



Pack Voitures Omnibus à 2 Niveaux VO2N TER Centre et Picardie

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

Installation:

Décompresser les fichiers dans votre répertoire Train Simulator\TRAINS\TRAINSET.
Un répertoire SNCF_VO2N est créé.

Vous trouverez en exemple dans ce répertoire un fichier: bb25609+8vo2nCentre.con correspondant à la rame 81 centre avec BB25609, à recopier dans votre répertoire Train Simulator\TRAINS\CONSISTS.

Ceux qui possèdent ma ligne Paris-Rive-Gauche 4 peuvent utiliser la rame 81 pour les activités 43 et 44. En effet les trains Paris-Le Mans 16803 et Le Mans-Paris16752 sont dans la réalité assurés par des VO2N.

Contenu du pack:

Le pack contient les éléments permettant de reproduire les rames VO2N 81 Centre et VO2N 72 Picardie:

VO2N_B_TER_centre (2ième classe)
VO2N_A_TER_centre (1ère classe)
VO2N_BD_TER_centre (2ième classe fourgon)
VO2N_Bx_TER_centre (2ième classe pilote)
VO2N_B_TER_picardie (2ième classe)
VO2N_A_TER_picardie (1ère classe)
VO2N_BD_TER_picardie (2ième classe fourgon)
VO2N_Bx_TER_picardie (2ième classe pilote)

vue de la cabine de réversibilité des voitures pilotes: cabine virtuelle par touche 5.

Sons de Belphégor*

Un effort a été fait pour réduire le nombre de polynômes utilisés (<3200 pour la voiture pilote) ce qui devrait faire de ces rames de bon candidats pour créer des rames de trafic ou statiques.



Compositions de rames:

rames VO2N TER Centre: 8 ou 7 voitures
Bx-B-B-A-B-B-B-BD + BB8500/25500
Bx-B-B-A-B-B-BD + BB8500/25500

rames VO2N TER Picardie: 7 voitures
Bx-B-B-A-B-B-Bd + BB17000

Caractéristiques générales

Date de mise en service: 1981 à 1988. Rénovation et livrée TER: 1998-2000

Constructeurs: CIMT Lorraine et ANF Industries.

Vitesse commerciale: 140 km/h

Les VO2N TER centre circulent sur la ligne Paris Montparnasse - Chartres - Le Mans,

Les VO2N TER Picardie sur la ligne Paris Nord - Beauvais .

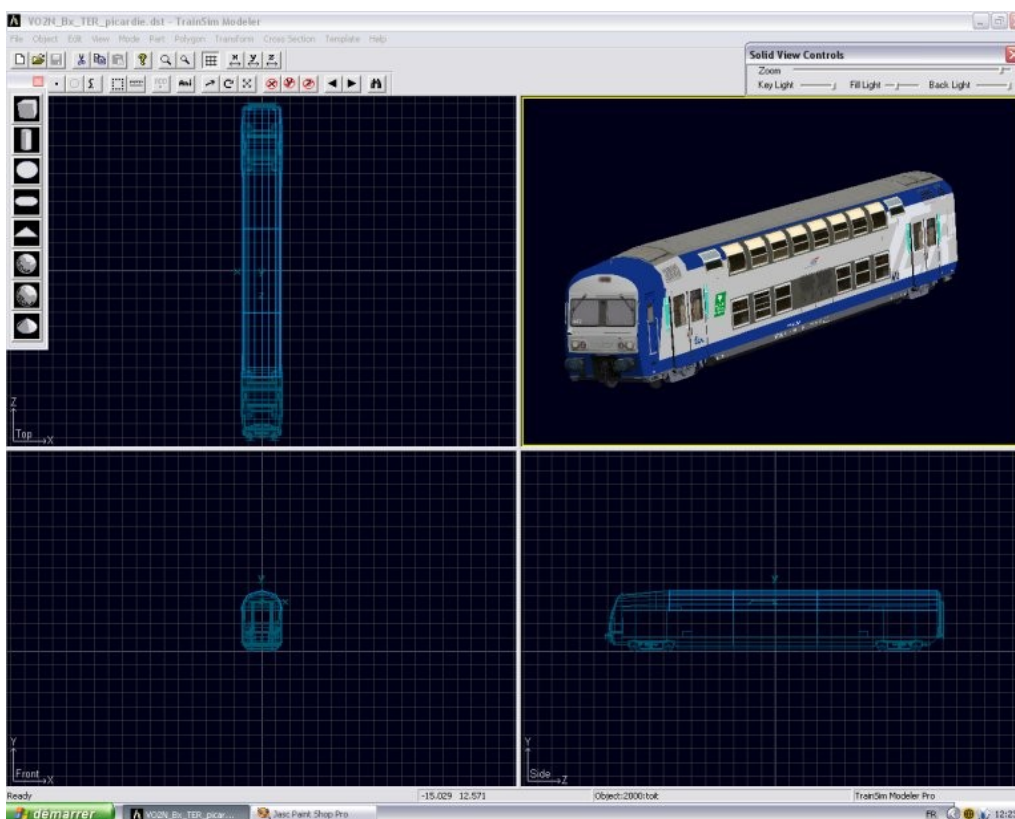
(Il reste des VO2N en livrée d'origine orange au départ de Paris St Lazare vers Rouen)

Photos et renseignements complémentaires ici:

<http://www.train-rail.com/>

<http://www.railfaneurope.net/pix/fr/car/regional/VO2N/pix.html>

Pack créateur



Un pack créateur est disponible sur mon site. Il contient les fichier 3D au format de Train Sim Modeler d'Abacus (.dst) ainsi que les textures au format .bmp

Ce pack 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 MSTs (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 2006

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