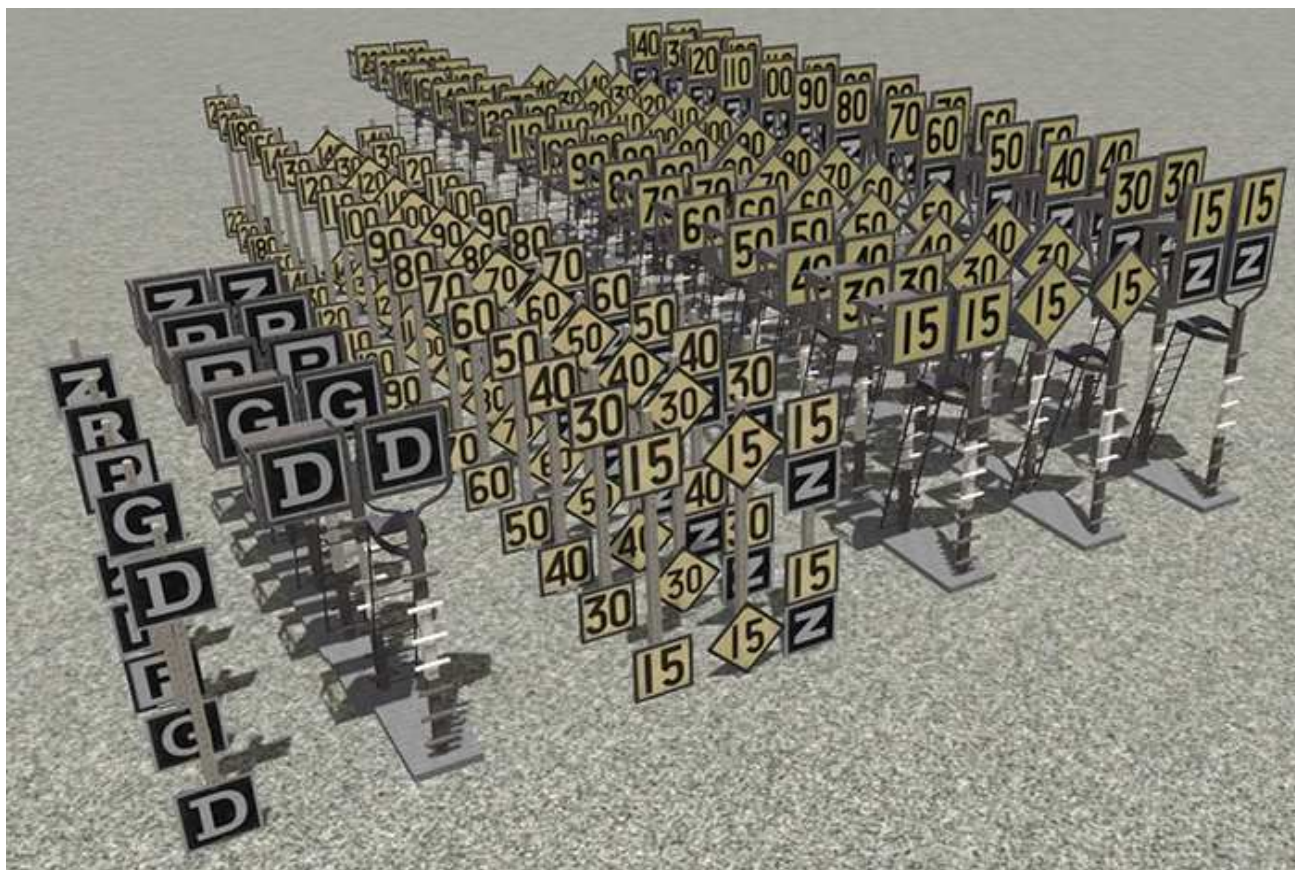


LES TABLEAUX INDICATEURS DE VITESSE

Pack pour RAILWORKS

Par JYM26 (Jean-Yves MATHIEU) - V2.00 (22/02/2020)

<http://www.jymanet.fr/railsim/index.html>



Version 2.00 du pack TIV sorti en 2008. *(je sais, il y a longtemps)*

Cette nouvelle version est entièrement compatible avec la version précédente (toujours disponible sur mon site (<http://www.jymanet.fr/railsim/index.html>)). Les nouveaux fichiers remplacent les anciens, mêmes noms, mêmes emplacements.

Vous pouvez profiter des améliorations graphiques de cette version sans avoir à remplacer vos anciens panneaux. Ils passeront à la version 2 tout en gardant leur position actuelle sur vos lignes.

Si vous le souhaitez, vous pouvez désinstaller l'ancienne version avant d'installer celle-ci en supprimant le dossier "Assets\Developer\JYM26\SNCF_TIV", mais ce n'est pas obligatoire, même si c'est plus propre. (sinon il restera quelques fichiers de l'ancienne version inutilisés, mais sans conséquence sur le fonctionnement).

Nota : Faute de ne pas avoir pu réinstaller les utilitaires de feu Railsimulator, ce pack ne sera pas compatible avec cette ancienne version du simulateur mais uniquement sur Railworks.

Installation et utilisation :

L'installation se fait comme d'habitude avec le programme Utilities.exe du dossier Railworks. Allez dans l'onglet "*Gestionnaire de paquets*" puis cliquez sur le bouton **Installer**. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner le fichier "*JYM26_SNCF_TIV_V2.rwp*" dans le dossier où vous l'avez mis et double cliquer dessus pour lancer l'installation.



Pour pouvoir utiliser les objets du pack dans l'éditeur de lignes de Railworks, vous devez, si ce n'est déjà fait, cliquer sur la petite boîte bleue avec une flèche orange à gauche de l'écran.

Note : Ceci est valable pour tous les packs.

Ensuite, dans la fenêtre qui s'est ouverte à droite, vous cliquez sur la ligne Developer puis sur JYM26. Veillez à ce que les cases de gauche et de droite soient cochées. Cette manoeuvre n'est à faire qu'une seule fois pour tous les packs du même auteur.



Cette manoeuvre n'est pas obligatoire dans le cas d'une ligne téléchargée qui contient ces objets, l'installation seule suffit pour que les objets soient valides (en principe).

Au sujet de l'implantation et l'utilisation de ces signaux vous pouvez vous rapporter aux documents en ligne sur la signalisation SNCF :

<https://geillon.pagesperso-orange.fr/trains/signaux/index.html>

https://www.activitysimulatorworld.net/La_signalisation/La_signalisation_des_lignes_Francaise.htm
Par exemple.

Dans l'éditeur Railworks :



Vous trouverez tous ces objets à la rubrique signaux.

Si ce n'est pas le cas, vérifiez que vous avez bien validé JYM26 dans la petite boîte bleue comme expliqué ci-dessus.

Bien sûr la liste est longue (528 objets).

Si vraiment cela vous pose un problème, au pire, rien ne vous empêche de supprimer, (dans le dossier Assets\Developer\JYM26\RailNetwork\SNCF_TIV) les fichiers .bin et .GeoPcDx correspondants aux modèles que vous n'utiliserez jamais.

Du coup ils n'apparaîtront plus dans la liste.

Gardez quand même en mémoire le fait que certaines des lignes installées chez vous peuvent utiliser ces panneaux. Donc, vous êtes sensés maîtriser la gestion des fichiers dans Railworks.

Si vous n'êtes pas sûrs, ne touchez à rien et vous n'aurez pas de problèmes.

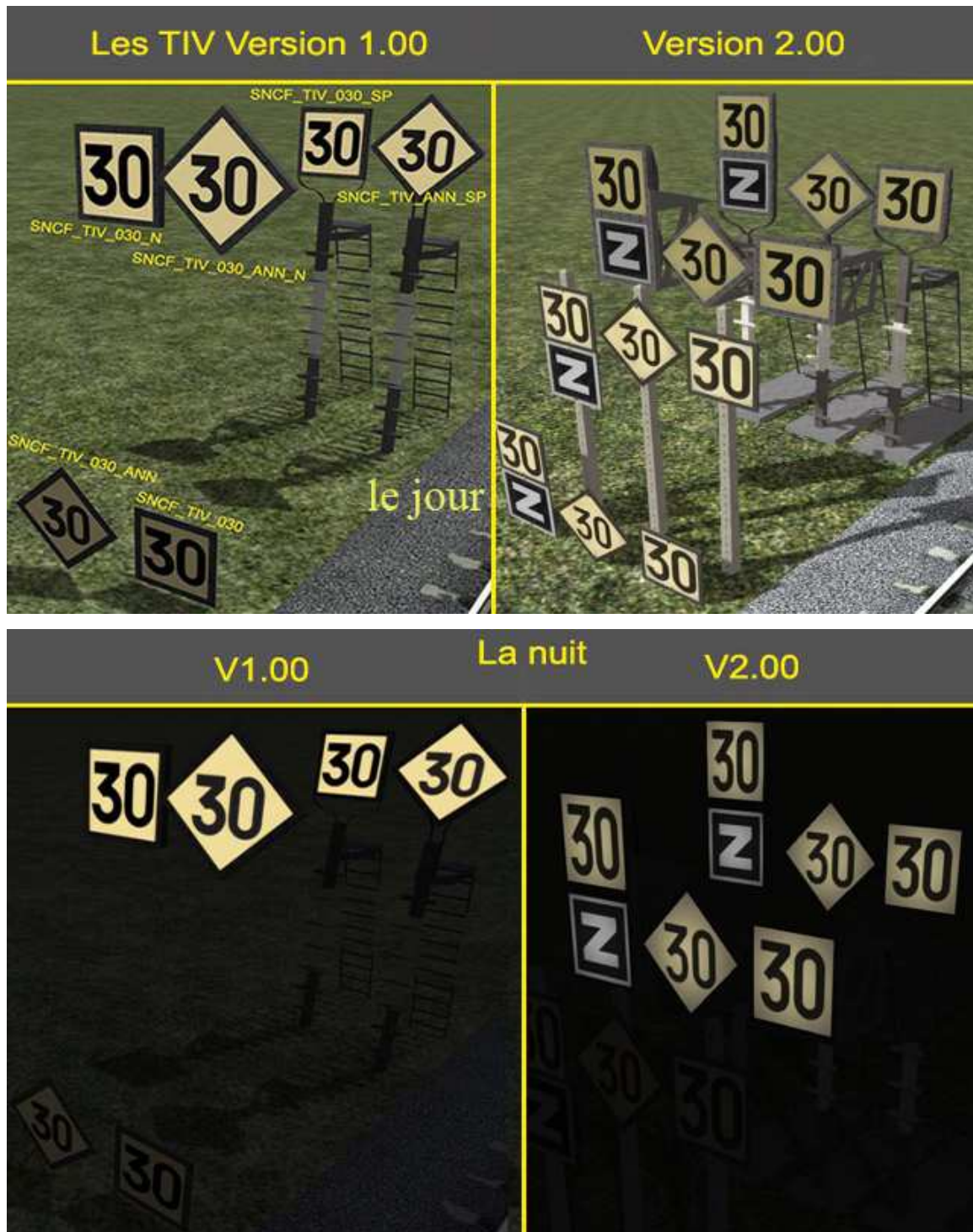
Liste des panneaux de la version 1 :

3 modèles étaient disponibles pour chaque TIV :

SNCF_TIV_XXX : Panneau simple, sans support, sans rétro éclairage.

SNCF_TIV_XXX_N : Panneau pour Nacelle rétro éclairé.

SNCF_TIV_XXX_SP : Modèle sur pied avec rétro éclairage.



Principales modifications :

L'effet de moirage de la texture, qui posait problème à distance, a été corrigé.

Les textures ont été refaites et améliorées. Les panneaux restent lisibles beaucoup plus loin.

Les TIV sur pied ont désormais un socle en béton.

Le rétro-éclairage est amélioré et tous les objets ont des textures hiver.

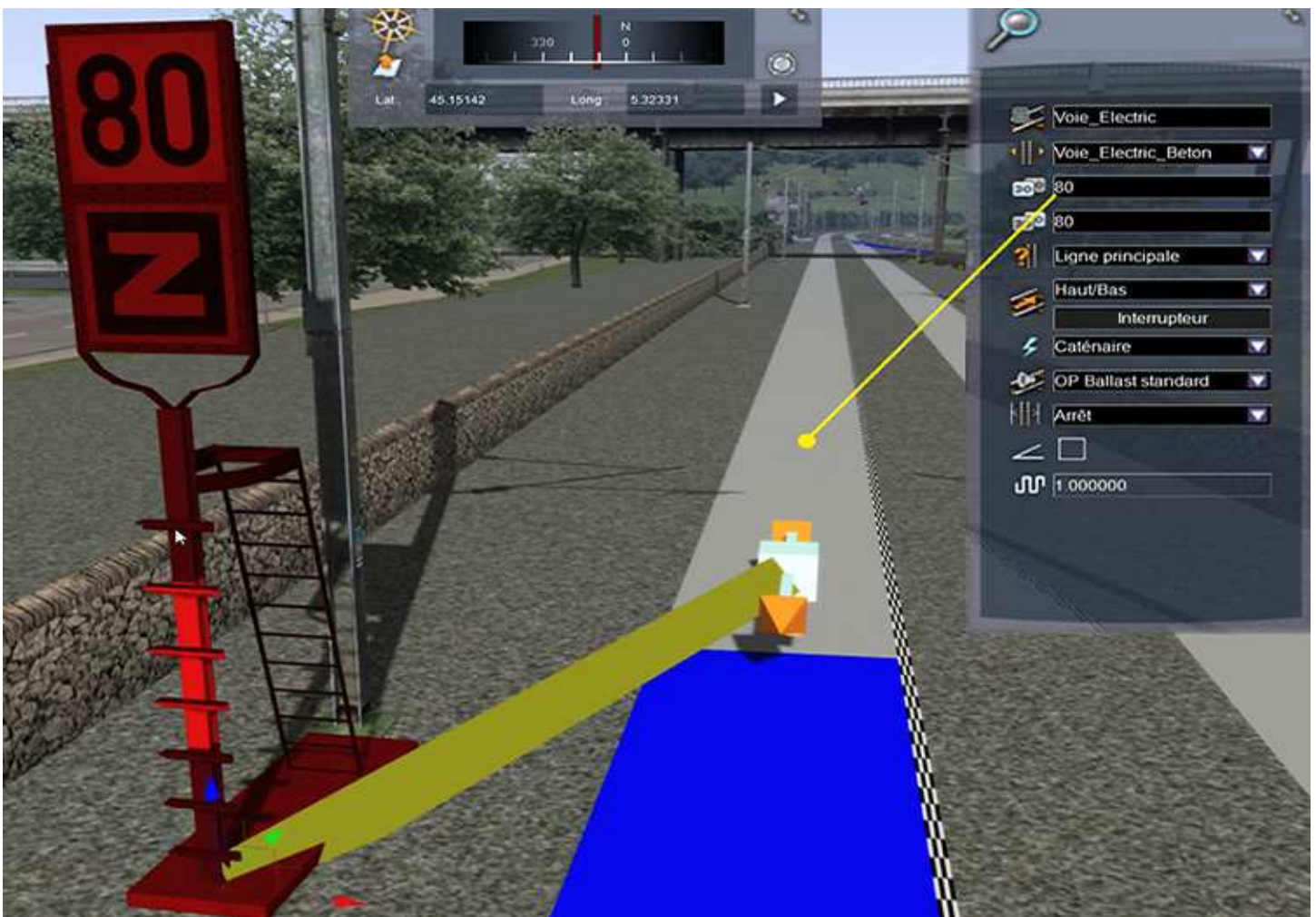
Des modèles supplémentaires ont été ajoutés :

- Les panneaux simples ont leur modèle sur poteau en ciment (toujours disponible à part).
- Certains sont disponibles avec panneau Z associé.
- Tous les modèles (sauf les TIV ANNOUNCE) ont une version `_TIVex (SNCF_TIVex_XXX..)`. Cette version possède un lien à poser sur la voie. Ce lien permet d'afficher en cabine les changements de limite de vitesse de la voie.



Le lien sur la voie permet l'affichage des carrés jaunes qui indiquent les prochaines limitations de vitesse.

Une petite mise au point est nécessaire quant à l'utilisation de ces panneaux. Ce n'est pas le lien du panneau qui fixe la vitesse de la voie, pas plus que les chiffres inscrits sur le panneau. Le lien ne fait que transmettre en cabine la vitesse autorisée de la voie à l'endroit où est posé le lien. Comprenez que si l'on met n'importe quel panneau, l'affichage en cabine indiquera toujours 80Km/h dans l'exemple ci-dessous. Donc pensez bien à mettre le lien sur la bonne partie de la voie, ici en gris, qui est limitée à 80Km/h, et le bon panneau, comme sur l'image.



Les modèles jour et nuit :

SNCF_TIV_XXX : Panneau simple, sans support, sans rétro éclairage.

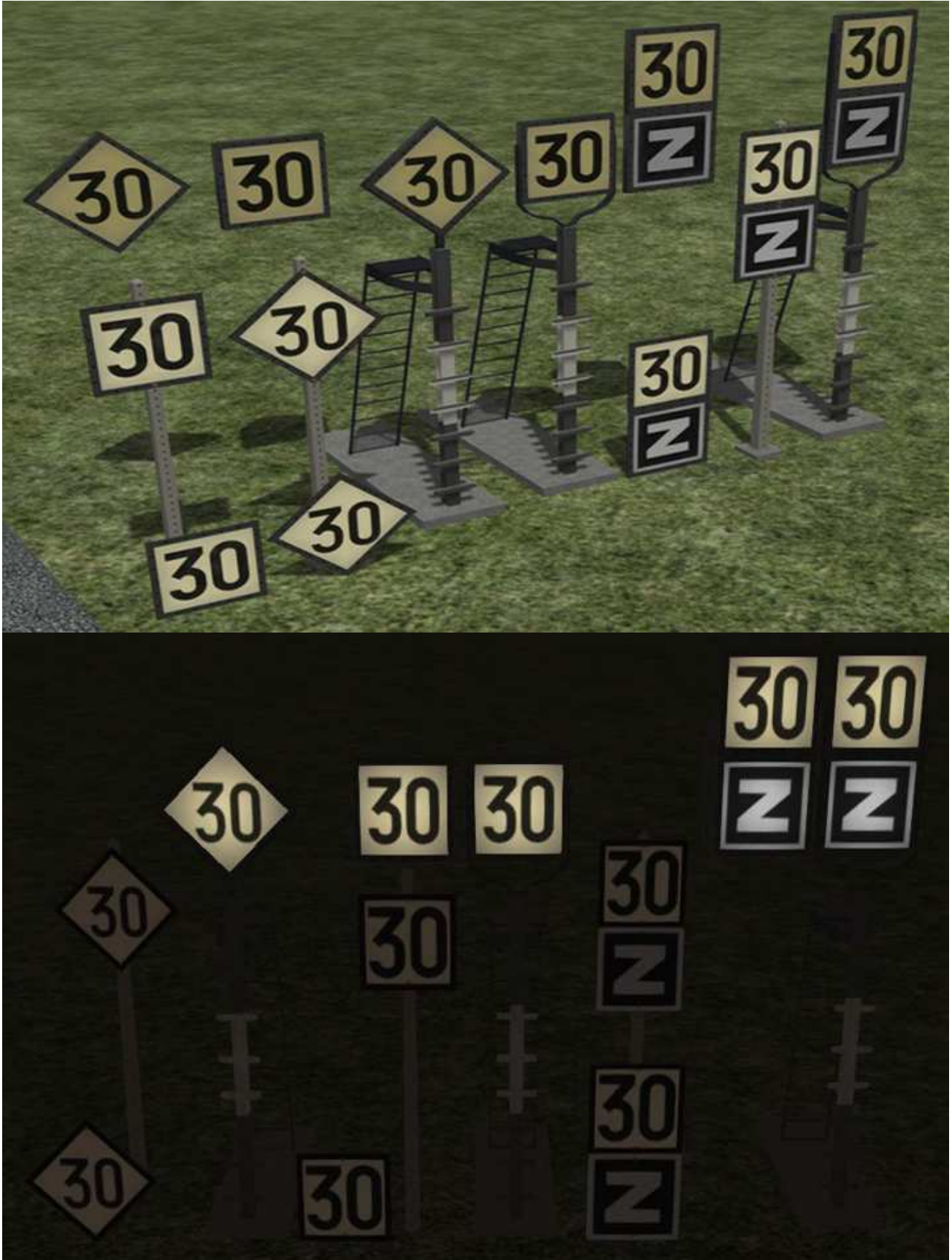
SNCF_TIV_XXX_N : Panneau pour Nacelle avec rétro éclairage et support.

SNCF_TIV_XXX_SP : Modèle sur pied avec rétro éclairage.

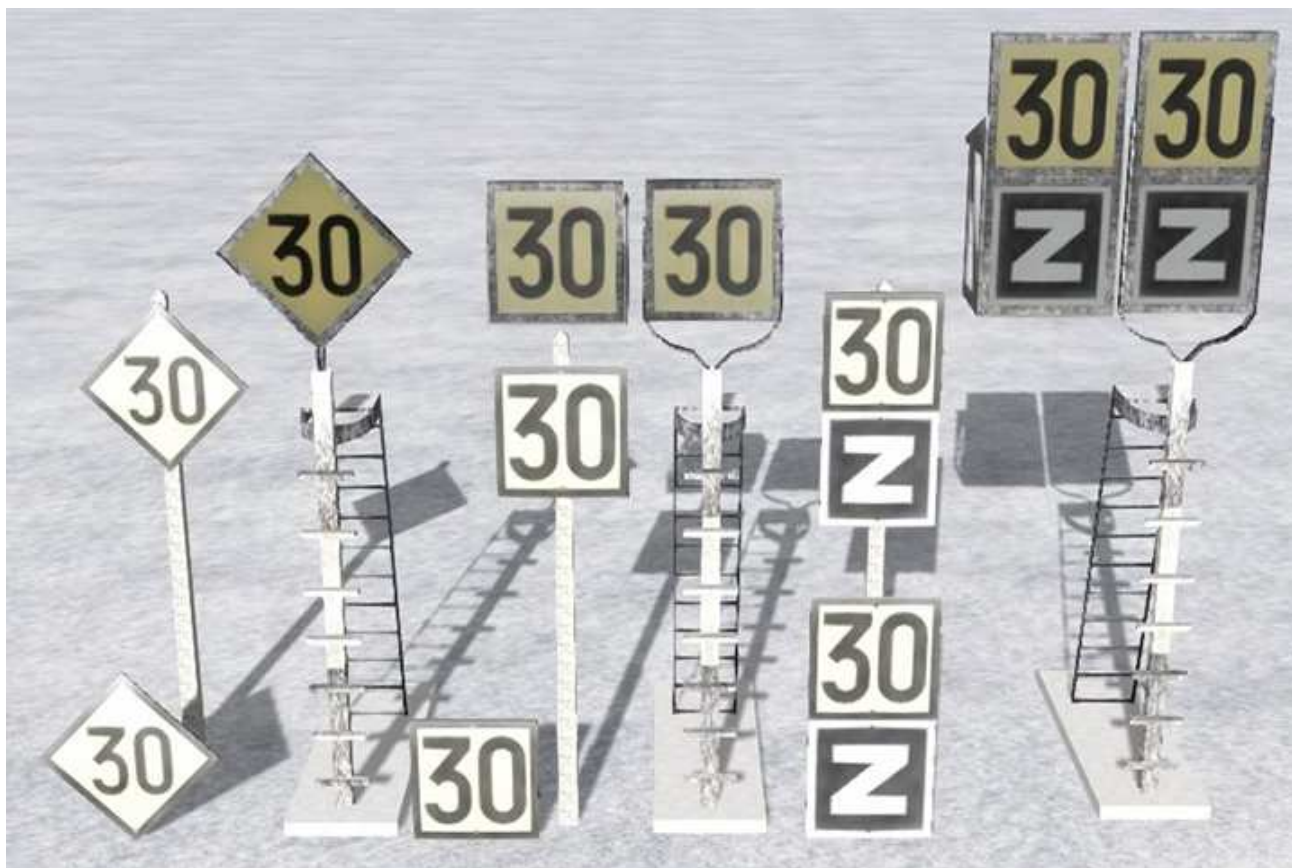
Et pour chaque modèle l'extension :

_PT = Simple pancarte sur pied,

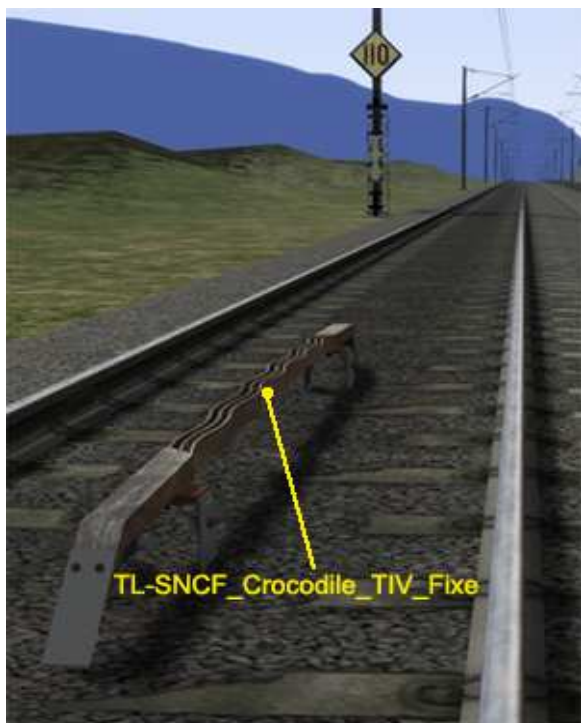
_ANN = TIV d'annonce et _Z = TIV d'exécution.



Les mêmes en mode "hiver".



Important, pour les TIV d'annonce.



Crocodile :

En ce qui concerne les TIV d'annonce, il est conseillé de mettre, à distance, un peu avant le panneau, un crocodile.

Par exemple, celui de Laurent Sidot (TERLOR) et son script de Bernard Villetard, issu de leur Pack de la signalisation lumineuse SNCF v3.00, qui correspond exactement à la fonction.

Crocodile disponible ici :
Voir le lien sous l'image.

Le signal n'a pas de lien sur la voie, c'est le lien du crocodile qui active l'alerte en cabine.

<https://www.railsim-fr.com/forum/index.php?/files/file/257-la-signalisation-lumineuse-sncf-pour-rs2013-pack-1-les-signaux-de-bal/>

Quelques données techniques :

Les textures :

Les textures sont créées sur Photoshop avec différents calques pour les effets. J'utilise un seul fichier PSD ou TIF pour chaque type de TIV, avec des calques pour créer chaque type de panneau.

Selon le panneau, je sélectionne les calques, puis j'enregistre directement (*enregistrer sous*) au format TGA chaque texture avec son nom définitif (287 fichiers tout de même, certains objets ont 4 textures, une pour le jour, une autre pour la nuit + hiver de jour et hiver de nuit). Tout ça demande de garder les yeux bien ouverts, les erreurs sont fréquentes et il faut tout vérifier et revérifier plusieurs fois.

Les fichiers TGA obtenus sont utilisés dans 3DSMax pour la création des modèles 3D exportés en fichiers IGS (194 fichiers).

Les textures sont ensuite converties en fichiers ACE avec RWAceTool pour leur utilisation dans le BluePrint Editor qui va exporter les fichiers définitifs TgPcDx dans le dossier Assets.

La 3D :

Les modèles 3D ont été créés sur 3DSMax. Chaque type de modèle à son fichier propre.

Les shaders utilisés sont *TexDiff* en mode *Point* pour les TIV sur panneau simple et *Tex* en mode *Point* pour les TIV avec rétro éclairage de jour comme de nuit. En effet, la gestion de la lumière dans Railworks est trop contrastée, les TIV en plein soleil brillent comme des sous neufs alors que ceux à l'ombre sont à peine visibles. Si ce problème n'est pas trop gênant pour les panneaux simples, il est plus ennuyeux pour les TIV avec éclairage utilisés sur les grandes lignes et qui doivent être toujours assez visibles. J'ai donc gardé un shader *Tex*, même de jour, en jouant sur la texture pour rendre un effet "*éclairage de jour*" à peu près normal.

Les textures des objets standards ont un shader *TexDiff* en mode *Miplinear*.

Blueprints :

Les fichiers sans liens avec la voie sont créés avec un *scenery blueprint* standard, ceux avec un lien le sont avec le *speed limit sign blueprint*.

Licence :



Les créations de JYM26 (jean-Yves MATHIEU) sont mises gratuitement à disposition sous un contrat Creative Commons France (CC BY-NC-ND 3.0 FR) selon les conditions suivantes :

- **Attribution** — Vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre.
- Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre.
- **Pas d'Utilisation Commerciale** — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette œuvre, tout ou partie du matériel la composant.
- **Pas de modifications** — Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous n'êtes pas autorisé à distribuer ou mettre à disposition l'œuvre modifiée. L'utilisation de l'œuvre modifiée reste possible à titre privé.

Contrat disponible à l'adresse suivante : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/>
Merci de respecter les conditions d'utilisation.

Nota : L'auteur assure que ce produit, dans son état d'origine, est exempt de tout virus ou malware informatique, mais décline toute responsabilité quand à l'utilisation de ce produit notamment en cas de problème à caractère informatique. N'oubliez pas de faire des sauvegardes avant toute modification importante sur votre ordinateur. Une copie du fichiers Assets peut être salutaire.

C'est tout :

Voilà, bonne utilisation sur vos lignes.....
Bien cordialement, Jean-Yves MATHIEU (JYM26).