

# Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

Très chers clients, nous aimerions tout d'abord vous remercier chaleureusement pour l'acquisition du Plug-in 2 de EEP 16.2

---

*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:**

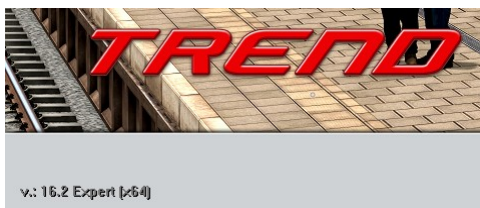
|  |    |
|--|----|
| Glossaire .....                                      | 1  |
| Instructions d'installation .....                    | 1  |
| Les nouveaux modèles .....                           | 2  |
| Les nouvelles fonctionnalités :                      |    |
| • La voie sans fin. ....                             | 4  |
| • Assemblage de modèles à d'autres modèles. ....     | 9  |
| • Construction automatique d'un aiguillage .....     | 17 |
| • Contrôle des éléments mobiles des véhicules. ....  | 21 |
| • Double mâts des caténares configurables. ....      | 25 |
| • Traversées jonction simple et double animées ..... | 28 |
| Mot de la fin .....                                  | 30 |

## **Instructions d'installation**

Veillez vous assurer que la mise à jour n°2 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 16.2 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.



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



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 EEP16.2

### **Si besoin, veuillez quitter votre EEP 16.2**

Veillez commencer l'installation du Plug-in en double cliquant sur le fichier **V16TSP10045** si vous avez fait l'acquisition du **Plug-in 2 pour EEP16.2 dans sa version complète**, sur le fichier **V16TSP10046** si vous avez fait l'acquisition du **Plug-in 2 pour EEP 16.2 sans modèle supplémentaire**. 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 16.2

Si l'installation s'est déroulée avec succès, alors vous apercevrez dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de lancement la version EEP 16.2 suivie de la mention Plugins 2

### **Nouveaux modèles contenus dans le Plug-in 2 de EEP 16.2 version complète:**

Modèles avec points d'ancrage définis par le constructeur

- Mur avec couverture 3x3
- Mur avec couverture 3x5
- Pilier avec couverture 30
- Pilier avec couverture 45
- Pilier avec couverture 60
- Pilier avec couverture 90
- Pilier avec couverture 180
- Colonne avec couverture
- Mur avec couverture 3x2 et porte
- Applique murale
- Bac à fleur mural avec plante retombante

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

Mâts de caténaire disposent de points d'ancrage supplémentaires :

DB K 2m5 0  
DB K 2m5 -40  
DB K 2m5 +40  
DB K 2x2m25 0  
DB K 2x2m25 -40  
DB K 2x2m25 +40  
DB K 2x2m25 +-40  
DB K 2x6m75 0  
DB K 2x6m75 -40

DB K 2x6m75 +40  
DB K 2x6m75 +-40  
DB K 4m0 0  
DB K 4m0 -40  
DB K 4m0 +40  
DB K 6m75 0  
DB K 6m75 -40  
DB K 6m75 +40  
DB K Pair 2m5 -40 +40  
DB K Pair 2m5 +40 -40  
DB K Pair 4m0 -40 +40  
DB K Pair 4m0 +40 -40  
DB K 2s 4m0  
DB K L 2s 4m0

Mats de caténaire configurables :

- Suspension envergure 8,5 m
- Suspension envergure 8,5 m (rouillé)
- Suspension envergure 8,5 m avec éclairage
- Suspension envergure 12,5 m
- Suspension envergure 12,5 m (rouillé)
- Suspension envergure 12,5 m avec éclairage
- Suspension envergure 16 m
- Suspension envergure 16 m (rouillé)
- Suspension envergure 16 m avec éclairage
- Signal RA 12
- Projecteur pour voie ferrée (faible)
- Projecteur pour voie ferrée (fort)

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

Traversées jonction simple et double animées

- DKW 60-190-1:9 X Fz B 4,5m (DU1)
- DKW 60-190-1:9 X Fz H 4,5m (DU1)
- DKW 60-300-1:9 X Fz B 4,5m (DU1)
- DKW 60-300-1:9 X Fz H 4,5m (DU1)
- DKW 60-500-1:12 X Fz B 4,5m (DU1)
- DKW 60-500-1:12 X Fz H 4,5m (DU1)
- EKW 60-190-1:9 X Fz B 4,5m (DU1)
- EKW 60-190-1:9 X Fz H 4,5m (DU1)
- EKW 60-300-1:9 X Fz B 4,5m (DU1)
- EKW 60-300-1:9 X Fz H 4,5m (DU1)
- EKW 60-500-1:12 X Fz B 4,5m (DU1)
- EKW 60-500-1:12 X Fz H 4,5m (DU1)

### **Nouvelles fonctionnalités offertes par le Plug-in 2 de EEP 16.2:**

#### **La voie sans fin sur surface plane**

##### **Note importante**

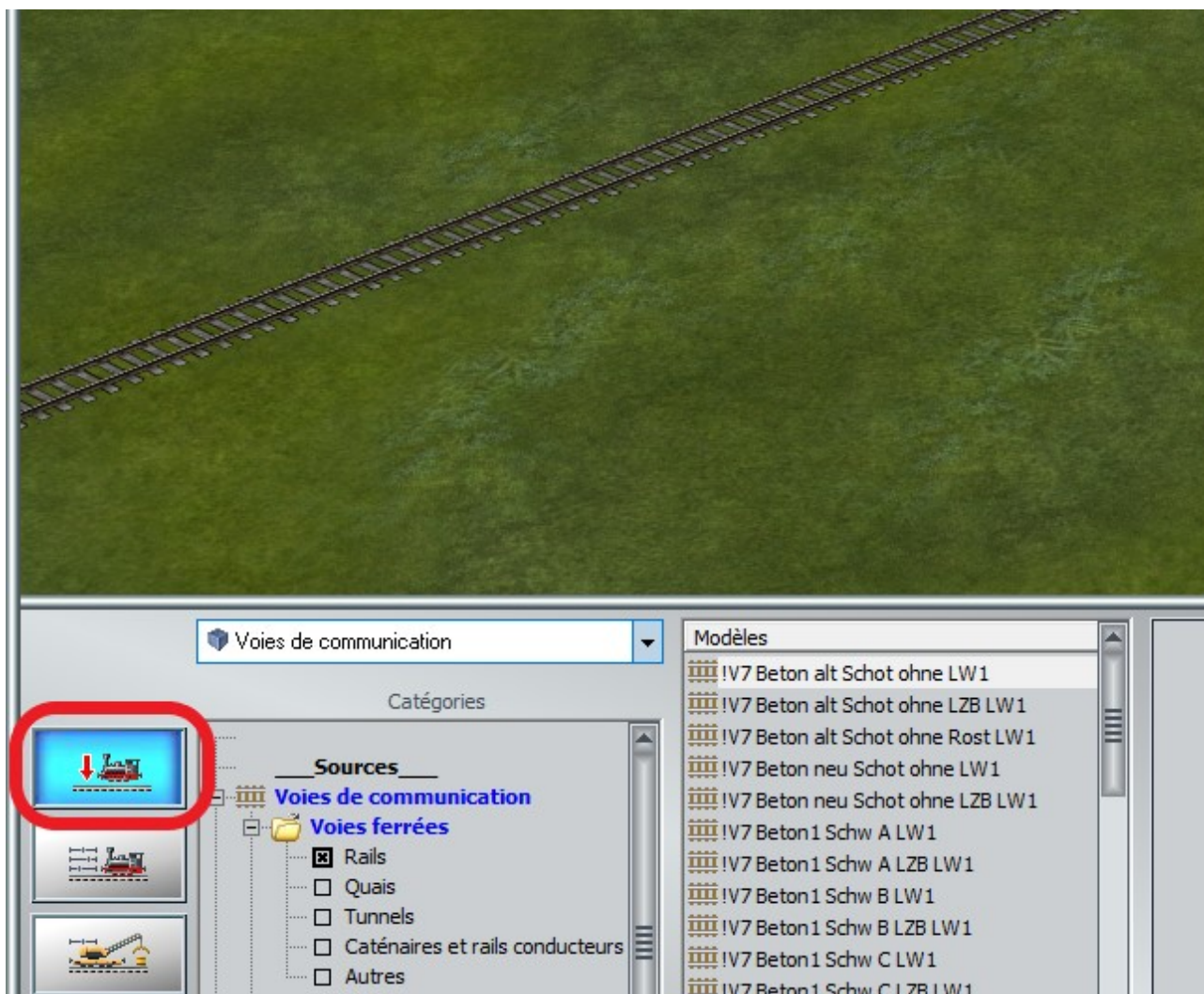
Cette fonction n'est disponible **uniquement en mode d'édition 3D et sur surface plane.**

Cette nouvelle fonctionnalité vous permet de construire d'une façon inédite et beaucoup plus facile vos parcours tant ferroviaires que routiers, vos chemins, vos rivières et cours d'eau.

Jusqu'à présent, il vous fallait consacrer beaucoup de temps à poser une voie après l'autre, mais dorénavant, tout ce processus de mise en place des voies se fait automatiquement.

Pour passer en mode d'édition 3D, choisissez

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

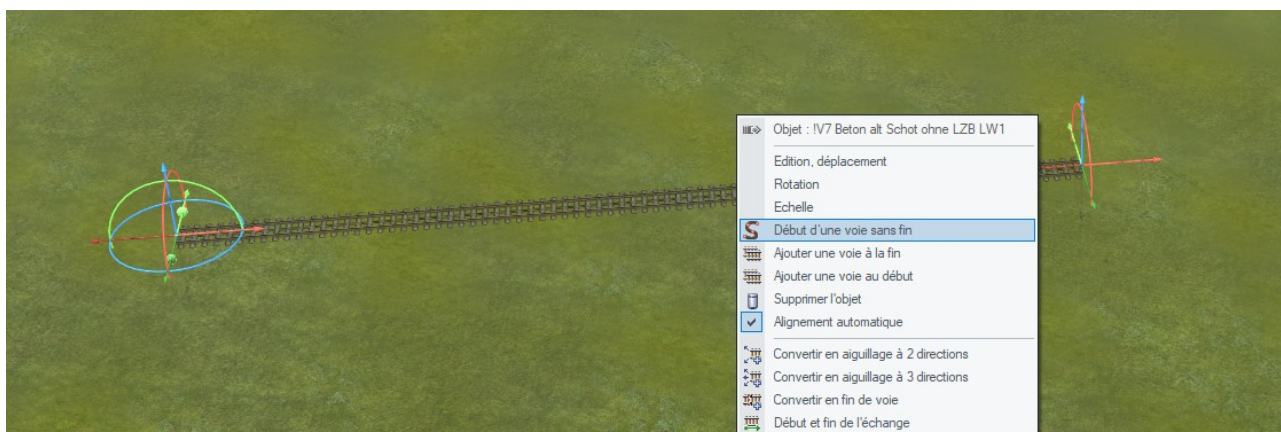


Cette fonction peut être appliquée à toute voie de communication qui se trouve déjà placée sur votre projet.

*Si vous souhaitez utiliser cette fonction et qu'aucune voie de communication n'est encore présente sur votre projet, vous devez tout d'abord en installer une.*

Il vous suffit ensuite de faire un clic droit avec la souris sur le rail en question (ou tout autre voie) et d'activer la nouvelle fonction "Début d'une voie sans fin" :

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



À la fin de la section de rail sélectionnée apparaît alors un nouveau rail très court qui suit automatiquement le curseur de la souris.  
Ce nouveau rail clignote alternativement du foncé vers le clair.

*Dans ce mode, il n'est pas nécessaire de maintenir le bouton de la souris enfoncé lorsque vous courbez la piste.*

La fin de la voie suit le curseur de la souris.

**A chaque clic gauche de la souris**, la voie ainsi créée est positionnée sur le plan tandis qu'une nouvelle petite section prête à suivre le curseur de la souris apparaît. Cette nouvelle voie à venir est automatiquement ajoutée dans le sens de marche et peut être ajoutée d'un simple clic de souris.



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



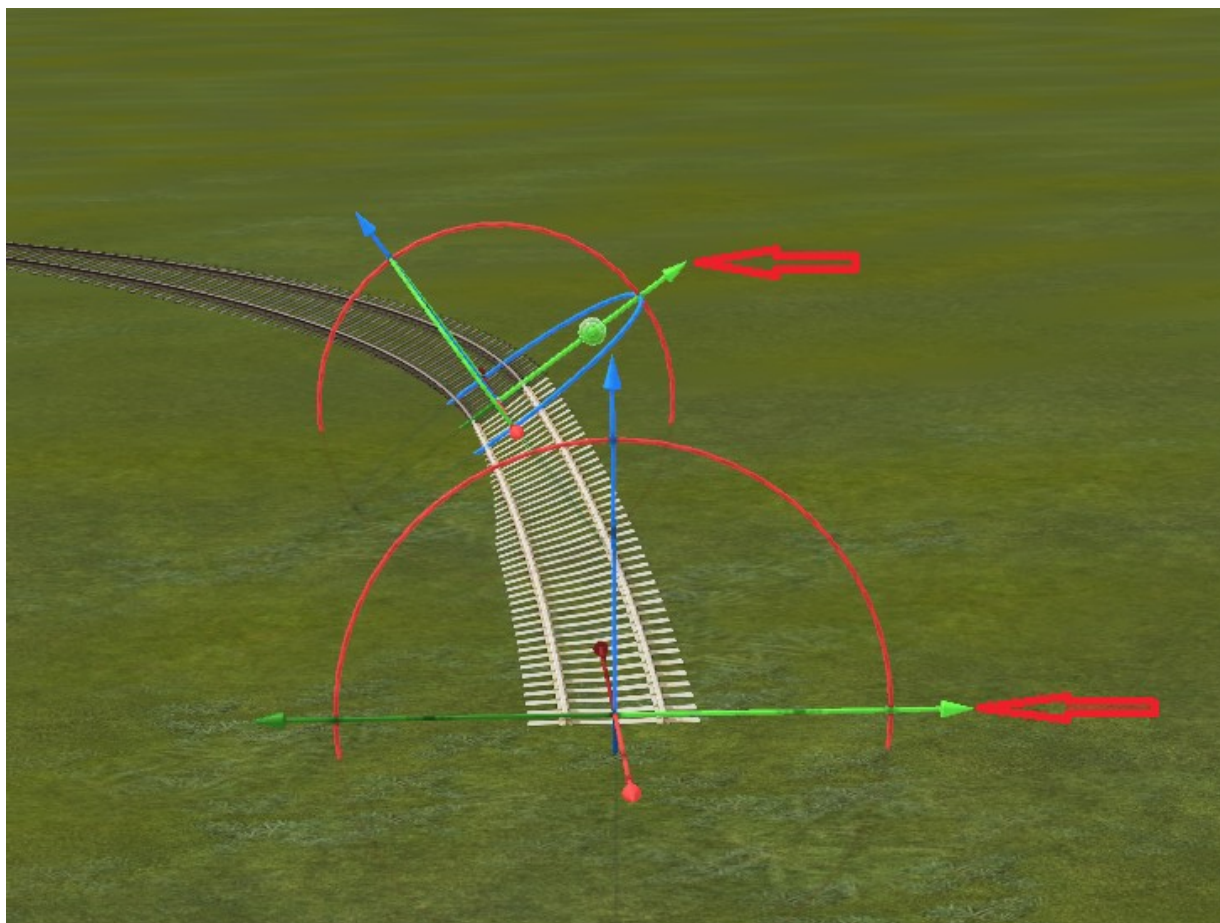
La création de sections de voies est ainsi plus rapide et plus facile, car à partir du moment où vous avez sélectionné la fonction "début d'une voie sans fin", il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris pour ajouter d'autres voies.

*Cette fonction est également applicable aux tunnels, aux pistes de caméras mobiles, aux pistes invisibles et toutes les autres voies de communication.*

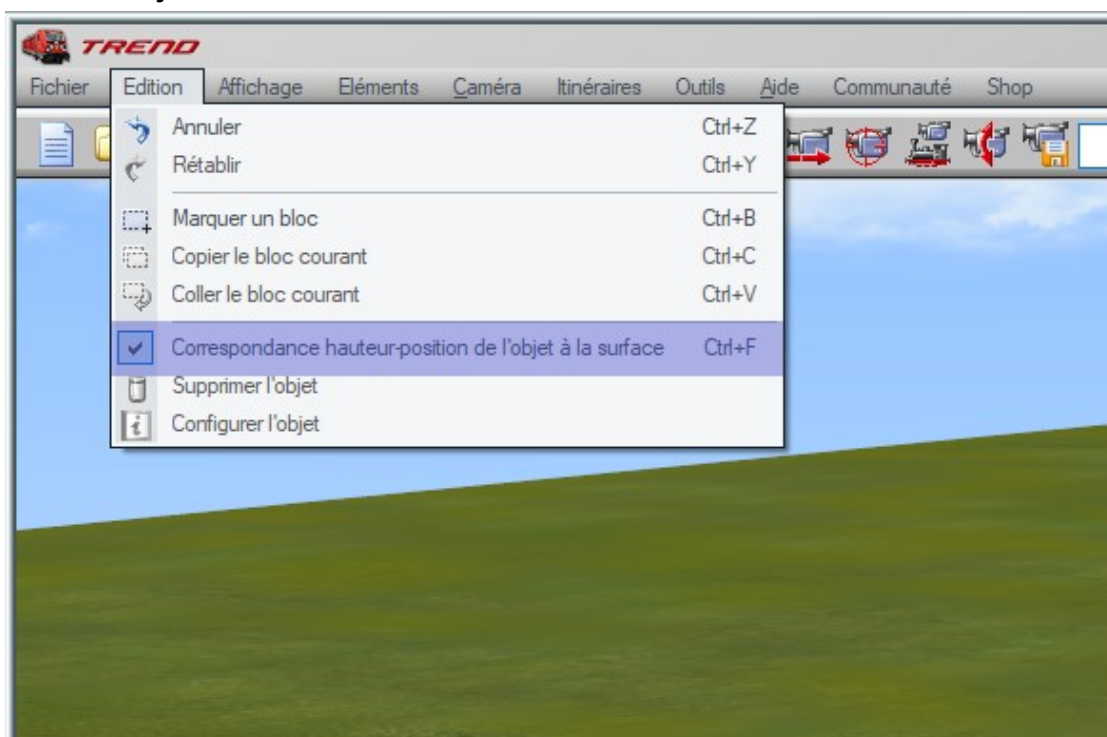
**Cette fonction permet d'ajuster automatiquement l'inclinaison.**

Si la voie de communication sélectionnée pour la copie est en dévers sur sa partie finale, alors la voie d'extension sera redressée - la fonction interrompt automatiquement tout nouveau dévers.

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



**Note :** Cette fonction ignore l'option d'ajustement au terrain : "Correspondance hauteur-position de l'objet à la surface".





## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

Cette fonction est très utile lorsqu'on façonne une rivière :



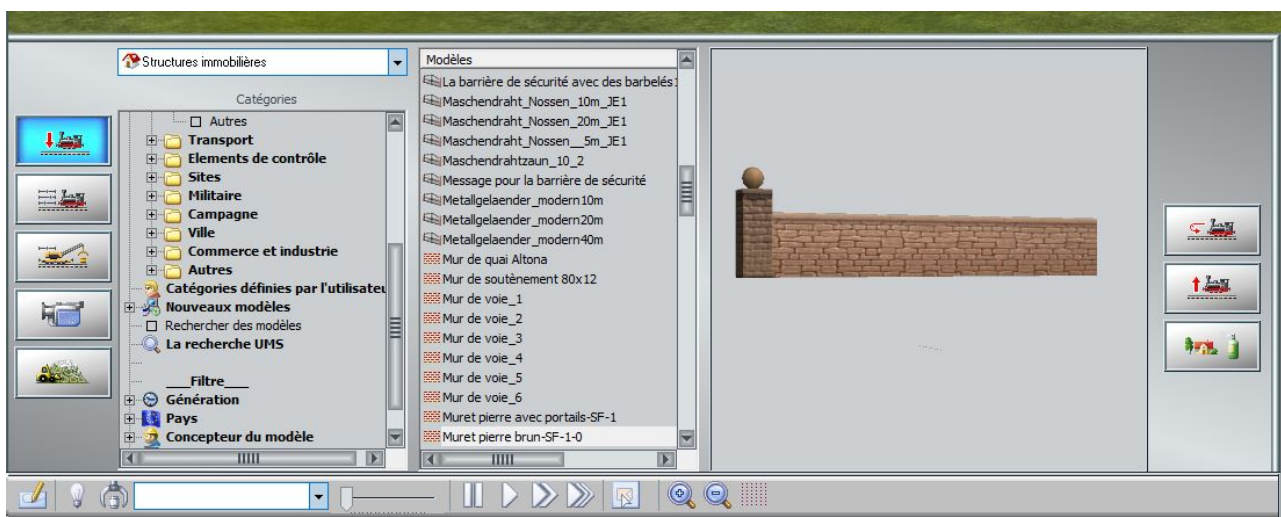
Afin d'interrompre la fonction «début d'une voie sans fin » cliquez soit sur la touche Echap de votre clavier ou faites un clic droit avec la souris sur la voie active.

### Assemblage de modèles à d'autres modèles.

#### **Note importante**

Cette fonction permet d'assembler entre eux les modèles figurant dans **les structures immobilières et les éléments de paysage**. Cette dernière fonctionne *tant dans le mode d'édition 2D que dans le mode d'édition 3D*.

Si vous voulez travailler en 3D, activez le mode d'édition :



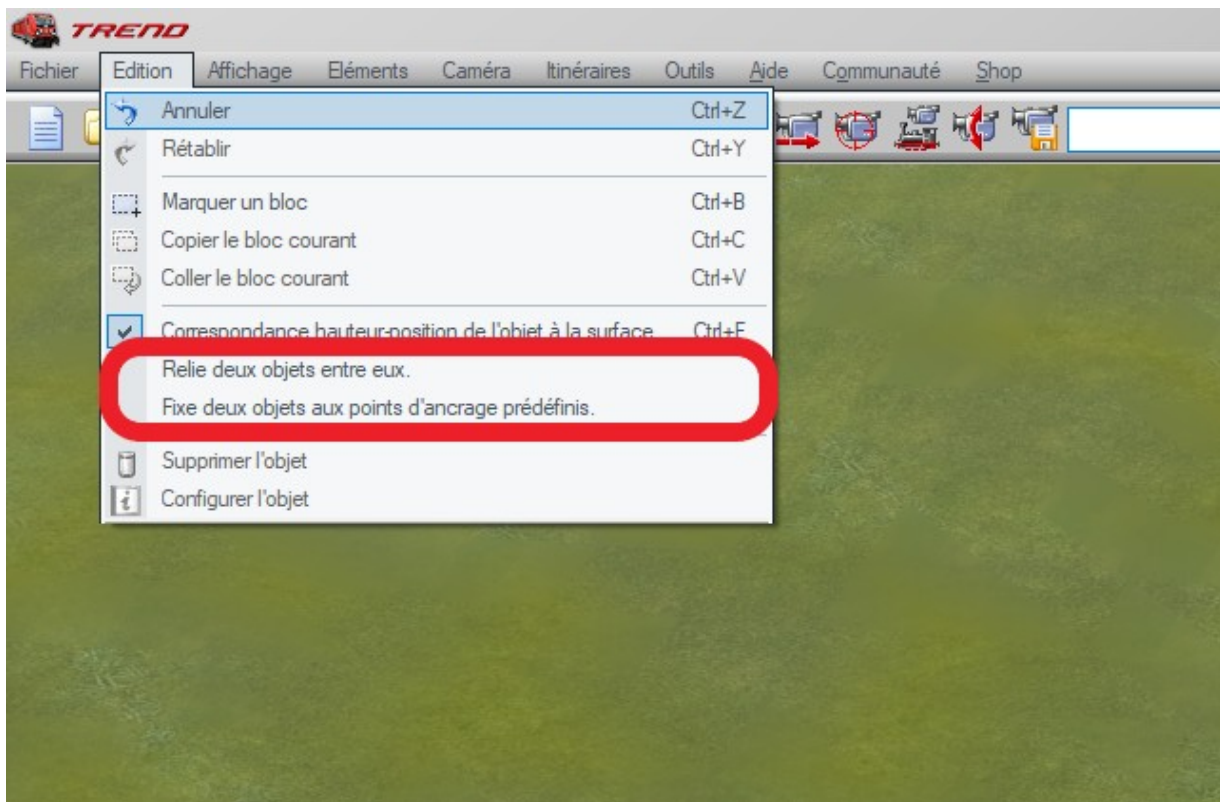
La fonction d'association des modèles s'active en se rendant dans le menu **édition** et en sélectionnant soit :

**Relie deux objets entre eux**

ou

**Fixe deux objets aux points d'ancrage prédéfinis.**

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



Lorsque une de ces options est activée en mode d'édition 3D, les points d'ancrage et les vecteurs correspondants apparaissent sur les objets :



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

Le point d'ancrage se situe au départ du vecteur :



Les objets sont attirés mutuellement par leurs points d'ancrage respectifs qui permettent ensuite leur assemblage.

L'extrémité du vecteur est marquée d'une sphère colorée qui vous permet de choisir le bon vecteur en fonction de la direction souhaitée.

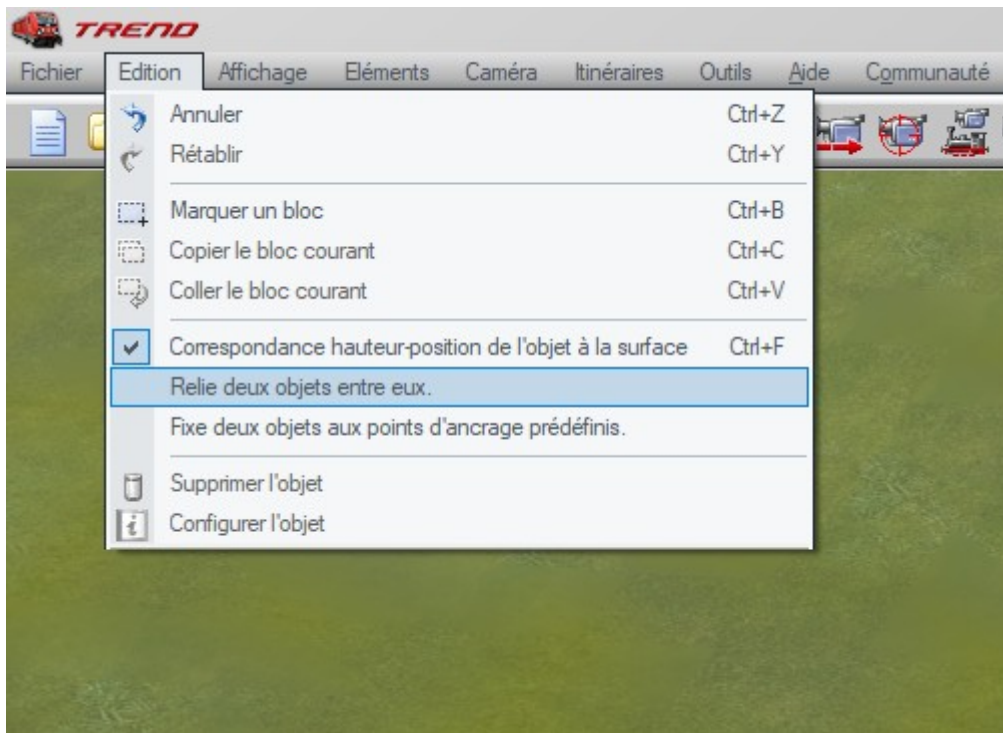
Il ne vous reste alors plus qu'à rapprocher l'objet près d'un autre objet tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé puis de relâcher le bouton de la souris.

L'objet ainsi déplacé sera attiré par le point d'ancrage le plus proche de cet autre objet, à condition bien entendu qu'il soit suffisamment proche de ce dernier.

Le périmètre d'attraction dépend de la taille de l'objet en mouvement. Plus l'objet est grand, plus la portée de l'attraction sera grande. Cette portée de l'attraction peut avoir une **valeur minimale de 0,5 mètres et une valeur maximale de 10 mètres** et est automatiquement calculée en tenant compte de la taille et de l'échelle de l'objet.

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

Option : **Relie deux objets entre eux.**

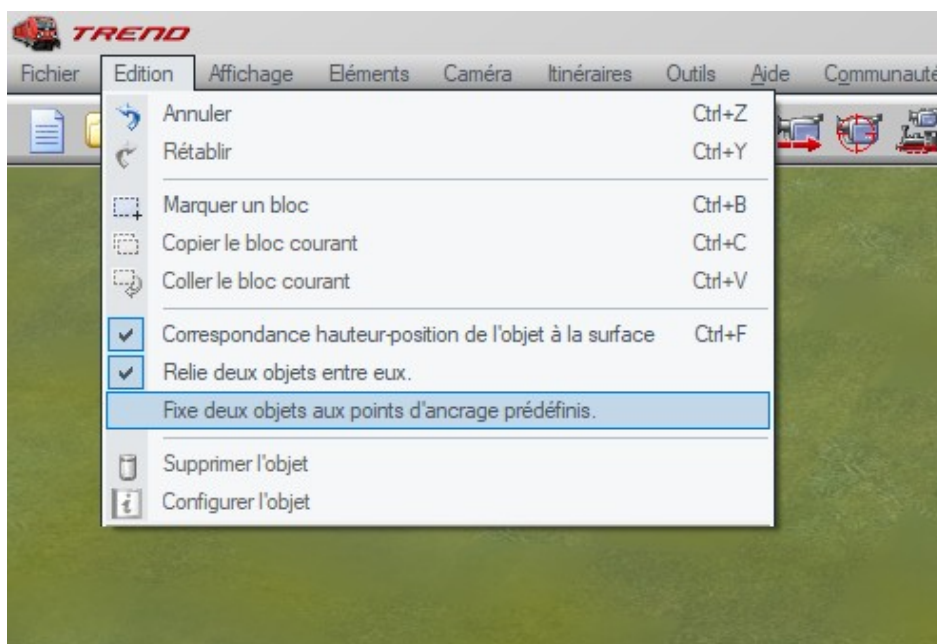


Assemble deux modèles entre-eux toutefois **sans modifier l'orientation du modèle attiré.**

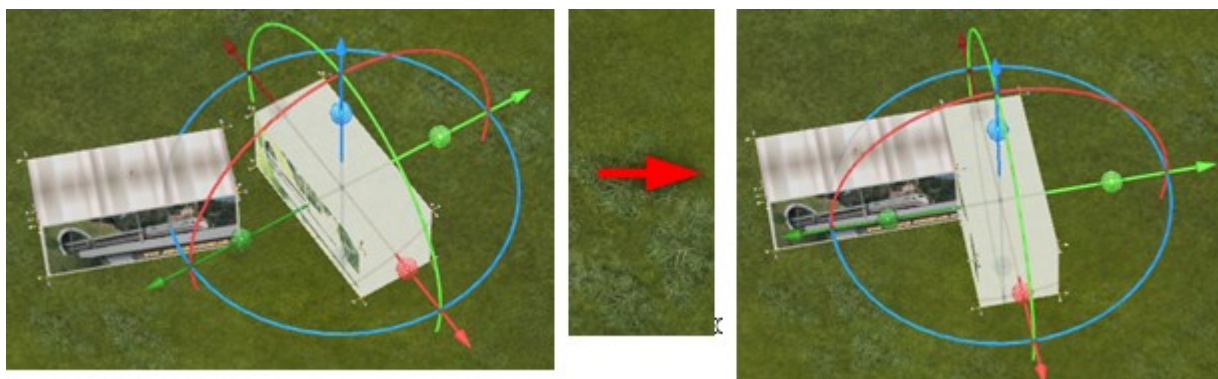


## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

Option : **Fixe deux objets aux points d'ancrage prédéfinis.**



Assemble deux modèles entre-eux tout en **modifiant l'orientation du modèle attiré.**

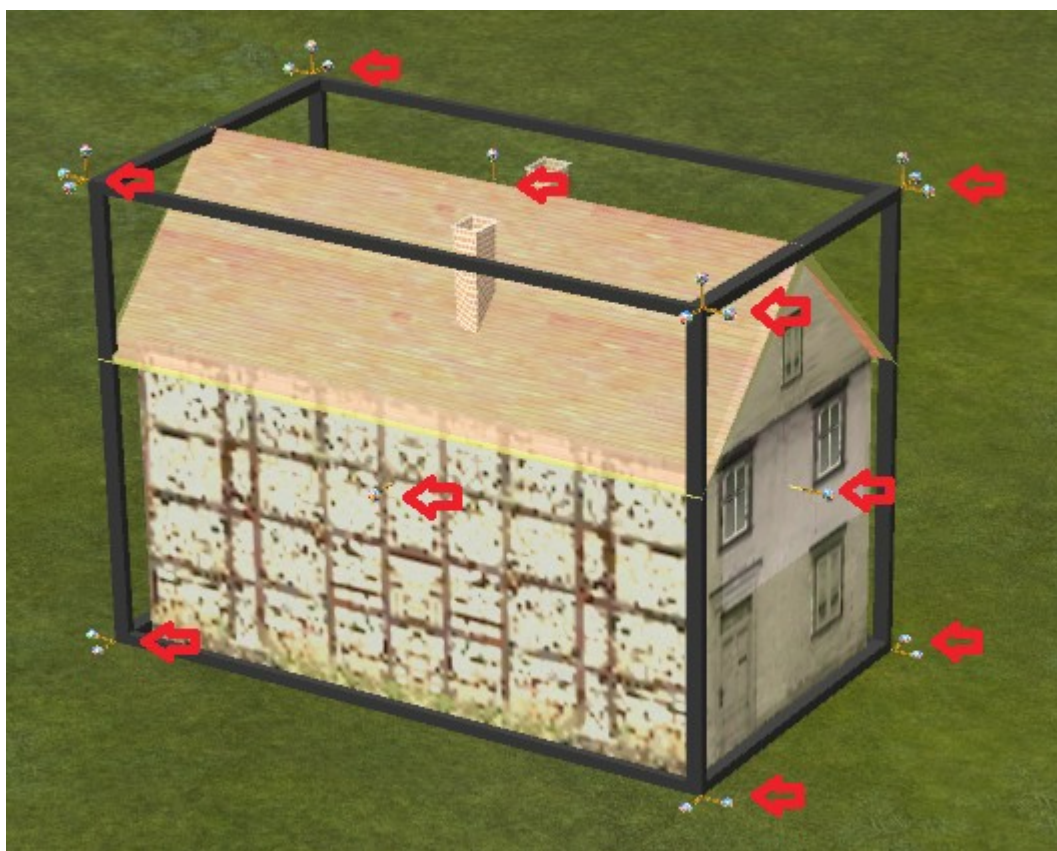


Le changement d'orientation se fait alors toujours selon un angle de 90° avec la face appropriée la plus proche.

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



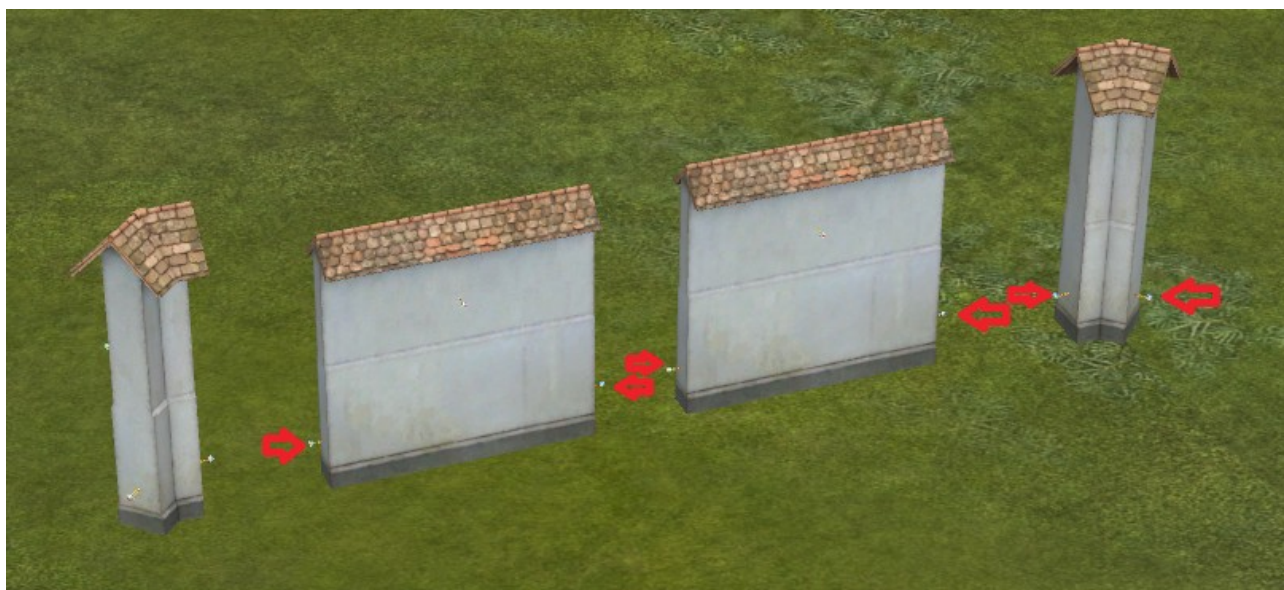
Par défaut, les objets pour lesquels aucun point d'attraction particulier n'a été défini disposent de 14 points d'attraction, à savoir à chaque coin du cube où se trouve l'objet et au milieu de chaque face :



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

Certains modèles du présent plugin disposent déjà de divers points spécifiques d'attraction définies par le constructeur par exemple :

- Mur avec couverture 3x3
- Mur avec couverture 3x5
- Pilier avec couverture 30
- Pilier avec couverture 45
- Pilier avec couverture 60
- Pilier avec couverture 90
- Pilier avec couverture 180
- Colonne avec couverture
- Mur avec couverture 3x2 et porte
- Applique murale
- Bac à fleur mural avec plante retombante



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

Certains mâts de caténaires disposent de points d'ancrage supplémentaires lesquels sont définies par le plugin 2 :

DB K 2m5 0  
DB K 2m5 -40  
DB K 2m5 +40  
DB K 2x2m25 0  
DB K 2x2m25 -40  
DB K 2x2m25 +40  
DB K 2x2m25 +-40  
DB K 2x6m75 0  
DB K 2x6m75 -40

DB K 2x6m75 +40  
DB K 2x6m75 +-40  
DB K 4m0 0  
DB K 4m0 -40  
DB K 4m0 +40  
DB K 6m75 0  
DB K 6m75 -40  
DB K 6m75 +40  
DB K Pair 2m5 -40 +40  
DB K Pair 2m5 +40 -40  
DB K Pair 4m0 -40 +40  
DB K Pair 4m0 +40 -40  
DB K 2s 4m0  
DB K L 2s 4m0

Il vous est alors possible d'ajouter des éclairages à ces mâts.



Son utilisation en mode 2D se fait de la même manière.



# Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

## Construction automatique d'un aiguillage.

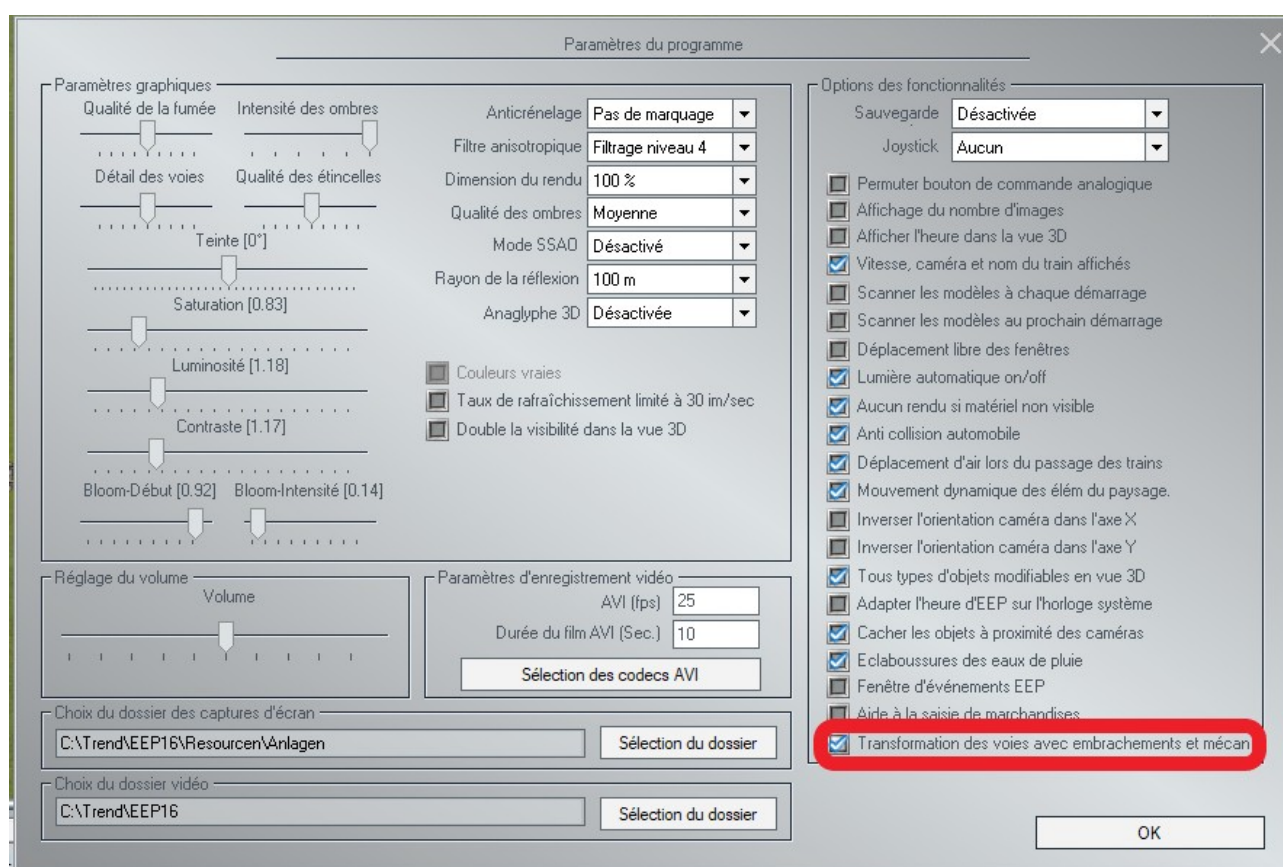
### **Note importante**

Cette nouvelle fonctionnalité est disponible aussi bien en mode 2D qu'en mode édition 3D.

L'insertion d'un aiguillage était auparavant chronophage et parfois difficile, surtout lorsqu'il s'agissait d'ajouter une nouvelle voie ou une autre route (ou toute autre voie de communication) à une voie ou une route déjà existante. Ce processus peut désormais être automatisé.

Dans le menu **Paramètres du programme**, activez l'option

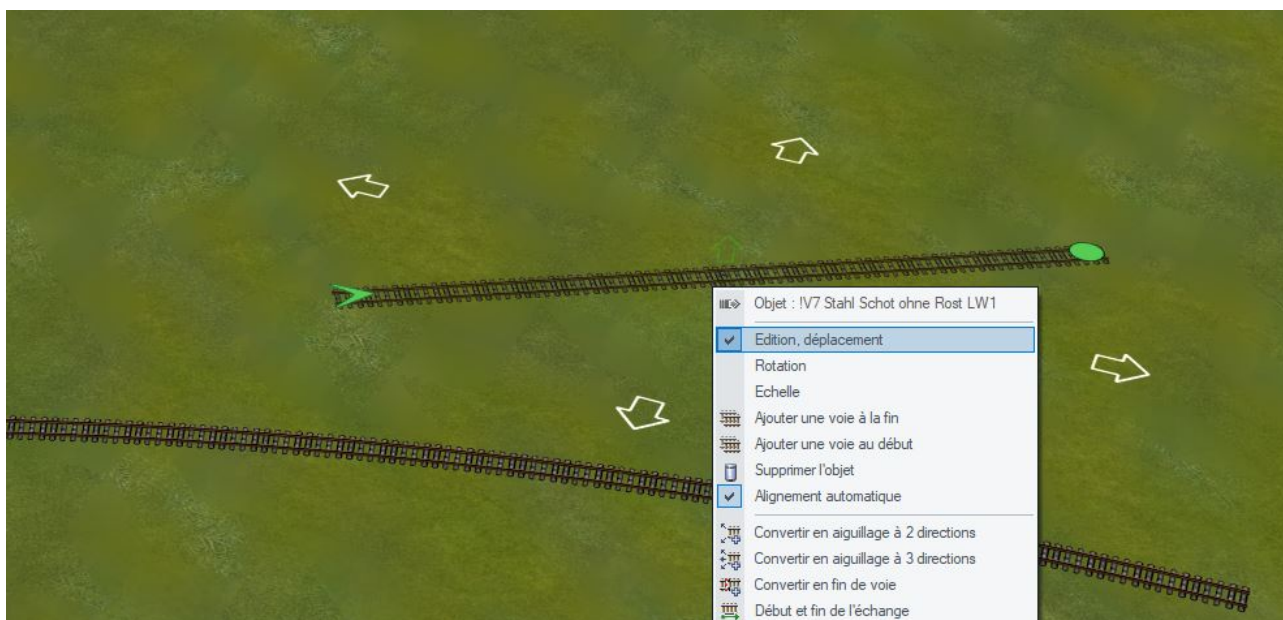
- Transformation des voies avec embranchements et mécanismes d'aiguillage.



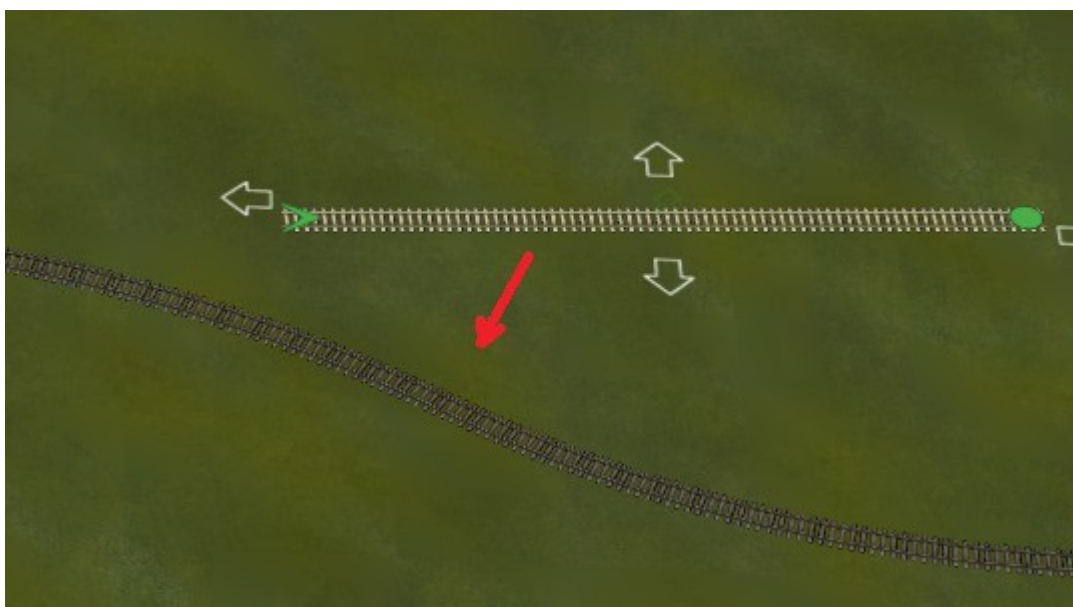
### **Utilisation en mode 3D**

Vous pouvez activer le déplacement du rail en sélectionnant la voie et après avoir fait apparaître le menu contextuel à l'aide d'un clic droit de la souris, tout en y activant l'option **édition, déplacement**.

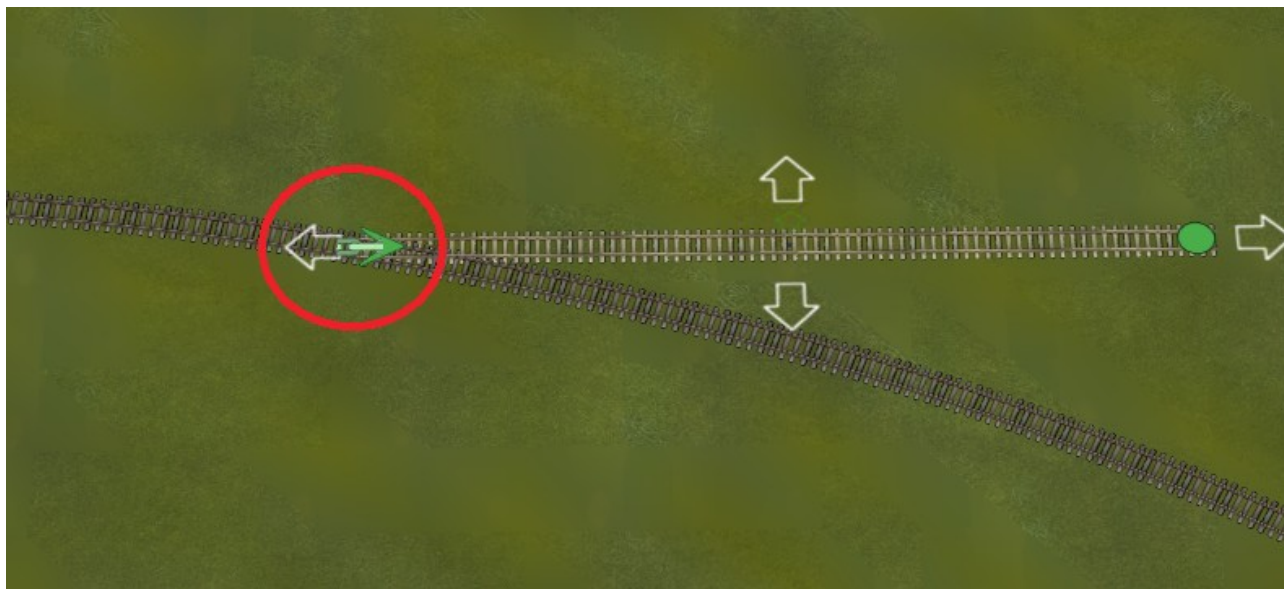
## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



Maintenez le clic gauche enfoncé et déplacez le rail jusqu'à ce que le fin ou ou le début de la voie soit positionnée à l'endroit où vous souhaitez construire l'aiguillage.



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



Vous verrez apparaître un chaînon vert au niveau du point d'assemblage.

Il vous est toujours possible d'ajuster l'emplacement de l'aiguillage en déplaçant la nouvelle voie le long de l'itinéraire existant puis en relâchant le clic gauche de la souris.



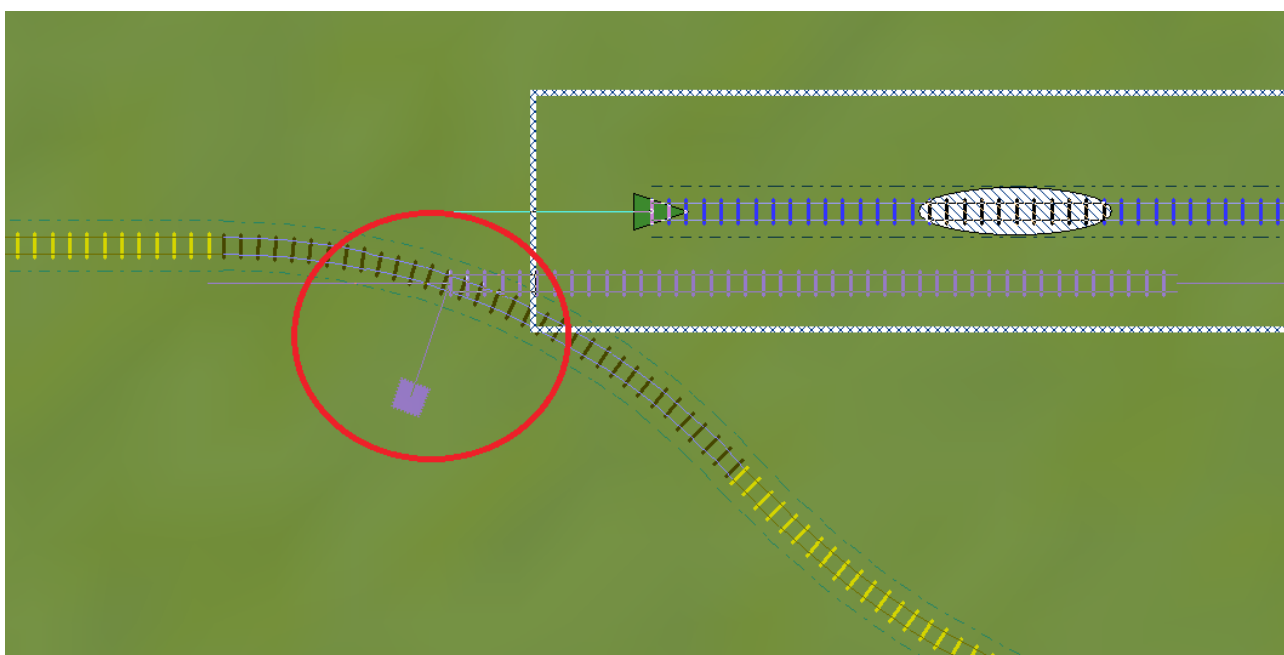
L'aiguillage sera construit automatiquement et le rail s'éloignera de la voie existante pour constituer un embranchement du nouvel aiguillage. Cette nouvelle section peut bien évidemment être prolongée en construisant une nouvelle liaison ferroviaire ou routière.

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

**Important :** cette fonction n'est disponible que lors du déplacement d'une voie et non lors de l'édition d'une voie (par exemple, lorsqu'on lui donne une courbure). La voie sur laquelle l'aiguillage doit être placé doit pouvoir être modifiée.

*Note :* La voie sur laquelle l'aiguillage a été construit sera divisée en 2 parties : La première partie est un aiguillage auquel deux voies sont maintenant raccordées : la deuxième partie de la voie divisée devient l'un des deux embranchements de l'aiguillage.

En mode 2D comme en mode 3D, les aiguillages sont construits de manière similaire. Alors qu'en mode 2D, la création d'un aiguillage est symbolisée par un triangle vert (par un carré noir si aucune connexion n'est établie), en mode 3D c'est un chaînon vert qui matérialise cette création d'aiguillage. La couleur bleue renseigne uniquement sur la connexion d'un rail et non sur une éventuelle création d'aiguillage.



L'aiguillage est construite dès que le clic gauche de la souris a été relâchée à l'issue de l'ajustement du rail.

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



### **Contrôle des éléments mobiles des véhicules.**

Les utilisateurs avancés de EEP apprécient et utilisent souvent la possibilité d'ajuster les éléments mobiles des véhicules circulant sur rails, sur routes, etc.

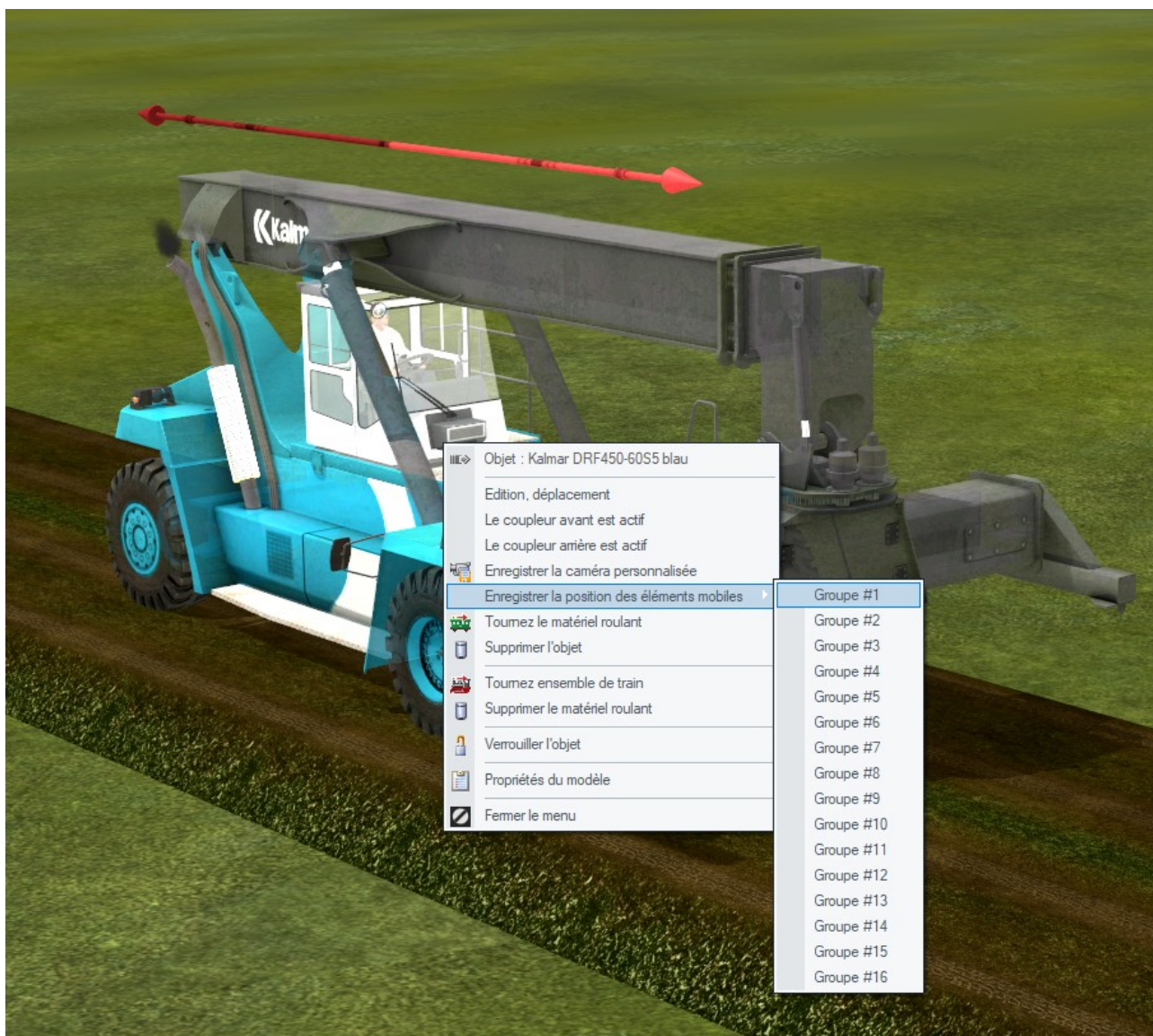
Diverses pièces mobiles du véhicule sont reliées à un axe.

Cela permet d'animer le véhicule en déplaçant ses parties mobiles : bras de grue, grappins, cordes, godets, cabines, conducteurs, pantographes, etc. Ce sont des éléments essentiels lorsqu'il s'agit de construire des modèles plus avancés.

La multitude de réglages possibles rend vite très fastidieux, un réglage des différents éléments mobiles à l'aide de plusieurs points de contact.

Pour faciliter ces opérations dans EEP, vous pouvez utiliser dès à présent la fonction permettant l'enregistrement de la position de l'ensemble des éléments mobiles d'un modèle et faire appel à cette sauvegarde en temps voulu.

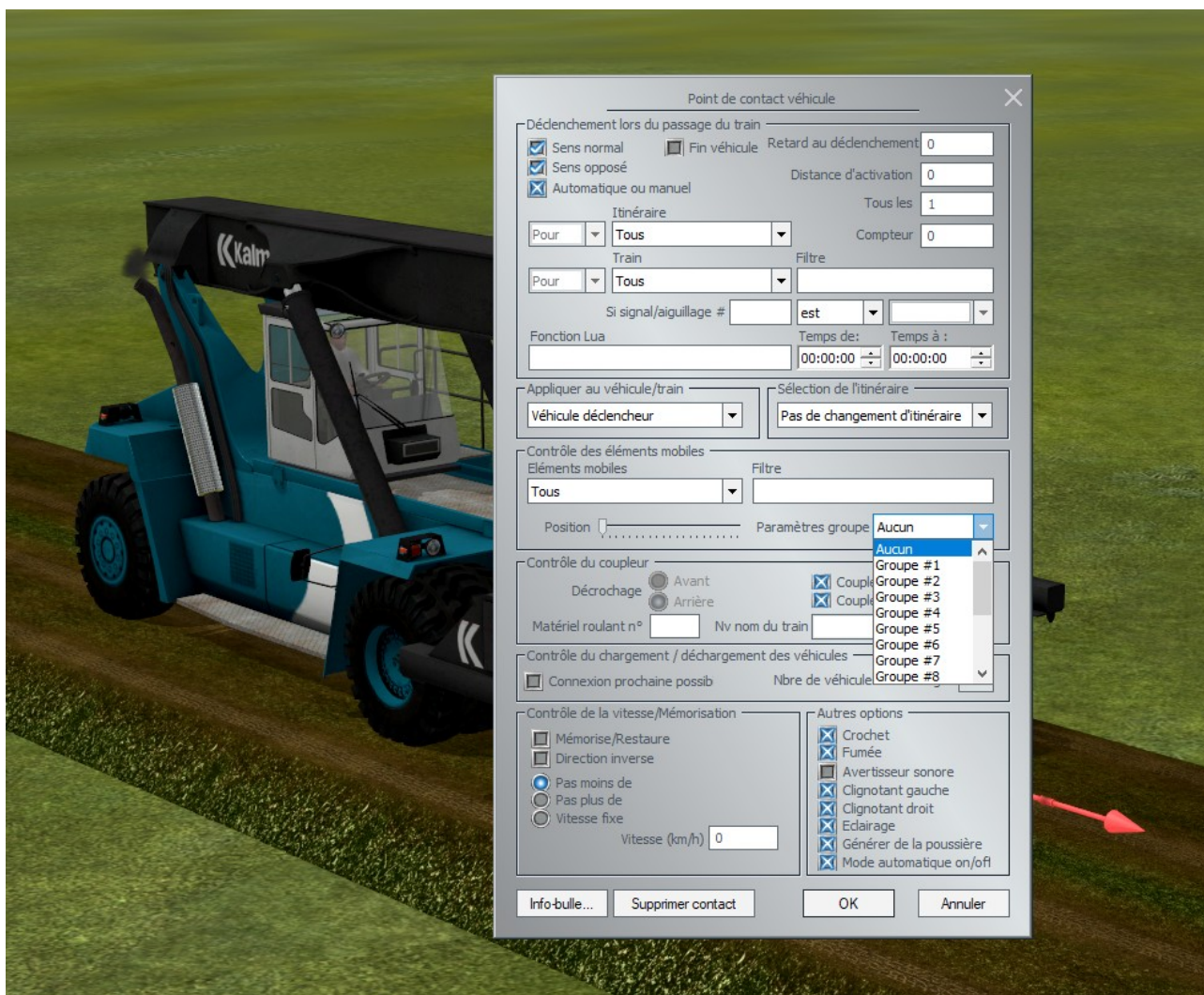
## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



Chaque groupe se souviendra des réglages spécifiques données à l'ensemble des éléments mobiles d'un modèle.

C'est un outil très utile qui vous permettra de définir tous les éléments mobiles tels qu'ils ont été enregistrés, soit à l'aide d'un seul point de contact, soit à l'aide d'une nouvelle fonction (Lua).

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

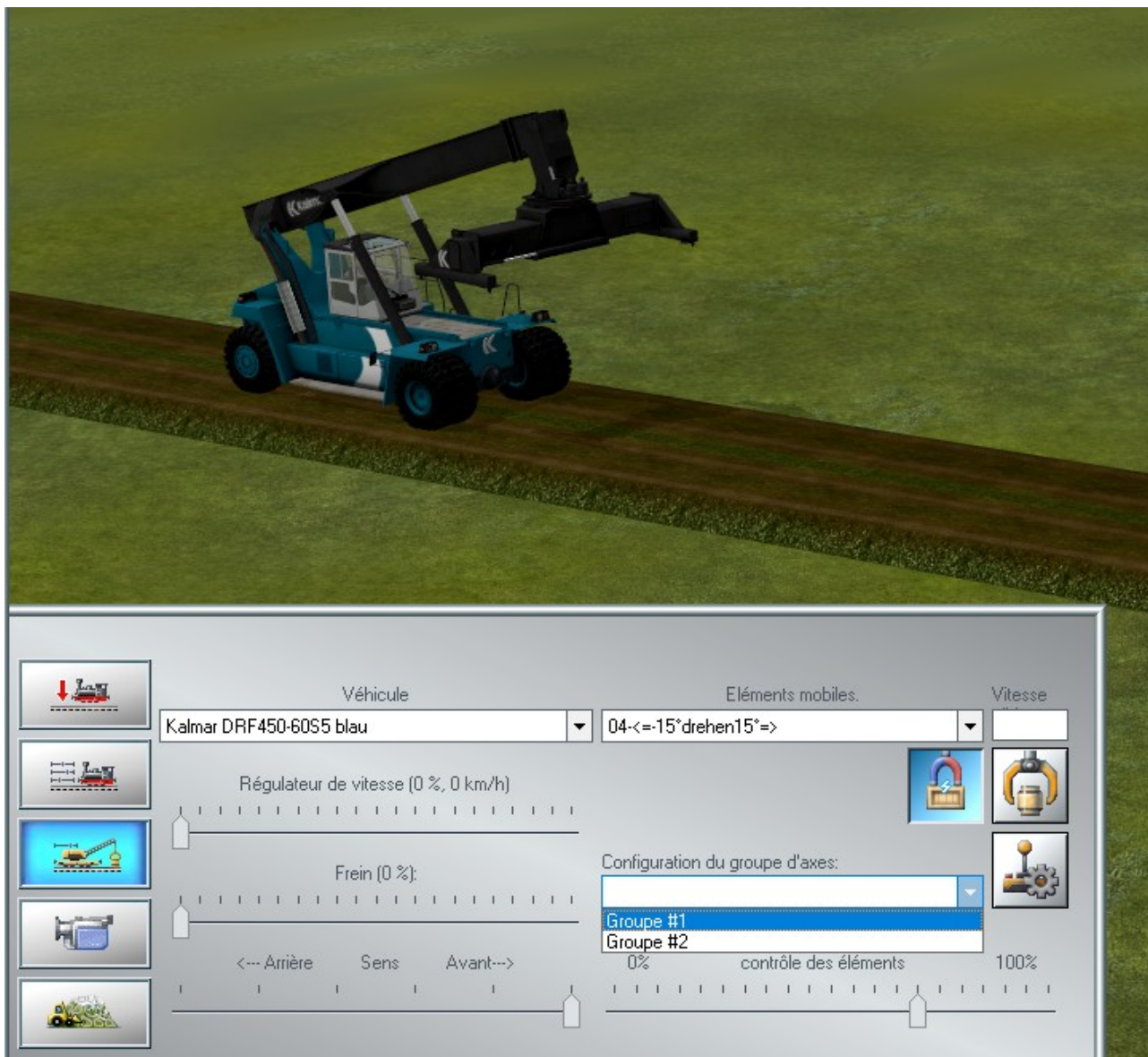


Il était jusqu'à présent difficile de régler avec finesse un groupe d'éléments mobiles. La plupart du temps, il était nécessaire de placer un point de contact temporaire afin de pouvoir tester les réglages, réinitialiser le cas échéant les axes puis sauvegarder à nouveau une fois les réglages trouvés.

Ce problème a été résolu avec la possibilité de **sauvegarder le positionnement des axes des éléments mobiles sous forme de groupe**.

Désormais, EEP vous donne la possibilité de choisir parmi les différents groupes de réglages d'axes sauvegardées.

## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



Si ces réglages devaient être modifiés, il vous suffit de changer les paramètres des axes en mode édition et de les enregistrer à nouveau dans le même groupe d'axes ou dans un groupe différent.

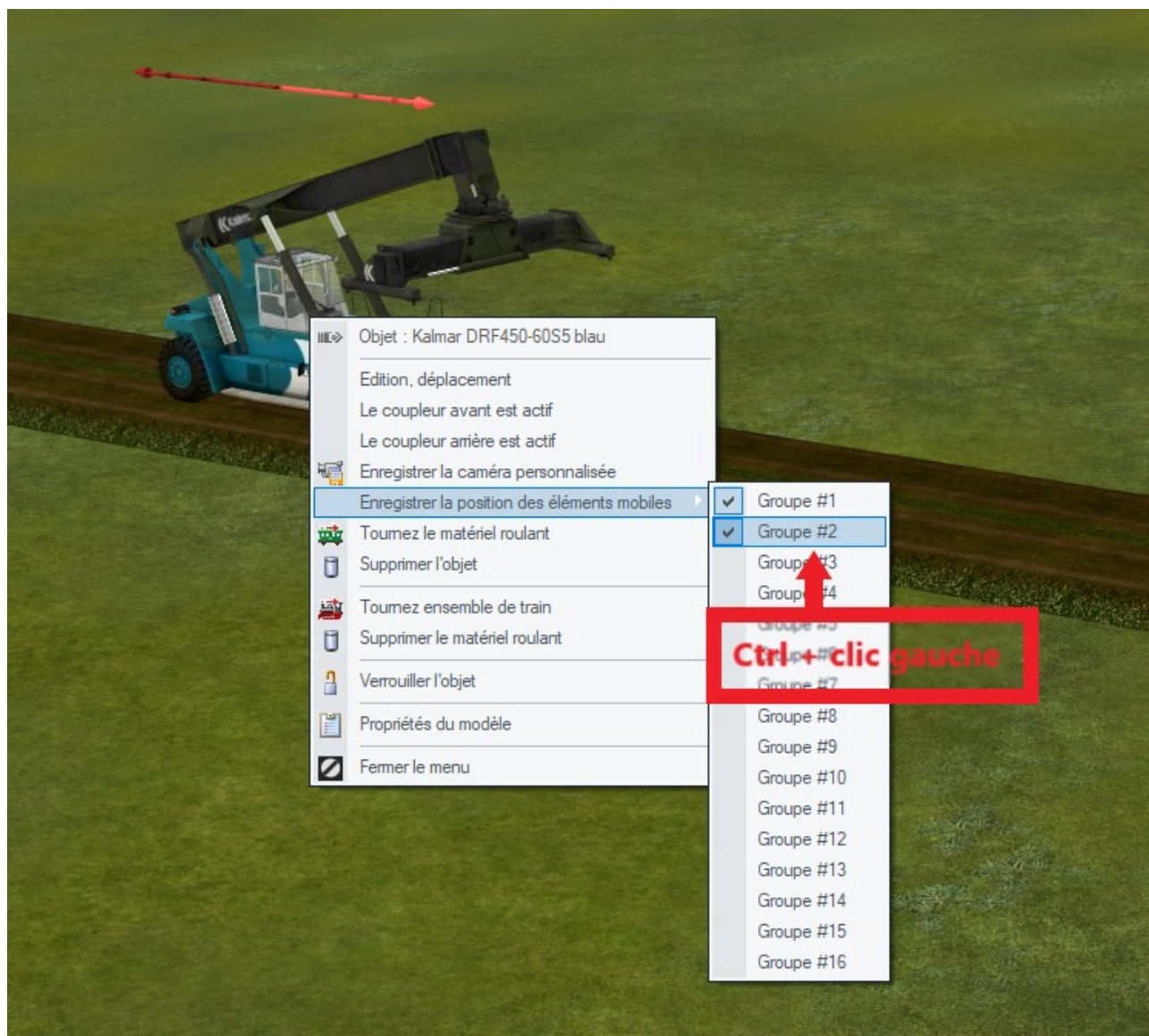
Cela vous donne des possibilités supplémentaires pour manœuvrer des machines complexes qui peuvent effectuer des actions stockées dans un groupe d'axes une fois qu'elles se trouvent à l'endroit souhaité.

Certains nouveaux modèles peuvent déjà avoir des paramètres de groupes d'axes prédéfinis par le créateur.

**Note :** Pour supprimer un groupe d'axes enregistré, maintenez la touche Ctrl enfoncée en mode d'édition du modèle.



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

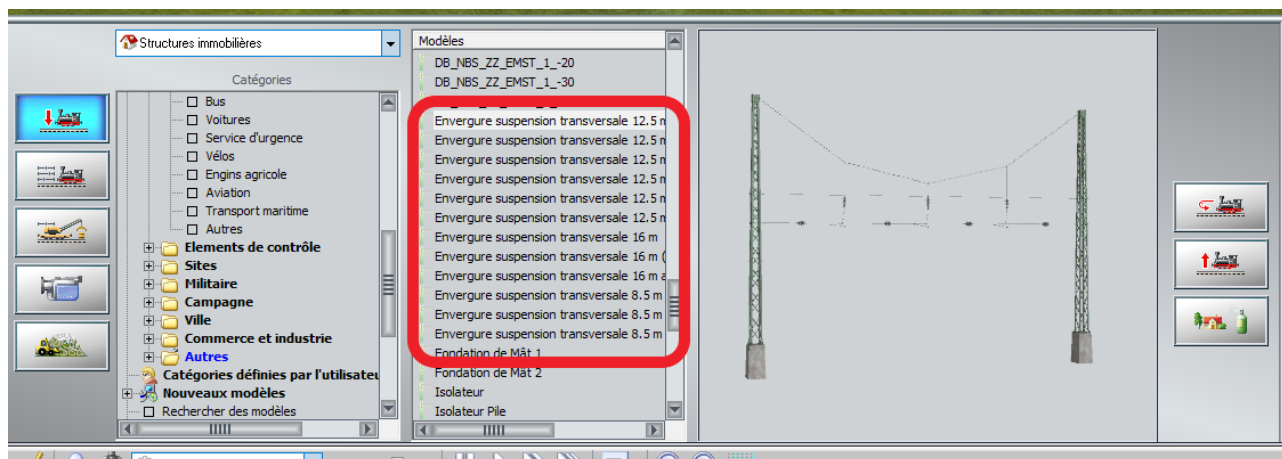


### Double mâts de caténares configurables.

Ce plugin 2 vous permet de configurer librement certains modèles de double mâts pour la traction électrique. Dorénavant l'utilisateur peut depuis la fenêtre des propriétés du modèle destiné aux voies électrifiées définir le nombre d'accès électriques et, ce qui est important, la distance entre eux (distances entre les voies). Il est en outre possible de configurer ce que l'on appelle le zigzag et d'entrer une valeur de décalage appropriée pour la ligne électrique. Dans cette fenêtre, nous avons également la possibilité d'indiquer si le câble porteur doit avoir un isolateur électrique ou non, en l'occurrence définir si les tractions sont alimentées avec des tensions différentes ou non.

# Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

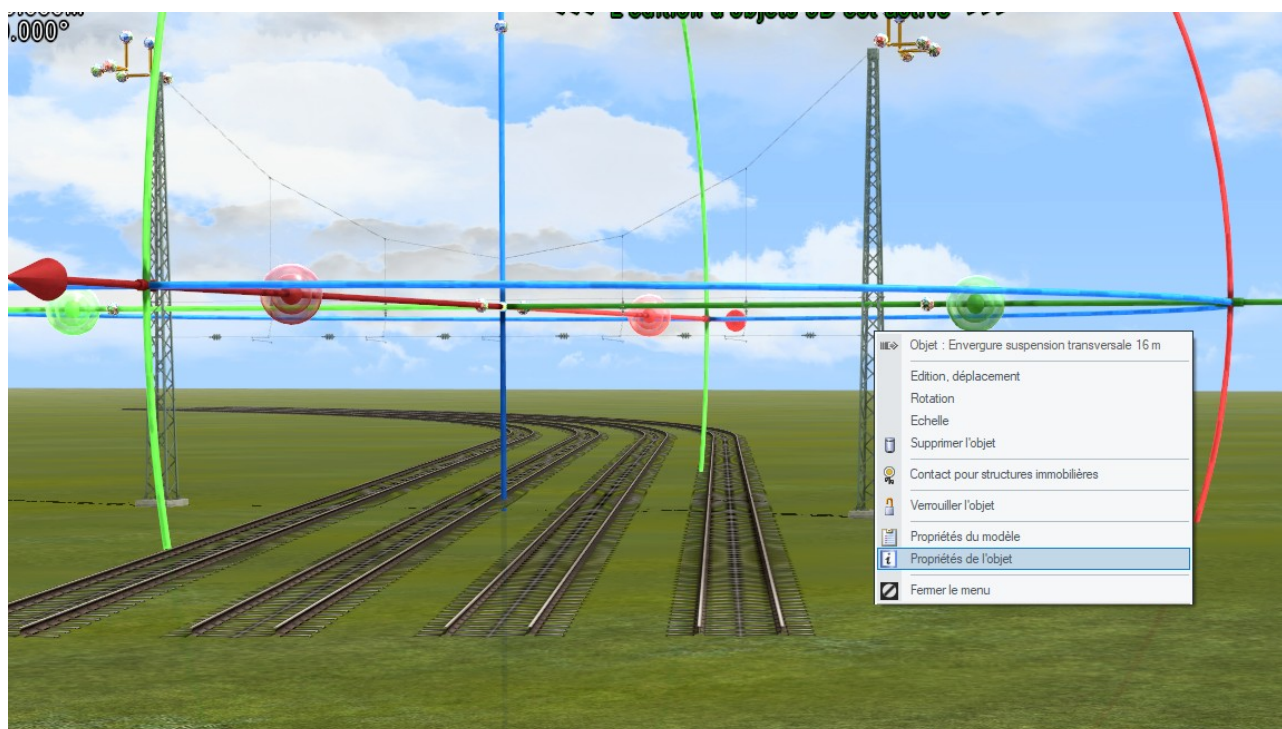
Ces modèles se trouvent dans le groupe Immobilier sous le nom suivant :  
**Envergure suspension transversale**



## Configuration de ces double mâts :

Après avoir placé le double mât à l'endroit souhaité sur votre installation, il vous faut tout d'abord ouvrir la fenêtre des propriétés du modèle. Pour ce faire sélectionnez le modèle avec le bouton gauche de la souris puis cliquez ensuite avec le bouton droit afin de faire apparaître le menu contextuel.

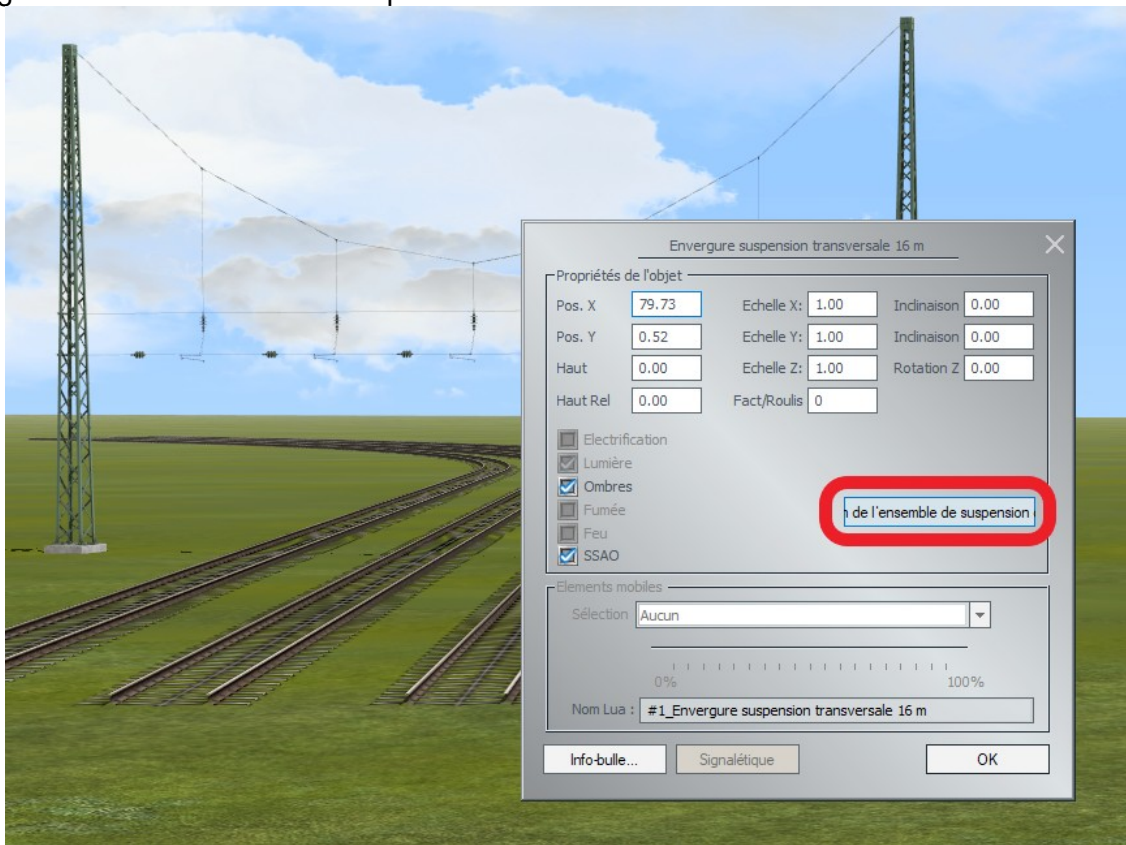
Sélectionnez : Propriétés de l'objet



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

La fenêtre des propriétés du modèle apparaît avec un nouveau bouton :

Configuration de l'ensemble de suspension



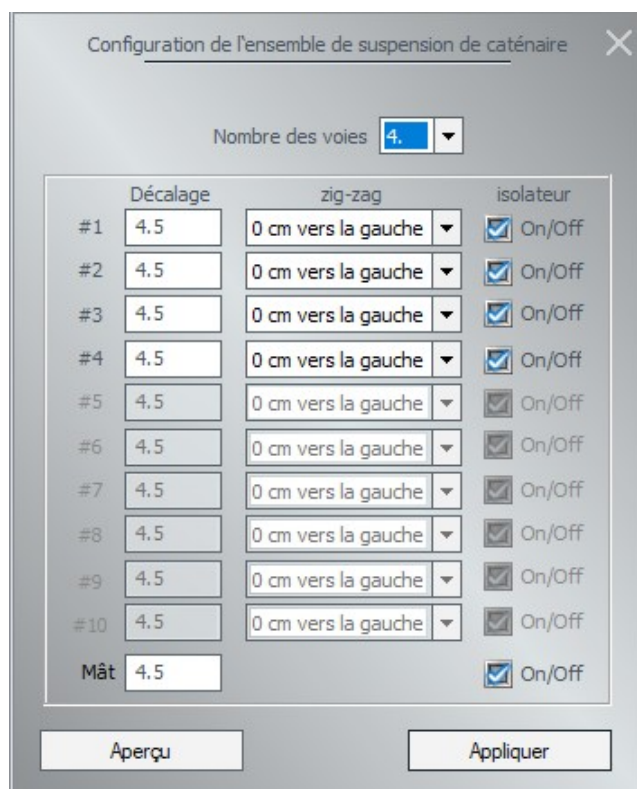
Ces modèles peuvent alors être configurés depuis la fenêtre des propriétés afin de les adapter à la disposition de nos voies.

**Nombre de voies** : le nombre de voies couvertes par la ligne aérienne

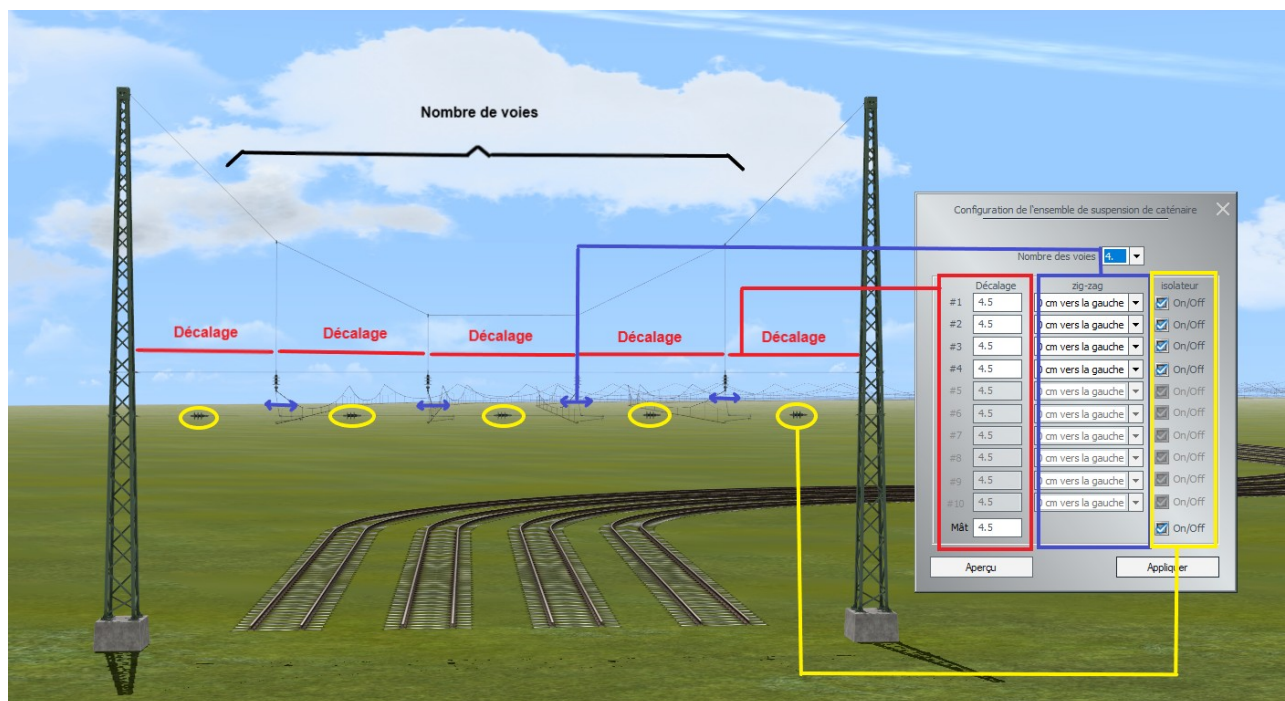
**Décalage** : Écart entre deux caténaires successives

**Zig-zag** : décalage diagonal des différentes caténaires

**Isolateur** : à l'intérieur de chaque segment, il est possible d'insérer ou non un isolateur horizontal (Dans la réalité, cela empêche l'interférence des différentes voies entre-elles (séparation du courant) lors du passage des différents engins de traction.)



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



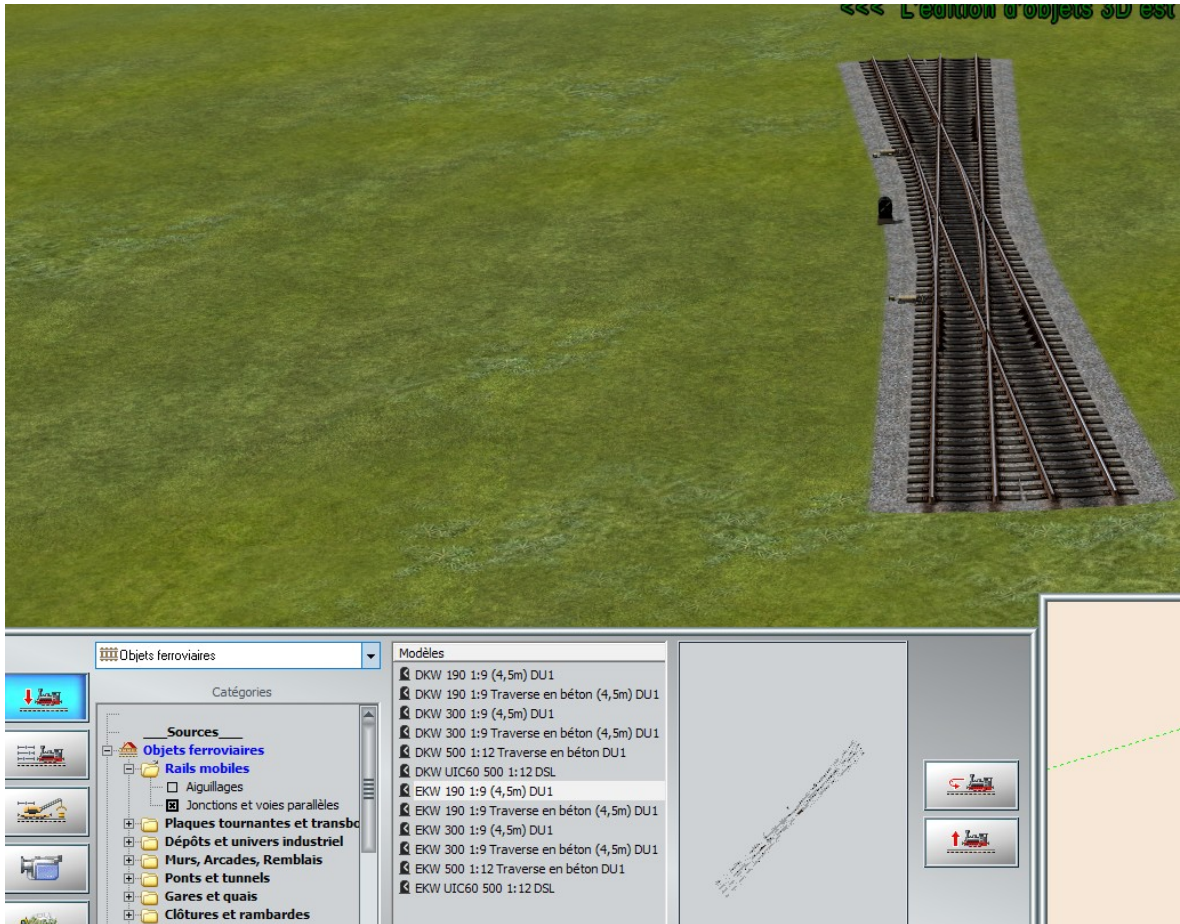
Vous trouverez d'autres modèles de mâts dans notre boutique en ligne.

### Traversées jonction simple et double animées

**EEP16 Plug-in 2** prend en charge les modèles d'aiguillage à double croisement avec des animations ferroviaires de haute qualité sur lit de gravier plus vrai que nature.

Les modèles correspondants (voir ci-dessous), par exemple DKW 190 1:9 (4,5m) DU1, se trouvent dans le magasin EEP.

# Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2



## Mode d'emploi pour le Plug-in 2 pour EEP 16.2

### Mot de la fin:

Avec la conception du Plug-in 2 pour EEP 16.2 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.

Nous souhaitons que ce second Plug-in pour EEP 16.2 vous apporte bien du plaisir.

Votre team EEP de Trend.