Tuto Gmax vers Trainz

Créer une fonction "nuit" avec Gmax

Vous avez créé un objet mais, vous voulez lui ajouter une fonction "nuit", c'est à dire que certains éléments soient lumineux de nuit.
Dans ce tuto, nous allons voir comment créer cette fonction mais, sans rajouter une mesh supplémentaire.
Comme exemple, je vais prende le canot tout temps SNS 065 de la SNSM. Je n'y ai mis que les trois feux principaux, c'est à dire un blanc en haut de mat, et bien entendu le vert à tribord (droite) et le rouge à babord (gauche).

Tout d'abord, il faut ajouter quelques lignes au fichier "config" :

```
kuid                                    <kuid:455946:1850>
type                                    "construction"
asset-filename                          "sns065"
name                                    "sns065"
category-class                          "BT"
category-region-0                       "FR"
category-era-0                          1990
category-era-1                          2000
category-era-2                          2010
mesh-table {
        default {
                mesh                    "sns065.im"
                auto-create             1

        }
default-nigth {
mesh                                    "nuit.im"
night-mesh-base                                 "default"
}
```

Ces trois lignes (que j'ai coloriées pour l'occasion) sont à placer à cet endroit dans la config.

Une fois cela fait, revenons à Gmax :
En tout premier lieu, exportez votre objet dans sa totalité (feux compris, il faut bien les voir de jour aussi même éteints !)

Sur l'image **1** on voit les feux type "jour"

Une fois votre objet exporté, passons à la deuxième étape

Pour cela passons à l'image **2**

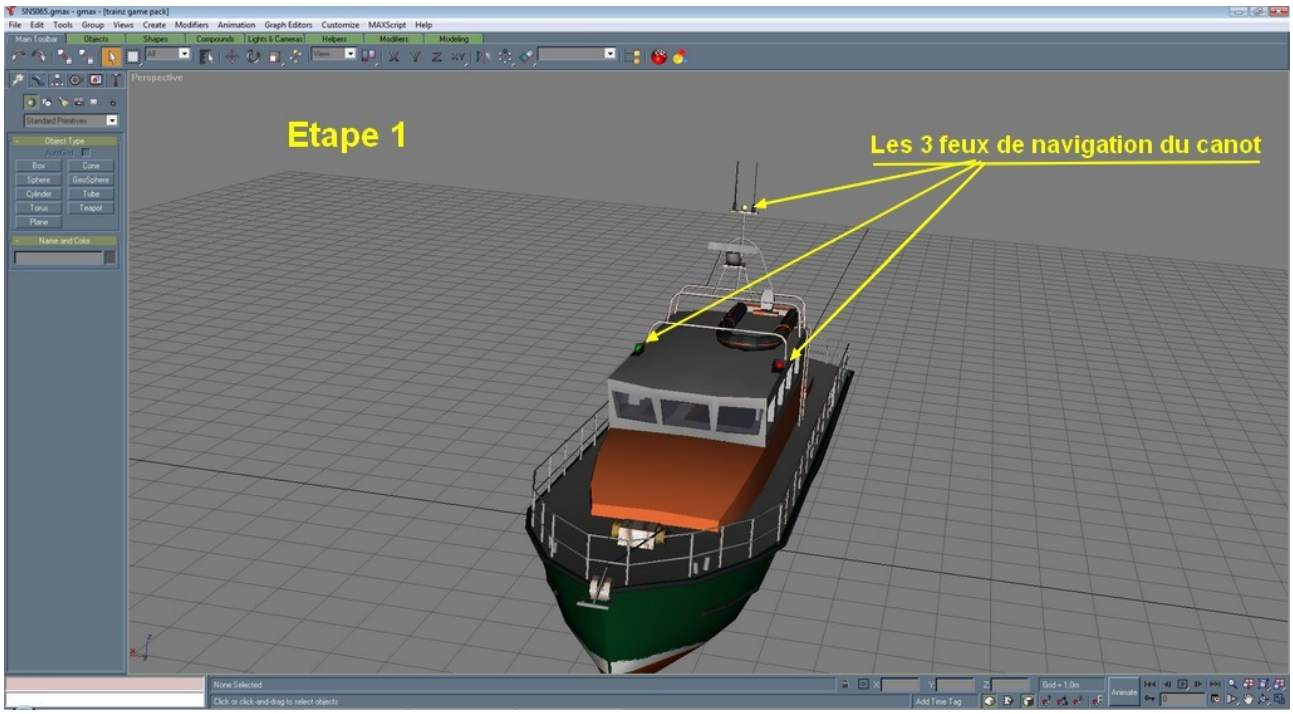


image **1**

image **2**

Fonction "select by name"
Cette fonction est très pratique surtout si l'on a pensé à renommer les différents élements par des noms précis (feu tribord ou feu t est plus parlant que sphere1)
Donc dans cette action, nous sélectionnons les 3 feux (nous n'en créons pas d'autres pour la fonction "nuit")
Passons à l'image **3**

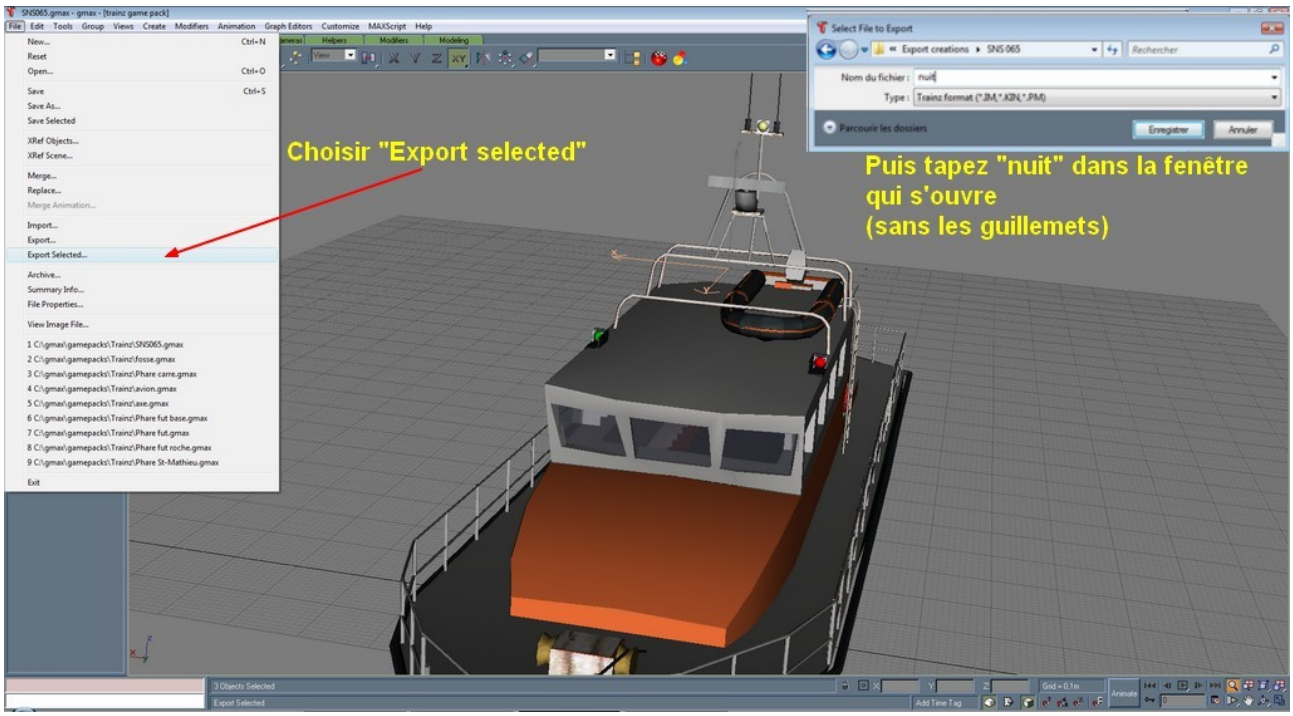
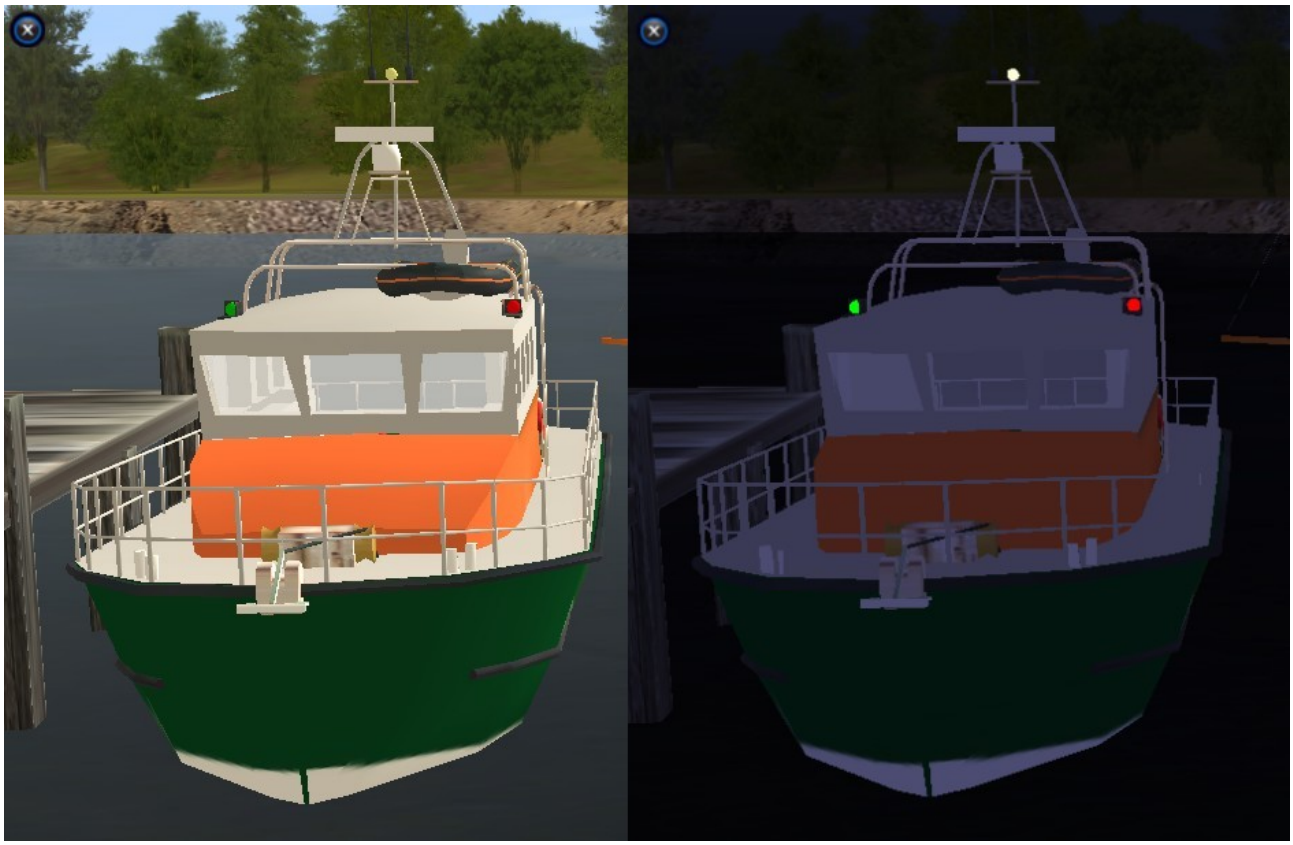


Image **3**

Cette fois-ci, nous allons utiliser la fonction "Export selected" pour n'exporter que les 3 feux sélectionnés et dans la fenêtre qui s'ouvre, tapons nuit puis, clic sur le bouton enregistrer.
C'est tout !

Voici le résultat jour et nuit



Tutoriel crée par Roland29 – Monde 3D - http://monde3d.jimdo.com