

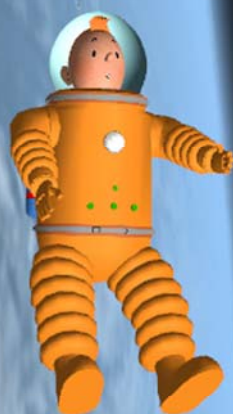
- JACQUES MOMO -

ADD-ON POUR ORBITER

TINTIN

EN VERSION UMMU

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 de © Gotlib



SOMMAIRE

I - PROLOGUE.....	page 2
II - INSTALLATION.....	page 2
1°/ Installation de l'add-on	
2°/ Add-ons indispensables à installer	
3°/ Add-on plus que recommandé	
III - TINTIN UMMu.....	page 3
1°/ Les principales commandes UMMu	
2°/ Comment créer un Tintin "UMMu"	
3°/ Tintin et le Turbopack	
4°/ Comment différencier Tintin "UMMu" de sa version "SpaceCraft" ?	
IV - LA NOUVELLE ANIMATION DE "SORTIE LUNAIRE".....	page 8
V - CRÉDITS ET LOGICIELS UTILISÉS.....	page 10
1°/ Épilogue	
2°/ Crédits	
3°/ Remerciements	
4°/ Logiciels utilisés	
Annexe A - LES COMMANDES UMMu.....	page 11
Annexe B - Au sujet de la VULNÉRABILITÉ des UMMus.....	page 12
Annexe C - LES SCÉNARIOS OU SITUATIONS.....	page 13

I - PROLOGUE

Voici le premier de la série des personnages fournis avec mon add-on **Tintin sur la Lune**. Il s'agit de Tintin en version **UMmu**.

Les autres personnages (ainsi que les véhicules) devraient suivre...dans les mardis à venir...

Bien sûr, pour tirer amplement avantage de ce personnage, il est recommandé d'installer l'add-on **Tintin sur la Lune**, mais vous pouvez également utiliser ce personnage comme un autre **UMmu** "standard" avec vos vaisseaux habituels (s'ils sont compatibles) ainsi qu'avec tous les véhicules **UCGO**.

Ce modeste livret n'est là que pour vous rappeler comment utiliser les *Hergénautes* (et les personnages **UMmu**). Pour avoir des informations plus détaillées, veuillez consulter la documentation fournie avec l'incontournable add-on de **DanSteph** **UCGO 3.0 + UMmu 3.0**.

J'espère que vous allez passer un bon moment avec ce nouveau Tintin...
Bonne lecture, et bon amusement !!!



JacquesMomo Juin 2014

II - INSTALLATION

1°/ INSTALLATION DE L'ADD-ON

Il vous suffit d'extraire (*dézipper*) le fichier **Tintin-UMmu_v1.zip** dans le dossier racine de votre **Orbiter**, en respectant le chemin des dossiers.

Ce n'est pas plus compliqué que cela.

Il est à noter que si vous avez déjà installé mon add-on Tintin sur la Lune (comment ça pas encore ?!) aucun des fichiers déjà installés ne seront écrasés.

2°/ ADD-ONS INDISPENSABLES À INSTALLER

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

Ce module n'est pas inclus 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.

Adresse : <http://orbiter.dansteph.com/index.php?disp=d>



2°/ ADD-ON **PLUS QUE RECOMMANDÉ** À INSTALLER

- Le personnage de Tintin faisant partie de mon add-on **Tintin sur la Lune**, il est bien évidemment fortement recommandé de l'installer... mais c'est comme vous voulez...

Vous le trouverez à cette adresse : <http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=146>



 **Certains scénarios me marcheront pas si vous n'avez pas installé cet add-on !..**

Voici la liste des scénarios disponibles:

a) Scénarios ne nécessitant pas l'add-on :

- Tintin-UMmu (KSC)
- Tintin-UMmu+Turbopack (KSC)

b) Scénarios nécessitant l'add-on sinon CTD :

- 01 - Tintin-UMmu+Spacecraft (Syldavie)
- 02 - Tintin-UMmu (Depart de Syldavie T-2mn)
- 03 - Tintin-UMmu (Sauvetage Haddock)
- 04 - Tintin-UMmu+Turbopack (Adonis)
- 05 - Tintin-UMmu (Descente Lune)
- 06 - Tintin-UMmu (Hipparque)

III - TINTIN UMMU

Voici par convention comment sont représentées les touches du clavier :

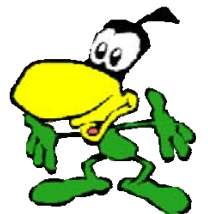
Les commandes décrites ci-dessous concernent le clavier français **AZERTY**.

La touche **Maj** concerne souvent la touche de gauche (en SpaceCraft).

La touche **Ctrl** concerne souvent la touche de gauche (en SpaceCraft).

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

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



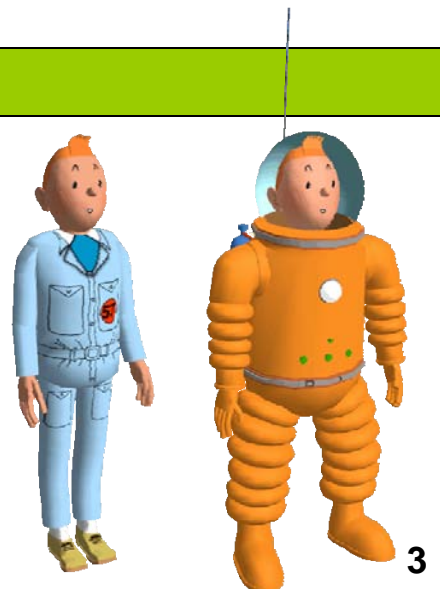
Je n'ai indiqué ici qu'un **résumé** des commandes concernant **UMmu** (et **UCGO**). Cela permettra à ceux qui n'ont pas l'habitude de rapidement se débrouiller. Mais je vous conseille de lire les excellentes documentations livrées avec l'add-on de **Dansteph** pour de plus amples explications sur le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

1°/ LES PRINCIPALES COMMANDES UMMU

Vous voici donc en possession de Tintin en version **UMmu**.

Il est à préciser que ce personnage est en apparence identique à son clone en version **SpaceCraft** inclus dans l'incontournable add-on "**Tintin sur la Lune**" que, j'espère, vous avez installé...

Mais Tintin n'a pas toutes les fonctions de sa version **SpaceCraft**, en particulier pas de lasso, pas de casque pour le char. Mais il peut quand même aller récupérer Haddock dans l'espace, en se servant de ses mains (il y a des points d'attache sur les personnages UMMu)...



A) Principales commandes :

Maj+X → Permet de changer le costume *scaphandre* ↔ *combinaison*.

G → Attrape ou lâche un objet (devant).

B → Attache ou détache un objet sur le dos (le *Turbopack* par exemple).
(Uniquement disponible quand Tintin est en scaphandre)

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**. (si disponible).

Maj+R → Permet de changer le nom de l'**UMmu**, son âge, et sa fonction.
(et donc de visage et de costume). **Rappel** : "TIN" pour avoir Tintin.



Remarque : Il y a d'autres commandes concernant les **UMmus**. Pour cela, allez voir l'annexe A à la page 11.

B) Comment déplacer Tintin sur le sol :

Les commandes sont spécifiques et communes à tous les **UMmu** :

- 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**, **Del**, **+**, et **-**.

C) Comment déplacer Tintin dans l'espace :

C'est simple : comme un vaisseau "standard" avec les touches habituelles du pavé numérique.

2°/ COMMENT CRÉER un " TINTIN - UMmu "

a) Depuis un scénario prédéfini :

Alors là, c'est vraiment simple : il suffit de lancer le scénario adéquat, et c'est tout !

C'est donc le cas avec les scénarios livrés avec cet add-on que vous trouverez dans les dossiers suivants :

- *Votre_Orbiter\Scenarios\Tintin sur la Lune\UMmu version*
- *Votre_Orbiter\Scenarios\Tintin UMmu*

b) Depuis un scénario modifié :

Prenons un exemple simple : le scénario par défaut d'Orbiter *Habana Spaceport.scn*, et supposons que vous voulez rajouter votre Tintin-UMmu au même endroit que le Dg situé à Habana.

Éditez ce fichier *Habana Spaceport.scn* avec *bloc-notes* de Windows et cherchez la section où se trouve le DG.

Voici ce que vous allez trouver :

```
GL-01S:DG-S
STATUS Landed Earth
BASE Habana:2
HEADING 5
PRPLEVEL 0:0.3 1:1 2:0.3
GEAR 1 1.0
NOSECONE 0 0.0000
NAVFREQ 562 162 50 0
TANKCONFIG 1
PSNGR 1 2
END
```

Maintenant, prenez un scénario où se trouve **Tintin** en version **UMmu** (par exemple le scénario *Tintin-UMmu (KSC)*) et cherchez la section où se trouve Tintin :

```
UMmu_Tin-Tintin:UMmu
STATUS Landed Earth
POS -80.6501531 28.5828492
HEADING 177.11
RCSMODE 0
AFCMODE 7
PRPLEVEL 0:1.000000
NAVFREQ 0 0
XPDR 140
O2Level 100.0000
O2MaxLevel 100.0000
CardiacBeat 65.0000
Age 20
HudColor 0
Chute 0
PressureDeath 0
MeshName ummu/UMmuTintin
crewweight 120.0000
ProjLights 0
END
```

Sélectionnez toute cette section et copiez-là dans le fichier à la suite du DG. Puis remplacez la ligne de la position de Tintin (en rouge) par la position du DG (en vert). Vous obtiendrez ceci :

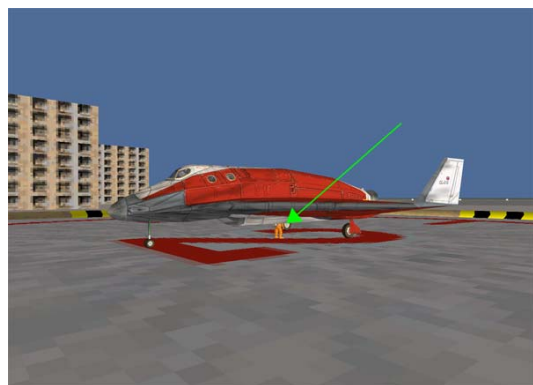
```
UMmu_Tin-Tintin:UMmu
STATUS Landed Earth
BASE Habana:2
HEADING 177.11
```

Remarque : La position peut-être déclarée de 2 façons différentes (au sol) :

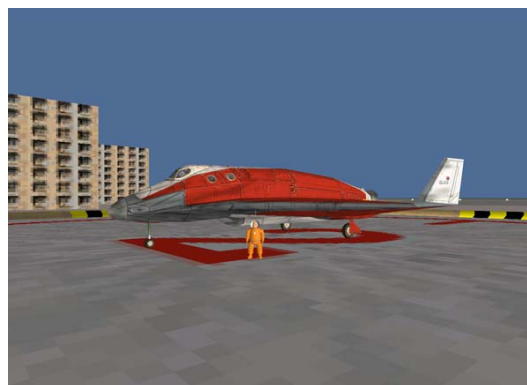
- soit par **BASE <nom_de_la_base> : n** (n étant le numéro du PAD)
- soit par **POS -xx.xxxxxxx yy.yyyyyyy** (x et y étant les coordonnées de la position)

Le principe en est le même.

Et voici ce que vous allez avoir :



Évidemment votre Tintin a la tête dans le DG... Prenez ses commandes avec **F3**, modifiez sa position en le faisant bouger un peu, sauvez votre situation, et vous voilà avec un nouveau scénario.



Si votre vaisseau est en vol ou en orbite, sa position sera déclarée par ces 4 lignes :

```
STATUS Orbiting Earth
ELEMENTS 2238000.0 0.00000 90.000 0.000 0.000 0.000 51544.5
AROT 0.00 0.00 -72.91
VROT 0 0 10
```

Le principe est le même que précédemment : utilisez ces 4 lignes pour définir la position de votre Tintin-UMmu

Remarque : votre Tintin ne sera peut-être pas visible car caché dans le mesh de votre vaisseau.
Bougez-le un peu, et vous le verrez apparaître.

Remarquez la ligne **STATUS Orbiting Earth** au lieu de **STATUS Landed Earth**.
Le nom du corps céleste de référence peut être différent : **Moon** au lieu de **Earth**.

c) À partir d'un autre UMmu standard :

Là aussi, prenons un scénario "standard" livré avec l'add-on de **DanSteph**.

Par exemple **UMmu performance test**. Choisissez le **ummu** que vous désirez, et faites **Maj+X**

La fenêtre suivante va s'ouvrir :

Enter new crew's name (or escape)

entrez le **nom** que vous désirez
(Tintin, Momo, DanSteph, etc...),
puis **validez**.

Vous aurez ensuite ceci :

Enter age

Indiquez l'**âge** de votre personnage (7,77,etc...),
puis **validez**.

Une nouvelle fenêtre apparaît :

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

entrez **Tin**, puis **validez**.

Remarque : Si vous tapez un autre nom que "TIN", vous n'aurez pas Tintin, mais un autre **UMmu** parmi ceux qui sont livrés avec l'add-on de **Dan**. Donc attention à l'orthographe...

d) À partir d'un véhicule UCGO :

Il faut être aux commandes du véhicule, soit en vue interne (cockpit) soit en vue extérieure.

Tapez la touche **?** →



Ouvrez la fenêtre suivante :

entrez le **nom** que vous désirez (Tintin, Momo, DanSteph, etc...), puis **validez**.

Enter new crew's name (or escape)

Vous aurez ensuite ceci :

Indiquez l'**âge** de votre personnage (7,77,etc...), puis **Validez**.

Enter age

Et une nouvelle fenêtre apparaît:

entrez **Tin**, puis **validez**.



Si vous tapez un autre nom que "TIN", vous n'aurez pas Tintin, mais un autre **ummu** parmi ceux qui sont livrés avec l'add-on de **Dan**. Donc attention à l'orthographe...

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

Il est donc très important de rappeler ceci :

L'orthographe du nom que vous rentrez dans la 3^{ème} fenêtre "Enter function" est capitale.

Par contre, ce que vous écrirez dans les fenêtres 1 et 2 peut être ce que vous voulez : Tintin peut s'appeler Gérard et avoir 90 ans...



Et voilà, maintenant vous avez une personne assise à la place conducteur... mais ce n'est pas forcément Tintin...

En effet, le fait de créer un **ummu** dans un véhicule **ucgo** fait apparaître un **groupe prédéfini** (donc déjà créé) dans le mesh considéré.

Maintenant appuyez sur la touche **E** : et voilà le travail !!!

e) À partir d'un vaisseau spatial compatible UMmu :


Faites sortir votre UMmu (EVA) et faite la même manœuvre qu'au paragraphe "c".

Si vous décidez de faire le voyage Terre-Lune avec la Fusée Lunaire et Tintin en version UMmu, faites très attention à ceci :


- 1) Tintin doit être en scaphandre, sinon il va mourir !!! En effet, la Fusée Lunaire n'est pas pressurisée... Les personnages *SpaceCraft* n'en sont pas affectés, mais les UMmus oui !!!
- 2) N'accélérez pas trop la fusée au décollage, les UMmus ne supportent pas une accélération importante (dans l'air), ce qui est le cas de la Fusée Lunaire si vous appliquez une poussée maximum. Par contre, une fois arrivé dans l'espace, (plus d'atmosphère) là, vous pouvez y aller...

3°/ TINTIN et le TURBOPACK

Cette version de Tintin peut utiliser le "turbo pack" de [DanSteph](#), inclus dans son package...

 Il est à noter que l'UMmu, pour pouvoir "fixer" sur son dos le turbo-Pack (et donc l'utiliser), doit être en configuration "scaphandre". Faites **Maj+X** s'il ne l'est pas.

Comment utiliser le Turbopack :

- 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.

Le pilotage du Turbopack :

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 Turbopack UMmu :

- D** → Active le pilote automatique (en mode "hover").
Les touches **0** et/ou **Suppr** (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...



4°/ Comment différencier Tintin "UMmu" de sa version "Spacecraft" ?

Facile : quand vous ouvrez la fenêtre de choix (avec **F3**) la version **UMmu** est précédée de **UMmu...**
Bon sang mais c'est bien sur !..

Remarque : le nom du turbopack-UMmu n'apparaît pas, c'est normal.



IV - LA NOUVELLE ANIMATION DE «SORTIE LUNAIRE»

Si vous ne savez pas de quoi il est question dans ce chapitre, allez vite lire le **manuel d'utilisation** de l'add-on **Tintin sur la Lune** à la page 4, car vous devriez en avoir compris le principe. Enfin c'est mieux...

Alors voilà : dans la B.D. Tintin ne "saute pas" de la fusée, il descend les échelons, puis l'échelle de la fusée, avant de poser ses pieds sur le sol de la Lune. J'avais donc essayé de reproduire cette descente le mieux possible.

Avec la version nouvelle version de Tintin-UMmu, cette animation marche toujours, mais comme le point d'attache de Tintin ne se trouve pas à la même place, j'ai dû modifier le *support* de cette animation, que j'avais appelé "Sortie_Lunaire".

Pour ne pas écraser le fichier d'origine, et afin de ne pas perturber le bon fonctionnement du scénario d'origine (SpaceCraft) j'ai appelé le support de cette animation (en fait un mesh invisible) "**Support_Tintin**".

Son fonctionnement est absolument identique à la version "Sortie_Lunaire" de l'add-on original.

Voici le rappel de son fonctionnement :

Il faut bien évidemment supposer que Tintin est bien "accroché" au support **Support_Tintin**.

- Sélectionnez (avec **F3**) "**Support_Tintin**".



Notez au passage qu'il est préférable de vous mettre en mode vue "Ground" car c'est plus confortable pour observer la scène...



- Ensuite appuyez sur la touche **1** (ou **3**) et tout de suite après sur la touche **K** (la touche **1** lance la voix de tintin, la touche **K** l'animation pour la descente) Et admirez !..
- Quand Tintin est arrivé au sol (attendez que la musique et les paroles de Tintin se terminent), appuyez sur la touche **Q** puis sur la combinaison de touches **Maj**_{gauche} + **0**_{Numpad} (il faut **désactiver** "Ver Num") pour décrocher Tintin de son support animé.

Maintenant vous pouvez prendre les commandes de Tintin et vous promener...

Pour faire remonter Tintin dans la fusée, faites comme ceci :

- **F3** pour sélectionner **Support_Tintin**.
- **Q** puis **Maj**_{gauche} + **0**_{Numpad} pour accrocher Tintin (n'oubliez pas de **désactiver** "Ver Num")
- **Ctrl** + **K** pour démarrer l'animation.

Comment remplacer dans les scénarios de "Tintin sur la Lune" [Tintin-spacecraft](#) et son support "[Sortie_Lunaire](#)" par le nouveau [Tintin-UMmu](#) et son support adapté "[Support_Tintin](#)" ???

Le plus simple est de faire un **copier/coller**

- *par exemple* depuis le scénario 04 - Tintin-UMmu (Depart de Syldavie T-2mn)
- vers le scénario que vous voulez modifier...



Un petit dessin étant plus clair qu'un long discours, voici un exemple :

FICHER «MODÈLE» SELECTION ET COPIE (en vert)	FICHER À MODIFIER SELECTION ET A REMPLACER (en rouge)	FICHER MODIFIÉ RESULTAT FINAL
<pre> CURRENT_PAYLOAD 0 END Support_Tintin:Spacecraft/Spacecraft3 STATUS Landed Earth POS 14.6046977 50.5995629 HEADING 0.00 ATTACHED 0:15,Fusee_lunaire AFCMODE 7 PRPLEVEL 0:1.000000 NAVFREQ 0 0 RCS 1 CTRL_SURFACE 1 CONFIGURATION 1 CURRENT_PAYLOAD 0 SEQ 0 -2 0.000000 SEQ 1 -2 0.000000 END UMmu_Tin-Tintin:UMmu STATUS Landed Earth POS 14.6046977 50.5995629 HEADING 0.00 ATTACHED 0:0,Support_Tintin RCSMODE 2 PRPLEVEL 0:1.000000 NAVFREQ 0 0 XPDR 140 O2Level 100.0000 O2MaxLevel 100.0000 CardiacBeat 65.0000 Age 20 HudColor 0 Chute 0 PressureDeath 0 MeshName ummu/UMmuTintin crewweight 120.0000 ProjLights 0 END Haddock:Spacecraft/Spacecraft3 STATUS Landed Earth </pre>	<pre> SEQ 14 -2 0.000000 END Sortie_lunaire:Spacecraft/Spacecraft3 STATUS Orbiting Earth RPOS -94628316.45 556933.49 353772861.76 RVEL -1193.979 -160.916 980.999 AROT 87.73 13.29 6.65 ATTACHED 0:15,Fusee_lunaire AFCMODE 7 PRPLEVEL 0:1.000000 NAVFREQ 0 0 RCS 1 CTRL_SURFACE 1 CONFIGURATION 1 CURRENT_PAYLOAD 0 END Tintin:Spacecraft/Spacecraft3 STATUS Orbiting Earth RPOS -94628316.59 556934.16 353772861.79 RVEL -1193.979 -160.916 980.999 AROT 87.73 13.29 6.65 ATTACHED 0:0,Sortie_lunaire AFCMODE 7 PRPLEVEL 0:1.000000 NAVFREQ 0 0 RCS 1 CTRL_SURFACE 1 CONFIGURATION 1 CURRENT_PAYLOAD 0 SEQ 0 -2 0.300000 SEQ 1 -2 0.300000 SEQ 2 -2 0.500000 SEQ 4 -2 0.000000 SEQ 5 -2 0.000000 SEQ 6 -2 0.000000 SEQ 7 -2 0.000000 SEQ 8 -2 0.000000 SEQ 9 2 1.000000 SEQ 10 -2 0.000000 SEQ 11 -2 0.000000 END Haddock:Spacecraft/Spacecraft3 STATUS Orbiting Earth </pre>	<pre> SEQ 14 -2 0.000000 END Support_Tintin:Spacecraft/Spacecraft3 STATUS Orbiting Earth RPOS -94628316.45 556933.49 353772861.76 RVEL -1193.979 -160.916 980.999 AROT 87.73 13.29 6.65 ATTACHED 0:15,Fusee_lunaire AFCMODE 7 PRPLEVEL 0:1.000000 NAVFREQ 0 0 RCS 1 CTRL_SURFACE 1 CONFIGURATION 1 CURRENT_PAYLOAD 0 SEQ 0 -2 0.000000 SEQ 1 -2 0.000000 END UMmu_Tin-Tintin:UMmu STATUS Orbiting Earth RPOS -94628316.59 556934.16 353772861.79 RVEL -1193.979 -160.916 980.999 AROT 87.73 13.29 6.65 ATTACHED 0:0,Support_Tintin RCSMODE 2 PRPLEVEL 0:1.000000 NAVFREQ 0 0 XPDR 140 O2Level 100.0000 O2MaxLevel 100.0000 CardiacBeat 65.0000 Age 20 HudColor 0 Chute 0 PressureDeath 0 MeshName ummu/UMmuTintin crewweight 120.0000 ProjLights 0 END Haddock:Spacecraft/Spacecraft3 STATUS Orbiting Earth </pre>

Il est inutile de vous préoccuper des lignes de "*position/attitude*" (en noir) car le support est attaché à la fusée lunaire et c'est la position du "parent" qui a priorité. Idem pour Tintin.

Et comme vous le constaterez, certaines lignes (rouge et vert) sont identiques, mais c'est plus rapide de sélectionner le "bloc" puis de copier.

Faites attention de ne pas rater, et je vous rappelle que chaque section commence par le nom du vaisseau, et se termine par "END".

Bon bidouillage....



ATTENTION :
Si vous atteignez une vitesse trop rapide (échauffement) ou une accélération trop importante dans l'atmosphère, votre Tintin-UMmu ne le supportera pas...
Par contre pas de problème dans le vide...



Tintin après un décollage "sauvage"...

V - CRÉDITS ET LOGICIELS UTILISÉS

1°/ ÉPILOGUE



En réalisant l'add-on **SpaceCraft vs UCGO-UMmu** (avec la splendide Renault 4L que tout orbinoute se doit d'avoir sur son disque dur), j'ai pu apprendre les particularités des **UMmus** créés par **DanSteph**. Cela m'a donc donné envie d'adapter mes personnages de Tintin (créés en version spacecraft) en les transformant en version **UMmu**.

Je n'ai pas redessiné le personnage de Tintin, j'ai simplement modifié et adapté le mesh-3D existant. En effet, le recréer complètement m'aurait pris beaucoup plus de temps...

Mais il n'est pas impossible que je le fasse un jour, car, si le scaphandre n'est pas trop mal, je trouve que le corps (sans scaphandre) n'est vraiment pas terrible...

J'ai fait des progrès en modélisation 3D et je pense pouvoir faire mieux.

Mais pour le moment je vais simplement me limiter à l'adaptation des personnages existants.

Donc affaire à suivre...

Vous pourrez, si vous le désirez, mettre vos remarques ou un petit mot sur le forum de **Dan**, cela me fera plaisir... et c'est ma seule rémunération du temps passé à créer ces petits trucs...



JacquesMomo - Juin 2014.

2°/ CRÉDITS






- Modèle 3D de Tintin..... **JacquesMomo**
- Textures de Tintin..... **JacquesMomo**

3°/ REMERCIEMENTS

DanSteph Génial créateur des incontournables modules que sont **UCGO-CARGO-UMmu**, ainsi que de l'indispensable **OrbiterSound**.
Et que dire de son **forum**, dont la convivialité est exemplaire... Merci à lui, et longue vie à ce forum unique!



4°/ 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".
-  Mesh Wizard (©ar81).....Génial : pour modifier les *meshes*, renommer les *groupes*, voire texturer, etc...


ANNEXE A : LES COMMANDES UMMU

Voici résumées les principales commandes que vous pouvez utiliser avec un UMMu :

- E** → Fait rentrer un UMMu dans un véhicule ou un vaisseau.
(à condition d'être suffisamment proche de celui-ci).
- U** → Permet d'ouvrir une cargaison UCGO-CARGO.
- G** → Attrape ou lâche un objet (avec les mains) *en fait... devant !..*
- B** → Attache ou détache un objet sur le dos (le *Turbopack* par exemple)
- Maj + X** → Permet de mettre ou d'enlever la combinaison spatiale.
- Maj + R** → Change le nom de l'UMMu, son âge, sa fonction (et donc le visage et le costume).
- V** → Ouvre ou ferme la visière "or" du casque.
- O** → 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*).



Avec le TurboPack fixé sur le dos du UMMu :

- +** et/ou **-** (pavé numérique) → "MainThrust" (poussée vers avant ou vers l'arrière).
- 0** et/ou **Del** (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 **Suppr** (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.

ANNEXE B : AU SUJET DE LA VULNÉRABILITÉ DES UMMUS

Si vous essayez de faire le trajet Terre-Lune (et retour) avec Tintin en mode UMMu, vous allez vous heurter (et c'est bien le cas de le dire !) à plusieurs nouveaux problèmes, ce qui transforme ce voyage d'agrément en véritable challenge cauchemardesque...

En effet, contrairement aux personnages SpaceCraft, les UMMus, c'est fragile ! Ca respire, ça craint le chaud et les chocs...

Voici ce qui vous attend :

- Au départ de la Terre, vous allez bruler.
- Si vous échappez à la carbonisation, vous arriverez sur la Lune tout froid par manque d'oxygène.
- Si vous y arrivez tout de même vivant, en sautant de la fusée, le choc sur le sol sélène vous sera fatal.
- Et même si vous arrivez à éviter le pire, dont encore une fois la mort par asphyxie, au retour sur la Terre vous allez encore bruler puis vous écraser à l'atterrissage, et finalement mourir en sautant une dernière fois de la Fusée Lunaire...

Tournesol n'avait pas prévu cela...



Alors comment faire ?

La solution la plus facile, c'est de faire le voyage avec le Tintin-SpaceCraft, et uniquement de faire joujou avec Tintin-UMMu en prenant des scénarios intermédiaires. Mais si vous avez envie de faire le voyage à risque, voici quelques possibilités pour rendre ce voyage réalisable...

A) Contre la carbonisation :

- Au décollage de la Terre, c'est relativement facile : ne poussez pas trop sur l'accélérateur tant que vous êtes dans l'atmosphère. Par contre une fois dans le vide spatial, vous pouvez y aller.
- A l'atterrissage, idem, débrouillez-vous pour ne pas trop chauffer. Alors là, si vous y arrivez, vous aurez droit à toute ma considération et à mes plus profonds respects...

B) Contre l'asphyxie :

Ce problème est le plus simple à contourner. Deux solutions sont envisageables :

- Soit régler le taux d'oxygène infini... j'ai trouvé par hasard le truc !
Editez le scénario que vous allez utiliser, et cherchez dans la section `UMMu_Tin-Tintin:UMMu (...)` END le paramètre `CardiacBeat` et mettez une valeur comprise entre **0.0001** à **29.9999** (par exemple **10.0000**). Votre UMMu n'aura plus de problème de respiration...
- Soit calculer les réserves en O² suffisantes pour le trajet aller-retour, ainsi que pour le séjour sur la Lune. Pour cela, toujours dans le même fichier et dans la même section, cherchez les lignes `O2Level` et `O2MaxLevel` et remplacez les valeurs (qui sont de 100.0000) par une valeur plus importante. Il vous faudra tâtonner, mais pourquoi pas ?...



C) Contre le choc fatal :

- Lors de l'atterrissage (et lors de l'alunissage) débrouillez-vous pour ne pas dépasser une vitesse de 3 à 5 m/s maximum pour le contact au sol.
- Et pour descendre de la Fusée, utilisez mon animation avec le "Support_Tintin" car si vous sautez directement de la fusée, le UMMu ne résistera pas aux 20 mètres de chute, même sur la Lune.

ANNEXE C : LES SCÉNARIOS (OU SITUATIONS)

Vous trouverez livrés avec cet add-on de nouveaux scénarios.
Ils se trouvent tous dans 2 dossiers :

- dans le dossier <Votre_Orbiter>\Scenarios\Tintin UMmu
- dans le dossier <Votre_Orbiter>\Scenarios\Tintin sur la Lune\UMmu version



Il est à préciser que tous ces scénarios sont des scénarios de "test"...

A) Scénarios situé dans dossier Tintin UMmu

Ces scénarios ne nécessitent pas l'add-on Tintin sur la Lune.

- Tintin-UMmu (KSC)
- Tintin-UMmu+Turbopack (KSC)

Pour ces 2 scénarios, Tintin se trouve à Cape Canaveral.

B) Scénarios situé dans dossier Tintin sur la Lune\UMmu version

Ces scénarios nécessitent l'add-on Tintin sur la Lune... sinon CTD !!!

- 01 - Tintin-UMmu+Spacecraft (Syldavie)
- 02 - Tintin-UMmu (Depart de Syldavie T-2mn)
- 03 - Tintin-UMmu (Sauvetage Haddock)
- 04 - Tintin-UMmu+Turbopack (Adonis)
- 05 - Tintin-UMmu (Descente Lune)
- 06 - Tintin-UMmu (Hipparque)

J'espère que vous vous amuserez bien, et... bon courage !!!

JACQUESMOMO juillet 2014



LES ADD-ONS DE JACQUESMOMO

Cliquez sur le titre pour aller sur le site

Vaisseaux et Fusées

Europa Program

Tintin sur la Lune

Mission Gaïa (avec Papyref)

Spacecraft vs **UCGO-UMmu**

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 »

