

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Très chers clients, nous aimerions tout d'abord vous remercier chaleureusement pour l'acquisition du Plug-in 3 pour EEP 17.3

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

Glossaire:

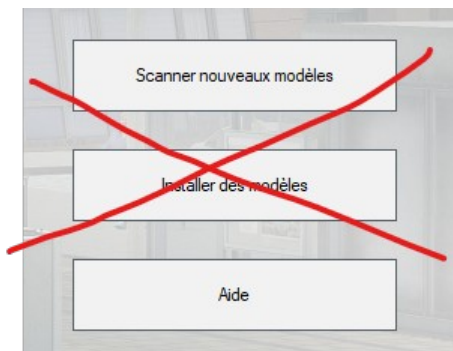
Glossaire	1
Instructions d'installation	2
Les nouveaux modèles	3
Autres modèles également présents	7
Les nouvelles fonctionnalités :	8
• Nouvelles possibilités offertes pour le chargement et le déchargement de marchandises -	8
• Personnalisation étendue de la source de lumière additionnelle pour objets immobiliers ou éléments de paysage	9
• Sauvegarde des tag-textes avec les fichiers .rss pour matériels roulants	11
• Insertion de tag textes en vue de nommer un groupe d'axes	12
• Nouvelles fonctions de bloc	13
• Prise en compte de splines d'autres éditeurs lors de la création d'itinéraires	14
• Affichage du nom de la texture du Skydome	15
• Amélioration de l'édition des modèles	16
• Contrôle de la caméra	16
• Informations supplémentaires dans le dialogue de contrôle	17
• Réglage du rendu visuel	17
• Basculement entre le mode 2D et 3D	18
• Sauvegarde du dernier mode d'affichage 3D sélectionné.	19
• Lua offre de nouvelles fonctions spécifiques à EEP	19
Mot de la fin	22

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Instructions d'installation

Veuillez vous assurer que la mise à jour n°3 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 17.3 figurant dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de chargement. Si votre système fonctionne sous une architecture 64 Bits, la mention (x64) se trouve encore accolée à cette information de version.

v.: 17.3 Expert (x64),

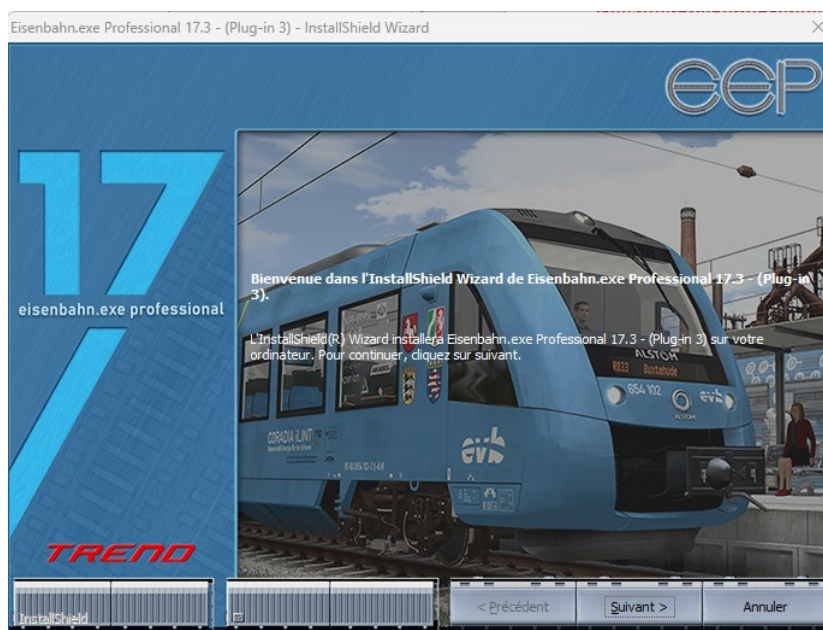


Le Plug-in dispose d'un propre installateur qui, en plus de contenir de nouveaux modèles, amène également de nouvelles fonctionnalités. Pour cette raison il n'est pas possible d'ouvrir ce fichier directement via le « Installer des modèles » de EEP17.3

Si besoin, veuillez quitter votre EEP 17.3

Veuillez commencer l'installation du Plug-in en double cliquant sur le fichier **V17TSP10061**.

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 17.3



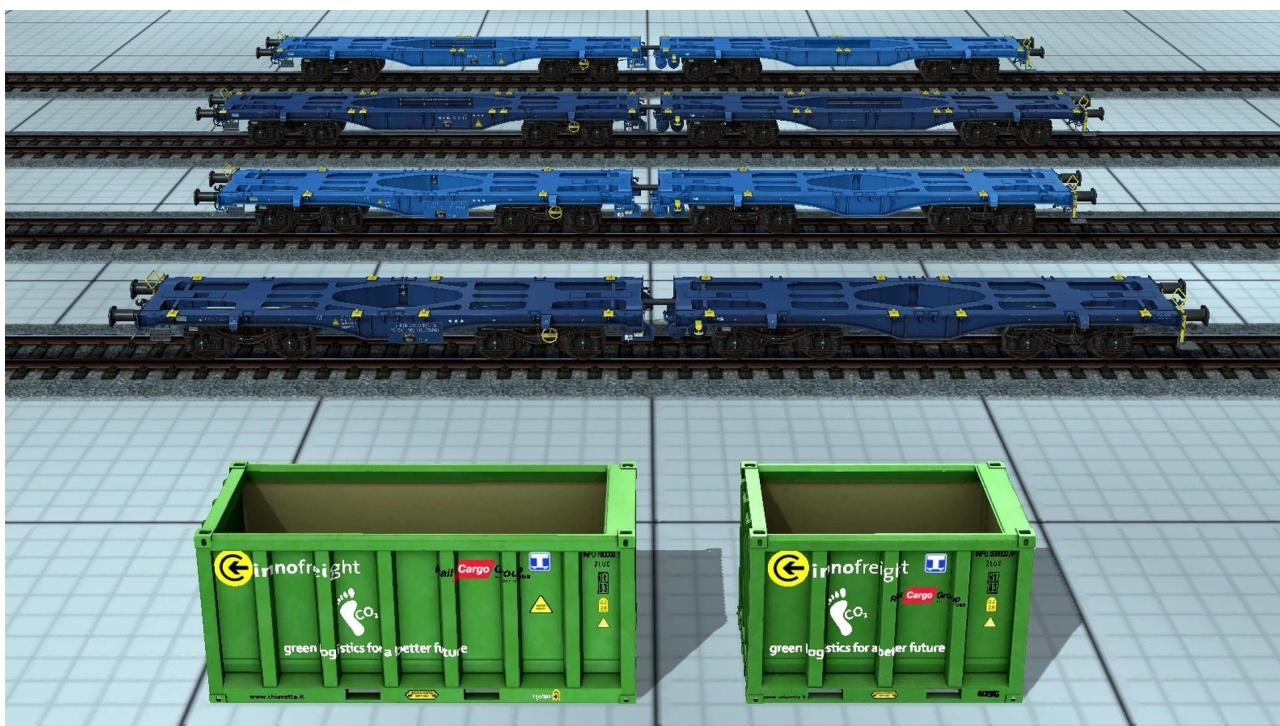
Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Si l'installation s'est déroulée avec succès, alors vous apercevrez dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de lancement la version EEP 17.3 suivie de la mention Plugins 2 (Ici 1,2,3 si l'on possède les Plug-in 1, le Plug-in 2 et le Plug-in 3)

v.: 17.3 Expert (x64), Plugins: 1,2,3

Nouveaux modèles accompagnant le Plug-in 3 de EEP 17.3 :

- 8 demies-wagons de marchandise (modèle A et modèle B) pour le transport des conteneurs Innofreight
- 2 dimensions de conteneurs : 13 pieds et 20 pieds de largeur

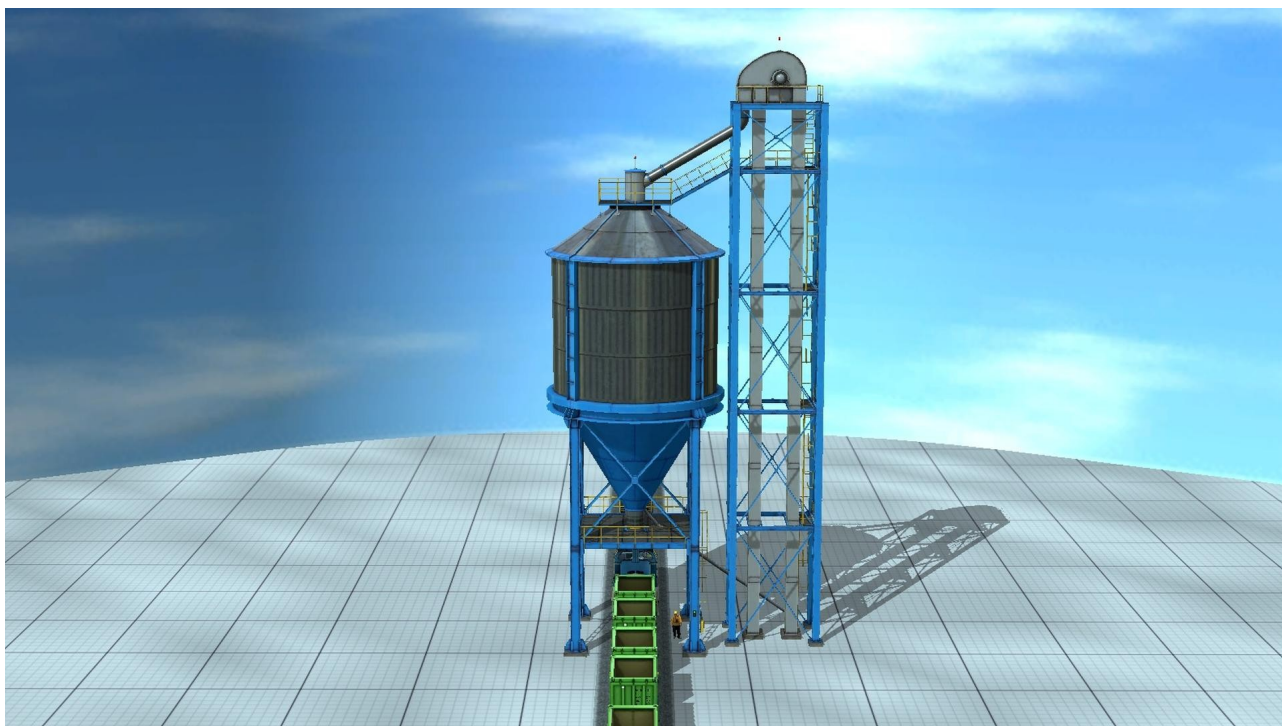


L'arrangement des conteneurs en vue de leur transport par wagons de marchandise est flexible bien que des emplacements définis soient prévus. Ces conteneurs étant comme dans la réalité fixé à des points d'ancrage présents sur les wagons de transport.

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

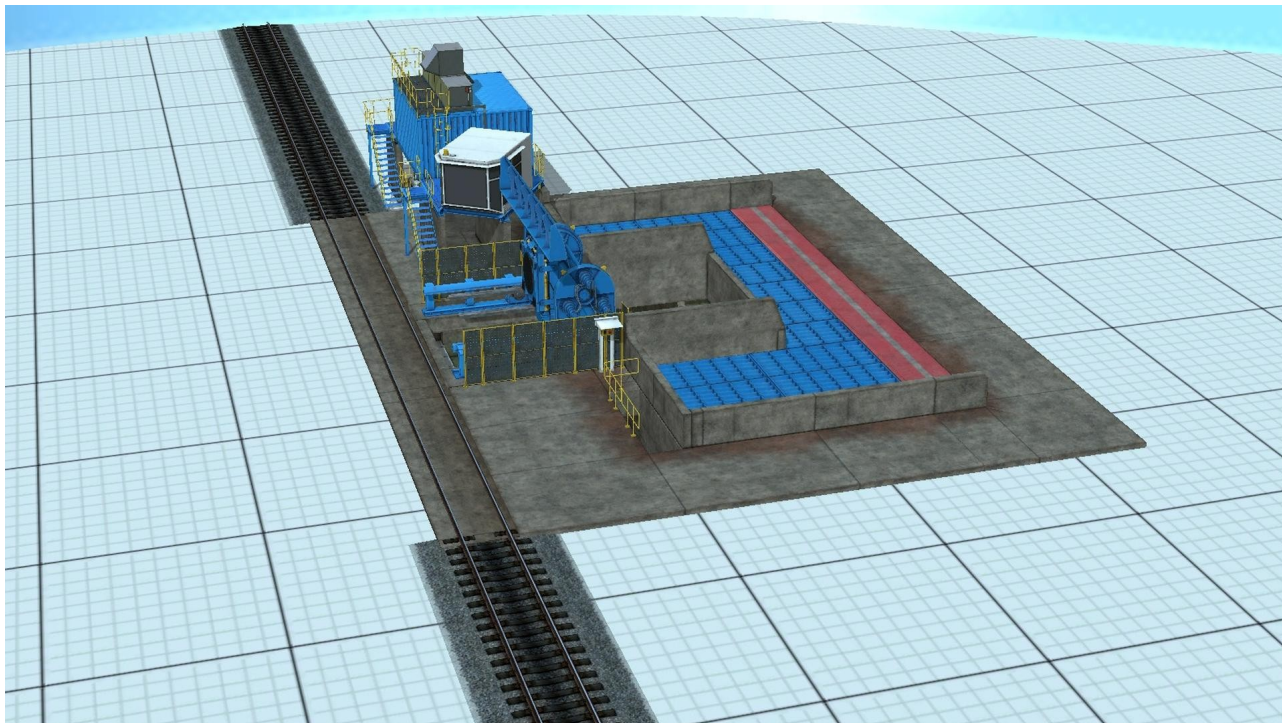


- Module de chargement catégorisé comme signalisation

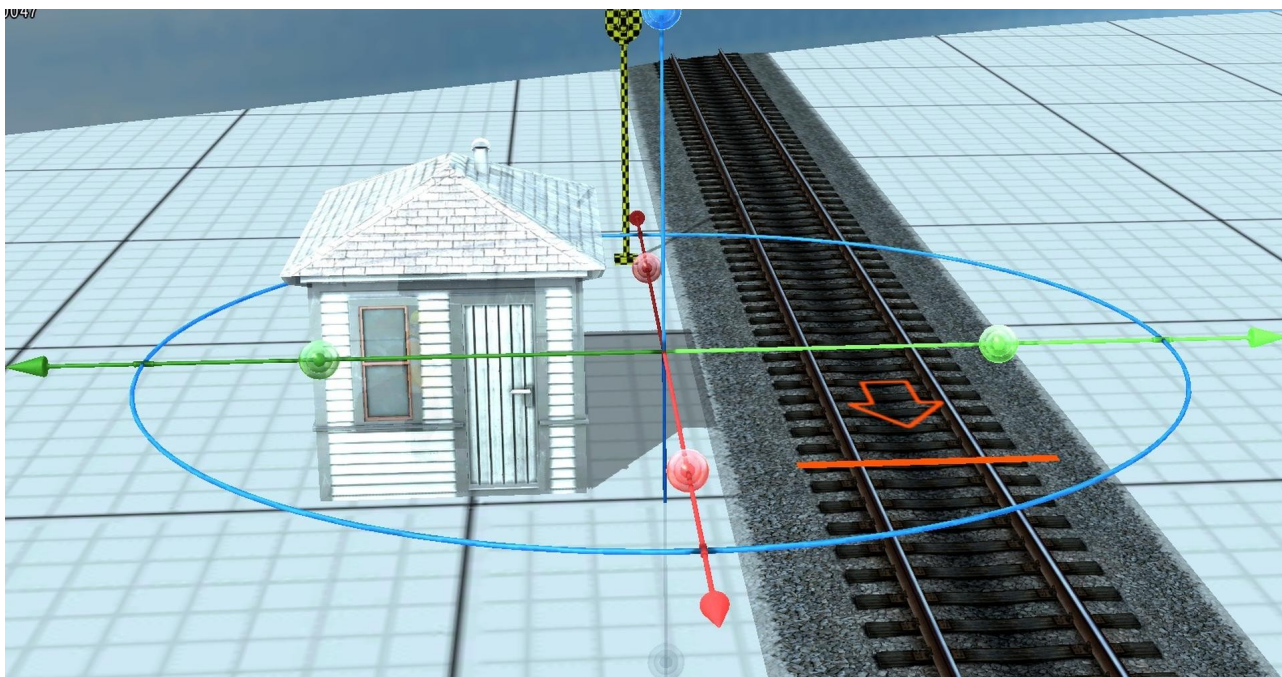


Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

- Module de déchargement catégorisé comme signalisation



- Petite construction servant de lieu de repos pour un signaleur animé catégorisé comme signalisation



Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3



- 1 Locomotive diesel BR 365 avec de nombreuses fonctionnalités.
- Ainsi qu'un réseau ferroviaire de démonstration :
 - mettant en scène les différents modèles du plug-in 3
 - avec une visite guidée par caméra de plus de 50 minutes.
 - une automatisation par script Lua (version « verbose » avec sections pour pouvoir s'y retrouver)
 - des conseils sur l'utilisation des nouveaux modèles, mais également des astuces pour une bonne construction de réseau.

Spécifications :

Dimensions :	700m sur 700m
Longueur des voies ferrées :	8,161 km
Longueur des voies routières :	20,979 km
Nombre de modèles :	3579
Nombre de matériels roulants :	78
Nombre de structures immobilières :	3342

Script Lua

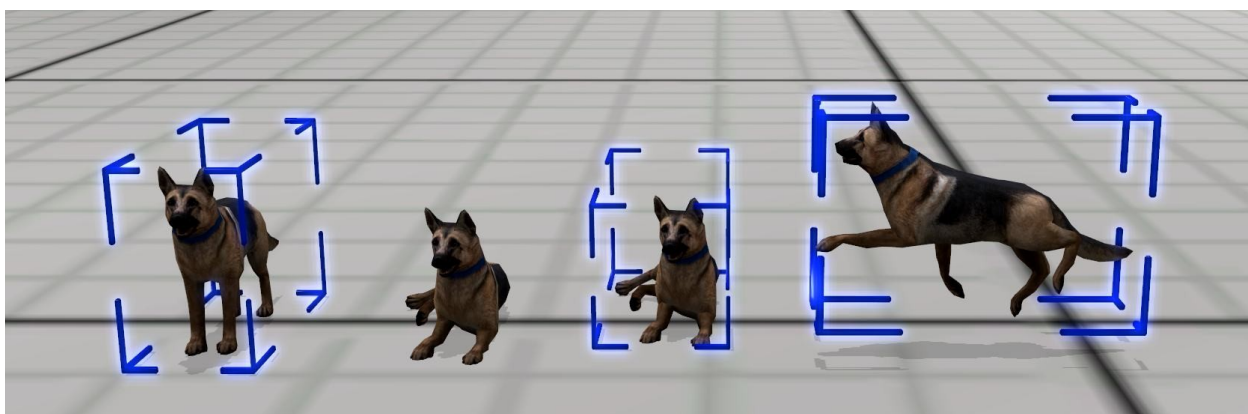
Utilisant uniquement les modèles de base de EEP17 et ceux du présent plug-in.

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Autres modèles également présents :



- 3 hommes animés possédant des poses différentes
- 4 bergers allemands animés possédant des poses différentes



Immobilier – Équipement - Périmètres

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

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Nouvelles fonctionnalités :

Nouvelles possibilités offertes pour le chargement et le déchargement de marchandises :

Le plug-in 3 pour EEP 17.3 permet d'élargir les possibilités liées aux chargement et déchargement ainsi qu'au transport des marchandises.

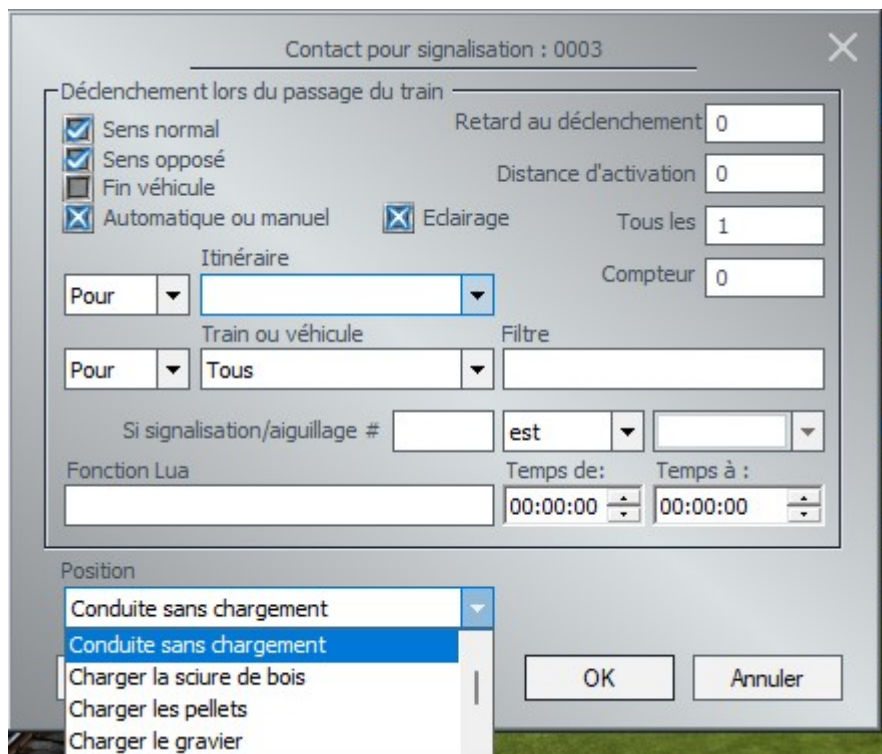
Il est désormais possible de charger et par la suite de décharger les conteneurs Innofreight à l'aide de leur système spécifique.

Pour ce faire, deux modules spécifiques l'un avec fonction de chargement, l'autre avec fonction déchargement ont été créées pour l'occasion. (cf. descriptif des nouveaux modèles inclus)

Les conteneurs peuvent être chargés de :

- sciure de bois
- pellets
- gravier
- charbon

Bien évidemment, le sol de la zone de déchargement prend également la couleur de la marchandise transportée lorsque les conteneurs sont vidés.



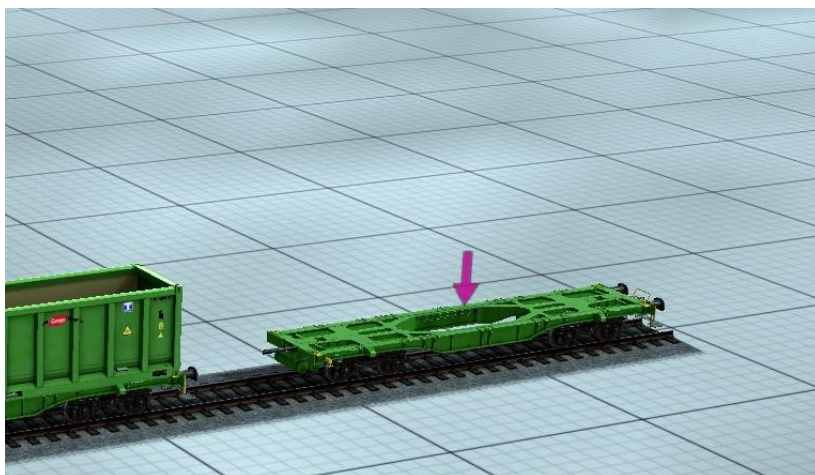
Les scripts Lua nécessaires au bon fonctionnement sont déjà intégrés dans les menus des signalisations.

Il est également possible de contrôler les signalisations via Lua (par exemple, la durée de l'écoulement, le type de chargement). Veuillez vous rendre à la section "Nouveautés de Lua" pour en savoir plus.

Une gestion de la signalisation via points de contact est également possible.

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Une autre simplification concerne l'aide au placement des conteneurs sur les wagons. Les conteneurs peuvent être positionnés avec précision sur les wagons si, lors de la dépose d'un conteneur préalablement sélectionné, la touche Maj (Shift) est maintenue pressée. Dès lors que vous vous trouvez au-dessus d'un emplacement possible sur le wagon, une flèche rose apparaîtra. Un simple clic droit de la souris valide votre choix et le conteneur se dépose à l'endroit désiré.



NB : Vous finirez par découvrir que cette fonctionnalité est également disponible sur les wagons que vous possédez depuis un bon moment, toutefois sachez que le placement exact des marchandises requiert une construction spécifique des modèles. Les emplacements de chargement doivent avoir été spécifiquement signalés lors de la construction du modèle. De ce fait, vous placerez la marchandise sur vos wagons, toutefois pas obligatoirement de façon exactement centrée.

Personnalisation étendue de la source de lumière additionnelle pour objets immobiliers ou éléments de paysage

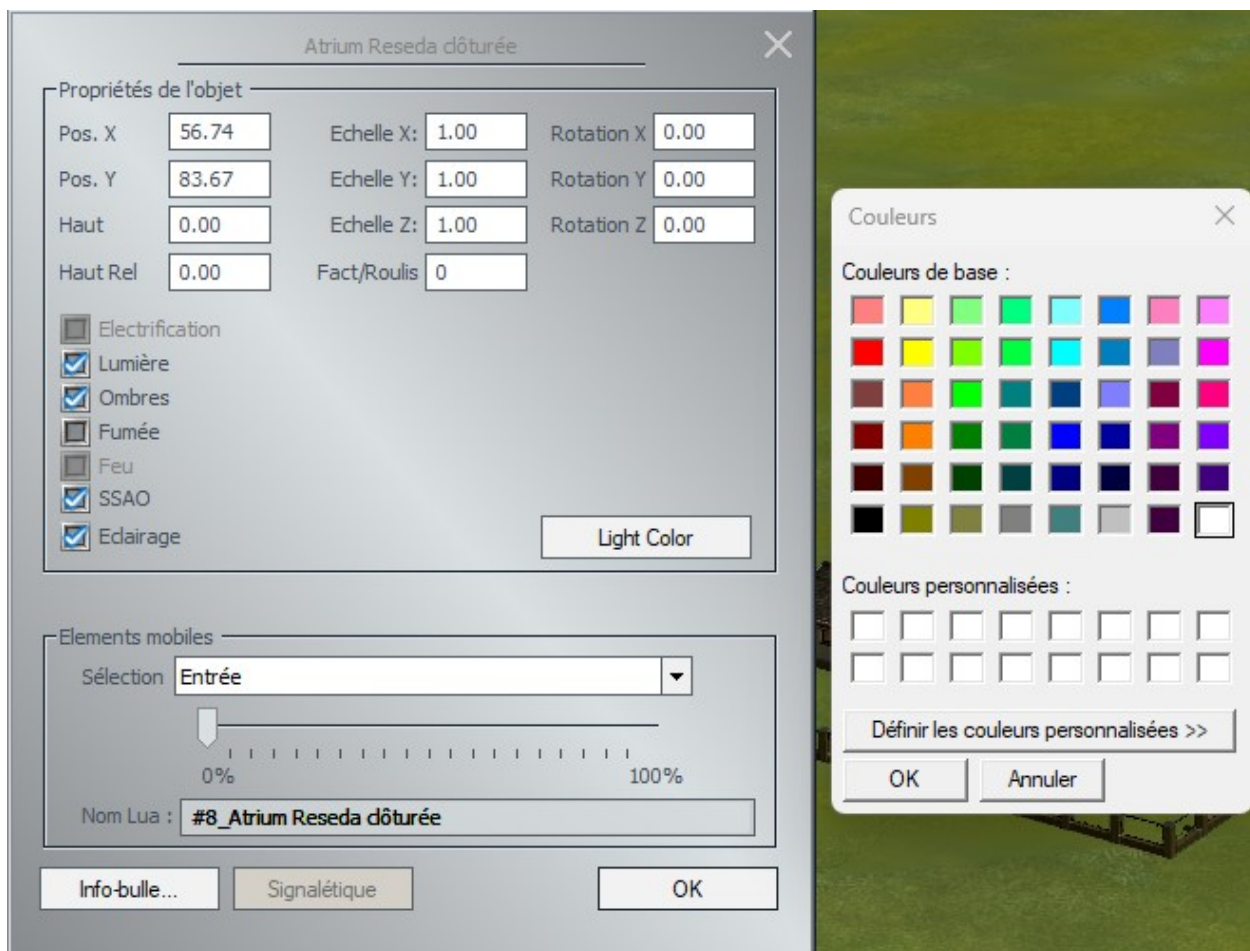
Avec le plug-in 2 pour EEP 17.2, un éclairage additionnel supplémentaire pour les bâtiments et éléments de paysage a été rendu disponible.

Cette fonctionnalité a encore été davantage étoffée avec le plug-in 3 pour EEP 17.3, avec pour résultat la possibilité de définir la couleur de la source de lumière additionnelle depuis le menu paramètre de l'objet.

Pour rappel il faut tout d'abord cocher la case Eclairage puis cliquer sur couleur de lumière pour sélectionner une des couleurs voire même personnaliser la couleur à l'aide de ses valeurs RGB.

Par la suite clic droit sur l'objet en question et orienter l'angle d'éclairage selon vos besoins.

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

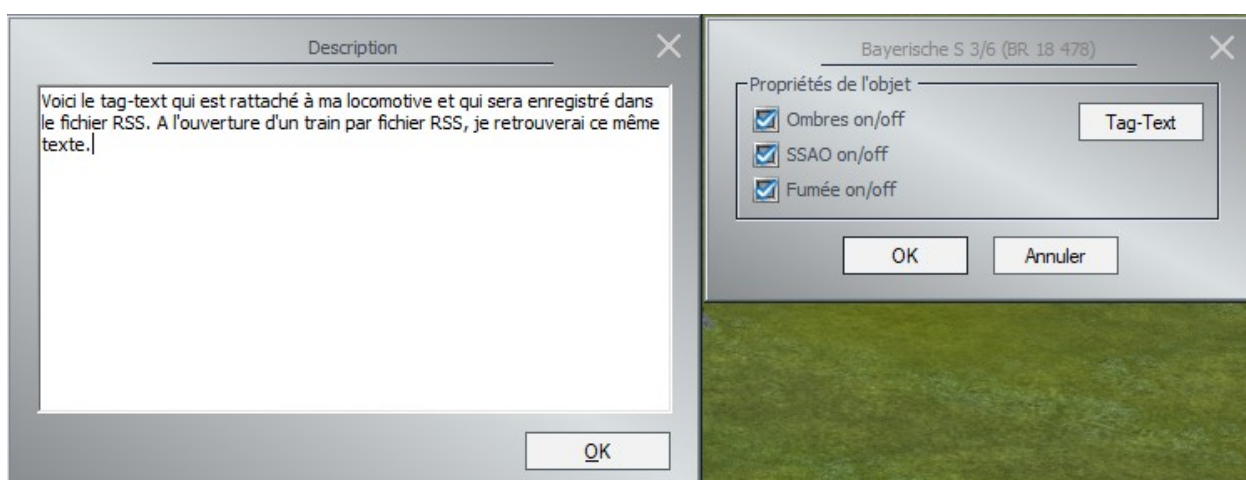


Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Sauvegarde des tag-textes avec les fichiers .rss pour matériels roulants

Le plug-in 2 pour EEP 17.2 a rendu possible la gestion individuelle de l'émission de fumée, de la production d'ombres et du traitement SSAO des matériels roulants mais également permis d'ajouter un tag-texte et ce aussi bien en mode 2D que 3D.

Avec le plug-in 3 pour EEP 17.3, ces tag-textes sont également prises en compte lors de la sauvegarde d'un convoi sous la forme d'un fichier .rss.

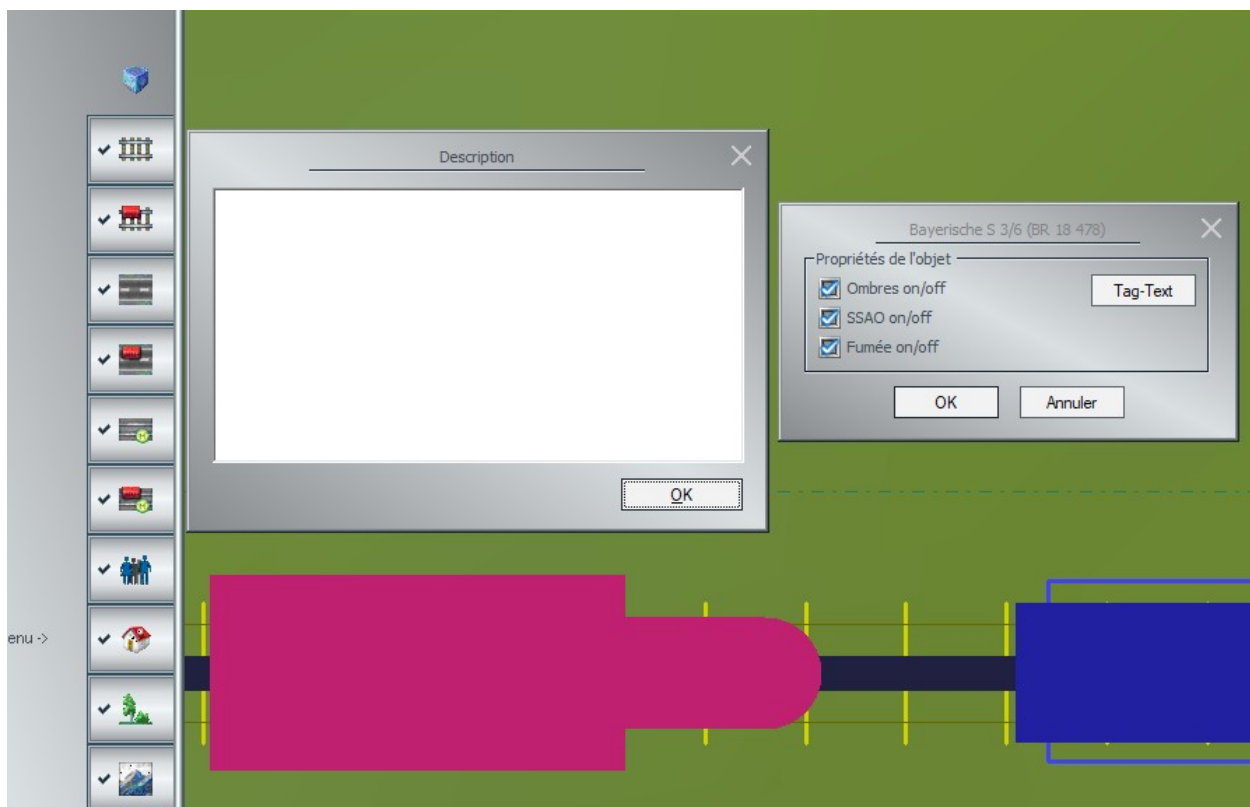


Afin d'accéder à cette fonctionnalité depuis le mode 2D, il vous faut nécessairement vous trouver dans l'éditeur présentation du projet (celui avec le dé bleu) afin que tous les éditeurs, c'est à dire toutes les catégories de modèles soient sélectionnées.

C'est cet éditeur qui fait office d'éditeur de « matériel roulant ».

Ensuite procédez comme en mode d'affichage 3D, effectuez un clic droit sur le matériel roulant dont vous souhaitez éditer les options de fumée, d'ombres, de traitement SSAO ou auquel vous souhaitez ajouter un tag-texte. Cette possibilité vous sera offerte depuis le menu propriétés de l'objet.

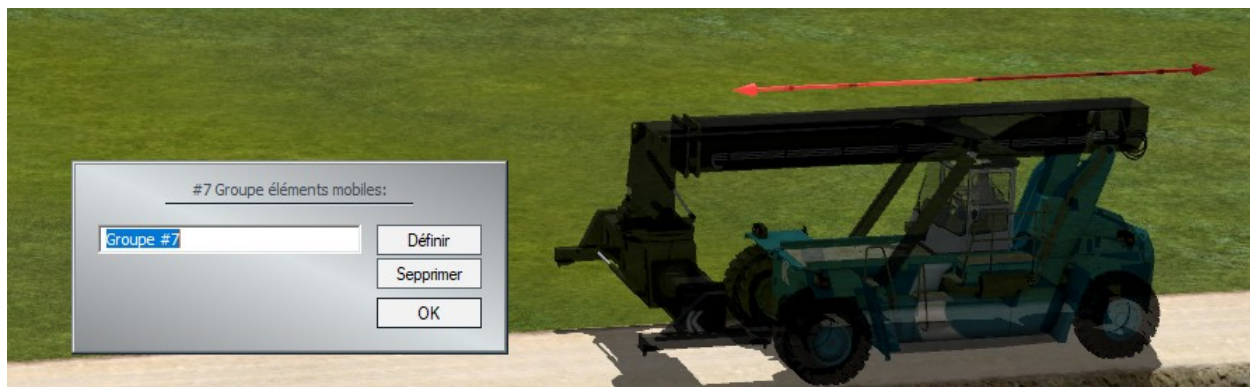
Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3



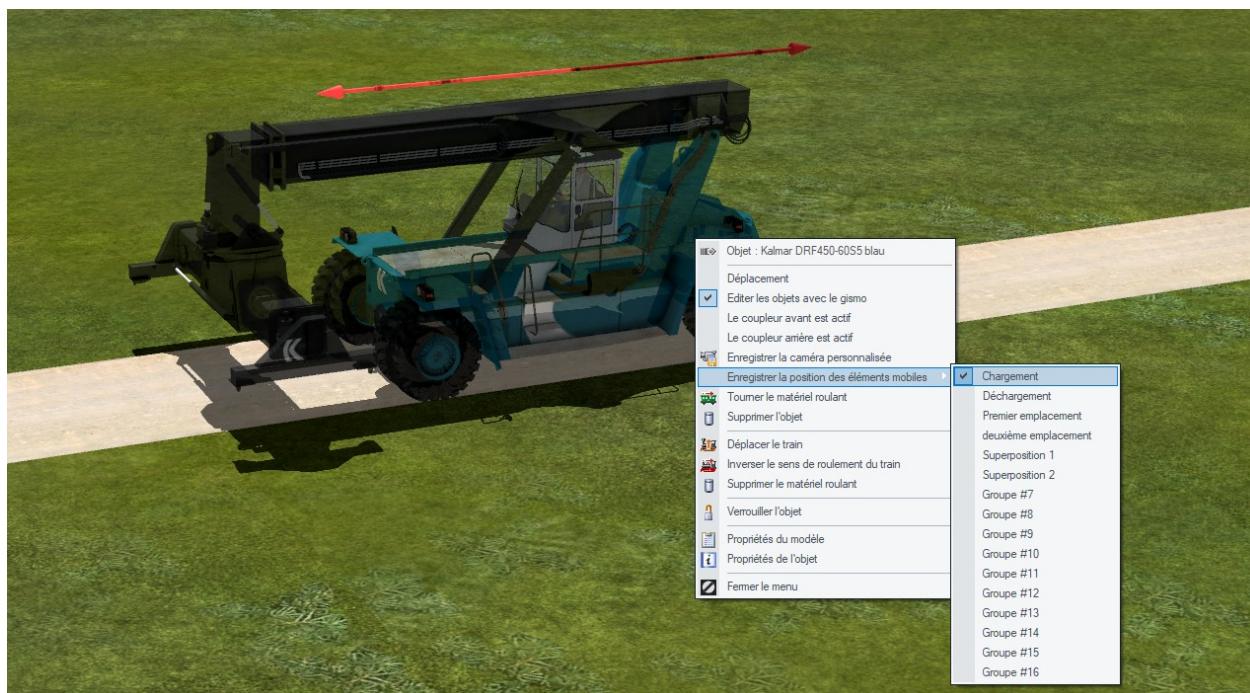
Insertion de tag textes en vue de nommer un groupe d'axes

Il est possible de sauvegarder la position des divers axes d'un matériel roulant dans des groupes d'axes. Toutefois lorsque l'on avait envie de faire un enchainement de divers groupes d'axes en vue d'animer par exemple un chargement ou un déchargement, il nous était difficile d'avoir un aperçu de quel groupe d'axe remplissait quelle fonction.

Afin de mieux différencier les missions que vous avez allouées à vos groupes d'axes, il vous est désormais possible grâce au Plug-in 3 pour EEP 17.3 d'ajouter des tag-textes au groupes d'axes.



Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3



Nouvelles fonctions de bloc

Le plug-in 3 pour EEP 17.3 offre deux nouvelles options de paramétrage pour les blocs.

- La nouvelle option "Électrifier les voies"

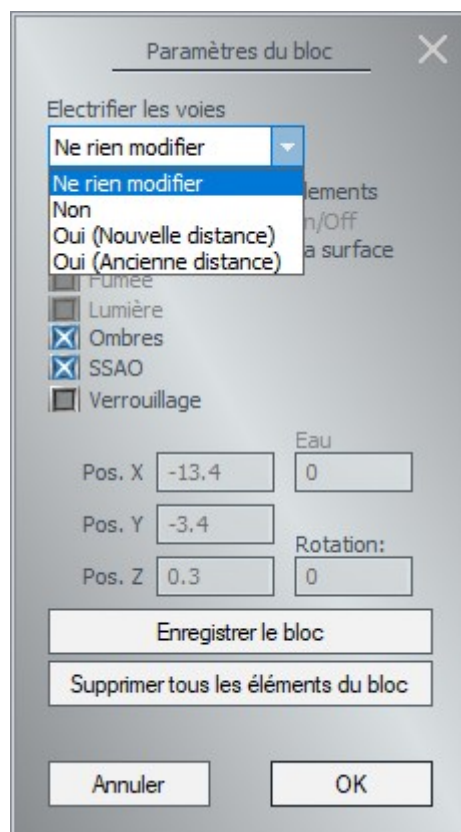
avec les possibilités suivantes :

- Ne rien changer
- Non
- Oui (nouvelle distance)
- Oui (ancienne distance)

- L'option "Verrouillage"

qui verrouille les éléments du bloc contre toute modification accidentelle.

Ce menu est disponible après avoir marqué un bloc en mode d'affichage 2D puis en effectuant un clic droit sur le bloc marqué afin de faire apparaître le menu contextuel.



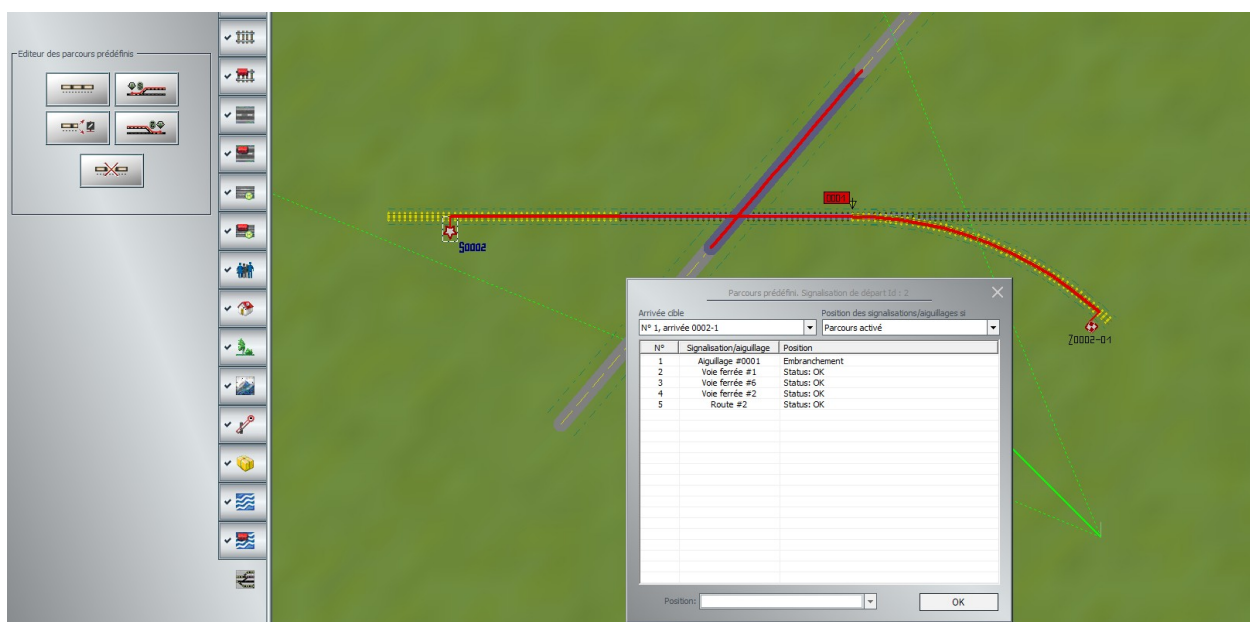
Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Prise en compte de splines d'autres éditeurs lors de la création d'itinéraires

Avec le plug-in 3 pour EEP 17.3, il est dorénavant possible d'intégrer au sein d'un même itinéraire des voies de circulation de natures différentes. Ainsi un axe routier peut être interrogé sur sa disponibilité (son occupation) alors que l'itinéraire est en faite constitué d'une voie ferrée.

Cela peut s'avérer utile par exemple dans les zones industrielles, plus précisément aux abords des lieux de déchargement, où des engins de type transpalettes peuvent circuler en passant par dessus de voies ferrées souvent non protégées.

Une ID unique est dorénavant attribuée à chaque type de voie (ID #1 pour voie ferrée peut ainsi cotoyer ID #1 chemin de terre).



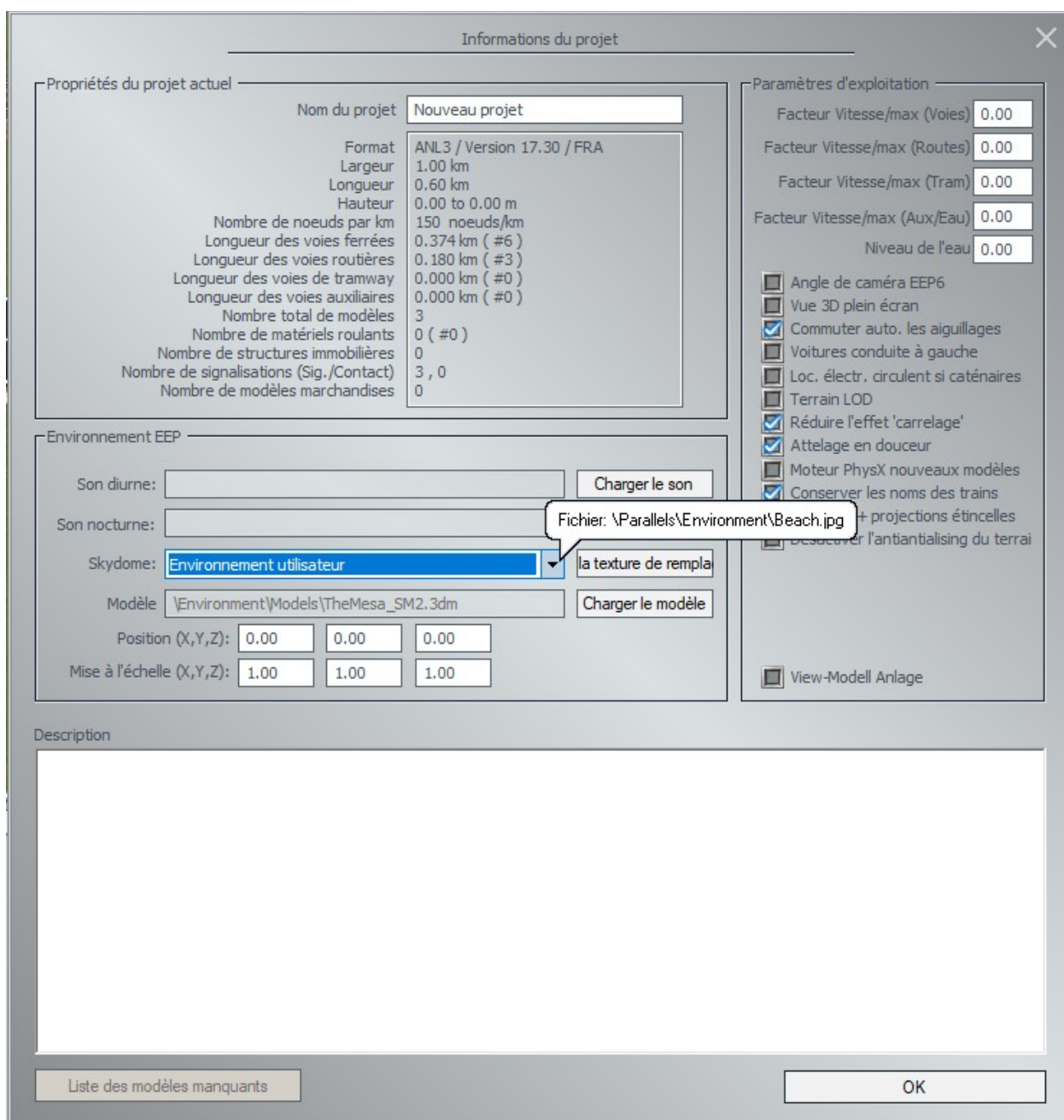
Petit rappel sur comment procéder :

1. En mode 2D activez l'éditeur de parcours prédéfinis
2. Positionnez un drapeau départ « S » puis un drapeau arrivée « Z », si tous les aiguillages etc. sont correctement définis, le parcours est créé.
3. Une fois le parcours créé, activez le en cliquant sur le drapeau départ par exemple puis maintenez la touche Ctrl enfoncée afin de rajouter tous les autres éléments (voies même de nature différente et signalisations que vous jugez mportants) qui seont interrogées avant de libérer l'itinéraire.

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Affichage du nom de la texture du Skydome

Depuis le menu Informations du projet, le nom et l'emplacement du fichier utilisé pour le skydome d'EEP est dorénavant affiché dans une infobulle qui apparaît au bout de quelques secondes.



Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Amélioration de l'édition des modèles

Une aide à la rotation des objets dans le mode d'affichage 3D a également été rajoutée avec le plug-in 3. Dès lors qu'une voie, une structure immobilière, un élément de paysage, une marchandise est sélectionnée et que depuis le menu contextuel, une rotation est demandée, un simple double clic permet d'obtenir une rotation de 90° de l'élément concerné.



Contrôle de la caméra

Le plug-in 3 a amené des améliorations quant à la finesse du pas de zoom de la caméra. Ceci vous permettra de faire des captures d'écran de vos réseaux en soignant la prise de vue.



Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

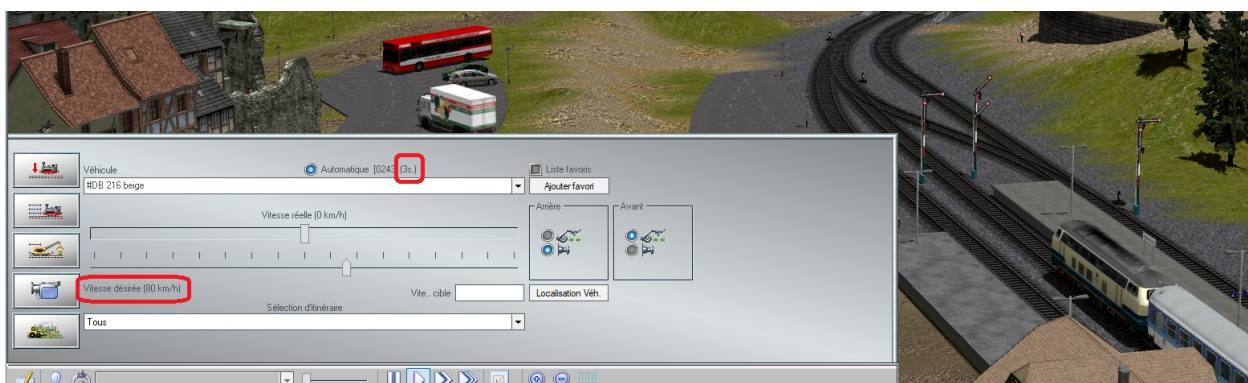
Afin d'avoir un zoom plus fin de la caméra, il vous suffit de vous rendre en mode d'affichage 3D, de maintenir la touche Ctrl enfoncée et de jouer avec la molette de la souris.

Dorénavant, le nom de la caméra est également indiqué dès lors que celle-ci a été sélectionnée en mode édition.

Informations supplémentaires dans le dialogue de contrôle

Dans la boîte de dialogue de contrôle, la vitesse cible du train est affichée dans l'indicateur de vitesse.

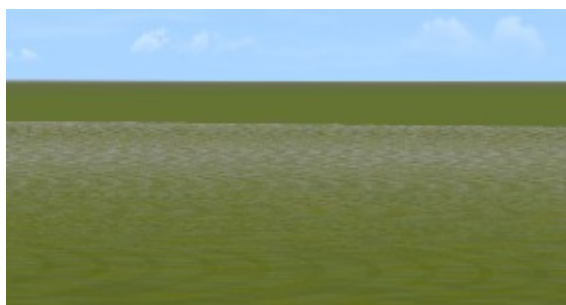
Si le train se trouve arrêté devant une signalisation pour laquelle un retard au démarrage a été défini, alors le temps restant avant le départ effectif du train est indiqué sous forme de décompte à côté de l'indication « automatique ».



Réglage du rendu visuel

La nouvelle fonctionnalité « Désactive l'anticrénelage du terrain » qui est disponible au niveau des réglages du projet depuis Fichier → Informations du projet permet d'améliorer le rendu visuel des réseaux.

Surtout présents sur les environnements plats avec une densité de nœuds au kilomètre élevée, cette « brume blanche » à l'horizon peut désormais être ôtée en désactivant l'anticrénelage du terrain.



- anticrénelage activé -



- anticrénelage désactivé -

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Informations du projet

Propriétés du projet actuel

Nom du projet: antialisaing

Format: ANL3 / Version 17.30 / FRA

Largeur: 1.00 km

Longueur: 0.60 km

Hauteur: 0.00 to 0.00 m

Nombre de noeuds par km: 1000 noeuds/km

Longueur des voies ferrées: 0.000 km (#0)

Longueur des voies routières: 0.000 km (#0)

Longueur des voies de tramway: 0.000 km (#0)

Longueur des voies auxiliaires: 0.000 km (#0)

Nombre total de modèles: 0

Nombre de matériels roulants: 0 (#0)

Nombre de structures immobilières: 0

Nombre de signalisations (Sig./Contact): 0, 0

Nombre de modèles marchandises: 0

Environnement EEP

Son diurne: [] [Charger le son]

Son nocturne: [] [Charger le son]

Skydome: Environnement EEP de base [la texture de rempla]

Modèle: [] [Charger le modèle]

Position (X,Y,Z): 0.00 0.00 0.00

Mise à l'échelle (X,Y,Z): 1.00 1.00 1.00

Paramètres d'exploitation

Facteur Vitesse/max (Voies): 0.00

Facteur Vitesse/max (Routes): 0.00

Facteur Vitesse/max (Tram): 0.00

Facteur Vitesse/max (Aux/Eau): 0.00

Niveau de l'eau: 0.00

☐ Angle de caméra EEP6

☐ Vue 3D plein écran

☒ Commuter auto. les aiguillages

☐ Voitures conduite à gauche

☐ Loc. électr. circulent si caténaires

☐ Terrain LOD

☒ Réduire l'effet 'carrelage'

☐ Attelage en douceur

☐ Moteur PhysX nouveaux modèles

☒ Conserver les noms des trains

☒ Patinage + projections étincelles

☐ Désactive l'anticrénelage du terrain

☐ View-Modell Anlage

Description

Liste des modèles manquants

OK

Basculement entre le mode 2D et 3D

Autrefois, basculer de l'affichage 2D vers l'affichage 3D alors même que l'on se trouvait en mode d'édition occasionnait le déplacement des matériels roulants sur une distance certes infime (1 frame), mais suffisante pour déclencher parfois un point de contact.

Dorénavant, aucun matériel roulant ne continuera son mouvement lors du basculement vers la fenêtre 3D si le mode d'édition est actif.

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

Sauvegarde du dernier mode d'affichage 3D sélectionné.

Lors de la sauvegarde d'un réseau, le mode d'affichage 3D (mode édition ou mode jeu) est désormais pris en compte. Lors de l'ouverture de ce projet et l'éventuel passage en mode d'affichage 3D, vous retrouverez le mode 3D avec lequel vous avez sauvegardé le projet.

Lua offre de nouvelles fonctions spécifiques à EEP

Le plug-in 3 pour EEP 17.3 met à votre disponibilité les nouvelles fonctions Lua suivantes :

EEPGetSignalItemName()		EEPGetSignalItemName(ID, [false true])
Paramètres	un ou deux	ok, Nom = EEPGetSignalItemName(3) ok, Nom = EEPGetSignalItemName(3, false) -- Nom => "HpSig_A_V100_69_V8"
Valeur retour	deux	
Pré-requis	EEP 17.3 Plug-in3	ok, Nom = EEPGetSignalItemName(3, true) -- Nom => "Signale\Signale\HpSig_A_V100_69_V8.3dm"
Utilité	Renseigne sur le nom donné à la signalisation dans le fichier ini ou dans le fichier 3dm tout en incluant le chemin d'enregistrement.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none">• Le premier paramètre est l'ID de la signalisation.• Le second paramètre est optionnel et peut être true ou false.<ul style="list-style-type: none">○ Si false ou aucun argument spécifié, le nom retourné par la seconde valeur sera le nom enregistré dans le fichier ini.○ Si true est spécifié, alors le chemin d'enregistrement tout comme le nom donnée à la signalisation par le fichier 3dm seront retournés avec la seconde valeur.• La première valeur retournée est true si la signalisation, false si elle n'existe pas.• La seconde valeur retournée est le nom attribué à la signalisation soit par le fichier ini (2^{ème} argument = false ou vide) soit par le fichier 3dm (2^{ème} argument = true) avec son chemin d'enregistrement.	

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

EEPSetSignalStopDistance()		EEPSetSignalStopDistance(ID, Stop_Distance)
Paramètres	deux	ok = EEPSetSignalStopDistance(13, 45)
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP 17.3 Plug-in3	
Utilité	Affecte une distance d'arrêt à la signalisation spécifiée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none">Le premier paramètre est l'ID de la signalisation.Le deuxième paramètre est la nouvelle distance d'arrêt en mètres. Si une valeur négative est saisie, la distance d'arrêt est réglée à zéro.La valeur de retour est true si la signalisation existe, false si elle n'existe pas.	

EEPGetSignalStopDistance()		EEPGetSignalStopDistance(ID)	
Paramètres	un	<pre>ok, Stop_Distance = EEPGetSignalStopDistance(9) print("La distance d'arrêt de la signalisation ", ID, " est de ", Stop_Distance, "mètres.")</pre>	
Valeur retour	deux		
Pré-requis	EEP 17.3 Plug-in3		
Utilité	Renseigne sur la distance d'arrêt d'une signalisation spécifique.		
Remarques	<ul style="list-style-type: none">• Le premier paramètre est l'ID de la signalisation.• La première valeur retournée est true si la signalisation, false si elle n'existe pas.• La seconde valeur retournée est la distance d'arrêt en mètres.• Après un EEPSetSignalStopDistance(), EEPGetSignalStopDistance() retourne immédiatement la nouvelle distance d'arrêt.		

EEPOnTrainStoppedOnSignal()		EEPOnTrainStoppedOnSignal(sigID, Train)	
Paramètres	deux	<pre>function EEPOnTrainStoppedOnSignal(sigID, train) print("Train ", Train," est arrêté devant la signalisation ".. sigID) end</pre>	
Valeur retour	aucune		
Pré-requis	EEP 17.3 Plug-in3		
Utilité	Cette fonction est appelée chaque fois qu'un "véhicule" ou "ensemble de véhicules" s'arrête à une signalisation.		
Remarques	<ul style="list-style-type: none">• Le premier paramètre est l'ID de la signalisation.• Le second paramètre est le nom du véhicule ou de l'ensemble de véhicule s'arrêtant à la signalisation.• Les noms donnés aux paramètres sont libres• EEP n'attend aucune valeur en retour lors de l'utilisation de cette fonction.		

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

EEPGetSignalFunctions()		EEPGetSignalFunctions(ID)
Paramètres	un	ok, Nombre = EEPGetSignalFunctions(14)
Valeur retour	deux	
Pré-requis	EEP 17.3 Plug-in3	
Utilité	Retourne le nombre d'aspects qui ont été définis dans le NOS pour la signalisations concernée.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none">Le premier paramètre est l'ID de la signalisation.La première valeur retournée est true si la signalisation, false si elle n'existe pas.La seconde valeur retournée est le nombre d'aspects qui ont été définis dans le NOS pour la signalisation concernée. Cela correspond aux différents signaux qu'il est possible de choisir depuis le menu paramètres de la signalisation.	

EEPGetSignalFunction()		EEPGetSignalFunction(ID, Position)
Paramètres	deux	ok, Ordre = EEPGetSignalFunction(14, 3)
Valeur retour	deux	
Pré-requis	EEP 17.3 Plug-in3	
Utilité	Renseigne sur l'aspect adopté par une signalisation parmi les différents aspects possibles. Le paramètre position correspond à la position de l'aspect dans la liste des signaux disponibles dans la fenêtre de paramètres.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none">Le premier paramètre est l'ID de la signalisation.La première valeur retournée est true si la signalisation et la position existent, false si au moins une des deux valeurs précédentes n'existe pas.La seconde valeur retournée est l'ordre intimé par le signal dans le NOS. Par exemple 1 -> Arrêt 2 -> Voie libre et si la signalisation dispose d'une indication supplémentaire pour la vitesse 1025 -> Vitesse maximale 25 km/h 1040 -> Vitesse maximale 40 km/h 1100 -> Vitesse maximale 100 km/h tout ceci dépendant de la signalisation interrogée.La valeur retournée correspond aux valeurs que le constructeur a donné à la signalisation dans le NOS.	

Mode d'emploi du Plug-in 3 pour EEP 17.3

EEPSetColourFilter()		EEPSetColourFilter()
Paramètres	quatre	EEPSetColourFilter(teinte, saturation, luminosité, contraste)
Valeur retour	aucune	
Pré-requis	EEP 17.3 plug-in 3	
Utilité	Cette fonction est uniquement utilisée pour définir temporairement les couleurs, par exemple après un changement de plan de caméra, et non pour modifier définitivement les paramètres du programme.	
Notes	<ul style="list-style-type: none">• Le premier paramètre correspond au réglage de la teinte dans les paramètres du programme.• Le deuxième paramètre correspond au réglage de la saturation dans les paramètres du programme.• Le troisième paramètre correspond au réglage de la luminosité dans les paramètres du programme.• Le quatrième paramètre correspond au réglage du contraste dans les paramètres du programme.• Attention : Les paramètres ne sont pas transférés aux paramètres du programme.• Cette fonction n'a pas de valeur de retour.	

Mot de la fin:

Avec la conception du Plug-in 3 pour EEP 17.3 de nombreux souhaits d'utilisateurs chevronnés de EEP ont été pris en compte. Les nouveautés apportées facilitent tant la conception que la gestion de votre installation.

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 17.3 vous procure bien du plaisir.

Votre équipe EEP Trend.