

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Très chers clients, nous aimerions tout d'abord vous remercier chaleureusement pour l'acquisition du Plug-in 1 pour EEP 18.1

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.

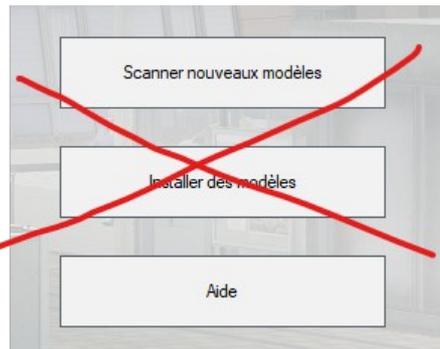
Glossaire:

Glossaire	1
Instructions d'installation	2
Les nouveaux modèles	3
Les nouvelles fonctionnalités :	7
• Mise à l'échelle des éléments relatifs aux voies :	7
• Activation automatisée de parcours à destinations multiples	8
• Affichage du parcours prédéfini sélectionné	11
• Suppression simplifiée des parcours	12
• Simplification de la fonction « Raccordement de voies »	12
• Réduction de la taille des points d'ancrage pour les structures immobilières non sélectionnées	13
• Écran de chargement personnalisé lors de l'ouverture d'un réseau ferroviaire.....	14
• Identification facilitée du train actif	15
• Réduction du brouillard	15
• Mode piéton amélioré	17
• Amélioration du contrôle de la caméra	17
• Distance d'affichage des info-bulles réglable	18
• Colonne des fonctions Lua dans les contacts de type groupe de contacts	18
• Nouvelles options de réglage dans les points de contact pour les aiguillages à 3 voies --	19
• Repositionnement et affichage/masquage de la barre de l'éditeur 2D.....	19
• Sauvegarde du GBS (pupitre de commande) et ajout d'infobulles.....	20
• Mémorisation de la taille et de la position du GBS.....	21
• Améliorations de la fonction "Application de la texture sur toute la surface".....	21
• Remplacement d'une texture précise sur l'ensemble du réseau.....	24
• Définir une texture de bordure spécifique.....	26
• Réglage automatique de la saison.....	26
• Lua offre de nouvelles fonctions spécifiques à EEP.....	27
Mot de la fin.....	32

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Instructions d'installation

Veillez vous assurer que la mise à jour n°1 de EEP 18 soit installée. Il s'agit du pré-requis pour le présent Plug-in. Vous pouvez vérifier cela à l'aide du numéro de version 18.1 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.

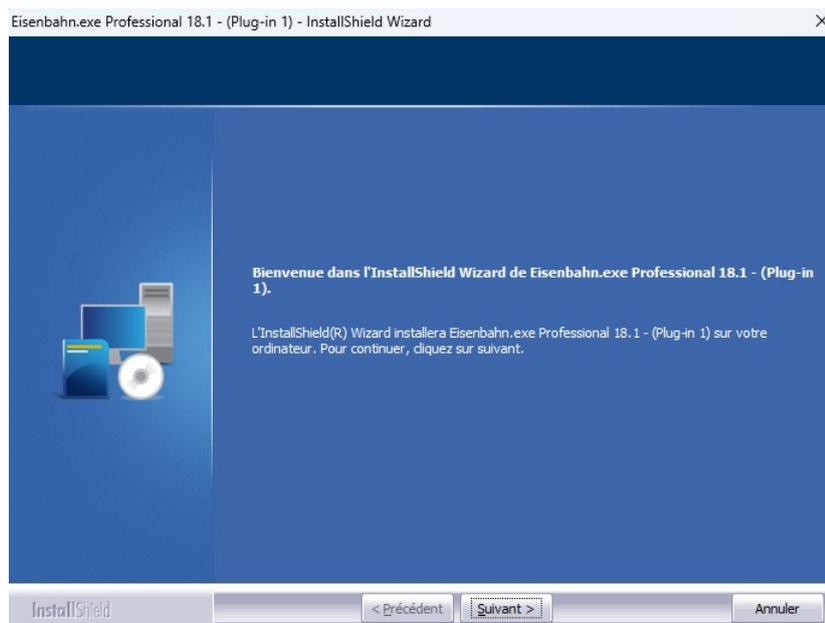


Le Plug-in dispose d'un propre installateur qui, en plus de contenir de nouveaux modèles, amène également de nouvelles fonctionnalités. Pour cette raison il n'est pas possible d'ouvrir ce fichier directement via le « Installer des modèles » de EEP18.1

Veillez quitter votre EEP 18.1 avant installation

Veillez commencer l'installation du Plug-in en double cliquant sur le fichier **V17TSP10062**.

Un message vous informe alors que ce programme va apporter des modifications à votre ordinateur. Veillez 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 18.1



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Si l'installation s'est déroulée avec succès, alors vous apercevrez dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de lancement la version EEP 18.1 suivie de la mention Plugins 1



Nouveaux modèles accompagnant le Plug-in 1 de EEP 18.1 :

Les engins de construction modifient automatiquement les couches d'une route constructible selon leurs scripts internes ou selon les actions choisies dans les propriétés de l'objet ou via points de contact.

Les axes peuvent aussi être utilisés pour un réglage manuel (hauteur, charge, matériau, etc.).



Pour que les scripts fonctionnent, l'axe "Disponibilité au travail" doit être réglé au maximum.

DAF XF 480SC Tipper (camion-benne)

Sert à construire les couches 2 et 3 (gravier) avec le Volvo L220H, et les couches 4 et 5 (asphalte) avec l'asphalteuse.

Plusieurs actions disponibles :

[2] couche de gravier, [3] couche de base, [4] couche d'asphalte, [5] couche de finition.

Se déplace automatiquement à la bonne hauteur et vide sa benne en roulant à 2 km/h.

Quand la charge est vide, il se détache et s'éloigne.



Volvo L220H – Chargeuse avec épandeuse à gravier

Sert à construire les couches 2 et 3.

Fonctionne avec ou sans camion-benne.

Les actions [2] et [3] activent les scripts et définissent la couche à poser.

Réglages possibles : hauteur, épaisseur, largeur d'épandage, visibilité du gravier, bruit moteur.

La largeur peut être ajustée à 3,0 / 3,5 / 4,3 m.



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Finisseur :

Sert à construire les couches 4 et 5.

Entièrement scripté, il pose l'asphalte sur la couche active et s'ajuste automatiquement en hauteur.

Réglages : hauteur, largeur de la table, niveau de matériau, conducteur, bruit moteur.

Actions principales :

[4] couche de base, [5] couche de finition, [-] transport.

La machine affiche la couche active sur sa console.



Rouleau compacteur

Sert à lisser la couche supérieure d'asphalte.

Roule à la hauteur normale de la route.



Machine de marquage :

Sert à peindre les lignes des couches 7 à 10.

Doit être décalée vers la droite pour tracer correctement.

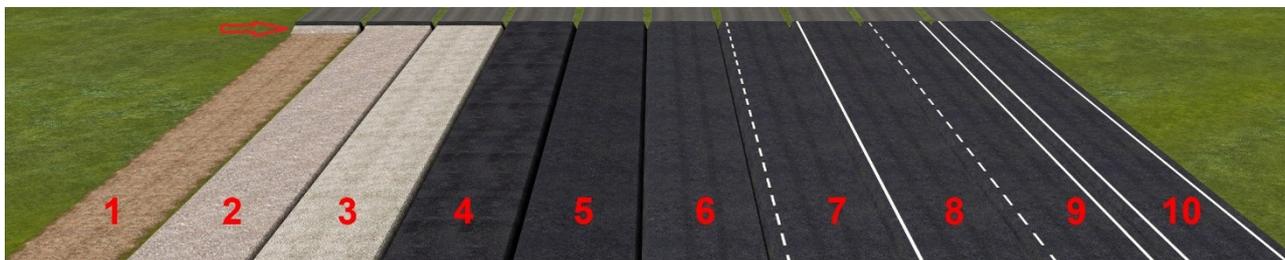
[7] ligne pointillée droite, [8] ligne continue droite, [9] ajout d'une ligne à gauche, [10] double ligne.

Lorsqu'elle entre sur une route constructible, elle abaisse son repère de guidage et remplit son réservoir de peinture.



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Voie routière à une voie spéciale avec diverses couches de textures :



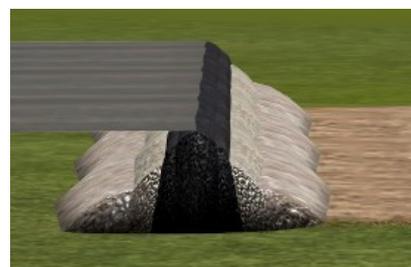
« Route constructible – Sens unique (SM2) »

Nom de fichier : RC_S_OneWay1.3dm

Route à sens unique constructible avec 10 couches :

1. Sol nu / compacté
2. Gravier 1, « couche de surface » ou « couche de protection contre le gel »
3. Gravier 2, « couche de fondation » ou « couche de base en grave »
4. Asphalte 1, « couche de base »
5. Asphalte 2, « couche de roulement »
6. Couche de roulement compactée
7. Ligne pointillée peinte sur le côté droit dans le sens de circulation
8. Ligne continue peinte sur le côté droit dans le sens de circulation
9. Ligne pointillée peinte sur le côté droit et ligne continue sur le côté gauche
10. Ligne continue peinte sur le côté droit et ligne continue sur le côté gauche

Via la fenêtre de propriétés, il est possible d'afficher optionnellement une structure de transition au début et à la fin (image à droite et flèche en bas).



« Route constructible – Bordure (SM2) »

Nom de fichier : RC_S_CurbOnly.3dm

Voie simple non constructible, qui peut être utilisée pour délimiter le terrain de construction de chaque côté.

Via la fenêtre des propriétés, il est possible d'afficher optionnellement une structure de finition (flèche) au début et à la fin.

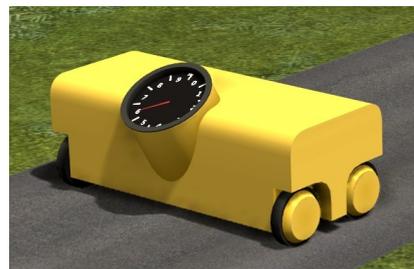


Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

« FieldStateAxis Machine »

Nom de fichier : TrKMchn_FSAmachine.3dm

Matériel roulant rudimentaire permettant de sélectionner la couche de voie souhaitée.



Panneaux de signalisation

Les fichiers correspondant aux panneaux de signalisation suivants sont enregistrés sous :

Ressources\Structures_Immobilières\Transport\Panneaux_de_circulation.



Veuillez noter que ces panneaux sont placés à la hauteur 0,0 m.

« Balise de sécurité (SM2) »

Nom de fichier : RC_WrnngBrd_SM2.3dm

Balise de sécurité simple pour la protection des chantiers.



« Cône de signalisation (SM2) »

Nom de fichier : RC_TrffcCn_SM2.3dm

Cône de signalisation simple (orange).



« Cône de signalisation – rouge (SM2) »

Nom de fichier : RC_TrffcCnR_SM2.3dm

Cône de signalisation simple (rouge).



« Panneau de chantier (SM2) »

Nom de fichier : RC_Sgn_Cnst_SM2.3dm

Panneau de chantier simple (sans signal).



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

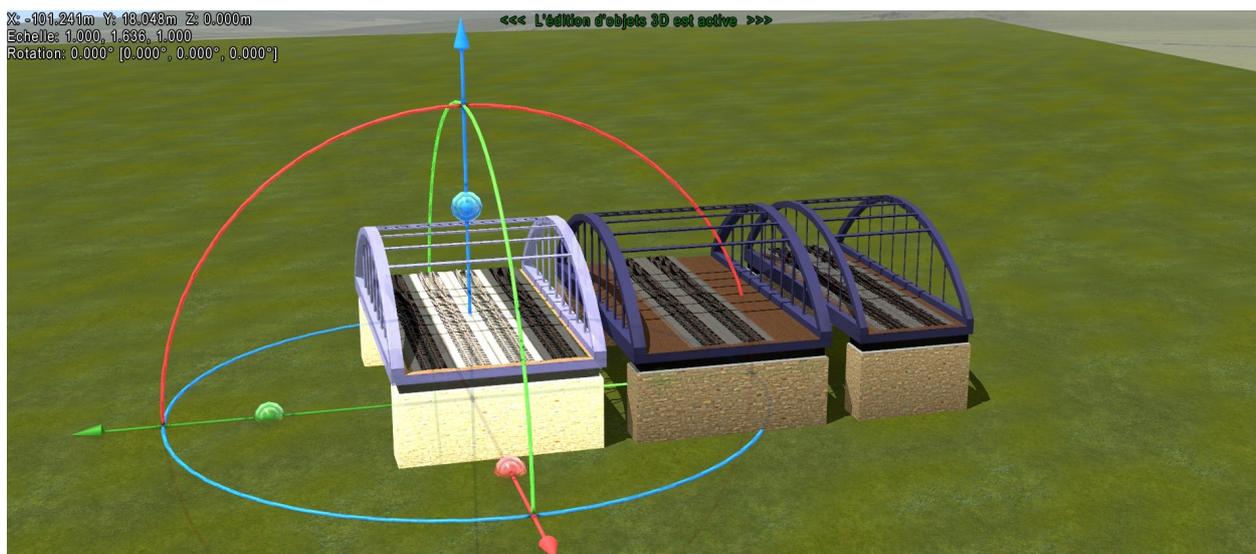
Nouvelles fonctionnalités :

Mise à l'échelle des éléments relatifs aux voies :

Le plug-in 1 pour EEP 18.1 introduit la possibilité de mettre à l'échelle les éléments de voie. Il est désormais possible de mettre à l'échelle séparément à la fois la structure immobilière d'un élément de voie ainsi que la voie qui l'équipe.

La mise à l'échelle de la structure immobilière est possible depuis la fenêtre 3D, en tirant sur les points de mise à l'échelle du gizmo qui apparaît lorsque l'objet en question est sélectionné. Cette mise à l'échelle est possible dans les trois dimensions (X, Y, Z). Vous pouvez ainsi, par exemple, élargir un pont prévu pour 2 voies afin qu'il en accueille 4, ou le réduire à la largeur d'une seule voie.

Vous pourrez en mode 2D copier les voies individuellement en parallèle selon le nouveau procédé (clic de roulette de la souris) ou comme auparavant mettre à l'échelle la largeur d'une voie, en passant de l'écartement normal à l'écartement métrique par exemple.



La désolidarisation de la voie avec la structure immobilière de l'élément de voie n'est de ce fait plus nécessaire.

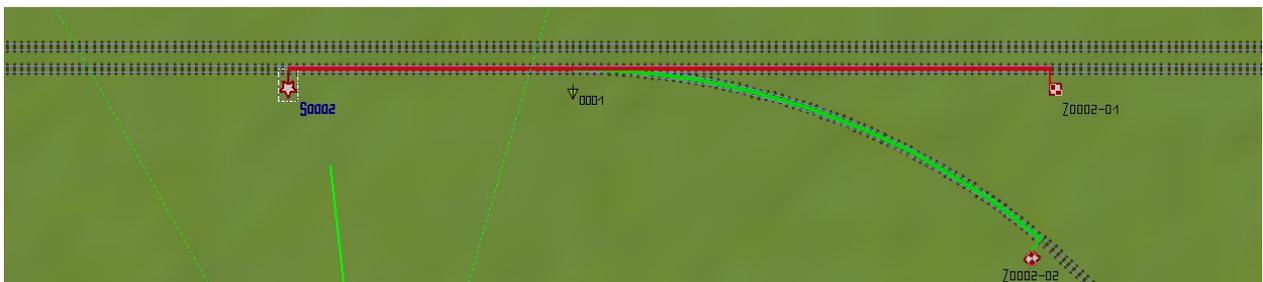
Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1



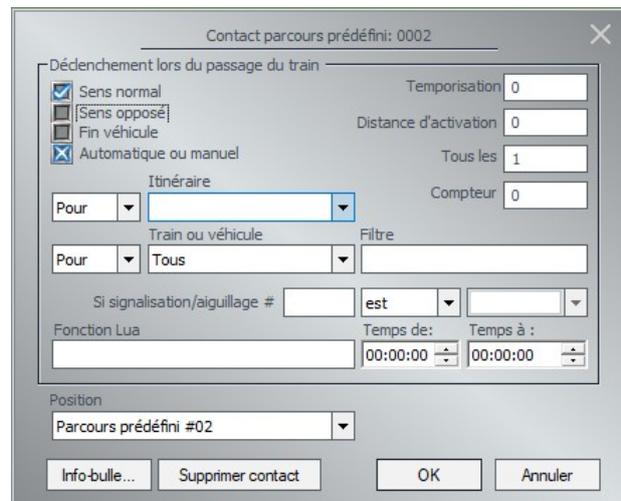
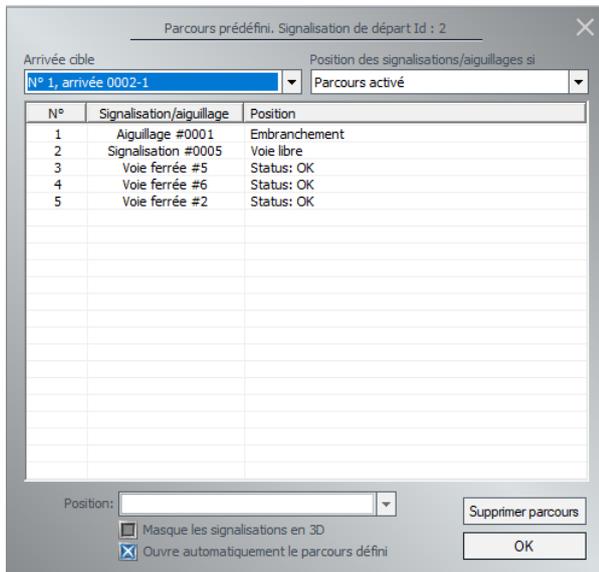
Activation automatisée de parcours à destinations multiples

Tandis qu'EEP 18.0 ne permet l'activation que d'un parcours unique avec une seule destination finale, le plug-in 1 pour EEP 18.1 permet désormais une sélection automatique de l'itinéraire disponible parmi un ensemble de destinations.

Pour cela, dans les propriétés du signal de départ du parcours faites un double-clic sur l'option Libérer automatiquement le parcours défini, de manière à y faire apparaître une croix.



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1



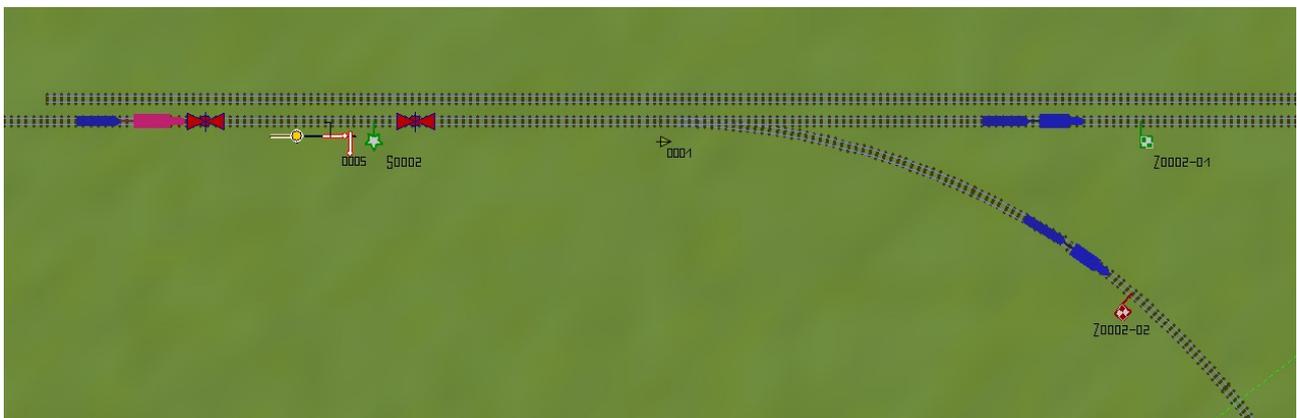
EEP vérifie parmi les parcours possibles, lequel est disponible. La vérification commence par le parcours que vous priorisez à l'aide du point de contact. Si ce parcours n'est pas disponible, alors le train sera dévié vers le second parcours ou du moins le premier parcours indiquant que l'ensemble des voies sont libres.

Dès qu'un trajet libre est trouvé, le parcours correspondant est activé.

Pour un signal de départ de parcours prédéfini, on ne peut régler qu'un seul mode de libération automatique :

- soit avec une coche (✓) → une seule destination possible par parcours
- soit avec une croix (x) → plusieurs destinations possibles par parcours.

Exemple de configuration :

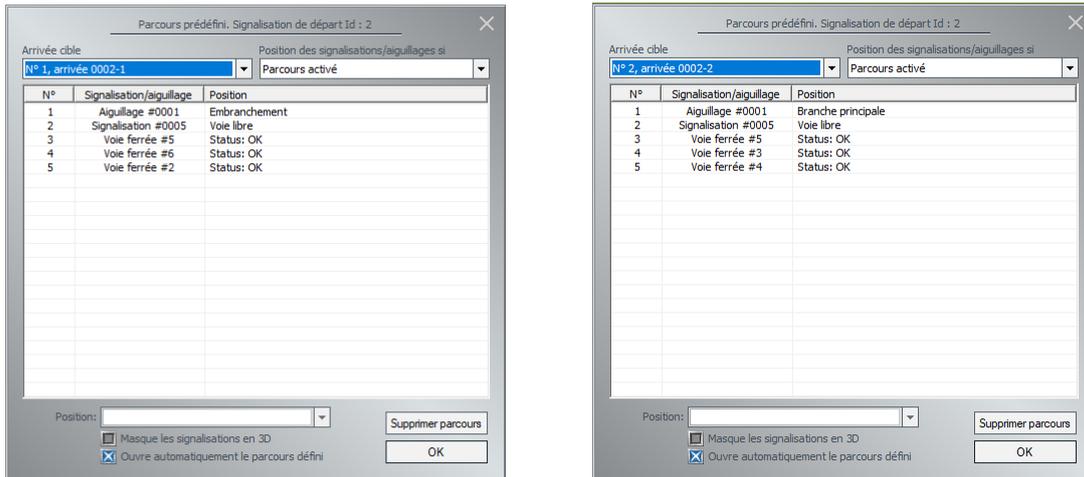


2 parcours possibles, soit tout droit, soit on prend l'embranchement.

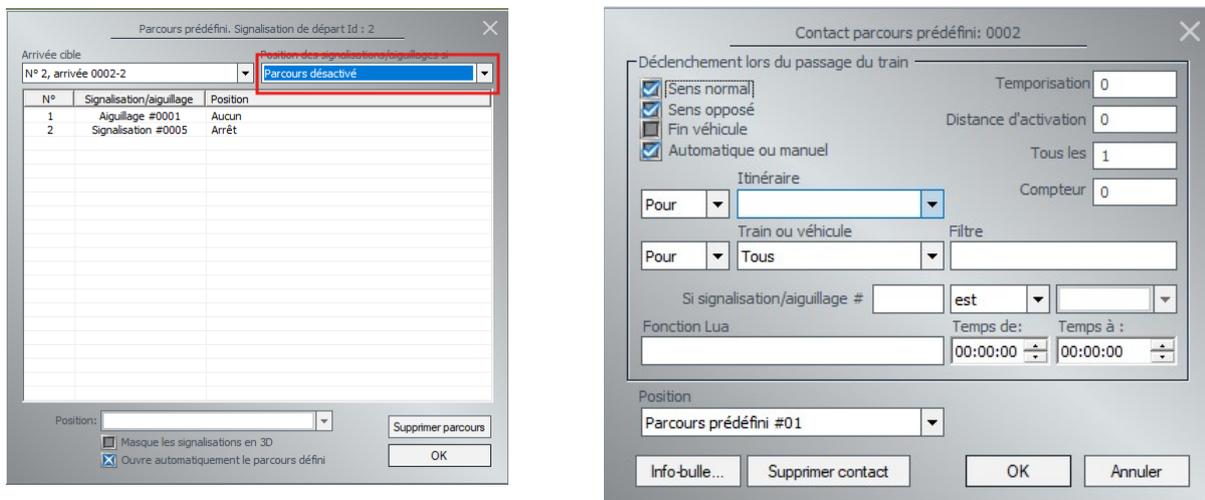
Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

De gauche à droite de l'image :

- Un point de contact lié à la signalisation du parcours
- Une signalisation (n°5) qui protège le parcours prédéfini qui par défaut est à l'arrêt
- La signalisation de parcours
- Un point de contact lié à la signalisation (n°5) qui protège le parcours prédéfini et qui remet le signal à l'arrêt après passage du train.



Fenêtres de propriété des parcours prédéfinis



Fenêtre de propriété du parcours prédéfini

Fenêtre de propriété du point de contact

Fonctionnement :

Si un train active le point de contact de la signalisation de parcours prédéfini, une vérification d'occupation des voies sur tous les parcours possibles est lancé.

Si les deux parcours sont libres, alors le train va privilégier le parcours spécifié dans la fenêtre de propriété du point de contact. Ici le parcours 1.

Si le parcours 1 est occupé, alors le train va emprunter le parcours 2 car au niveau des fenêtres de propriété des parcours prédéfinis, la coche est mise devant l'option « Ouvre automatiquement le parcours prédéfini »

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Si les deux parcours sont occupés, alors le train reste devant la signalisation fermée.

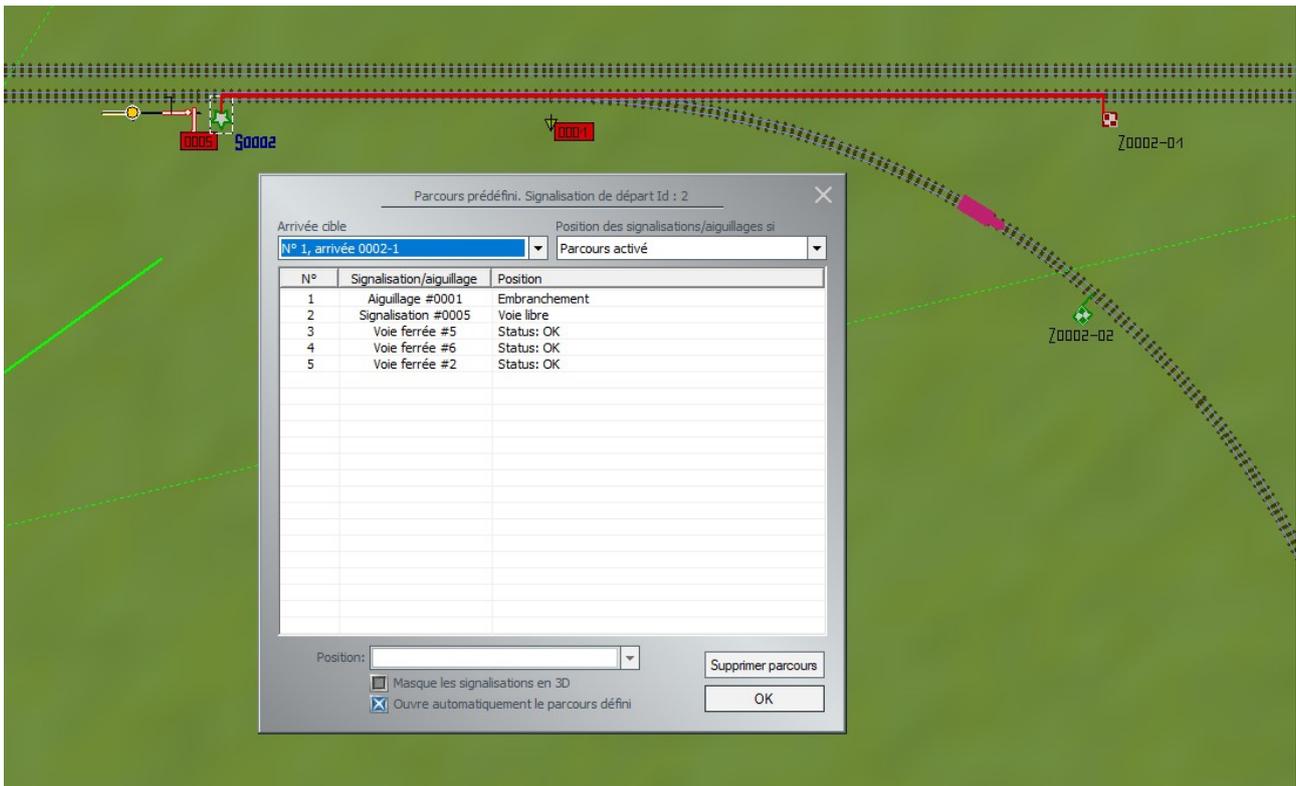


Si en lieu et place de la croix on avait mis une coche dans « Ouvre automatiquement le parcours prédéfini » le train resterait devant la signalisation fermée tant que le parcours 1 ne se libère pas et ce même si le parcours 2 est libre.

Affichage du parcours prédéfini sélectionné

En cliquant avec le bouton gauche de la souris sur une signalisation de départ de parcours prédéfini tous les parcours possibles jusqu'à leurs destinations sont affichés dans des couleurs différentes.

Si l'on ouvre ensuite, par un clic droit sur la signalisation de départ, les propriétés des parcours définis et que l'on sélectionne, sous Arrivée cible → l'un des parcours, seul cet itinéraire spécifique sera désormais mis en évidence en couleur.



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Suppression simplifiée des parcours

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, la suppression d'un parcours est également simplifiée. Pour cela, ouvrez la fenêtre des propriétés de la signalisation départ de parcours, puis sous Arrivée cible → sélectionnez le parcours que vous souhaitez supprimer.

Cliquez ensuite sur le nouveau bouton « Supprimer parcours ».



Important à savoir : Si plusieurs itinéraires partent de la même signalisation de départ et que vous sélectionnez une destination située au milieu de la numérotation, la numérotation des destinations suivantes sera ajustée en conséquence.

Si vous souhaitez supprimer plusieurs destinations, vous devez répéter l'opération autant de fois que nécessaire.

Les signalisations de départ et d'arrivée de parcours doivent être supprimées manuellement, à l'aide de la touche Suppr.

Simplification de la fonction « Raccordement de voies »

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, la fonction « Raccordement de voies » a également été simplifiée.

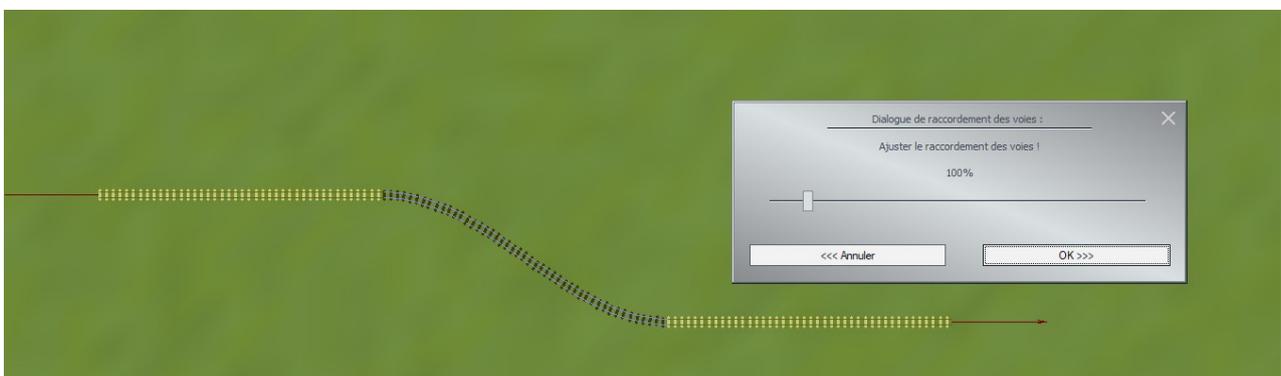
Après avoir sélectionné le menu Eléments « Raccordement de voies » ou appuyé sur le raccourci clavier Ctrl + G, puis sélectionné les deux extrémités à relier, la liaison est immédiatement réalisée et une fenêtre avec un curseur (slider) apparaît.

Vous pouvez alors, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacer le curseur et observer en temps réel comment le tracé de la voie utilisé pour relier l'ensemble se modifie.

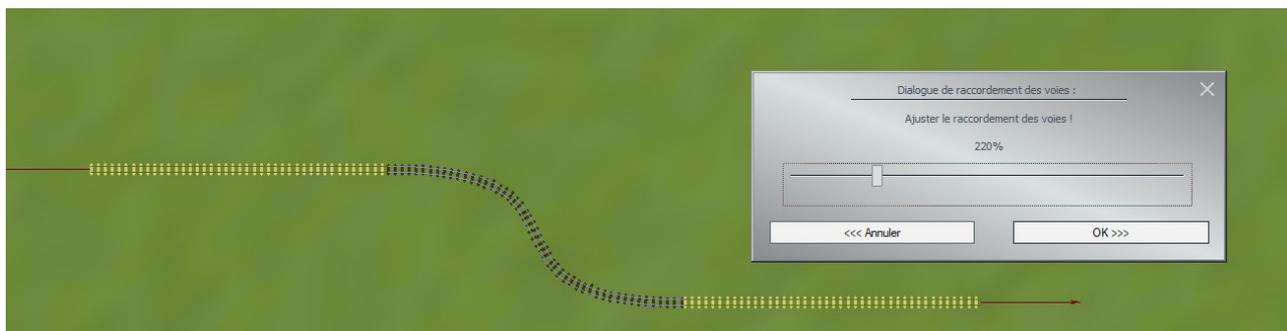
L'ajustement du tracé à l'aide du curseur est possible tant en mode 2D qu'en mode 3D.

Dès que le tracé de la voie correspond à vos attentes, cliquez sur OK.

Si vous souhaitez réinitialiser le curseur à sa valeur par défaut de 100 %, effectuez un clic droit sur le curseur.



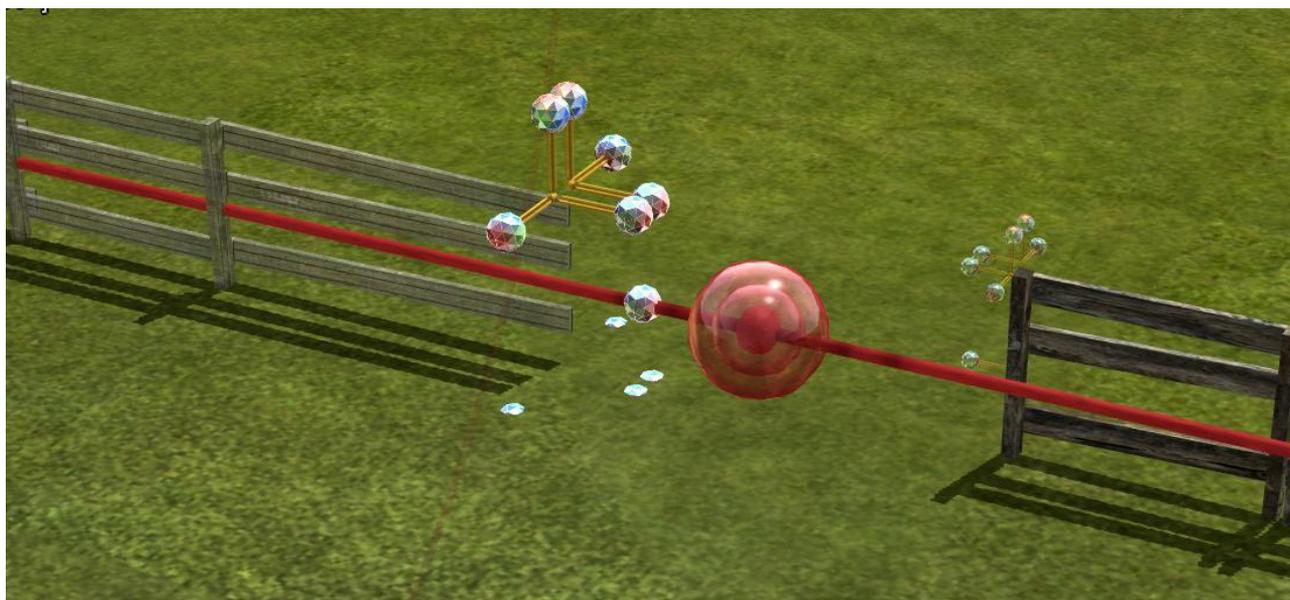
Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1



La valeur en pourcentage définie reste active tant que vous ne la modifiez pas ou jusqu'à la fermeture d'EEP.

Réduction de la taille des points d'ancrage pour les structures immobilières non sélectionnées

Pour les structures immobilières non sélectionnées, les points d'ancrage ont été réduits et affichés de manière plus transparente.



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Écran de chargement personnalisé lors de l'ouverture d'un réseau ferroviaire

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, il est possible de créer un écran de chargement personnalisé pour vos propres réseaux ferroviaires.

Le plug-in fournit à titre d'exemple plusieurs écrans de chargement prédéfinis pour les réseaux :

- « Demo »
- « Welcome to EEP »
- « Marsberg 2024 »
- « Innofreight-Demo »
- « Tunnel-Demo »

Création de votre propre écran de chargement :

Pour créer votre propre écran de chargement, procédez comme suit :

- Prenez une capture d'écran ou une photo de votre réseau.
- Enregistrez cette image au format dans le même dossier que le fichier .ani3 correspondant.
- Donnez à l'image exactement le même nom que le nom donné au réseau.
- Ainsi, cet écran de chargement personnalisé sera affiché pendant le chargement de votre réseau dans EEP.

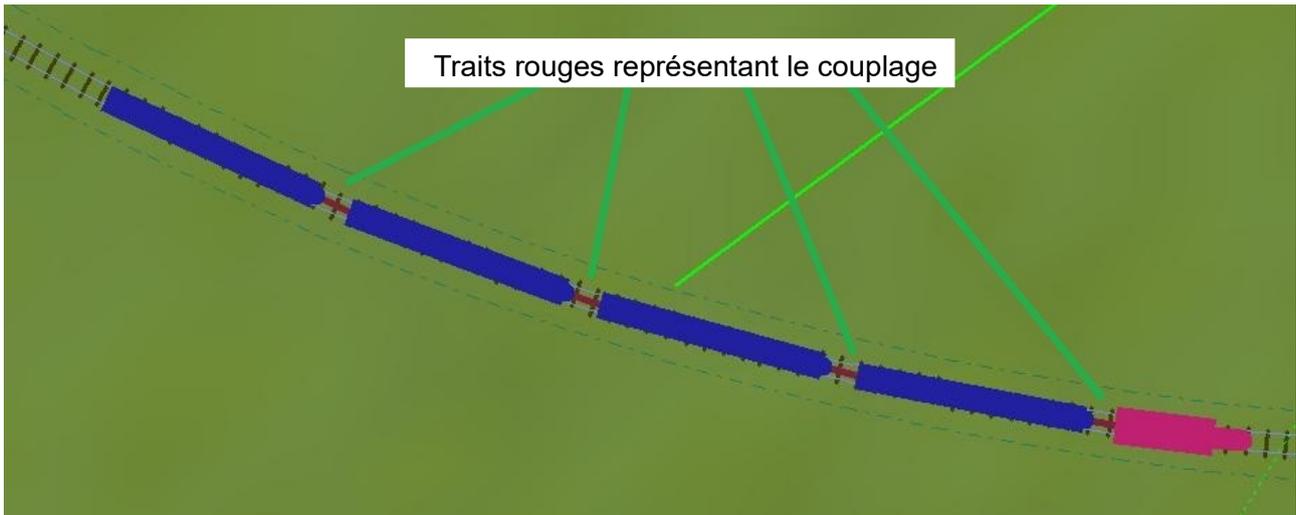


Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Identification facilitée du train actif

Avec le plug-in 1, le train actif dans EEP est désormais plus facilement identifiable :

dans la vue 2D et dans la fenêtre radar, il est affiché avec des traits rouges reliant les wagons, ce qui permet de le distinguer aisément des autres trains.

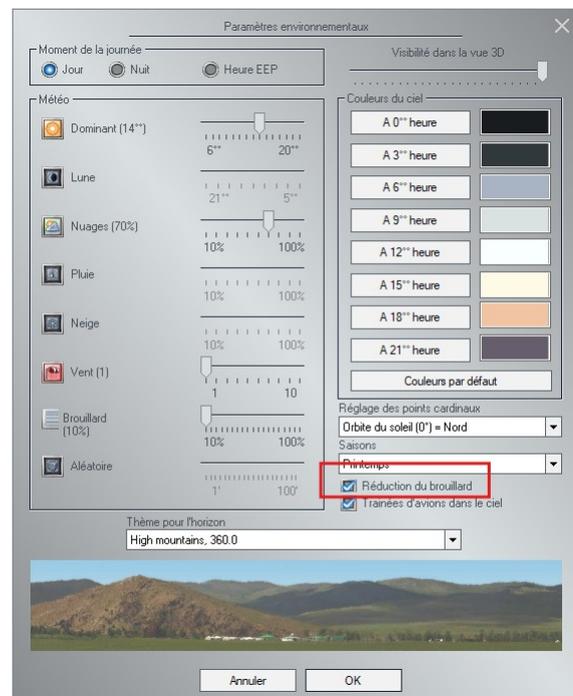


Réduction du brouillard

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, une nouvelle case à cocher "Réduction du brouillard" a été ajoutée dans les paramètres météo.

Lorsqu'elle est activée, le brouillard se présente sous forme de bancs de brume au lieu d'un brouillard dense et uniforme.

EEP a toutefois besoin de quelques secondes pour que cet effet visuel se mette complètement en place.



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Fonction désactivée



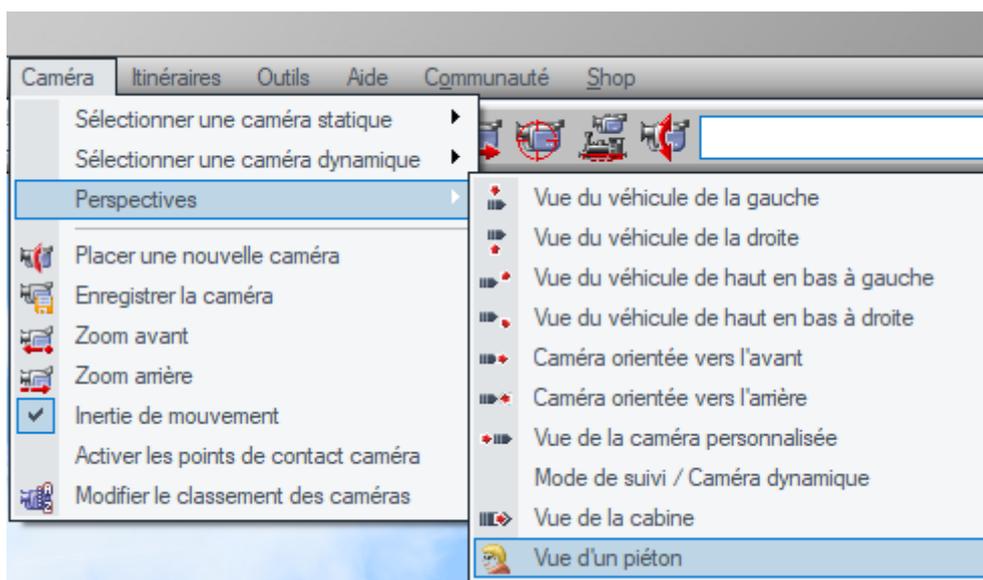
Fonction activée

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Mode piéton amélioré

En mode caméra « piéton », grâce au plug-in 1, il est désormais possible d'entrer dans la cabine d'une locomotive ou d'un véhicule simplement en s'en approchant du compartiment.

Pour cela, sélectionnez dans le menu Caméra → Perspectives le mode Vue d'un piéton, puis déplacez-vous à l'aide des touches fléchées vers le modèle souhaité.



Dès que le piéton se trouve à côté du modèle, la caméra passe automatiquement en vue de la cabine.

Pour « quitter » la cabine, il suffit comme auparavant d'utiliser les touches 1 à 6.

Un nouveau son intitulé walk.wav a été ajouté au mode piéton, et la réduction du volume dépend désormais de la distance par rapport à la source du bruit.

Il est également possible de se déplacer latéralement avec le piéton grâce à la combinaison Ctrl droit + touches fléchées (avec le plug-in 1).

Amélioration du contrôle de la caméra

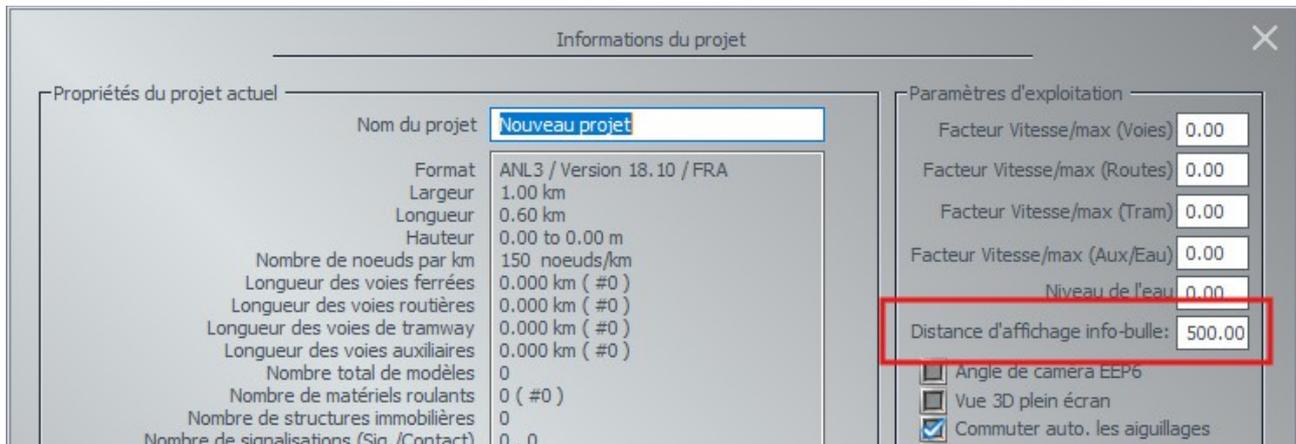
Lorsque la caméra se trouve en mode suivi (touches 1 à 6), le plug-in 1 permet, en zoomant avec la molette de la souris, de passer directement dans la cabine du modèle suivi, sans avoir à changer manuellement la position de la caméra.

Inversement, en dézoomant depuis la cabine, on revient automatiquement au mode suivi.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

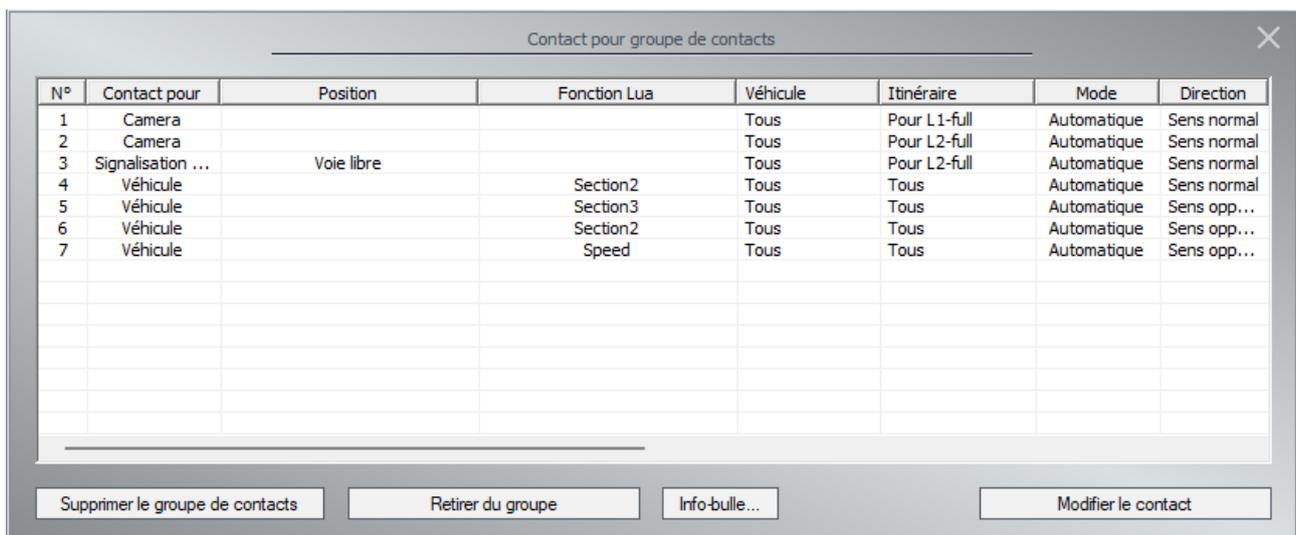
Distance d'affichage des info-bulles réglable

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, vous pouvez désormais régler, depuis la fenêtre de propriété des informations du projet, définir la distance d'affichage des info-bulles selon vos préférences.



Colonne des fonctions Lua dans les contacts de type groupe de contacts

Le plug-in 1 pour EEP 18.1 ajoute dans la fenêtre de propriété des points de contact de type groupe de contacts une colonne indiquant le nom des fonctions Lua appelées dans chacun des points de contact.



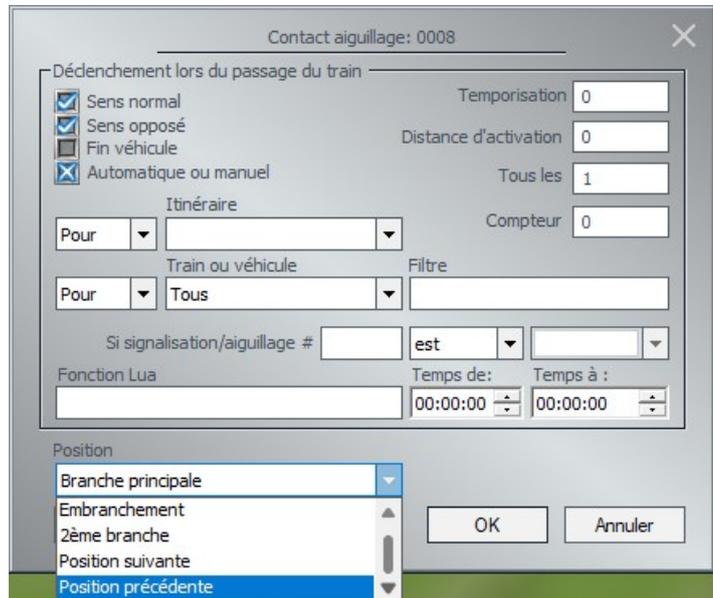
Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Nouvelles options de réglage dans les points de contact pour les aiguillages à 3 voies

Jusqu'à présent, les aiguillages à 3 voies disposaient de trois positions : Branche principale, Embranchement, 2ème branche et Position suivante, avec un aiguillage dont la position changeait qui changeait suivant cet ordre.

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, une nouvelle option intitulée Position précédente a été ajoutée.

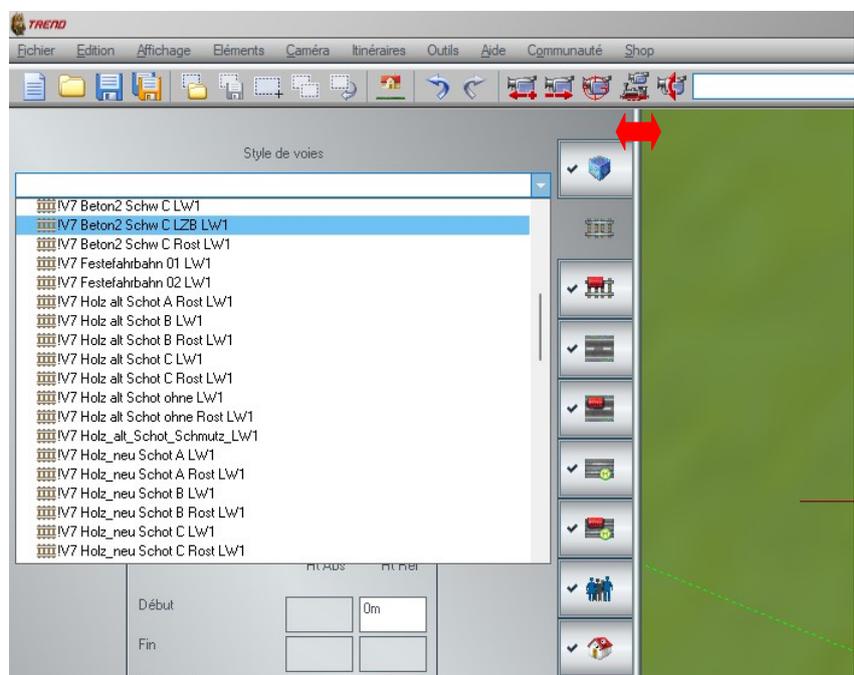
Elle permet de modifier les positions de l'aiguillage dans le sens inverse : de 2ème branche vers Branche principale .



Repositionnement et affichage/masquage de la barre de l'éditeur 2D

Si vous avez agrandi le menu latéral de l'éditeur 2D (par exemple pour lire entièrement le nom d'une voie un peu trop long), vous pouvez désormais, avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, double-cliquer avec le bouton gauche de la souris sur le bord du menu pour la rétablir à sa largeur par défaut.

Il est également possible de replier intégralement le menu latéral avec un clic droit, processus qui a été accéléré.



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

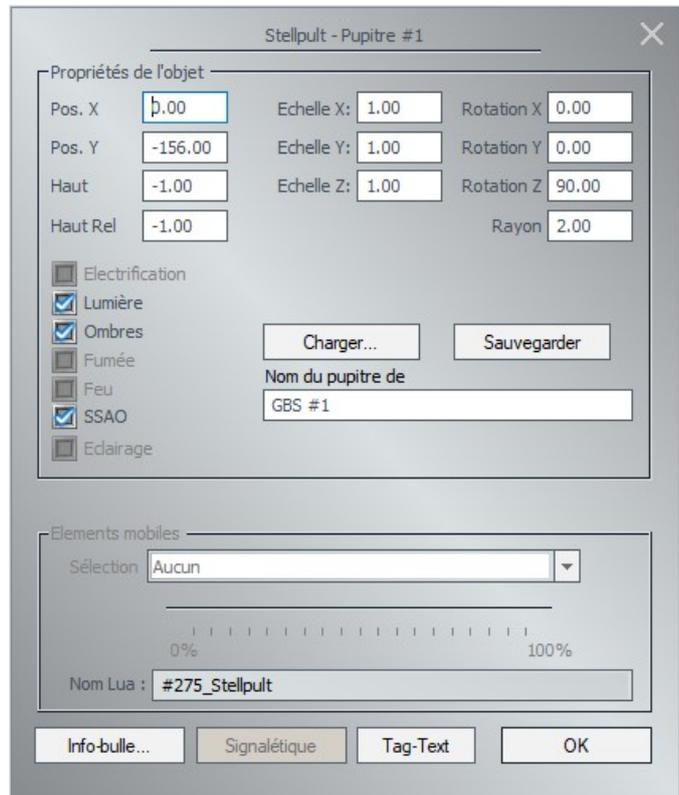
Sauvegarde du GBS (pupitre de commande) et ajout d'info-bulles

Les données d'un GBS (pupitre de commandes) sont intégrées directement dans le fichier du réseau. Les fichiers présents dans le dossier GBS ne servent qu'à titre de copie de sauvegarde.

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, un nouveau bouton intitulé « Sauvegarder » a été ajouté dans la fenêtre de propriétés de la structure immobilière représentant le pupitre de commande.

Ce bouton permet de créer une sauvegarde sans devoir ouvrir l'éditeur de pupitre de commande. Il n'est présent dans la structure immobilière représentant le pupitre de commande, uniquement si un fichier de pupitre de commande est existant.

Il n'apparaît que si le réseau contient effectivement des données de pupitre.



En cliquant sur ce bouton, l'Explorateur Windows s'ouvre et vous pouvez enregistrer les données internes dans un fichier .gbs dans le répertoire de votre choix (le dossier GBS de votre version d'EEP est proposé par défaut).

Ce fichier peut ensuite être modifié avec n'importe quel éditeur de texte, sans avoir besoin de fermer votre installation EEP.

Le plug-in 1 ajoute également la possibilité d'attribuer un texte d'aide de type info-bulle à une tuile du GBS comportant un élément.

Pour cela :

Faites un clic droit sur la tuile en question (ici 24)

Ouvrez le fichier GBS dans un éditeur (comme décrit ci-dessus).



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Faites défiler jusqu'à trouver le bloc contenant le signal 24 puis ajouter en fin de section :

TipText = "Il s'agit de la signalisation de la gare"

```
194
195 [9,6]
196 Icons = 1,0,26,0
197 TracksA = 46
198 TracksB = 2
199 TracksC = 0
200 TracksD = 0
201 Signals = 0,24,0
202 TipText = "Il s'agit de la signalisation de la gare"
203
```

Enregistrer puis charger à nouveau le fichier GBS modifié.

Un clic droit sur la signalisation id24 fera apparaître le texte que vous lui avez associé.



Mémorisation de la taille et de la position du GBS

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, EEP mémorise désormais les éventuelles modifications de taille et de position du GBS (pupitre de commande graphique) dans la fenêtre radar.

Cette fonction est particulièrement utile lorsqu'une installation contient plusieurs pupitres GBS, car lors du passage de l'un à l'autre, il n'est plus nécessaire de réajuster manuellement la taille et la position à chaque fois.

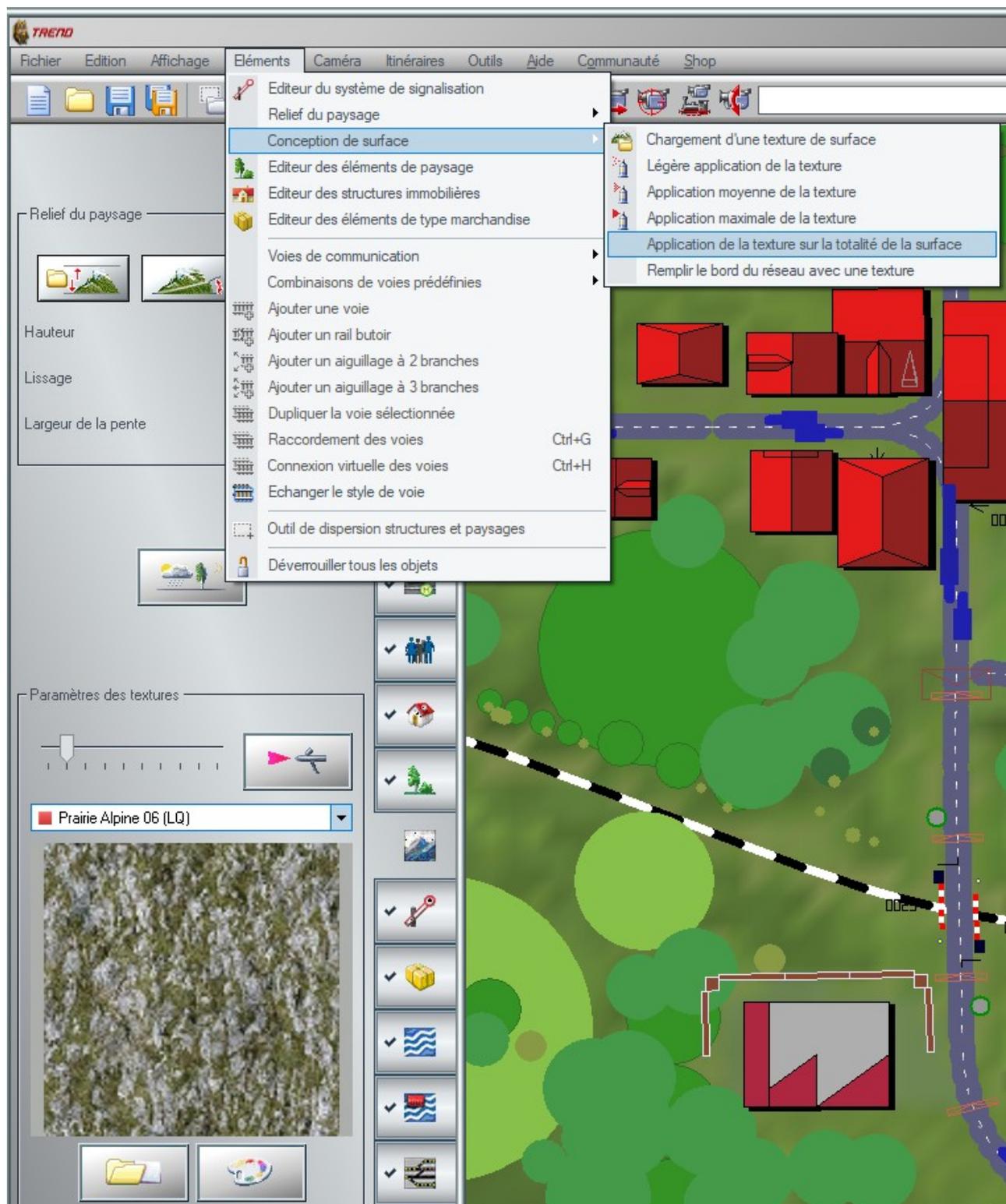
Les valeurs ne sont toutefois pas enregistrées dans le fichier réseau, ce qui signifie qu'après un redémarrage, il peut être nécessaire de réajuster à nouveau les pupitres.

Améliorations de la fonction "Application de la texture sur toute la surface"

Sélectionnez une texture dans la section Paramètre des textures de l'éditeur des surfaces de la fenêtre 2D.

Ensuite rendez vous dans le menu Eléments → Conception de surface → Application de la texture sur la totalité de la surface.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, il est désormais possible d'ajuster l'intensité des ombres sur la surface à l'aide d'un curseur dans la section Paramètres des textures.

Après avoir choisi la texture, placez le curseur à la position souhaitée, puis cliquez sur le menu application de la texture sur la totalité de la surface.

La modification de l'intensité des ombres est visible immédiatement en 2D, et également en 3D après le passage à ce mode.

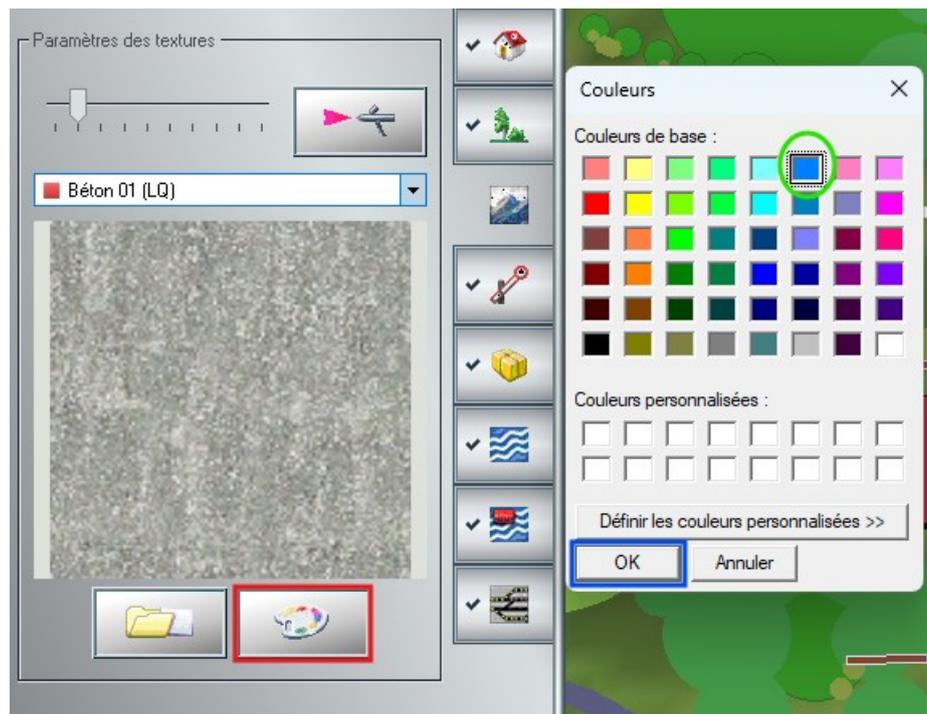
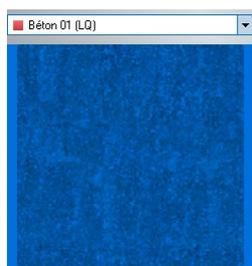


Si l'intensité des ombres vous paraît trop forte ou trop faible, ajustez simplement le curseur en 2D.

Pour retrouver la valeur par défaut, faites un simple clic droit sur le curseur.

Une autre nouveauté du plug-in 1 pour EEP 18.1 apparaît lorsque vous souhaitez teinter la texture sélectionnée.

Après avoir ouvert la palette de couleurs via le bouton correspondant (cadre rouge) et choisi une couleur (cercle vert), un clic sur le bouton OK (cadre bleu) affiche immédiatement la texture teintée dans la fenêtre de sélection du traitement du sol.



Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez rouvrir la palette et choisir une autre couleur, sans devoir passer par la vue 3D pour vérifier le rendu.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Remplacement d'une texture précise sur l'ensemble du réseau

Avec EEP 18.1 plug-in 1, il vous est possible de remplacer une texture spécifique utilisée dans votre réseau par une autre.

Activez pour cela l'éditeur de surface 3D (cadre bleu), puis cliquez sur le bouton avec la pipette (cadre rouge).

Le curseur de la souris se transforme alors en flèche.

Cliquez avec le bouton gauche sur la texture à remplacer : elle est alors chargée dans la zone d'aperçu des textures.

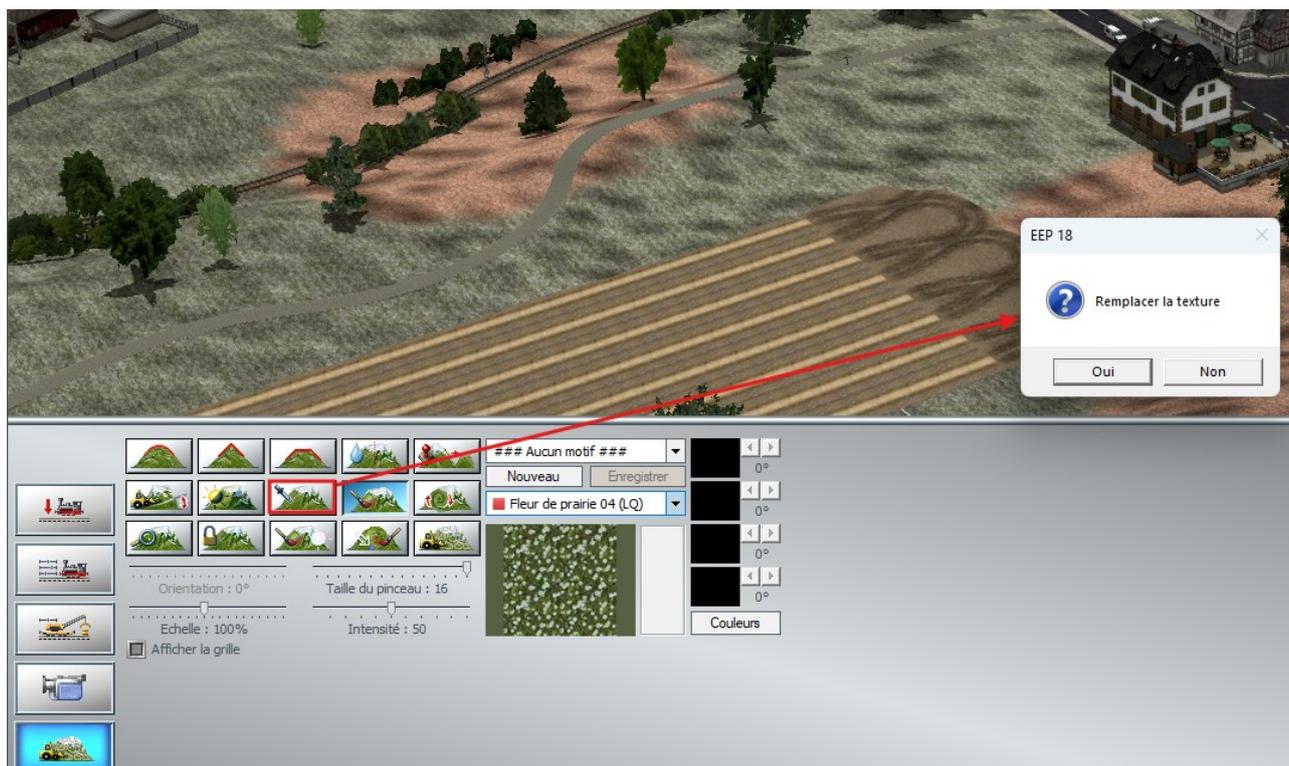
Sélectionnez ensuite, dans le menu déroulant, la nouvelle texture à utiliser.

Cliquez à nouveau sur le bouton de la pipette, puis répondez Oui à la question « Remplacer la texture ? » dans la fenêtre qui s'ouvre.

La nouvelle texture remplace alors l'ancienne sur toute la surface.



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1



Résultat :



Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

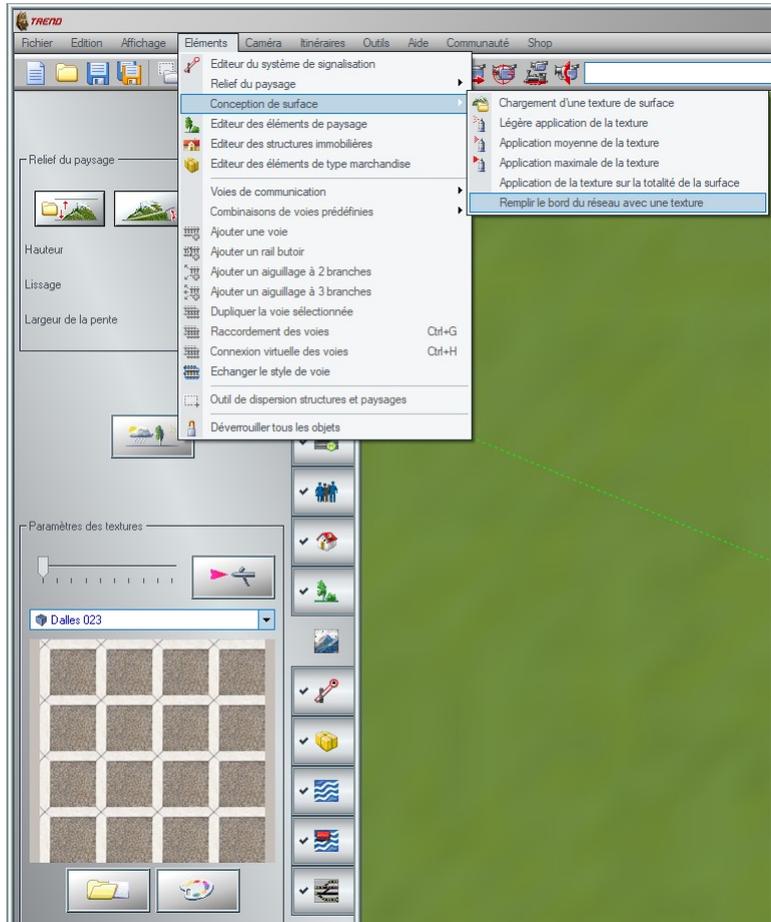
Définir une texture de bordure spécifique

Avec le plug-in 1 pour EEP 18.1, il est possible de définir, tout autour du réseau, une bordure de la largeur d'une tuile avec une texture uniforme (par exemple une texture de tunnel ou la texture la plus utilisée sur le réseau), afin d'obtenir une finition nette des bords ou bien tout simplement donner l'impression d'un encadrement.

Pour cela, dans l'éditeur de surface de la fenêtre 2D, sélectionnez d'abord la texture souhaitée (par exemple Dalles023).

Ensuite, dans le menu Édition → Propriétés de surface, cliquez sur Remplir la bordure du réseau avec une texture.

La texture choisie sera alors appliquée tout autour du réseau, sur une tuile de large.



Réglage automatique de la saison

Lorsque, dans les paramètres environnementaux, vous choisissez Heure EEP comme heure de la journée, et que dans les paramètres du programme, sous Options des fonctionnalités (partie de droite), vous activez l'option Inclure l'heure EEP lors de la sauvegarde, EEP vérifie, à partir du plug-in 1 pour EEP 18.1, la date actuelle lors de l'ouverture suivante du réseau et définit automatiquement la saison correspondante.

Remarque pour les constructeurs :

Pour le matériel roulant et les structures immobilières, une nouvelle axe dépendante des saisons a été introduite (0 %, 25 %, 50 %, 75 %), permettant par exemple des changements de texture ou des ouvertures de fenêtres selon la saison.

Dans le fichier interne .ini du modèle .3dm, une nouvelle entrée a été ajoutée sous [Model] :
TextureSeason=26450;

Cette fonction permet d'adapter automatiquement la texture du modèle en fonction de la saison. Elle fonctionne pour tous les types de modèles, y compris les voies ferrées.

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Lua offre de nouvelles fonctions spécifiques à EEP

Le plug-in 1 pour EEP 18.1 met à votre disponibilité les nouvelles fonctions Lua suivantes :

EEPGetAnlPath()		EEPGetAnlPath()
Paramètres	aucun	
Valeur retour	une	Nom = EEPGetAnlPath()
Pré-requis	EEP 18.1 Plug-in 1	dofile(Chemin.."\\nom_fichier.lua")
Utilité	Renvoie le chemin d'accès au fichier d'installation (.anl3). Cela permet, par exemple, d'inclure dans le fichier Lua de l'installation des fichiers Lua enregistrés dans le dossier de l'installation.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● EEP fait appel à cette fonction sans nécessiter le moindre argument. ● La valeur retournée est le chemin d'enregistrement du fichier d'installation sous forme de chaîne de caractères. 	

EEPCheckSetRoute()		EEPCheckSetRoute(ID du signal d'itinéraire, numéro de la destination de l'itinéraire())
Paramètres	deux	ok = EEPCheckSetRoute(33, 2)
Valeur retour	une	if ok then EEPSetSignal(33, 3, 1) end
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	Vérifie si la voie d'un itinéraire, depuis le signal de départ jusqu'à la destination, est libre ou occupée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le 1er paramètre est l'ID du signal de départ de l'itinéraire. ● Le 2ème paramètre est le numéro de destination de l'itinéraire, tel qu'il est indiqué dans les propriétés de l'objet du signal de départ. ● La valeur de retour est true si la voie est libre (et que l'itinéraire peut donc être activé), ou false si la voie est occupée. ● ATTENTION : Si vous activez ensuite l'itinéraire, gardez à l'esprit que la position du signal dans la fonction EEPSetSignal() correspond à « numéro de destination + 1 », car la position 1 signifie « libérer l'itinéraire ». Si la fonction de rappel EEPOnSignal_x() doit ensuite être appelée, le 3ème paramètre doit être fixé à 1. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

EEPSwitchSetTagText()		EEPSwitchSetTagText(ID de l'aiguillage,"Texte")
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	ok = EEPSwitchSetTagText(87, "occupé")
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	<p>Modifie le texte de balise ("tag") d'un aiguillage. Chaque aiguillage peut contenir une chaîne de caractères propre, d'une longueur maximale de 1024 caractères. Ces chaînes sont enregistrées et chargées avec le réseau. Comme les textes sont attribués individuellement à chaque aiguillage, ils ne sont pas perdus.</p>	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le 1er paramètre est l'ID de l'aiguillage. ● Le 2ème paramètre est le texte souhaité. ● La valeur de retour est true si l'exécution a réussi, sinon false. 	

EEPSwitchGetTagText()		EEPSwitchGetTagText(ID de l'aiguillage)
Paramètres	un	
Valeur retour	deux	ok, Text = EEPSwitchGetTagText(87)
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	<p>Retourne le texte de balise ("tag") d'un aiguillage. Les textes de balise peuvent également être utilisés pour employer les aiguillages comme mémoires permanentes d'informations importantes.</p>	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le paramètre est l'ID de l'aiguillage. ● La 1ère valeur retournée est true si l'exécution a réussi, sinon false. ● Le 2ème valeur retournée est le texte de balise associé à l'aiguillage. Si la première valeur retournée est false, le deuxième retour est nil. Après un appel à EEPSwitchSetTagText(), la fonction EEPSwitchGetTagText() renvoie dès le même cycle de EEPMain() le nouveau texte de balise modifié. 	

EEPRoadTrackChangeAppearance()		EEPRoadTrackChangeAppearance(ID, numéro de la couche)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	ok = EEPRoadTrackChangeAppearance(87, 3)
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	<p>Modifie l'apparence d'une route disposant de plusieurs couches de textures en sélectionnant une couche précise à afficher.</p>	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le 1er paramètre correspond à l'ID de la route dont on souhaite modifier la couche de texture apparante. ● Le 2ème paramètre est le numéro correspondant à la couche de texture souhaitée. Si une valeur supérieure au nombre de couches existantes est saisie, elle sera automatiquement remplacée par le numéro de la couche la plus élevée. ● La valeur retournée est true lorsque l'opération a réussi, false dans la cas contraire. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

EEPRailTrackChangeAppearance()		EEPRailTrackChangeAppearance(ID, numéro de la couche)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	ok = EEPRailTrackChangeAppearance(87, 3)
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	Modifie l'apparence d'une voie ferrée disposant de plusieurs couches de textures en sélectionnant une couche précise à afficher.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le 1er paramètre correspond à l'ID de la voie ferrée dont on souhaite modifier la couche de texture apparante. ● Le 2ème paramètre est le numéro correspondant à la couche de texture souhaitée. Si une valeur supérieure au nombre de couches existantes est saisie, elle sera automatiquement remplacée par le numéro de la couche la plus élevée. ● La valeur retournée est true lorsque l'opération a réussi, false dans la cas contraire. 	

EEPTramTrackChangeAppearance()		EEPTramTrackChangeAppearance(ID, numéro de la couche)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	ok = EEPTramTrackChangeAppearance(87, 3)
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	Modifie l'apparence d'une voie de tram disposant de plusieurs couches de textures en sélectionnant une couche précise à afficher.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le 1er paramètre correspond à l'ID de la voie de tram dont on souhaite modifier la couche de texture apparante. ● Le 2ème paramètre est le numéro correspondant à la couche de texture souhaitée. Si une valeur supérieure au nombre de couches existantes est saisie, elle sera automatiquement remplacée par le numéro de la couche la plus élevée. ● La valeur retournée est true lorsque l'opération a réussi, false dans la cas contraire. 	

EEPAuxiliaryTrackChangeAppearance()		EEPAuxiliaryTrackChangeAppearance(ID, numéro de la couche)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	ok = EEPAuxiliaryTrackChangeAppearance(87, 3)
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	Modifie l'apparence d'une voie fluviale, aérienne et autres disposant de plusieurs couches de textures en sélectionnant une couche précise à afficher.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le 1er paramètre correspond à l'ID de la voie fluviale, aérienne et autres dont on souhaite modifier la couche de texture apparante. ● Le 2ème paramètre est le numéro correspondant à la couche de texture souhaitée. Si une valeur supérieure au nombre de couches existantes est saisie, elle sera automatiquement remplacée par le numéro de la couche la plus élevée. ● La valeur retournée est true lorsque l'opération a réussi, false dans la cas contraire. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

EEPStructureSetLightingColour()		EEPStructureSetLightingColour("#Nom-Lua", R, G, B)
Paramètres	quatre	Name = "#13_eglise"
Valeur retour	une	ok = EEPStructureSetLightingColour(Name, 128, 255, 128)
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	ok = EEPStructureSetLightingColour("#13", 128, 255, 128)
Utilité	Définit une couleur d'éclairage alternative pour un objet fixe nommé.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> Le 1er paramètre est le nom Lua de l'objet fixe sous forme de chaîne de caractères. Il figure dans les propriétés de l'objet et se distingue du nom du modèle par l'ID qui le précède. Il suffit d'utiliser le numéro précédé du signe # comme identifiant. Les paramètres 2 à 4 déterminent la couleur par les composantes rouge, vert et bleu, chacune dans la plage 0 à 255. Les valeurs supérieures à 255 sont ramenées à 255, et les valeurs négatives à 0. La valeur de retour est true si l'exécution a réussi, sinon false. 	

EEPRollingstockGetRotation()		EEPRollingstockGetRotation()("Nom")
Paramètres	un	
Valeur retour	quatre	ok, RotX, RotY, RotZ = EEPRollingstockGetRotation("DB_Sdgmks_3180409-355")
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur l'orientation du matériel roulant dans le système de coordonnées d'EEP.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> Le paramètre est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères. La 1er valeur retournée est true si l'exécution a réussi, sinon false. La 2ème valeur retournée est la rotation autour de l'axe X, en degrés. La 3ème valeur retournée est la rotation autour de l'axe Y, en degrés. La 4ème valeur retournée est la rotation autour de l'axe Z, en degrés. 	

EEPRollingstockGetHookPosition()		EEPRollingstockGetHookPosition("Nom")
Paramètres	un	ok, PosX, PosY, PosZ = EEPRollingstockGetHookPosition("Camion-grue-crochet")
Valeur retour	quatre	ok, PosX, PosY, PosZ = EEPRollingstockGetHookPosition(Camion-grue-crochet", 2)
Pré-requis	EEP 18.1 Plug-in 1	
Utilité	Renseigne sur la position du crochet de grue du matériel roulant dans le système de coordonnées d'EEP.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> Le 1er paramètre est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères. Le 2ème paramètre (optionnel) est le numéro du crochet, s'il y en a plusieurs. La 1ère valeur retournée est true si l'exécution a réussi, sinon false. La 2ème valeur retournée est la position X en mètres. La 3ème valeur retournée est la position Y en mètres. La 4ème valeur retournée est la position Z en mètres. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

EEPOnTrainEnterTrainyard()		EEPOnTrainEnterTrainyard()(ID_Depot, Nom_du_train)
Paramètres	deux	
Valeur retour	aucune	<pre> function EEPOnTrainEnterTrainyard(DepotID, Name) print(Name.." est entré dans le dépôt "..DepotID..) end </pre>
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	Est appelée chaque fois qu'un véhicule entre dans un dépôt virtuel.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Deux variables définies par l'utilisateur dans les parenthèses de la fonction reçoivent les valeurs suivantes pour un traitement ultérieur : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le 1er paramètre reçu directement de la part d'EEP, est l'ID du dépôt virtuel dans lequel quelque chose est entré. ○ Le 2ème paramètre reçu directement de la part d'EEP est le nom du véhicule qui est entré. ● EEP n'attend aucune valeur en retour lors de l'utilisation de cette fonction. 	

EEPIsTrainInTrainyard()		EEPIsTrainInTrainyard()(ID_Depot, Nom_du_train)
Paramètres	un	
Valeur retour	deux	ok, DepotID = EEPIsTrainInTrainyard("#Rheingold")
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	Renvoie le numéro du dépôt virtuel dans lequel se trouve le véhicule, ou la valeur zéro s'il se trouve sur le réseau.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le paramètre est le nom du véhicule dont on souhaite déterminer la position. ● La 1ère valeur retournée est true si le "convoi de véhicules" existe, sinon false. ● La 2ème valeur retournée est le numéro du dépôt virtuel dans lequel se trouve le véhicule, ou 0 s'il se trouve sur le réseau. Une valeur de -1 signifie que le véhicule existe bien sur le réseau, mais n'est enregistré dans aucun dépôt. 	

EEPPutTrainToTrainyard()		EEPPutTrainToTrainyard()(ID_Depot, Nom_du_train)
Paramètres	deux	
Valeur retour	une	<pre> ok = EEPPutTrainToTrainyard(3, "#Rheingold") ok = EEPPutTrainToTrainyard(3, "") </pre>
Pré-requis	EEP 18.1 plug-in 1	
Utilité	Déplace un véhicule dans un dépôt virtuel.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le 1er paramètre est l'ID du dépôt virtuel, visible dans l'en-tête de la fenêtre des propriétés. ● Le 2ème paramètre est le nom du véhicule à déplacer dans le dépôt sélectionné. Important : le véhicule doit y être enregistré au préalable. Si vous saisissez une chaîne vide (""), tous les convois enregistrés y sont renvoyés dans le dépôt virtuel spécifié. ● La valeur retournée est true si la fonction a réussi, sinon false. 	

Mode d'emploi du Plug-in 1 pour EEP 18.1

Mot de la fin:

Avec la conception du Plug-in 1 pour EEP 18.1 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 18.1 vous procure bien du plaisir.

Votre équipe EEP Trend.

Mentions légales

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Leo-Wohleb-Str. 8,
79098 Fribourg.
Allemagne

E-mail du service : info@trendverlag.com

Directeur général : Jürgen Ludwig
Numéro de TVA : DE 142476761
Numéro d'immatriculation au registre du commerce : HRB 300347
Tribunal d'enregistrement : Fribourg

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur.

Toute reproduction – totale ou partielle – nécessite, quel que soit le support, l'autorisation écrite préalable de l'éditeur.

Toute utilisation non autorisée de cette publication pour l'entraînement de technologies génératives d'intelligence artificielle (IA) est expressément interdite.

© 2025 TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Tous droits réservés