



Kamerák a pálya mentén openBVE-ben

Bevezetés

Miután megvalósult a külső nézet openBVE-ben felmerült az igény arra, hogy ne csak követhessük vonatunkat vagy egy helyből nézzük, amint elszáguld, hanem rakhassunk le kamerákat a pálya mentén és ezek segítségével végignézhessük vonatunk haladását. Ez a leírás ennek mikéntjét mutatja be.

1. Hogy csináljam?

A kamerák elhelyezésének kódolása a következő:

1220,
.PointOfInterest Sínindex; X; Y; F1; F2; F3; Kameraállás neve

Nézzük mit jelent mindez:

1220, : a kameraállást így a pálya 1220. méteréhez tesszük. Természetesen bárhova tehetjük.

.PointOfInterest: ez a parancs helyezi el a kamerát a pályán.

Sínindex: annak a sínnek az indexszáma, amelyikhez viszonyítva a kamerát el szeretnénk helyezni. Ha csak egy sínünk van, akkor ide 0-t kell írni.

X: megadja, hogy milyen távolságra legyen a kamera a sántól az X tengelyen méterben (balra/jobbra). Negatív szám balra, pozitív szám jobbra mozgatja a kamerát.

Y: megadja, hogy milyen távolságra legyen a kamera a sántól az Y tengelyen méterben (fel/le). Negatív szám lefelé, pozitív szám felfelé mozgatja a kamerát.

F1: a kamera elforgatása balra/jobbra, mértékegység: fok. Negatív szám balra, pozitív szám jobbra forgatja a kamerát. Figyelem: a kamera alapesetben egyenesen előre néz, ehhez képest forgatjuk el.

F2: a kamera elforgatása fel/le irányban, mértékegység: fok. Negatív szám lefelé, pozitív szám felfelé forgatja a kamerát.

F3: a kamera elforgatása a saját hossz tengelye körül, az óra járása szerint vagy azzal ellentétesen, mértékegység: fok. Negatív szám az óra járásával ellentétesen, pozitív szám az óra járása szerint forgatja a kamerát.

Kameraállás neve: minden kameraállásnak adhatunk egy egyéni nevet, amit az openBVE az adott kameraálláshoz ugráskor kék színnel ír ki a képernyő bal felső sarkába. Például ha a fűtőházhoz teszünk egy kamerát, akkor ide beírhatjuk, hogy *Fűtőház*. Természetesen üresen is hagyhatjuk ezt a paramétert.

2. Nézzünk egy példát!

485,
.PointOfInterest 0;-15;12;165;-10;0;Útkereszteződés

Ezzel a pálya 485. méterénél elhelyeztünk a nullás sín mellé balra tizenöt méterre, tizenkét méter magasra egy kamerát. Elforgattuk jobbra 165 fokkal és lefelé tíz fokkal. A kameraállást elneveztük Útkereszteződésnek. Az alábbi kép ebből a kameraállásból készült.



3. Jó tudni!

A pályákba általában számos kameraállást érdemes beépíteni, úgy, hogy a vonat útja nagyjából végigkövethető legyen ezeken keresztül is. A kameraállások között a számbillentyűzet 7-es és 1-es gombjaival lépkedhetünk. A hetes gombbal az előttünk levő kameraállásokat érjük el, az 1-es gombbal a mögöttünk levőket.

A pálya mentén lerakott kamerákkal nézhetjük a vonatunkat fly-by nézetben (F4), de minden más nézetben is elérhetőek a kameraállások a számbillentyűzet 7-es és 1-es gombjával (a belső nézetet is beleértve). Azonban alapvető különbség van a kettő között.

Fly-by nézetben az openBVE nem veszi figyelembe, hogy hogyan forgattuk el a kamerát, ehelyett úgy mozgatja azt, hogy mindig a haladó vonat legyen látható. Ilyenkor „kézzel” nem is tudjuk forgatni a kamerát. Fontos, hogy csak az elforgatást nem veszi figyelembe a program, az X és Y koordinátákat valamint a kameraállás nevét igen.

A többi nézetben azonban a kamera nem követi a vonatot, hanem a .PointOfInterest parancsban megadottak szerint elforgatva egy helyben áll. Ekkor a balra/jobbra nyilak használatával mi magunk tudjuk forgatni a kamerát. A forgatás mellett mozgató is lehetséges, a számbillentyűzet 4-es/6-os gombjaival balra/jobbra, a 9-es/3-as gombbal előre/hátra, a 8-as/2-es gombbal fel/le irányban tudjuk mozgatni a kamerát.

A leírást készítette: phontanka
2009.01.04.
www.bveklub.hu phontanka.extra.hu