

Train Simulator 2015



Tome VII – Les Objets

25 septembre 2014

TABLE DES MATIÈRES

Les Objets Hors Voie.....	3
classement.....	3
Importation.....	3
Objets Statiques.....	4
La pose.....	4
Le Maniement.....	5
objets variables.....	6
Type Forêt - L'objet Asset Block.....	6
L'objet Asset Block (Irregular).....	6
L'objet plaque d'eau.....	7
Type Percement du terrain.....	8
objets animés.....	9
objets linéaires.....	9

LES OBJETS HORS VOIE

Les objets forment l'essentiel du décor. Nombreux et variés, nous distinguerons plusieurs familles de manière à éclaircir le classement

- Les objets liés à la voie - voir tome VIII
- Les objets statiques : ce sont les objets qui ne se transforment pas, ne se déplacent pas ; leur aspect, par contre, peut être modifié par la saison ou l'heure de la journée
- Les objets mobiles : ce sont les objets qui se déplacent tels que les avions, les oiseaux, les bateaux, etc.
- Les objets variables : ce sont les objets dont leur surface peut varier au moment de la pose.

CLASSEMENT

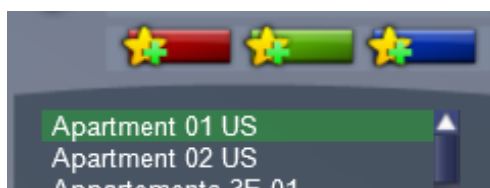


Il est imposé par le créateur de l'objet. Parmi les quatre familles proposées, choisissez
Ce qui donne les catégories suivantes :

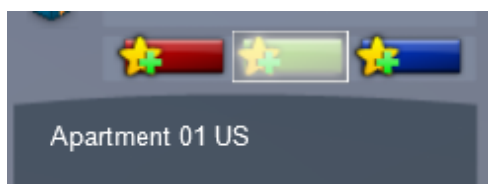


À remarquer que ce classement est assez pauvre puisqu'il n'existe que 10 catégories et qu'en conséquence il existe quelques mélanges des genres.

À ces catégories viennent s'ajouter 3 filtres (rouge, vert, bleu) qui permettent de sélectionner plus rapidement les objets fréquemment utilisés. Mais... ces filtres sont oubliés d'une session à l'autre. On change l'appartenance à un filtre en cliquant droit sur la liste des objets



Puis, si on sélectionne le filtre vert, on obtient le seul objet de filtre vert



IMPORTATION

Pour importer des objets créés par autrui il faut utiliser l'icône suivante :



Puis choisir un créateur proposé dans la liste, enfin, cocher les catégories que l'on souhaite importer.



L'importation dure plus ou moins longtemps selon la quantité d'objets. Les listes d'objets sont reconstruites au fur et à mesure.

OBJETS STATIQUES

LA POSE

Avant de poser un objet il faut ajuster au besoin les paramètres de la fenêtre suivante :



1^{ère} ligne :

- Le niveau de visibilité (traduit par « niveau de détail » ?) ; le créateur de l'objet donne une valeur de visibilité minimale ; si le curseur a une valeur inférieure à celle de l'objet, ce dernier ne sera pas visible.

2^{ème} ligne :

- Si coché, l'objet posé se pose dans une direction aléatoire ; sinon il est dirigé vers le nord.
- Facteur de grossissement ou d'échelle : 1) tous les objets ne sont pas concernés 2) les résultats échappent à notre logique. Voir l'image ci-dessous

3^{ème} ligne :

- L'élévation par rapport au terrain ; peut être pratique pour mettre des objets sur un quai dont la hauteur est connue.

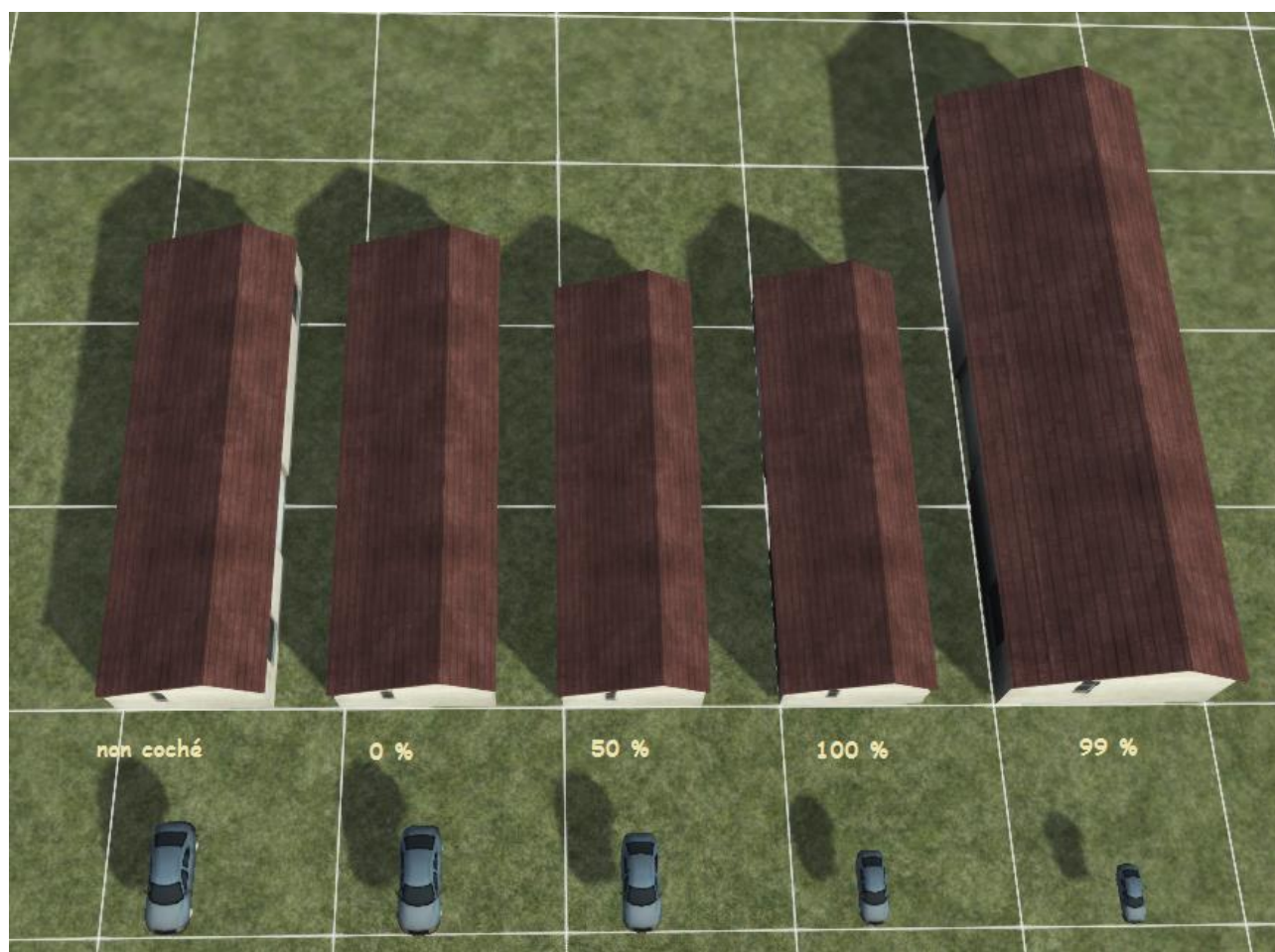


FIGURE 1 : DIFFÉRENTES VALEURS D'ÉCHELLE

LE MANIEMENT

Il se fait au moyen de la fenêtre (nouvelle en TS2015) ci-dessous :



Ou



Successivement :

- Permet les translations
- Permet les rotations
- Permet de changer l'échelle selon les 3 axes
- Déplacer un objet en suivant le terrain si l'aimant est coché ; sinon il reste à la même hauteur
- Déplacer l'objet en le maintenant à la même hauteur ; en fait = à Globe + Aimant non coché
- « Snap rotation » : à découvrir...
- Blocage de l'échelle : a priori, ça ne bloque rien
- Gizmo forme TS2014

On peut redresser un objet en double cliquant dans le carré ou rond central.

La touche <MAJ> permet de ralentir les mouvements de rotation.

La translation est possible même si on choisit « Rotation » à condition de ne pas utiliser les cercles proposés.

OBJETS VARIABLES


TYPE FORÊT – L'OBJET ASSET BLOCK

Obtenu par les icônes « Maison » « Arbre »

Cet objet est une plaque avec des poignées pour pouvoir l'étendre qui peut contenir toutes sortes d'objets et notamment des arbres pour constituer une forêt.

Il permet :

- d'avoir 2 types d'objet
- de mixer les deux selon un pourcentage choisi
- de déplacer chaque objet après la pose
- de redistribuer les objets aléatoirement

	<p>Coordonnées de la plaque</p> <p>Dimension par défaut de la plaque, en mètres</p> <p>Densité des objets</p> <p>Facteur d'étirement en hauteur</p> <p>Placement rectangulaire ou circulaire</p> <p>Nom du premier objet</p> <p>Nom du second objet, s'il y a lieu</p> <p>Type de tirage aléatoire</p> <p>Rapport de densité de l'objet 1 et de l'objet 2</p> <p>Permet d'avoir la position de chacun des objets placés</p> <p>Nouveau tirage aléatoire de la génération des objets</p>
--	---

L'OBJET ASSET BLOCK (IRREGULAR)

Tout à fait semblable à « l'Asset Block » précédent, il permet néanmoins d'obtenir non plus une surface carrée avec des poignées d'étirement mais un **polygone plan à n sommets**. Sommets que l'on peut déplacer un à un.

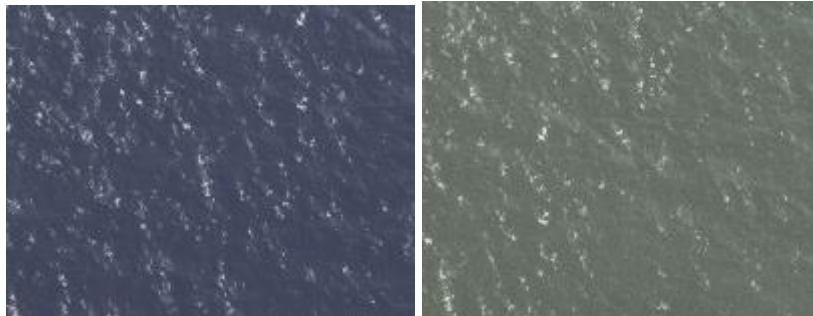
L'avantage que nous y voyons tout de suite : permettre de placer une forêt dans une courbe formée par une voie ou une route.

		<p>Exemple de forêt à n cotés</p>
	<p>Une vue des marqueurs des sommets du polygone</p>	
	<p>Une vue des arbres lorsqu'on clique sur le bouton « Edit Positions ». Chaque plot est accessible pour être déplacé.</p>	

L'OBJET PLAQUE D'EAU

	<p>Paramétrage global : à découvrir...</p> <p>Coordonnées de la plaque</p> <p>Angle de rotation en degrés ; utilité ?</p> <p>Facteur d'échelle : on ne voit pas de différence</p> <p>Hauteur de la plaque par rapport au terrain</p> <p>Non applicable</p> <p>Nom du Blueprint</p>
--	--

	<p>Nom du Blueprint</p>
	<p>Dimensions de la plaque</p>
	<p>Couleur de l'eau modifiable en cliquant sur la case à droite</p>
	<p>Épaisseur de la plaque ; cette épaisseur fait varier l'aspect Voir ci-dessous</p>



TYPE PERCEMENT DU TERRAIN

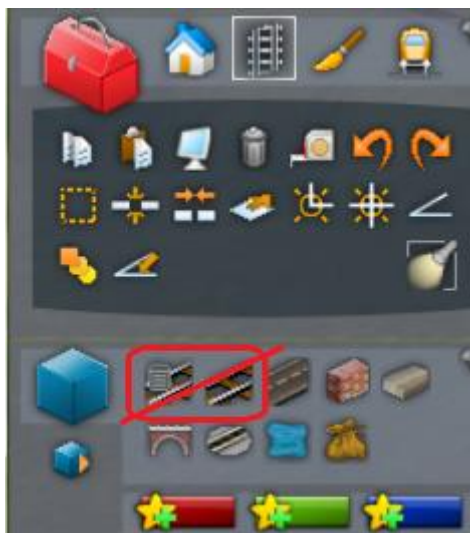
	<p>Pose de la plaque « Emplacement trou tunnel » ou « Hole » ou... car il y a 36 plaques qui portent un nom différent pour le même effet.</p>
	<p>Ce qui est vu pendant la simulation, Le monde du dessous ! plus nuageux que celui du dessus.</p>

À venir...

OBJETS LINÉAIRES

Encore appelé Loft ou Splin.

Choisissez l'icône Rail



Puis de gauche à droite, l'une des icônes suivante

- routes, chemins, ...
- murs, clôtures, ...
- quais, marquises, ...
- ouvrages d'art
- plaques tournantes ? qui n'a rien à faire là
- rivières, canaux, ...
- fourre-tout comme par exemple un objet nommé « mur » et qui n'est qu'une plaque plane...

Ils se posent et se manipulent comme pour la voie. Voir Tome IV, page 6