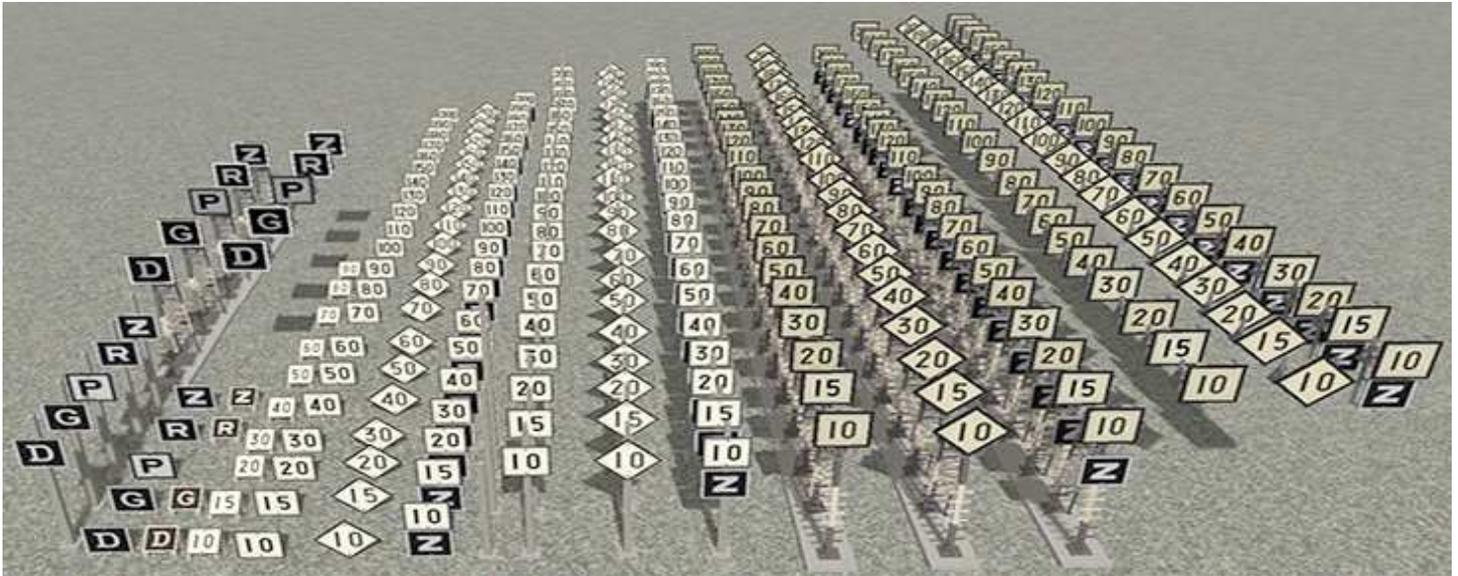


# LES TABLEAUX INDICATEURS DE VITESSE

## Pack pour RAILWORKS

Par JYM26 (Jean-Yves MATHIEU) - V3.00 Ultimate H.Q. (16/06/2020)

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



*Version 3.00 du pack TIV. Ultime version High Quality.*

Cette nouvelle version n'était pas prévue. Mais un "bug" est apparu, découvert "par hasard" sur ce package. En fait, il était présent dès la première version mais n'avait pas été décelé. Il affecte également le pack de panneaux complémentaires. Je l'ai appelé le syndrome du Printemps. En effet, il apparaît uniquement lors des scénarios dont la saison est le printemps. La raison de ce phénomène m'a pris quelques jours et quelques maux de tête.



Il s'agit en fait, d'une fonction de Railworks que je ne connaissais pas et qui pourrait être très utile au besoin, dans d'autres réalisations.

Les objets, à l'instar des textures, peuvent être modifiés selon la saison avec l'utilisation de l'extension `_Sp` (printemps), `_Su` (été), `_Au` (automne) et `_Wi` (Hiver). Or, dans mon ignorance, j'ai utilisé l'extension `_SP` pour les modèles sur pied (sur mât). Du coup, les modèles panneau simple (SNCF\_TIV\_030 par exemple) se transforment automatiquement en modèles sur Pied au printemps (SNCF\_TIV\_030\_SP). Y a pas de solution à ce problème autre que le remplacement d'un des noms des fichiers concernés. Pour diverses raisons techniques, j'ai choisi de renommer le fichier du panneau de base simple qui deviendra SNCF\_TIV\_030\_P. Seul le nom du fichier sera modifié, dans la liste de l'éditeur il gardera son nom. Problème induit, les panneaux simples ne seront pas remplacés automatiquement lors de la mise à jour. Tous les autres modèles seront remplacés sur vos lignes sans autre intervention.

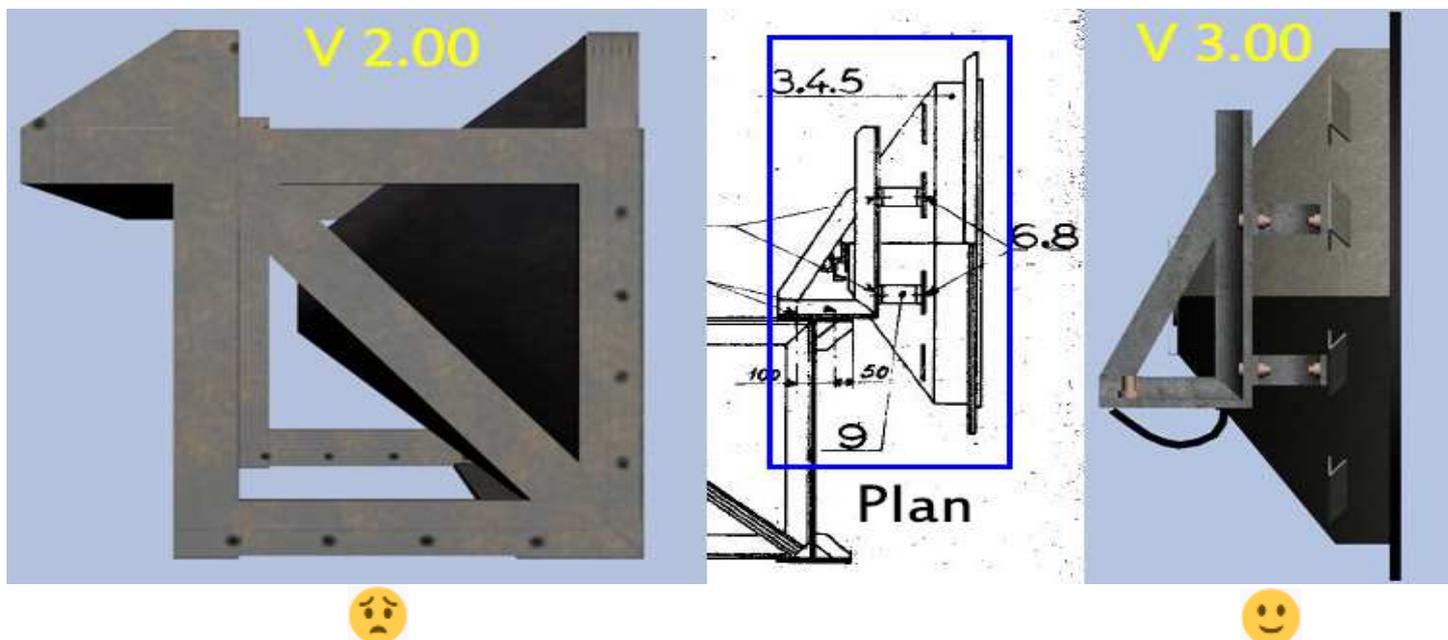
Je donnerais une méthode pour remédier au problème "sans trop de tracas" plus loin dans ce document.

### ***TIV Version 3 - Les origines.***

Contraint de refaire une nouvelle version, j'ai décidé, au lieu de ne faire qu'une mise à jour correctrice, de faire une nouvelle version plus élaborée, d'une qualité supérieure. Pour cela, avec l'aide de certains d'entre vous, que je remercie, j'ai recherché le maximum de documents et d'informations sur ces objets afin de pouvoir proposer une série au plus près de la réalité.

Au lieu de modifier les fichiers existants, je suis reparti de quasi 0, tant sur les modèles 3D que sur les textures. Le confinement épidémiologique de ces derniers mois m'a cloué devant mon écran et le travail a pu avancer rapidement.

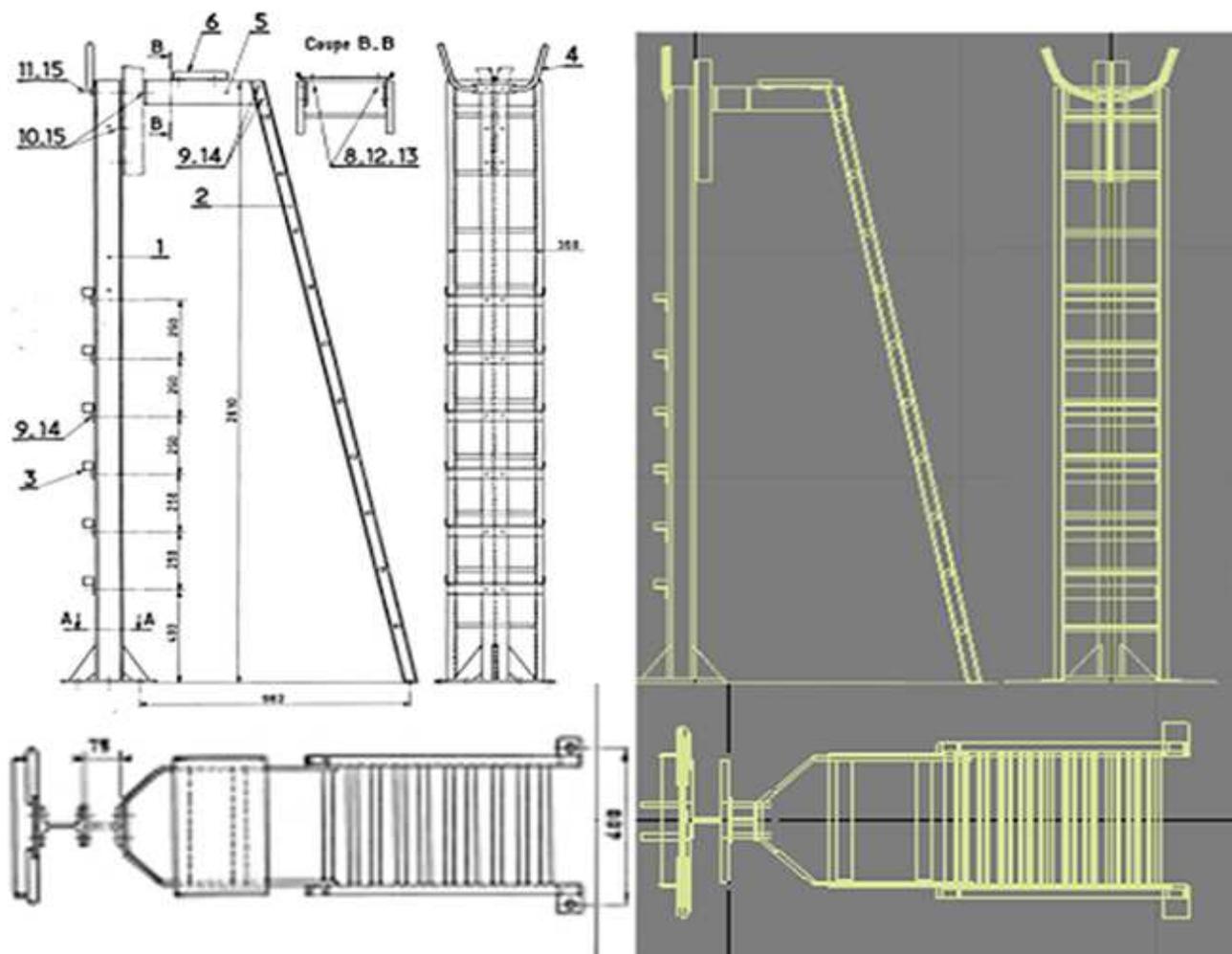
Petit exemple avec le caisson "pointe en bas" pour nacelle...



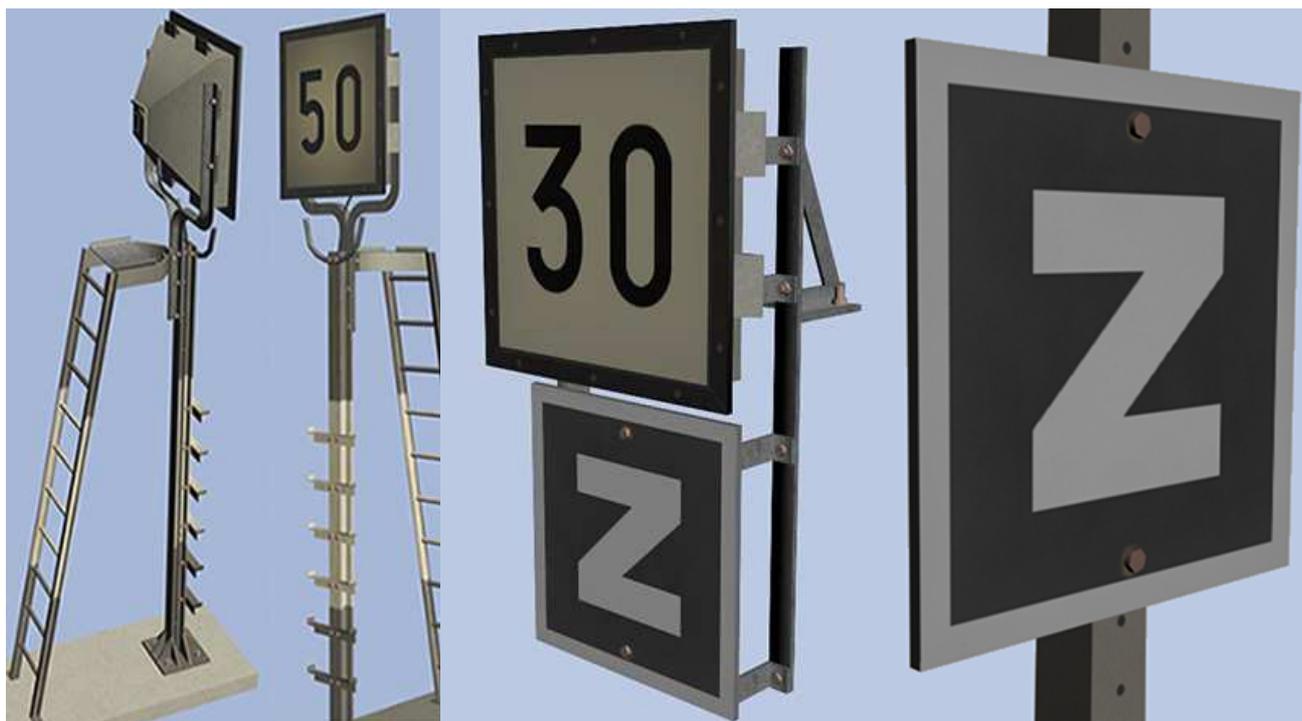
C'est quand même plus facile quand on a "des billes".

Donc tous les modèles vont être assez profondément modifiés dans cette nouvelle version. J'aurais tout fait, par contre, pour que les nouveaux se repositionnent exactement comme les anciens. Quelques ajustements pourraient éventuellement être inévitables (il n'y a pas de science exacte dans Railworks).

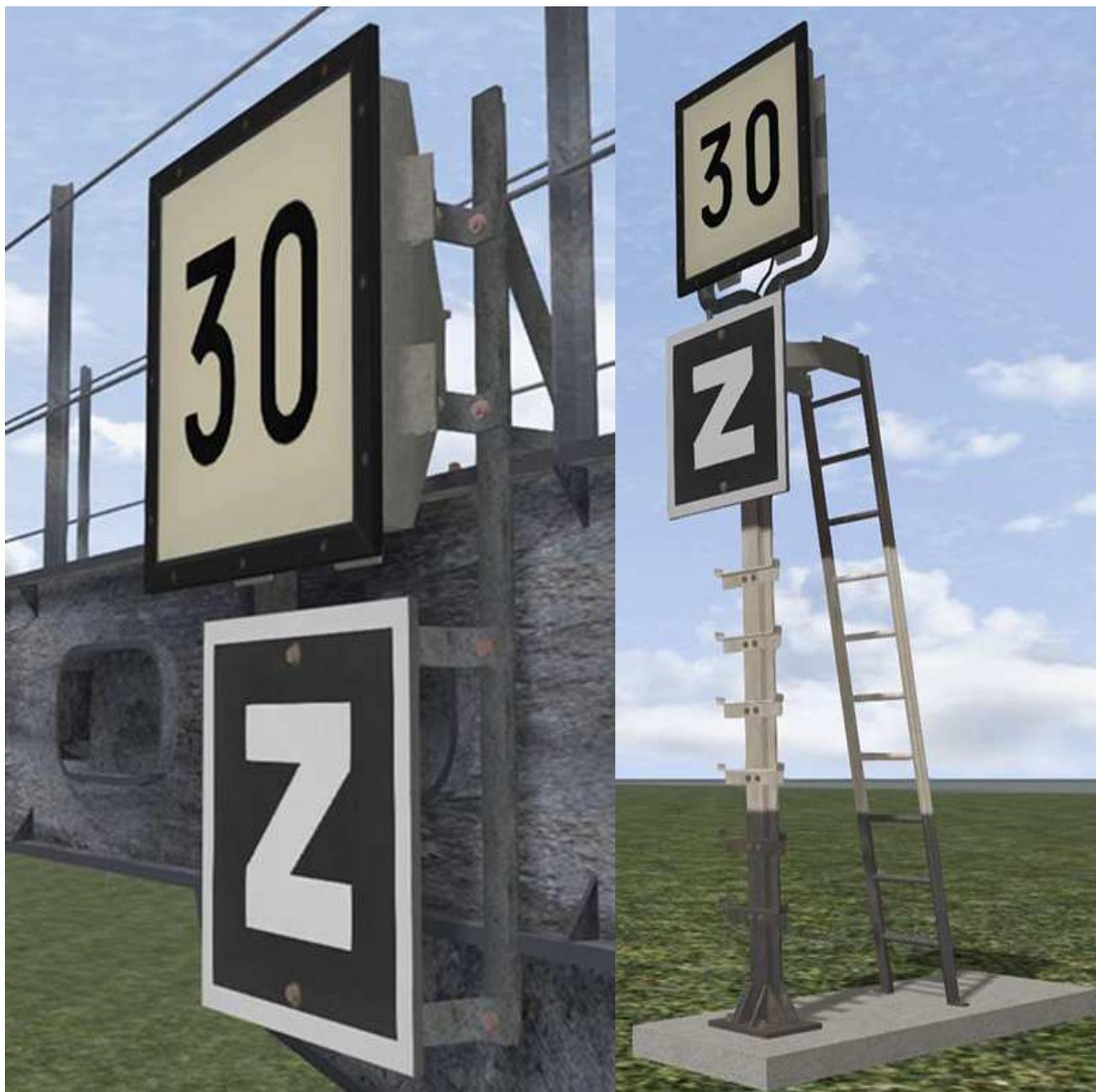
Quelques exemples avec les nouveaux modèles 3D. Plus respectueux des dimensions réelles avec des détails, peut-être superflus lorsqu'on passe à 160Km/h devant, mais quand même, on peut aussi s'y arrêter.



Toutes les textures ont été refaites, la taille des caractères et la couleur des panneaux ont été ajustés pour un meilleur rendu.



Comme dans la réalité, pour les modèles de TIV avec caisson de rétro éclairage, le panneau Z associé est un panneau en tôle simple.



Les shaders des textures ont été modifiés. **TrainBasicObjectDiffuse** pour les panneaux de jour et les structures, **Tex** pour les panneaux rétro éclairés de nuit, **TexDiff** pour les masques internes. Le nombre de shaders livrés avec le programme est quand même très limité, contrairement à la longue liste disponible, seuls quelques-uns fonctionnent. Quand aux informations sur leurs caractéristiques.... 🚫🕸️🔪🗨️? ⚡ faut tester.

Toutes les textures ont leur version été et hiver. (pas de version printemps cette fois-ci!).

### ***Les nouveaux venus et les virés.***

Ont été ajoutés les TIV 10, 20, 150, 170, 190. Le TIV 220 a été supprimé, car il n'existe pas. Par contre, tous les TIV jusqu'à 200 ont leur version Annonce et Z associée. Certains TIV ont leur version sur support ciment au sol.

3 poteaux en ciment sont aussi disponible : PM 2,5m, 3,5m (standard), et GM 5m.

## *Installation:*



***ATTENTION : La désinstallation de la version précédente est impérative. Sinon certains fichiers de l'ancienne version vont perturber le fonctionnement normal.***

Deux solutions pour désinstaller la version précédente :

-1- Avec le programme Utilities.exe du dossier Railworks. Allez dans l'onglet "*Gestionnaire de paquets*", **Actualiser**, puis sélectionnez "*JYM26\_SNCF\_TIV\_V2*" puis cliquez sur le bouton **Désinstaller**.

-2- Supprimer le dossier "**Assets\Developer\JYM26\RailNetwork\SNCF\_TIV**".

Ensuite vous pouvez procéder à l'installation de la version 3.

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\_V3.rwp*" dans le dossier où vous l'avez mis et double cliquer dessus pour lancer l'installation.

## *Utilisation:*

Toutes les informations importantes concernant l'utilisation de ce pack sont disponibles dans le document PDF de la version 2 disponible ici :

[www.jymanet.fr/railsim/telechargements/sncf\\_tiv/les\\_tableaux\\_indicateurs\\_de\\_vitesse\\_V2.pdf](http://www.jymanet.fr/railsim/telechargements/sncf_tiv/les_tableaux_indicateurs_de_vitesse_V2.pdf)

## *Résolutions des problèmes de mise à jour :*

Comme expliqué au début de ce document, certains modèles ne sont plus compatibles avec la version précédente. Il s'agit uniquement des modèles panneau simple avec ou sans liens avec la voie. C'est à dire tous les modèles dont les noms des fichiers ont été modifiés suite au problème du printemps "*SNCF\_TIV\_XXX*", "*SNCF\_TIV\_XXX\_Z*", "*SNCF\_TIVex\_XXX*" et "*SNCF\_TIVex\_XXX\_Z*".

Si vous n'avez utilisé aucun de ces modèles sur vos lignes, tout va bien pour vous, l'installation est transparente, tous les autres modèles avec une extension ( *\_SP*, *N*, *PT*, *ANN*, ...) n'ont aucun problème et sont entièrement compatibles avec la version 2.

Pour les premiers, il y a deux cas : Les modèles avec un lien sur la voie et les modèles simples sans aucun lien.

Selon le type, Railworks n'enregistre pas ces objets aux mêmes emplacements. Les modèles TIVex avec lien sont enregistrés dans le big fichier **Tracks.bin** du dossier **Networks**, les autres modèles panneau simple, sans liens, sont enregistrés dans les fichiers des tuiles (Ex : **+000000+000000.bin**) du dossier **Scenery** de votre ligne.

Voyons les solutions pour régler le problème... Pas de panique, c'est plus facile à faire qu'à expliquer.

Tout d'abord, et avant toute chose, **TRES IMPORTANT**, faites une sauvegarde (ou même deux à des endroits différents) de tous vos fichiers avant de modifier quoi que ce soit. Une fois cela fait, on peut commencer.

### Cas N°1

Vous n'avez que quelques panneaux à remplacer, vous savez à quels endroits ils se trouvent (c'est très bien), faites au plus simple, remplacez-les directement avec l'éditeur de ligne de Railworks. Servez-vous éventuellement du MissingObject disponible sur mon site.

### Cas N°2

Vous ne savez plus où sont vos panneaux ni quel type vous avez mis (c'est moins bien, mais c'est pas grave), la solution existe.

*Nota :*

*Dans les lignes qui suivent, vous seront donnés des conseils techniques pour effectuer les modifications sur vos lignes. Elles n'engage que moi et ne sont que des conseils à prendre comme tel. Il est évident que d'autres méthodes existent, chacun y prendra ce dont il a besoin.*

Nous allons utiliser deux outils, **SerzMaster** et **Notepad++**.

Si vous ne possédez pas **Notepad++**, il va falloir l'installer avant de continuer.

Vous trouverez **Notepad++** ici : <https://notepad-plus-plus.org/downloads/>

**SerzMaster** est livré d'office avec Railworks et se trouve dans le répertoire principal de Railworks. Normalement ici :

*C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\RailWorks\SerzMaster.exe*

Le programme **SerzMaster** va nous servir à décompresser les fichiers **.bin** en **.xlm** et réciproquement lorsque nous auront modifiés les fichiers, à les recompresser en fichiers **.bin**.

**Notepad++** lui va modifier les noms des fichiers qui posait problème dans la version 2 à l'aide de deux macros que j'ai préparées spécialement pour ce travail.

### **On peut commencer, au travail :**

Dans le pack vous trouverez le dossier "Outils Notepad" contenant les macros pour effectuer le travail sous la forme d'un fichier *shortcuts.xml*. Le plus compliqué est de le mettre en place.

Sous Windows7, le dossier des macros est normalement :

*C:\Users\Nom\_Utilisateur\AppData\Roaming\Notepad++*

Si vous ne le trouvez pas, faites une recherche du fichier *shortcuts.xml* avec l'explorateur.

Faites une copie du fichier *shortcuts.xml* et remplacez-le par celui fourni dans le pack.

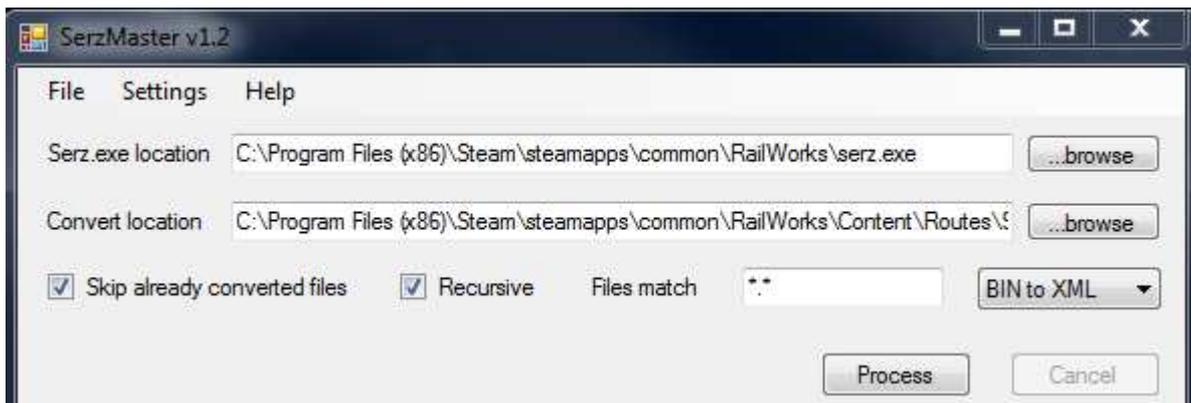
Démarrez **Notepad++** et vérifiez que vous avez bien les deux macros **SNCF\_TIV\_V3\_Tracks** et **SNCF\_TIV\_V3\_Scenery** dans le menu **Macro**.

Refermez **Notepad++**.

\*\* Avant de commencer, petit rappel. Faites une sauvegarde complète et si possible effectuez les modifications sur les fichiers qui vont suivre dans des dossiers temporaires. Dans ce cas, vous adapterez les chemins des dossiers dans les explications qui vont suivre par vos chemins de travail. \*\*

Démarrez *SerzMaster.exe*.

Modifiez au besoin le chemin de travail de *Serz.exe*. C'est bien *Serz.exe* et non pas *SerzMaster.exe* qui doit figurer dans la fenêtre *Serz.exe location*.



Nous allons maintenant, dans un premier temps, traiter les fichiers sans liens avec la voie du dossier *Scenery*.

Dans la fenêtre *Convert location*, cliquez sur le bouton *...browse* pour indiquer au programme le chemin du dossier *Scenery* de votre route ou votre dossier temporaire.

Vous pouvez tout aussi bien coller le chemin récupéré à partir de l'explorateur si c'est plus facile pour vous.

C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\RailWorks\Content\Routes\900a4a22-c924-4cfc-b513-efc0f804cc40\Scenery

par exemple. (une drôle d'idée des programmeurs d'avoir mis des noms de dossiers à coucher dehors au lieu de mettre simplement le nom de la ligne... petit aparté qui défoule).

Si vous ne savez pas dans quel dossier se trouve votre route, recherchez à l'aide de **RWTools** ou **MR TS Utilitaire**.

Vérifiez que le bouton de sélection du type de conversion soit bien basculé sur **BIN to XML**. Appuyez sur le bouton **Process** et laissez faire le programme, une barre de défilement vous indique la progression. C'est en principe assez rapide.

Ouvrez le dossier *Scenery* de votre ligne, si tout va bien, les fichiers des tuiles sont désormais également présents en fichiers **.xml**.

Nous allons traiter ces fichiers avec **Notepad++**. Sélectionnez tous les fichiers **.xml** et à l'aide du bouton droit de votre souris, faites **Edit with Notepad++**.

Selon le nombre de fichiers, l'ouverture peut demander un certain temps.

Une fois le chargement terminé, menu **Macro**, lancez la macro *SNCF\_TIV\_V3\_Scenery*.

Le traitement va démarrer et cela peut durer un temps certain voire un certain temps selon le nombre de fichiers, plusieurs poignées de minutes à coup sûr. Malheureusement, pas de barre de progression, c'est assez succin, rien de bouge vraiment, mais ça travaille. Quand la souris sera de nouveau active dans **Notepad++**, vous saurez que le travail est terminé.

Ensuite, allez dans le menu **Fichier** et faites bien **Enregistrer Tout** pour que toutes les modifications soient enregistrées dans tous les fichiers.

**Note** : Il est possible que le menu **enregistrer tout** soit grisé et donc inaccessible, cela peut se produire si aucun changement n'a eu lieu. Je vous rappelle que seule une partie des fichiers est concernée, peut-être aucun changement de fichier n'était nécessaire pour vous, donc rien de problématique.

Dans ce cas, fermez **Notepad++** et passez directement à la deuxième étape.

Dans le cas contraire, il va falloir reconvertir les fichiers modifiés en fichiers **.bin**. Fermez **Notepad++** et retournez dans **SerzMaster**. Basculez le bouton **BIN to XML** sur **XML to BIN** et lancez le **Process**. Une fois terminé, le travail sur les fichiers du dossier *Scenery* est fini.

### **Deuxième étape.**

Le même travail sur le fichier *Tracks.bin* pour les TIV avec un lien sur la voie.

Si ce n'est fait, démarrez **SerzMaster**. Cette fois-ci, modifiez le chemin dans **Convert location** et faites-le pointer sur le dossier *Networks* de votre ligne. Rebasculez le bouton sur **BIN to XML**. Lancez le **Process**. Cela devrait aller plus vite. Ouvrez ensuite le dossier *Networks* et ouvrez **Tracks.xml** avec **Notepad++**. Cette fois-ci, lancez la macro *SNCF\_TIV\_V3\_Tracks*. Attendez que le processus soit terminé. Menu **Fichiers** faites **Enregistrer**. Même constat que dans l'étape précédente, si le bouton enregistrement n'est pas accessible, aucune modification. Refermez **Notepad++**.

Si le fichier **Tracks.xml** a été modifié dans l'opération, il va falloir le reconvertir. Retournez dans **SerzMaster**. Basculez le bouton **BIN to XML** sur **XML to BIN** et lancez le **Process**. Refermez tout.

C'est fini. Vous êtes à jour de la version 3.

Pour finir proprement, effacer tous les fichiers **.xml** et **.bak** des dossiers *Scenery* et *Networks*. Remplacer le fichier des macros *shortcuts.xml* par celui d'origine.

Voilà, désolé pour cette longue procédure un peu fastidieuse mais je n'ai pas trouvé d'autre solution plus rapide.

Démarrez Railworks et profitez des nouveaux TIV High Quality Ultimate Version (c'est à dire la der des der, du moins j'espère bien).

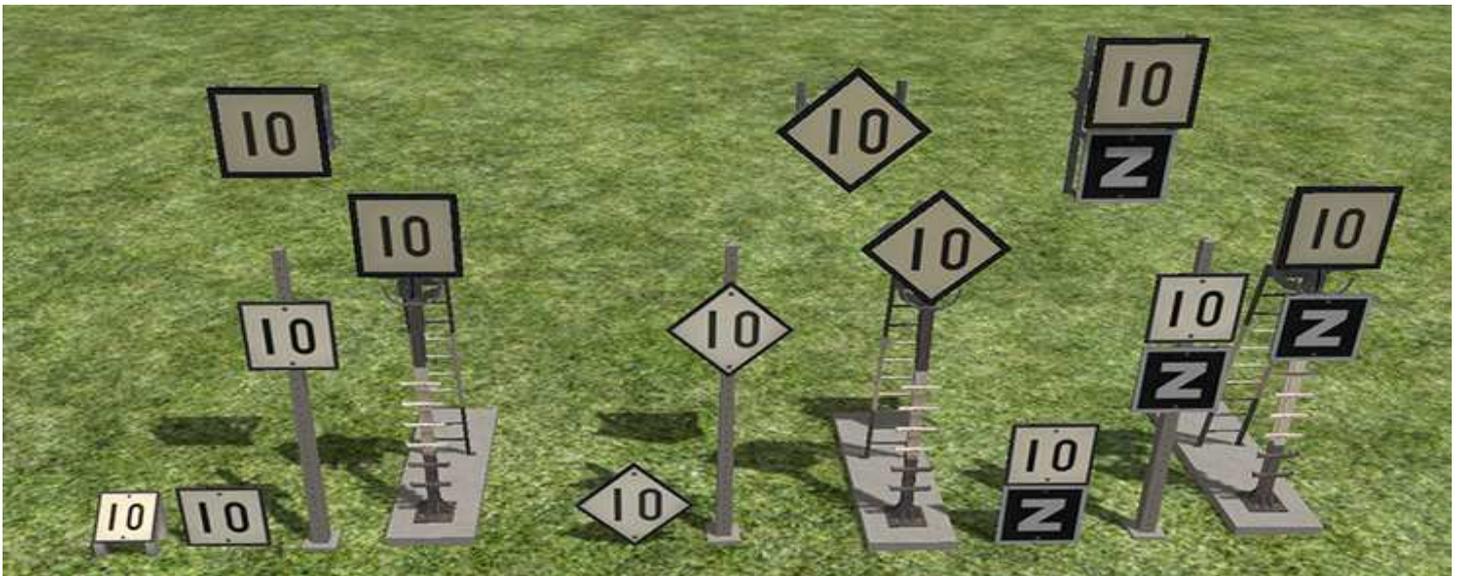
**C'est tout (ouf!).** Ou presque, les panneaux complémentaires ont le même problème et subiront le même sort, damned!

Aux créateurs de lignes qui auraient des difficultés pour réaliser ces manipulations de fichiers, je suis à leur disposition pour effectuer ce travail gracieusement.

Il suffit pour cela de me demander gentiment par mail **\*\* jym26@sfr.fr \*\***. Utilisez un des services mis à votre disposition sur le net pour me faire parvenir vos fichiers. Uniquement votre dossier Scenery ainsi que votre fichier Tracks.bin, le tout dans un paquet zippé de préférence.

Sauf en cas d'absence prolongée (*mes vacances par exemple* 😊), le retour sera en principe assuré rapidement à l'aide d'un lien de téléchargement que je vous ferais parvenir par retour de mail.

Voilà, normalement, j'ai tout dit! Bonne utilisation sur vos lignes.....  
Bien cordialement, Jean-Yves MATHIEU (JYM26).



*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.*