

Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Très chers clients, nous aimerions tout d'abord vous remercier chaleureusement pour l'acquisition du Plug-in 4 de EEP 16.4

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

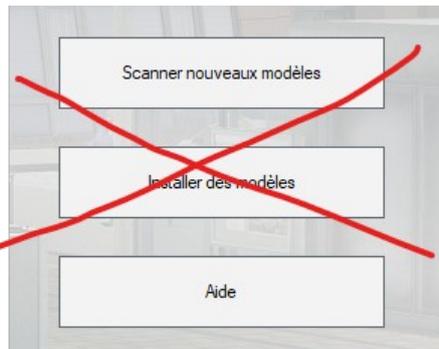
Glossaire:

Glossaire	1
Instructions d'installation	2
Les nouveaux modèles	3
Les nouvelles fonctionnalités :	4
• Animation de chantier :	4
• 3 nouveaux spline à apparence modulable	5
• Nouveaux engins de chantier avec des fonctionnalités spécifiques répartis en 5 lots	8
• Nouveau type de courbe	17
• Autres nouveautés fournies avec le plug-in 4	22
• Option d'ajustement de la hauteur d'un tracé dans l'éditeur 3D.....	22
• Amélioration de la fonctionnalité Lua EEPSetPerspectiveCamera	22
Mot de la fin	23

Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Instructions d'installation

Veillez vous assurer que la mise à jour n°4 de EEP 16 soit installée. Il s'agit du pré-requis pour le présent Plug-in. Vous pouvez vérifier cela à l'aide du numéro de version 16.4 figurant dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de chargement. Si votre système fonctionne sous une architecture 64 Bits, la mention (x64) se trouve encore accolée à cette information de version.



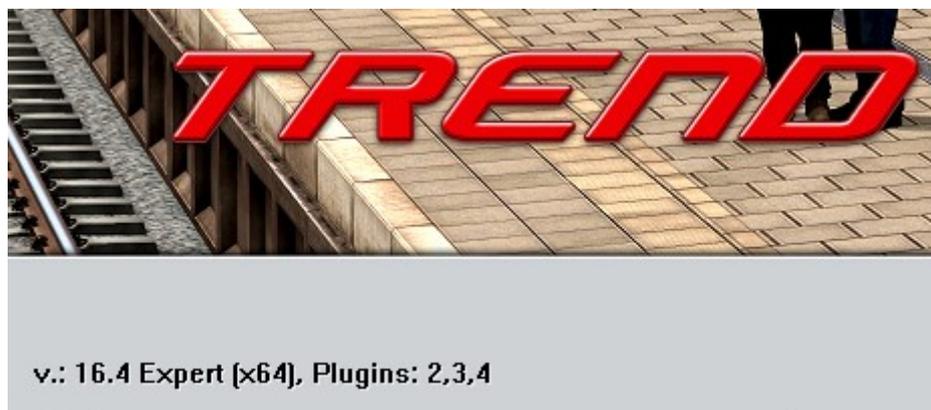
Le Plug-in dispose d'un propre installateur qui, en plus de contenir de nouveaux modèles, amène également de nouvelles fonctionnalités. Pour cette raison il n'est pas possible d'ouvrir ce fichier directement via le « scanner nouveaux modèles » de EEP16.4

Si besoin, veuillez quitter votre EEP 16.4

Veillez commencer l'installation du Plug-in en double cliquant sur le fichier **V16TSP10054**.

Un message vous informe alors que ce programme va apporter des modifications à votre système. Veuillez autoriser ceci en cliquant sur Oui afin de pouvoir procéder à l'installation. La fenêtre d'installation s'affiche alors et vous invite à accepter la licence d'utilisation puis une fois ces étapes satisfaites, le programme étend alors les fonctionnalités de votre EEP 16.4

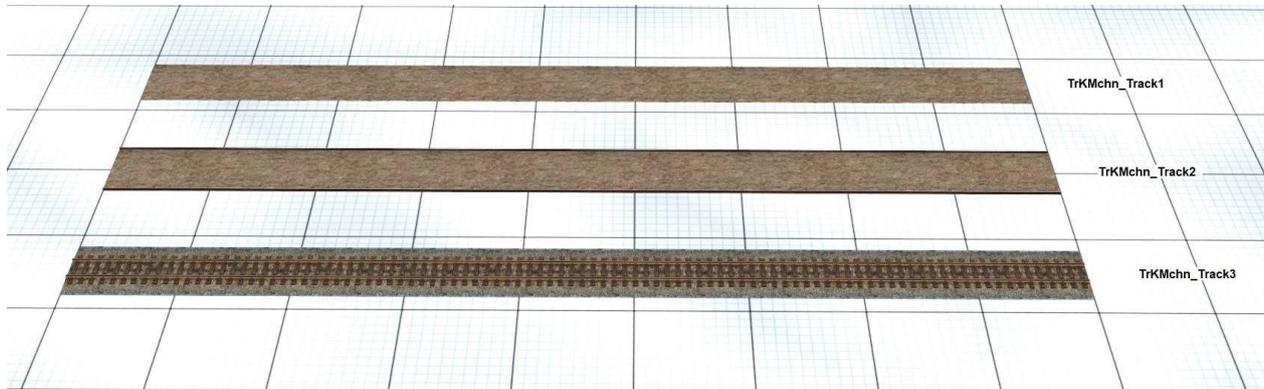
Si l'installation s'est déroulée avec succès, alors vous apercevrez dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de lancement la version EEP 16.4 suivie de la mention Plugins 4



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Nouveaux modèles contenus dans le Plug-in 4 de EEP 16.4:

3 nouveaux splines pour la construction de voies ferroviaires



nouveaux engins de chantier destinés aux animations de chantiers ferroviaires répartis en 5 lots



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4



Nouvelles fonctionnalités :

Animation de chantier

Avec la sortie du Plug-in 4 de nouveaux splines ont été ajoutés. Ces splines peuvent modifier leur apparence de façon dynamique sans que vous n'ayez besoin d'intervenir. Cette modification ni immédiate ni globale est opérée au fur et à mesure de la réalisation des travaux sur la voie. Ce qui est à retenir, c'est que vous n'avez pas besoin d'intervenir pour modifier les voies, il vous suffit de faire appel au bon engin de chantier pour faire réaliser les travaux.

Il est possible de combiner les voies (route ou chemin de fer) avec les engins appropriés afin de reproduire toutes les étapes d'une construction. A savoir : à partir d'une route de campagne, gravillonner, passer le compacteur, poser l'asphalte et procéder au marquage routier.

Afin de pouvoir assister à ces étapes, il vous est nécessaire d'utiliser des splines spécifiques disposant de différentes couches graphiques successives (par ex. chemin de terre, chemin gravillonné, asphalte, et enfin marquage au sol) qui apparaissent au fur et à mesure du passage des engins appropriés,

Il vous faut positionner l'engin en question sur le spline et spécifier une vitesse de déplacement. L'apparence du spline se modifie automatiquement à l'endroit de circulation et vous avez l'impression que des travaux sont réalisés sur la voie, comme par exemple la pose ou le retrait de rails. Il s'agit d'une animation discontinue.

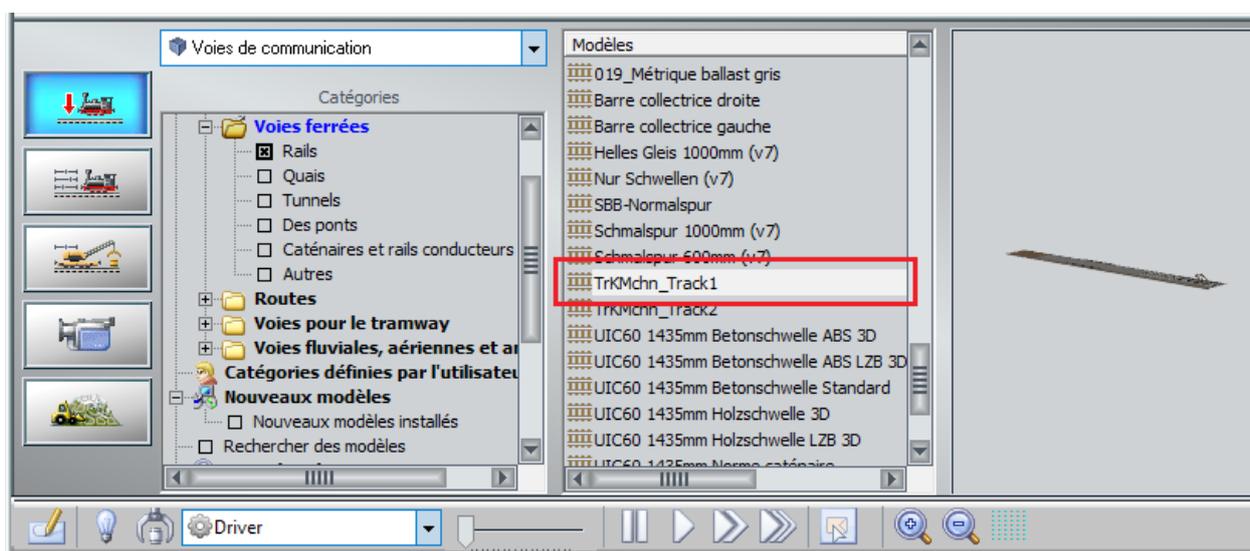
Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

A l'instar des travaux routiers, il est possible d'animer les différentes étapes de réalisation d'un chantier ferroviaire, déchargement et pose du ballast, construction des rails etc.

Le Plug-in 4 pour EEP 16 contient 3 nouveaux splines ainsi que cinq sets d'engins nécessaires pour l'animation des chantiers :

3 nouveaux splines à apparence modulable

1/ Spline : TrKMchn_Track1



Aperçu :

L'aperçu montre les "couches" successives qui composent le spline, c'est-à-dire à quoi le spline ressemblera lors des différentes phases des travaux de construction :

- revêtement
- route avec ballast
- Déchargement des rails
- Positionnement des traverses
- Pose de la voie finie

Pré-visualisation des différentes couches composant la voie



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

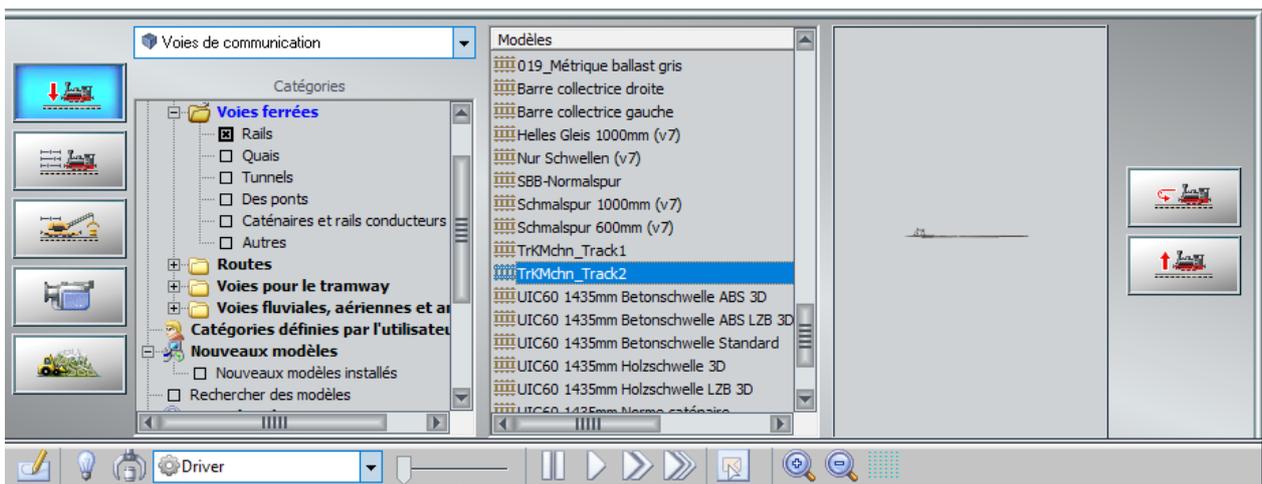
Apparence de la voie dans l'éditeur 3D



Apparence de la voie sur le chantier (avant travaux)



2/ Spline : TrKMchn_Track2



Pré-visualisation des différentes couches composant la voie



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

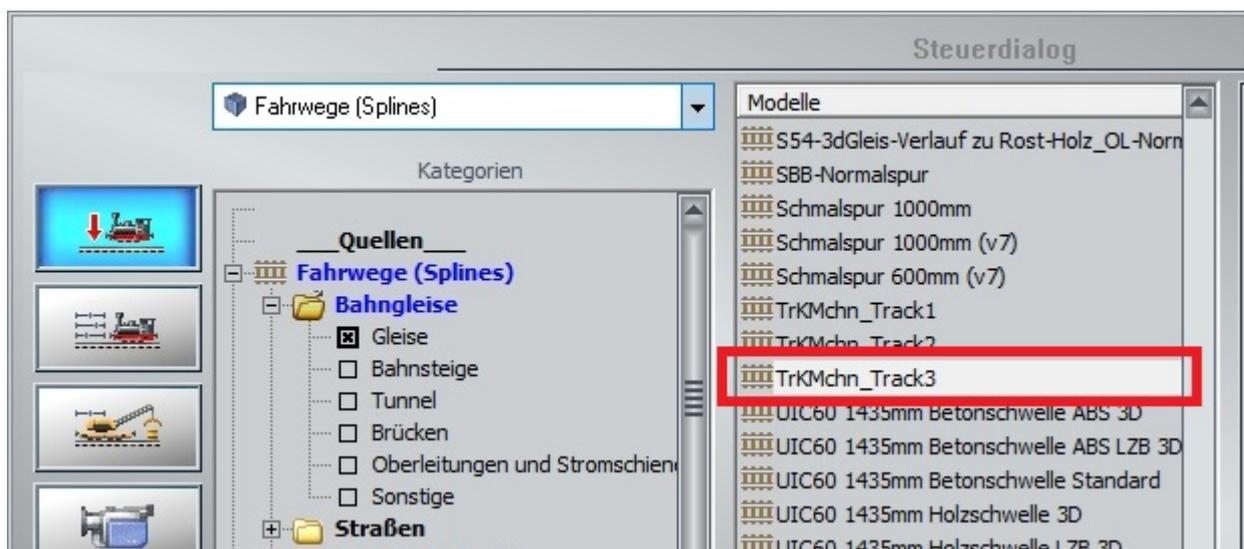
Apparence de la voie dans l'éditeur 3D



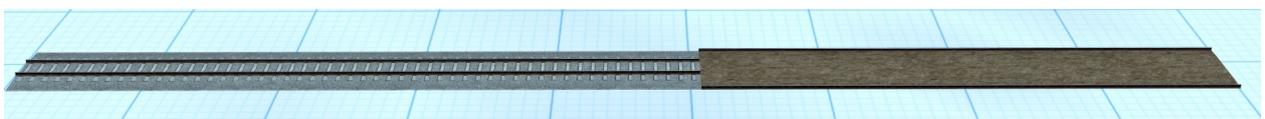
Apparence de la voie sur le chantier (avant travaux)



3/ Spline : TrKMchn_Track3

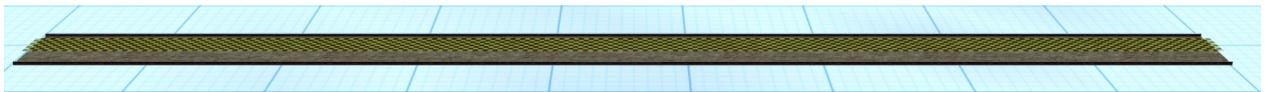


Pré-visualisation des différentes couches composant la voie

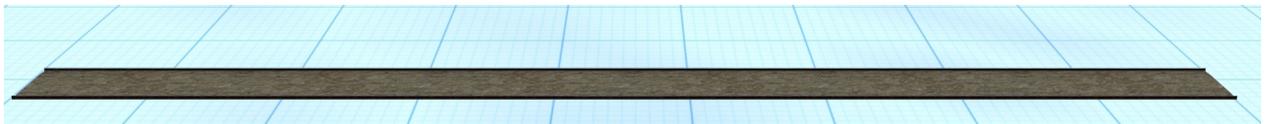


Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Apparence de la voie dans l'éditeur 3D



Apparence de la voie sur le chantier (avant travaux)



Nouveaux engins de chantier destinés aux animations de chantiers ferroviaires répartis en 5 lots

Lot n°1 :

DAF-XF 480SC benne jaune DU1 et



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Bulldozer Volvo L220H

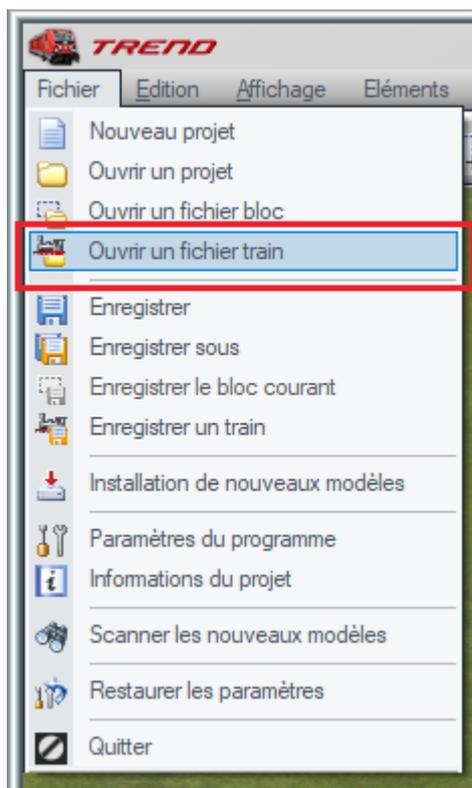


Ces deux engins constituent l'unité qui opère sur le spline TrKMchn_Track1



Comme vous pouvez le voir, du ballast est déchargé puis est mise à niveau sur la voie.

Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4



Afin de faciliter l'utilisation de ces deux engins, ces derniers sont enregistrés comme fichier train sous format rss.

-  Gleisbau1_Schotter.rss
-  Gleisbau2_Schienen.rss
-  Gleisbau3_SUZ500.rss

Vous pouvez de ce fait ouvrir le fichier **Gleisbau1_Schotter.rss** et le positionner sur le spline.

Lot n°2 :

Le transporteur SVM98 et



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

la machine de pose et dépose de rails SVM98



Ces deux engins travaillent de pair pour le déchargement et la dépose le long des remblais des rails en vue de préparer le terrain pour la prochaine machine.

Ce lot peut également être chargé comme fichier train : **Gleisbau2_Schienen.rss**



Lot n°3 :
Machine à avancement continu pour installation de la voie
Le SUZ 500 partie 1



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Le SUZ 500 partie 2



Avec fichier son (bruit moteur diesel)

Le SUZ 500 partie 3



Le SUZ 500 partie 4



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Ce lot comporte les quatre parties de la machine à avancement continue SUZ 500 qui se charge de la pose des traverses avec gestion du ballast et enfin pose des rails.

Les 4 parties du SUZ 500 peuvent être chargées à l'aide du fichier **Gleisbau3_SUZ500.rss**



Si la voie est destinée à être électrifiée, alors le caténaire apparaît au-dessus du rail dès que ce dernier a été passé en intégralité par l'engin. La voie est alors prête pour sa mise en service.

Le rail **TrKMchn_Track2** est prévu pour les sets **Gleisbau1_Schotter.rss** et **Gleisbau3_SUZ500.rss**

Les divers engins procèdent aux mêmes travaux à la seule différence que la voie est déjà équipée de rails le long du remblais. Pour ce type de voie, seul deux lots sont nécessaires pour les travaux, à savoir le lot chargé de la mise en place du ballast et le second lot chargé de la mise en place des traverses et des rails.

Ici également, comme avec la première piste, l'électrification se fait dès lors que la machine a quitté le rail sur lequel elle travaillait.

Le rail **TrKMchn_Track3** est prévu pour les sets **GleisbauUmbau1_SUZ500.rss** et **GleisUmbau2_Schienen.rss**.

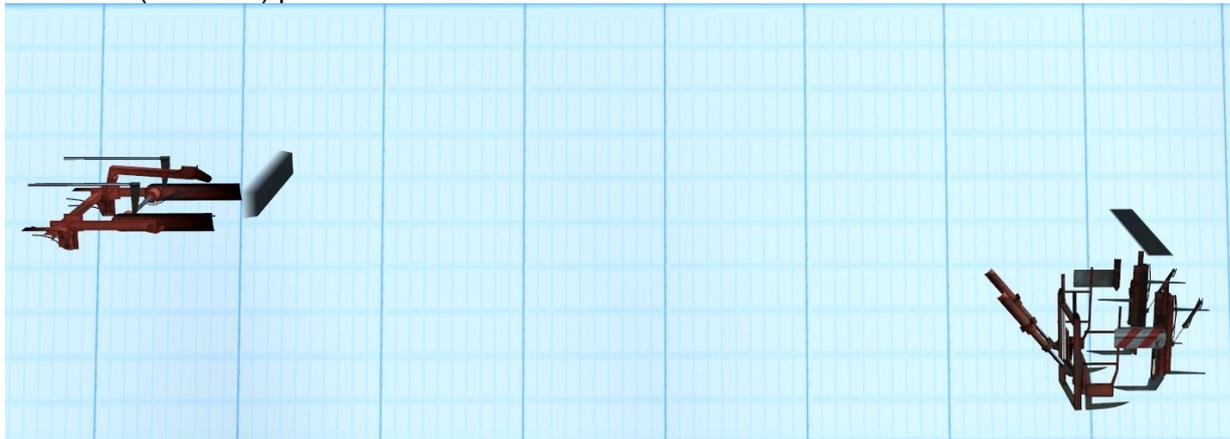
Lot n°4 :

Le SUZ 500 (réfection) partie 1

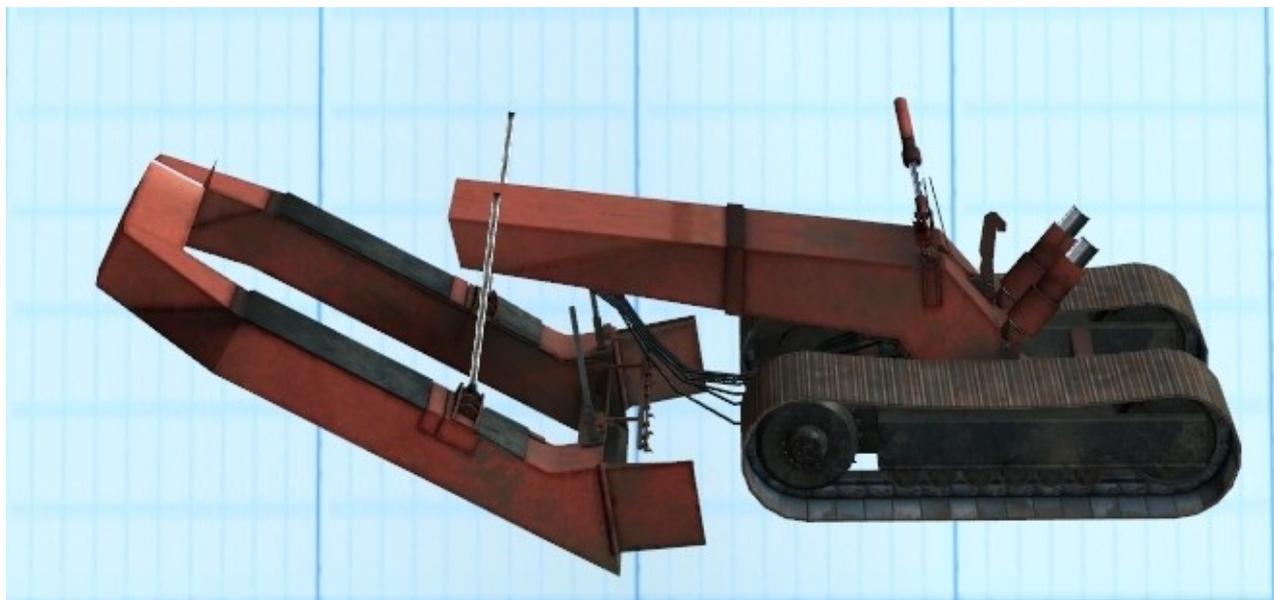


Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Le SUZ 500 (réfection) partie 2



Le SUZ 500 (réfection) partie 3



Avec fichier son (bruit moteur diesel)

Le SUZ 500 (réfection) partie 4



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Le SUZ 500 (réfection) partie 5

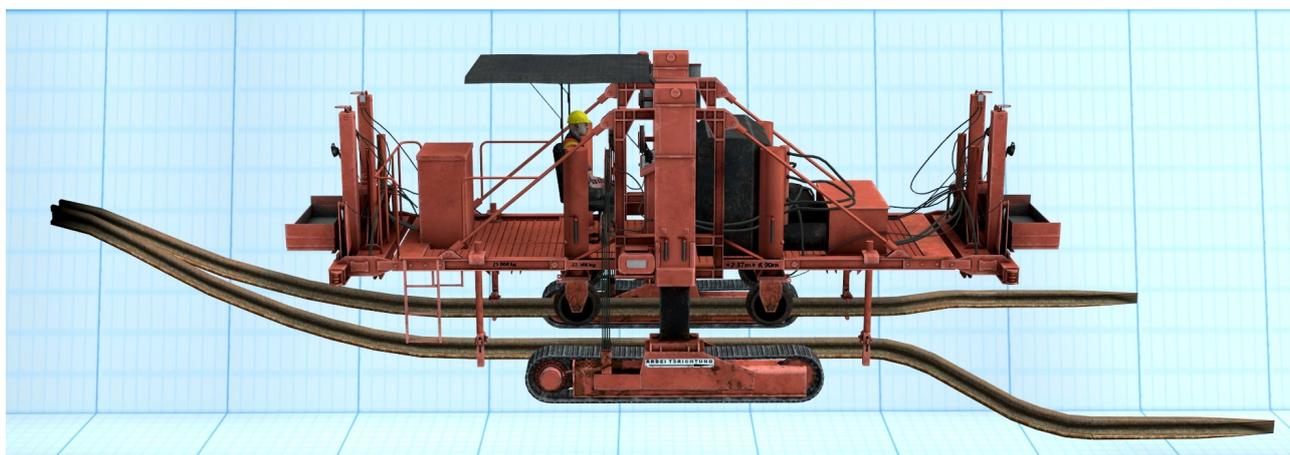


Avec ce lot, les anciens rails et les anciennes traverses sont dans un premier temps retirées, puis remplacées par de nouvelles traverses tandis que les anciens rails sont déposés le long de la voie..

Ce lot peut également être chargé comme fichier train : **GleisUmbau1_SUZ500.rss**

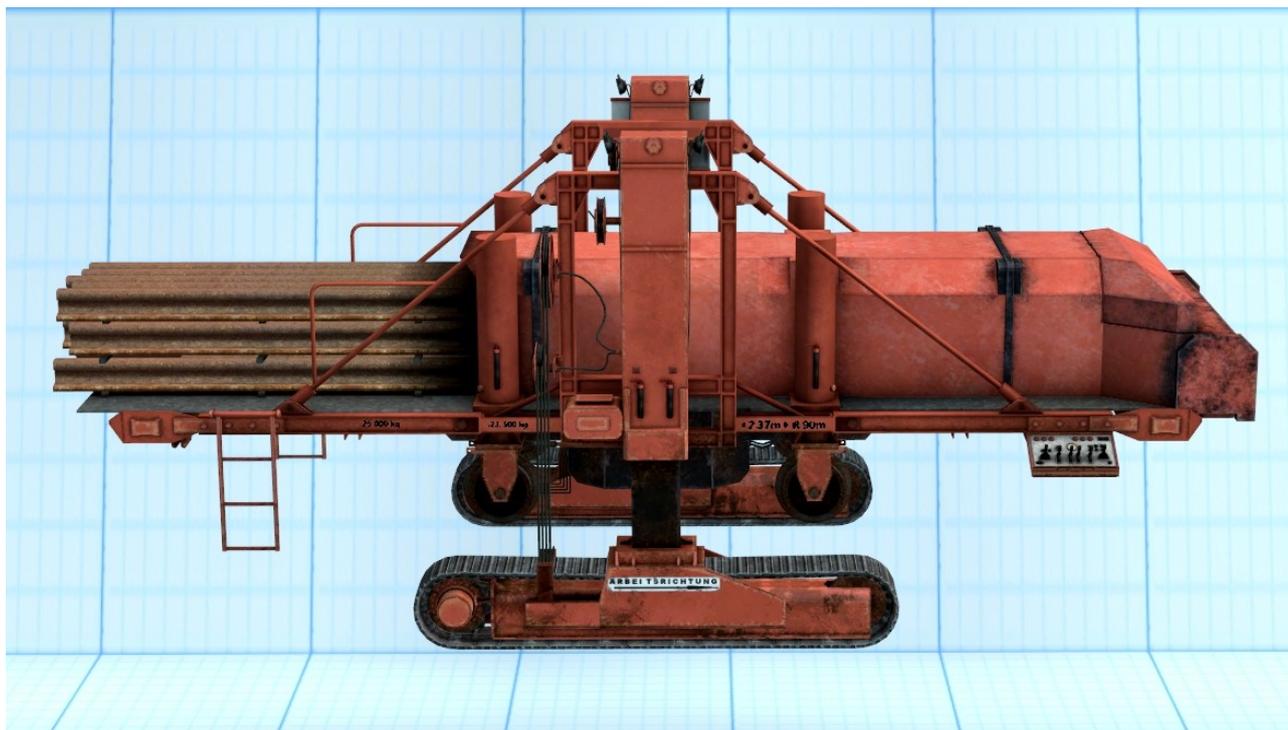
Lot n°5 :

La machine de pose et dépose de rails SVM98 (vieux rails) et



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

le transporteur SVM98 (vieux rails)



Ces deux engins constituent un lot qui permet de récupérer les anciens rails déposés le long du ballast dans le cadre du renouvellement des voies.

Note : Tous les engins disposent d'un curseur permettant d'activer les bruits de travaux manuellement, via utilisation de la souris ou d'une commande Lua.
Le fichier son est activable depuis la partie 2 de la machine à avancement continu pour installation de la voie (SUZ 500 jaune) et depuis la partie 3 de la machine SUZ 500 rouge pour la réfection.

Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Nouveau type de courbe

Id: 1, UIC60 1435mm traverse en bois Standard

Type de courbe: Spline

Début de position

Pos. X: -43.400

Pos. Y: 12.600

Pos. Z: 0.300

Rel. H.: 0.300

Angle X(°): 0.000

Angle Y(°): 0.000

Angle Z(°): 0.000

Caractéristiques

Position cible + Angle cible YZ + Dépassement (m)

Echelle: 1.000

Décalage X: 60.000

Angle Y: 0.000

Décalage Y: 0.000

Angle Z: 0.000

Décalage Z: 0.000

Début de dépas.: 60.000

Fin de dépas.: 60.000

Inclinaison, dévers

0.000

0.000

Autres réglages

Electrique

Structure en début de voie

Structure en fin de voie

Propriétés du balayage de la caténaire

Début de ligne (0 cm)

Fin de ligne (0 cm)

Affichage commutateur d'aiguillage

Bruit de l'aiguille

Caché

A droite

A gauche

Automatique

Liaison Aiguillage/Signal 0

Si défini sur 'principale' alors

Si déf sur 'Embr/2ème br.' alors

Liste des contacts associés:

Après le passage: Aucun changement

Paramètres

Afficher position

Info-bulle...

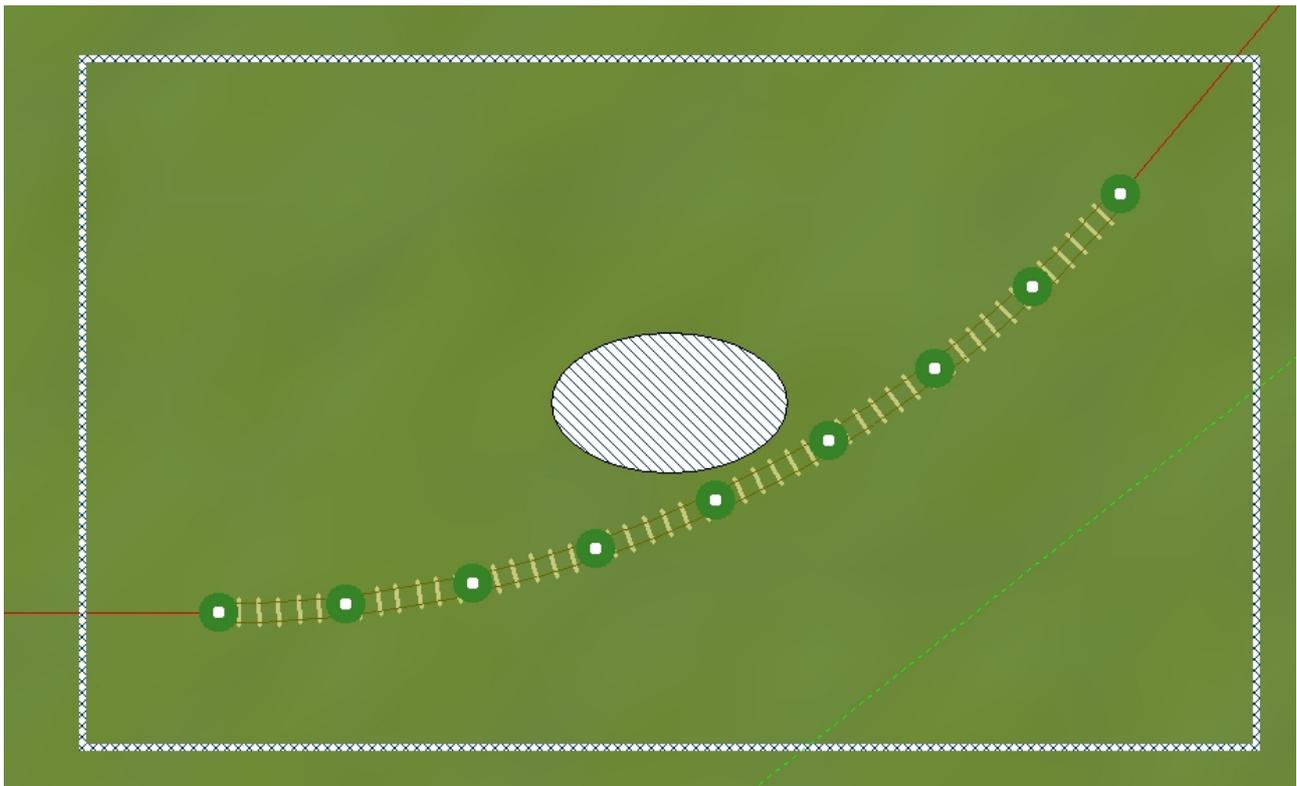
Signalétique

OK

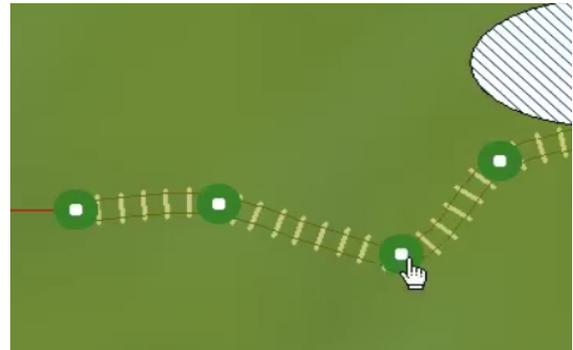
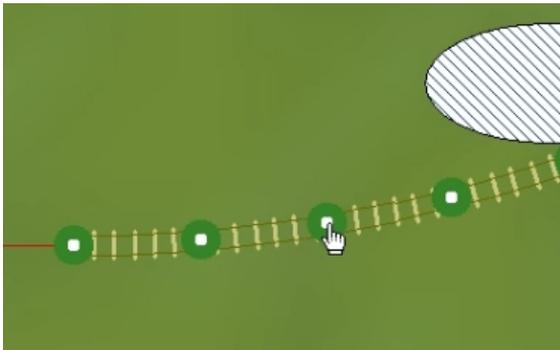
Ce type de voie se différencie des autres de part le fait qu'il dispose de points de contrôle (des noeuds) dont le positionnement peut être modifié en vue d'adapter la voie à ses besoins.

Après sélection de ce spline et pose de ce dernier sur le plan, on voit apparaître, dans l'éditeur 2D, une voie avec des noeuds supplémentaires matérialisés par des cercles verts.

Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4



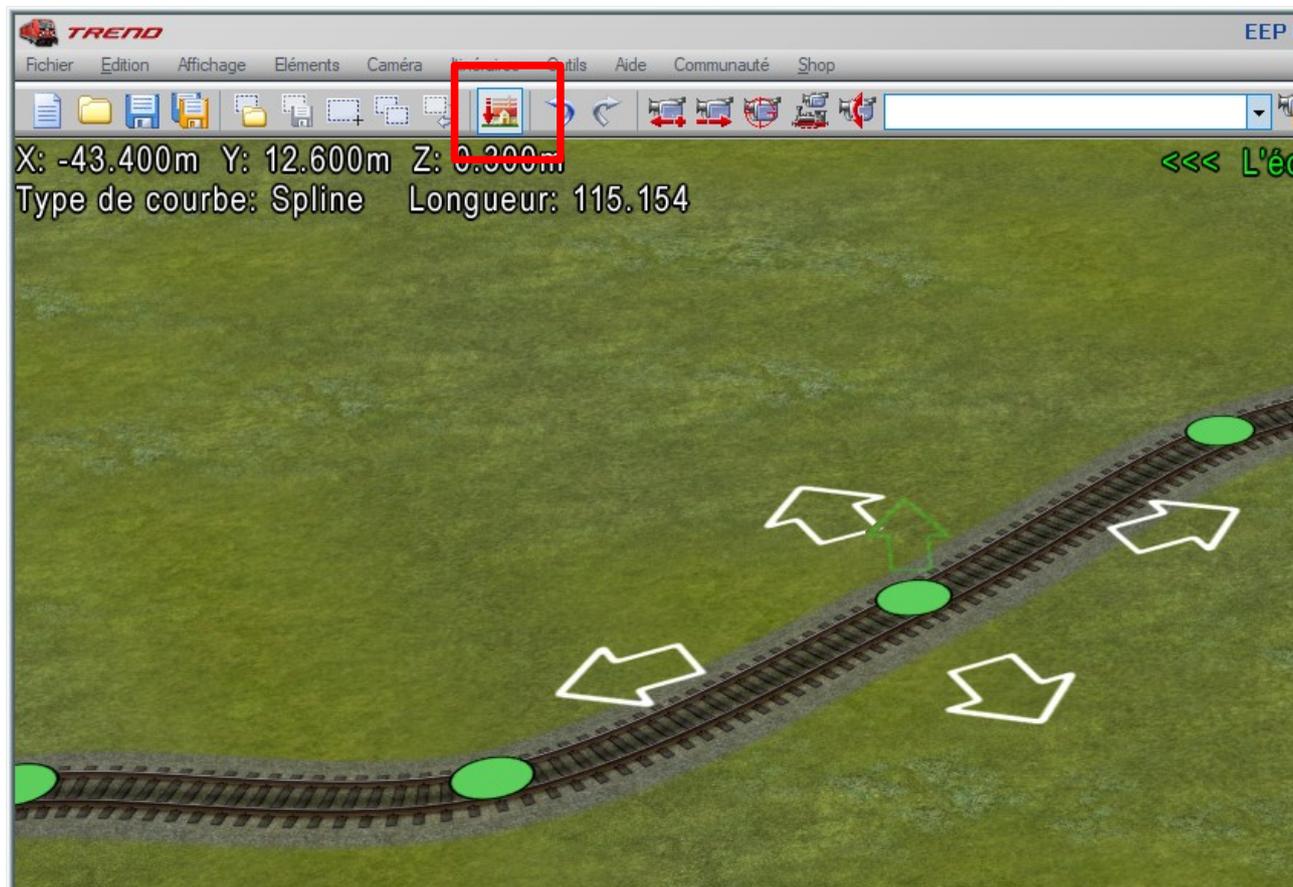
Ces points peuvent être déplacés. Le curseur de la souris se change lorsque vous survolez un noeud.



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

En mode édition 3D il vous faut faire apparaître le menu contextuel en effectuant un clic droit de la souris sur cette voie. Puis, sélectionner l'option "Edition, déplacement"

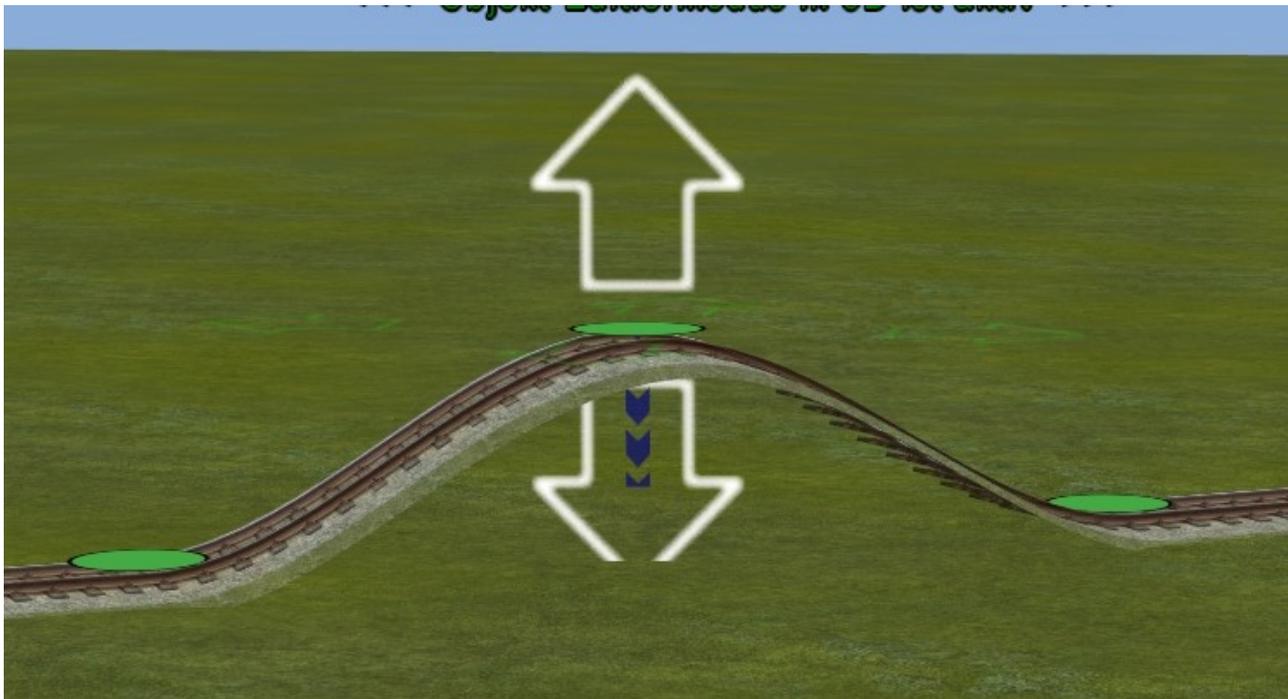
La modification du trace de la voie se fait ensuite de façon analogue au mode d'édition 2D.



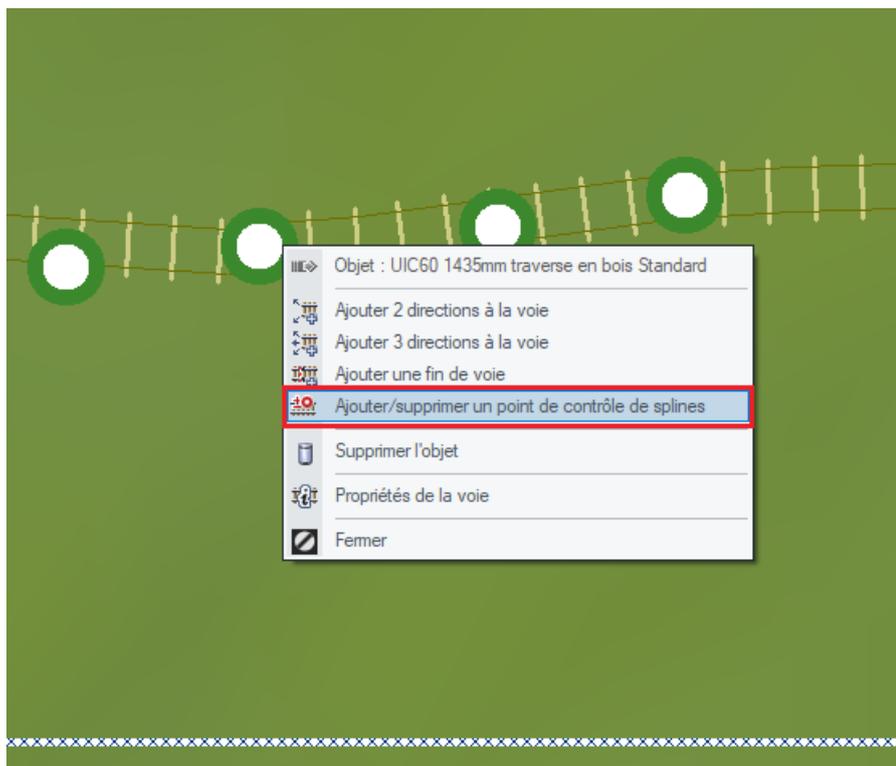
Les points se trouvent au niveau de la surface lorsque ce mode est actif.

Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Si la touche Ctrl est maintenue enfoncée il est alors possible de modifier le point sélectionné dans sa hauteur.

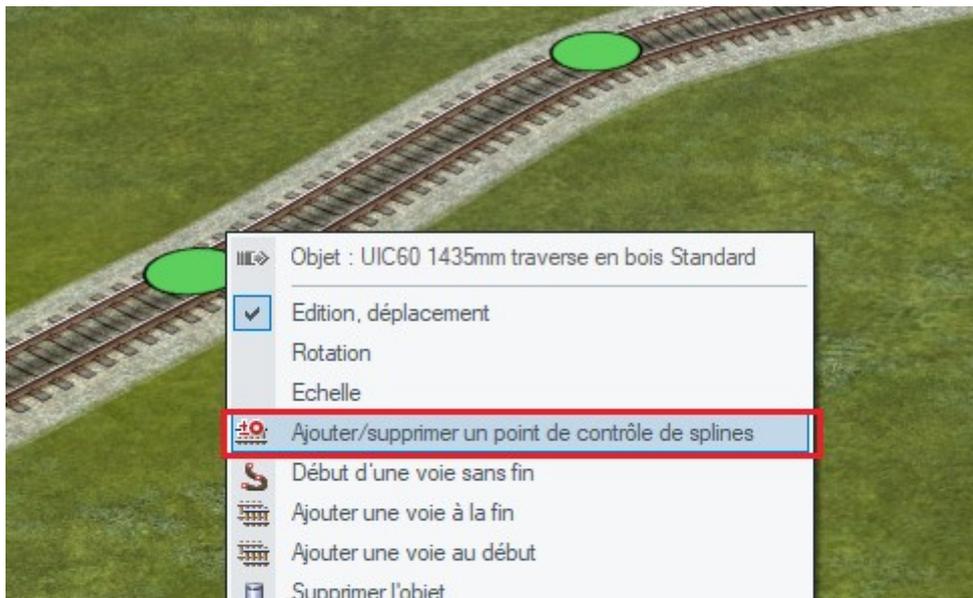


Il est également possible d'ajouter ou d'enlever des points vous permettant de modeler votre voie :
En mode 2D



Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

En mode 3D



Toujours en faisant apparaître le menu contextuel d'un clic droit de souris

Avec ce nouveau spline il vous est même possible de modifier les ponts :



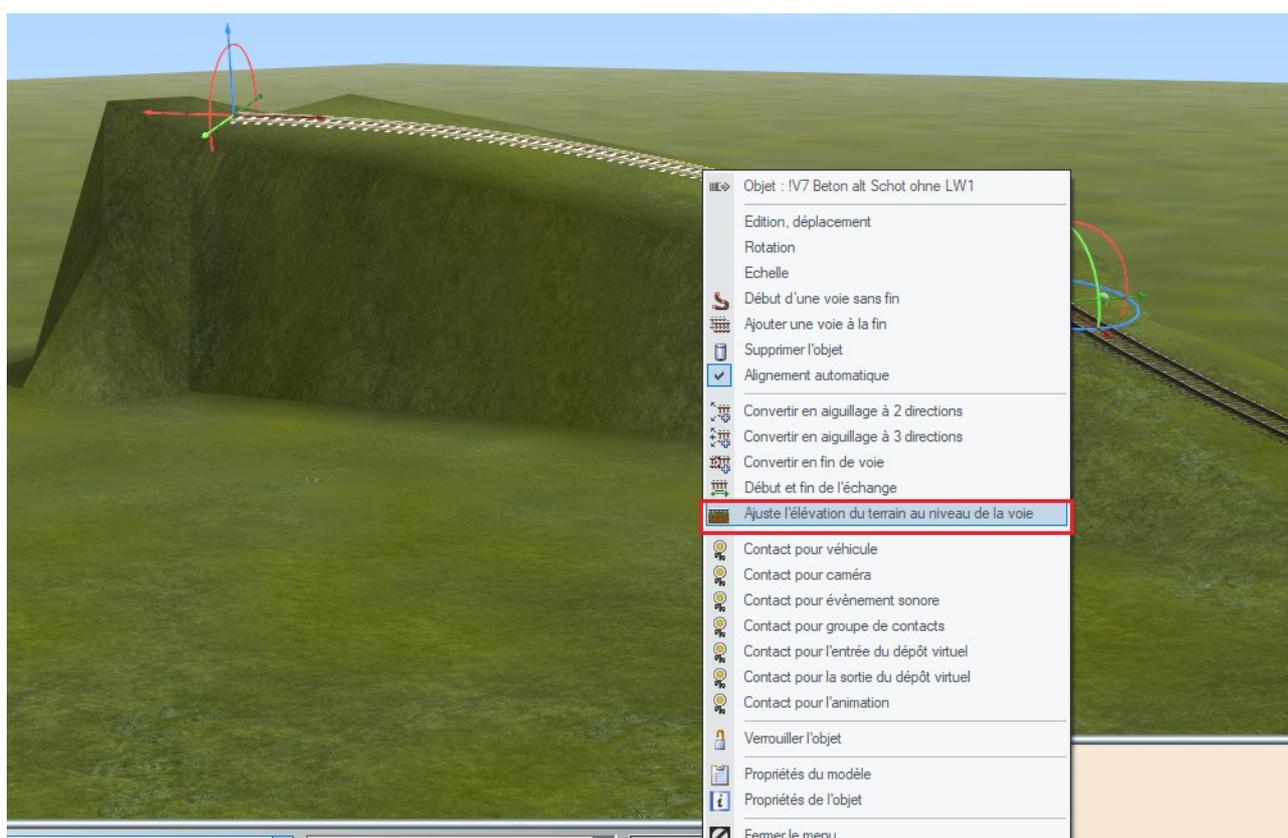
Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Autres nouveautés fournies avec le plug-in 4

Option d'ajustement de la hauteur d'un tracé dans l'éditeur 3D

Il vous suffit, en mode édition, de cliquer sur la voie souhaitée, de faire apparaître le menu contextuel (clic droit de souris) et de sélectionner l'option "Ajuste l'élévation du terrain au niveau de la voie"

Le fonctionnement est identique à celui du mode d'édition 2D toutefois il vous est possible de procéder à des modifications plus fines en mode d'édition 3D.



Amélioration de la fonctionnalité Lua EEPSetPerspectiveCamera

La fonction Lua existante EEPSetPerspectiveCamera offre désormais la possibilité d'entrer une perspective avec la valeur 10 qui inclut ou fixe la perspective depuis le poste de conduite (par ex. La touche 0)

Mode d'emploi pour le Plug-in 4 pour EEP 16.4

Mot de la fin:

Avec la conception du Plug-in 4 pour EEP 16.4 de nombreux souhaits d'utilisateurs de EEP ont été pris en compte. Les nouveautés apportées facilitent tant la conception que la gestion de votre installation.

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

Votre team EEP de Trend.