



## **Pack Voitures Banlieue à 2 Niveaux VB2N livrée Ile de France**

modèle 3D: François GERARD  
<http://prg.laap-neotek.com>

Installation:

Déplacer et décompresser le répertoire SNCF\_VB2N\_idf dans votre répertoire Train Simulator\TRAINS\TRAINSET.

Vous trouverez en exemple dans ce répertoire trois fichiers de consist à recopier dans votre répertoire Train Simulator\TRAINS\CONSISTS.: BB25609+6vb2nidf\_62.con, BB25609+7vb2nidf\_74.con, BB25609+7vb2nidf\_112.con, correspondant aux rames 62, 74 et 112.

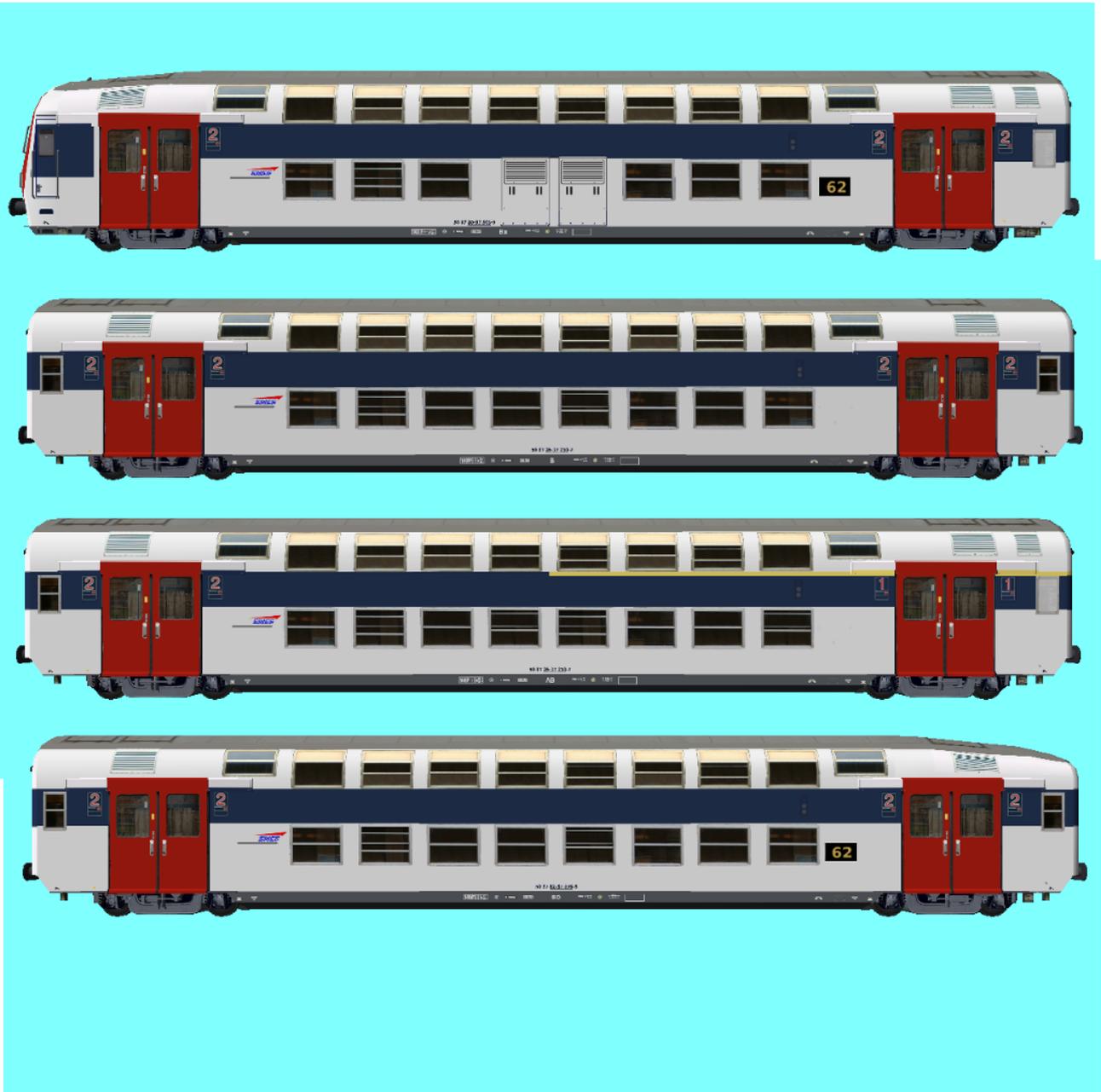
### **Contenu du pack:**

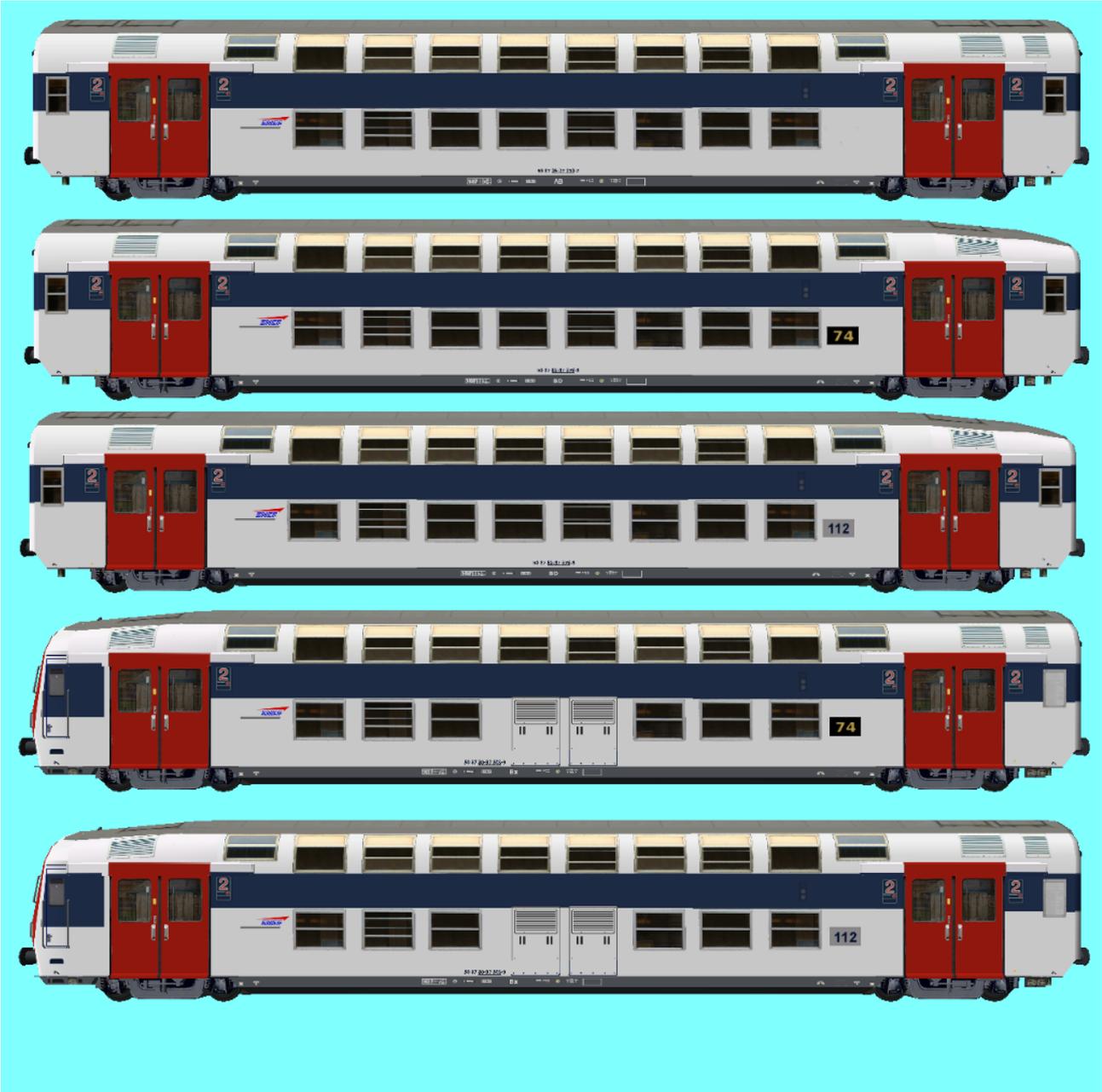
Le pack contient les éléments permettant de reproduire les rames VB2N 62, 74 (Montparnasse) et 112 (Saint Lazare).

VB2N\_B\_idf (2ième classe)  
VB2N\_AB\_idf (mixte 1ère/2ème classe)  
VB2N\_AB2\_idf (mixte 1ère/2ème classe déclassée 2ème classe)  
VB2N\_BD\_idf\_62 (2ième classe fourgon rame 62)  
VB2N\_BD\_idf\_74 (2ième classe fourgon rame 74)  
VB2N\_BD\_idf\_112 (2ième classe fourgon rame 112)  
VB2N\_Bx\_idf\_62 (2ième classe pilote rame 62)  
VB2N\_Bx\_idf\_74 (2ième classe pilote rame 74)

VB2N\_Bx\_idf\_112 (2ième classe pilote rame 112)

vue de la cabine de réversibilité des voitures pilotes: cabine virtuelle par touche 5.  
Sons de Belphégor\*



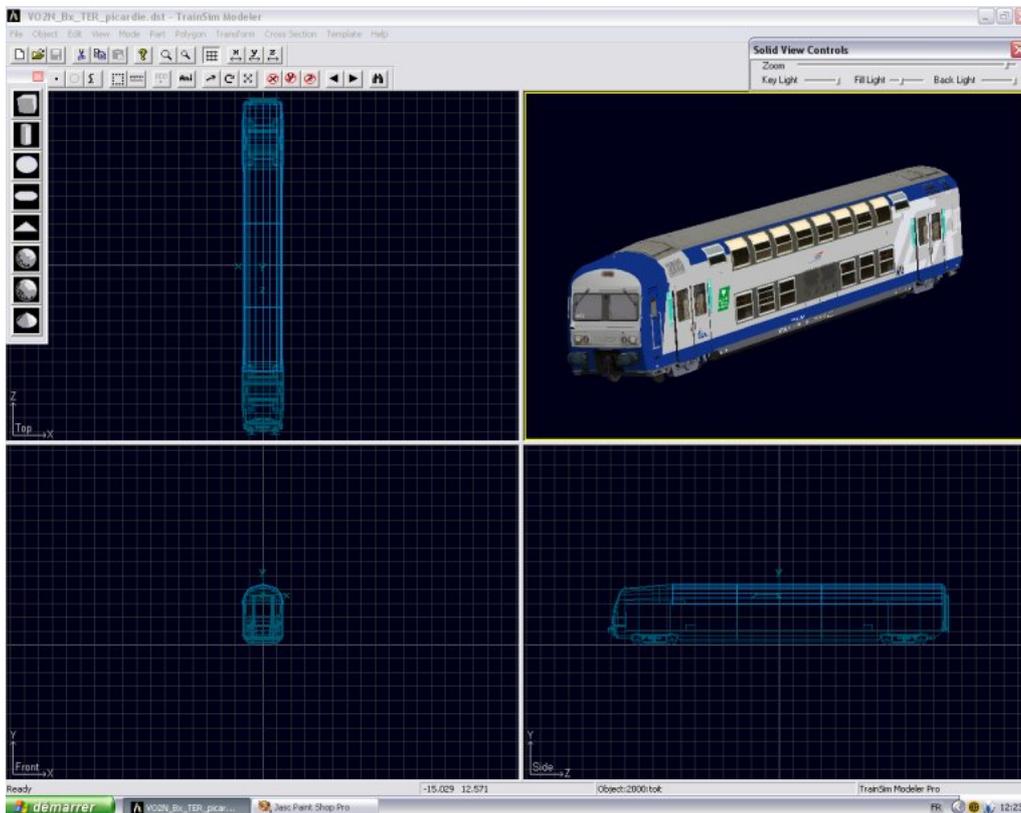


## Compositions de rames:

rames VB2N Paris Montparnasse: 6 ou 7 voitures  
rame 62: Bx-B-B-AB-B-BD + BB8500/25500  
rame 74: Bx-B-B-AB-AB-B-BD + BB8500/25500

rames VB2N Paris Saint Lazare: 6 ou 7 voitures  
rame 112: Bx-B-B-AB-AB-B-BD + BB17000

## Pack créateur



Un pack créateur est disponible sur mon site. Il contient les fichiers 3D au format de Train Sim Modeller d'Abacus (.dst) ainsi que les textures au format .bmp  
Ce pack commun avec celui des VO2N est destiné à tout ceux qui souhaitent utiliser mes modèles en vue de réaliser d'autres versions des voitures de la série VB2N/VR2N/VO2N. Le fait d'avoir accès au fichier 3D permet de réaliser les petites modifications nécessaires et permet un reskin de précision.

Ceux qui souhaitent réaliser un aménagement intérieur ou des portes ouvrantes sont également invités à télécharger ce pack.

Enfin les curieux ou les débutants en modélisation pourront y trouver un exemple de réalisation et d'utilisation de TSM.

Bien sûr, pour pouvoir utiliser ce pack créateur, vous devez posséder TSM et savoir l'utiliser. Faites attention notamment à changer les propriétés du projet et le nom des fichiers avant de compiler vos fichiers .s afin d'éviter d'écraser les fichiers d'origines. Si vous souhaitez diffuser vos créations, merci de m'en demander l'autorisation.

PS: certaines textures sont en 1024x1024, utilisez TGATools pour les convertir en .ace

### **Exemple: réalisation de portes ouvrantes pour le BinPatch**

- ouvrez le fichier .dst d'une voiture avec TSM.
- Repérer les 4 portes. Elles se nomment simplement porte1, porte2, etc...
- pour chaque porte réduire sa largeur de moitié avec l'outil scale – z et créer la deuxième demi-porte avec un couper-coller. Appliquer les modifications de texture.
- renommer chaque ½ porte (en la sélectionnant + item properties, part names) : pour chaque porte, une première moitié doit avoir pour nom les noms clés du BinPatch: DOORS\_A, etc... (voir notice du BinPatch) et avoir Main pour parent. La deuxième moitié doit avoir un nom quelconque mais la première moitié correspondante pour parent.
- Pour chaque demi-porte, noter les coordonnées de sa position "portes fermées" (item properties, Axis location). Déplacer les selon z en positions ouvertes et noter de nouveaux les coordonnées "portes ouvertes" (seules les coordonnées z ont changé) . Refermer les portes.
- Pour chaque demi-portes, allez dans animation à partir de son item properties, puis add motion, entrez une frame 0 avec les coordonnées portes fermées et une frame 1 avec les coordonnées portes ouvertes. ( cela peut aussi être fait avec l'outil animation, mais risque de bug fréquent...)
- sauvegarder et exporter vers MSTTS (create TS Object File). **N'oubliez pas de décocher la case "new .eng or .wag files" pour ne pas écraser les paramètres correctes des fichiers .wag !**
- procurez vous une photo d'une vb2n porte ouverte et modifiez les textures de manière à avoir une ouverture des portes sur une image correcte (et non sur un rectangle gris...)
- si tout est ok, dans msts, les portes s'ouvrent avec ctrl+7 et ctrl+9 .

Tous les fichiers contenus dans ces pack sont librement utilisables à des fins personnelles et en aucun cas pour une utilisation payante.

Webmasters: Vous pouvez mettre en téléchargement ces pack sur votre site à condition que l'accès en soit gratuit et anonyme (sans inscription).

Copyright François GERARD 2009

\* copyright belph80001 - 2006 - All right reserved - Copying and duplication on commercial support strictly forbidden