

Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Très chers clients, nous aimerions tout d'abord vous remercier chaleureusement pour l'acquisition du Plug-in 3 de EEP 16.3

Ce Plug-in comporte aussi bien des améliorations que de nouvelles fonctions. C'est pour cela que nous vous invitons à lire avec attention les renseignements suivants et en particuliers les instructions relatives à l'installation.

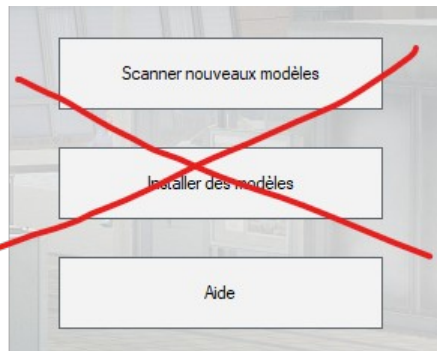
Glossaire:

Glossaire	1
Instructions d'installation	2
Les nouveaux modèles	3
Les nouvelles fonctionnalités :	4
• Nouveau style de voie : la voie 3D.....	4
• Sélection de l'environnement EEP	5
• Enregistrement d'un train et de la marchandise transportée sous forme de fichier RSS. --	8
• Déplacement d'un train complet sur un autre rail.....	9
• Fonction raccordement des voies en mode d'édition 3D.....	11
• La liaison virtuelle en mode d'édition 3D.....	12
• LUA : fonction de rappel complétée par l'ajout du numéro de voie et du nom du train.....	12
• Lua : Les contacteurs peuvent empêcher l'allumage automatique des feux stop.....	14
• Verrouillage du changement automatique de vue lors du passage dans un tunnel.....	16
• Information sur les parcours prédéfinis plus détaillée avec vérification d'occupation.....	16
• Lua : fonction permettant d'afficher le texte enregistré sur un modèle inscriptible.....	17
• Identification d'objets depuis la fenêtre de radar du pupitre de commande.....	20
Mot de la fin	20

Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Instructions d'installation

Veillez vous assurer que la mise à jour n°3 de EEP 16 soit installée. Il s'agit du pré-requis pour le présent Plug-in. Vous pouvez vérifier cela à l'aide du numéro de version 16.3 figurant dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de chargement. Si votre système fonctionne sous une architecture 64 Bits, la mention (x64) se trouve encore accolée à cette information de version.



Le Plug-in dispose d'un propre installateur qui, en plus de contenir de nouveaux modèles, amène également de nouvelles fonctionnalités. Pour cette raison il n'est pas possible d'ouvrir ce fichier directement via le « scanner nouveaux modèles » de EEP16.3

Si besoin, veuillez quitter votre EEP 16.3

Veillez commencer l'installation du Plug-in en double cliquant sur le fichier **V16TSP10053**.

Un message vous informe alors que ce programme va apporter des modifications à votre ordinateur. Veuillez autoriser ceci en cliquant sur Oui afin de pouvoir procéder à l'installation. La fenêtre d'installation s'affiche alors et vous invite à accepter la licence d'utilisation puis une fois ces étapes satisfaites, le programme étend alors les fonctionnalités de votre EEP 16.3

Si l'installation s'est déroulée avec succès, alors vous apercevrez dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de lancement la version EEP 16.3 suivie de la mention Plugins 3



Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Nouveaux modèles contenus dans la version complète du Plug-in 3 de EEP 16.3:

Style de voie : ferroviaire

Viaduc ferroviaire en briques 1/3

Viaduc ferroviaire en briques 2/3

Viaduc ferroviaire en briques 3/3

Viaduc ferroviaire en acier 40m

Viaduc ferroviaire en acier 40m (sans piste)

Style de voie : autres

Viaduc ferroviaire en briques 1/3

Viaduc ferroviaire en briques 2/3

Viaduc ferroviaire en briques 3/3

Style de voie : routes

Viaduc en béton 1/4

Viaduc en béton 2/4

Viaduc en béton 3/4

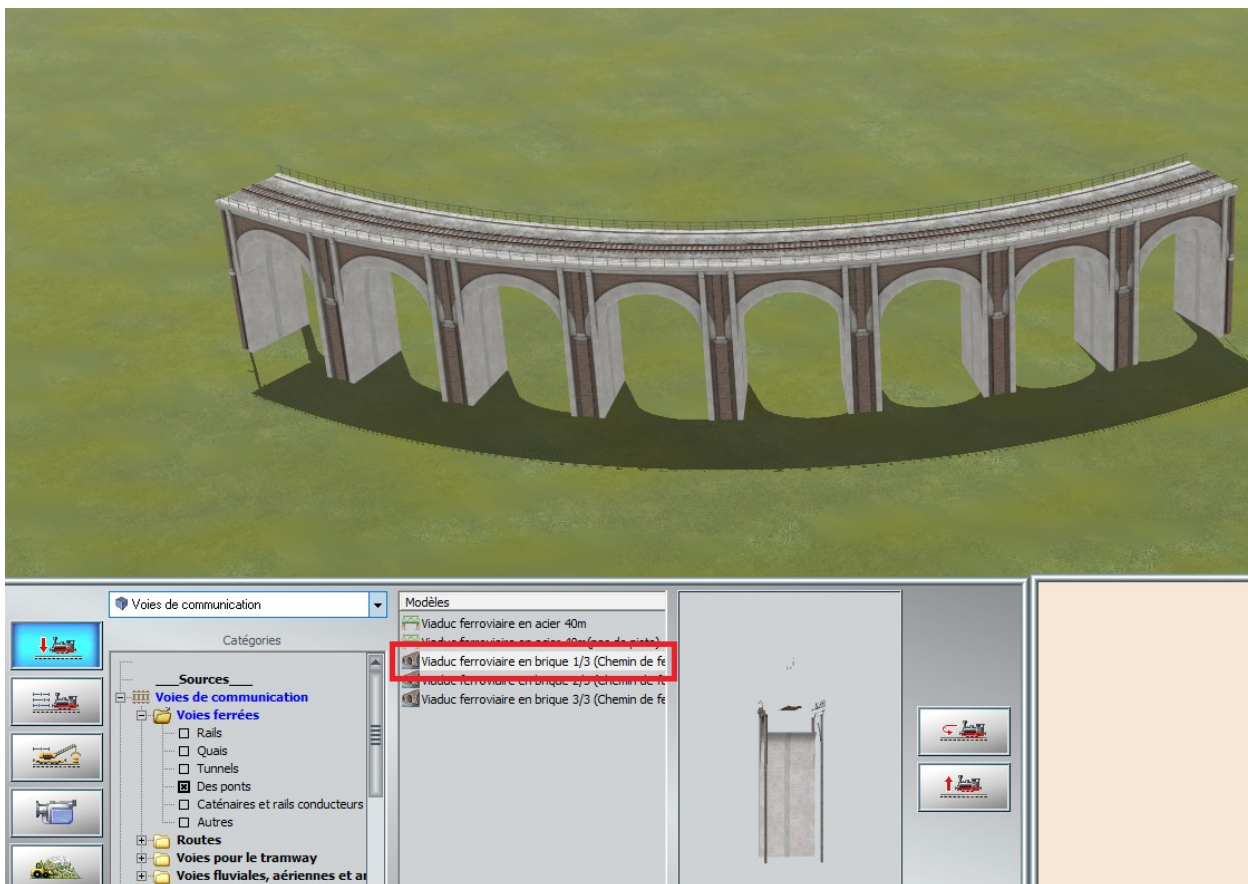
Viaduc en béton 4/4

Nouvelles fonctionnalités :

Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

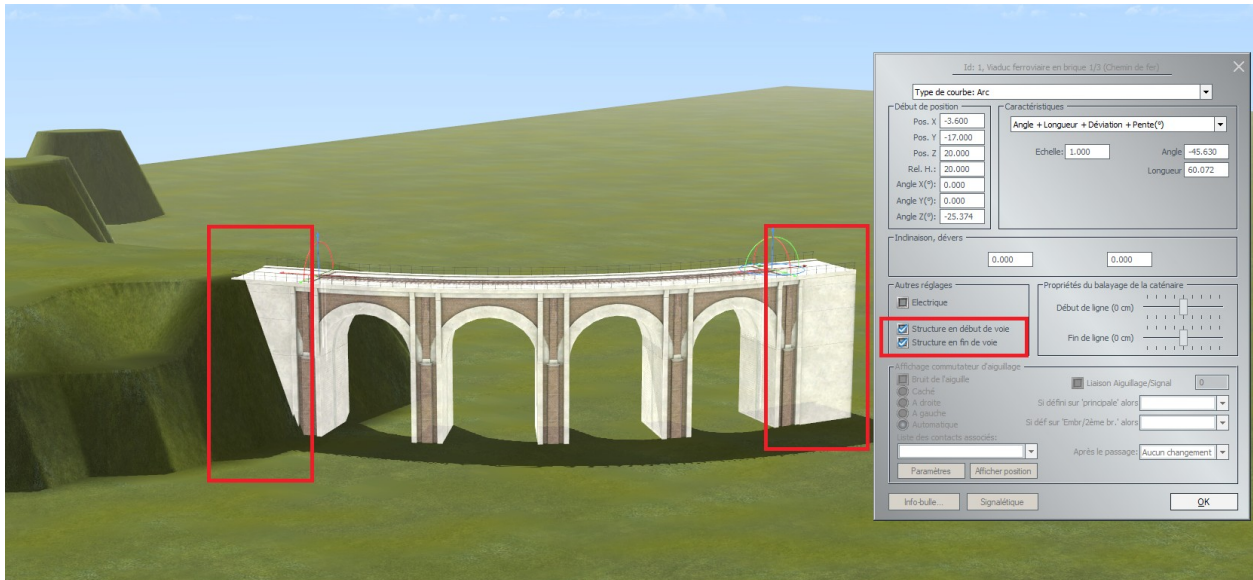
Nouveau style de voie : la voie 3D

Ce tout nouveau type de voie vous permet par exemple la construction de ponts, de quais de gares, de tunnels etc. lesquels peuvent être posés et modelés à souhait comme on le ferait avec des rails ou voies en leur donnant une courbure.



Supportées à compter du Plug-in 3, ces types de voies 3D peuvent être pourvues de structures en début ou en fin de voie faisant office de début ou de fin de pont ou de début ou fin de quai. Il s'agit là d'une fonctionnalité très utile et particulièrement attendue par les utilisateurs de EEP. Elle facilitera la jonction avec les autres types de voies et pourra masquer les transitions entre un modèle et la surface de l'installation.

Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

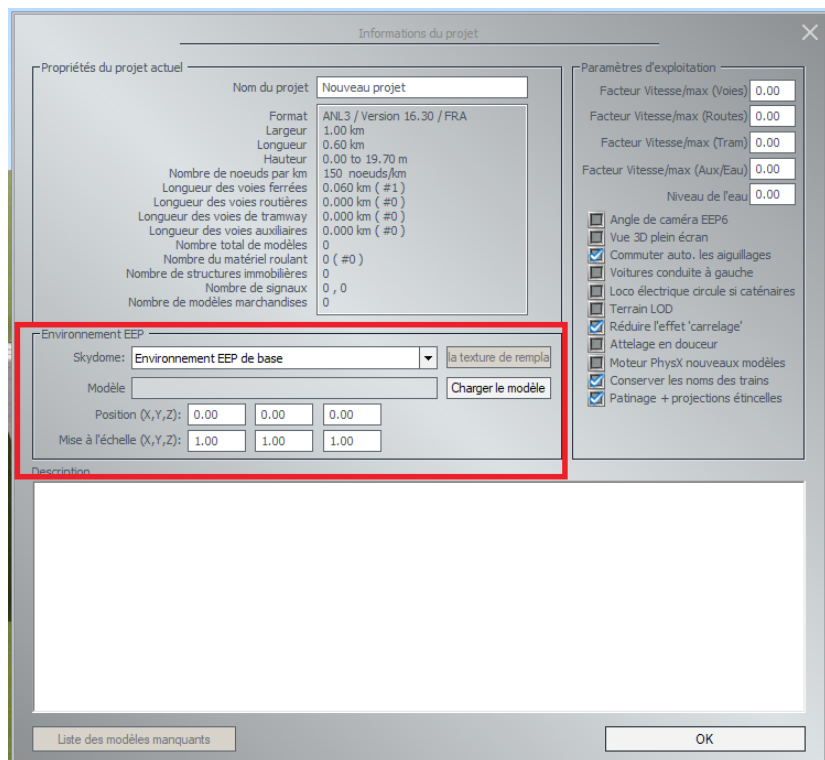
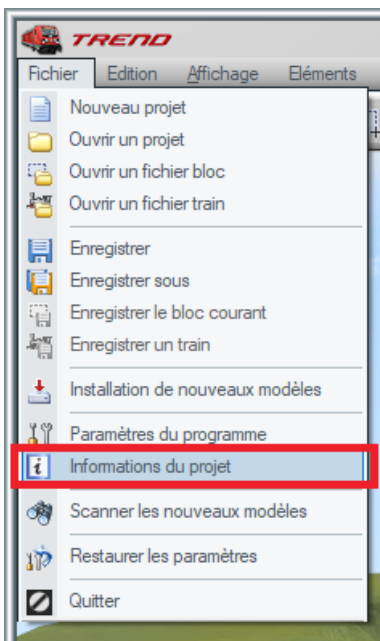


Structure de fin de pont

Structure en début de pont

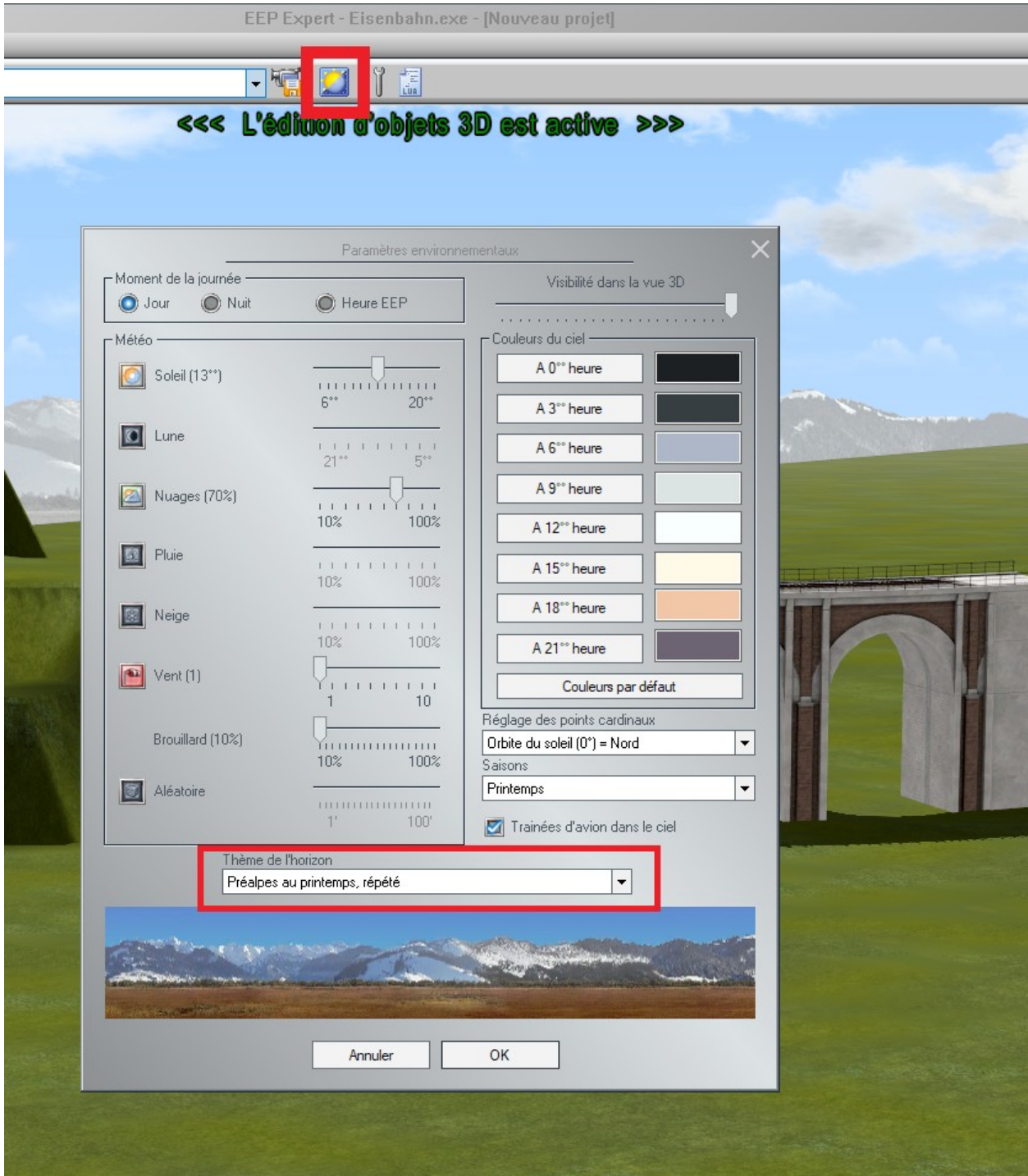
Sélection de l'environnement EEP

Dans la fenêtre de dialogue « informations du projet » un nouveau champ vous donne la possibilité de changer l'environnement de votre installation EEP en chargeant des modèles de paysages ou de ciel en 3D.



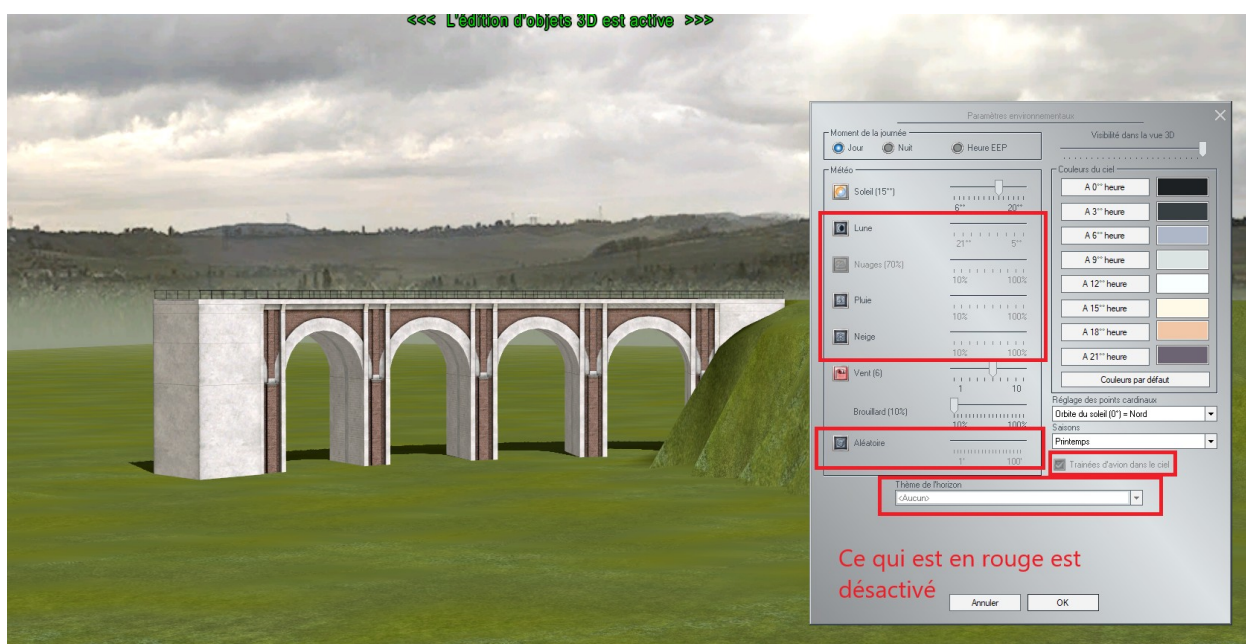
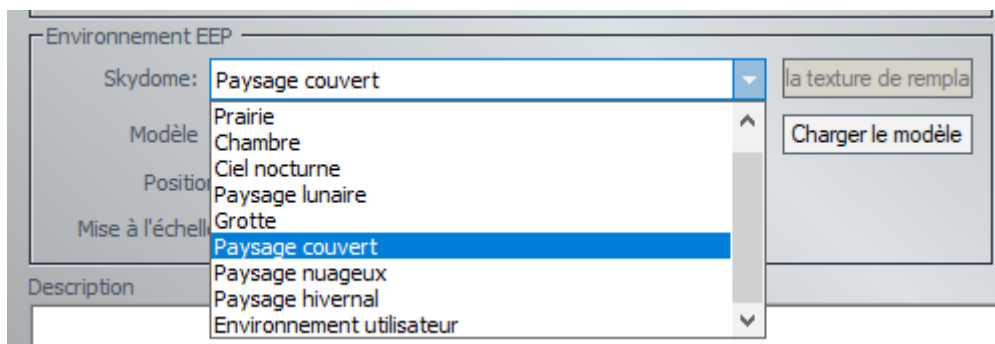
Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Lorsqu'au niveau du menu de sélection Skydome « Environnement EEP de base » est sélectionné, alors aucun modèle externe n'est chargé et un horizon peut être sélectionné depuis la fenêtre de commande « Paramètres environnementaux »



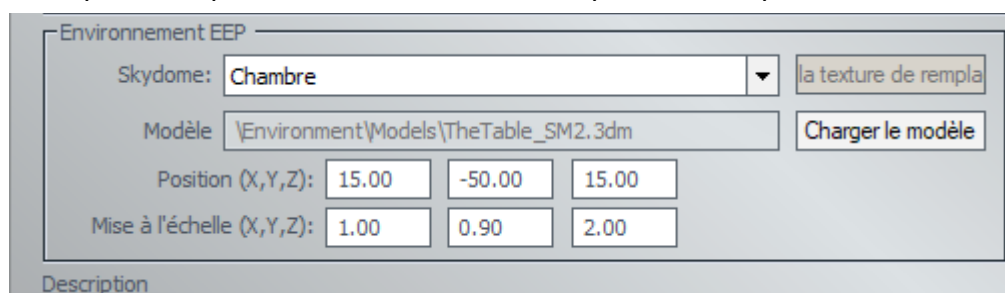
Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Lorsqu'au niveau du menu de sélection Skydome une autre valeur que l'environnement standard de EEP est actif, comme par exemple paysage couvert, votre installation EEP se trouvera dans l'environnement correspondant et le champ de sélection de l'horizon dans EEP est désactivé. Dans ce cas même les nuages, la pluie, le grésil, les arcs-en-ciel, les météorites, les traînées des avions ne seront plus visibles.



Dès que vous aurez validé votre sélection dans le menu skydome, c'est le ciel ou le paysage choisi qui surplombera votre installation EEP.

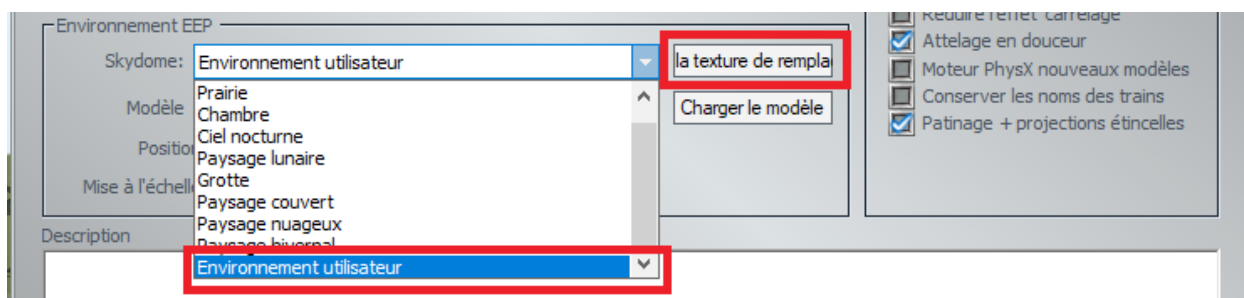
Si vous sélectionnez la chambre parmi les environnements sélectionnables pour le skydome tout en y ajoutant également une table, alors votre installation se retrouvera sur une table au milieu d'une pièce. La position et la mise à l'échelle permet d'adapter la table à votre installation.



Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

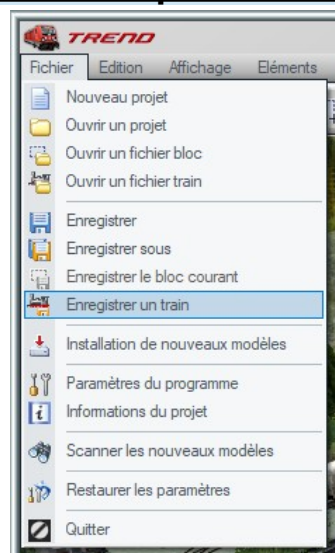


Si les environnements pré-enregistrés ne devaient pas vous satisfaire, sachez qu'il vous est possible de charger un panorama 3D de votre création en sélectionnant dans le menu déroulant environnement utilisateur et en spécifiant alors le chemin vers votre photo.



Enregistrement d'un train et de la marchandise transportée sous forme de fichier RSS.

Vous pouvez désormais enregistrer un ensemble composé d'une locomotive et de divers wagons pour une utilisation ultérieure grâce à la fonction « enregistrer un train ». Cette fonction prend désormais également en compte l'enregistrement de la marchandise qui aurait pu être chargée par l'utilisateur dans des wagons spécifiques. (A partir du Plug-in 3 pour EEP 16.3)



Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Ainsi il vous est possible d'aller chercher un ensemble préalablement enregistré depuis le menu « ouvrir un fichier train » et de le placer sur votre installation à l'endroit de votre choix, voire même d'utiliser cette rame sur d'autres installations distinctes. Vous retrouverez vos wagons-tombereaux déjà chargés avec des marchandises au lieu de les retrouver vides comme autrefois.

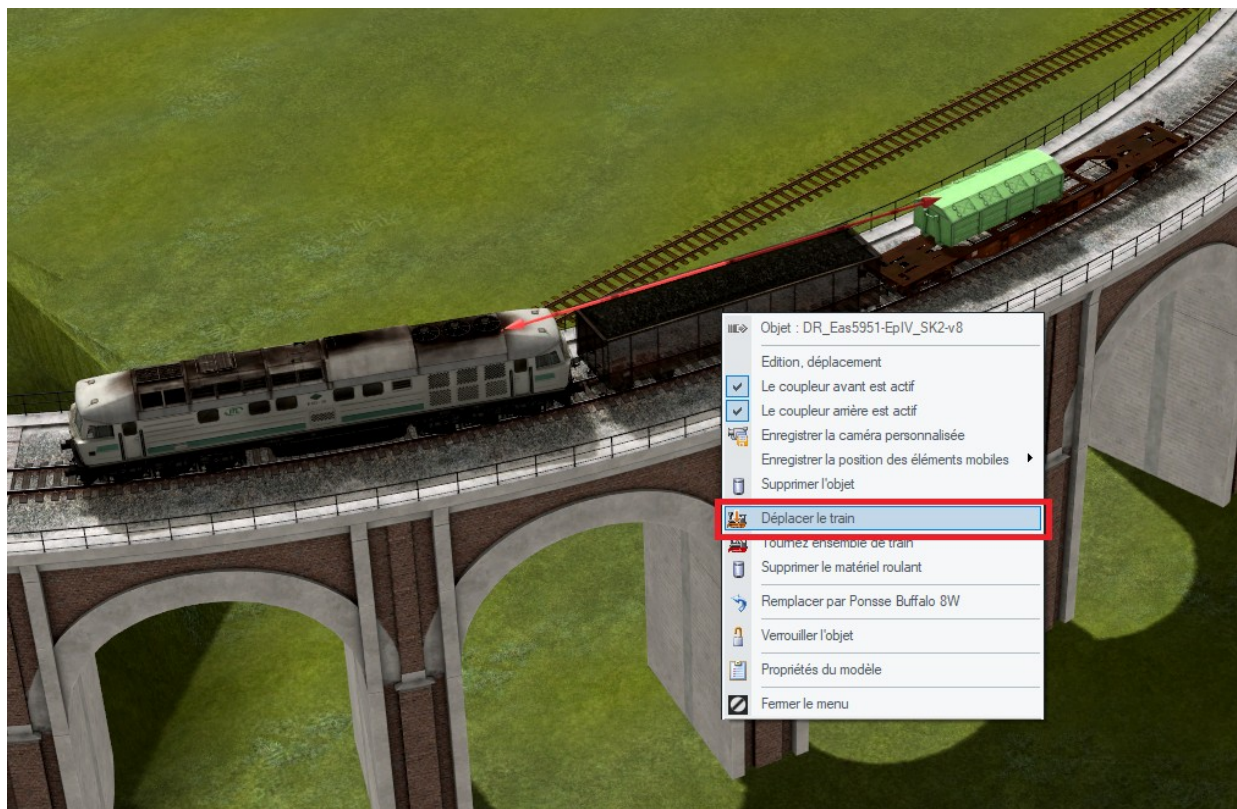


Déplacement d'un train complet sur un autre rail

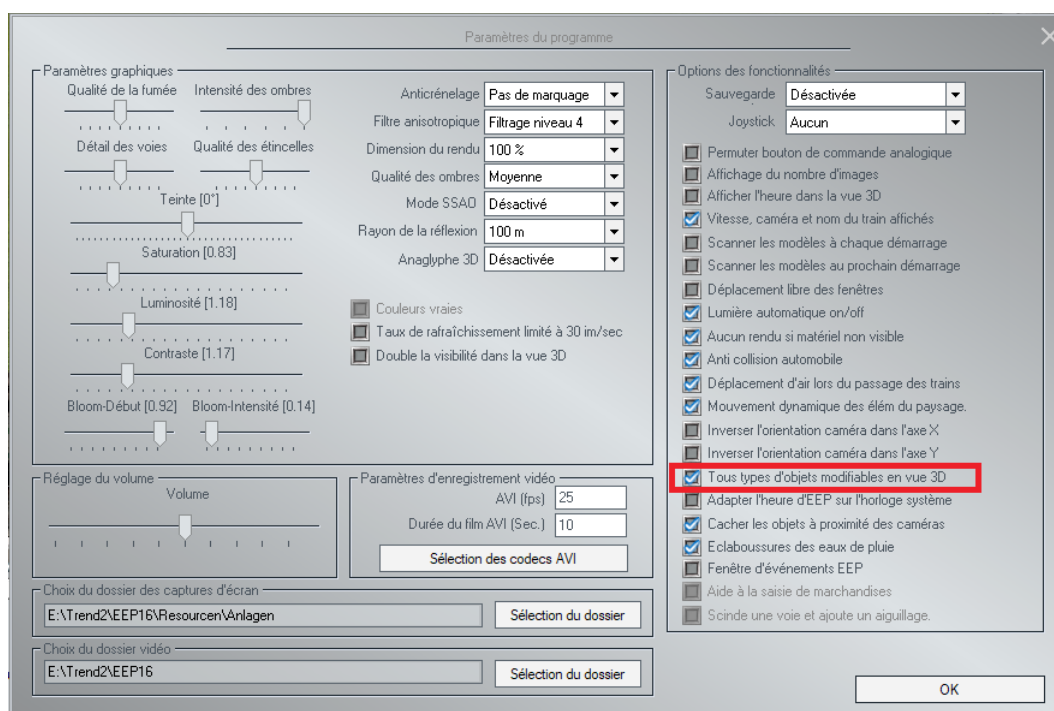
Si vous souhaitez déplacer un train complet sur un autre rail se trouvant à proximité ou à un tout autre endroit de votre installation, il vous suffit d'utiliser la toute nouvelle fonction « déplacer le train » qui est visible dans le menu contextuel que vous pouvez faire apparaître d'un clic droit de la souris sur le train ou tout autre matériel roulant (voiture, poids lourd) lorsque vous vous trouvez en mode d'affichage 3D.

Effectuez ensuite un clic gauche sur la seconde voie qui est destinée à recevoir votre rame ou votre élément routier. Le train sera repositionné à l'endroit souhaité.

Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3



Pour pouvoir utiliser cette fonctionnalité, il vous faut vous assurer que vous ayez activé la fonction rendre tous les objets modifiables en mode 3D au niveau des réglages du programme



Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Fonction raccordement des voies en mode d'édition 3D

A compter du Plug-in 3 de EEP 16.3 il est possible de faire appel à la fonction raccordement des voies jusqu'alors uniquement disponible en mode d'affichage 2D.

Après avoir activé la fonction raccordement des voies dans le menu Éléments, des marqueurs spécifiques apparaîtront à toutes les terminaisons de voies éligibles.



Tout comme en mode 2D il vous suffit d'un clic gauche sur les terminaisons éligibles des deux voies que vous souhaitez raccorder pour que la liaison soit calculée et mise en place.



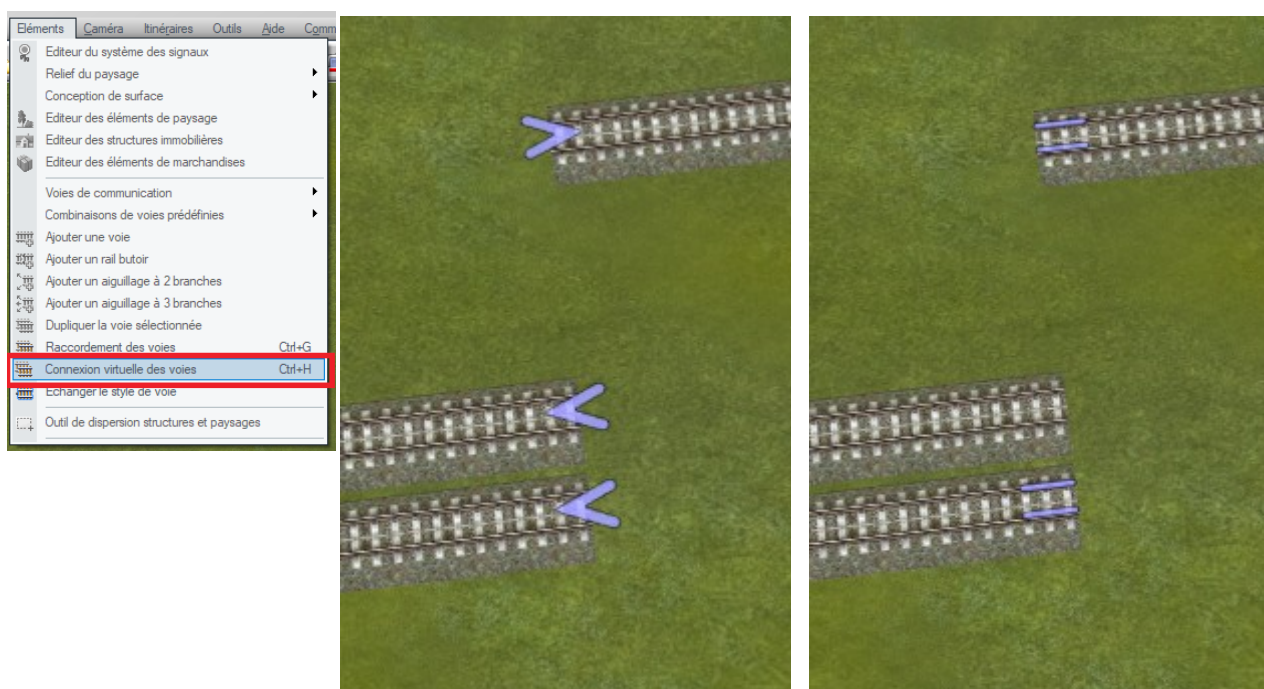
Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

La liaison virtuelle en mode d'édition 3D

Voici une autre fonctionnalité que vous connaissez déjà de l'éditeur en mode d'affichage 2D et auquel il est désormais également possible de faire appel en mode d'affichage 3D et ce à compter du Plug-in 3 de EEP 16.3. Cette fonctionnalité peut être activée à partir du menu « Éléments » « Connexion virtuelle des voies »,

Après avoir activé cette fonction, des marqueurs spécifiques apparaîtront à toutes les terminaisons de voies éligibles.

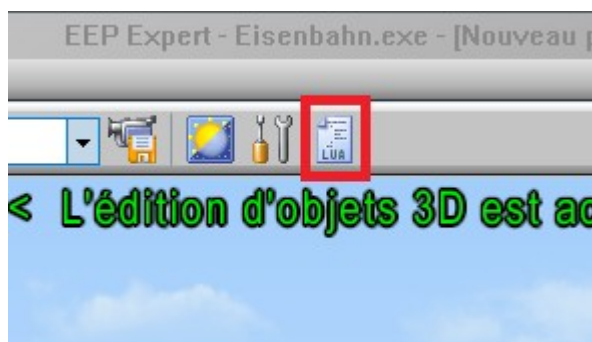
Quand vous sélectionnez d'un clic gauche les terminaisons éligibles que vous souhaitez relier virtuellement, le symbole caractéristique de la liaison virtuelle apparaît alors.



Extrémités éligibles

Liaison virtuelle mise en place

LUA : la fonction de rappel a été complétée par l'ajout du numéro de voie et du nom du train



Comme pour chaque script Lua il vous faut tout d'abord définir la fonction correspondante dans l'éditeur de script Lua

Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Définissez ensuite deux paramètres par exemple a et b. Au sein de la fonction, « a » remplace le nom du train et « b » le numéro de la voie sur laquelle le contacteur est positionné.

```
Editeur de script LUA
Ligne : 1, Colonne : 1

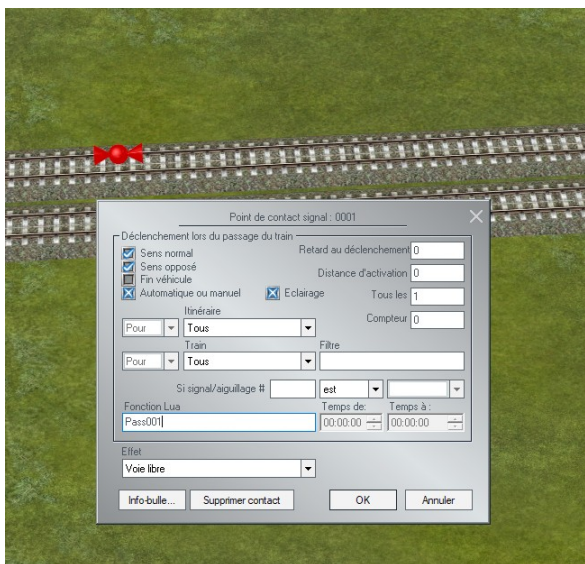
I=0
clearlog()

print("Hey let's start, EEP Version is: ", EEPVer)

function EEPMain()
    print("Counter: ",I)
    I=I+1
    if (I>9) then return 0 end
    return 1
end

function Pass001 (a, b)
    print ("Train: ",a, "Track: ",b)
end

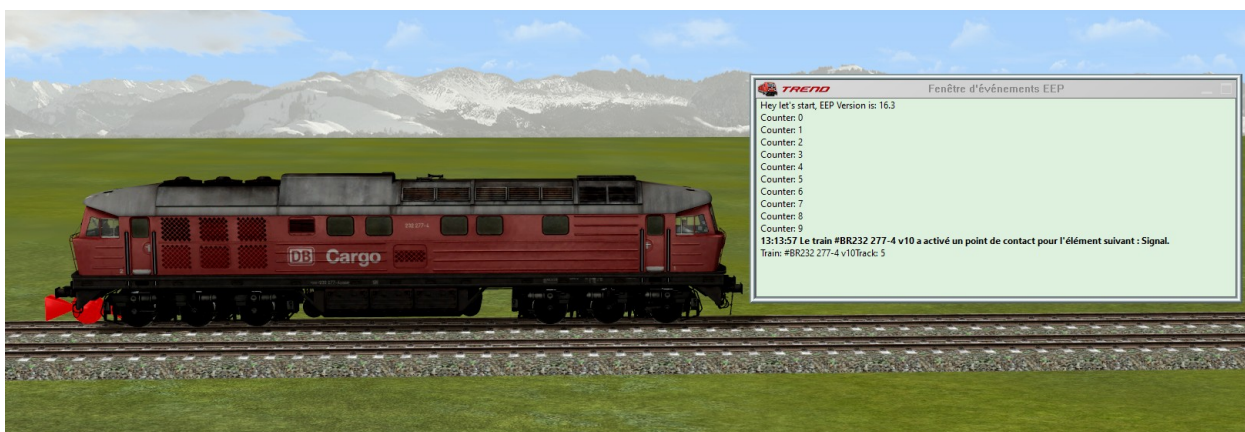
 Journal événements signaux
 Journal événements véhicule
 Journal événements aiguillage
 Journal événements contacts
Ouvrir un script...
Enregistrer un script...
Recharger le script
```



Il vous faut ensuite donner un nom à cette fonction depuis la fenêtre de propriété du contacteur : ici Pass001

Il vous est possible d'utiliser cette même fonction Lua à des fins différentes selon la section de voie que vous équipez d'un contacteur.

Une fois que le train aura déclenché ce contacteur, l'information suivante nous est donnée.



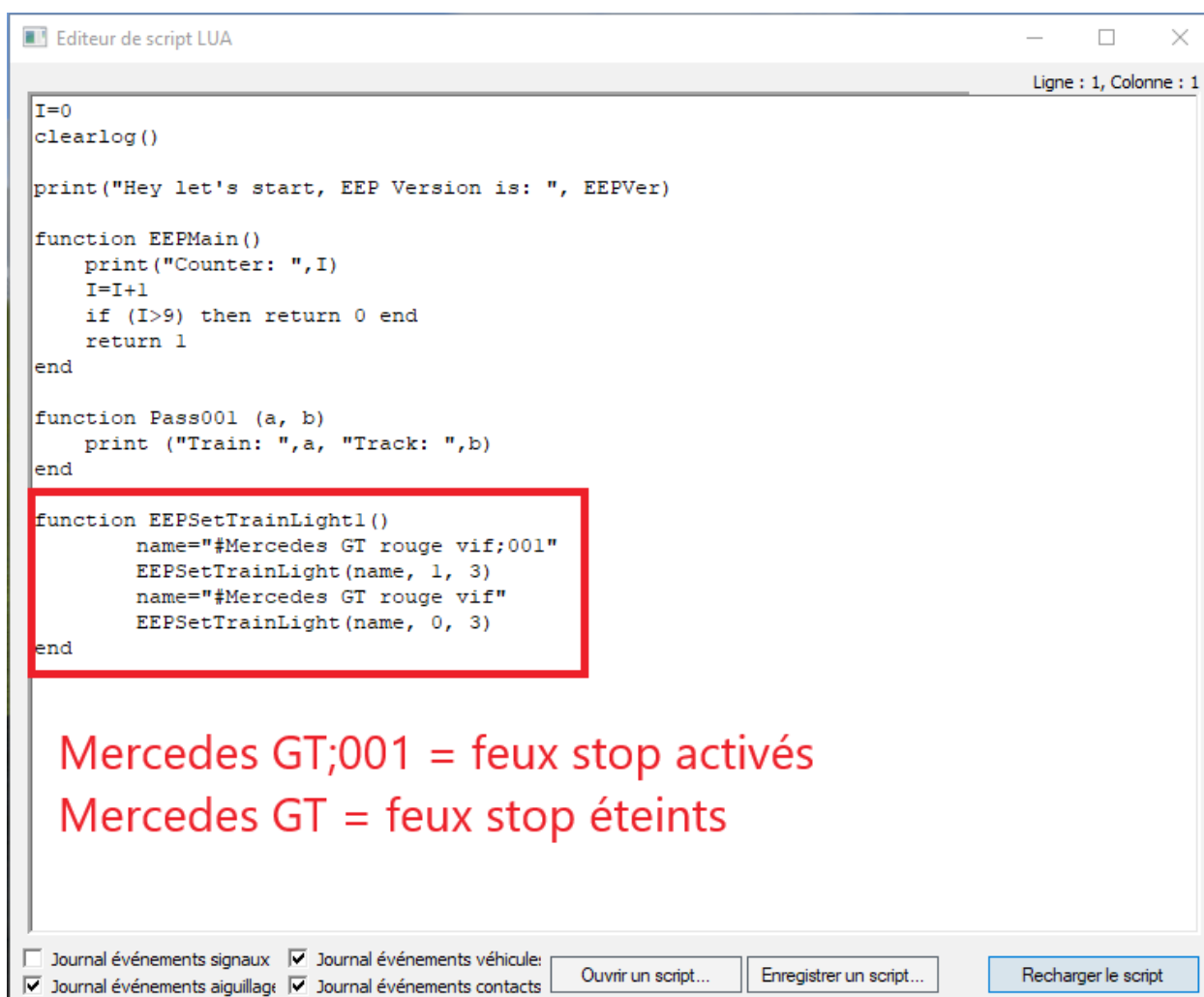
Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Lua : Les contacteurs peuvent empêcher l'allumage automatique des feux stop

Dans certains cas de figure, il se peut que l'utilisateur ne souhaite pas voir s'allumer les feux stop des matériels roulants dès que celui-ci freine. Afin d'empêcher l'allumage des feux stop vous pouvez avoir recours à la fonction Lua que vous connaissez déjà `EEPSetTrainLight` toutefois en attribuant la valeur 3 au dernier paramètre de cette fonction. Le deuxième paramètre étant « 0 » pour la désactivation des feux stop et « 1 » pour l'activation de ces derniers.

Exemple

```
EEPSetTrainLight("#Mercedes GT rouge vif", 0, 3)
```



```
I=0
clearlog()

print("Hey let's start, EEP Version is: ", EEPVer)

function EEPMain()
    print("Counter: ",I)
    I=I+1
    if (I>9) then return 0 end
    return 1
end

function Pass001 (a, b)
    print ("Train: ",a, "Track: ",b)
end

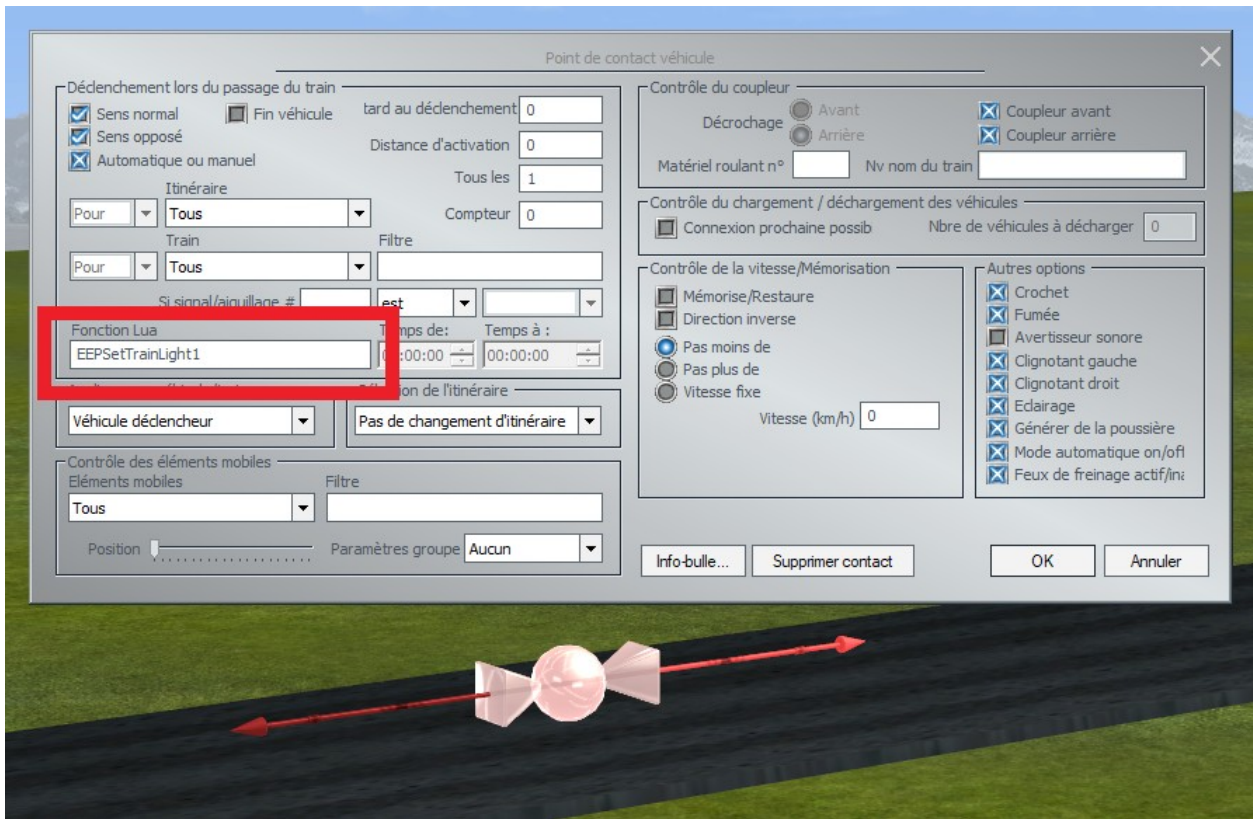
function EEPSetTrainLight1()
    name="#Mercedes GT rouge vif;001"
    EEPSetTrainLight(name, 1, 3)
    name="#Mercedes GT rouge vif"
    EEPSetTrainLight(name, 0, 3)
end
```

Mercedes GT;001 = feux stop activés
Mercedes GT = feux stop éteints

Journal événements signaux Journal événements véhicule:
 Journal événements aiguillage Journal événements contacts

Ouvrir un script... Enregistrer un script... Recharger le script

Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

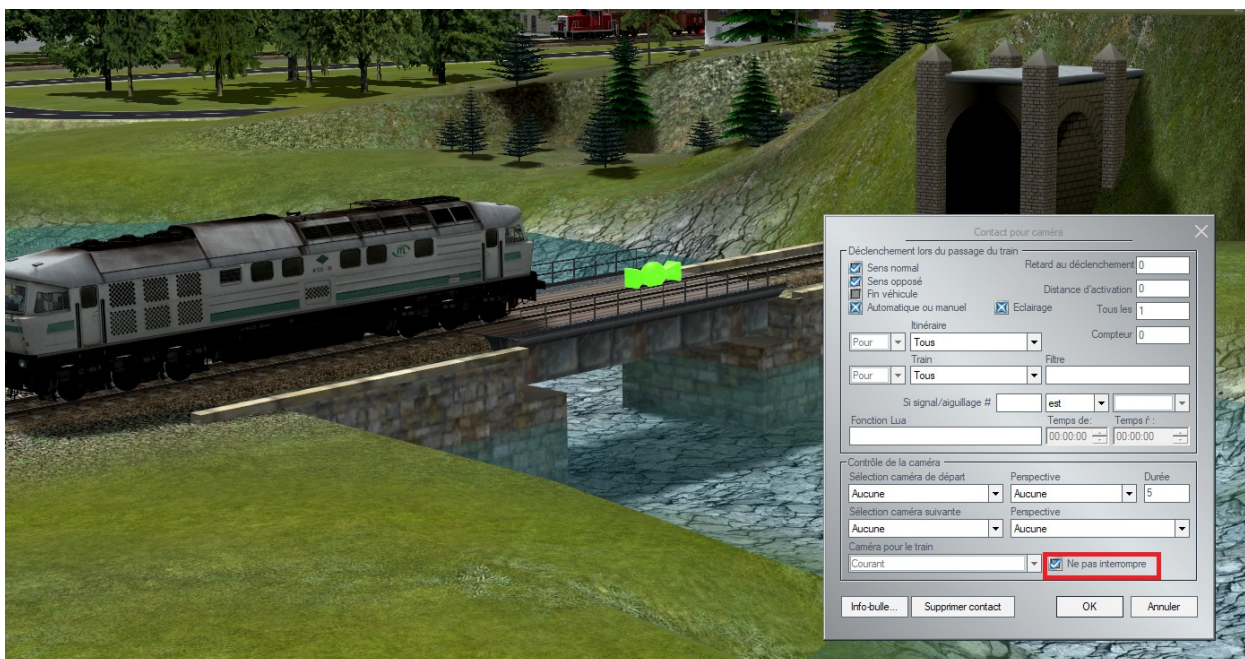


Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Verrouillage du changement automatique de vue lors du passage dans un tunnel.

Autrefois lorsque l'utilisateur suivait un véhicule avec une caméra en mode poursuite, un changement au profit de la caméra de cabine se faisait automatiquement lors de l'entrée de ce véhicule dans un tunnel.

A compter du Plug-in 3 de EEP 16 il vous est possible de spécifier à l'aide du menu de propriété du contacteur pour caméra que vous ne souhaitez pas d'interruption de la caméra, Fini la bascule automatique de caméra en mode vue cabine.



Information sur les parcours prédéfinis plus détaillée avec vérification d'occupation

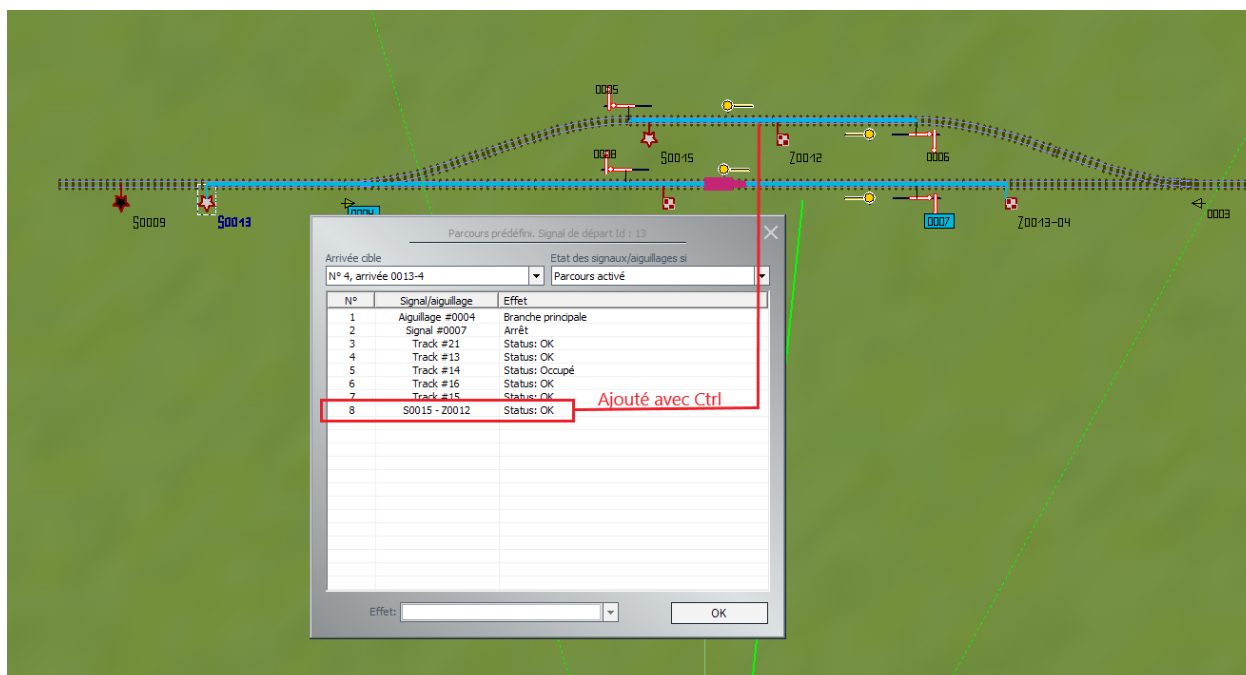
La liste des aiguillages et signaux présents sur un itinéraire a été complétée avec la liste des voies numérotées également empruntées. Un message indiquant le statut d'occupation des voies permet également de vérifier l'existence d'un éventuel conflit de collision.

Pour faire apparaître cette fenêtre d'information, sélectionnez l'itinéraire (clic gauche sur le début et la fin de l'itinéraire) suivi d'un clic droit, la fenêtre de dialogue s'ouvre alors.

Le statut OK signifie que la section est libre et peut être parcourue.

Le statut « occupé » empêche l'ouverture de la voie à la circulation étant donné qu'un train se trouve actuellement présent sur la section spécifiée.

Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3



La liste comporte non seulement les voies relatives à l'itinéraire sélectionné, mais également les sections de voies d'autres itinéraires qui empruntent ou chevauchent le parcours. Ces sections de voies indirectement liées à l'itinéraire sélectionné peuvent empêcher l'ouverture à la circulation, c'est pourquoi leur statut d'occupation est également interrogé et renseigné.

Note :

Lors de l'édition de l'itinéraire il est possible d'exclure de la vérification d'occupation certaines sections de voies en utilisant la touche Ctrl ou de rajouter à la vérification d'occupation des sections de voies qui n'influencent pourtant pas sur l'itinéraire.

Lua : fonction permettant d'afficher le texte enregistré sur un modèle inscriptible.

A compter du Plugin 3 de Eep 16.3 une nouvelle fonctionnalité Lua est implémentée : **EEPRollingstockGetTextureText**

EEPRollingstockGetTextureText(nom-du-matériel-roulant, n° de la surface)

Elle fonctionne de façon similaire à la fonction : „EEPRollingstockSetTextureText“ qui attribue un texte à un modèle inscriptible mais renvoi dans le cas présent le texte déjà enregistré.

Rappel **EEPRollingstockSetTextureText(nom-du-matériel-roulant, n° surface, texte)**

Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Editeur de script LUA

```
I=0
clearlog()

print("Hey let's start, EEP Version is: ", EEPVer)

function EEPMain()
    print("Counter: ",I)
    I=I+1
    if (I>9) then return 0 end
    return 1
end

function EEPRollingstockSetTextureText1()
    EEPRollingstockSetTextureText("PRESS 285 101 EpVI", 1, "EEP 16.3")
end

function EEPRollingstockGetTextureText1()
end

print (EEPRollingstockGetTextureText("PRESS 285 101 EpVI", 1))
end
```

Ligne : 1, Colonne : 1

EEPRollingstockSetTextureText1()
EEPRollingstockSetTextureText("PRESS 285 101 EpVI", 1, "EEP 16.3")
end

EEPRollingstockGetTextureText1()

print (EEPRollingstockGetTextureText("PRESS 285 101 EpVI", 1))
end

EEPRollingstockSetTextureText1()
Nom de la fonction à rappeler sur le contact

"PRESS 285 101 EpVI"
Nom du matériel roulant

1
N° de la surface inscriptible

"EEP 16.3"
Texte à inscrire

Journal événements signaux Journal événements véhicule:
 Journal événements aiguillage Journal événements contacts

Ouvrir un script... Enregistrer un script... Recharger le script

<<< L'édition d'o TREND Fenêtre d'événements EEP

Hey let's start, EEP Version is: 16.3
Counter: 0
Counter: 1
Counter: 2
Counter: 3
Counter: 4
Counter: 5
Counter: 6
Counter: 7
Counter: 8
Counter: 9
trueEEP.16.3

Point de contact véhicule

Déclenchement lors du passage du train
 Sens normal Fin véhicule
 Sens opposé Distance d'activation: 0
 Automatique ou manuel
Itinéraire: Pour Tous
Train: Tous les
Compteur: 0
Signal/aiguillage: #
Temps de: 0:00:00
Temps à: 00:00:00
Fonction Lua: **EEPRollingstockGetTextureText1**
Véhicule déclencheur: Pas de changement d'itinéraire

Contrôle du coupleur
Dérochage: Avant Arrière
 Coupleur avant
 Coupleur arrière
Matériel roulant n°: Nv nom du train

Contrôle du chargement / déchargement des véhicules
 Connexion prochaine possib Nbre de véhicules à décharger: 0

Contrôle de la vitesse/Mémorisation
 Mémorise/Restaure
 Direction inverse
 Pas moins de
 Pas plus de
 Vitesse fixe
Vitesse (km/h): 0

Autres options
 Crochet
 Flèche
 Avertisseur sonore
 Clignotant gauche
 Clignotant droit
 Eclairage
 Générer de la poussière
 Mode automatique on/off
 Feux de freinage actif/in

Info-bulle... Supprimer contact OK Annuler

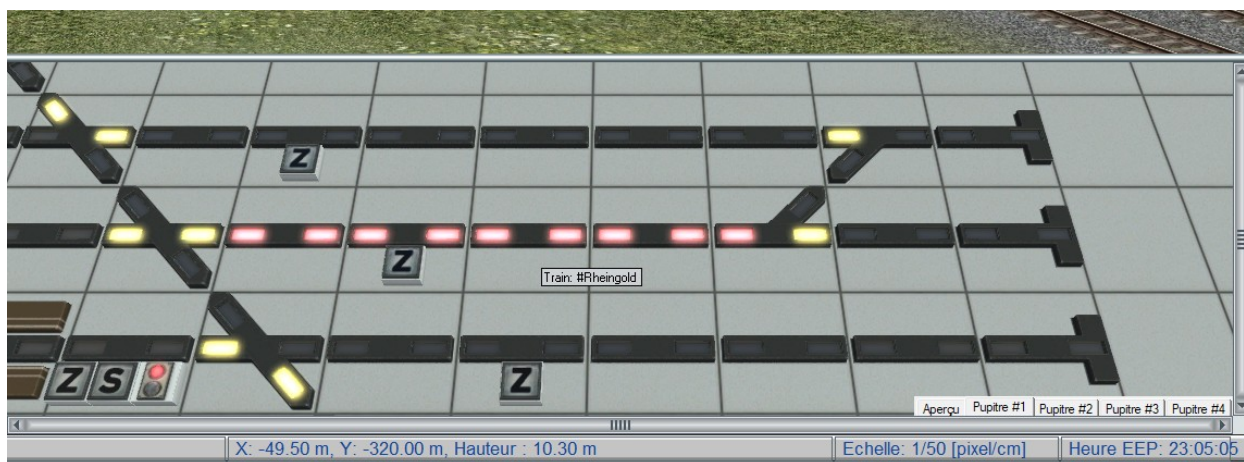
Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3



Mode d'emploi pour le Plug-in 3 pour EEP 16.3

Identification d'objets depuis la fenêtre de radar du pupitre de commande

Pour faciliter l'utilisation des pupitres de commandes des informations sur les signaux et les « véhicules » ont été rajoutés. Afin d'afficher ces informations il suffit de faire un clic droit de la souris sur l'objet en question afin de voir apparaître le descriptif. (Semblable à la fenêtre radar en mode 2D)



Mot de la fin:

Avec la conception du Plug-in 3 pour EEP 16.3 de nombreux souhaits d'utilisateurs chevronnés de EEP ont été pris en compte. Les nouveautés apportées facilitent tant la conception que la gestion de votre installation.

Nous souhaitons que ce troisième Plug-in pour EEP 16 vous procure bien du plaisir.

Votre team EEP de Trend.