

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

Très chers clients, nous aimerions tout d'abord vous remercier chaleureusement pour l'acquisition du Plug-in 1 de EEP 16.1

---

*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.*

---

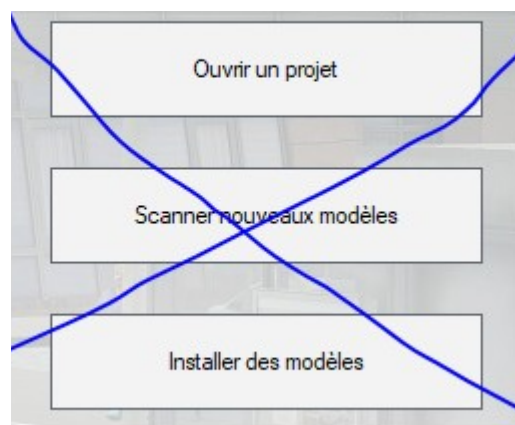
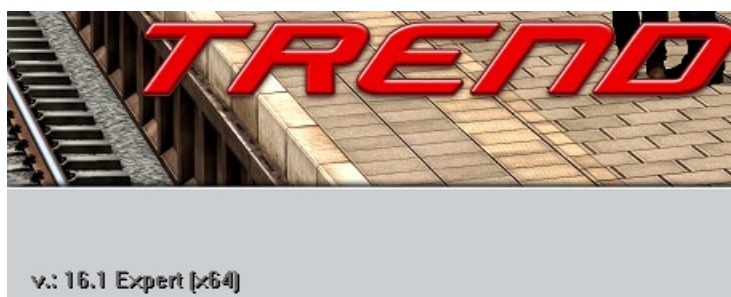
## **Glossaire:**

Glossaire .....	1
Instructions d'installation .....	2
Les nouveaux modèles .....	3
Les nouvelles fonctionnalités :	
• La nouvelle courbe : la clothoïde.....	3
• Nouvelle option pour la mise en place de modèle selon des règles pré-définies .....	4
• Extension de la possibilité de mise à l'échelle aux bitmaps de reliefs 16 bits.....	5
• ation ou non des contacteurs selon une plage horaire donnée.....	6
• Activation sélective des contacteurs vis à vis des objets à contrôler .....	7
• Décalage possible de la grille et ajout de la grille en affichage 3D .....	8
• Contacteur pour caméra spécifique à un véhicule .....	10
• Fonction de retournement d'un élément dans une rame .....	11
• Inclinaison de la caméra en mode perspective piéton.....	11
• Zoom de la caméra .....	12
• Ajout de la fonction de retour automatique d'une aiguille dans sa position initiale .....	12
• Ajout de l'option de verrouillage empêchant les liaisons en début et fin de voie .....	13
• Menu itinéraire : filtre permettant d'afficher que les contacteurs influant sur l'itinéraire .....	15
• Contrôle de l'intégralité du train en mode manuel .....	16
• Déverrouillage complet de l'intégralité des éléments verrouillés .....	16
• 30 nouvelles fonction LUA .....	18
• Fonction d'emboîtement « magnétique » lors du chargement .....	33
• Enregistrer sous : extension des possibilités .....	35
Mot de la fin .....	35

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

## Instructions d'installation

Veillez vous assurer que la mise à jour n°1 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 16.1 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.

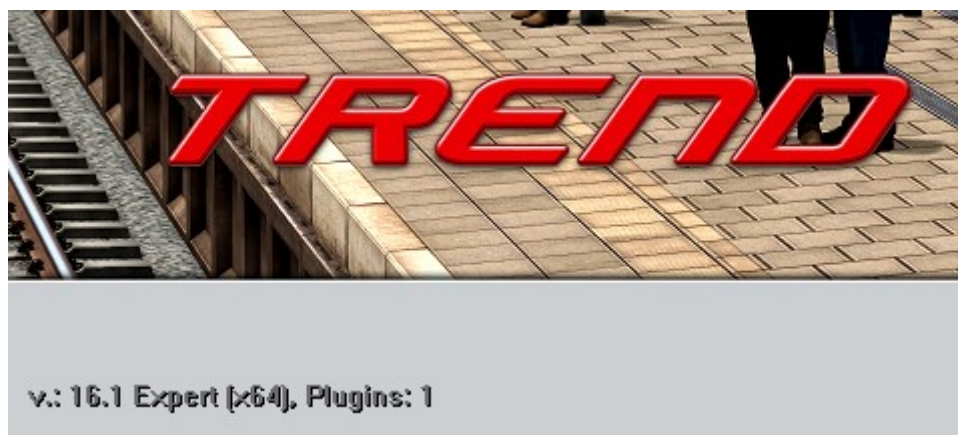


Le Plug-in dispose d'un propre installateur qui, en plus de contenir de nouveaux modèles, amène également de nouvelles fonctionnalités. Pour cette raison il n'est pas possible d'ouvrir ce fichier directement via le « scanner nouveaux modèles » de EEP16.1

### **Si besoin, veuillez quitter votre EEP 16.1**

Veillez commencer l'installation du Plug-in en double cliquant sur le fichier V16TSP10041. 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 16.1

Si l'installation s'est déroulée avec succès, alors vous apercevrez dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de lancement la version EEP 16.1 suivie de la mention Plugins 1



# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

## Nouveaux modèles contenus dans le Plug-in 1 de EEP 16.1:

Nouveaux équipements pour le pont roulant :

- Crochet
- Aimant

Nouvelles marchandises adaptées pour les nouvelles possibilités de chargement :

- Poutre en acier 40 x 28 x 500 cm.
- Caisse en bois avec anneau d'ancrage
- Ballots de bois en sapin x3
- Ballots de bois en sapin x3 (court)
- Ballots de bois en épicéa x3
- Ballots de bois en épicéa x3 (court)
- Tube en acier 60 x 500 cm.

Immobilier :

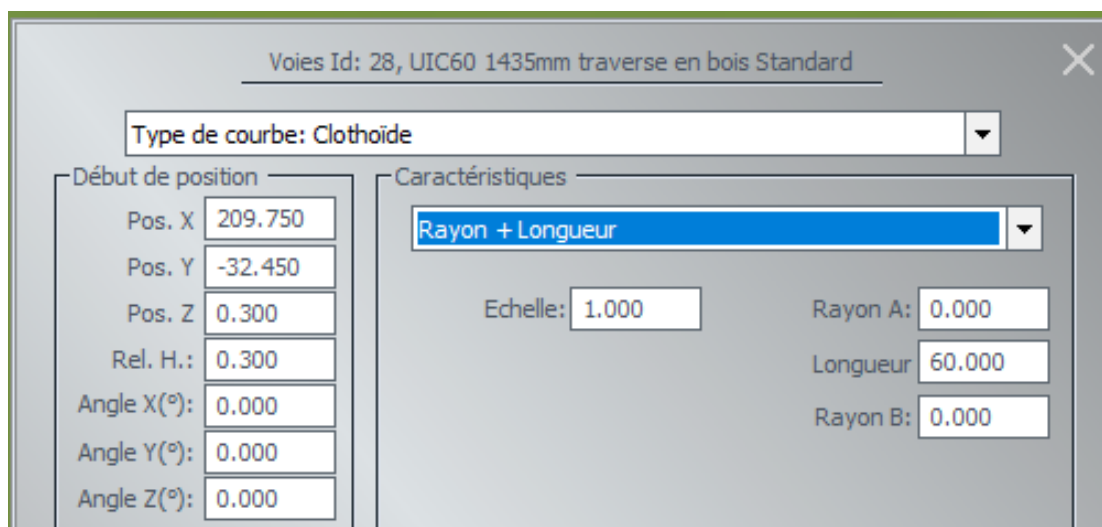
- Gare de Baden-Baden

## Nouvelles fonctionnalités offertes par le Plug-in 1 de EEP 16.1:

### Nouvelle courbe de type clothoïde

La **clothoïde** est une courbe plane avec une courbure qui s'accroît progressivement. Elle trouve toute son utilité lors des passages entre un virage et une ligne droite ou entre deux virages avec des courbures différentes.

La clothoïde peut être définie soit à l'aide  
d'un rayon + une longueur  
d'un angle + une longueur



Voies Id: 28, UIC60 1435mm traverse en bois Standard

Type de courbe: Clothoïde

Début de position

Pos. X	209.750
Pos. Y	-32.450
Pos. Z	0.300
Rel. H.:	0.300
Angle X(°):	0.000
Angle Y(°):	0.000
Angle Z(°):	0.000

Caractéristiques

Rayon + Longueur

Echelle: 1.000

Rayon A: 0.000

Longueur: 60.000

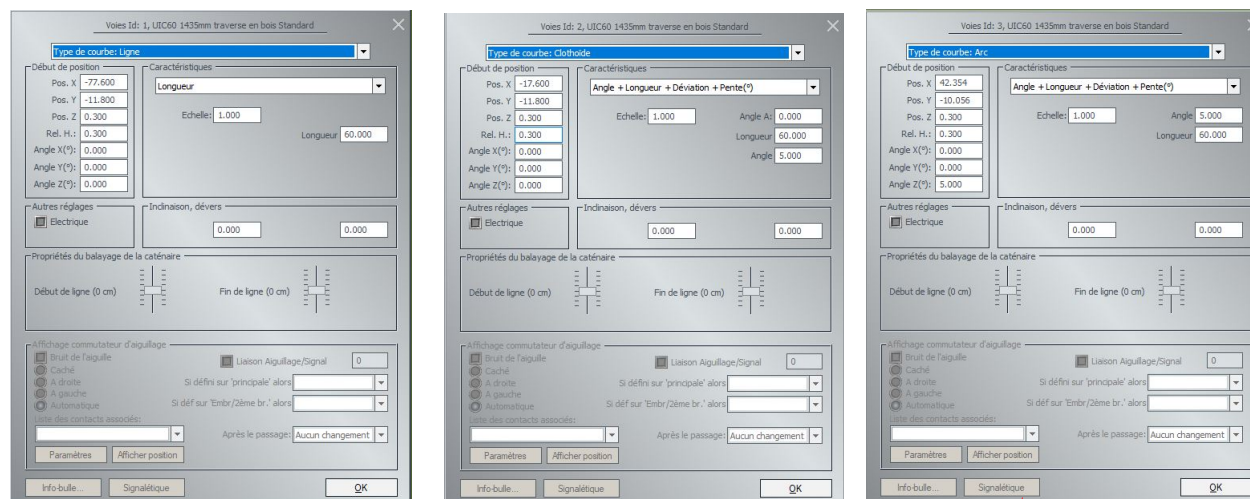
Rayon B: 0.000

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

L'angle A ou le rayon A indique la courbure de début de la voie tandis que la valeur angle B ou rayon B renseigne sur la courbure finale de la voie.

## Exemple d'utilisation :

J'aimerais passer d'une section rectiligne à une section courbe avec un angle de  $5^\circ$  et ce de manière progressive.



A mon 1<sup>er</sup> rail de type ligne je rajoute donc un 2<sup>ème</sup> rail de type clothoïde avec pour angle de début  $0^\circ$  et pour angle de fin  $5^\circ$ .

Je renseigne de ce fait l'angle A = 0 et angle B = 5. Ensuite vient mon 3<sup>ème</sup> rail de type Arc avec une courbure constante de  $5^\circ$ .

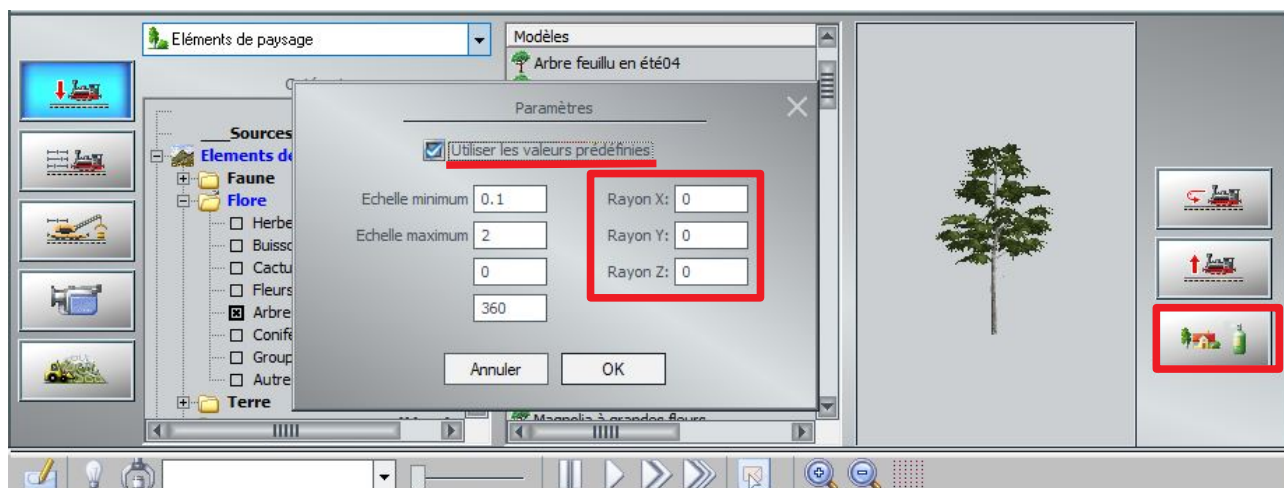
## Le menu de mise en place d'un modèle selon des règles pré-définies permet dorénavant d'ajouter un décalage aléatoire relatif au rayon.

Grâce au Plug-In 1 pour EEP 16.1, les variations aléatoires qu'il est possible d'apporter aux objets de type immobilier ou de paysages lors de leur installation ont à nouveau été étendues. (cf. 4.5.2 du manuel EEP16).

Vous pouvez désormais implanter ces modèles selon une orientation aléatoire qui se fera par rapport aux axes X, Y et Z.

## Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

Pour utiliser cette fonction, ouvrez la fenêtre de dialogue, cochez l'option « activer les valeurs prédéfinies » pour renseigner comme autrefois les valeurs relatives aux variations d'échelle, aux variations d'orientation mais dorénavant également les limites d'insertion avec un rayon relatif aux axes X, Y et Z.

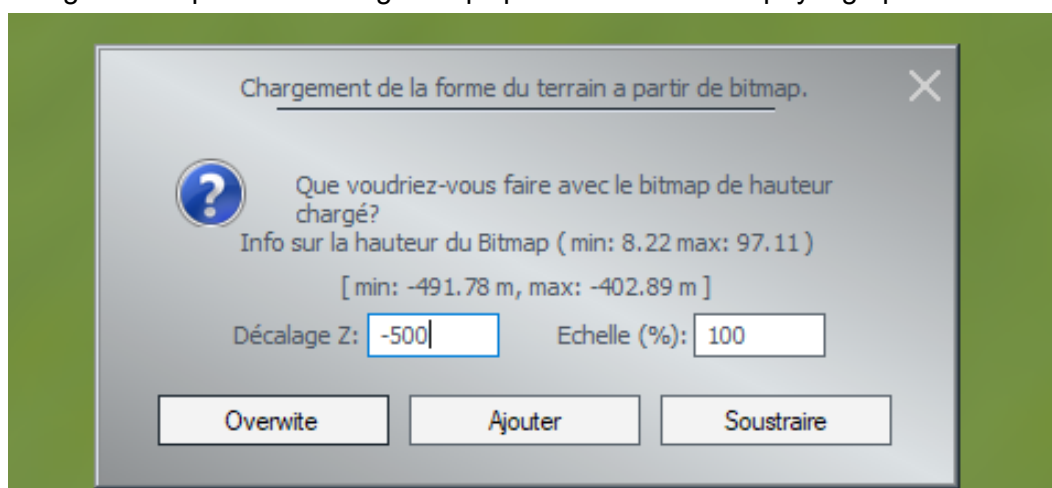


## Mise à l'échelle des fichiers relief Bitmaps dans l'affichage 2D et 3D – étendue au Bitmaps 16Bits

Les possibilités offertes pour la conception du paysage à l'aide de cartes de relief ont été étendues grâce au Plug-in 1 pour EEP 16.1 (cf. 4.3.4 du manuel EEP16) .

Jusqu'à présent il n'était pas possible d'adapter en hauteur les cartes de relief pré-enregistrés et il fallait les superposer les unes aux autres jusqu'à atteindre la hauteur souhaitée. Dorénavant il est possible d'augmenter leur échelle ou de définir un décalage initial sur l'axe des Z.

Cela évite de devoir lire plusieurs fichiers bitmaps de relief. De plus les bitmaps 16 bits sont maintenant également prises en charge ce qui permet d'obtenir un paysage plus détaillé.



### Décalage d'un fichier relief Bitmaps

## Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

Le décalage en hauteur des fichiers de type relief format Bitmaps permet par exemple de modifier la hauteur minimale et maximale des reliefs de ce fichier pour l'adapter à la hauteur des reliefs de votre projet.

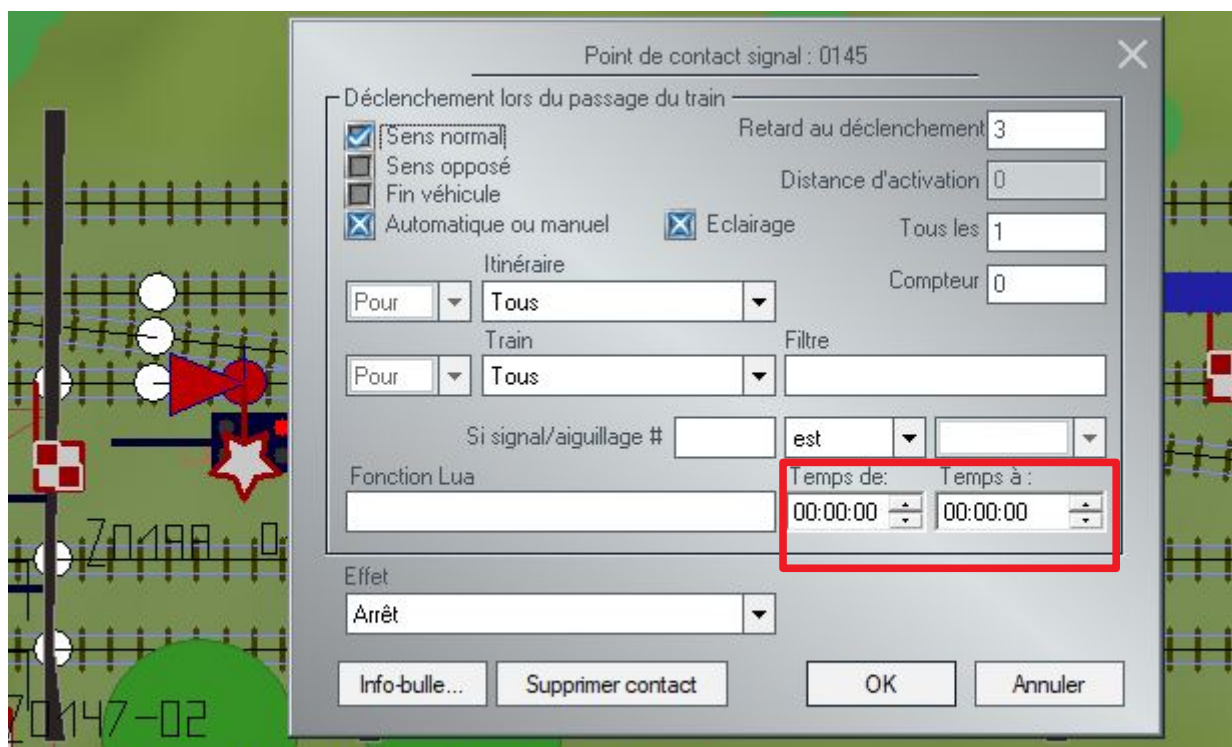
En renseignant une valeur de décalage en Z de -500, les hauteurs du fichier relief Bitmaps qui par exemple étaient de 500m au dessus de la mer pour la valeur la plus basse et 1500m au dessus de la mer pour la valeur la plus haute passeront alors à 0m au dessus de la mer et à +1000m pour le sommet le plus élevé, une fois que ce fichier sera inséré dans le projet.

### L'exécution des commandes définies par les contacteurs peut désormais être activées ou désactivées dans le temps.

En réponse à l'attente de nombreux utilisateurs de EEP, les fonctionnalités offertes par les contacteurs ont été étendues. A compter du Plug-in 1 pour EEP 16.1 il vous est désormais possible d'activer un signal selon un horaire pré-défini.

Veillez pour ce faire renseigner les champs relatifs au créneau horaire pendant lequel le signal doit accomplir la fonction demandée. Attention l'heure prise en compte est l'heure EEP.

De cette façon il vous est possible d'activer ou désactiver un contacteur à la tombée de la nuit, ce qui peut être très utile.



Cette possibilité est offerte pour tous les types de contacteurs.

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

## Les contacteurs agissent de façon sélective sur les objets devant être commandés grâce au filtre « n'est pas » disponible dans les réglages.

Il est désormais possible de régler les contacteurs plus finement en spécifiant quel objet roulant est susceptible de pouvoir l'activer ou non.

Il suffit de renseigner au niveau du cadre marqué en rouge le nom de l'objet roulant devant ou ne devant pas avoir d'influence sur le contacteur.

Point de contact véhicule

Déclenchement lors du passage du train

Sens normal  Fin véhicule Retard au déclenchement 0

Sens opposé Distance d'activation 0

Automatique ou manuel Tous les 1

Itinéraire

Pour Tous

Compteur 0

Train

Pour #Rheingold

Filtre

Pour

Pas pour /aiguillage #

est

Temps de: 00:00:00

Temps à: 00:00:00

Appliquer au véhicule/train

Véhicule déclencheur

Sélection de l'itinéraire

Pas de changement d'itinéraire

Contrôle des éléments mobiles

Eléments mobiles

Tous

Filtre

Position

Paramètres groupe

Aucun

Contrôle du coupleur

Décrochage  Avant  Coupleur avant

Arrière  Coupleur arrière

Matériel roulant n°

Nv nom du train

Contrôle du chargement / déchargement des véhicules

Connexion prochaine possib Nbre de véhicules à décharger 0

Contrôle de la vitesse/Mémorisation

Mémoire/Restaure

Direction inverse

Pas moins de

Pas plus de

Vitesse fixe

Vitesse (km/h) 0

Autres options

Crochet

Fumée

Avertisseur sonore

Clignotant gauche

Clignotant droit

Eclairage

Générer de la poussière

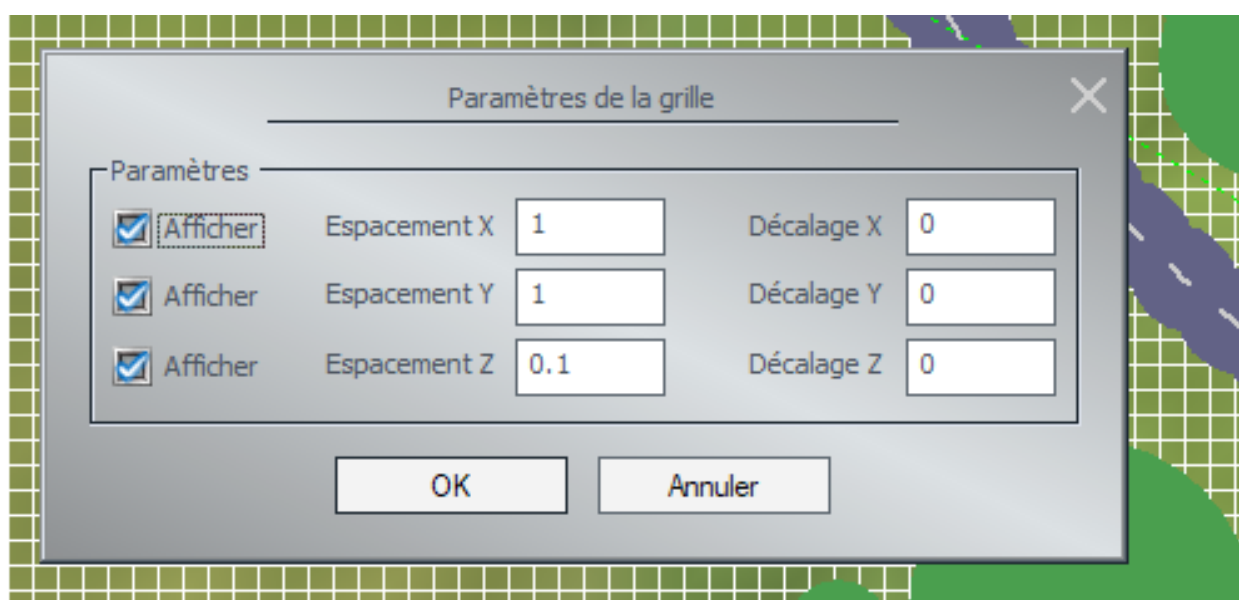
Mode automatique on/off

Info-bulle... Supprimer contact OK Annuler

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

## Décalage de la grille et nouvelle grille en mode d'affichage 3D

Des améliorations ont également été apportées au niveau de la barre de menu inférieure. Jusqu'à présent il était possible d'afficher une grille alors que l'on se trouve dans la fenêtre de plan en 2D (cf 2.2.3 du manuel EEP 16) en appuyant sur l'icône se trouvant au-dessus du numéro 3



Le Plug-in 1 pour EEP 16.1 permet de décaler cette grille dans la fenêtre de plan selon l'axe X, Y et Z.

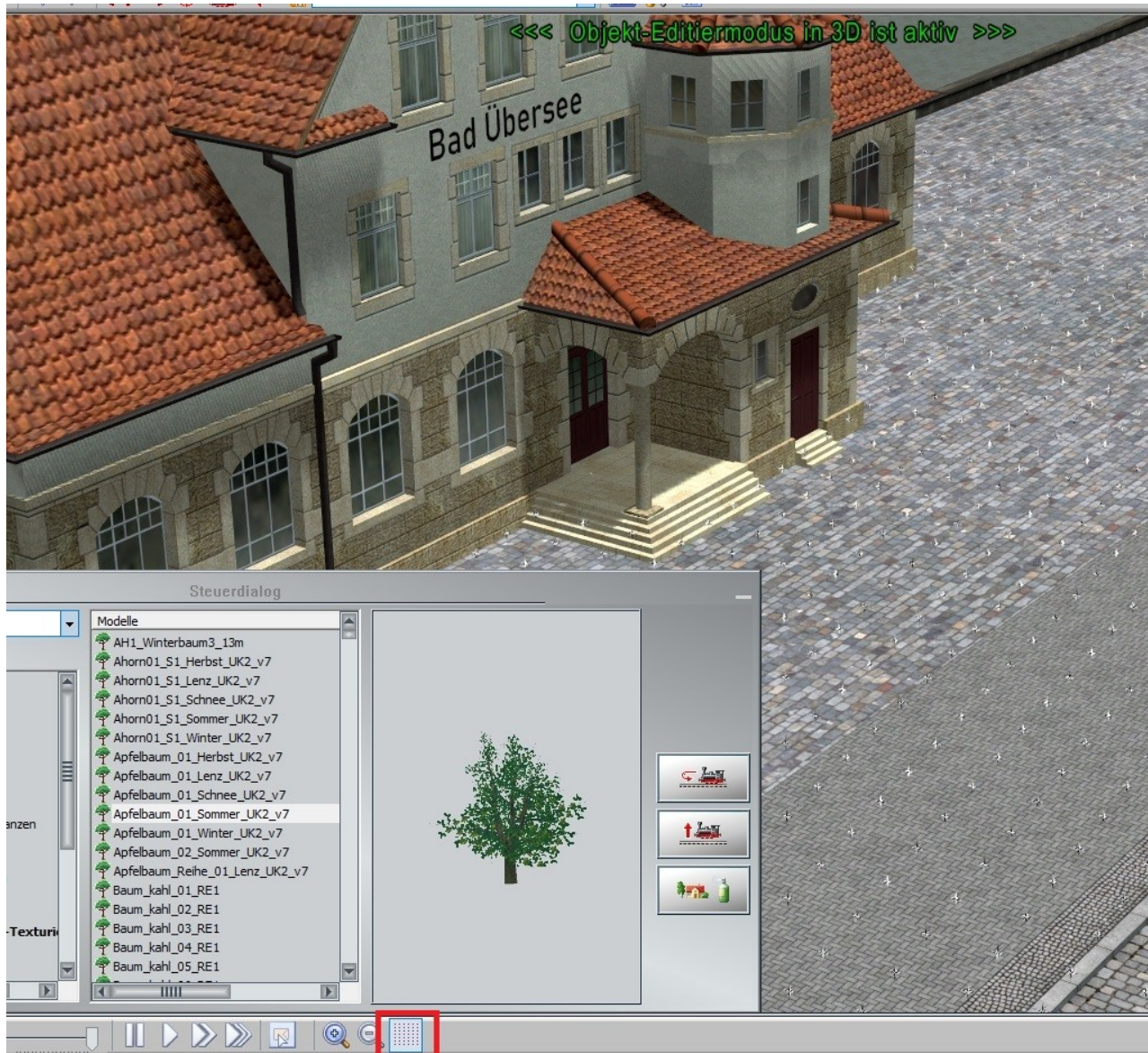
Il est maintenant également possible d'utiliser cette grille, dont on a défini les propriétés dans la fenêtre de plan en 2D, en se trouvant dans l'affichage 3D.

Si vous souhaitez modifier la grille au niveau de son décalage, veuillez tout d'abord vous rendre dans la fenêtre de plan 2D et modifier les valeurs X, Y et Z. Sinon rendez vous directement dans l'affichage en 3D.



# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

Dans l'affichage 3D et en veillant à vous trouver dans l'éditeur d'objets, cliquez sur l'icône de la grille. Dès qu'un objet est sélectionné par la souris, la grille apparaît.



## Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

### Ajout de contacteurs pour caméras relatifs à un véhicule spécifique.

Tout comme pour les contacteurs classiques, une nouvelle fonctionnalité a été implémentée afin de vous permettre d'étendre les réglages des caméras. (cf. 3.2.5 du manuel EEP 16) Il est désormais possible de spécifier si telle caméra doit s'activer ou non pour un objet roulant donné.

Dialog box titled "Contact pour caméra" with a close button (X) in the top right corner.

**Déclenchement lors du passage du train**

- Sens normal
- Sens opposé
- Fin véhicule
- Automatique ou manuel
- Eclairage

Retard au déclenchement: 0  
Distance d'activation: 0  
Tous les: 1  
Compteur: 0

Itinéraire: Pour (dropdown), Tous (text field)

Train: Pour (dropdown), #Rheingold (text field)

Filtre: (text field)

Fonction Lba: (text field)

Temps de: 15:00:00 (time field)

Temps à: 16:00:00 (time field)

**Contrôle de la caméra**

Sélection caméra de départ: Aucune (dropdown)

Sélection caméra suivante: Aucune (dropdown)

Perspective: Aucune (dropdown)

Durée: 5 (text field)

Caméra pour le train: Courant (dropdown)

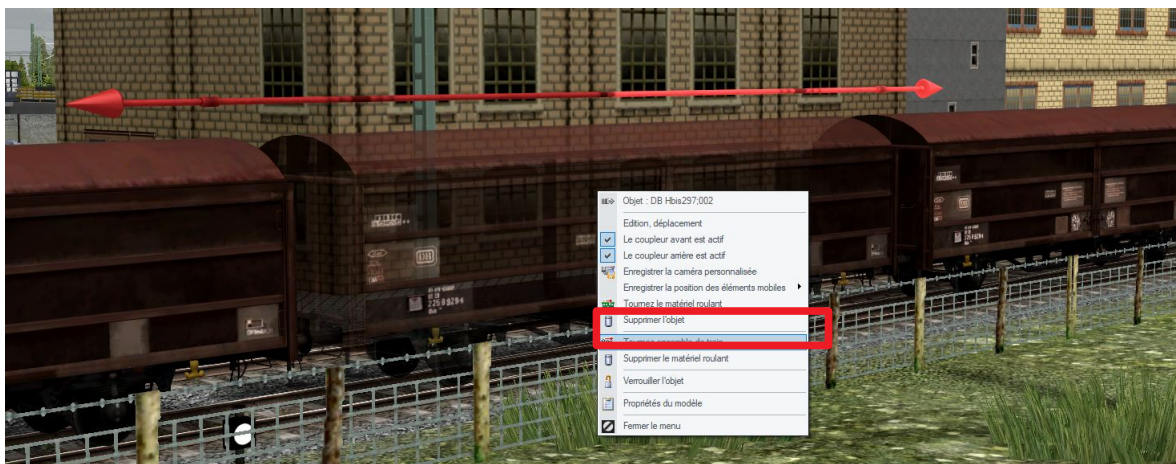
Ne pas interrompre

Buttons: Info-bulle..., Supprimer contact, OK, Annuler

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

## Ajout d'une nouvelle fonction en mode d'affichage 3D permettant de retourner un élément dans une rame de train.

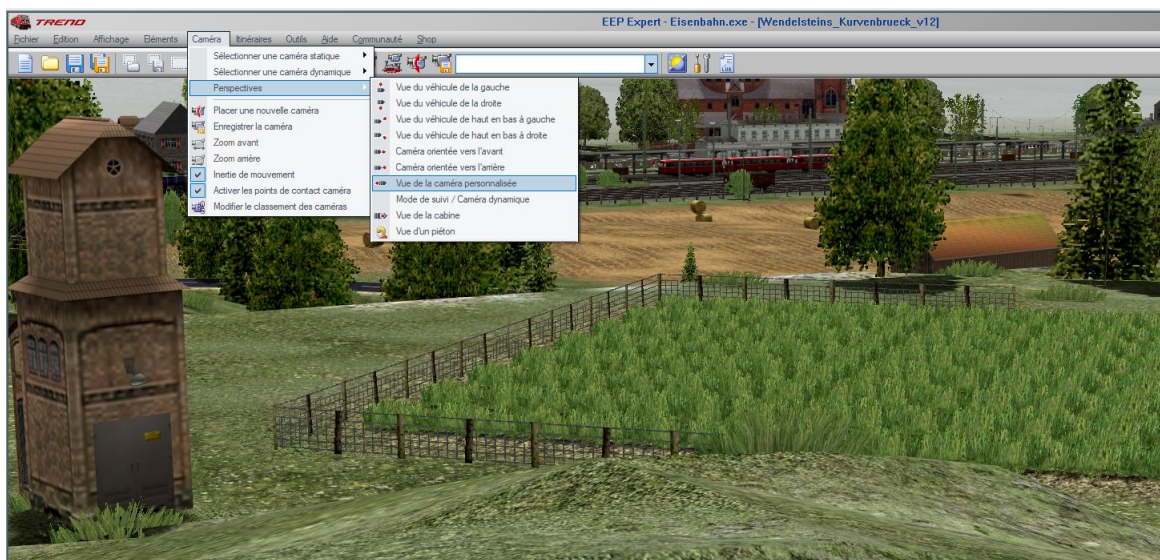
Dans le cadre de l'évolution de EEP nous avons rendu possible le retournement d'un seul élément dans une rame de train. Pour ce faire, alors que vous vous trouvez dans la fenêtre de commande, faites un clic droit sur l'élément à tourner afin d'afficher la fenêtre de dialogue ci-dessous dans laquelle cette nouvelle possibilité est désormais listée.



Un simple clic gauche sur cette fonction a pour résultat de retourner l'élément de la rame sélectionné.

## Modification de l'inclinaison de la caméra en mode perspective « vue d'un piéton »

Parmi les améliorations apportées par le Plug-in 1 pour EEP 16.1, nous trouvons également l'adaptation automatique de l'inclinaison de la caméra dans le mode perspective « vue d'un piéton ». La caméra tient désormais compte de la topographie et délivre une vue fidèle à ce que serait celle d'un piéton évoluant sur le terrain en question.



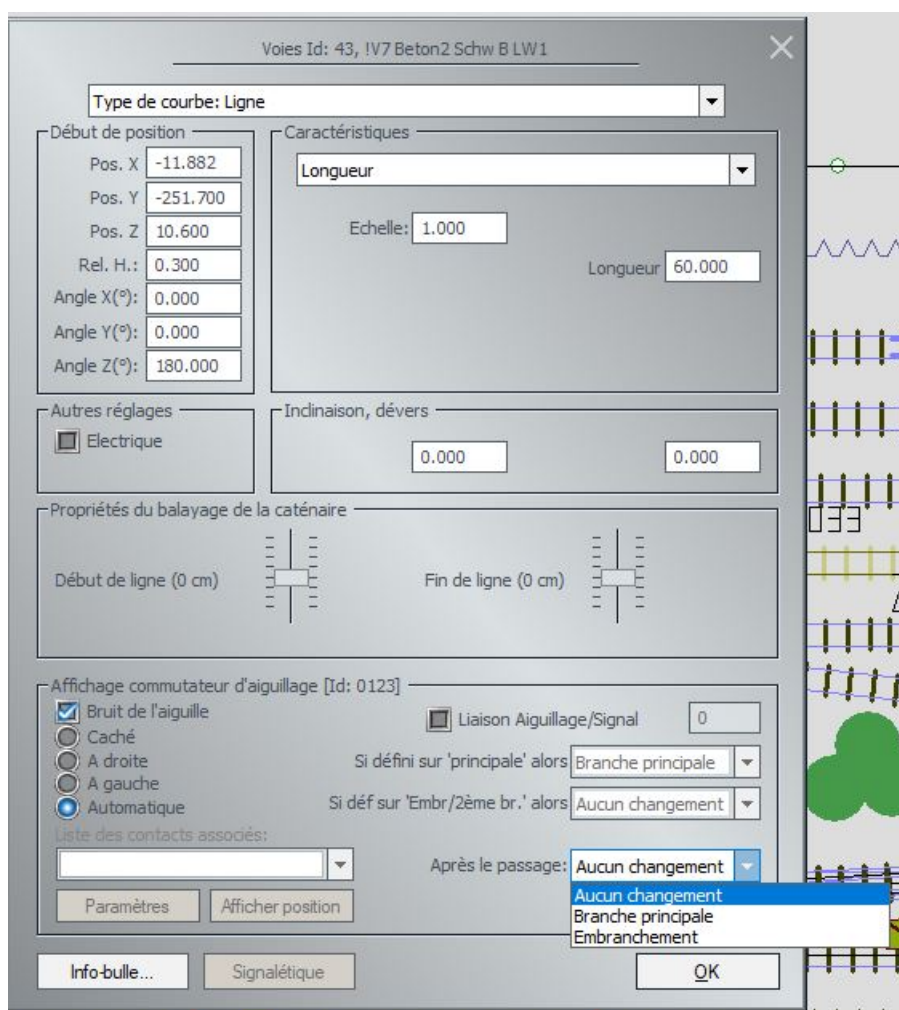
# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

## Zoom de la caméra à l'aide de la touche <sup>2</sup>

Alors qu'il était possible de déplacer une caméra vers l'avant à l'aide de la barre espace, il est maintenant possible avec le Plug-in 1 pour EEP 16.1 de faire un zoom sur un objet en utilisant la touche <sup>2</sup>

## Ajout de la fonction permettant à l'aiguille de retrouver sa position initiale après le passage du train.

Lors de l'utilisation de cette fonction, il n'est plus nécessaire de placer un second contacteur afin de faire en sorte que l'aiguille retrouve sa position initiale. Cette fonction s'active lorsque le dernier wagon de train a quitté le rail comportant l'aiguille concernée.

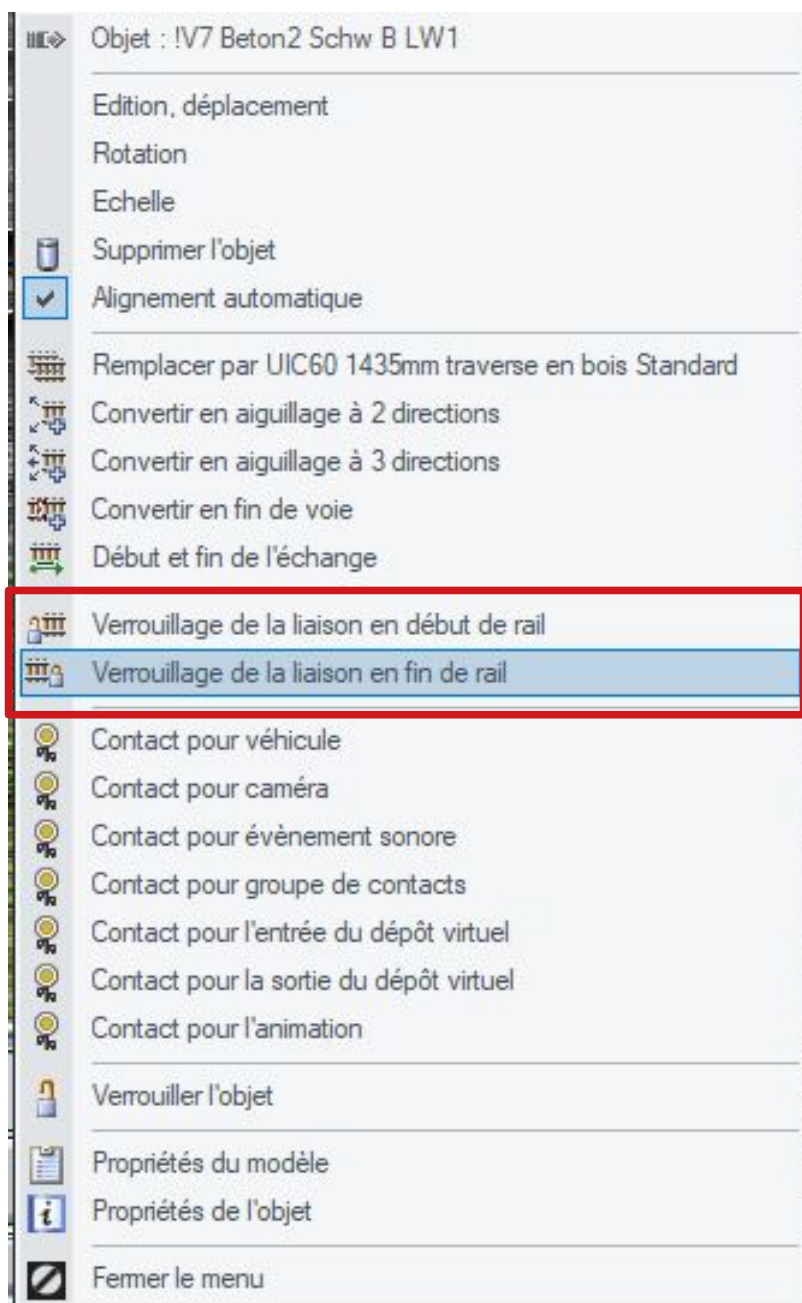


Là encore ce souhait émanant d'utilisateurs EEP a pu être réalisé et implémenté par les programmeurs avec le présent Plug-in 1. Veuillez noter que dans le cas des combinaisons de voies pré-existantes, ce menu ne peut être ouvert uniquement qu'en se trouvant dans la fenêtre d'affichage 2D.

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

## Ajout d'un verrouillage empêchant une liaison en début et ou fin de voie de circulation.

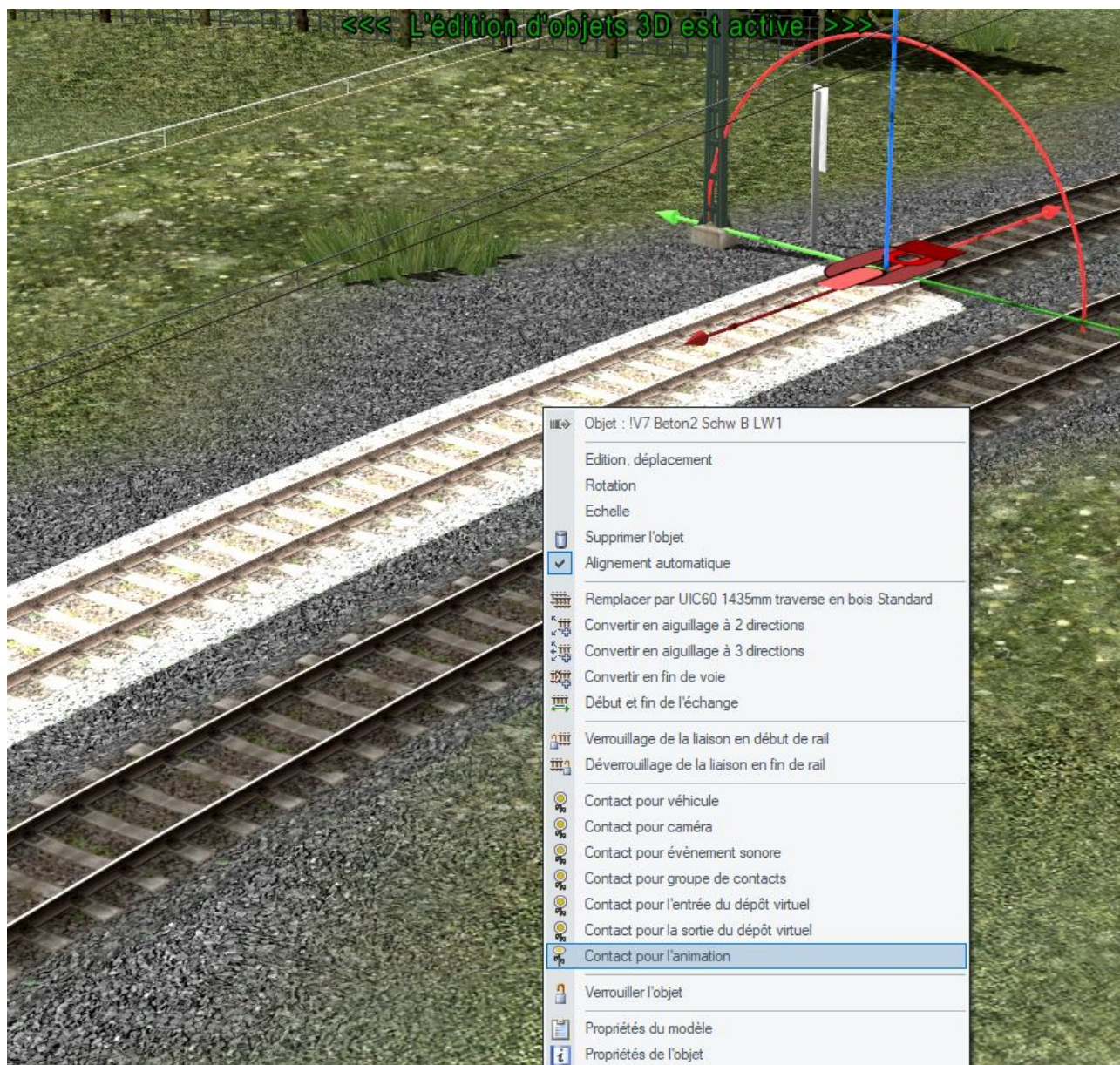
Grâce au Plug-in 1 pour EEP 16.1 il est désormais possible d'empêcher la liaison accidentelle de voies entre elles à l'aide de cette nouvelle fonctionnalité disponible tant dans l'éditeur 2D que dans l'éditeur 3D.



## Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

Pour faire usage de cette fonctionnalité tant en mode 2D qu'en mode 3D, faites un clic droit sur le rail concerné et dans ce menu contextuel faites un clic gauche pour en verrouiller soit le début soit la fin. Les verrouillages aux extrémités des rails sont indiqués en rouge lorsque l'on se trouve en mode d'affichage 3D.

Pour le déverrouillage, veuillez procéder de même en sélectionnant le rail concerné d'un clic droit.



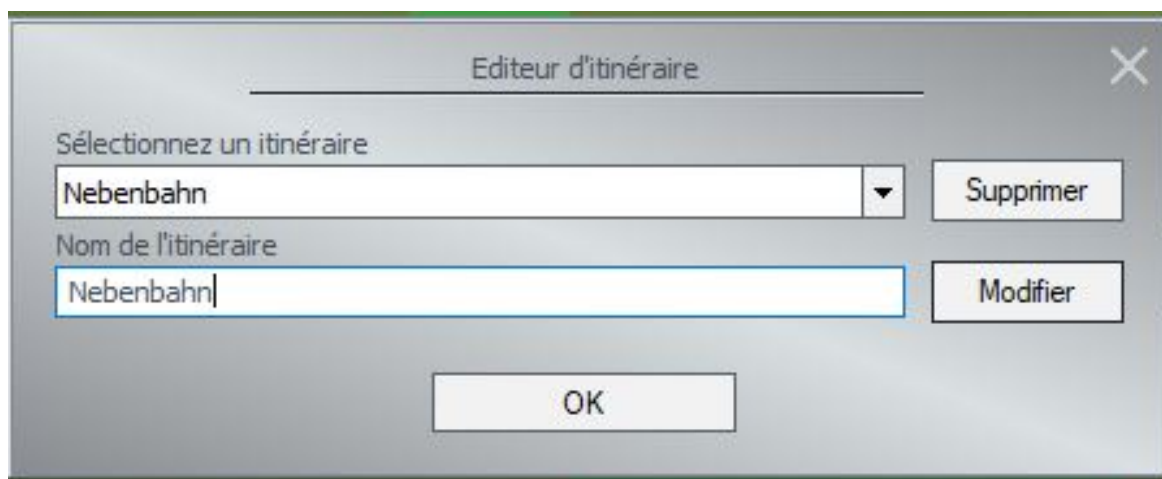
## Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

### Ajout d'un filtre dans la fenêtre de dialogue «éditeur d'itinéraire». Sélection des contacteurs par rapport à une route

Une nouvelle amélioration permet à compter du Plug-in 1 pour EEP 16.1 de ne faire apparaître que les contacteurs relatifs à une route spécifique. (cf 6.3.1 du manuel EEP 16 – définition et installation des routes). Ce filtre permet d'afficher uniquement les contacteurs ayant une influence sur une route donnée. Ce filtre peut être activé en se rendant depuis l'affichage 2D ou 3D dans le menu « Itinéraire » puis « éditeur d'itinéraires », il suffit alors de renseigner la route souhaitée et de valider avec OK.



Il est possible d'annuler ce filtre en se rendant à nouveau dans ce même menu puis de valider ce dernier sans ayant spécifié de nom de route.



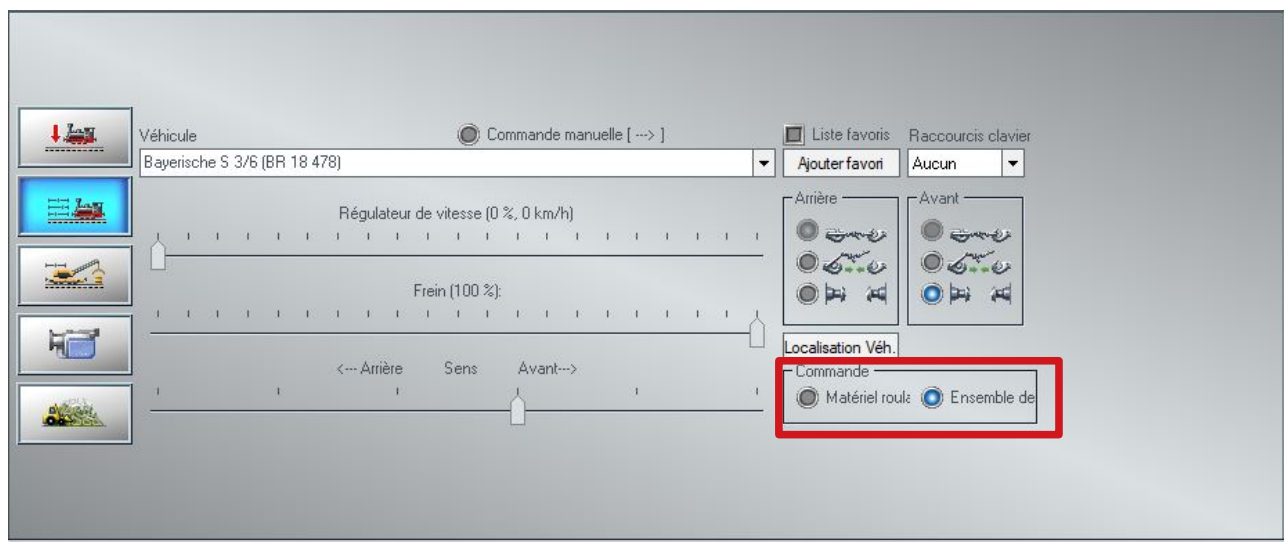
Cette nouvelle fonctionnalité intéressante émanant de la demande d'utilisateurs de EEP, a pu encore une fois être créée et ajoutée.

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

## Contrôle de l'intégralité du train en mode manuel

Le Plug-in 1 pour EEP 16.1 permet le contrôle de l'intégralité du train en mode manuel.

Pour activer cette fonction depuis la fenêtre de commande, cochez le champ marqué en rouge et sélectionnez « rame de train ». De cette façon votre action, par exemple libérer le frein, se répercute non plus uniquement sur un wagon, mais sur l'ensemble du train.

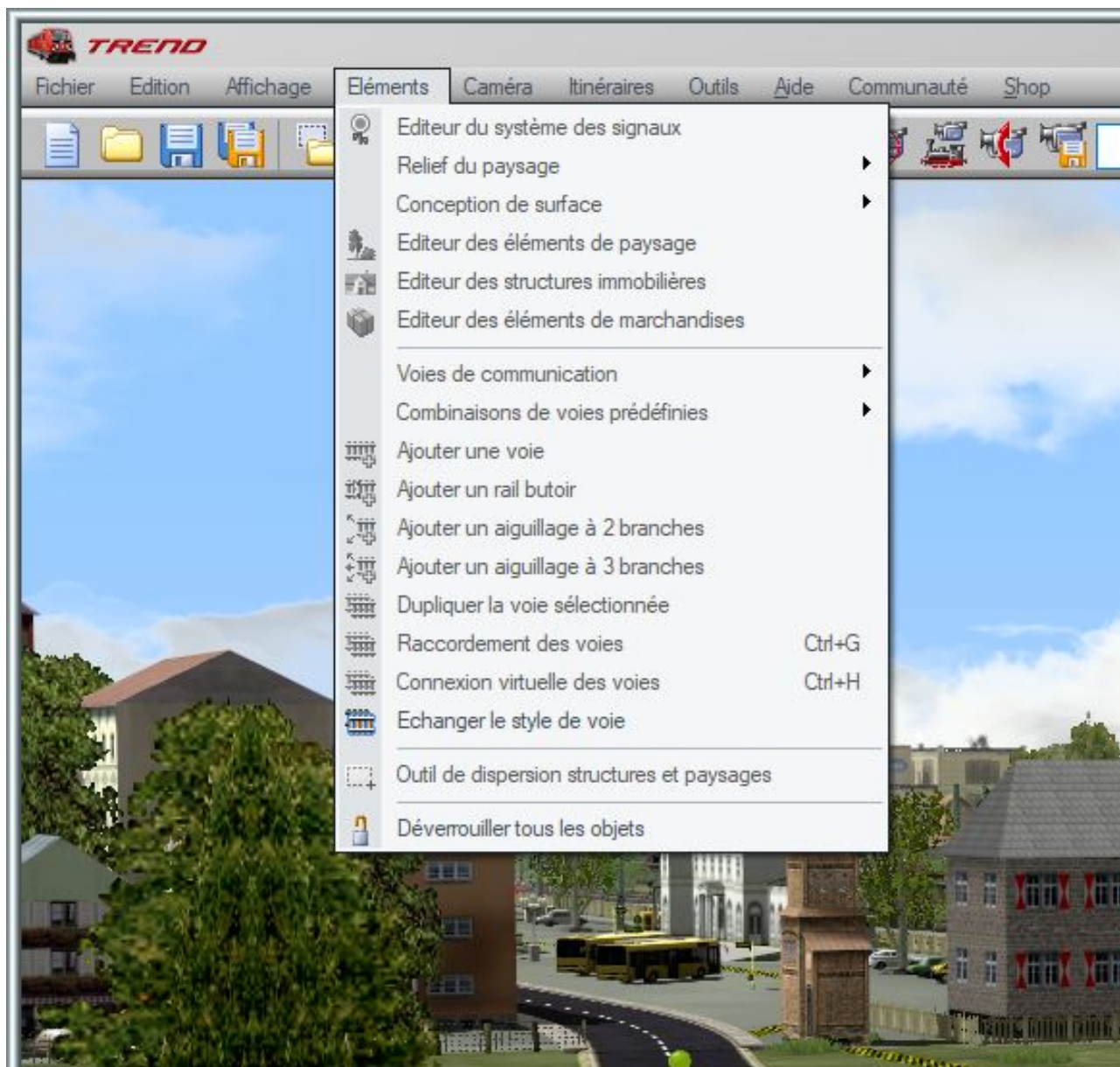


## Déverrouillage complet de l'ensemble des objets verrouillés.

A la demande répétée des usagers, le Plug-in 1 pour EEP 16.1 apporte enfin la possibilité de déverrouiller l'ensemble des objets verrouillés à l'aide d'une action centralisée. Cette fonction se trouve dans le menu «Elements»



# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1



## **Information importante :**

Cette fonctionnalité n'influe pas sur les rails dont les extrémités sont verrouillées. Elle peut être utilisée soit en se rendant dans le menu indiqué ci-avant ou en utilisant la combinaison de touches Ctrl+Majuscule+Clic droit sur l'objet concerné

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

## 30 nouvelles fonctions pour LUA

Avec le Plug-in 1 pour EEP 16.1 vous disposez de 30 nouvelles fonctions LUA :

<b>EEPActivateCtrlDesk()</b>		<b>EEPActivateCtrlDesk("#Nom du GBS)</b>
<b>Type</b>	Fonction	
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	OK = EEPActivateCtrlDesk("#120_Stellpult")
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Appelle le pupitre commande dans la fenêtre de radar	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● L'argument est le nom complet du GBS (pupitre de commande) sous forme de chaîne de caractères</li><li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li></ul>	

<b>EEPRollingstockSetHorn()</b>		<b>EEPRollingstockSetHorn("#Nom")</b>
<b>Type</b>	Fonction	
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	OK = EEPRollingstockSetHorn("#Voiture")
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Active l'avertisseur sonore (klaxon, sifflet de train) du matériel roulant	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Le premier argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li><li>● Le second argument est soit <b>true</b> (= en fonction) ou <b>false</b> (= désactivé).</li><li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li></ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPRollingstockSetHook()		EEPRollingstockSetHook("#Nom" , true false)
<b>Type</b>	Fonction	OK = EEPRollingstockSetHook("#Camion-grue", true)
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	deux	
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Active ou désactive le crochet à marchandise du matériel roulant	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le premier argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● Le second argument est soit <b>true</b> (= en fonction) ou <b>false</b> (= désactivé).</li> <li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> </ul>	

EEPRollingstockGetHook()		EEPRollingstockGetHook("#Nom")
<b>Type</b>	Fonction	OK, Statut = EEPRollingstockGetHook("#Camion-grue")
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	
<b>Valeur retour</b>	deux	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Indique si le crochet à marchandise d'un matériel roulant spécifique est activé ou non	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée indique si le crochet est désactivé = 0 , activé = 1 , en fonction = 3</li> </ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

<b>EEPRollingstockSetHookGlue()</b>		<b>EEPRollingstockSetHookGlue("#Nom" , true false)</b>
<b>Type</b>	Fonction	OK = EEPRollingstockSetHookGlue("#Camion-grue", true)
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	deux	
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Influence le comportement des marchandises sur le crochet d'un matériel roulant	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le premier argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● Le second argument est soit <b>true</b> (= en fonction) ou <b>false</b> (= désactivé).</li> <li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> </ul>	

<b>EEPRollingstockGetHookGlue()</b>		<b>EEPRollingstockGetHookGlue("#Nom")</b>
<b>Type</b>	Fonction	OK = EEPRollingstockGetHookGlue("#Camion-grue")
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur le comportement des marchandises sur le crochet d'un matériel roulant	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● La valeur retournée indique si le maintien de marchandise est désactivé = 0 , activé = 1 , en fonction = 3</li> </ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPRollingstockGetMileage()		EEPRollingstockGetMileage("#Nom")
<b>Type</b>	Fonction	OK, Distance = EEPRollingstockGetMileage("#véhicule")
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	
<b>Valeur retour</b>	deux	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur la distance parcourue par le matériel roulant	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée indique la distance en mètres qu'à parcouru le matériel roulant depuis son utilisation dans EEP</li> </ul>	

EEPRollingstockGetPosition()		EEPRollingstockGetPosition("#Nom")
<b>Type</b>	Fonction	OK, PosX, PosY, PosZ = EEPRollingstockGetPosition("#véhicule")
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	
<b>Valeur retour</b>	quatre	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur l'emplacement du matériel roulant dans le système de coordonnées EEP	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée indique sa position X en mètres</li> <li>● La 3ème valeur retournée indique sa position Y en mètres</li> <li>● La 4ème valeur retournée indique sa position Z en mètres</li> </ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

<b>EEPRollingstockSetUserCamera()</b>		<b>EEPRollingstockSetUserCamera("#Nom",X, Y, Z,Rot X, RotY)</b>
<b>Type</b>	Fonction	OK = EEPRollingstockSetUserCamera("#véhicule", 3, 4, 5, 30, 45)
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	six	
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Positionne la caméra de suivie définie par l'utilisateur (appelée à l'aide de la touche 9)	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le premier argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● Du second au sixième argument la position X, Y, Z et l'orientation Rot X et Rot Y de la caméra par rapport au véhicule concerné sont définies</li> <li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> </ul>	

<b>EEPGetCameraPosition()</b>		<b>EEPGetCameraPosition()</b>
<b>Type</b>	Fonction	OK, PosX, PosY, PosZ = EEPGetCameraPosition()
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	aucun	
<b>Valeur retour</b>	quatre	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur le positionnement actuelle de la caméra	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée est la position X de la caméra en mètres</li> <li>● La 3ème valeur retournée est la position Y de la caméra en mètres</li> <li>● La 4ème valeur retournée est la position Z de la caméra en mètres</li> </ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPGetCameraRotation()		EEPGetCameraRotation()
<b>Type</b>	Fonction	OK, RotX, RotY, RotZ = EEPGetCameraRotation()
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	aucun	
<b>Valeur retour</b>	quatre	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur l'orientation actuelle de la caméra	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée est l'orientation X de la caméra en degrés</li> <li>● La 3ème valeur retournée est l'orientation Y de la caméra en degrés</li> <li>● La 4ème valeur retournée est l'orientation Z de la caméra en degrés</li> </ul>	

EEPSetCameraPosition()		EEPSetCameraPosition()
<b>Type</b>	Fonction	OK = EEPSetCameraPosition(3, 4, 5)
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	trois	
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Définit la position de la caméra	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le premier argument définit la position X de la caméra en mètres</li> <li>● Le second argument définit la position Y de la caméra en mètres</li> <li>● Le 3ème argument définit la position Z de la caméra en mètres</li> <li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> </ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPSetCameraRotation()		EEPSetCameraRotation()
<b>Type</b>	Fonction	OK = EEPSetCameraRotation(30, 45, 45)
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	quatre	
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Définit l'orientation d'une caméra	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le premier argument définit l'orientation de la caméra dans l'axe des X</li> <li>● Le second argument définit l'orientation de la caméra dans l'axe des Y</li> <li>● Le 3ème argument définit l'orientation de la caméra dans l'axe des Z</li> <li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> </ul>	

EEPRollingstockGetSmoke()		EEPRollingstockGetSmoke("#Nom")
<b>Type</b>	Fonction	OK, fumee = EEPRollingstockGetSmoke("#véhicule")
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	
<b>Valeur retour</b>	deux	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur l'émission ou non de fumée de la part du matériel roulant	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée indique si l'émission de fumée est désactivée = 0 ou activée =1 sur le matériel roulant</li> </ul>	



# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

<b>EEPRollingstockSetSmoke()</b>		<b>EEPRollingstockSetSmoke("#Nom", true   false)</b>
<b>Type</b>	Fonction	OK = EEPRollingstockSetSmoke("#vehicule", true)
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	deux	
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Active ou désactive l'émission de fumée de la part d'un matériel roulant	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le premier argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● Le second argument active = <b>true</b> ou désactive = <b>false</b> l'émission de fumées.</li> <li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> </ul>	

<b>EEPGoodsGetRotation()</b>		<b>EEPGoodsGetRotation("#Nom")</b>
<b>Type</b>	Fonction	OK = EEPGoodsGetRotation("#Container")
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	
<b>Valeur retour</b>	quatre	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur l'orientation de la marchandise	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est le nom complet des marchandises sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée est l'orientation en degrés par rapport à l'axe X.</li> <li>● La 3ème valeur retournée est l'orientation en degrés par rapport à l'axe Y</li> <li>● La 4ème valeur retournée est l'orientation en degrés par rapport à l'axe Z</li> </ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPStructureGetRotation()		EEPStructureGetRotation("#Nom")
<b>Type</b>	Fonction	OK, RotX, RotY, RotZ = EEPStructureGetRotation("#Tunnel")
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	
<b>Valeur retour</b>	quatre	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur l'orientation d'une construction ou d'un élément de paysage	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est le nom complet de la construction sous forme de chaîne de caractères</li> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée est l'orientation en degrés par rapport à l'axe X.</li> <li>● La 3ème valeur retournée est l'orientation en degrés par rapport à l'axe Y</li> <li>● La 4ème valeur retournée est l'orientation en degrés par rapport à l'axe Z</li> </ul>	

EEPGetWindIntensity()		EEPGetWindIntensity()
<b>Type</b>	Fonction	OK, force-du-vent = EEPGetWindIntensity()
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	aucun	
<b>Valeur retour</b>	deux	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur l'intensité du vent	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée est l'intensité du vent en pourcentage</li> </ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPGetRainIntensity()		EEPGetRainIntensity()
<b>Type</b>	Fonction	OK, intensite-de-la-pluie = EEPGetRainIntensity()
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>		
<b>Valeur retour</b>		
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur l'intensité de la pluie	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée est l'intensité de la pluie en pourcentage</li> </ul>	

EEPGetSnowIntensity()		EEPGetSnowIntensity()
<b>Type</b>	Fonction	OK, intensite-de-la-neige = EEPGetSnowIntensity()
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>		
<b>Valeur retour</b>		
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur l'intensité de la neige	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée est l'intensité des chûtes de neige en pourcentage</li> </ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EPGetHailIntensity()		EEPGetHailIntensity()
Type	Fonction	OK, intensite-de-la-grele = EEPGetHailIntensity()
Exécuté par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètres		
Valeur retour		
Pré-requis	EEP16.1	
Utilité	Renseigne sur l'intensité de la grêle	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"><li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li><li>● La 2ème valeur retournée est l'intensité de la grêle en pourcentage</li></ul>	

EEPGetFogIntensity()		EEPGetFogIntensity()
Type	Fonction	OK, intensite-du-brouillard = EEPGetFogIntensity()
Exécuté par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètres		
Valeur retour		
Pré-requis	EEP16.1	
Utilité	Renseigne sur l'intensité du brouillard	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"><li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li><li>● La 2ème valeur retournée est l'intensité du brouillard en pourcentage</li></ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPGetCloudIntensity()		EEPGetCloudIntensity()
<b>Type</b>	Fonction	
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>		OK, proportion-des-nuages = EEPGetCloudIntensity()
<b>Valeur retour</b>		
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Renseigne sur la proportion des nuages	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La 1ère valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> <li>● La 2ème valeur retournée est la proportion des nuages en pourcentage</li> </ul>	

EEPOnSaveAnl()		EEPOnSaveAnl( <b>chemin-d-enregistrement</b> )
<b>Type</b>	Fonction	
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	function EEPOnSaveAnl(chemin-d-enregistrement) print ("Le projet "..chemin-d-enregistrement.."a été enregistrée!") end
<b>Paramètres</b>	aucun	
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	EEP fait automatiquement appel à cette fonction lors de l'enregistrement du projet. Dans le script l'on définit cette fonction et l'on précise ce qu'il y a lieu de faire lors de l'enregistrement.	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est le chemin d'enregistrement du projet avec le nom du fichier sous forme de chaînes de caractères. La variable entre guillemets prend en compte cette valeur pour une nouvelle utilisation à venir.</li> <li>● EEP n'attend aucun retour lors de l'utilisation de cette fonction.</li> </ul>	

## Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPSetWindIntensity()		EEPSetWindIntensity( <b>force-du-vent</b> )
<b>Type</b>	Fonction	
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	OK = EEPSetWindIntensity(100)
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Définit l'intensité du vent	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est la force du vent en pourcentage.</li> <li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> </ul>	

EEPSetRainIntensity()		EEPSetRainIntensity( <b>intensite-de-la-pluie</b> )
<b>Type</b>	Fonction	
<b>Exécuté par</b>	Script	
<b>Défini dans</b>	EEP	
<b>Paramètres</b>	un	OK = EEPSetRainIntensity(50)
<b>Valeur retour</b>	une	
<b>Pré-requis</b>	EEP16.1	
<b>Utilité</b>	Définit l'intensité de la pluie	
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'argument est l'intensité de la pluie en pourcentage</li> <li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li> </ul>	

# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPSetSnowIntensity()		EEPSetSnowIntensity( <b>intensite-de-la-neige</b> )
Type	Fonction	
Exécuté par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètres	un	Ok = EEPSetSnowIntensity(50)
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP16.1	
Utilité	Définit l'intensité de la neige	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"><li>● L'argument est l'intensité de la neige en pourcentage</li><li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li></ul>	

EEPSetHailIntensity()		EEPSetHailIntensity( <b>intensite-de-la-grele</b> )
Type	Fonction	
Exécuté par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètres	un	OK = EEPSetHailIntensity(100)
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP16.1	
Utilité	Définit l'intensité de la grêle	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"><li>● L'argument est l'intensité de la grêle en pourcentage</li><li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li></ul>	

## Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

EEPSetFogIntensity()		EEPSetFogIntensity( <i>intensite-du-brouillard</i> )
Type	Fonction	
Exécuté par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètres	un	OK = EEPSetFogIntensity(100)
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP16.1	
Utilité	Définit l'intensité du brouillard	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"><li>● L'argument est l'intensité du brouillard en pourcentage</li><li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li></ul>	

EEPSetCloudIntensity()		EEPSetCloudIntensity()
Type	Fonction	
Exécuté par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètres	un	OK = EEPSetCloudIntensity(100)
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP16.1	
Utilité	Définit la proportion des nuages	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"><li>● L'argument est la proportion des nuages en pourcentage</li><li>● La valeur retournée est <b>true</b> lorsque l'exécution a réussi, <b>false</b> dans le cas contraire</li></ul>	

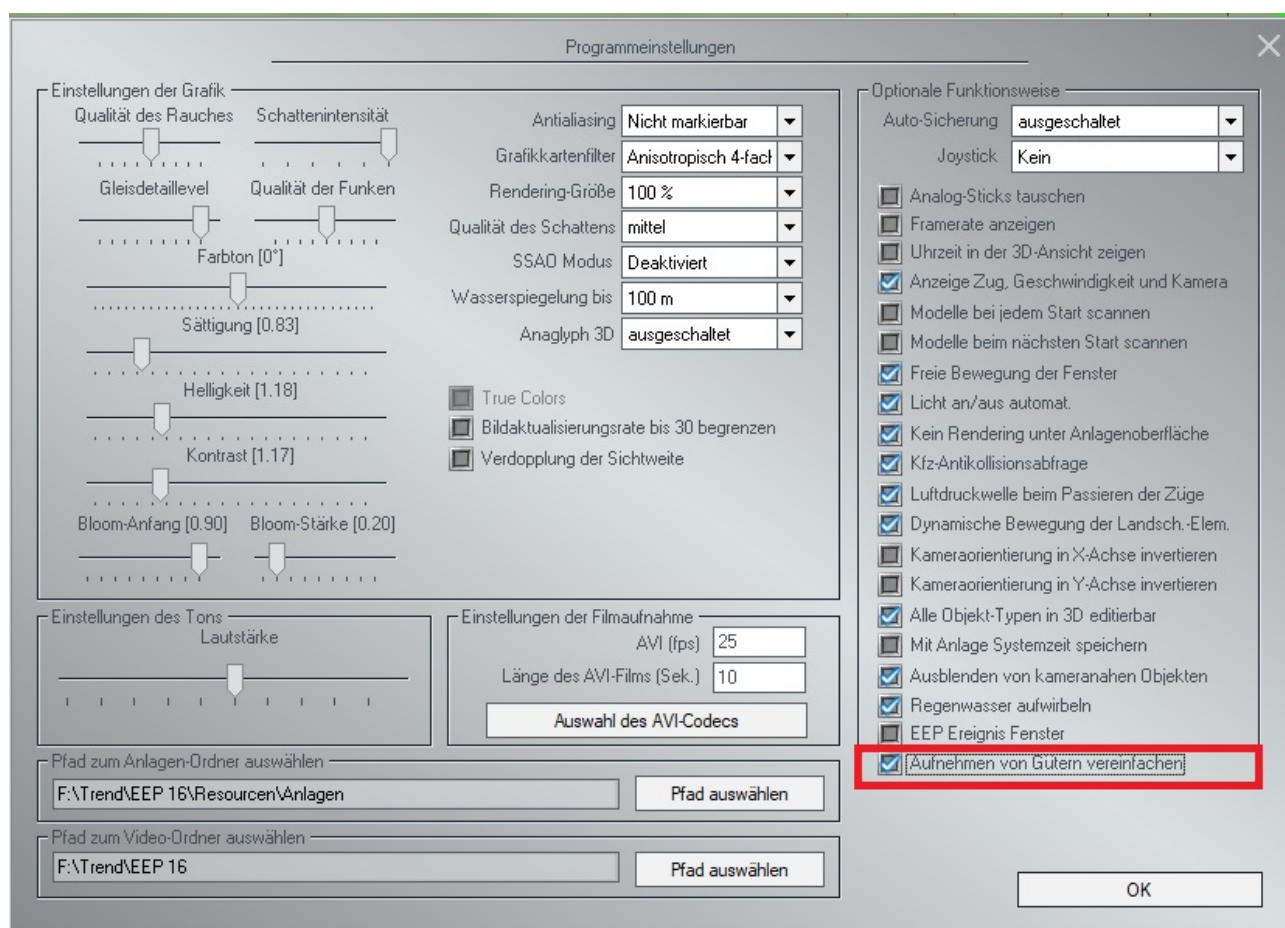


# Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

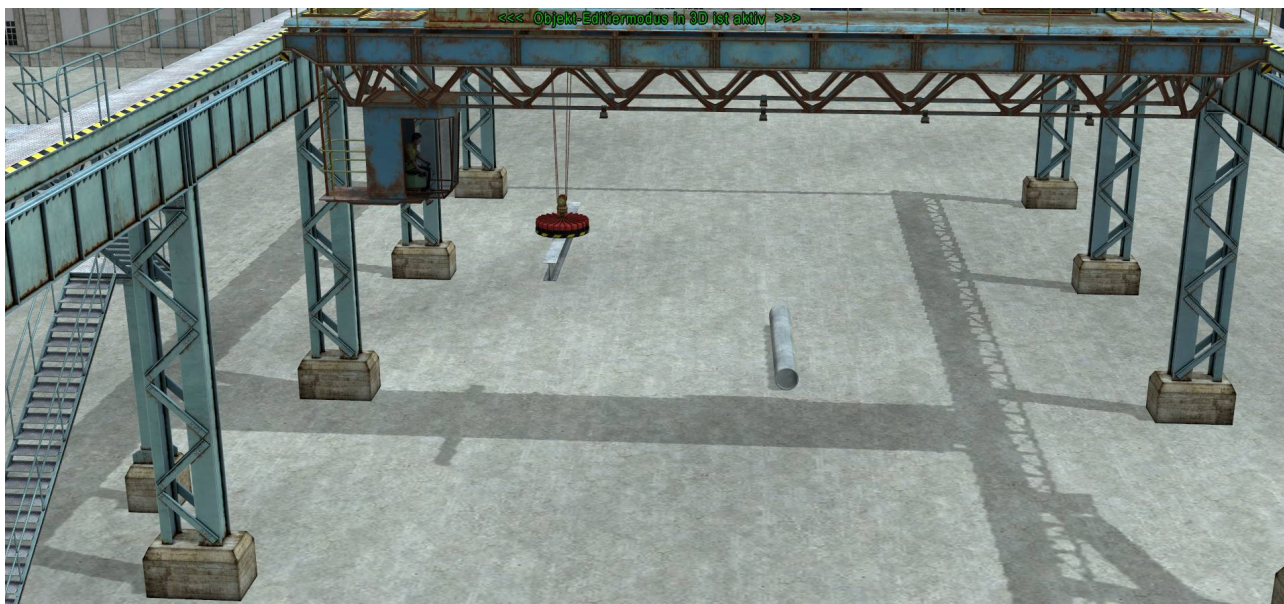
## Fonction d'emboîtement « magnétique » lors du chargement

Depuis le Plug-in 1 pour EEP 16.1, nous avons apporté aux véhicules et engins de chargement une fonctionnalité supplémentaire. Lors du chargement, les marchandises conçues spécifiquement à cet effet, s'encliquettent fermement au crochet et sont ainsi protégées contre tout déplacement ou glissement involontaire. Ceci illustre la volonté de EEP de s'adapter au moteur Open Source PhysX® de Nvidia.

A cet effet, une nouvelle option a été rajoutée au niveau des paramètres du programme afin de faciliter la saisie en vue d'un chargement des marchandises.

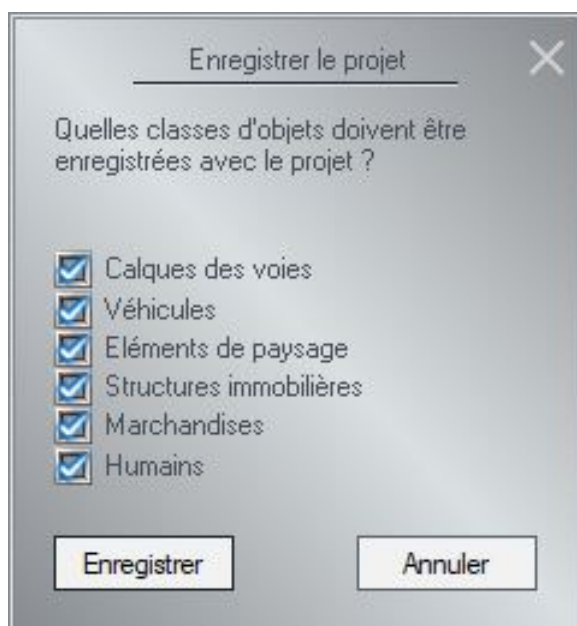


## Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1



## Mode d'emploi pour le Plug-in 1 pour EEP 16.1

### Possibilités d'enregistrement étendues au niveau de la fonction enregistrer sous



La fonction d'enregistrement sous a été améliorée avec la sortie du Plug-in 1 pour EEP 16.1 en offrant dorénavant la possibilité d'enregistrer également les marchandises ainsi que les êtres vivants.

### Mot de la fin:

Avec la conception du Plug-in 1 pour EEP 16.1 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. L'extension des fonctions LUA vous permet de pousser toujours plus loin l'automatisation de votre installation.

Nous souhaitons que ce premier Plug-in pour EEP 16.1 vous apporte bien du plaisir.

Votre team EEP de Trend.