

- JACQUES MOMO -

ADD-ON POUR ORBITER

RENAULT 4 L AVEC COMPARATIF SPACECRAFT **VS** UMMU-UGGO

MANUEL D' UTILISATION



AVERTISSEMENT

Cet add-on a été réalisé pour Orbiter 2010.

Il est gratuit et ne peut être utilisé que dans un but ludique.

Toute utilisation à but commercial est strictement interdite. L'utilisation de cet add-on et sa modification à titre privé sont bien sûr autorisées, mais toute publication d'éventuelles modifications ne pourra se faire qu'avec l'autorisation de l'auteur.

A noter : toutes les petites coccinelles sont © Gotlib



JacquesMomo 2014

Promenade à Pictown

PROLOGUE

Grace à cet add-on, vous n'aurez plus d'excuses pour ne pas utiliser les add-ons et compléments pour **Orbiter** que sont **UCGO 3.0 + Ummu 3.0** de **Dan** et ses nombreux add-ons dérivés, ainsi que les très nombreux add-ons et compléments pour **Orbiter** qui utilisent **SPACECRAFT 3**.

Le but de cet add-on est de vous permettre d'apprendre facilement et en vous amusant les commandes de ces différents modules.

De plus, vous aurez maintenant une sublime **Renault 4L** (merci à **Fast_toche**) que vous pourrez très facilement ajouter aux scénarios de votre choix. (Un exemple en est donné avec **Pictown** et **Orcus Patera**). Cette 4L, point commun de tous les objets de cet add-on, est déclinée à la fois en **UCGO** et en **SPACECRAFT**.

J'espère que vous allez passer un bon moment...
Bonne lecture, et bon test !!!



JacquesMomo Juin 2014

SOMMAIRE

I - INSTALLATION.....	page 3
1°/ Installation de l'add-on	
2°/ Add-on indispensables à installer	
3°/ Autres add-ons recommandés	
4°/ Remarque au sujet des sons	
II - VERSION SPACECRAFT.....	page 4
1°/ La Renault 4L	
2°/ Les personnages	
3°/ Les caisses ou cargaison	
4°/ Le Turbopack	
5°/ Comment reconnaître les personnages et objets <i>Spacecraft</i> ?	
III - VERSION UCGO.....	page 9
1°/ La Renault 4L	
2°/ Les personnages UMmu	
3°/ Les caisses ou cargaison "CARGO"	
4°/ Le Turbopack UMmu	
5°/ Comment reconnaître les personnages et objets UMmu-UCGO-CARGO ?	
IV - COMPARAISON SPACECRAFT - UCGO.....	page 14
1°/ La version <i>SpaceCraft</i>	
2°/ La version <i>UCGO</i>	
3°/ Alors qui a gagné ?	
V - F.A.Q.....	page 16
VI - DIMENSIONS ET CARACTÉRISTIQUES de la 4L.....	page 18
VII - CRÉDITS ET LOGICIELS UTILISÉS.....	page 19
1°/ Épilogue	
2°/ Crédits	
3°/ Remerciements	
4°/ Patch "4L-décors" pour l'add-on « Kourou CSG Global »	
5°/ Logiciels utilisés	
Annexe A - LES COMMANDES DE SPACECRAFT.....	page 21
Annexe B - LES COMMANDES DE UCGO-CARGO-UMmu.....	page 23
Annexe C - EN BONUS : 2 VEHICULES POUR TINTIN.....	page 25
1°/ Renault 4L spéciale TINTIN	
2°/ Hélicoptère version spéciale TINTIN	
Annexe D - LES SCÉNARIOS OU SITUATIONS.....	page 28

I - INSTALLATION

1°/ INSTALLATION DE L'ADD-ON

Il vous suffit d'extraire (dézipper) le fichier **Spacecraft_vs_UCGO-UMmu.zip** dans le dossier racine de votre **Orbiter**, en respectant le chemin des dossiers. Ce n'est pas plus compliqué que cela.

2°/ ADD-ONS INDISPENSABLES A INSTALLER

- Cet add-on nécessite **Spacecraft3** de **Vinka**

Je me suis permis d'**inclure** ce module dans ce pack, donc vous n'avez pas besoin de l'installer.

Vous pouvez trouver ce module à cette adresse : <http://users.swing.be/vinka/>

- Cet add-on nécessite **UCGO 3.0 + UMmu 3.0** de **DanSteph**

Je ne me suis pas permis d'**inclure** ce module dans ce pack, donc vous **devez** l'installer.

Vous pourrez trouver ce module à cette adresse : <http://orbiter.dansteph.com/forum/index.php?page=download>

- Bien évidemment il vous faut l'indispensable **OrbiterSound** de **DanSteph**...
- Sinon vous n'aurez pas de son : <http://orbiter.dansteph.com/index.php?disp=d>



3°/ AUTRES ADD-ONS RECOMMANDÉS

Les scénarios situés dans le dossier "Autres" nécessitent l'installation des add-ons suivants :



- Kourou CSG global** que vous trouverez ici :
 - ~ **part 1** : <http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=169>
 - ~ **part 2** : <http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=170>
- OrcusPatera** (soyons fous!) là-même : <http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=162>
- Pictown 1.1** à cette adresse : <http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=133>
- Tintin sur la Lune** ici : <http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=146>



4°/ REMARQUE AU SUJET DES SONS

Si vous utilisez encore **OrbiterSound v3.5** de **Dan** (ce qui serait étonnant), alors ce paragraphe ne vous concerne pas.

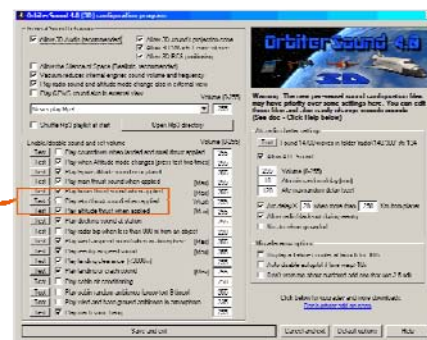
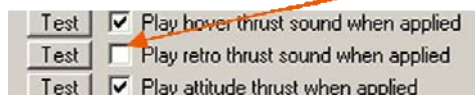
Mais avec **OrbiterSound v4.0** il y a une petite anomalie : quand vous utiliserez la marche arrière (avec la version **spacecraft** de la 4L), vous constaterez que le **bruitage** utilisé par Orbiter n'est plus le bruit du moteur utilisé pour la marche avant.

Cela est dû au fait que **SpaceCraft3**, prévu pour la **v3** de **OrbiterSound**, ne prend plus en compte le "**retro thrust**". Or, comme ce réglage n'existait pas dans la **v3** d'**OrbiterSound**, le son utilisé en marche arrière était le même que celui défini dans **SpaceCraft3** pour la marche avant. Mais avec la **v4**, la marche arrière utilise le son par défaut d'Orbiter.

Il n'est donc pas possible de changer ce son avec **Spacecraft3**.

Vous avez donc 2 possibilités:

- Soit vous choisissez de garder un bruit pour la marche arrière: laissez **"play retro thrust..."** activé dans la fenêtre de configuration de **OrbiterSound**. Vous aurez alors un bruit de moteur-fusée quand vous passerez en marche arrière avec la voiture... mais aussi avec les personnages !..
- Soit vous choisissez de ne pas garder de son pour la marche arrière: désactivez **"play retro thrust..."**. Dans ce cas, la marche arrière sera silencieuse, de même que si vous utilisez les rétrofusées pour les vaisseaux et fusées dans Orbiter.



Pour bien utiliser cet add-on, vous devez être familiarisé avec les commandes de **SpaceCraft3** et de **UCGO**. Ce livret ne fait qu'un rapide rappel sur certaines touches actives et comment les utiliser.

II - VERSION SPACECRAFT

Les commandes décrites ci-dessous concernent le clavier français **AZERTY**.

La touche **Maj** concerne la touche de gauche et non celle de droite.

La touche **Ctrl** concerne la touche de gauche et non celle de droite.

Les touches **0** à **9** concernent les touches du pavé numérique.

La touche **.** (point/Suppr) concerne la touche du pavé numérique.


Qu'on se le dise !...



Important :

Pour que les commandes des animations de la version **Spacecraft3** fonctionnent correctement :

 - Pour **Windows 7** désactivez la fonction "chiffre" du pavé numérique (voyant du clavier éteint).

 - Pour **Windows XP** la fonction "chiffre" du pavé numérique peut être activée ou désactivée.

Ne me demandez pas pourquoi, c'est comme ça...



Pour un résumé du fonctionnement général et des touches de commande spécifiques des animations avec **SpaceCraft**, regardez et étudiez les explications dans le chapitre **annexe A** aux pages 21 et 22.




1°/ LA RENAULT - 4L

Les commandes de la voiture (version spacecraft3) sont les suivantes :

- | | |
|-------------------------------------|--|
| Maj + 1 | → Ouvre / Ferme la portière avant gauche |
| Maj + 2 | → Ouvre / Ferme le hayon arrière |
| Maj + 3 | → Ouvre / Ferme la portière avant droite |
| Maj + 4 | → Ouvre la vitre de la portière avant gauche |
| Maj + Ctrl + 4 | → Ferme la vitre de la portière avant gauche |
| Maj + 5 | → Ouvre / Ferme le capot-moteur |
| Maj + 6 | → Ouvre la vitre de la portière avant droite |
| Maj + Ctrl + 6 | → Ferme la vitre de la portière avant droite |
| Maj + 7 | → Essuie-glaces marche / arrêt |
| Maj + 8 | → Recule la banquette avant |
| Maj + Ctrl + 8 | → Avance la banquette avant |
| Maj + 9 | → Baisse la banquette avant |
| Maj + Ctrl + 9 | → Monte la banquette avant |
| Maj + 0 | → Installe/range le gyrophare |



- | | | |
|-------------------------|---|---|
| G |  | → Met en rotation les roues du véhicule |
| K | | → Fait apparaître une galerie sur le toit du véhicule |
| 0 | | → Allume (progressivement) les phares |
| . | | → Éteint (progressivement) les phares |
| + et/ou - | (pavé numérique) | → Fait avancer et/ou reculer le véhicule |
| 1 et/ou 3 | (pavé numérique) | → Fait tourner le véhicule : les roues et le volant tournent... |



N'oubliez pas, si vous utilisez  **Windows 7**, de désactiver la fonction "chiffre" du pavé numérique (le voyant du clavier, si vous en avez un, doit être éteint).

La 4L possède 3 points d'attache (parents) :

- point n°1 : *Conducteur (siège réglable)*
- point n°2 : *Passager avant*
- point n°3 : *Galerie*
- point n°4 : *charge dans le coffre*

En faisant **F3** vous pouvez sélectionner les *passagers*, même s'ils sont attachés, pour les mettre en position assise, si ce n'est déjà fait.



Le cockpit virtuel :

En vue interne (cockpit) si vous appuyez sur **F8** vous aurez un beau tableau de bord.

Les deux **MFDs** (au centre) sont fonctionnels, mais le compteur de vitesse ne l'est pas...



La musique intégrée à la 4L :

Si vous avez activé l'option "Play cabin random ambiance" dans **OrbiterSound**, vous aurez de façon aléatoire un peu de musique.

Si vous saturez, ou si vous ne voulez plus entendre ces extraits musicaux, vous pouvez facilement les désactiver. Voici comment faire :

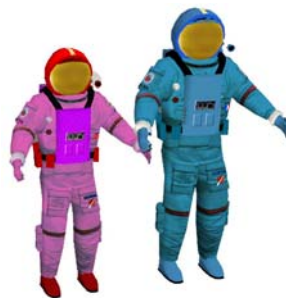
- cherchez le fichier **4L.ini** situé dans le dossier <votre_Orbiter>\Config\Spacecraft\Renault et éditez-le avec **bloc-notes** (ou **notepad**) de Windows, puis cherchez la section [SOUND].
- remplacez dans la ligne COCKPIT_AMBIENCE_n=Sound\Renault_4L\4L_Music0n.wav le fichier 4L_Music0n.wav (avec n=1à9) par **none**.
- Si vous voulez mettre vos morceaux de musique préférés à la place, mettez votre (ou vos) fichier(s) dans le dossier indiqué en format **wav**. Ne dépassez pas une durée de 30 secondes, sinon votre musique sera de toute façon tronquée. Le nom du fichier doit être identique dans le fichier **ini**, et vous pouvez changer le chemin si vous le désirez.

2°/ LES PERSONNAGES

Il y a 2 personnages en version **SpaceCraft** livrés avec cet add-on .




A) Voici un résumé de leurs commandes communes :

- | | |
|-------------------------|---|
| K | ➔ Le personnage met sa combinaison spatiale. |
| G | ➔ Déclenchement et libération du parachute. |
| Maj + 1 | ➔ Change le vêtement du personnage (<i>combinaison de travail ↔ civil</i>). |
| Maj + 0 | ➔ Met le personnage en position assise (<i>pour s'installer dans la voiture</i>). |
| 1 et/ou 3 | ➔ Fait tourner la tête du Personnage (<i>en mode rotation ou translation</i>)
- Pour l'homme : uniquement en station debout.
- Pour la femme : uniquement en habit civil "décontracté". |








Remarque : Les personnages, quand ils sont en position assise, ne peuvent pas être en habits de ville.

B) Comment déplacer un personnage :

Pour cela, comme pour un vaisseau "standard" utilisez les touches  et  , ainsi que les touches chiffres du pavé numérique. N'oubliez pas que vous pouvez commuter entre le mode *rotation* et *translation* avec la touche  .



C) Comment attacher un personnage sur le siège conducteur :

- Approchez-vous de la voiture, puis avec  sélectionnez la voiture.
- Ensuite faites  puis avec  (ou ) sélectionnez le point d'attache voulu.
- Enfin, accrochez votre personnage avec  .

3°/ LES CAISSES

Il y a 2 caisses "SpaceCraft" livrées avec cet add-on.

Vous pouvez ouvrir ces caisses en procédant comme cela :

- Faites  puis sélectionnez votre caisse (la n°1 ou la n°2)
- Puis  → Ouvre la caisse et déballe son contenu.





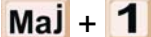
Pour charger (et fixer) les caisses dans ou sur la voiture, faites exactement la même chose qu'avec les personnages. Attention de bien choisir le point d'attache...

4°/ LE TURBOPACK

Un *Turbo Pack* en version *SpaceCraft* est livré avec cet add-on.





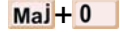


A) Touches de commande :

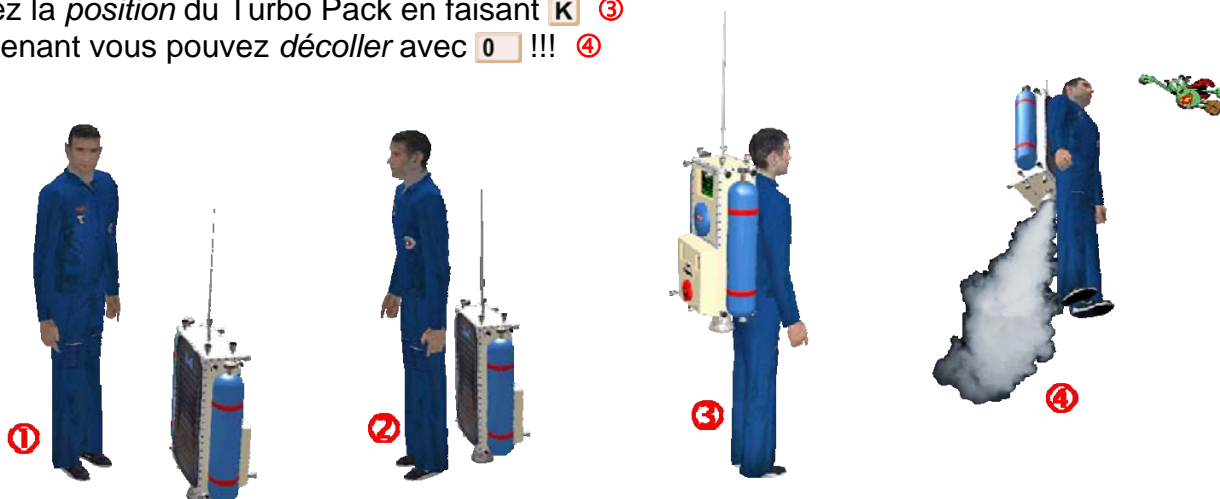
-  → Le Turbo Pack se met en position "haute" pour s'adapter au pilote.
-  → Déclenchement et libération du parachute du Turbo Pack.
-  → Déploiement de l'antenne (ou le contraire).



B) Comment attacher le *Turbo Pack* sur un personnage :

Là aussi, le principe est le même que pour les personnages (ou les caisses) dans (ou sur) la 4L :

- Faites approcher votre *personnage* du Turbo Pack, en lui tournant le dos de préférence. ①
- Maintenant, avec  , sélectionnez le *Turbo Pack*.
- Ensuite faites  ce qui sélectionne le point d'attache *Pilot*. (Il n'y en a qu'un).
- Puis *accrochez* votre personnage au Turbo Pack avec  . ②
- Réglez la *position* du Turbo Pack en faisant  ③
- Maintenant vous pouvez *décoller* avec  !!! ④



C) Pilotage du *Turbo Pack* :

Il se pilote comme le "deltaglider" avec ses *hovers*, et aussi un peu comme un "LEM".
On retrouve les touches de commande habituelles :

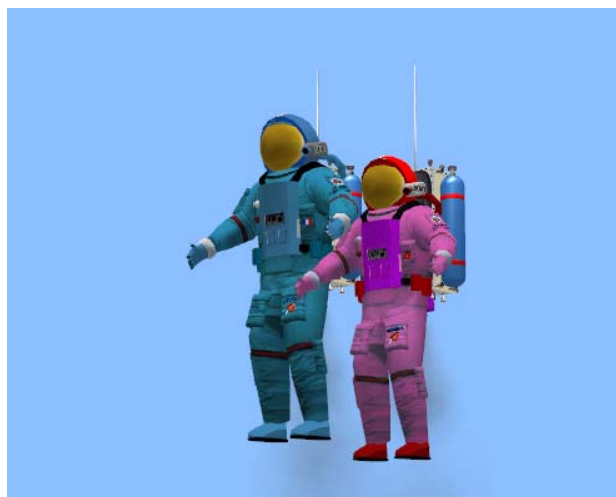
+ et/ou **-** (pavé numérique) ➔ "MainThrust" (avant - arrière)
0 et/ou **Del** (pavé numérique) ➔ "Hover thrust" (montée - descente)
7 8 9
4 5 6
1 2 3 (pavé numérique) ➔ mouvements de rotation ou de translation (avec **/**)

Il y a donc plusieurs façon de piloter cet engin délicat : à vous de tester, et d'essayer de vous poser à un endroit précis pour épater la "girl" qui n'a (pour le moment) que de l'admiration pour son homme...

Si vous préférez, vous pouvez mettre votre combinaison spatiale avec la touche **K** (focus personnage bien évidemment !)

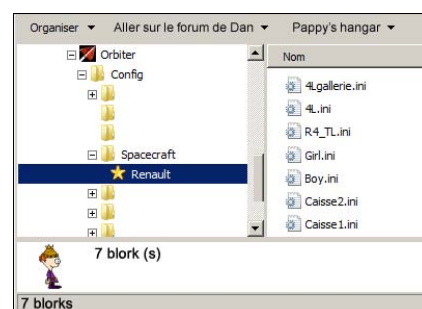
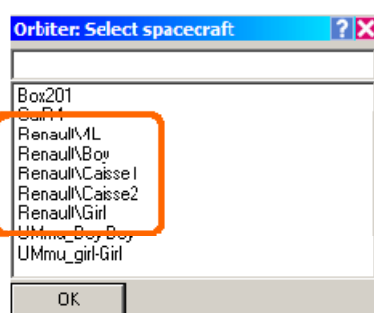
Et pour terminer, si vous avez un problème ou si vous tombez en panne de carburant, vous pouvez sortir le parachute du Turbo Pack avec la touche **G** . Idem pour le rentrer.

Vous pouvez également utiliser votre parachute personnel, mais vous devez vous décrocher du Turbo Pack, sinon vous allez tomber trop vite....



5°/ Comment reconnaître les personnages et objets "SpaceCraft" ?

Facile : quand vous ouvrez la fenêtre de choix (avec **F3**) ils sont tous précédés de Renault\.. Ceci est dû au fait que leurs fichiers de configuration SpaceCraft (*fichiers.ini*) se trouvent dans un sous-dossier appelé Renault.



III - VERSION UCGO

Les commandes décrites ci-dessous concernent le clavier français **AZERTY**.

La touche **Maj** concerne indifféremment la touche de gauche ou de droite.

La touche **Ctrl** concerne indifféremment la touche de gauche ou de droite.

Les touches **1** à **5** concernent les touches du clavier "normal" (en haut).

Les touches **0** à **9** concernent les touches du clavier numérique.



Je n'ai indiqué ici qu'un **résumé** des commandes concernant **UCGO**. Cela permettra à ceux qui n'ont pas l'habitude de rapidement se débrouiller. Mais je vous conseille de lire les excellentes documentations livrées avec l'add-on de **Dan** pour de plus amples explications sur le fonctionnement général de son sublime add-on ainsi que sur les touches de commande spécifiques.

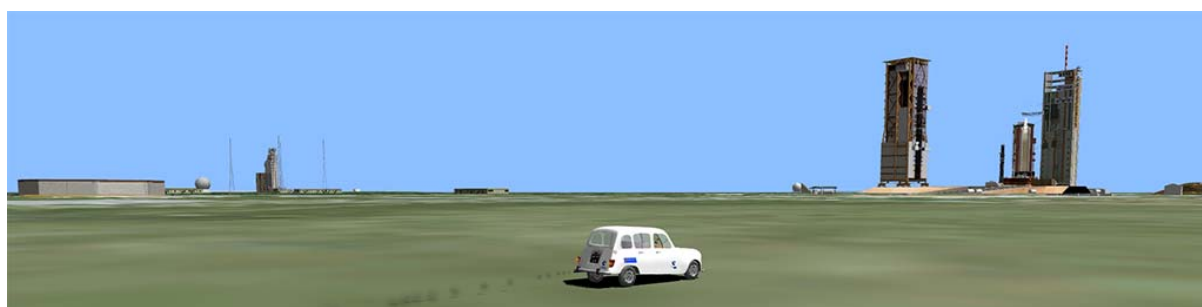
1°/ LA RENAULT "4L" (UCGO)

Sa conduite et son maniement est des plus simple, mais attention tout de même à sa tenue de route dans les virages. Sa vitesse maximum est d'environ 110 km/h.

Pour la sélectionner dans la fenêtre ouverte par **F3** cherchez "**carR4**".

Les commandes de la voiture (version UCGO) sont les suivantes :

- | | | |
|-------------------------|---|--|
| 1 & | → Ouvre / Ferme la portière avant gauche. | |
| 2 é ~ | → Ouvre / Ferme la portière avant droite. | |
| 3 " # | → Ouvre / Ferme le hayon arrière. | |
| 4 ' # | → Ouvre / Ferme le capot-moteur. | |
| 5 ([| → <i>Commande non utilisée ici.</i> | |
| L | → Allume / Éteint les phares et les feus de position arrières. | |
| Maj + L | → Allume / Éteint les feus de détresse (warning). | |
| | → Klaxon | |
| | → Clignotant gauche/droit (faire un 2 ^{ème} appui pour l'éteindre). | |
| End | → Passage Marche Avant / Marche Arrière (voiture à l'arrêt). | |
| E | → Permet de faire sortir le conducteur et/ou la passagère (si présent(s) dans la 4L). | |
| S | → Démarre / Stoppe le moteur. | |
| 4 et/ou 6 | → Fait tourner le véhicule en roulant (vers la gauche ou vers la droite). | |
| | → Accélérateur. | |
| | → Frein. | |




Comment ajouter (créer) un conducteur (UMmu) :

Cette petite 4L peut accepter un conducteur et un passager (hélas en format "galette", je vous explique cela plus loin) soit 2 personnes. Elle est donc "compatible UMmu".



Cet add-on rajoute 2 UMmus supplémentaires
que vous pouvez utiliser en entrant soit "Girl" soit "Boy".

Voici comment faire. Bien sûr, il faut être aux commandes de la voiture, soit en vue interne (cockpit) soit en vue extérieure. Prenez, par exemple, le scénario *01a- 4L (vehicles only)* pour vous entraîner.

Tapez la touche  →

Ouvre la fenêtre suivante :

entrez le **nom** que vous désirez (Toto, Momo, Dan, etc...), puis **validez**.

Enter new crew's name (or escape)

Enter age

Vous aurez ensuite ceci :

Indiquez l'**âge** de votre personnage, puis **Validez**.

Enter function (Capt,Sec,Vip,Sci,Doc,Tech,Crew,Pax)

Et une nouvelle fenêtre apparaît:

entrez soit **Boy**, soit **Girl**, puis **validez**.

(mais vous pouvez aussi entrer le nom d'un autre UMmu livré avec l'add-on de Dan mais dans ce cas vous n'aurez pas un de mes beaux UMmu...).



Et voilà, maintenant vous avez une personne assise à la place conducteur.



Remarque 1: la première personne à entrer dans la voiture est toujours le conducteur, et ce conducteur sera toujours l'homme, même si c'est la femme que vous voulez faire assoir au volant en la présentant la première. Et oui, c'est comme ça...

Remarque 2 : si vous créez un (ou 2) UMmu(s) selon cette méthode alors que le scénario que vous avez chargé comporte déjà ces 2 UMmu (boy et Girl) alors vous allez créer deux jumeaux ! (décidemment il y a beaucoup de jumeaux, dans cet add-on)...

Pour ajouter (créer) une seconde personne (la passagère) :

Il suffit de refaire la même procédure. Si vous avez créé le "Boy", alors créez la "Girl", et inversement...



Remarque 3: la seconde personne à entrer dans la voiture sera toujours la passagère, et cette personne sera toujours la femme, même si c'est la l'homme que vous voulez faire assoir. Et en plus, vous constaterez qu'elle est bizarre : elle est toute plate... c'est en fait à cause de la limitation du nombre de points (vertex) décidée par Dan pour les meshes-UCGO que je n'ai pas pu mettre un passager supplémentaire : pas la place. C'est comme ça...


Comment faire sortir le conducteur (UMmu) du véhicule :

- **E** et votre conducteur va se trouver positionné hors de la voiture.
- Pour faire rentrer à nouveau le personnage dans la voiture :
 - **F3** pour sélectionner le personnage-UMmu
 - **E** pour qu'il se remette au volant (à condition que celui-ci soit proche de la voiture).



Cet add-on rajoute également 2 Cargos supplémentaires
que vous pouvez créer ou afficher à l'intérieur de la voiture

Voici comment faire. Bien sûr, il faut être aux commandes de la voiture, et en vue interne (cockpit). Vous pouvez aussi être en vue extérieure, mais vous ne pourrez pas voir la liste des différents cargos disponibles. Prenez, par exemple, le scénario *01c- 4L (vehicles roof rack)* pour vous entraîner.


Tout d'abord, faites défiler les différents cargos disponibles. Pour cela, appuyez (*en vue cockpit*) sur la touche .

Selon votre installation et vos add-ons, à un certain moment, vous allez trouver mes 2 cargos. Sur une installation où il n'y a que **Orbiter** "de base" et **UCGO 3.0 + UMmu 3.0** d'installés, ils sont en 9^{ème} et 10^{ème} position. Vous pourrez voir :

Message : 9 - Container-1 mass : 100 kg [CargoCaisse1] - selected

et ensuite :

Message :10 - Container-2 mass : 100 kg [CargoCaisse1] - selected

Vous n'avez plus qu'à appuyer sur **Maj** +  pour faire apparaître votre cargo choisi.

Bien sûr, vous pouvez choisir uns des autres cargos disponibles.

Remarque : pour la gestion des "cargo" allez voir au chapitre n°3.



2°/ LES PERSONNAGES (UMmu)

Il y a 2 personnages en version **UMmu** livrés avec cet add-on :
Comme pour les versions *SpaceCraft*, il y a un homme (*Boy*) et une femme (*Girl*). Ce sont les jumeaux des autres...

A) Voici un résumé de certaines de leurs commandes :

- Maj** + **X** → Permet de changer le costume du personnage.
entre celui de travail et celui plus détendu...
- G** → Attrape ou lâche un objet (avec les mains).
- B** → Attache ou détache un objet sur le dos (le *Turbopack* par exemple).
- J** → Active le parachute (celui-ci devient "à ouverture automatique").
- E** → Fait rentrer ou sortir un **UMmu** dans un véhicule ou un vaisseau.
(à condition d'être suffisamment proche de celui-ci).
- U** → Emballage ou déballage d'une cargaison **CARGO**.
- Maj** + **R** → Permet de changer le nom de l'**UMmu**, son âge, et sa fonction.
(et donc de visage et de costume).



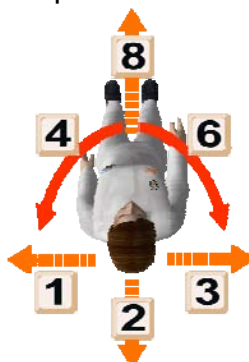
Remarque : Contrairement à la version *SpaceCraft*, il n'y a pas de commande pour équiper le **UMmu** de son scaphandre. Celui-ci est automatiquement mis dès que le personnage-**UMmu** se trouve en l'air (à environ une altitude de 2 mètres).





B) Comment déplacer un personnage :

Les commandes sont un peu différentes de la version *SpaceCraft* :

- 1** → Translation vers sa gauche
- 2** → Reculer
- 3** → Translation vers sa droite
- 4** → Rotation vers sa gauche
- 6** → Rotation vers sa droite
- 8** → Avancer

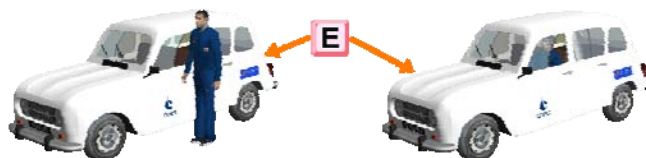


Remarque : il est à noter que la touche  n'a aucune action, de même que les touches **0**, , **+**, et **-**.

C) Comment attacher un personnage sur le siège conducteur :

Il n'y a pas plus simple :

- Approchez-vous de la voiture
- Ensuite appuyez sur **E**
- C'est pas beau la vie ?



 **Remarque 1 :** Il y a d'autres commandes concernant les **UMmu**. Pour cela, allez voir l'**Annexe B** à la page 23.

Remarque 2 : (au risque de me répéter...) la première personne à entrer dans la voiture sera toujours le conducteur (Boy), la seconde personne qui entrera dans la voiture sera toujours la passagère (girl).
Et en plus, cette dernière est toute plate... 

3°/ LES CAISSES ou CARGAISON (cargo)

Cette sublime 4L ne peut accepter qu'un seul *cargo*, mais c'est déjà pas mal...

Cet add-on comporte deux nouveaux *cargos* inédits...

Ces *cargos* (ou container) ne peuvent être déballés que par un personnage-UMmu.

Comment ajouter un *cargo* et/ou le charger/décharger :


- ❶ *s'il y a déjà un ou plusieurs cargos présent dans le scénario :*


C → Charge le container le plus proche

Maj + **C** → Libère le container chargé



- ❷ *s'il n'y a pas de cargo présent dans le scénario :*

 → Permet de sélectionner un container parmi ceux qui sont disponibles sur le disque dur de votre ordinateur. (Voir plus haut pour plus de précision).

Maj +  → Ajoute à la voiture le container sélectionné par la touche .

Maj + **C** → Libère le container chargé

Comment déplacer les containers avec un UMmu :

Les *cargos* peuvent être déplacés également avec un personnage-ummu. Pour cela, vous devez être aux commandes de ce personnage (**F3** puis sélection du "*UMmu_fonction_nom*").

G → pour que le personnage puisse le porter (devant lui).
Un second appui de cette même touche décroche le *cargo*.

B → idem, mais le *cargo* se trouvera contre le dos du personnage.

Comment ouvrir et déballer le contenu des containers :

Pour sortir le contenu d'un *cargo*, vous devez être aux commandes d'un personnage et vous trouver proche de ce container : ces 2 *cargos* ne peut pas s'ouvrir tout seul...
(Mais on peut facilement changer ce paramètre). Voir ci-dessous: *.

U → déballage du contenu du container.
(On ne peut pas les remballer).



*Comment changer le mode de déballage des containers "cargo" :

- Allez dans le dossier (...) \<votre_orbiter>\Config\Vessels\UCGO\Cargos
- Éditez (avec *Bloc-notes*) le fichier de configuration :
- CargoCaisse1.cfg ou CargoCaisse2.cfg (selon la caisse que vous voulez)
- Cherchez la ligne suivante : **ucSpawnCondition = 3**
- Modifiez le chiffre selon votre désir. Vous avez le choix entre 4 possibilités:
 - 0 = automatiquement dès posé sur le sol
 - 1 = automatiquement dès le sol quitté (en vol)
 - 2 = automatiquement dans les 2 cas (sol et/ou vol)
 - 3 = déballage uniquement par un **UMmu**.


Dans le cas où vous voulez un *déballage automatique* après la *libération du cargo*, vous pouvez également régler son *délai* en modifiant la valeur suivante :

ucSpawnDelay = 0 (ici = 0 secondes - maxi 600 secondes).

4°/ Le TURBOPACK (version UMmu)

Ne reculant devant rien, vous aurez en cadeau un tout nouveau "turbo pack" de ma fabrication...

Voici comment l'utiliser :

- B** → Pour le fixer sur le personnage-UMmu
- B** → Pour le détacher du personnage-UMmu (s'il est déjà fixé)
(attention de ne pas le faire en vol...) 
- J** → Active le parachute.

Pilotage du Turbo-pack :

il se fait comme un vaisseau, avec comme d'habitude :

- +** et/ou **-** (pavé numérique) → "MainThrust"
- 0** et/ou **Del** (pavé numérique) → "Hover thrust"
- 7 8 9**
4 5 6
1 2 3 (pavé numérique) → mouvements de *rotation* ou de *translation*
- /** permet de commuter entre les 2 modes



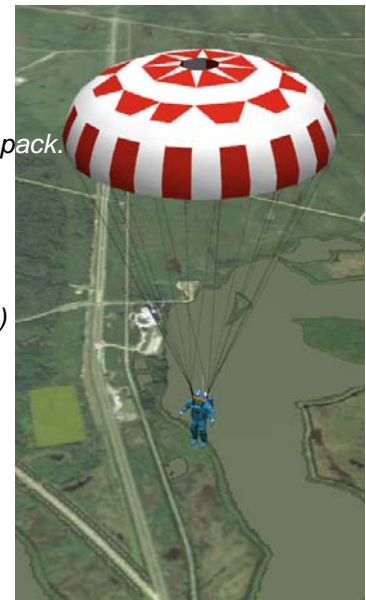
Commandes spécifiques pour le pilotage du Turbo-pack UMmu :

- D** → Active le pilote automatique (en mode "hover").
Les touches **0** et/ou **Space** (pavé numérique) permettent toujours de contrôler la vitesse d'ascension ou de descente du turbo pack.
- C** → Active le pilote automatique
(qui permet une descente et un atterrissage en douceur).

Remarque 1 : Si vous tombez à court de carburant avec le turbopack, vous pouvez utiliser votre parachute. (Ça peut vous sauver la vie !)

Remarque 2 : Si vous coupez le moteur puis activez le parachute en tapant **J**, celui-ci va s'ouvrir. Ça peut vous sauver la vie...

Remarque 3 : Si votre personnage est en combinaison de travail, il va mettre tout seul et automatiquement son scaphandre spatial lors de la montée, vers 2 mètres environ...



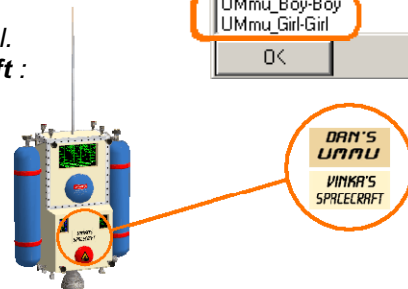
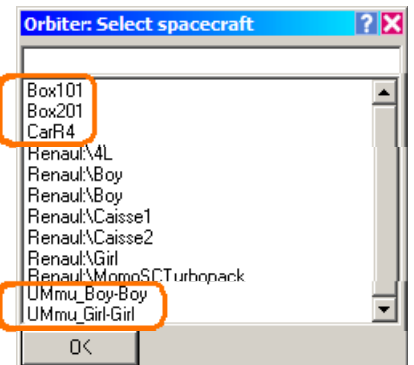
5°/ Comment reconnaître les personnages et objets "UMmu - UCGO - CARGO" ?

Facile : quand vous ouvrez la fenêtre de choix (avec **F3**) ce sont ceux dont le nom n'est pas précédé par Renault\.

Bon sang mais c'est bien sur !..

- Le nom de la voiture commence par "Car"
- Le nom des personnages commencent par "UMmu"
- Le nom des containers commencent par "Box"

Remarque : le nom du turbopack-UMmu n'apparaît pas, c'est normal.
Il est très facile de distinguer le turbopack-UMmu de celui **Spacecraft** :
regardez le dos des différents appareils :



IV - COMPARAISON SPACECRAFT-UCGO

Voici dans ce chapitre quelques éléments de comparaison entre les deux modules, en bien ou en moins bien, à vous de choisir et de décider....

1°/ VERSION SPACECRAFT



- a) **Taille et complexité du mesh** : Pas de limitation.
- b) **Nombre des animations** : Pas de limitation en théorie, seules les touches de commandes entraînent en fait une limite (maximum 16 "[ANIM_SEQ_n]").
- c) **Création d'un personnage** : On ne peut pas le créer. Le ou les personnages doivent être déclarés (et donc présents) dans le scénario.
Pour rentrer dans le véhicule, il faut utiliser les points d'attache. Un peu compliqué.
En fait on peut créer un personnage (ou un objet) avec une fonction qu'utilise la touche **J**. (Je ne l'ai pas implémenté dans cet add-on, mais vous trouverez plusieurs exemples avec les personnages de Tintin dans mon add-on "Tintin sur la Lune").
- d) **Éclairage et lumières** : En détournant l'utilisation des "exhaust" des Hovers, avec les touches **0** et **.** du pavé numérique.
- e) **Conduite du véhicule** : Comme un "vaisseau", avec les touches du pavé numérique. Mais le véhicule a tendance à s'envoler dans le cas où sa vitesse devient élevée.

2°/ VERSION UCGO

- a) Taille et complexité du mesh :** Il y a une limitation à 15000 vertex, 40 groupes et 10 matériels. En français, cela veut dire 15000 points maximum, pas plus de 40 groupes déclarés dans le mesh, et jusqu'à 10 couleurs définies. Je ne vais pas rentrer ici dans des explications fastidieuses sur la structure des fichiers mesh, mais en gros cela veut dire que l'on ne peut pas faire tout et n'importe quoi...
- b) Nombre des animations :** Limitation à 5 animations (mais il y a aussi les roues) :
- 4 animation avec un mouvement en rotation "aller-retour" (comme par exemple fermer/ouvrir une porte)
 - 1 animation en rotation continue (comme par exemple une antenne de radar ou un gyrophare).
 - animation des roues directrices couplée aux touches de direction.
 - les 4 roues se mettent en rotation automatiquement dès que le véhicule avance (ou recule).
- c) Création d'un personnage :** Très simple en utilisant la fonction *création d'un UMMu*. Il est très facile ainsi de sortir ou de rentrer dans le véhicule.
- d) Éclairage et lumières :** On peut allumer les phares avant, les lumières arrière, les clignotants, les feux stop ainsi que la possibilité de créer des feux clignotants ou des warning.
- e) Conduite du véhicule :** Bien adaptée et facile. Les véhicules ne s'envolent pas. et la possibilité très intuitive de réglage facile des paramètres (vitesse, puissance, tenue de route...) est un "plus".

3°/ ALORS QUI A GAGNÉ ?

Eh bien... après tous ces tests et tous ces essais, je serai catégorique et affirmatif :

- Spacecraft =  10/10
- UMMu-UCGO-CARGO =  10/10



Donc... tout le monde a gagné. Ces 2 modules sont certainement les plus indispensables des compléments pour Orbiter. Il n'y a qu'à voir le nombre des add-ons disponibles qui utilisent l'un ou l'autre de ces add-ons. Je ne tranche pas : vous vous ferez votre propre opinion et me direz...

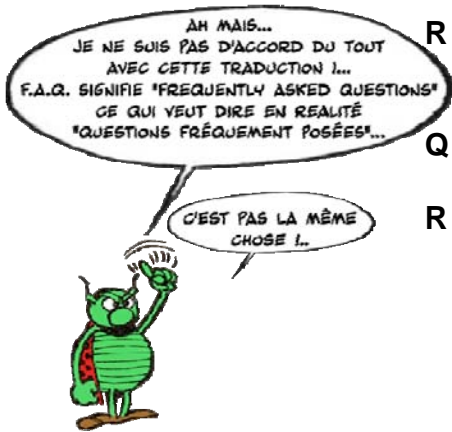
Remercions donc avec force les deux auteurs, [Vinka](#) et [Dansteph](#), qui nous ont fait chacun de leur côté des modules indispensables et incontournables.

Juste un souhait : que ces *modules* restent compatibles avec les futures versions d'Orbiter... qui doivent sortir un de ces mardis, non ?!



V - F.A.Q. (FOIRE AUX QUESTIONS)

Voici quelques réponses à quelques questions dont certaines qui m'ont été posées lors des tests réalisés par mes bêta-testeurs (Papyref et Fast_toche).



Q : Pourquoi les roues de la 4L ne tournent-elles pas dans la version **SpaceCraft**, alors qu'elle le font dans la version **UCGO** ?

R : Si, si, et pourtant elles tournent 😊 mais hélas ce n'est pas automatique comme dans la version **UCGO**: il faut appuyer sur la touche **G**.

Q : Pourquoi la 4L version **UCGO** "glisse" (ou dérape) autant dans les virages, et manque un peu de puissance à l'accélération ?

R : C'est vrai qu'elle "glisse" pas mal (elle dérape) et est un peu "poussive"... mais j'ai fait exprès !!! Une 4L n'est pas une Ferrari, et je trouve que c'est assez rigolo à conduire... Ceci dit, c'est facile à modifier (lisez l'explication à la page 24). J'ai également réglé la vitesse "*finale-maxi*" à environ 110 km/h, ce qui pour une telle voiture est à peu près réaliste. mais là aussi, vous pouvez modifier facilement ce paramètre.

Q : Pour la 4L **UCGO** pourquoi ne pas avoir pris les touches **1** et **3** pour tourner, comme pour la 4L de **SpaceCraft**, au lieu de **4** et **6** ? Cela serait plus facile à retenir...

R : Et Bien la réponse est simple : c'est comme ça, on ne peut pas changer... 😊

- pour la version **SpaceCraft** elle se conduit comme un *vaisseau classique* dans Orbiter.

- pour les véhicules **UCGO** (idem pour les personnages) c'est **Dan** qui a défini ces touches.

Je dois dire que c'est tout de même assez pratique.

Q : Quand on est avec la 4L **UMmu** si on fait rentrer le *Boy* (avec **E**) dans la voiture, c'est bon. Par contre, si on fait alors rentrer la *Girl* en passager, elle est... plate (pas de volume) !

R : Effectivement la femme est plate (quoi que... 🤖) car j'ai atteint le pratiquement le maximum de vertex dans la version **UCGO** ce qui fait que je ne peux pas rajouter le *mesh-femme* : trop de vertex. Dans la version **SpaceCraft**, comme il n'y a pas de limitation de vertex, j'ai pu le faire.... J'avais donc le choix : soit 1 seul passager (*le conducteur*) soit 2, mais le passager avant (*la femme*) en... 2D !!!

Q : En version **SpaceCraft**, si on met le personnage en position assise pour le fixer dans la 4L, pourquoi change-t-il de vêtement ?

R : Heu... et oui, il est toujours assis en "*costume*" sinon cela aurait été trop compliqué de faire 2 meshes différents... Donc, même s'il est en civil, il sera assis en costume...

Q : En **UMmu**, si on déballé une caisse, on ne peut pas remballer son contenu, alors qu'on peut le faire avec **SpaceCraft**...

R : Affirmatif... Avec **SpaceCraft** on peut toujours faire le mouvement inverse. Avec **UCGO-CARGO** on peut pas.

Q : Avec le *Turbo pack*, pourquoi ne peut-on pas mettre le scaphandre avant de partir ?

R : Avec **SpaceCraft** on peut avec la touche **K**. Avec **UCGO-CARGO** on peut pas.
(voir les explications page 13)

Q : Avec le *Turbo pack*, ne peut-on décoller qu'en activant le pilote auto ?

R : Mais si, il suffit d'utiliser la touche **0** *pavé-numérique* (comme un *Hover*) et ça décolle...

Q : J'ai des problèmes avec les parachutes: Avec **SpaceCraft** ça marche correctement, mais avec **UMmu** je n'arrive pas à les rentrer et à les sortir (touche **J**). Est-ce normal ?

R : Oui... en fait, pour les **UMmu**, le parachute fonctionne un peu différemment que dans **SpaceCraft**. Encore une fois, **Dan** a bien fait les choses : on *active* le parachute avec la touche **J**, mais il ne se déploie que lorsque cela est nécessaire : en général quand on *tombe*.

En fait, si vous activez le parachute pendant une montée avec le turbo pack, il va se déclencher. A éviter, donc...

Et il ne disparaît qu'arrivé au sol. (on ne peut pas le rentrer activement). Alors qu'avec **SpaceCraft** on fait ce qu'on veut... mais arrivé au sol, le parachute reste là comme un parasol...

Q : J'ai du mal à comprendre pourquoi dans certains scénarios si on fait **F3** on trouve **Renault\Boy** et **Renault\Turbopack1** (entres autres)...  C'est sponsorisé par Renault ?

R : Eh bien, en fait, tous les modèles **SpaceCraft** (personnages + voitures + turbo pack) ont tous leurs fichiers de configuration (fichiers "ini") dans un sous dossier du dossier *Spacecraft*. Ils sont dans <votre_orbiter>\Config\Spacecraft\Renault\...

- Avantage : c'est bien rangé, tous mes fichiers.ini sont dans ce dossier au lieu de se mélanger dans le dossier *Spacecraft*.

- Inconvénient : quand on fait **F3** on a toujours *Renault* avant le nom...

Q : Pourquoi l'hélicoptère est-il si difficile à piloter ?

R : Certes... mais c'est mieux que l'autre, non ? Et en utilisant **HORZ LVL** et **HOLD ALT** avec un peu d'entraînement cela devient amusant...

Q : A quoi correspond caisse 101 ou 201 dans certains scénarios ?

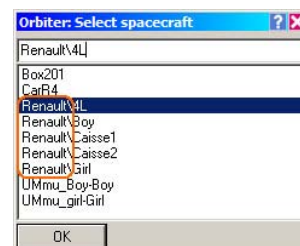
R : Alors là aussi c'est la faute à **DanSteph** : quelque soit le nom d'origine, la 1^{ère} caisse déchargée s'appelle **101**, la seconde **201**, etc...

(en fait je crois que c'est "<n° d'ordre>+ <morceau du nom>" ou quelque chose comme ça)...

Q : Quand j'ouvre le tableau de sélection d'objet avec **F3** comment je fais pour savoir si tel ou tel objet est **SpaceCraft** ou **UMmu-UCGO-CARGO** ?

R : C'est très facile :

- Tous les noms des *objets/personnages/véhicules SpaceCraft* commencent par "*Renault*".
- Et donc les autres *objets/personnages/véhicules* sont **UMmu-UCGO-CARGO**.



Q : Quand j'ouvre le tableau de sélection d'objet avec **F3**, pourquoi je trouve dans la liste les *turbopacks SpaceCraft*, et pas les *turbopacks UMmu* ?

R : Effectivement, on ne trouve pas les *turbopacks UMmu* dans la liste... C'est **Dan** qui l'a voulu, encore une histoire de dll...

Q : Quand j'ouvre le parachute avec le "Boy" **SpaceCraft** encore muni de son *turbopack*, pourquoi continue-t-il de tomber comme une pierre, alors que si j'ouvre le parachute du *turbopack* sa chute est plus lente? Pourtant la taille des parachutes semble identique ?

R : C'est vrai... Là, c'est une histoire de *parent/enfant*... Si tu veux utiliser le parachute du "Boy" **SpaceCraft**, alors décroche d'abord le *turbopack* de son dos et ouvre ensuite son parachute. Mais il te faudra jongler avec les **F3**. C'est donc plus simple (et plus sage) d'utiliser (dans ce cas) le parachute du *turbopack*.

Q : J'ai voulu utiliser tes **UMmus** dans l'espace avec un **DG**, et c'est l'anarchie au niveau de la combinaison spatiale... C'est voulu, ça ? Rogntudju...

R : Oui et non... En fait j'ai modifié la façon dont apparaissent les différents costumes des **UMmus** (il y en a 3) pour que ces personnages ne soient pas en scaphandre quand ils sortent de la 4L ou lorsqu'il sont "créés"... En effet, sur la Terre cela faisait bizarre...

Mais ce choix est discutable, car cela les rends impropres aux voyages spatiaux (en "bleu de travail" cela ne fait réaliste)...

VI - DIMENSIONS ET CARACTÉRISTIQUES DE LA RENAULT 4L

La Renault 4L (puis R4) a été produite depuis 1961 jusqu'en 1992 à 8 135 424 exemplaires.

Dimensions :

- Longueur = 3,61 m (à 3,67m selon les modèles)
- Largeur = 1,485 m (à 150,9 m selon les modèles)
- Hauteur = 1,524 m (ainsi que 1,532 m ou 1,55 m selon les modèles)
- Empattement = 2,400 m
- Entre essieux avant = 1,250m
- Entre essieux arrière = 1,238 m ou 1,244m (selon les modèles)
- Pneumatiques = 603 x 13
- Garde au sol :
 - sous le pont arrière = 0,223 m
 - sous la protection de la boîte de transfert = 0,274 m

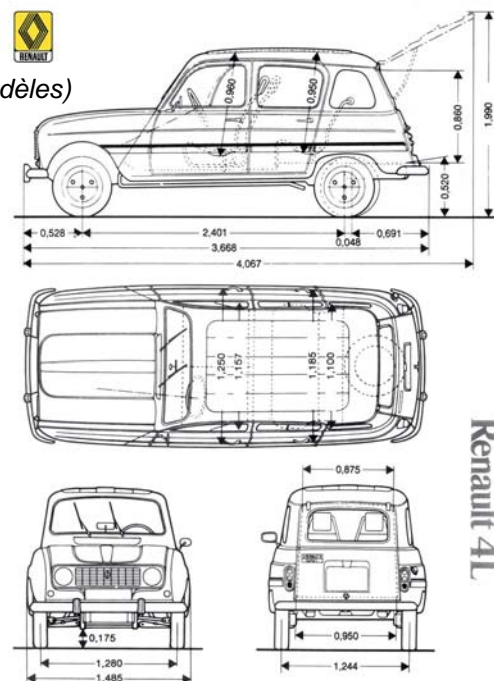
Poids à vide :

- R3 ou R4 = 540 kg
- R4L = 570 kg
- R4-TL / R4-GTL = 720 kg

Coefficient de traînée = 0,45

Moteur et transmission :

- Énergie = essence
- Cylindrée = 1108 cm³
- Puissance fiscale = 4CV
- Puissance maxi = 34 CV à 4000 tr/mn
- Vitesse maxi = 120 km/h
- Accélérations =
 - 400 m départ arrêté = 21,2 s
 - 1000 m départ arrêté = 40,6 s
 - 0 à 100 km/h = 22,2 s



Renault 4L



Le Centre Spatial Guyanais en 1980 - C.S.G. (à l'époque toutes les voitures de fonction étaient des Renault 4L)
La photo 1 a été trouvée sur internet, les photos 2 et 3 sont de moi.

VII - CRÉDITS ET LOGICIELS UTILISÉS

1°/ ÉPILOGUE



Il y a longtemps que j'avais envie de faire une mise à jour améliorée de ma Renault 4L que vous pouvez trouver dans l'add-on de la base de Kourou. Certes, celle-ci n'est pas encore parfaite, mais j'ai progressé, non ?...

Pour améliorer le tout, ma première version étant "**SPACECRAFT**", j'ai eu envie d'en créer une en version "**UCGO**", le but de cet add-on étant de vous permettre de pouvoir comparer les avantages et inconvénients de chacune des deux versions.

Vous pourrez, si vous le désirez, mettre vos remarques ou un petit mot sur le forum de Dan, cela fait toujours plaisir.



JacquesMomo - Juin 2014.

2°/ CRÉDITS

Tous les modèles 3D ainsi que les textures sont de.....**JacquesMomo**

sauf :

- La carrosserie "de base" de la Renault 4 (*que j'ai bien remaniée*)..... **Fast_toche**
- Le conducteur de la version **UCGO** (*également un peu remanié*)..... **DanSteph**
- Certains mesh **UMmu** (*là aussi un peu modifiés*)..... **DanSteph**

3°/ REMERCIEMENTS

Vinka Génial créateur du module **SpaceCraft3** utilisé pour l'une des deux versions de ma 4L.

DanSteph Génial (lui aussi !) créateur des modules **UCGO-CARGO-UMmu** utilisés pour l'autre version de ma 4L, ainsi que de l'incontournable et indispensable **OrbiterSound**. Et que dire de son **forum**, dont la convivialité est exemplaire... Merci à lui, et longue vie à ce forum unique!

Fast_toche C'est lui qui m'a spontanément fabriqué une seconde version de la **Renault 4L**. Certes, une version de base, mais je ne suis pas encore capable de faire un mesh aussi compliqué. Par contre, j'ai pu la découper et la modifier facilement, et rajouter des pièces.

Papyref Il a été, au péril de sa vie, le premier à tester mon add-on. Sa collaboration a toujours été indispensable pour moi. Il est à l'origine (entre-autres) du chapitre "FAQ".

4°/ PATCH "4L-décors" pour l'add-on « Kourou CSG Global »










Vous trouverez (*bizarrement*) dans le dossier où se trouve cette sublime documentation, un fichier nommé **Patch_CSG_4L-décor.zip**.

Ce patch (*à décompresser dans le dossier-racine de votre Orbiter*) supprime le clignotement très désagréable des 4L "de décor" (donc celle qui est juste là pour faire joli, qui ne bouge pas !) que l'on trouve dans la zone du Centre Spatial Guyanais à Kourou. C'est un petit bonus, juste pour vous faire plaisir, et qui montre que j'ai progressé depuis la création de la 4L première version...



5/ LOGICIELS UTILISÉS

Voici la liste des principaux logiciels que j'ai utilisé afin de réaliser cet add-on :

-  Photoshop (© Adobe).....Avec son *plug-in DDS*, indispensable pour élaborer toutes les textures.
-  Acrobat Pro (© Adobe).....Utilisé pour publier le manuel d'utilisation au format pdf.
-  Bloc-notes (© Windows).....Bien utile pour éditer et modifier les fichiers *mesh*, *cfg*, *ini* et *scn*.
-  Microsoft Word (© Microsoft).....Pour l'écriture du "manuel d'utilisation".
-  Anim8or (© Steven Glanville).....Tous mes *objets 3D* ont été modélisés avec ce logiciel très intuitif.
-  UV Mapper classic (© Stephen L. Cox).....Pour le texturage des objets 3D.
-  Mesh Wizard (© ar81).....Génial : pour modifier les *meshes*, renommer les *groupes*, voire texturer, etc...
-  Material Generator (© ar81) Permet d'obtenir la correspondance d'une couleur *RVB* dans les **MATERIALS** d'Orbiter.
-  Orbital Utilities (© Simon roud).....Pleins de fonctions. Entre autres, traduit le temps *JM/A* en *MJD* pour Orbiter.



Centre Spatial de Sbrodj (Сбродж), en Syldavie.

ANNEXE A : LES COMMANDES DE SPACECRAFT

A) Les différentes touches pouvant être utilisées :

G **J** **K** **Q** (Barre espace)

Maj et **Ctrl** il s'agit des touches situées à gauche du clavier.

1 **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** et **0** du pavé numérique.

Attention : le pavé numérique doit être désactivé si vous avez Windows 7.



B) Commandes générales des animations:

K → animation (si disponible)

G → animation (si disponible)

Maj + **1** → animation (si disponible)

Maj + **2** → animation (si disponible)

Maj + **3** → animation (si disponible)

Maj + **4** → animation (si disponible)

Maj + **5** → animation (si disponible)

Maj + **6** → animation (si disponible)

Maj + **7** → animation (si disponible)

Maj + **8** → animation (si disponible)

Maj + **9** → animation (si disponible)

Maj + **0** → animation (si disponible)

Ctrl + **K** → mouvement inverse (dans certains cas)

Ctrl + **G** → mouvement inverse (dans certains cas)

Maj + **Ctrl** + **1** à **9** → mouvement inverse (dans certains cas)



C) Les points d'attache :

Comme le nom l'indique, cette fonction permet d'accrocher un objet à un autre : un point "parent" peut accrocher un point "enfant". Il peut y avoir plusieurs points d'attache "parents".

Voici comment faire :

Q → Active/Désactive les points d'attache.
Remarque : parfois il faut le faire une seconde fois si ça marche pas...

Vous verrez en bas et à gauche de votre écran ceci :

- Attach** : : spécifie que vous êtes en "mode attachment point".
- POINT_NOM** : le *nom* du point d'attache de l'objet.
(il peut y en avoir plusieurs)
- <free>** : veut dire que le *point d'attache* est *< libre >*.



Si le point d'attache est <occupé> vous aurez ceci :

- **Objet_Nom** : le nom de l'objet *attaché*.

Et ensuite:

Maj + **4** ou **6** → Permet de choisir le point d'attache (s'il y en a plusieurs).

Maj + **0** → Attache / Détache la cible (*sur* ou *du* point choisi).

Parfois utile : **Maj** + **5** → Permet la visualisation des points d'attache.
(flèches *bleues* pour les points "parent", *rouges* pour les points "enfant").

Une fois terminé l'*accrochage* ou le *déaccrochage*, n'oubliez pas d'appuyer à nouveau sur la touche **Q** pour désactiver cette commande. (La petite fenêtre en bas et à droite de l'écran disparaît).

E) Cargaison (*Payload*) :

J → Libère des objets chargés dans certains vaisseaux, véhicules ou personnages.

(A ne pas confondre avec des objets "*attachés*" comme décrit dans le paragraphe "C" de la page précédente)

S'il y a plusieurs objets, le 1^{er} appui libère le 1^{er} objet, le 2^{ème} appui libère le 2^{ème} objet, le 3^{ème} appui libère le 3^{ème} objet, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets à libérer. Et là, l'appui sur **J** ne fera plus rien...



Remarque : ne cherchez pas, les objets de cet add-on n'ont pas cette fonction...



ANNEXE B : LES COMMANDES UCGO-CARGO-UMMU



Voici résumées les principales commandes que vous pouvez utiliser :

A) Avec un véhicule "UCGO" :

- animation (si disponible)
- animation (si disponible)
- animation (si disponible)
- animation (si disponible)
- animation (si disponible)
- Allume / Éteint les phares et les feus de position arrières.
- + → Allume / Éteint les feus de détresse (warning) ou autres (selon programmation).
- Clignotant gauche/droit (faire un 2^{ème} appui pour l'éteindre).
- Klaxon
- Démarre / Stoppe le moteur.
- Accélérateur.
- Frein.
- et/ou → Fait tourner le véhicule en roulant (vers la gauche ou vers la droite).
- Passage Marche Avant / Marche Arrière (voiture à l'arrêt).
- Permet de créer un personnage-UMMU
- Permet de faire sortir le ou les passagers (*si présent(s) dans le véhicule*).
- Fait défiler la liste des containers (ou objets-**cargo**) disponibles
- + → Ajoute à la voiture le container-**cargo** sélectionné par la touche
- Charge le container le plus proche
- + → Libère le container chargé

B) Avec un personnage "UMMU" :




- Fait rentrer un UMMU dans un véhicule ou un vaisseau.
(à condition d'être suffisamment proche de celui-ci).
- Permet d'ouvrir une cargaison UCGO-CARGO.
- Attrape ou lâche un objet (avec les mains) *en fait... devant !..*
- Attache ou détache un objet sur le dos (le *Turbopack* par exemple)
- + → Permet de mettre ou d'enlever la combinaison spatiale.
(dans le cas des 2 personnages-UMMU livrés dans cet add-on, permet de changer entre le costume de travail et celui "plus détendu")...
- + → Change le nom de l'UMMU, son âge, sa fonction (et donc le visage et le costume).
- Ouvre ou ferme la visière "or" du casque.
- Change la couleur du HUD.

- L** → Allume la lampe du casque.
- J** → Active le parachute (automatique).
- S** → Commute le **RCS** en mode *précision* (il faut garder le bouton appuyé).
- N** → Sélectionne la cible ou l'objet suivant (*target name*) (*mode vue interne-HUD*)...
-  → Active une action dans la zone (si définie).
- Ctrl** +  → Affiche des informations sur les zones situées dans un rayon de 15 km où des actions sont disponibles.
- Alt** + **X** → Permet une analyse de l'atmosphère afin de savoir si celle-ci est respirable.
- F10** → Ouvre le programme utilitaire de définition de zone respirable. (il faut se trouver sur le sol).
- H** → Affiche l'aide (*en mode vue interne-HUD*)
- ?** → Permet de changer la page de l'affichage des informations (*en mode vue interne-HUD*).




C) Avec le TurboPack (monté sur le dos d'un personnage-UMmu) :

Son pilotage se fait comme un vaisseau, avec les touches habituelles :

- +** et/ou  (pavé numérique) → "MainThrust" (*poussée vers avant ou vers l'arrière*).
- 0** et/ou  (pavé numérique) → "Hover thrust" (*poussée vers le haut*).
- /** → Pour passer du mode *rotation* au mode *translation* (et inversement).
-  → Contrôle de poussée des **RCS**

Mais il y a aussi des touches de commandes *spécifiques* :

- D** → Active le pilote automatique (en mode "hover").
Remarque : Les touches **0** et/ou  (pavé numérique) permettent toujours de contrôler la vitesse d'ascension ou de descente.
- C** → Active le pilote automatique qui permet une descente et un atterrissage en douceur.
- J** → Activation du parachute.

D) Comment modifier certains paramètre de la voiture UCGO

- Ouvrez un des deux fichiers de configuration de la **4L-UCGO** (fichier *CarR4.cfg* ou *CarR4L.cfg*).
- Ces fichiers se trouvent dans le dossier **\Config\Vessels\UCGO\Cars**.
- Cherchez la section "CHARACTERISTICS"

Vous pouvez modifier un ou plusieurs chiffres de cette section, et observer le comportement modifié de votre véhicule.

MaxSpeed	= 120.0	Vitesse maximum du véhicule. (<i>en km/h</i>).
EnginePower	= 10.0	Puissance du moteur du véhicule. (<i>ajustez "au pif" et testez</i>).
EnginelsElectric	= 0	<ul style="list-style-type: none"> • 1 si le véhicule est électrique (pas de bruits de changement de vitesse). • 0 si le véhicule est à essence (<i>bruits de changement de vitesse audibles</i>)
BrakeForce	= 100.0	Puissance des freins et du ralentissement. (<i>ajustez "au pif" et testez</i>)
LateralGrip	= 10.0	Adhérence latérale. (<i>fait plus ou moins dérapier</i>).
PressurizedCabin	= 1	Valeurs valides de 5 à 80. (<i>ajustez "au pif" et testez</i>) Cabine pressurisée : 1 - Non pressurisée : 0



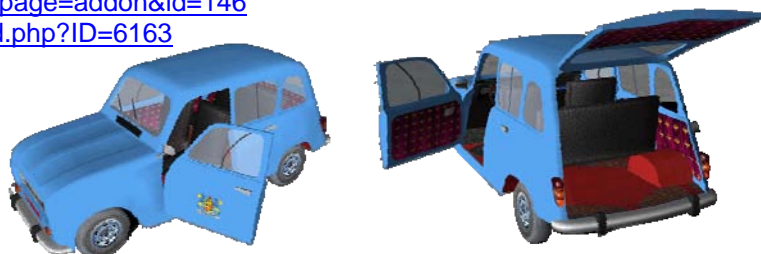
ANNEXE C : EN BONUS 2 VÉHICULES POUR TINTIN

A) Renault 4L version spéciale TINTIN

Vous trouverez dans cet add-on une version de la Renault 4L **SpaceCraft** spécialement adaptée pour les personnages de Tintin de mon add-on "**Tintin sur la Lune**" que vous devriez installer...

Petit rappel : Tintin est là : <http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=146>
et aussi sur OrbitHangar : <http://www.orbithangar.com/searchid.php?ID=6163>

Pour les commandes de ce véhicules et ses touches de fonction, voyez la section "1°" page 5.
En effet, c'est un véhicule **SpaceCraft**.



B) Hélicoptère version spéciale TINTIN



Un hélicoptère est un aéronef dont la sustentation et la propulsion sont assurées par des voilures tournantes, couramment appelées rotors, et entraînées par un ou plusieurs moteurs. La majorité des hélicoptères utilisent un seul rotor de sustentation et un rotor anti couple, mais d'autres configurations existent. C'est le cas de cet hélicoptère particulier qui possède 2 rotors contrarotatifs placés sur le même axe.

Tout ceci est bien beau, mais Orbiter n'est vraiment pas fait pour ces appareils à voilure tournantes. En fait, ils se pilotent comme s'ils étaient un LEM ou un DG. N'oublions pas que Orbiter est un simulateur de vol spatial, ce n'est pas *FlightSimulator*, ni *XPlane*, ni les *Sims*... On ne peut pas tout avoir !... D'où le pilotage assez particulier et difficile...

Commandes disponibles :

- | | |
|-----------------------|---|
| K | ➔ Mise en rotation des pales. |
| G | ➔ Fonction spéciale d'autorotation. (Voir plus loin). |
| Maj + 1 | ➔ Disparition du pilote (homme). |
| Maj + 2 | ➔ Ouverture de la verrière et sortie des échelons. |
| Maj + 3 | ➔ Disparition du copilote (femme). |



Points d'attache disponible :

a) Points parents :

- point n°1 : Pilote (Boy-spacecraft)
- point n°2 : Co-pilote (Girl-spacecraft)
- point n°3 : Passenger1 (Boy-ummu)
- point n°4 : Passenger2 (Girl-ummu)
- point n°5 : Pilote (Tintin1)
- point n°6 : Co-pilote (Tintin2)

b) Point enfant :

- point n°1 : pour que l'hélicoptère puisse être fixé sur l'une des deux tours de la Fusée Lunaire. (voir documentation de l'add-on "Tintin sur la Lune").

Pour l'utilisation de ces point, vous pouvez (re)lire les explications de l'**Annexe A** à la page 21.

Comment piloter cet appareil :

Pour cela, prenez le scénario suivant : **07b - Helicopter Tintin**.

Appuyez sur la touche **F1** pour passer en *vue interne*, allumez le **HUD** avec la touche **H**, fermez la verrière du cockpit et escamotez les échelons avec **Maj** + **2**.

Vous voilà prêt pour votre premier vol. Décollage...


- Appuyez sur la touche **0** du clavier numérique. Lorsque la valeur de **HOVR-ENG** atteint 285, votre appareil va commencer à s'élever du sol.
- Lorsque vous atteignez une altitude suffisante (par exemple 100 m), cliquez sur **HOLD ALT** puis sur **HORZ LVL**.



Maintenant vous allez essayer de vous déplacer vers l'avant (*prograde*). Pour cela, 2 techniques :

- Soit vous appuyez sur la touche **+** du pavé numérique (et sur la touche **-** pour ralentir)
- Soit vous inclinez doucement l'appareil vers l'avant avec la touche **8**.

Comme vous avez activé la fonction **HORZ LVL**, votre hélicoptère va avoir tendance à reprendre rapidement sa position horizontale dès que vous relâchez cette touche. Et vous constaterez que vous prenez de la vitesse.

Pour virer vers la droite ou vers la gauche, utilisez les touches **4** ou **6** pour incliner l'appareil vers la droite ou vers la gauche, et ajustez votre cap (en vous aidant du symbole  de votre HUD) avec les touches **1** ou **3**.

Pour ralentir, inclinez doucement l'appareil en arrière avec la touche **2**.



Quand vous serez plus familiarisé avec ces commandes, vous pourrez faire ces manœuvres en désactivant la fonction **HORZ LVL** et/ou la fonction **HOLD ALT**.

Vous pouvez également utiliser une autre technique de pilotage :

Après avoir décollé, activez à l'altitude souhaitée **HORZ LVL** et **HOLD ALT**. Dès que l'appareil est stabilisé, désactivez **HOLD ALT** (mais gardez **HORZ LVL** activé) et passez en mode *translation* avec la touche **/**.

Maintenant, vous pourrez utiliser :

- pour monter légèrement : **2**
- pour descendre légèrement : **8**

(Pensez à corriger de temps à autre avec **0** ou **Suppr** votre collecteur, car en consommant du carburant, votre hélicoptère va devenir de plus en plus léger et aura donc tendance à prendre de l'altitude)....

- pour avancer : **6**
- pour ralentir : **9** (attention à ne pas faire de marche arrière, ce n'est pas trop réaliste)...


Bien sûr vous pouvez aussi faire des mouvements de *translation* vers la gauche et vers la droite avec les touches **1** et **3**.

Et si vous désirez "tourner", repassez en mode rotation avec **/**.

Si vous n'arrivez plus trop à stabiliser votre appareil, activez de nouveau **HOLD ALT** et attendez que l'appareil se calme, et freinez les mouvements de *translation* comme vous pouvez...

Pour vous poser, essayez de neutraliser votre vitesse de translation (aussi bien dans l'axe longitudinal (axe Z) que dans l'axe transversal (axe X), ce qui n'est pas toujours facile. C'est là que la fonction *autorotation* (voir plus loin) peut vous être utile.


Au sujet de la fonction *d'autorotation* (touche **G**) :

 En cas de panne de moteur sur un hélicoptère survenant à une hauteur suffisante, la mise en autorotation du rotor principal permet de descendre et d'atterrir sans trop de dommages.

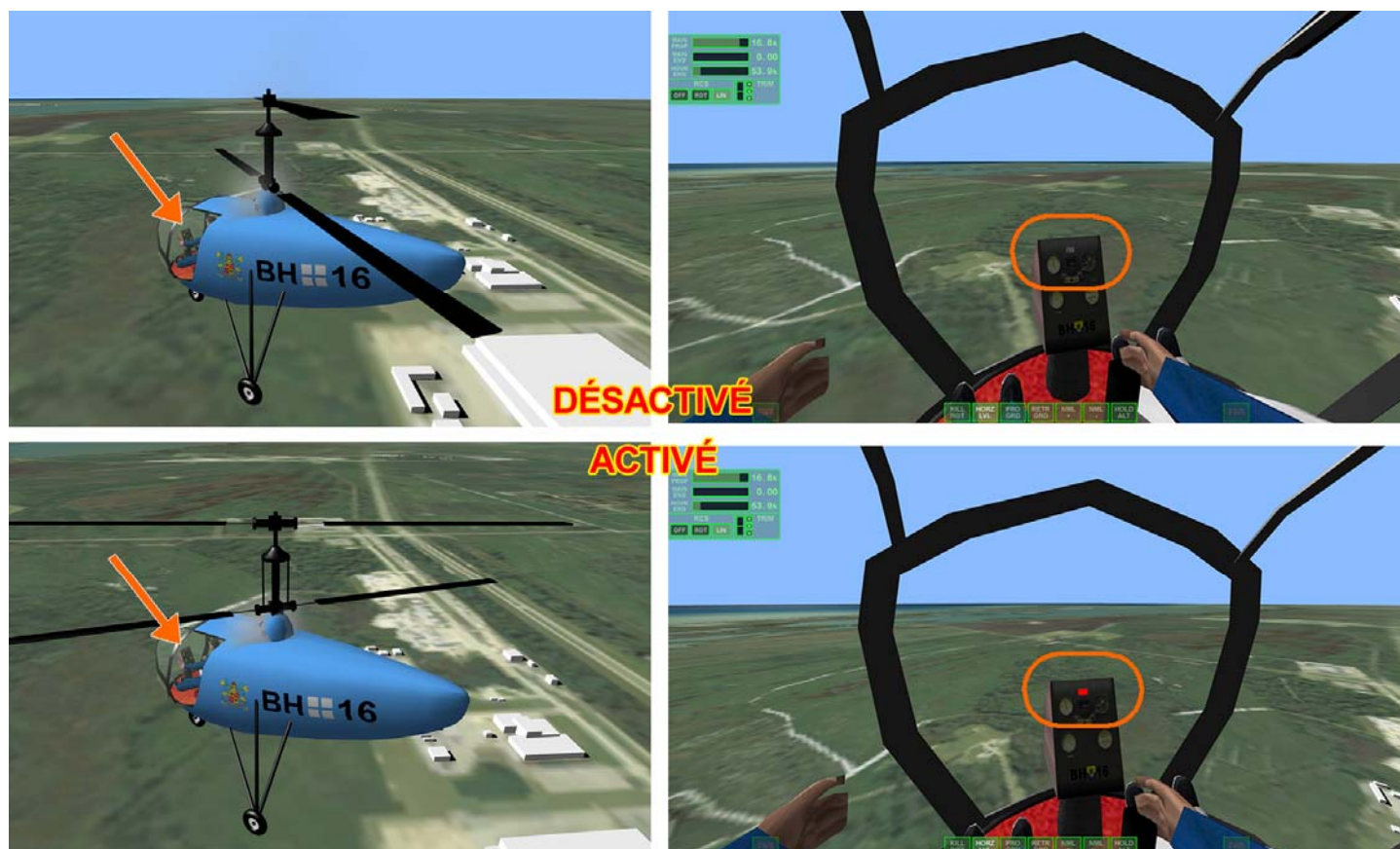
L'appui sur cette touche permet de freiner la chute de l'hélicoptère comme lors d'une autorotation des pales. Essayez, vous verrez, c'est amusant...

Comment procéder :

- 1 - coupez le moteur "Hover" ce qui va entrainer la descente, puis la chute de l'appareil.
- 2 - appuyez sur la touche **G**... et miracle, la chute ralentie pour que l'appareil se pose sans casse...

 Il est très important de couper complètement le hover avant d'utiliser cette fonction, sinon votre hélicoptère va faire des galipettes infernales !!! (Cela est normal, puisque cette fonction est faite en cas de panne de moteur)...

Pour savoir si vous êtes en mode "autorotation" ou non, regardez le panel de l'appareil: un voyant rouge est visible si cette fonction est activée.



ANNEXE D : LES SCÉNARIOS (OU SITUATIONS)

Vous trouverez dans cet add-on de nombreux scénarios... En voici la liste :



1°/ Dans le dossier Renault 4L :

- 01a - 4L (vehicles only)
- 01b - 4L (virtual cockpit)
- 01c - 4L (vehicles roof rack)
- 02a - 4L & Ummus (outside1)
- 02b - 4L & Ummus (outside2)
- 02c - 4L & Ummus (inside)
- 03a - 4L & cargos (no people)
- 03b - 4L & cargos (people)
- 04a - TurboPacks
- 04b - TurboPacks (attached-1)
- 04c - TurboPacks (attached-2)
- 05a - TurboPacks (in flight)
- 05b - TurboPacks (all in flight)
- 06a - TurboPacks (all parachute)
- 06b - TurboPacks (skydiving)
- 06c - No TurboPacks (skydiving)
- 07 - Renault 4L Tintin
- 08 - 4L spacecraft (Tuesday- April 1st - 2031)



*Tous ces scénarios vont, bien sûr, vous permettre de tester cet add-on. Mais, si ce n'est pas encore le cas, vous allez pouvoir apprendre facilement le maniement des différents objets et personnages, à la fois **SpaceCraft** et **UCGO-UMMU-CARGO**.*

Et, ce qui est en principe le but de cet add-on, vous allez pouvoir comparer les deux versions.

J'espère que vous allez vous amuser !...

2°/ Dans le sous-dossier Autres :

- Kourou CSG
- Orcus Patera
- Pictown
- Tintin(A) - Aéroport (4L- Arrivée)
- Tintin(B) - Aéroport (4L- en route vers le centre)
- Tintin(C) - Entrée du centre (2 hélicoptères)
- Tintin(D) - En route pour le Papy's Bar (4L)
- Tintin(E) - Fin du tunnel (4L- arrivée dans le Hall)
- Tintin(F) - Retour du Papy's Bar (4L- de nuit)
- Tintin(G) - Tournesol n'est plus en colère (4L- Garage)
- Tintin(H) - Tournesol n'est plus en colère (4L- Site)
- Tintin(I) - Tintin - 4L - Ummus - TurboPacks (etc)

Tous les scénarios de ce dossier nécessitent l'installation de l'add-on concerné. (Voir le chapitre "installation" au début de ce livret).

*les scénarios commençant par "Tintin" vont vous permettre de conduire une magnifique 4L ainsi qu'un tout nouveau hélicoptère. Ces deux splendides engins sont **SpaceCraft**.*

3°/ Fichiers ajoutés dans les dossiers de Tintin sur la Lune :

-  **1 - Arrivée au Centre Spatial**
 - 1b - Aéroport (4L- Arrivée)
 - 2b - Aéroport (4L- en route vers le centre)
 - 3b - En route vers le centre (4L- premier contrôle)
 - 4b - Entrée du centre (4L- contrôle avant tunnel)
 - 5b - Fin du tunnel (4L- arrivée dans le Hall)
-  **2 - Le Papy's bar**
 - 1b - En route pour le Papy's Bar (4L)
 - 2b - arrivée devant le Papy's bar (4L)
 - 5b - Retour du Papy's Bar (4L- de nuit)
-  **4 - Avant le Départ**
 - 1a - Tournesol n'est plus en colère (4L- Garage)
 - 1b - Tournesol n'est plus en colère (4L- Site)
-  **8 - Bonus**
 - 5 - Sbrodj - (4L- Ummus et TurboPacks)



Voici quelques scénarios supplémentaires pour "Tintin sur la Lune" (que vous devez installer) directement ajouté dans les dossiers originaux de l'add-on.

Aucun scénario n'est écrasé, et vous retrouvez ici les mêmes scénarios que précédemment, avec quelques autres en plus.

*Vous les reconnaîtrez facilement des scénarios originaux : ils ont tous le mot "**4L**" dans leur titre.*

LES ADDONS DE JACQUESMOMO

Cliquez sur le titre pour aller sur le site

Vaisseaux et Fusées
Europa Program
Tintin sur la Lune

Améliorations
Patch pour Gemini Projet

Bases (avec Mustard et Papyref)
Kourou CSG global - part1 & 2

Manuels et Tutoriaux
Manuel d'Orbiter 2010 traduit en français
Manuel des vaisseaux d'Orbiter en français
Manuel d'Orbiter 2006-P1 traduit en français
Apprendre facilement à créer des textures de sol

ALLEZ CHAQUE MARDI
SUR « DANSTEPH.COM »

