

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Cher client ! Merci d'avoir acheté le Plugin 1 pour EEP 14.1.

*Ce Plugin contient à la fois de nouvelles fonctions et des améliorations.
C'est pourquoi nous vous demandons de lire attentivement les explications suivantes, en particulier les **instructions d'installation**.*

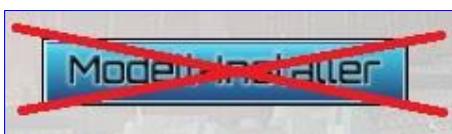
Table des matières

Instructions d'installation.....	2
Nouveaux modèles prenant en charge le support PhysX© Nvidia.....	4
Configuration d'une manette de jeu pour les éléments mobiles	5
Touche de fonction : Maintenir les charges fixes	8
Edition des voies dans l'éditeur 2D	8
Edition des voies dans l'éditeur 3D	9
Sauvegarde et ouverture de blocs dans l'éditeur 3D	9
Conversion du système de circulation pour les routes entre une et plusieurs voies. . .	10
Modification de l'attribution des noms du train divisés en ailes.....	12
Changer l'ID d'un signal ou d'un aiguillage	12
Chemin de stockage séparé pour l'enregistrement de vidéos et d'images.	13
Amélioration et nouvelles fonctions LUA	13
Conclusion.....	17
Mentions légales	18

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Instructions d'installation

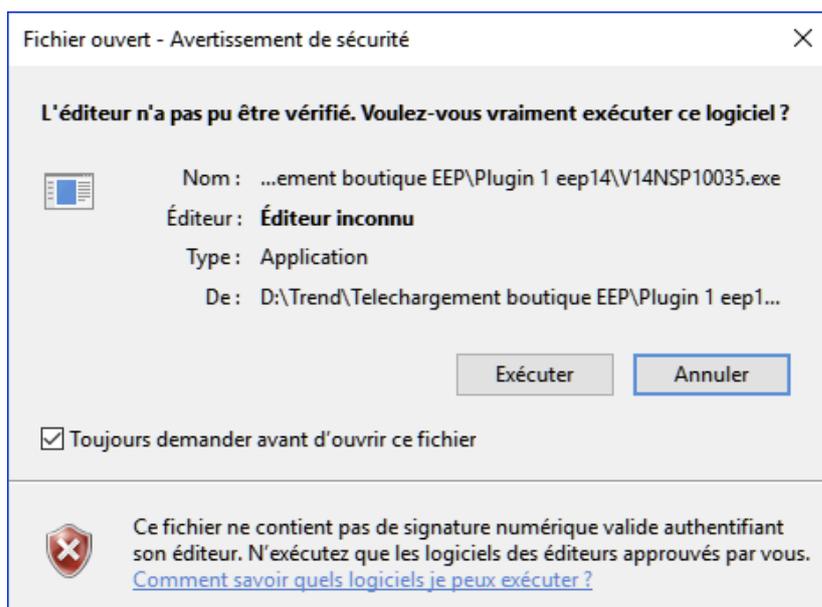
Veillez vous assurer que la mise à jour n° 1 vers EEP 14.1 est installée. Elle constitue la base de ce Plugin. Vous pouvez le savoir grâce au numéro de version **14.1** dans le coin inférieur gauche de l'écran de démarrage. Sur les ordinateurs 64 bits, il est écrit (x64).



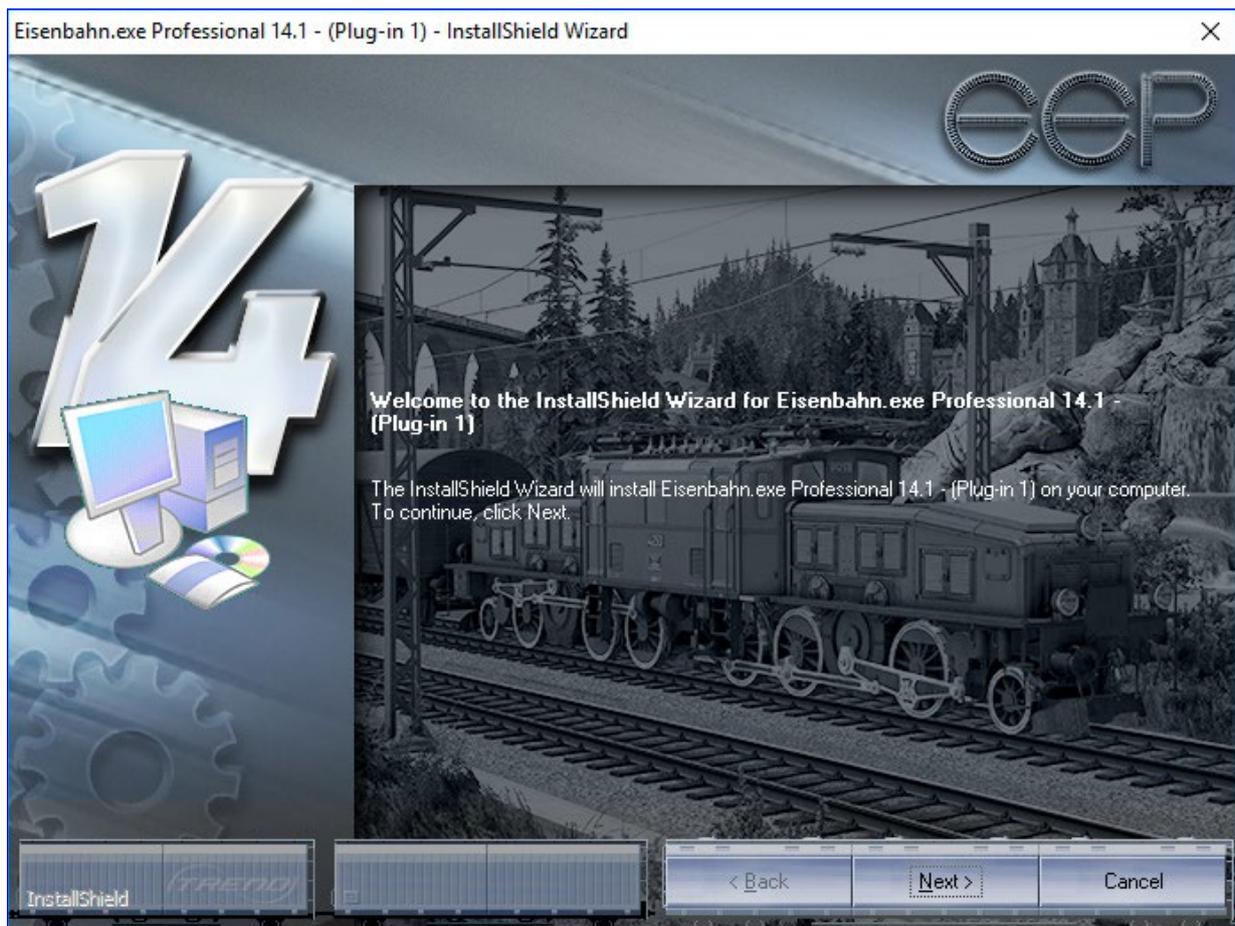
Le Plugin contient son propre module d'installation, avec de nouveaux modèles et de nouvelles fonctions. Par conséquent, ce fichier ne peut pas être ouvert via le "Model Installer".

Avant de commencer l'installation, veuillez fermer EEP si celui-ci est ouvert.

Commencez l'installation du Plugin en double-cliquant sur le fichier : V14NSP10035.exe. Vous serez informé que l'application apportera des modifications à votre ordinateur, il vous suffit de confirmer en cliquant sur le bouton "**Exécuter**" pour débiter l'installation. La fenêtre peut être différente suivant la version de votre Windows et la langue d'installation.



Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1



La figure ci-dessus montre le programme d'installation du Plugin 1. Cliquez sur le bouton **Weiter** ou **Next** (suivant) pour commencer l'installation.

Le programme d'installation démarre alors automatiquement, ajoutant les nouvelles fonctions à votre programme EEP 14.1.

Remarque importante : La fenêtre disparaît temporairement pendant l'installation. Veuillez patienter jusqu'à ce qu'elle réapparait pour appuyer sur le bouton "Ok". Ce n'est qu'à ce moment-là que l'installation sera terminée !

Lorsque l'installation est terminée, veuillez démarrer EEP 14.1 et après un court laps de temps, vous verrez apparaitre la confirmation que le Plugins 1 a bien été installé :



Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Si ce processus de démarrage prend plus de temps que d'habitude, c'est parce que votre inventaire de modèles est scanné entièrement. Selon le nombre de modèles installés, cela peut prendre un certain temps. Veuillez patienter jusqu'à la fin de cette procédure afin de ne pas endommager votre base de données.

Dès que vous voyez les boutons habituels pour créer un nouveau projet, charger un projet existant, etc... sur le côté droit de la fenêtre de démarrage, votre programme EEP 14.1 est prêt et vous pouvez dès à présent découvrir les nouvelles possibilités.

Nouveaux modèles prenant en charge le support PhysX[®] Nvidia

Le Plugin 1 à EEP 14.1 comprend quatre modèles de matériel roulant pour le trafic routier qui prennent en charge la technologie PhysX[®] de Nvidia et peuvent être chargés de diverses marchandises (grumes, barils, tuyaux en béton et en acier, barrières en béton et morceaux de ferraille, qui sont également inclus dans le kit). La particularité de ces véhicules est qu'ils peuvent ramasser les marchandises à transporter à l'aide d'une grue de chargement montée sur un camion (avec une pince, un grappin ou un aimant de levage électrique).

Veillez noter que le kit comprenant les modèles détaillés ci-dessus est déjà ajouté à votre programme EEP lors de l'installation du Plugin 1.



Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

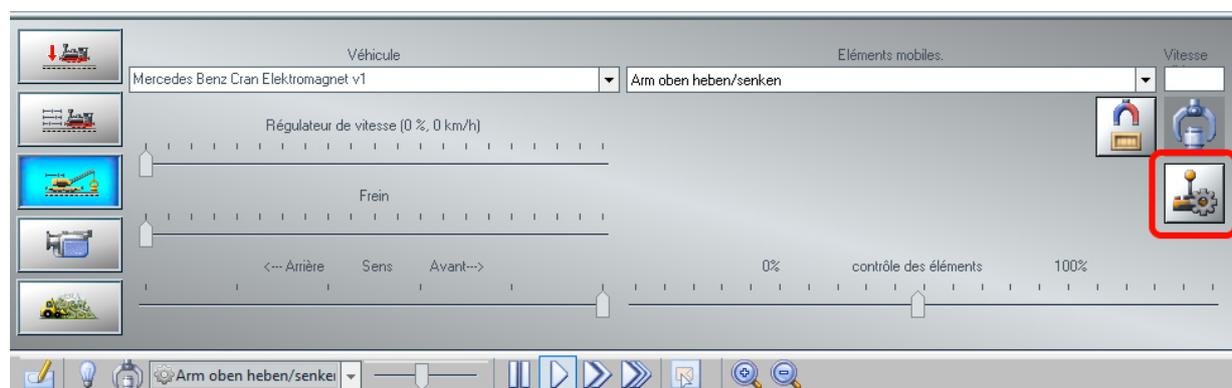
Configuration d'une manette de jeu pour les éléments mobiles

A la demande générale, la possibilité de configurer individuellement les boutons d'une manette de jeu avec les éléments mobiles d'un modèle a été implémentée avec le Plugin 1 pour EEP 14.1. Il est maintenant possible de mettre en œuvre une affectation spécifique au modèle via les boutons de la manette pour chaque matériel roulant individuel. La commande configurée par l'utilisateur pour un élément mobile est stockée dans le fichier *.ini du modèle et reste donc disponible également dans différents projets EEP.

A ce stade, il faut mentionner que certaines touches de la manette de jeu possèdent une configuration d'usine attribuée automatiquement par le système. Il s'agit des touches : **Gâchette haute gauche / L1; Gâchette haute droite / R1; Gâchette gauche / L2; Gâchette droite / R2**. Si celles-ci sont configurées par l'utilisateur, le réglage standard par défaut perd sa validité et ne fonctionnera plus ! (Voir en bas de la page 7 pour les réglages d'usine).

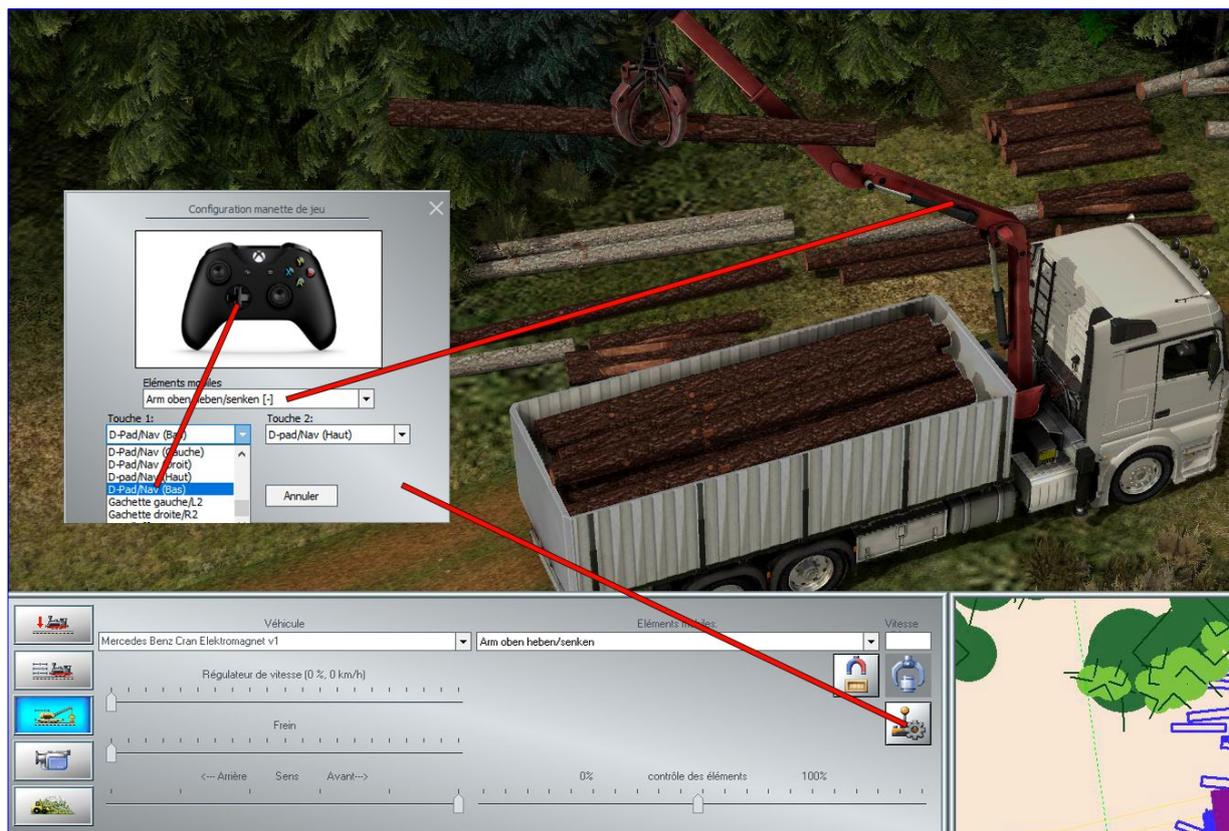
Pour accéder à la fenêtre de configuration pour l'affectation des touches de la manette de jeu, il faut d'abord sélectionner le matériel roulant à contrôler et ensuite le panneau **Dispositif et contrôle des éléments mobiles** dans la fenêtre de contrôle. Un nouveau bouton "**Configurer le contrôleur de jeu pour le véhicule sélectionné.**" est maintenant affiché sur le côté droit de la fenêtre de contrôle.

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de configuration de la manette de jeu (gamepads). Dans la fenêtre, sélectionnez un élément mobile dans la liste déroulante "**Élément mobile véhicule**" et affectez la combinaison souhaitée dans les listes "**Bouton 1**" ou/et "**Bouton 2**". Bien entendu, en cas de combinaison avec deux boutons, les éléments assignés doivent être différents. En règle générale, vous affectez les touches de combinaison l'une après l'autre jusqu'à ce que tous les éléments mobiles du véhicule soient occupés. Cliquez sur le bouton "**OK**" pour enregistrer vos réglages et fermer la fenêtre de dialogue de la configuration de la manette de jeu sinon cliquez le bouton "**Annuler**" pour annuler les changements effectués et fermer la fenêtre.



Nouveau bouton dans le panneau Dispositif et contrôle des éléments mobiles d'un véhicule pour la configuration de la manette de jeu.

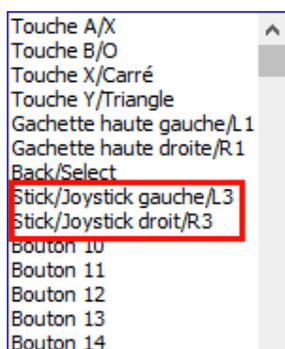
Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1



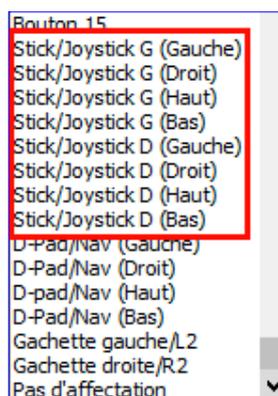
Fenêtre de dialogue pour la configuration de la manette de jeu.

Dans la fenêtre de configuration de la manette de jeu, si vous ouvrez la liste "**Éléments mobiles**", vous trouverez une option supplémentaire intitulée "**Fonction Maintien charges fixes On/Off**". Si vous assignez une touche à cette option, vous pourrez alors utiliser la touche de fonction "**Maintenir les charges fixes**" (voir page 8).

Les touches Stick analogique gauche et droite pour la manette X-Box© et Joystick gauche et droit / L3-R3 pour la manette PlayStation© remplissent bien évidemment les fonctions de sélection et de touches multidirectionnelles :



Touches de sélection



Touches Multidirectionnelles

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 1.14

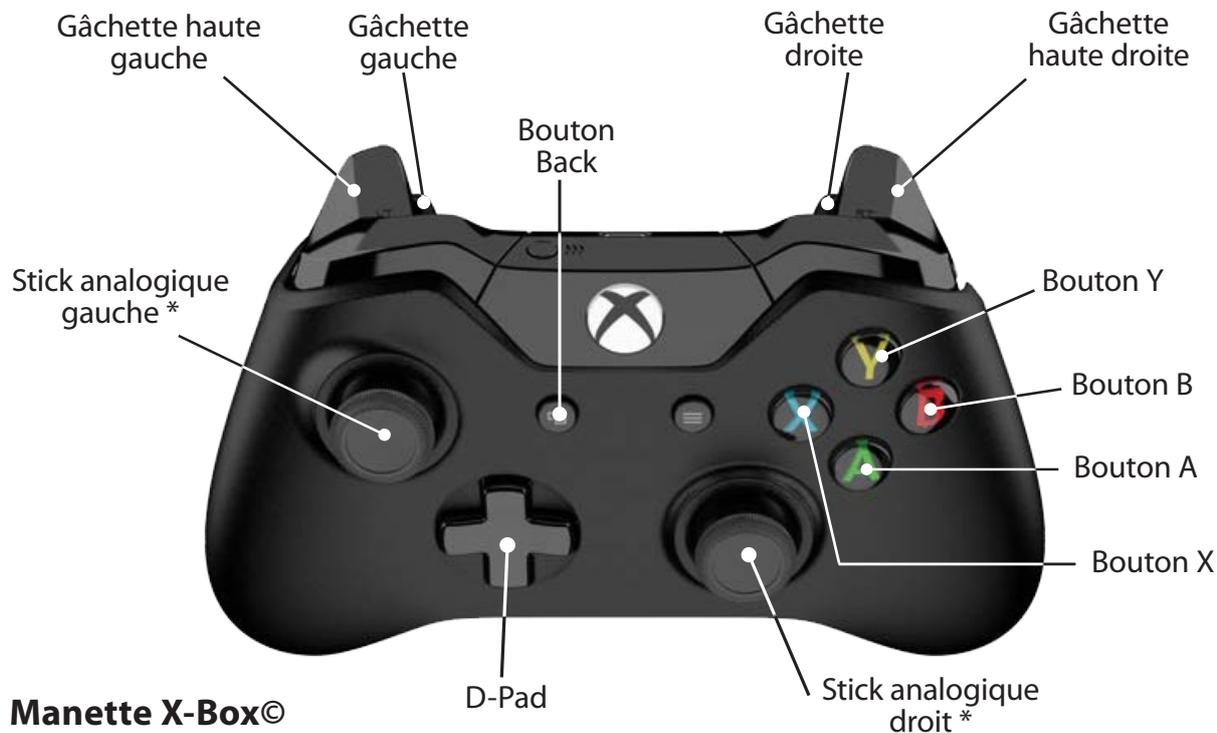
Les touches configurées d'usine ne doivent pas être modifiées par l'utilisateur :

Gâchette haute gauche / L1 = Sélection de l'élément mobile précédent

Gâchette haute droite / R1 = Sélection de l'élément mobile suivant

Gâchette gauche / L2 = Valeur décroissante de l'élément mobile (Position -)

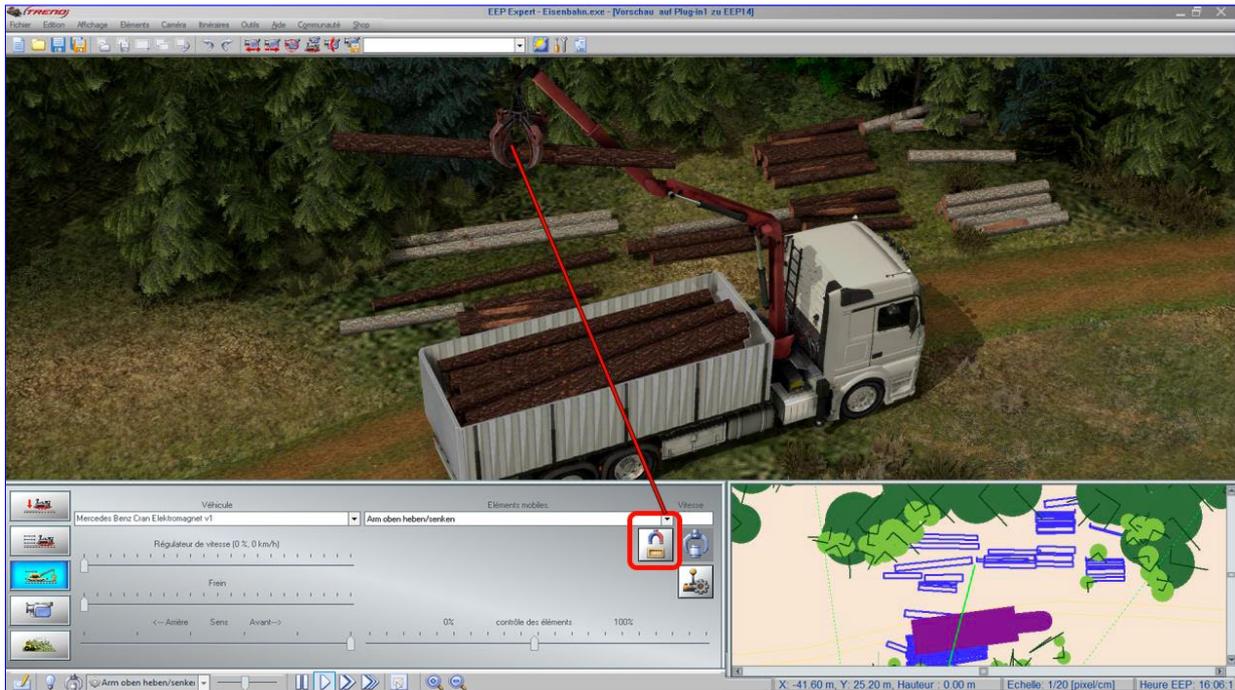
Gâchette droite / R2 = Valeur croissante de l'élément mobile (Position +)



Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Touche de fonction : Maintenir les charges fixes

Dans la fenêtre de contrôle dans le panneau **Dispositif et contrôle des éléments mobiles**, un nouveau bouton de fonction : "**Maintenir les charges fixes**" a été ajouté. Cela a pour effet d'accrocher les marchandises pouvant être chargées soit à la zone de chargement des véhicules, soit à la benne, soit à un grappin, soit à des aimants de levage électriques, soit à des crochets de grue (ancrage / arrimage). Cette fixation optionnelle des objets simplifie le chargement des marchandises et facilite considérablement leur manutention.

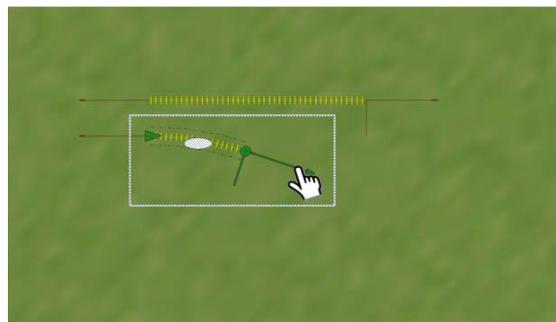


Nouveau bouton pour configurer le contrôle des charges.

Edition des voies dans l'éditeur 2D

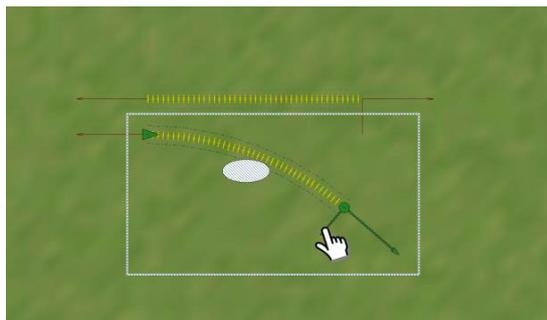
L'éditeur des voies 2D (ainsi que l'éditeur de routes, tramway et voies navigables) a été étendu de deux fonctions utiles avec le Plugin 1 à EEP 14.1. En plus du point de contact obligatoire pour le redimensionnement et le cintrage de la section de voie, la section de voie sélectionnée se voit modifier ses deux lignes de direction habituelles et celles-ci, deviennent sensibles avec la souris, ce qui permettent de modifier la géométrie de la voie dans un seul sens.

Dès que vous déplacez la plus grande ligne (avec une flèche) de la voie avec le pointeur de la souris, seule la longueur de la section de la voie est affectée, mais la courbure spécifiée précédemment est conservée.



Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Dès que vous déplacez la ligne courte (perpendiculaire à l'axe de la voie) avec le pointeur de la souris, seule la courbure de la voie est modifiée, mais la longueur de la voie est conservée.



Edition des voies dans l'éditeur 3D

L'ergonomie de l'éditeur de voies en 3D (ainsi que l'éditeur de routes, tramway et voies navigables) a également été modifiée avec le Plugin 1 à EEP 14.1 afin de rendre le positionnement des voies plus rapide et plus efficace.



Manipulateur modifié (à la fin de la voie) avec la nouvelle fonctionnalité.

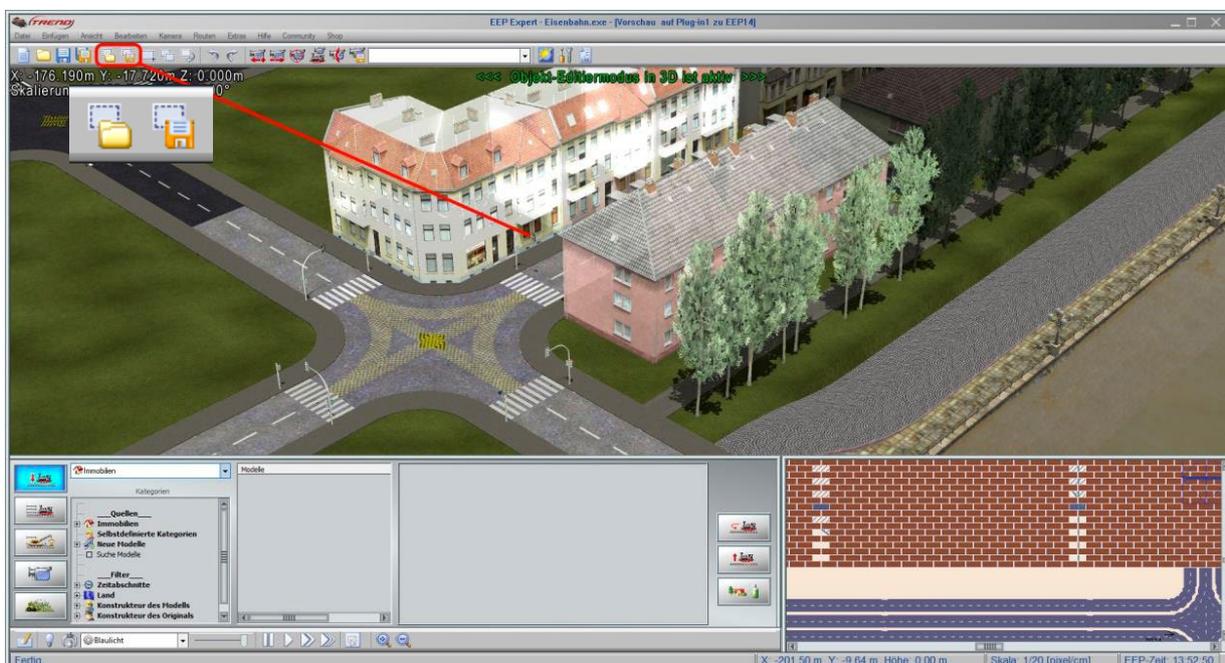
La flèche bleue verticale dans l'axe de la croix à la fin de la voie ne modifie plus l'angle de la pente, mais le cintrage de la voie. Si vous appuyez simultanément sur une des deux touches [**Ctrl**], vous pourrez toujours modifier l'angle de la pente.

Sauvegarde et ouverture de blocs dans l'éditeur 3D

A la demande générale, la fonction d'enregistrement et d'ouverture de blocs a également été étendue en mode d'édition 3D, alors qu'auparavant, elle était disponible uniquement dans l'éditeur 2D. Pour sauvegarder un bloc, au moins deux objets doivent être sélectionnés. Pour marquer les objets dans la fenêtre 3D, maintenez enfoncée la touche [**Alt gauche**] du clavier et cliquez sur les objets désirés l'un après l'autre dans la fenêtre de l'éditeur 3D. Tous les objets

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

sélectionnés clignotent. Sauvegardez maintenant le bloc d'objet marqué à l'aide du bouton "**Sauvegarder le bloc**" dans la barre d'outils du programme. Pour ouvrir un bloc enregistré, cliquez sur le bouton "**Ouvrir un bloc enregistré**" situé dans la barre d'outils à côté. Pour déplacer, faire pivoter et mettre à l'échelle un bloc chargé, utilisez le menu contextuel en cliquant sur le bouton droit de la souris.



Boutons ouvrir et enregistrer un fichier bloc dans la fenêtre 3D.

Veillez noter que les blocs stockés dans le mode 3D Editor sont toujours sauvegardés en tant que "blocs multiples" avec l'extension de fichier ***.bl15**, ce qui signifie que le contenu peut être composé de différents types d'objets à la fois, appartenant à plusieurs calques différents. Cela vous permet par exemple de sauvegarder et de recharger des biens immobiliers, des éléments de paysage et des voies dans un seul bloc en même temps. La séparation des calques est rendue possible que si vous avez désactivé l'option de programme "**Tous types d'objets modifiables**" dans les paramètres du programme. Dans ce cas, le contenu d'un bloc peut être constitué d'objets d'un seul type, par exemple, d'éléments de paysage, ou de biens immobiliers uniquement, car l'extension de fichier du bloc est toujours stockée sous la forme d'un bloc multiple ***.bl15**.

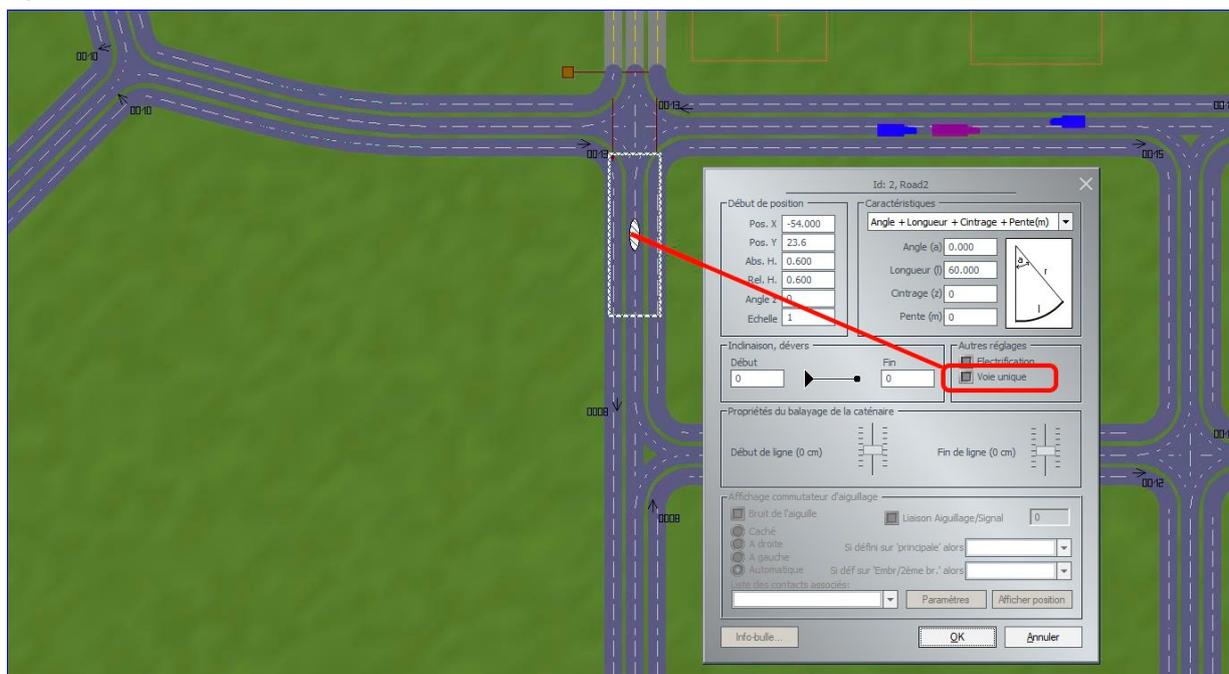
Conversion du système de circulation pour les routes entre une et plusieurs voies

Avec le Plugin 1 à EEP 14.1, il est possible de convertir le système de circulation de n'importe quel module routier, qu'il soit conçu comme une route à une seule voie ou non. La modification du système routier peut se faire aussi bien en 2D que dans les fenêtres de l'éditeur 3D.

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Conversion du système de transport en 2D :

Dans la fenêtre de plan de l'éditeur de routes 2D, sélectionnez un module de route installé avec le bouton gauche de la souris, puis sélectionnez "**Propriétés de la voie**" dans le menu avec le bouton droit de la souris. Une boîte de dialogue s'ouvre avec les propriétés et options du module pour la route sélectionnée. Dans le cadre "**Autres réglages**", vous avez maintenant la possibilité de déclarer ce module de route comme "**Route à voie unique**" en cochant cette option.



Définition du système de circulation dans la fenêtre de dialogue d'un module de route.

Conversion du système de transport en 3D :

Dans la fenêtre de l'éditeur 3D, sélectionnez un module de route installé avec le bouton gauche de la souris, puis sélectionnez "**Propriétés de la voie**" dans le menu avec le bouton droit de la souris. Une boîte de dialogue s'ouvre avec les propriétés et options du module pour la route sélectionnée. Dans le cadre "**Autres réglages**", vous avez maintenant la possibilité de déclarer ce module de route comme "**Route à voie unique**" en cochant cette option.

Important ! La transformation du système de circulation est bien entendu également possible sur les routes à une seule voie. Pour ce faire, la case à cocher automatiquement définie comme "**Route à voie unique**" peut être décochée, de sorte que tous les véhicules circulant sur le module de route sélectionné se voient décalés pour laisser la place au trafic venant en sens inverse.

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Modification de l'attribution des noms du train divisés en ailes (les noms de train sont conservés).

En raison des demandes multiples des utilisateurs, l'attribution des noms du train divisés en ailes (affaiblissement : fractionnement des trains, renforcement : reconstitution des trains) a été modifiée. Un train qui a été initialement séparé et reconstitué retrouve son nom d'origine.

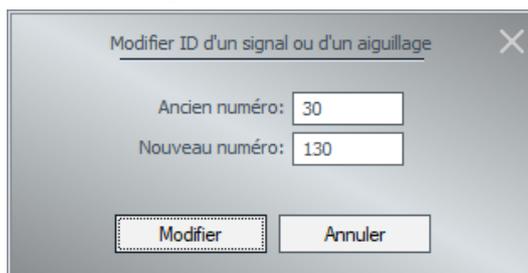
Exemple : Un train portant le nom de "train régional" est divisé en deux parties : "train régional" et "train régional;001" (Affaiblissement). Une fois que les deux parties du train ont été reconstituées (Renforcement), le train reçoit son nom d'origine, à savoir "train régional".

Changer l'ID d'un signal ou d'un aiguillage

L'attribution des ID des signaux et des aiguillages s'effectue automatiquement dans EEP. Le programme attribue un numéro séquentiel pour chaque objet ajouté. Dans la pratique de la construction habituelle d'un projet, il est tout à fait possible que des numéros d'objets séquentiels soient placés à des endroits éloignés de l'installation, ou que deux objets adjacents aient des ID résultant d'un placement non séquentiel dans un contexte logique. C'est surtout dans le cadre de ce processus de construction complexe qu'est né le désir d'une affectation individuelle des n° ID ou la possibilité de les modifier selon les besoins. Nous nous sommes conformés à ce souhait.

La dernière commande dans le menu "**Outils**" est la fonction "**Modifier ID d'un signal ou d'un aiguillage**". Après avoir cliqué sur cette entrée, une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pouvez modifier le numéro de l'aiguillage ou du signal.

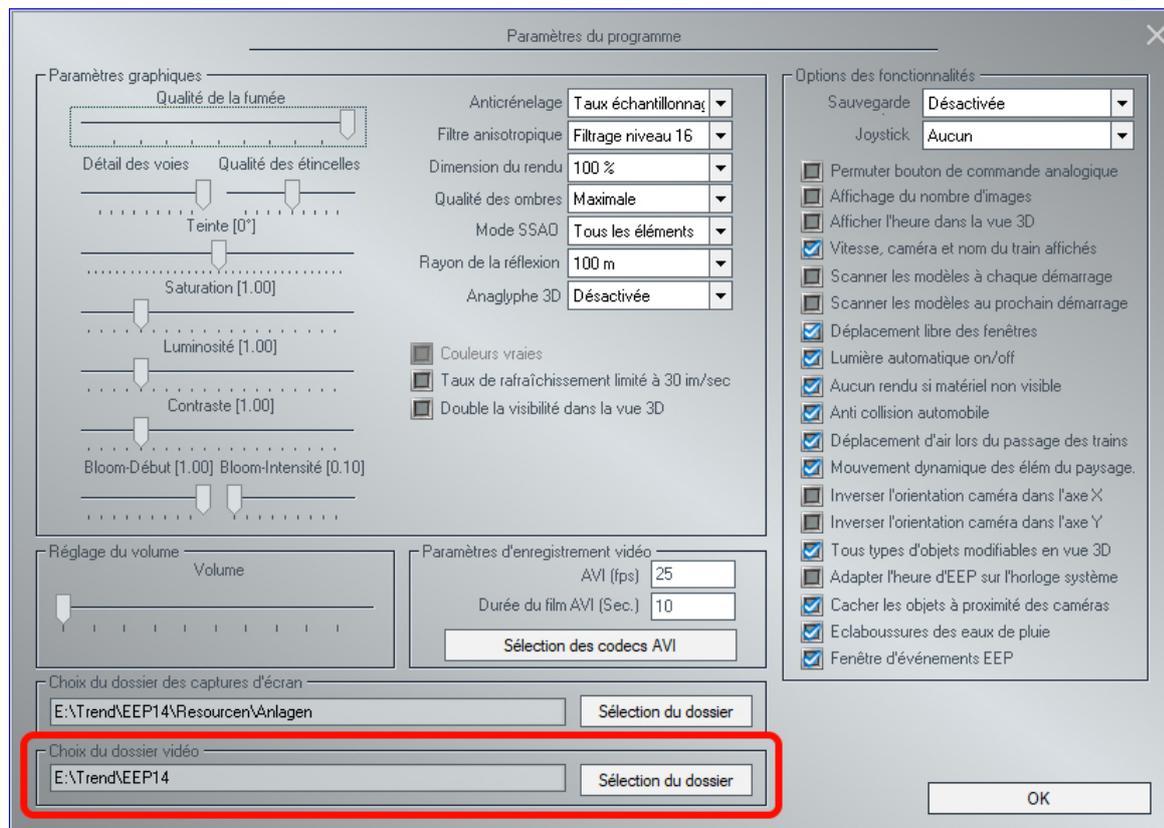
Il est important que l'ID souhaité ne soit pas attribué deux fois dans votre projet ! Par exemple, si vous voulez une combinaison consécutive des ID : 17, 18, 19 jusqu'à 34, où l'ID avec le numéro 20 est déjà attribué ailleurs, vous devez d'abord modifier ce numéro 20 vers un autre qui n'est pas déjà utilisé, par exemple 200. A ce stade, il faut mentionner et souligner que la modification des ID des aiguillages et des signaux est automatiquement prise en compte dans le paramétrage des points de contact, des connexions logiques, mais aussi dans les horaires, afin que vous n'ayez pas à apporter d'autres modifications au paramétrage déjà existant. Seuls les scripts LUA obligent l'utilisateur à changer les ID !



Fenêtre de dialogue pour la modification de l'ID d'un signal ou d'un d'aiguillage.

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Chemin de stockage séparé pour l'enregistrement de vidéos et d'images



Chemin d'accès séparé pour la capture de vidéos et de captures d'écran.

EEP enregistre les captures d'écran (avec la touche "**F12**") et les enregistrements vidéo (avec la combinaison de touches "**Ctrl + F12**") dans les formats sans perte (non compressés) ***.bmp** et ***.avi**. Afin de stocker automatiquement les fichiers vidéo de grande taille, le Plugin 1 pour EEP 14.1 offre désormais la possibilité de sélectionner un dossier séparé dans lequel les données sont stockées. Pour ce faire, ouvrez la fenêtre de dialogue des réglages du programme et sélectionnez le chemin souhaité à l'aide du bouton "**Sélection du dossier**".

Amélioration et nouvelles fonctions LUA

Les fonctions LUA **EEPSetSignal()** et **EEPSetSwitch()** sont améliorées par le Plugin 1 par la possibilité de passer à l'état suivant ou précédent, ce qui est particulièrement utile pour les compteurs. Pour ce faire, le deuxième paramètre "**Etat**" (qui spécifiait auparavant un état de commutation spécifique) doit être réglé sur l'une de ces valeurs :

- 0 = Change l'état/fonction de l'état actuel à l'état suivant.
- 1 = Change l'état/la fonction de l'état actuel à l'état précédent.

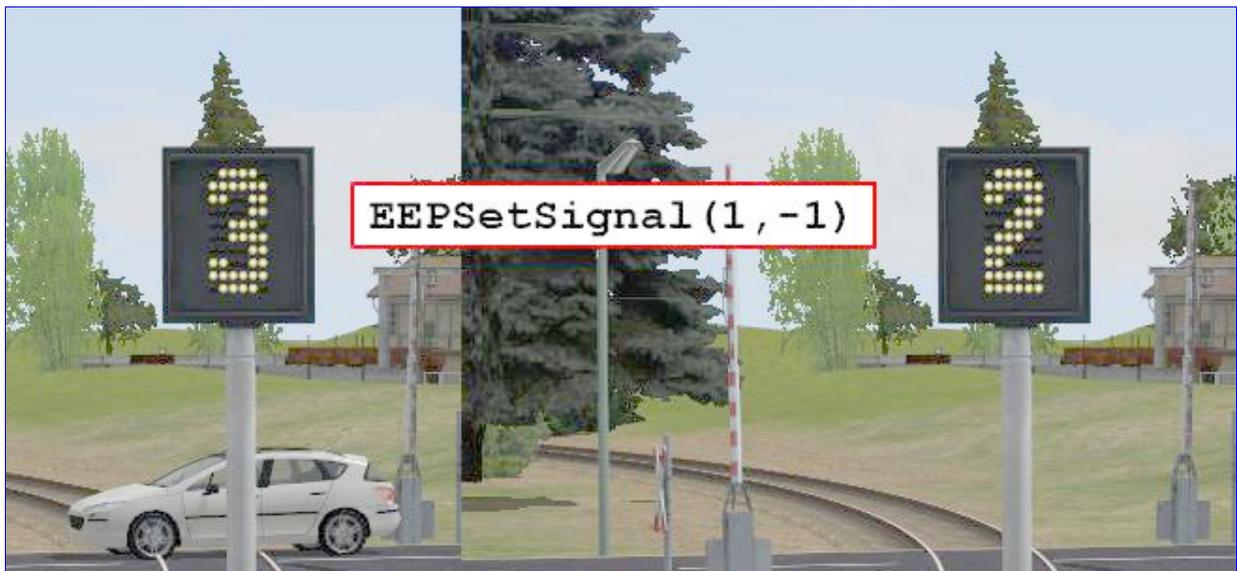
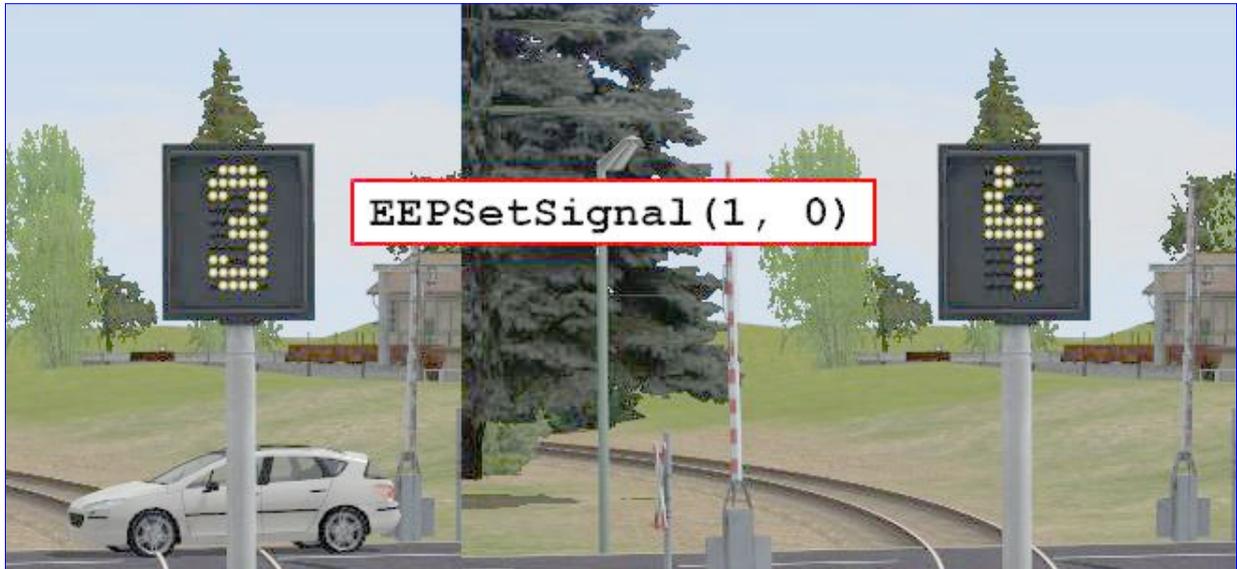
Une valeur supérieure à zéro commute le signal/aiguillage dans un état de commutation spécifique (comme précédemment).

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

EEPSetSignal(ID, Etat, callback)

EEPSetSwitch(ID, Etat, callback)

Exemple : `EEPSetSignal(1, 0, 0)`



Commandes LUA pour changer l'état d'un compteur.

Une nouvelle fonction **EEPSetTrainName** a été ajoutée pour changer le nom d'un train. Si l'ancien nom de train est trouvé et que le nouveau nom n'a pas encore été attribué, la fonction renvoi vrai (**true**), sinon faux (**false**).

Les deux paramètres doivent être du type chaîne de caractères. Le premier paramètre indique l'ancien nom du train et le deuxième paramètre, définit le nouveau nom.

Exemple : `EEPSetTrainName ('Ancien nom', 'Nouveau nom');`

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Une nouvelle fonction **EEPPause** a été ajoutée pour mettre EEP en mode pause. La fonction reçoit un argument qui peut prendre les valeurs : 0, 1, 2.

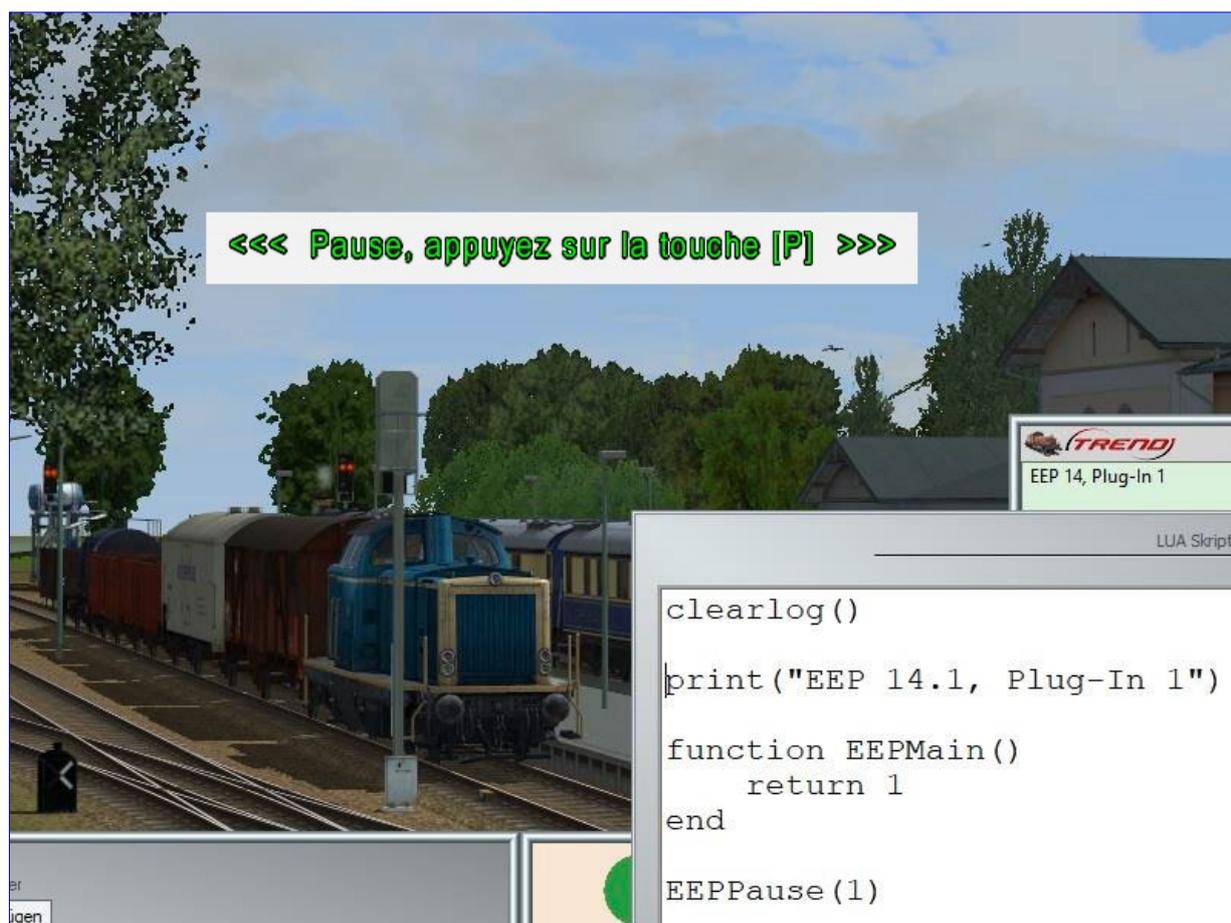
EEPPause (Etat) ;

Etat = 0 : a pour effet de reprendre l'exploitation de votre projet ferroviaire,

Etat = 1 : a pour effet de provoquer l'arrêt de l'exploitation en cours de votre projet.

Etat = 2 : a pour effet de provoquer l'arrêt de l'exploitation en cours de votre projet et l'arrêt du fonctionnement des scripts LUA. Le fonctionnement ne peut alors être repris qu'en appuyant sur la touche P.

Exemple : EEPPause (1) ;



Le Plugin 1 pour Eep 14.1 ajoute de nouvelles fonctions de rappel qui sont appelées par le système sur un événement spécifique. Celles-ci sont toujours assignées en permanence au script sans qu'il soit nécessaire d'enregistrer de tels événements. Il suffit de les saisir et elles sont automatiquement appelées/exécutées par EEP. Le principe de fonctionnement est similaire aux événements déclenchés par un point de contact.

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

EEPOnTrainExityard(Id_Depot, TrainName)

La nouvelle fonction de rappel `EEPOnTrainExityard(Id_Depot, "nom du train")` est appelée chaque fois qu'un train ou un véhicule quitte un dépôt virtuel. Elle possède deux arguments : le numéro de dépôt et le nom du train quittant le dépôt.

L'affectation de nom pour `EEPTrainLooseCoupling()` correspond maintenant à l'affectation de nom pour le découplage par point de contact. Cela signifie que la partie désaccouplée reçoit un nouveau nom et que la partie restante du train conserve son nom. (Jusqu'à présent, les deux ont reçu de nouveaux noms, qui ont été formés à partir d'un des véhicules de la rame). La fonction appelée par EEP lorsque le train est divisé en deux parties a trois paramètres de type Text-String. A partir de ces paramètres, vous pouvez lire les noms du train A et du train B, ainsi que le nom de l'ancien train (supprimé).

Deux nouvelles fonctions de rappel sont disponibles :

EEPOnTrainCoupling("Nom_Train_A", "Nom_Train_B", "Nouveau_Nom_du_Train")

Cette fonction est appelée par EEP lorsque deux trains sont accouplés. Elle possède 3 arguments de type chaîne de caractères. A partir de ces paramètres, vous pouvez lire les noms du train A (avant l'accouplement) et du train B (avant l'accouplement), ainsi que le nom du train nouvellement formé.

Exemple :

```
function EEPOnTrainCoupling(A, B, NOUVEAU)
  print("Raccordement : ", A, " + ", B, " = ", NOUVEAU)
end
```

EEPOnTrainLooseCoupling("Ancien_Nom_du_Train", "Nom_Train_A", "Nom_Train_B")

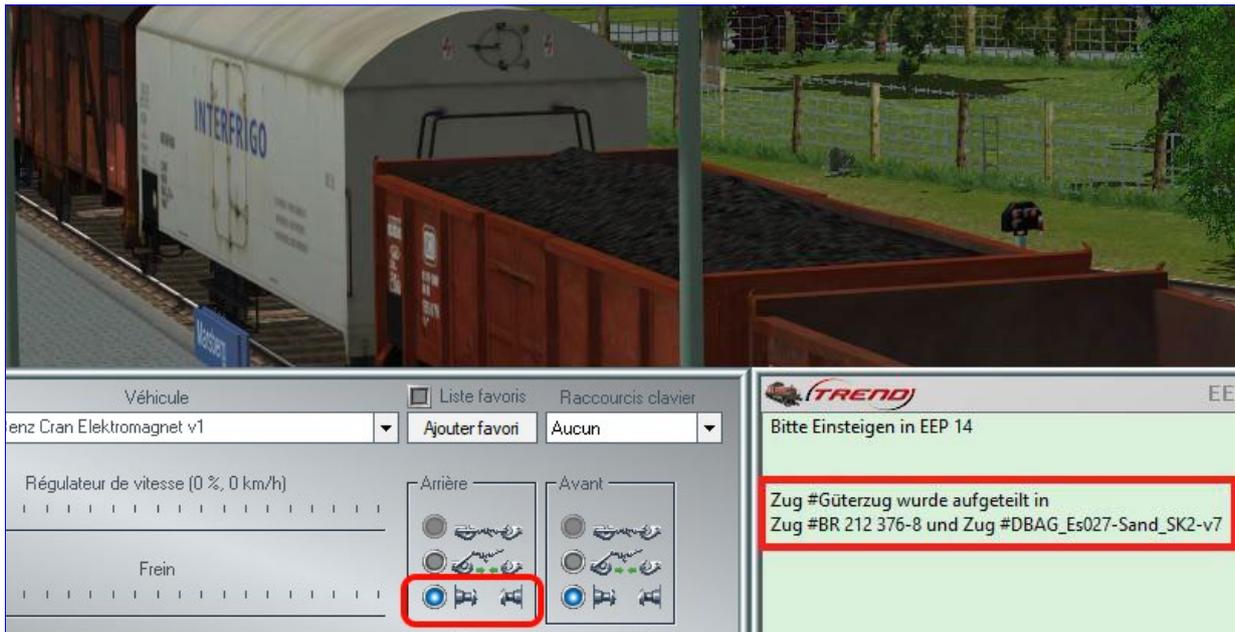
Appelée par EEP lorsque deux trains sont désaccouplés. La fonction possède 3 arguments de type chaîne de caractères. A partir de ces paramètres, vous pouvez lire les noms du train A et du train B, ainsi que le nom de l'ancien train (supprimé).

Exemple :

```
function EEPOnTrainLooseCoupling(A, B, ANCIEN)
  print("Séparation : ", ANCIEN, " = ", A, " + " , B)
end
```

Les deux fonctions réagissent à chaque couplage ou désaccouplage. Ceci s'applique également, par exemple, lorsque les wagons sont désaccouplés manuellement ou par l'intermédiaire d'un point de contact.

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1



Appel de la fonction LUA pour le découplage manuel des éléments du train.

Conclusion

Lors du développement du Plugin 1 à EEP 14.1, de nombreux souhaits d'utilisateurs expérimentés ont été pris en compte. Les innovations facilitent la construction et l'exploitation de vos projets. Les nouvelles fonctions et améliorations Lua ouvrent également de toutes nouvelles possibilités pour l'automatisation "intelligente" de vos systèmes.

Nous espérons que vous apprécierez ce premier Plugin pour EEP 14.1.

Votre équipe EEP Trend.

Instructions pour le Plugin 1 pour EEP 14.1

Mentions légales

Les marques X-Box© et Playstation© restent la propriété exclusive des sociétés Microsoft© et Sony Computer Entertainment Inc©.

TREND(c) tous droits réservés.

Traduction française : Domi
<https://www.eep-france.net/>