

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Très chers clients, nous aimerions tout d'abord vous remercier chaleureusement pour l'acquisition du Plug-in 1 pour EEP 17.1

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:

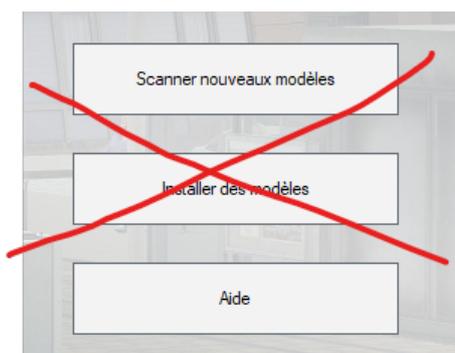
Glossaire	1
Instructions d'installation	2
Les nouveaux modèles	3
Les nouvelles fonctionnalités :	6
• Amélioration de la fonction « Dupliquer en parallèle »	6
• Les points de contacts disposent dorénavant de la sélection multiple pour une attribution plus fine des itinéraires.	7
• Réglage de l'intensité SSAO par le biais d'un curseur.	8
• Nouveaux sons d'ambiance jour et nuit.	8
• Création de l'inventaire du projet avec sauvegarde sous format CSV.	9
• Ajout de la suppression et de la rotation du matériel roulant dans le mode 2D.	10
• Possibilité de masquer les signalisations en mode 3D.	10
• Nouvelle façon de faire apparaître le Gismo en mode 3D.	11
• Une nouvelle option dans le menu de bloc permet de transformer toutes les voies sélectionnées en routes à voies uniques.	12
• Nouveaux icônes plus pertinents pour la duplication des voies en mode 2D.	12
• Ajustement du terrain à la hauteur de la voie depuis le menu contextuel de bloc en mode 3D	13
• Suppression d'une connexion virtuelle même en présence d'une voie occupée	13
• Menu contextuel permettant d'éditer les itinéraires directement depuis la signalisation.	14
• Lua offre de nouvelles fonctions spécifiques à EEP	14
• Une police plus grande peut dorénavant être utilisée sur les modèles inscriptibles.	23
• Une nouvelle entrée dans le menu contextuel 2D des structures relatives aux voies, permet une édition directe de la voie.	24
• Optimisation des performances et du code	25
Mot de la fin	26

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Instructions d'installation

Veillez vous assurer que la mise à jour n°1 de EEP 17 soit installée. Il s'agit du pré-requis pour le présent Plug-in. Vous pouvez vérifier cela à l'aide du numéro de version 17.1 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.

v.: 17.1 Expert (x64),

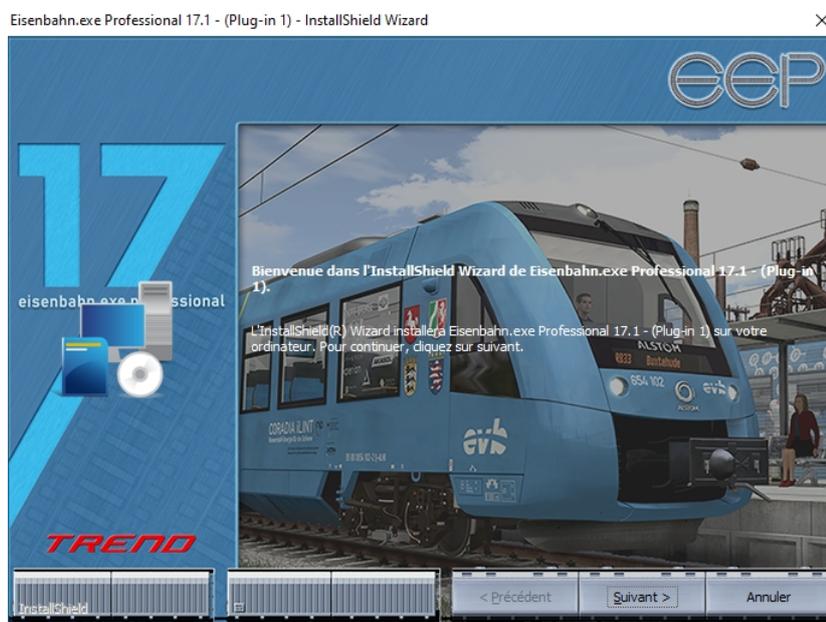


Le Plug-in dispose d'un propre installateur qui, en plus de contenir de nouveaux modèles, amène également de nouvelles fonctionnalités. Pour cette raison il n'est pas possible d'ouvrir ce fichier directement via le « Installer des modèles » de EEP17.1

Si besoin, veuillez quitter votre EEP 17.1

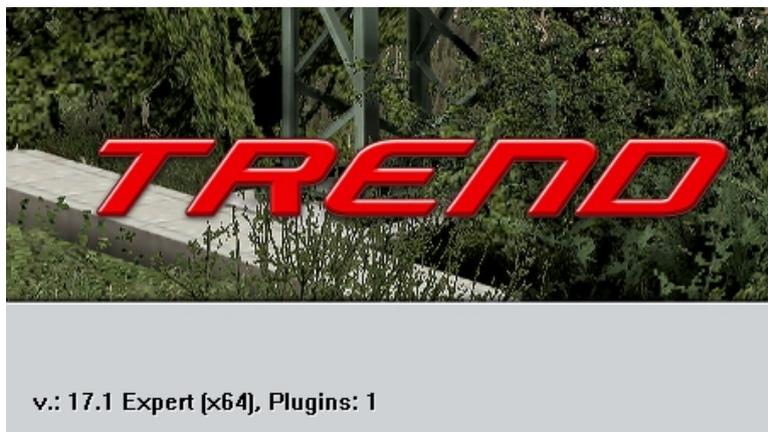
Veillez commencer l'installation du Plug-in en double cliquant sur le fichier **V17TSP10057**.

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 17.1



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Si l'installation s'est déroulée avec succès, alors vous apercevrez dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de lancement la version EEP 17.1 suivie de la mention Plug-ins 1



Nouveaux modèles accompagnant le Plug-in 1 de EEP 17.1 :

Voies de communication : autres

Tunnel routier – mur latéral
Tunnel routier – mur latéral balustrade

Voies de communication : routes

Tunnel routier – voie piéton seul 2m gauche
Tunnel routier – voie piéton seul 2m droit

Voies de communication : tunnels

Tunnel routier – voie unique gauche
Tunnel routier – voie unique droite
Tunnel routier – voie du milieu
Tunnel routier – voie côté gauche
Tunnel routier – voie côté droite

Immobilier – Équipement - Périmètres

Tunnel routier - bloc en béton
Tunnel routier - triangle en béton
Tunnel routier - plaque en béton

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Immobilier – Transport - Tunnels

Tunnel routier - pilier
Tunnel routier - portail - arrondi G
Tunnel routier - portail - arrondi D
Tunnel routier - portail - rect. G
Tunnel routier - portail - rect. D

Immobilier – Transport – Panneaux de circulation et feux

Tunnel routier - hauteur de passage
Tunnel routier - hauteur de passage SP
Tunnel routier – feux allumés
Tunnel routier – feux allumés SP
Tunnel routier - poteau de signal.
Tunnel routier - distance de tunnel
Tunnel routier - distance de tunnel SP
Tunnel routier - nom et longueur du tunnel
Tunnel routier - nom et longueur du tunnel SP

Système de signalisation – Tableaux de signalisation

Tunnel routier - Indicateur de voie
Tunnel routier - Indicateur de voie (int)
Tunnel routier - lim. de vitesse 1 G
Tunnel routier - lim. de vitesse 1 G (Str)
Tunnel routier - lim. de vitesse 1 D
Tunnel routier - lim. de vitesse 1 D (Str)
Tunnel routier - lim. de vitesse 2 G
Tunnel routier - lim. de vitesse 2 G (Str)
Tunnel routier - lim. de vitesse 2 D
Tunnel routier - lim. de vitesse 2 D (Str)
Tunnel routier - lim. de vitesse M
Tunnel routier - lim. de vitesse M (Str)

Système de signalisation – Autres

Tunnel routier - matériel de lutte contre les incendies
Tunnel routier - voies d'évacuation
Tunnel routier - caméra vidéo
Tunnel routier - haut-parleur
Tunnel routier - panneau d'arrêt d'urgence
Tunnel routier - signaux de direction court
Tunnel routier - signaux de direction long

Éléments relatifs aux voies routières – Ponts et tunnels routiers - Tunnels

Tunnel routier - 1 voie - séparation G a
Tunnel routier - 1 voie - séparation G a ln
Tunnel routier - 1 voie - séparation G b
Tunnel routier - 1 voie - séparation G b ln
Tunnel routier - 1 voie - séparation D a
Tunnel routier - 1 voie - séparation D a ln

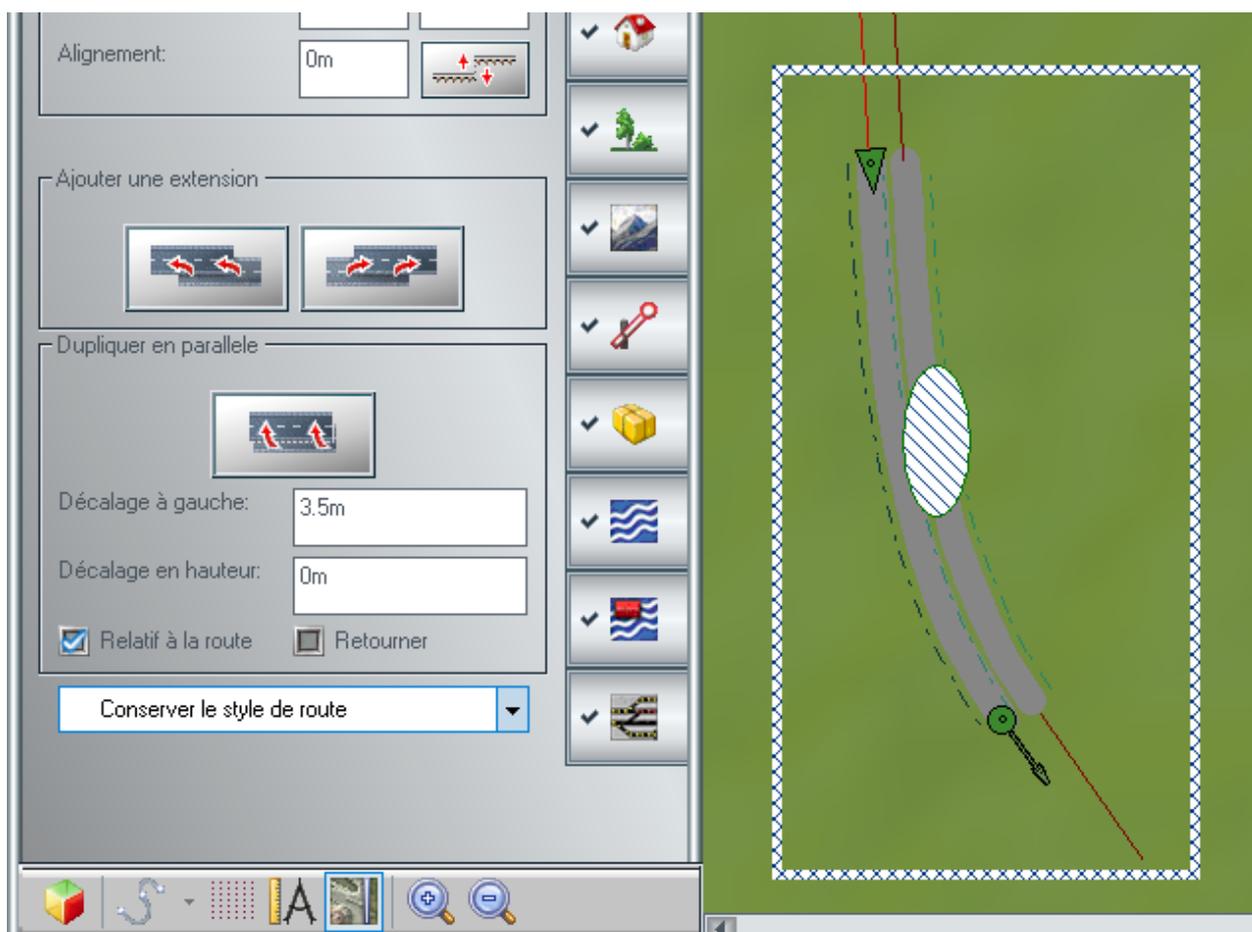
Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Tunnel routier - 1 voie - séparation D b
Tunnel routier - 1 voie - séparation D b In
Tunnel routier - 1 voie - voie unique DG échange
Tunnel routier - 1 voie - voie unique GD échange
Tunnel routier - 1 voie - sortie de secours
Tunnel routier - 1 voie – téléphone
Tunnel routier - 2 voies - séparation G
Tunnel routier - 2 voies - séparation D
Tunnel routier - 2 voies - changement de voie
Tunnel routier - 2 voies – ventilateurs
Tunnel routier – 3 voies - séparation G
Tunnel routier - 3 voies - séparation D
Tunnel routier - 3 voies – ventilateurs

Un projet de démonstration et deux fichiers de type bloc complètent cet ensemble de modèles pour tunnel routier.

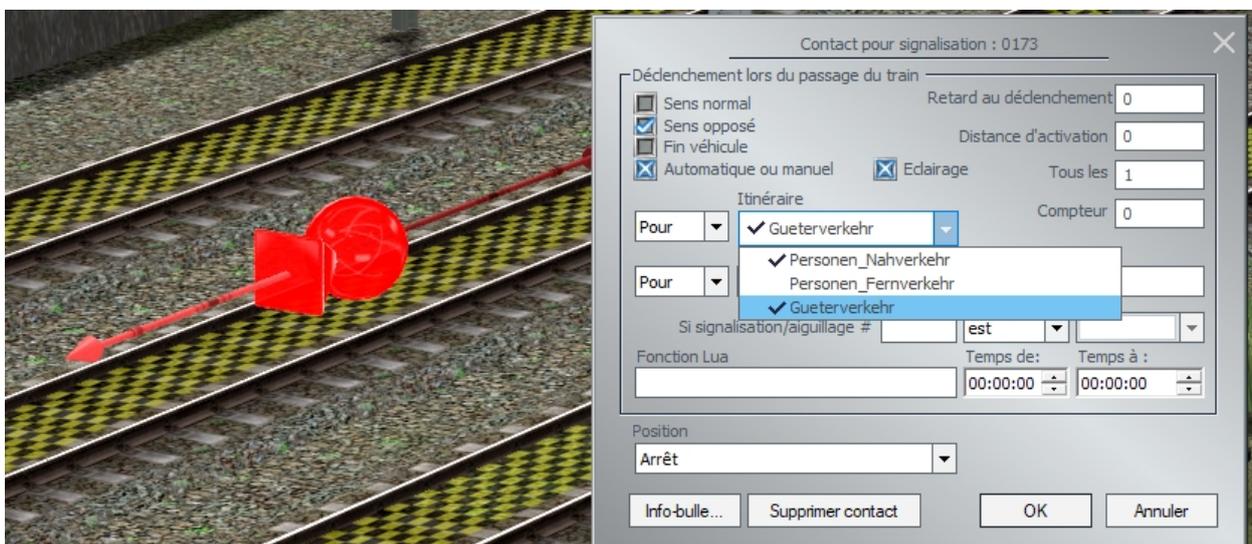


Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1



Les points de contacts disposent dorénavant de la sélection multiple pour une attribution plus fine des itinéraires.

Grace au plug-in 1 pour EEP 17.1, il est désormais possible d'attribuer à un point de contact non pas un, mais plusieurs itinéraires.



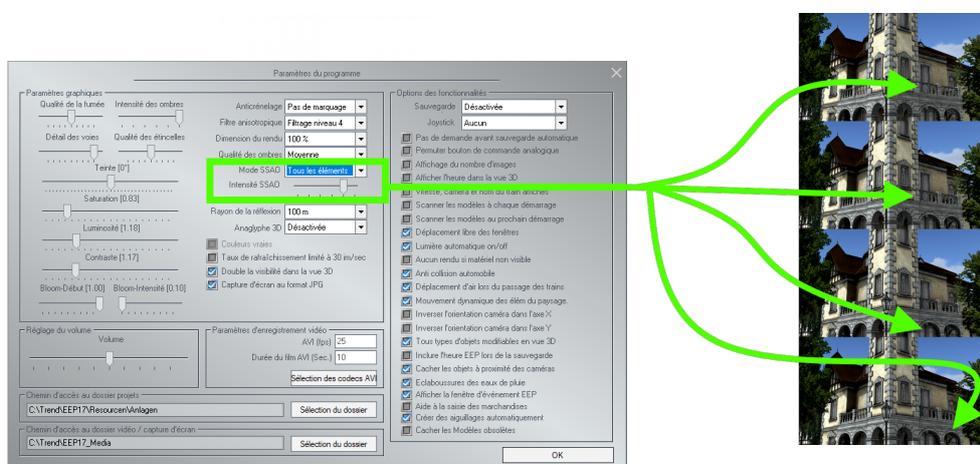
Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Pour cela il suffit de cliquer sur la ou les itinéraires souhaités dans la boîte de sélection. Une coche est placée devant chaque itinéraire sélectionné. En cliquant à nouveau sur un itinéraire sélectionné, il est possible de retirer la coche.

Si aucun itinéraire n'est sélectionné, c'est-à-dire qu'aucun des itinéraires disponible n'est coché, alors le point de contact sera valable pour tous les itinéraires. D'ailleurs de ce fait, vous ne trouverez plus l'option : tous.

Réglage de l'intensité SSAO par le biais d'un curseur.

Le mode SSA augmente l'impression de relief des modèles 3D. Il peut être activé pour différentes scènes ou désactivé de manière générale dans les paramètres du programme EEP. Avec le plug-in 1 pour EEP 17.1, il est par ailleurs possible de modifier l'intensité SSAO de manière tout à fait individuelle à l'aide d'un curseur. Comme tous les modèles ne se prêtent pas à cet effet, il est bien sûr toujours possible de l'activer ou de le désactiver individuellement dans les propriétés de l'objet.



Nouveaux sons d'ambiance jour et nuit.

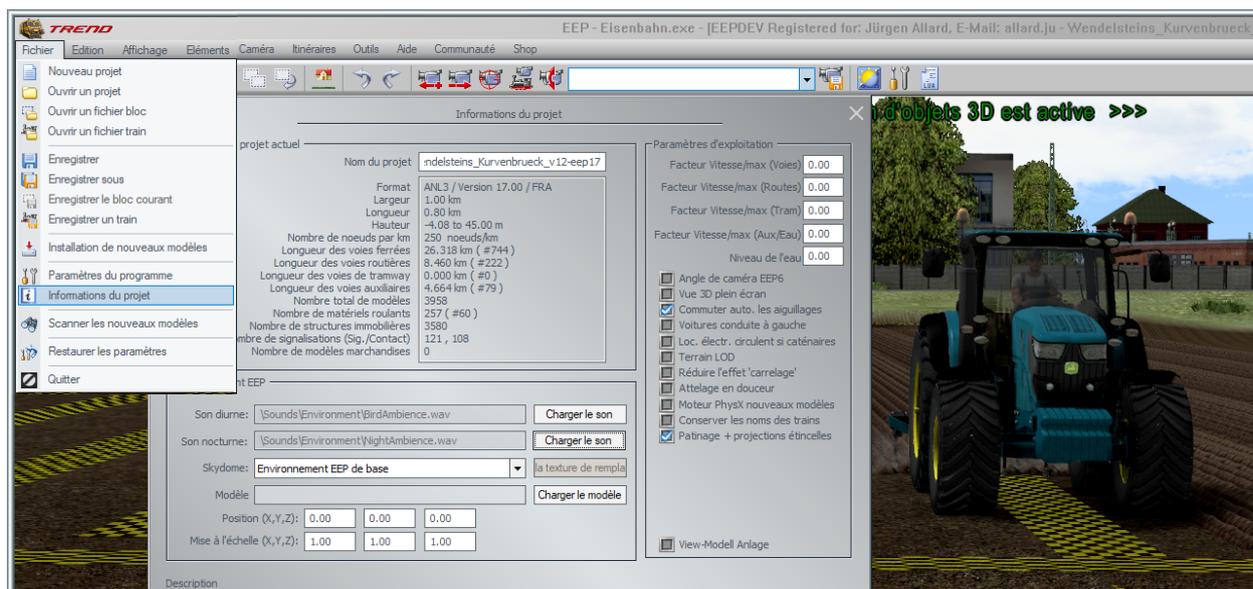
Le plug-in 1 pour EEP 17.1, vous permet de définir des fichiers sons spécifiques jour et nuit pour votre projet.

Il vous suffit d'ouvrir dans le menu Fichier les « Informations du projet » pour pouvoir charger l'un des 5 nouveaux fichiers sond mis à votre disposition voire même vos propres fichiers WAV.

Vous trouverez ces 5 nouveaux fichiers son directement dans le nouveau dossier Resourcen\Sounds\Environment.

Petite astuce : Si vous souhaitez retrouver les fichiers sons d'origine de EEP, cliquez sur charger un son de jour par exemple puis au lieu de sélectionner un fichier son, cliquez sur annuler. Vous constaterez que le chemin d'accès vers le fichier son est de nouveau vide.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1



Création de l'inventaire du projet avec sauvegarde sous format CSV.

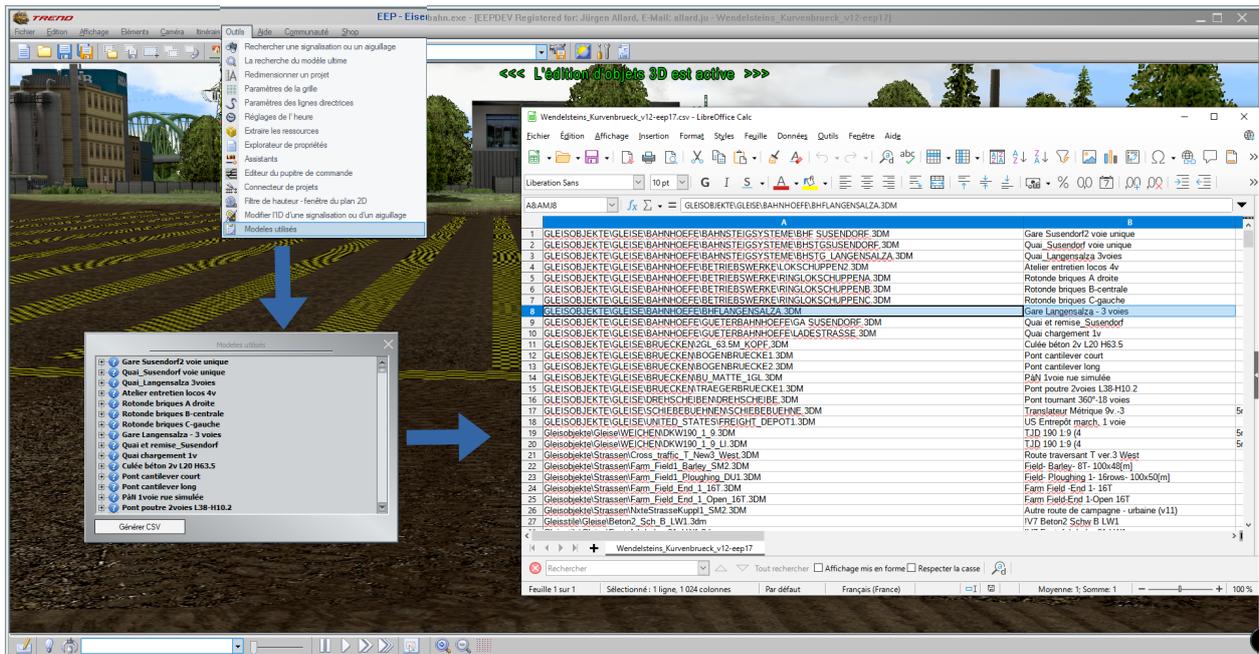
Vous trouverez une nouvelle entrée "Modèles utilisés" dans le menu "Outils". En cliquant dessus vous avez la possibilité d'afficher et de consulter à tout moment une liste de tous les modèles utilisés dans votre projet. Il vous est possible de sauvegarder la liste des modèles présents sous la forme d'un fichier CSV. Il vous suffit de cliquer sur « générer CSV ».

Ne vous attendez cependant pas à voir le fichier CSV apparaître à l'écran, ce dernier est sauvegardé dans le répertoire où se trouve le projet pour lequel vous venez de générer l'inventaire. (Au passage, vous constaterez que cet inventaire a également été sauvegardé sous la forme d'un simple fichier .txt)

Cette nouvelle fonctionnalité peut être utile à bien des égards :

- Dans le cas d'un projet inconnu, il est immédiatement possible de voir quels sont les modèles manquants et, grâce à la fonction de recherche intégrée, on peut aussi voir directement où se trouve le modèle recherché. Il suffit de cliquer sur le lien du modèle alors que l'on se trouve en mode d'affichage 3D.
- Si l'on veut partager son projet avec un tiers, il est très facile d'établir une liste de tous les modèles nécessaire pour pouvoir l'afficher correctement.

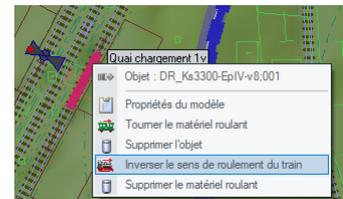
Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1



Ajout de la suppression et de la rotation du matériel roulant dans le mode 2D.

Avec le plug-in 1 pour EEP 17.1, il n'est désormais plus obligatoire de devoir basculer en mode 3D pour pouvoir supprimer, tourner ou inverser le sens de circulation d'un matériel roulant.

Une fois l'onglet « présentation du projet » activé, il vous sera possible de sélectionner un matériel roulant et d'un clic droit de faire apparaître le menu contextuel permettant d'accéder à ces nouvelles fonctionnalités.



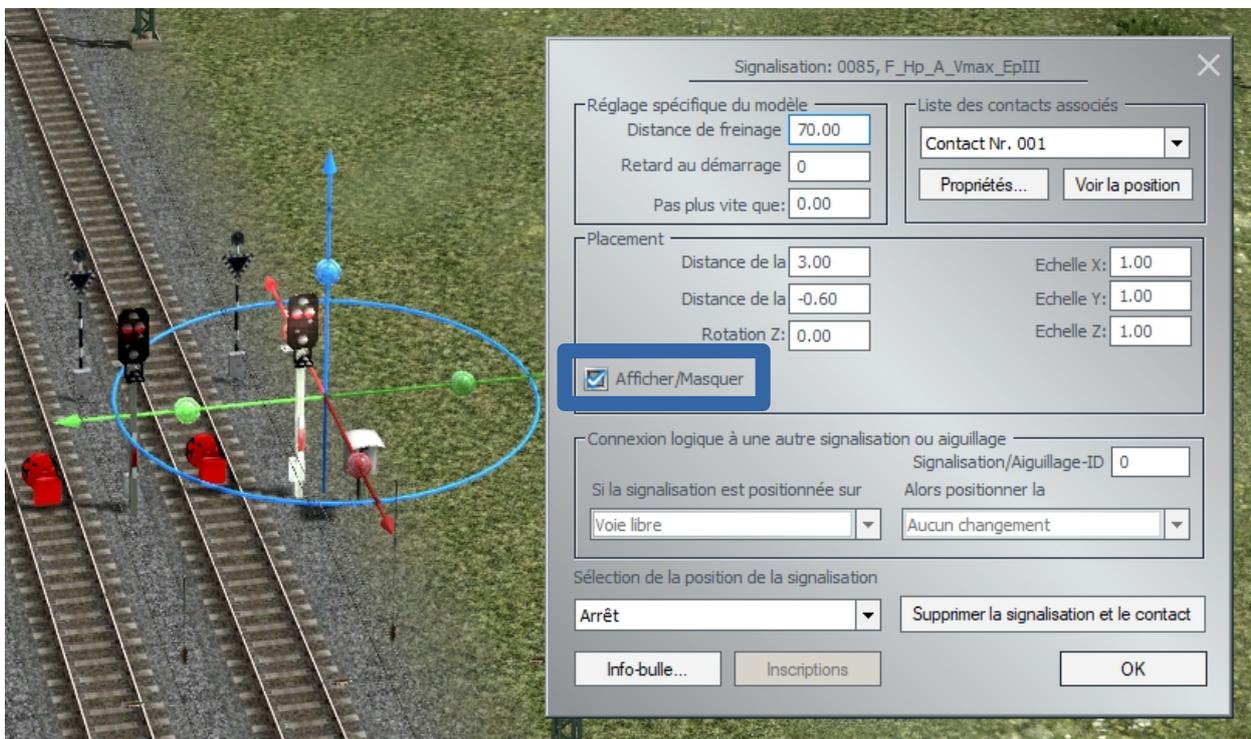
Possibilité de masquer les signalisations en mode 3D.

Lors de la création du projet avec EEP, il peut parfois être utile de masquer certains modèles qui ne sont pas nécessaires pour l'étape en cours.

Le plug-in 1 pour EEP 17.1, a étendu cette fonction à la signalisation. Pour cela, une case à cocher (ou plutôt à décocher lorsqu'on désire masquer la signalisation) a fait son apparition dans le menu « propriétés de l'objet ». A savoir que bien que le signal ne soit pas visible sur le projet, il est toujours effectif. C'est à dire qu'il vous est possible d'en changer le signal depuis la fenêtre d'aperçu 2D.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

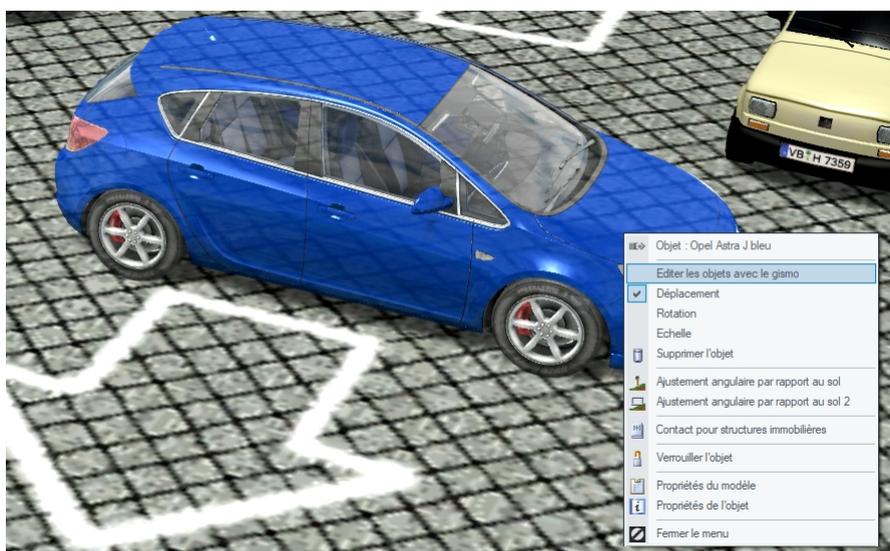
Si vous souhaitez faire réapparaître la signalisation masquée, il vous faudra vous rendre en mode d'affichage 2D, la sélectionnez et cocher à nouveau la case afficher/masquer de la fenêtre de propriété de l'objet.



Nouvelle façon de faire apparaître le Gismo en mode 3D.

Jusqu'à ce jour, lorsque l'on déplaçait des modèles, le gismo était automatiquement masqué. Cela pouvait s'avérer gênant lors d'un traitement ultérieur de ce modèle dès lors que l'on souhaitait par exemple davantage de finesse dans la rotation en ayant recours au gismo.

Ce problème a été résolu par l'ajout d'une entrée supplémentaire dans le menu contextuel du modèle, à savoir "Éditer les objets avec le gismo".

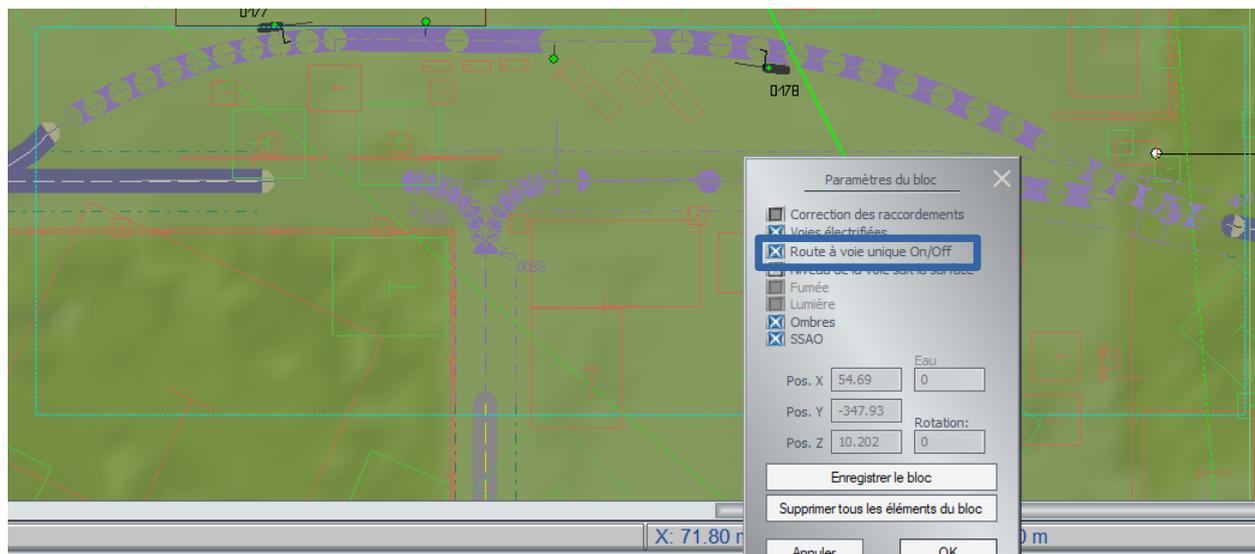


Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

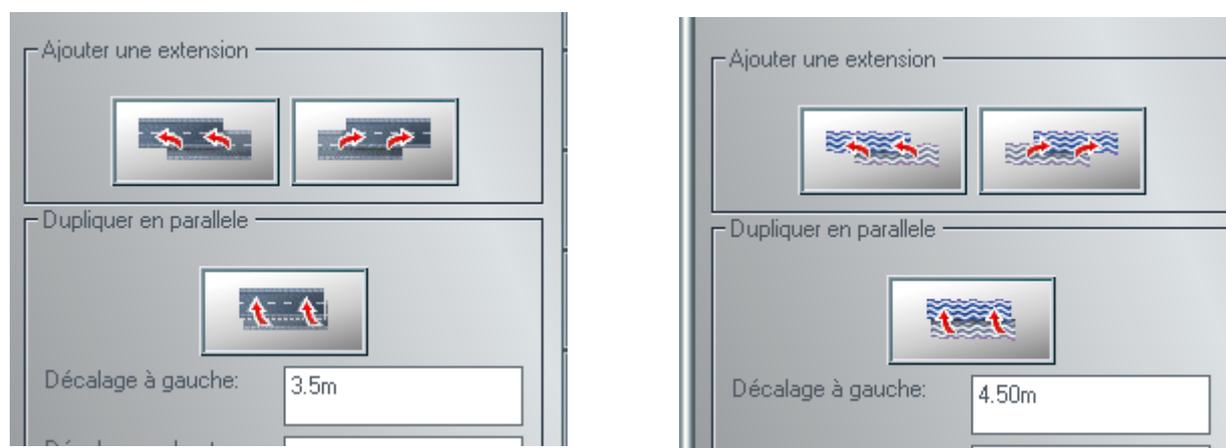
Une nouvelle option dans le menu de bloc permet de transformer toutes les voies sélectionnées en routes à voies uniques.

Une nouvelle entrée a été créée dans le menu contextuel des blocs en mode d'affichage 2D : « route à voie unique on/off. »

Cette nouvelle entrée permet de changer toutes les voies se trouvant dans le bloc en voie à sens unique ou inversement.



Nouveaux icônes plus pertinents pour la duplication des voies en mode 2D.



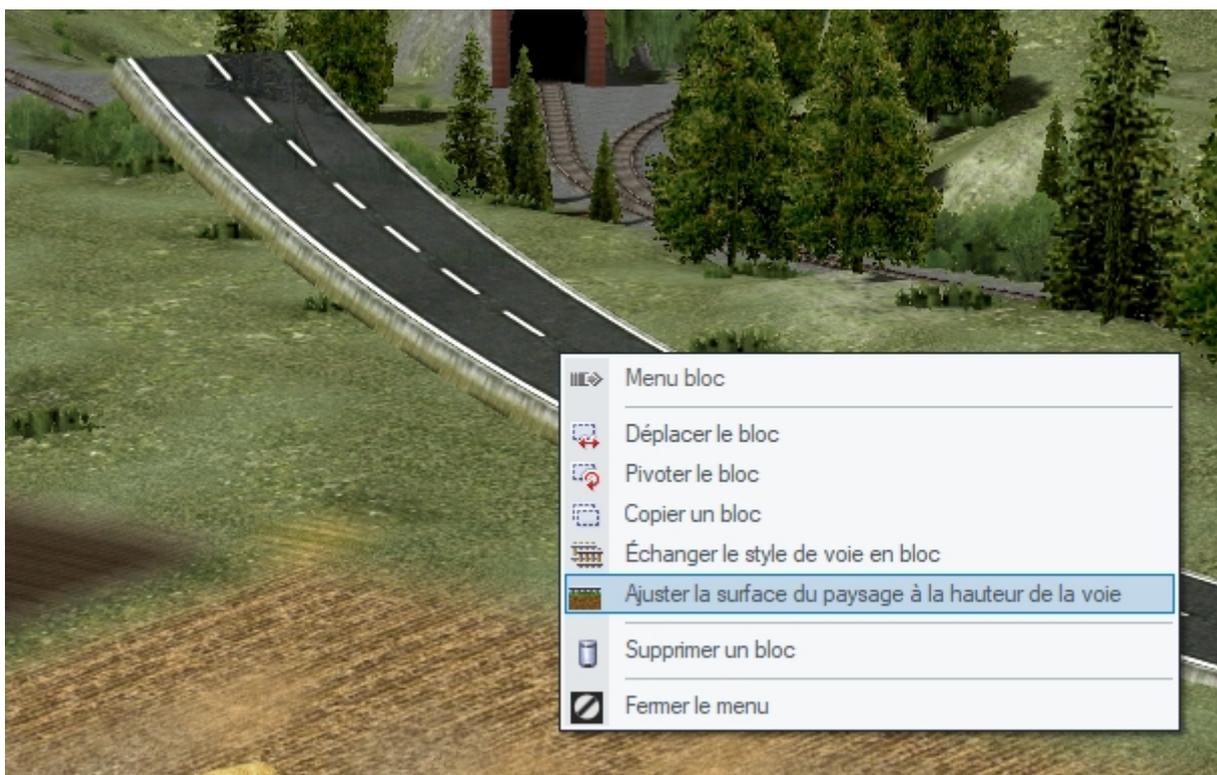
Simple soucis de cohérence esthétique avec l'opération que l'on désire effectuer.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Ajustement du terrain à la hauteur de la voie depuis le menu contextuel de bloc en mode 3D

Toujours au niveau du menu contextuel d'un bloc de voies, cette fois-ci en mode d'affichage 3D, il a été jugé intéressant d'ajouter la fonctionnalité ajuster le terrain à la hauteur de la voie.

Il vous suffit de sélectionner d'un clic gauche en maintenant la touche Alt enfoncée le ou les voies que vous souhaitez traiter en tant que bloc, ou bien de sélectionner dans la fenêtre d'aperçu les voies à l'aide du rectangle de sélection bloc (Édition, marquer un bloc) puis de faire apparaître le menu contextuel d'un clic droit.



Suppression d'une connexion virtuelle même en présence d'une voie occupée

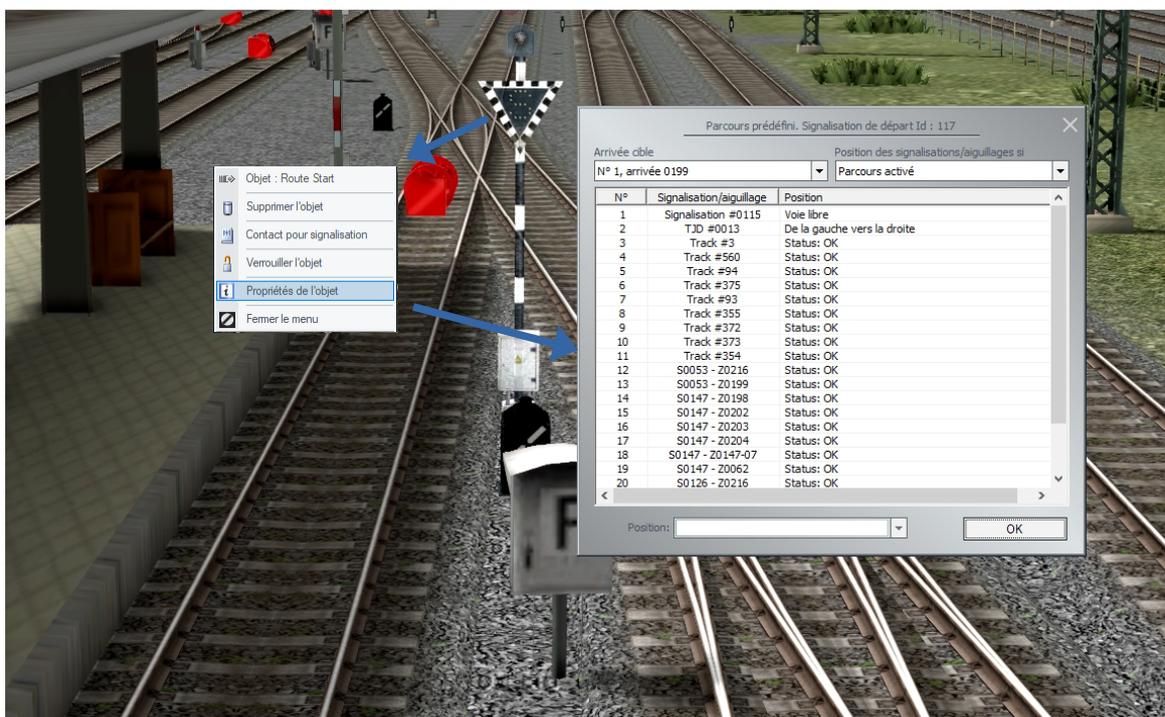
Voici une fonctionnalité plus qu'attendue. Vous vous souvenez comme c'est pénible de supprimer une connexion virtuelle entre deux voies !! Il vous fallait en supprimer une et bien entendu toutes les signalisations, points de contact et ou véhicules présents sur la voie concernée, puis, une fois terminé placer à nouveau une voie et remettre les signalisations et points de contact etc dessus.

Avec le plug-in 1 on simplifie la procédure. Une connexion virtuelle à supprimer ? Que ce soit en mode 2D ou 3D, faites appel à la fonction connexion virtuelle (Ctrl+H) puis cliquer sur une des connexions virtuelles à supprimer et ce peu importe que la voie soit occupée ou non par des signalisations ou même des véhicules. La connexion disparaît aussitôt au niveau des deux voies précédemment liées.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Menu contextuel permettant d'éditer les itinéraires directement depuis la signalisation.

Un menu contextuel a été rajouté au niveau des signalisation départ des parcours définis afin qu'il soit aisé d'éditer les itinéraires tant en mode d'affichage 2D qu'en mode 3D. Faites apparaître d'un simple clic droit sur la signalisation départ le menu contextuel, cliquez sur « Propriétés de l'objet » et vous voilà dans le paramétrages des parcours prédéfinis.



Lua offre de nouvelles fonctions spécifiques à EEP

EEPGetAnIName()		EEPGetAnIName()
Paramètres	aucun	
Valeur retour	une	Nom = EEPGetAnIName()
Pré-requis	EEP 17.1 Plug-in 1	print("Bienvenue dans le projet", Nom, ".")
Utilité	Renseigne sur la nom sous lequel le projet a été sauvegardé précédemment.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none">● EEP fait appel à cette fonction sans nécessiter le moindre argument.● La valeur retournée est le nom du projet sous forme de chaîne de caractères.	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

EEPSignalSetTagText()		EEPSignalSetTagText(Signal-ID, "Texte")
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	ok = EEPSignalSetTagText(87, "Itineraire_C")
Pré-requis	EEP 17.1 Plug-in 1	
Utilité	Modifie le texte contenu dans la balise Tag d'une signalisation. Chaque signalisation peut contenir une chaîne de caractères de près de 1024 caractères lesquelles sont sauvegardées avec le projet pour être chargées lors de l'ouverture ce celui-ci. Ces textes étant attribuées individuellement aux signalisations, elle ne disparaissent pas.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est l'ID de la signalisation. ● Le second argument est le texte souhaité. ● La valeur retournée est true lorsque la commande a été exécutée avec succès, false dans le cas contraire. 	

EEPSignalGetTagText()		EEPSignalGetTagText(Signal-ID)
Paramètres	un	
Valeur retour	deux	Ok, Text = EEPSignalGetTagText(87)
Pré-requis	EEP 17.1 Plug-in 1	
Utilité	Retourne le texte contenu dans la balise « Tag » d'une signalisation. A l'aide de tels textes, il est par exemple possible d'enregistrer les informations relatives à la commutation d'itinéraires ou au franchissement des passages à niveau directement dans ces signalisations plutôt que de les stocker dans des slots de données,	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est l'ID de la signalisation. ● La première valeur retournée est true lorsque la commande a été exécutée avec succès, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est le Tag Texte qui a été attribué à la signalisation concernée. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

EEPSetZonePos()		EEPSetZonePos(Numero_de_zone, PosX, Posy, PosZ, Radius)
Paramètres	cinq	
Valeur retour	une	EEPSetZonePos(3, 250, -160, 0, 300)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Modifie la localisation d'une zone météorologique et ou en modifie l'étendue (le diamètre)	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● Le second argument est la position sur l'axe des X du centre de la zone météorologique. ● Le troisième argument est la position sur l'axe des Y du centre de la zone météorologique. ● Le quatrième argument est la position sur l'axe des Z du centre de la zone météorologique. ● Le cinquième argument est le diamètre de la zone météorologique. ● Attention : Le positionnement du centre de la zone météorologique ne peut se faire que dans les limites fixées par le projet auxquels on ôte 1 pixel sur chaque axe. Si le positionnement se fait en dehors de cette zone, alors elle ne sera <u>pas activée</u> bien qu'<u>aucun message d'erreur</u> ne sera émis. ● La valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire 	

EEPGetZonePos()		EEPGetZonePos(Numero_de_zone)
Paramètres	un	
Valeur retour	cinq	ok, Pos_X, Pos_Y, Pos_Z, Radius = EEPGetZonePos(3)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur la position actuelle d'une zone météorologique ainsi que sur son étendue.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le numéro de la zone météorologique sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire ● La seconde valeur retournée est la position sur l'axe des X ● La troisième valeur retournée est la position sur l'axe des Y ● La quatrième valeur retournée est la position sur l'axe des Z ● La cinquième valeur retournée est le diamètre de la zone météorologique. ● Attention : Après un repositionnement de la zone météorologique effectué à l'aide de la fonction EEPSetZonePos(), les nouvelles valeurs relatives à ce nouvel emplacement ne seront communiquées par la fonction EEPGetZonePos() qu'au cycle EEPMain() suivant. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

EEPSetZoneWindIntensity()		EEPSetZoneWindIntensity(Numero_de_zone, force_du_vent)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	EEPSetZoneWindIntensity(2, 60)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Modifie la force du vent dans une zone météorologique donnée selon une plage de valeur de 10 % à 100 % (correspond aux valeurs présentes dans la fenêtre de propriétés de la zone météorologique)	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● Le second argument est une valeur en pourcentage correspondant à la force du vent. Une valeur en deça de 10 % ramènera la force du vent à ZERO. Le nouveau réglage est pris en compte immédiatement. ● La valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire 	

EEPGetZoneWindIntensity()		EEPGetZoneWindIntensity(Numero_de_zone)
Paramètres	un	
Valeur retour	deux	ok, Force_du_vent = EEPGetZoneWindIntensity(2)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur la force du vent dans une zone météorologique donnée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est la force du vent sous la forme d'un pourcentage. ● Attention : Après l'utilisation de la fonction EEPSetZoneWindIntensity(), la nouvelle valeur correspondant à la force du vent ne sera communiquée par la fonction EEPGetZoneWindIntensity() qu'au cycle EEPMain() suivant. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

EEPSetZoneRainIntensity()		EEPSetZoneRainIntensity(Numero_de_zone, intensite_de_la_pluie)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	EEPSetZoneRainIntensity(1, 50)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Modifie l'intensité des précipitations dans une zone météorologique donnée selon une plage de valeur de 10 % à 100 % (correspond aux valeurs présentes dans la fenêtre de propriétés de la zone météorologique)	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● Le second argument est une valeur en pourcentage correspondant à l'intensité des précipitations. Une valeur en deça de 10 % ramènera l'intensité des précipitations à ZERO. Le nouveau réglage bien que défini immédiatement sera appliqué graduellement. ● La valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire 	

EEPGetZoneRainIntensity()		EEPGetZoneRainIntensity(Numero_de_zone)
Paramètres	un	
Valeur retour	deux	ok, Intensite_de_la_pluie = EEPGetZoneRainIntensity(1)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur l'intensité des précipitations dans une zone météorologique donnée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est l'intensité des précipitations sous la forme d'un pourcentage. ● Attention : Après l'utilisation de la fonction EEPSetZoneRainIntensity(), la nouvelle valeur correspondant à l'intensité des précipitations ne sera communiquée par la fonction EEPGetZoneRainIntensity() qu'au cycle EEPMain() suivant. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

EEPSetZoneSnowIntensity()		EEPSetZoneSnowIntensity(Numero_de_zone, intensite_de_la_neige)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	EEPSetZoneSnowIntensity(3, 35)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Modifie l'intensité des chûtes de neige dans une zone météorologique donnée selon une plage de valeur de 10 % à 100 % (correspond aux valeurs présentes dans la fenêtre de propriétés de la zone météorologique)	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● Le second argument est une valeur en pourcentage correspondant à l'intensité des chûtes de neige. Une valeur en deça de 10 % ramènera l'intensité des chûtes de neige à ZERO. Le nouveau réglage bien que défini immédiatement sera appliqué graduellement. ● La valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire 	

EEPGetZoneSnowIntensity()		EEPGetZoneSnowIntensity(Numero_de_zone)
Paramètres	un	
Valeur retour	deux	ok, Intensite_des_chutes_de_neige = EEPGetZoneSnowIntensity(3)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur l'intensité des chûtes de neige dans une zone météorologique donnée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est l'intensité des chûtes de neige sous la forme d'un pourcentage. ● Attention : Après l'utilisation de la fonction EEPSetZoneSnowIntensity(), la nouvelle valeur correspondant à l'intensité des chûtes de neige ne sera communiquée par la fonction EEPGetZoneSnowIntensity() qu'au cycle EEPMain() suivant. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

EEPSetZoneHailIntensity()		EEPSetZoneHailIntensity(Numero_de_zone, intensite_de_la_grele)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	EEPSetZoneHailIntensity(4, 55)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Modifie l'intensité de la grêle dans une zone météorologique donnée selon une plage de valeur de 10 % à 100 % (correspond aux valeurs présentes dans la fenêtre de propriétés de la zone météorologique)	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● Le second argument est une valeur en pourcentage correspondant à l'intensité de la grêle. Une valeur en deça de 10 % ramènera l'intensité de la grêle à ZERO. Le nouveau réglage bien que défini immédiatement sera appliqué graduellement. ● La valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire 	

EEPGetZoneHailIntensity()		EEPGetZoneHailIntensity(Numero_de_zone)
Paramètres	un	
Valeur retour	deux	ok, Intensite_de_la_grele = EEPGetZoneHailIntensity(4)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur l'intensité de la grêle dans une zone météorologique donnée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est l'intensité de la grêle sous la forme d'un pourcentage. ● Attention : Après l'utilisation de la fonction EEPSetZoneHailIntensity(), la nouvelle valeur correspondant à l'intensité de la grêle ne sera communiquée par la fonction EEPGetZoneHailIntensity() qu'au cycle EEPMain() suivant. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

EEPSetZoneFogIntensity()		EEPSetZoneFogIntensity(Numero_de_zone, intensite_du_brouillard)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	EEPSetZoneFogIntensity(2, 40)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Modifie l'intensité du brouillard dans une zone météorologique donnée selon une plage de valeur de 10 % à 100 % (correspond aux valeurs présentes dans la fenêtre de propriétés de la zone météorologique)	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● Le second argument est une valeur en pourcentage correspondant à l'intensité du brouillard. Une valeur en deça de 10 % ramènera l'intensité du brouillard à ZERO. Le nouveau réglage est pris en compte immédiatement. ● La valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire 	

EEPGetZoneFogIntensity()		EEPGetZoneFogIntensity(Numero_de_zone)
Paramètres	un	
Valeur retour	deux	ok, Intensite_du_brouillard = EEPGetZoneFogIntensity(2)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur l'intensité du brouillard dans une zone météorologique donnée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est l'intensité du brouillard sous la forme d'un pourcentage. ● Attention : Après l'utilisation de la fonction EEPSetZoneFogIntensity(), la nouvelle valeur correspondant à l'intensité du brouillard ne sera communiquée par la fonction EEPGetZoneFogIntensity() qu'au cycle EEPMain() suivant. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

EEPSetZoneClouds()		EEPSetZoneClouds(Numero_de_zone, mode)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	EEPSetZoneClouds(2, 0)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Permet de définir le mode de la couverture nuageuse d'une zone météorologique donnée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● Le second argument détermine le mode de la couverture nuageuse : <ul style="list-style-type: none"> ○ 0 = pas de nuage ○ 1 = présence de nuages ○ 2 = présence de nuages sombres. ● La valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire 	

EEPGetZoneClouds()		EEPGetZoneClouds(Numero_de_zone)
Paramètres	un	
Valeur retour	deux	ok, mode = EEPGetZoneClouds(2)
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur le mode de la couverture nuageuse dans une zone météorologique donnée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est le numéro de la zone météorologique existante sous la forme d'une valeur numérique. Celle-ci figure dans la première ligne des propriétés de l'objet. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée permet de déterminer le mode de la couverture nuageuse : <ul style="list-style-type: none"> ○ 0 = pas de nuage ○ 1 = présence de nuages ○ 2 = présence de nuages sombres. ● Attention : Après l'utilisation de la fonction <code>EEPSetZoneClouds()</code>, la nouvelle valeur correspondant au mode de la couverture nuageuse ne sera communiquée par la fonction <code>EEPGetZoneClouds()</code> qu'au cycle <code>EEPMain()</code> suivant. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

EEPGetCloudsMode()		EEPGetCloudsMode()
Paramètres	aucun	
Valeur retour	deux	mode = EEPGetCloudsMode()
Pré-requis	EEP 17.1 plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur le mode de la couverture nuageuse de EEP (hors zone météorologique) .	
Remarques	<ul style="list-style-type: none">● EEP fait appel à cette fonction sans nécessiter le moindre argument.● La valeur retournée permet de déterminer le mode de la couverture nuageuse globale dans EEP :.<ul style="list-style-type: none">○ 0 = pas de nuage○ 1 = présence de nuages○ 2 = présence de nuages sombres.● Attention : Après l'utilisation des fonctions EEPSetCloudIntensity() ou EEPSetDarkCloudsIntensity(), la nouvelle valeur correspondant au mode de la couverture nuageuse globale de EEP ne sera communiquée par la fonction EEPGetCloudsMode() qu'au cycle EEPMain() suivant.	

De plus, le script Lua initialement produit à chaque nouveau projet a été réduit au strict nécessaire :

```
1. clearlog()
2.
3. function EEPMain()
4.     return 1
5. end
```

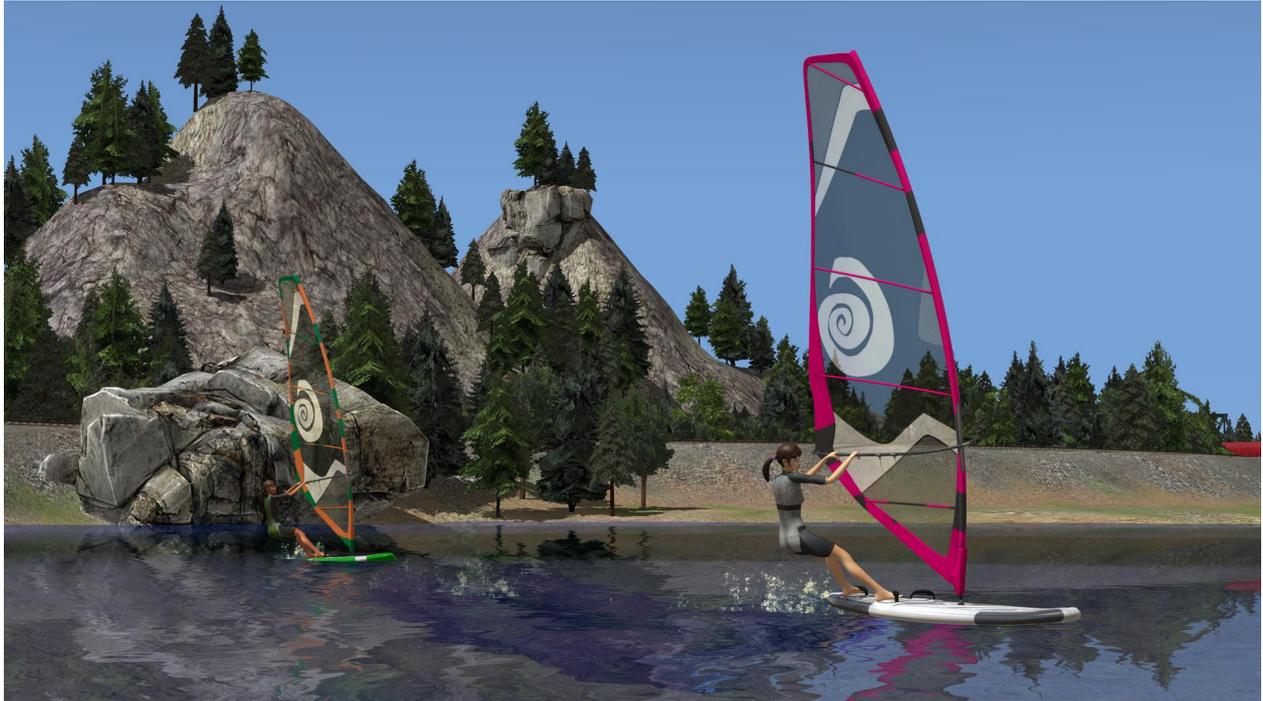
Une police plus grande peut dorénavant être utilisée sur les modèles inscriptibles.

Il est désormais possible d'utiliser une taille de police encore plus importante sur les modèles proposant la fonction d'inscription.

En augmentant la taille des polices, il est également possible de créer d'autres effets dans EEP, pour lesquels les textures de texte peuvent être utilisées. Le meilleur exemple pour une telle utilisation des polices et des couleurs est le modèle 3D Windsurfer de SM2 (V15NSM20148).

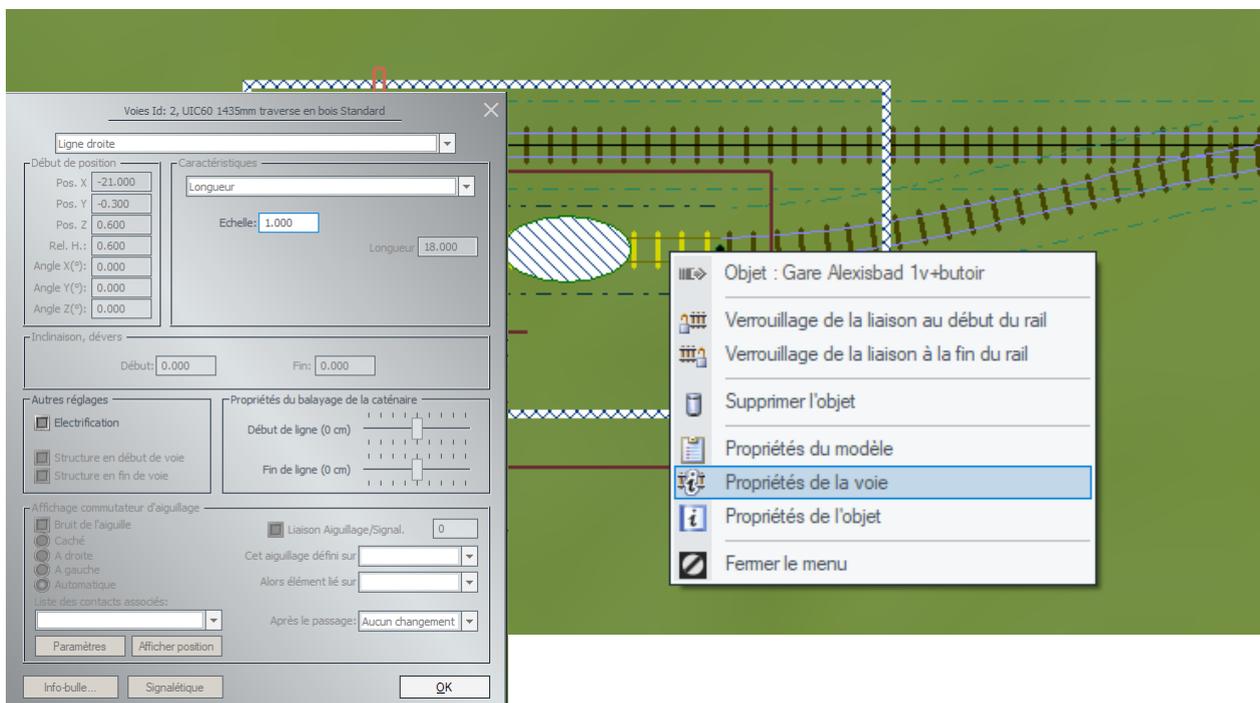
Cette utilisation détournée a permis la création d'une voile et d'une planche de surf qui peuvent être modifiées à souhait en jouant avec la couleur et la taille de police.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1



Une nouvelle entrée dans le menu contextuel 2D des structures relatives aux voies, permet une édition directe de la voie.

Grâce au Plug-in 1 pour EEP 17.1, il vous est dorénavant possible d'obtenir des renseignements directs sur une voie comprise dans un modèle (par exemple une gare) et ainsi d'en connaître les coordonnées.



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Il est d'ailleurs également possible pour une structure comportant plusieurs voies de décider individuellement quelle voie doit être électrifiée et laquelle ne doit pas l'être.

Tout ceci se fait depuis le menu contextuel en mode d'affichage 2D.



Optimisation des performances et du code

Durant le développement du Plug-in 1 pour EEP 17.1, il a travaillé sur l'optimisation des performances et du code de EEP.

Ainsi afin d'optimiser le rendu d'affichage en 3D, la répartition de la charge de la carte graphique a été modifiée. En effet, la quantité de mémoire allouée pour l'affichage de la fenêtre de prévisualisation a été diminuée au profit du rendu de la fenêtre 3D.

L'amélioration de la performance ainsi obtenue sera avant tout perceptible pour les détenteurs de petites configurations.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 17.1

Mot de la fin:

Avec la conception du Plug-in 1 pour EEP 17.1 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.

Les nouvelles fonctionnalités Lua spécifiques à EEP vous permettront une gestion encore plus fine des événements.

Nous souhaitons que ce premier Plug-in pour EEP 17.1 vous procure bien du plaisir.

Votre team EEP Trend.