B.A.BA créations sous G max

Créer un objet en spline

Pour cet exemple, nous allons créer un objet assez simple ou plutôt prendre comme exemple le mur en parpaing que j'ai créé.

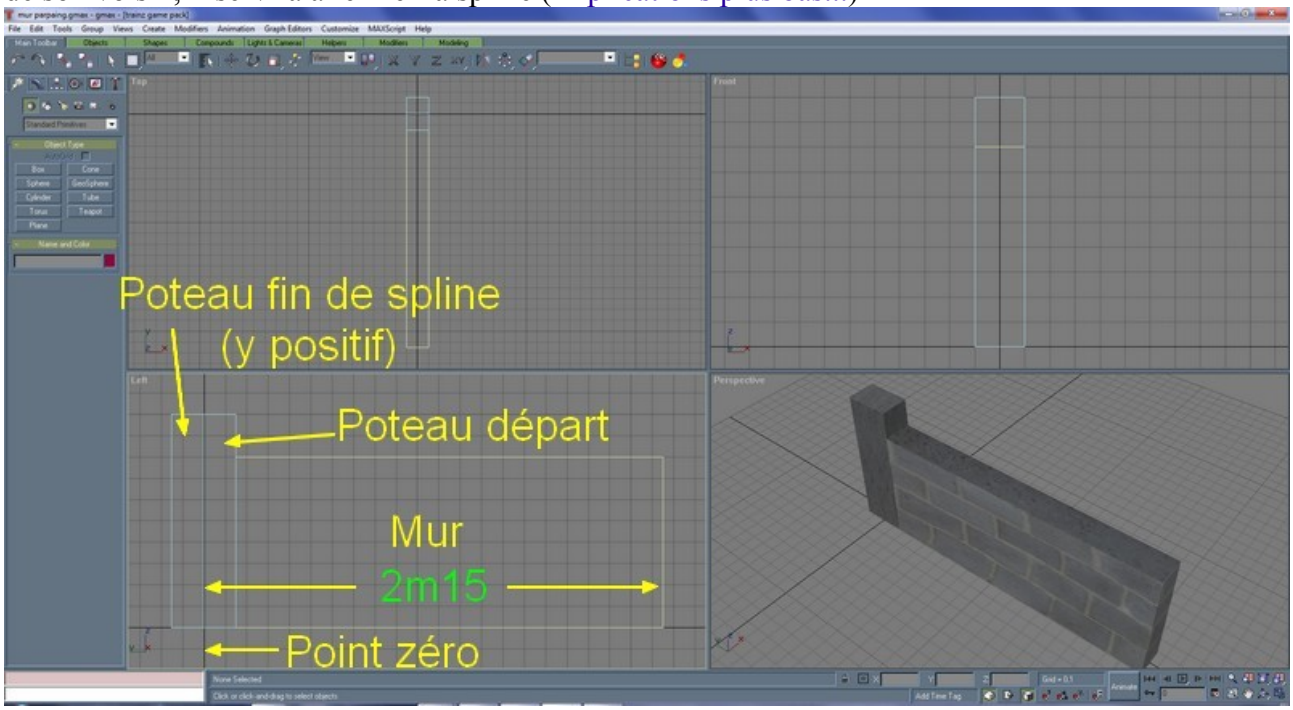
Nous n'allons pas reprendre les bases de G max puisqu'elles ont été expliquées dans le tutoriel maison.

Ici nous allons nous appliquer à la conception de la spline et ne pas s'attarder sur la texture de l'objet. (A la limite pour essayer, il suffit de faire une texture 256x256 unicolore grise par exemple)

Premier pas, construire le mur et son premier pilier

le pilier fait 0,20 de large,0,15 de long et 1m de haut
Le mur fait 0,20 de large, 2m de long et 0,80 de haut

Voici une image avec les éléments placés au bon endroit : Le poteau placé en y positif est une copie de son voisin, il servira à fermer la spline (Explications plus bas...)



Les deux formes étant réalisées et centrées par défaut, si vous avez bien lancé la réalisation dans la fenêtre « top », placez le poteau départ, son bord gauche coïncidant avec la ligne zéro. Ensuite, faites coller le bord gauche du mur contre le bord droit du poteau.

Réalisation du poteau « fin de spline »
Sélectionnez le poteau départ (clic gauche) et, tout en tenant la touche majuscule enfoncée, glissez vers la gauche avec votre souris. En relâchant le bouton, une fenêtre s'ouvre, cliquez sur « OK »

Finissez ensuite de bien ajuster le nouveau poteau bord droit au zéro

Création du dossier de la spline

Ce dossier comprendra un sous dossier appelé « poteau »

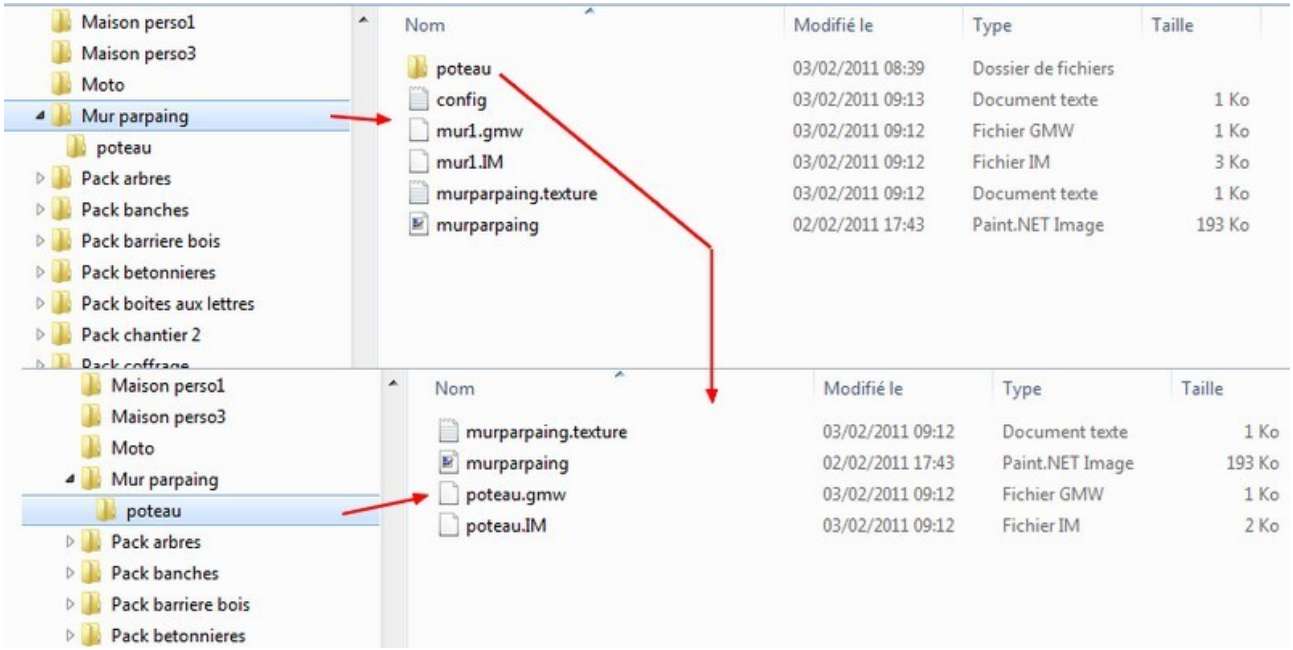


Image 2 : le dossier de la spline et son sous-dossier « poteau »

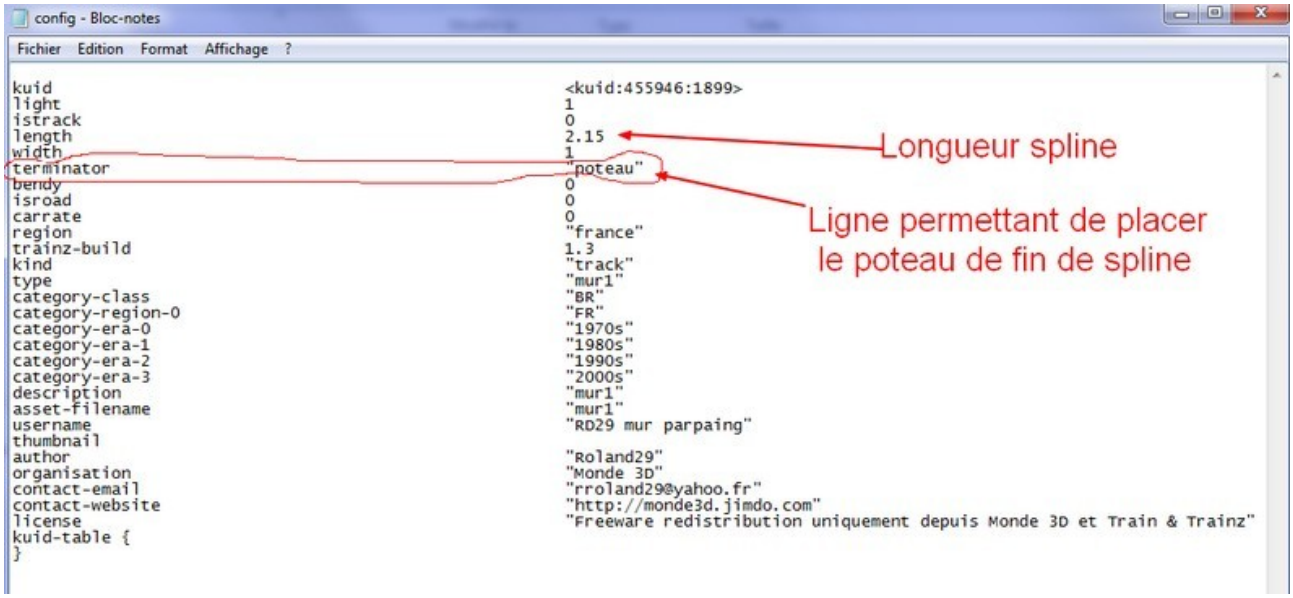


Image 3 : le fichier config
La longueur de la spline comprend le mur (2m) + un poteau (0,15m)

Méthode d'exportation (en considérant que ayez texturé même de manière basique votre objet)

Commencez par sélectionner le mur et le poteau départ puis dans « file » choisissez « Export selected » Donnez le nom que vous avez choisi pour le fichier .im (mur1 dans mon cas) dans le dossier principal (mur parpaing dans mon cas)

Maintenant, exportons le poteau de fin de spline : Sélectionnons uniquement ce poteau et à nouveau

choisissons « Export selected » en choisissant de l'exporter cette fois dans le sous-dossier « poteau » sous le nom « poteau » ce qui semble judicieux et surtout parlant dans ce cas.
Assurez-vous bien que vous avez mis une copie du fichier Tga dans le sous-dossier.

Votre Spline vers Trainz

Ouvrez Trainz puis allez sur le Content Manager Plus et choisissez « Importer contenu » dans la liste « fichier »
A l'aide de l'explorateur, recherchez votre dossier spline, sélectionnez-le et faites « OK »
Lancez le jeu et le tour est joué !

PS : Dans le cas d'un dossier contenant des sous-dossiers, comme ici, il suffit de cliquer sur le dossier principal et le CMP importera l'ensemble dossier et sous-dossier(s)