

A red and yellow train is on tracks in front of a building. The train is the central focus, with a red body and a yellow front. The background shows a multi-story building with many windows. The tracks are in the foreground, leading towards the train.

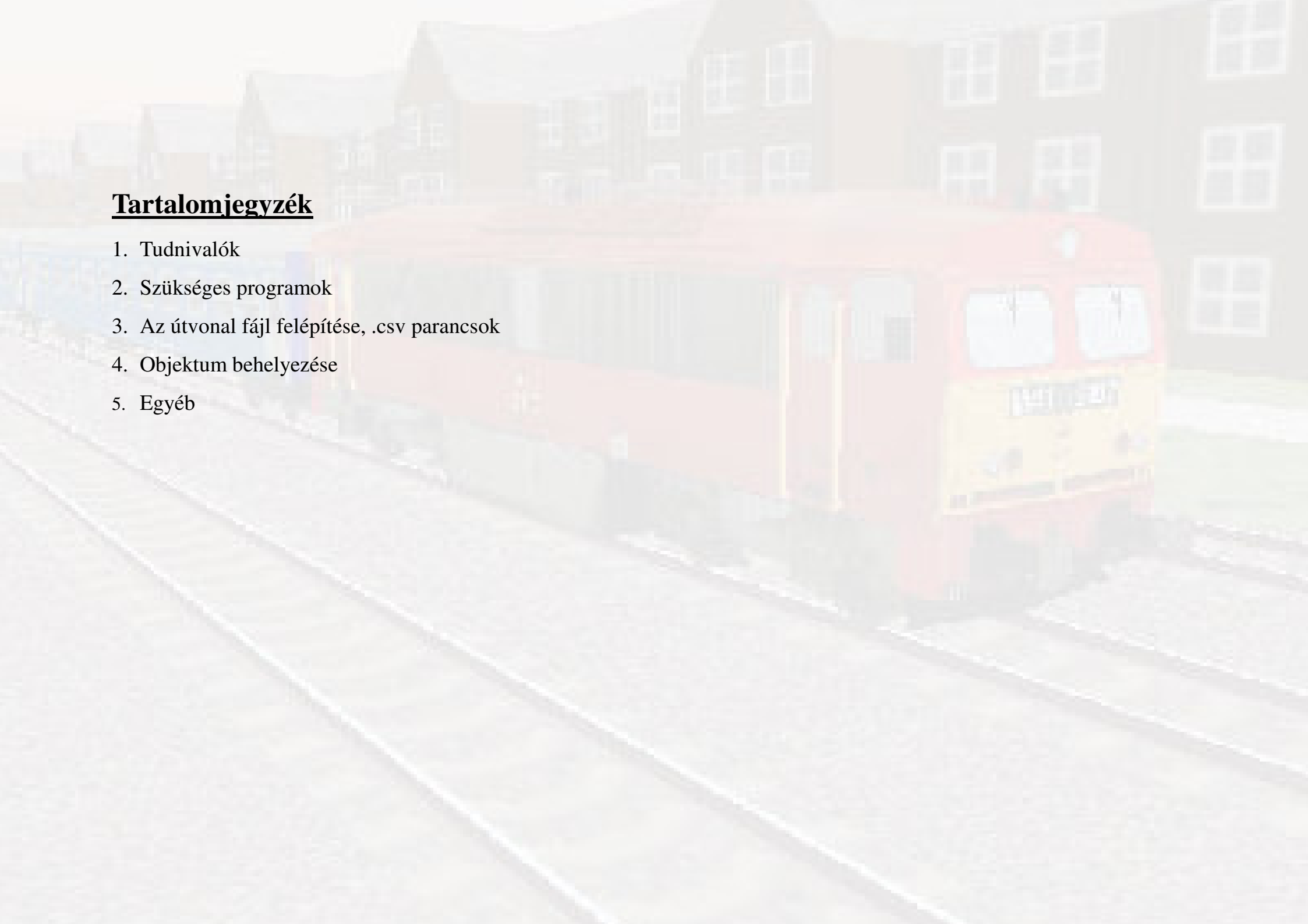
Objektumok behelyezése egyes BVE pályákba

Tutorial v 1.0

© Krisz, 2005

Tartalomjegyzék

1. Tudnivalók
2. Szükséges programok
3. Az útvonal fájl felépítése, .csv parancsok
4. Objektum behelyezése
5. Egyéb



1. Tudnivalók

Mielőtt belefognál az általad kiválasztott objektum behelyezéséhez egy adott pályába, tudnod kell, hogy az így módosított pályát **csak saját** használatra készítetted, ha csak a pálya készítői másként nem rendelkeztek. Általában a módosított pályák újrapublikálásához (webszerveren való elhelyezéshez, újságok CD-mellékletein való megjelentetéséhez illetve egyéb módon történő közzétételéhez) az alkotók előzetes beleegyezése szükséges. Ez azonban ne vegye el a kedved attól, hogy saját szórakoztatásod miatt 1-2 módosítást elvégezz a kedvenc pályádon, netán esetleg ezzel megjön a kedved egy újabb valós vagy képzeletbeli BVE útvonal létrehozásához, és BVE fejlesztőként köszönthessünk a magyar BVE fejlesztői táborban.

Ez a leírás azonban nem a pályakészítésről szól, ehhez jó leírást találsz a BVE honlapján: <http://mackoy.cool.ne.jp>, illetve magyar nyelven IST honlapján : <http://ist.uw.hu>.

2. Szükséges programok

A szerkesztéshez szükséged van

- magára az objektumra - amit a netről letöltöttél
- a pályára - gondolom ez már fel van telepítve
- egy sima szövegszerkesztőre - a Windowsos Jegyzetomb (Notepad) megteszi, nagyobb méretű útvonalfájl esetén a Wordpad
- jól jöhet még a BVE honlapjáról letölthető Track Viewer segédprogramra - ezzel ellenőrizheted majd, hogy minden úgy sikerült, ahogy elgondoltad

3. Az útvonal fájl felépítése, .csv parancsok

A BVE-ben használt pályák egy egyszerű szöveg fájlként általában a C:\Program Files\BVE\Railway\Routes könyvtárban helyezkednek el, azon belül is a különböző pályák különböző könyvtárakban. A fájl kiterjesztése az újabbak esetében .csv, a régebbieké .rw. Az itt példaként bemutatott fájl a BVEFAN 17 oldaláról (<http://bvefan17.uw.hu>) letölthető Ferencháza-Vécse pálya lesz.

A .csv fájlt “programozói szemszögből” két részre oszthatjuk: egy deklarációs rész (ez leírja milyen objektumokat, sítípusokat, háttérrel stb. fogunk használni), a második - definíciós - rész magát a pály nyomvonalát, a tájat, a megjelenítendő objektumok helyét írja le.

A deklarációs rész

```
;FREEOBJ  
.freeobj(0) fervecs\sin\egyenes.b3d  
.freeobj(1) fervecs\tabla\allj.b3d  
.freeobj(2) fervecs\tabla\megallo.b3d  
.freeobj(3) fervecs\tabla\utatjaro.b3d
```

A definíciós rész

```
25,  
.form 0;L;0;0,  
.form 0;R;0;0,  
.freeobj 0;1;-2.5;0;0,  
.freeobj 0;71;14;-0.5;0,
```

Jóllehet a pályakészítéshez jóval több parancs kell, mint az alábbiakban bemutatásra kerülő kettő, azonban objektum beszúrásához nincs szükség ennél többre.

Az első parancs amivel megismerkedünk az a deklarációs részben szereplő freeobj.


Ennek használata: **.freeobj(idx) path\filename.ext**

Az index helyére egy pozitív egész szám szerepel, a továbbiakban ezzel a számmal lehet azonosítani az adott objektumot. A parancs utolsó paramétere az objektumfájl neve elérési útvonallal. Ez általában xyz.b3d, de lehet xyy.csv, illetve .x kiterjesztésű a formátumtól függően.

A második szükséges parancs is freeobj, de ez már a definíciós részben használandó a következőképpen:

Place, .freeobj sín-no;obj-idx;hor;ver;rot,

Ez elhelyezi az *obj-idx*-szel azonosított objektumot a *sín-no* számú síntől *hor* távolságra vízszintesen (m-ben), illetve *ver* távolságra függőlegesen (m-ben), ezentúl elforgatja az objektum origója (0,0,0) körül *rot* fokkal.



Az a sín, amelyiken a vonatunk halad, az a 0. számú sín. A vízszintes elhelyezésnél az objektum balra tolódik, ha a paraméter negatív és jobbra, ha pozitív. Pozitív értéknél felfele tolódik az objektum a függőleges eltolásnál, negatív érték lefele való tolást eredményez. A forgatás a matematikából megismert módon zajlik.

A *Place* jelöli ki hogy a kezdőponttól milyen messze legyen az objektum (méterben). A fenti képen láthatjuk, hogy a 25. méternél van elhelyezve egy 1-es és egy 71-es indexű objektum, adott paraméterekkel.

Ennyit a használandó utasításokról, most következzen a példa, ha eddig nem lenne egyértelmű.

4. Objektum behelyezése

Tehát válasszuk ki az objektumot, amelyet be szeretnénk rakni és a pályát, amelyikben használni szeretnénk. Az alábbi példa azt mutatja meg, hogyan rakjuk be a Ferencháza-Vécse pályába a Habbins tehervagont.

1. A letöltött zip fájlt kicsomagoljuk az előre létrehozott Habbins könyvtárba a **BVE\Railway\Object\fervecs** könyvtáron belül. Az objektumfájl neve: **habbins.b3d**
2. Megnyitjuk szövegszerkesztővel a Routes könyvtáron belül a Ferencháza-Vécse útvonalhoz tartozó egyik leíró fájlt (pl. **27820.sz. személy.csv-t**)
3. A deklarációs részbe az eddigi freeobj parancsok közé beírjuk a sajátunkat. Válasszunk egy eddig nem használt indexet!

```
.freeobj(77) fervecs\ttj\ttj_tilos.b3d  
.freeobj(78) fervecs\allomasora\ora_600.b3d  
.freeobj(79) fervecs\allomasora\ora_623.b3d  
  
.freeobj(100) fervecs\Habbins\habbins.b3d  
with Track
```

A példában ez a 100, de lehetne akár a 80-as is. Ezután megadjuk az objektumfájl nevét, elérési úttal együtt.

```
2300,  
.freeobj 0;2;2.5;0;0,  
.freeobj 0;100;-5;0;0,
```

4. Ezután ki kell gondolni, hogy hova helyezzük el az objektumot, pl. ez most legyen 2.3 km-re a kezdőponttól.

Így már be is lett illesztve az objektum, mentsük el a fájlt, Track Viewerrel ellenőrizhetjük.



Hát, igen láthatjuk, hogy a vagon a susnyás közepébe került (megjegyzem direkt), de úgy hiszem, hogy a lényegét - hogyan kell behelyezni egy objektumot egy pályába - sikerült demonstrálnom.

További objektumok ugyanígy helyezhetők be, egy kis kísérletezéssel el lehet érni a kívánt eredményt.

A .csv további parancsairól IST honlapján.

5. Egyéb

Ez a tutorial azok számára készült, akik saját használatra színesíteni szeretnék az eddigi pályákat. Ha nem tetszik, nem kellett volna elolvasnod. Remélem, aki számára hasznos volt ez a leírás, annak mindent leírtam, ami szükséges, ha nem írjon bátran. Hangsúlyozom, pályaépítési problémákkal ne forduljon hozzám senki!

A leírást felrakhatod a weboldaladra, CD-mellékletre stb., de először a szerző engedélyét kell kérned.

Köszönet: a **BVEFAN17 fan** csapatnak a pályáért !

Linkek: <http://mackoy.cool.ne.jp> - BVE, <http://ist.uw.hu> - IST honlapja, <http://bvefan17.uw.hu> - a BVEFAN 17 csapat honlapja

Elérhetőség: ckirbi@freemail.hu
 <http://kriszbve.freeweb.hu>

Copyright © 2005, Krisz