 1063 is als monument opgesteld voor het Hauptbahnhof van Braunschweig.

Wilbur Graphics heeft zich beperkt tot vier machines van de kolengestookte versie. De 01 1056 wordt geleverd in fabrieksnieuwe conditie met blanke metalen ketelringen en glimmend gepoetste drijf- en koppelstangen. De andere exemplaren zijn uitgevoerd met geheel matzwarte ketels en een drijfwerk in gebruikte toestand. Hier vinden we de 01 1075 van de SSN zoals die in Rotterdam te bewonderen is en in Nederland voor speciale ritten wordt ingezet. Wanneer de lok bij onze Oosterburen haar opwachting maakt wordt deze vaak tijdelijk omgenummerd in 011 075-9. De vierde machine betreft de 011 062-7, die in 1974 ons land bezocht om de viering van het 40-jarig bestaan van de NVBS luister bij te zetten en bij die gelegenheid een weekend lang door ons land reed met een blauwe Mat '24-stam.



Behalve deze vier locs omvat de release daarom ook een opgewaardeerde versie van de Bec-blokkendoos die met de HCC!Berkendamroute werd meegeleverd. Voor scenario's op Duitse routes is een vijftal vierassige D-treinrijtuigen aanwezig, met eerste- en tweede klasse-interieurs, een postrijtuig, een BD, een AB en natuurlijk een

A- en een B-rijtuig. Ritten met de 01 1075 kunnen worden uitgevoerd met de SSN-versies daarvan, waaronder de bekende waterwagen. Dit materieel is gegroepeerd in een aantal consists die in QuickDrive scenario's direct kunnen worden gereden. Tenslotte maken vier scenario's deel uit van de release, voor respectievelijk de DTG-routes Hamburg-Lübeck en Konstanz-Villingen alsmede de Wilbur Graphics Retro Canvas Route en de TreinPunt.nl versie daarvan.



Op de facebook-pagina van Wilbur Graphics kun je een trailer bekijken voor een eerste impressie van deze addon, die als payware op de webshop van TrainworX zal worden aangeboden:

[Wilbur Graphics Videos](#)



---

## **Agenda**

**De eerstvolgende clubdag is op 1 juni 2019.**

Het adres is:  
Cultureel Centrum "De Schalm",  
Oranjelaan 10, 3454 BT, De Meern

U bent welkom van 11:00 tot 16:00 uur.  
Wij zien je graag op de gezellige HCC!trainsim clubdagen.

Graag uw ledenpas laten scannen bij binnenkomst!  
Tot dan!!



**Noteer alvast een aantal clubdagen en evenementen in 2019 in uw agenda!**

- de volgende clubdagen in 2019 zijn: **5 okt**, 2 nov en 7 dec.
- evenement: 7 en 8 september “Terug naar Toen” in het VSM station Beekbergen, Hulleweg in Lieren. Aanvang 13:00 uur.
- evenement: 17 t/m 21 september “50PlusBeurs” in de Jaarbeurs te Utrecht.
- evenement: 5 en 6 oktober “Stoomtreindagen” in het Depot Rotterdam, Rolf Hartkoornweg 50, 3034 KL Rotterdam. Tijd: 08:30-17:00 uur.
- evenement: 12 oktober “HCC!Regiodag” in het Euretco, Meidoornkade 25, 3992 AE Houten.

Ga voor meer informatie naar onze [website](#)

**Opmerking • Wij distantiëren ons uitdrukkelijk van alle inhoud van gelinkte pagina's / websites. Deze verklaring geldt voor alle links in deze Nieuwsbrief.**