

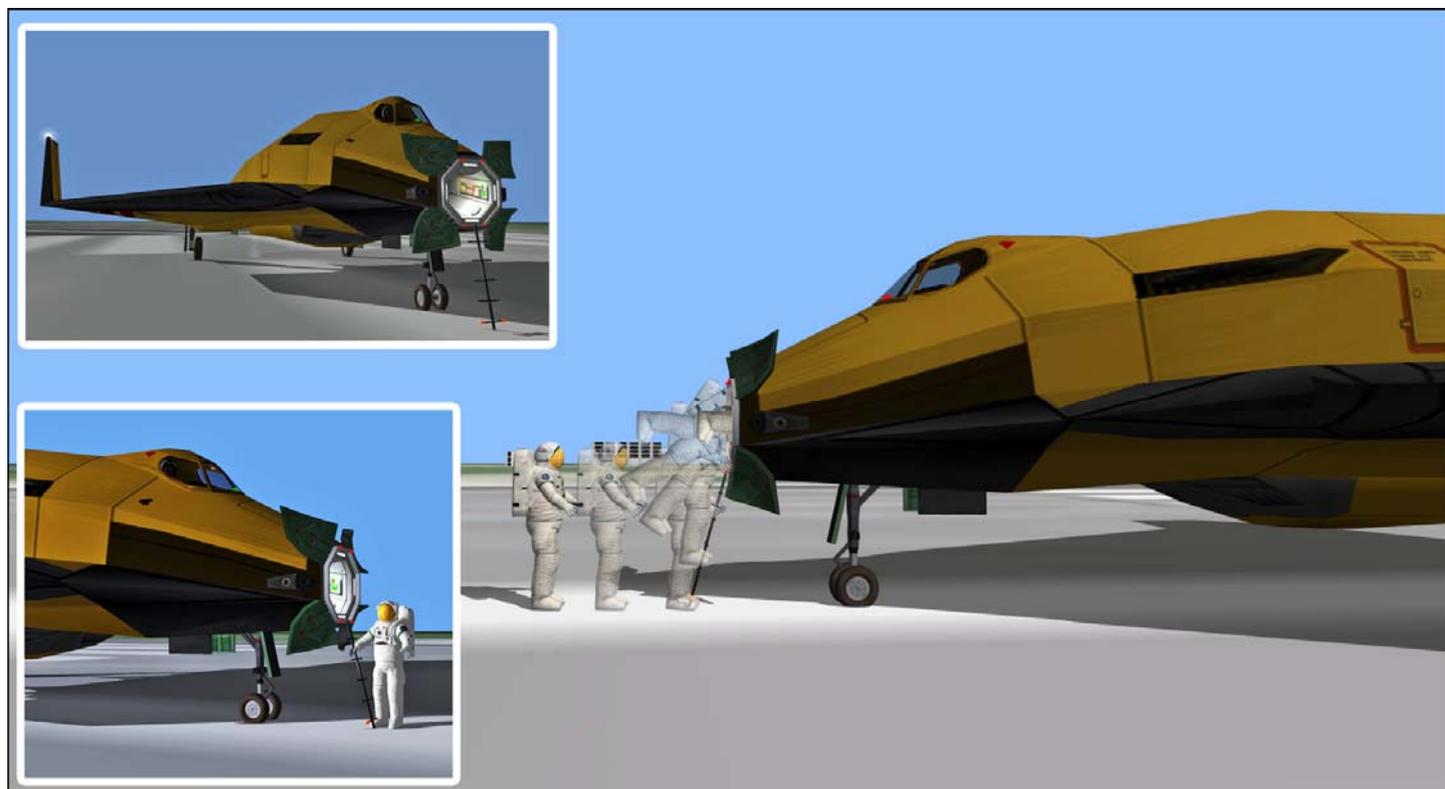
SYSTEME D'ENTRÉE DANS LE SAS DU DeltaGliderIV adapté pour les astronautes UMmu

© Jacques Maurice (alias JacquesMomo) 2015

Add-on pour le **DGIV** de **Dansteph** disponible ici : <http://orbiter.dansteph.com/forum/index.php?page=download>

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.



SOMMAIRE

- 1 - LES TOUCHES À CONNAÎTRE..... page 2
- 2 - COMMENT ÇA MARCHE..... page 2
- 3 - UN PETIT RÉSUMÉ..... page 3
- 4 - AIDES VISUELLES..... page 3
- 5 - LES SCÉNARIOS FOURNIS..... page 4
- 6 - COMMENT INTÉGRER LE SYSTEME À L'UN DE VOS SCENARIOS..... page 5



A noter : toutes les petites coccinelles sont de © Gotlib



- 1 - LES TOUCHES À CONNAITRE

- K** → Animation (Sortie) de l'échelle
- Ctrl + K** → Animation inverse (Entrée) de échelle et du UMmu si "attaché".
- Q** → Active / Désactive *les points d'attache* (voir plus loin)
- Maj + 0** PavéNumérique → Attache / Détache le personnage

IMPORTANT



Pour que la commande **Maj + 0** PavéNumérique puisse fonctionner, le pavé numérique doit être **désactivé** si vous avez **Windows 7**. Par contre, cela n'est pas nécessaire pour les touches **K** (avec ou sans la combinaison avec **Ctrl**) et **Q**.

- 2 - COMMENT ÇA MARCHE

- ❶ Tout d'abord il faut sélectionner le système "**entrée + échelle**" (= DG-Cockpit) du **DG-IV**. Pour cela, faites ceci :

F3 puis choisir **DG-Cockpit** et **Entrée**

- ❷ Ensuite appuyez sur **K** pour sortir l'échelle et le dispositif d'accroche du **ummu**.

- ❸ Puis appuyez sur **Q** pour activer la commande "*point 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 :



Légende :

- **Attach:** : spécifie que vous êtes bien en mode "*attachment point*"
- **Grap :** : le *nom* du point d'attache de l'objet
- **<free>** : veut dire que le *point d'attache* est *libre*

- ❹ Faites **Maj + 0** ce qui va permettre d'attacher le UMmu sur le dispositif d'animation "entrée".

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



UMmu Crew-Test est le nom de l'**ummu** qui peut être différent selon votre choix.



5 Maintenant, vous allez appuyer sur **Ctrl + K** pour faire rentrer votre **UMmu**. L'échelle va se replier automatiquement.

6 Et pour finir, sélectionnez le **UMmu** (avec **F3**) puis tapez sur **E** et voilà !
Votre **UMmu** est installé sur son siège.

7 Vous pouvez re fermer le sas de votre **DG-IV** :

- touche **K** pour le "nez"
- touche **O** pour la porte extérieure du sas

...et partir à la conquête des étoiles...



Vous pouvez bien sûr utiliser les boutons du panel supérieur du Deltaglider.



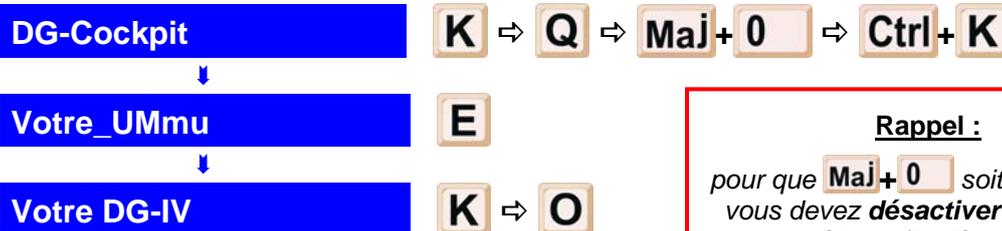
*Une fois terminé l'accrochage ou le décrochage, n'oubliez pas d'appuyer à nouveau sur la touche **Q** pour désactiver la commande "accrochage - décrochage".

(La petite fenêtre en bas et à gauche de l'écran disparaît).

*Facultatif.

Cela à l'air un peu compliqué, mais avec un peu d'entraînement (il suffit de le faire 2 ou 3 fois) cela devient automatique...

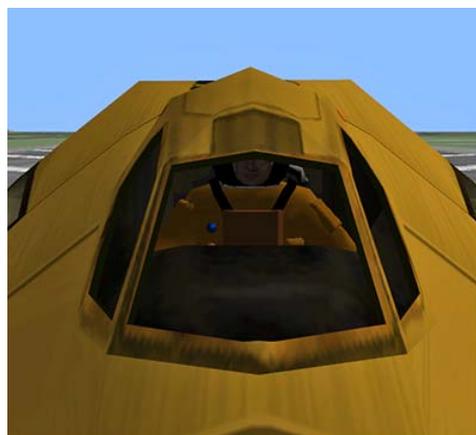
- 3 - UN PETIT RÉSUMÉ



Rappel : pour que **Maj+0** soit fonctionnel, vous devez **désactiver** votre pavé numérique (lumière éteinte) si vous utilisez **Window 7**

- 4 - AIDES VISUELLES

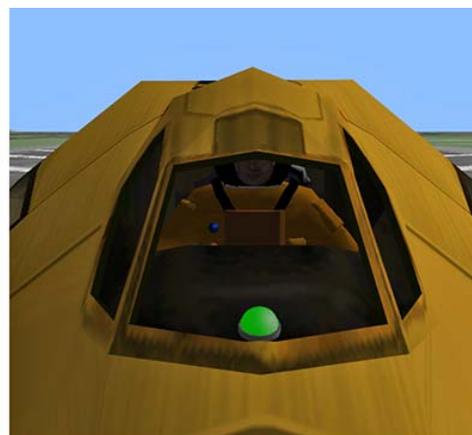
Pour vous aider, j'ai ajouté quelques petites lumières :



Pas de voyant :
échelle et dispositif "rentrés"



Voyant rouge clignotant :
échelle et dispositif "en mouvement"



Voyant vert allumé :
échelle et dispositif "sortis"

Et ici, en plus de l'échelle qui est bien visible, vous avez là aussi des petites lumières :

- 2 lumières en bas de l'échelle (attention à la marche !)
- 4 lumières pour signaler le bord de l'entrée du sas (attention de ne pas vous cogner la tête !)



- 5 - LES SCÉNARIOS FOURNIS

Pour vous aider à vous entraîner, vous trouverez dans le dossier `...\Scenarios\DGIV-Entrée` 4 scénarios de "test" :

- o 1 - UMmu prêt à rentrer.scn
- o 2 - UMmu à l'échelle.scn
- o 3 - UMmu en cours de montée.scn
- o 4 - UMmu dans le Sas.scn

- Pour le scénario n°1 vous devez faire toute la *manip* en entier pour rentrer l'astronaute.
- Pour le scénario n°2 vous n'avez qu'à appuyer sur la combinaison des touches **Ctrl+K** pour rentrer l'astronaute dans le sas.
- Pour le scénario n°3 vous n'avez qu'à regarder....

😊 À la fin de ces animations, faites **F3** ⇨ `UMmu` puis touche **E** .

- Pour le scénario n°4 tapez **E** (votre **UMmu** "termine son **EVA**") puis rentrez l'échelle et fermez le sas.



- 6 - COMMENT INTÉGRER LE SYSTEME À L'UN DE VOS SCENARIOS

Prenons comme exemple l'un des scénarios livrés avec le DG-IV de Dan :

...\Scenarios\DeltaGliderIV\Earth Scenary\Landed KCS departure to ISS.scn

Éditez votre scénario avec *Bloc-notes* de *Windows* et cherchez la section de votre DG-IV :



```
END
GL-01:DeltaGliderIV
STATUS Landed Earth
(...)
END
```

➔ Rajoutez **_momo** ➔
pour avoir ceci :

```
END
GL-01:DeltaGliderIV_momo
STATUS Landed Earth
(...)
END
```

Et maintenant insérez ces lignes (flèche rouge) entre **END** et **GL-01:DeltaGliderIV_momo** :

```
DG-Cockpit_UMmu_Ground:DGIV\DG-Cockpit_UMmu_Ground
STATUS Landed Earth
POS -80.6826840 28.5970740
HEADING 330.45
ATTACHED 0:0,GL-01
AFCMODE 7
NAVFREQ 0 0
RCS 1
CTRL_SURFACE 1
CONFIGURATION 1
CURRENT_PAYLOAD 0
SEQ 0 2 1.000000
SEQ 1 2 1.000000
SEQ 2 -1 1.000000
END
```

Remarque :

la position de l'add-on (lignes vertes) n'a aucune importance car accroché au DG-IV. Celui-ci lui imposera ses coordonnées.

Par contre :

Attention à ce que le nom du "vaisseau-parent" (en rouge) soit identique au nom de votre vaisseau-porteur sinon cela ne marchera pas... (Ici c'est **GL-01** mais il peut être différent selon votre scénario).



Attention de ne pas laisser de "blanc" entre les lignes... **Orbiter** n'aime pas ça...



ET POUR FINIR... UN DERNIER USAGE

Imaginons que vous soyez un peu loin de votre DGIV : il n'est pas toujours facile d'aller jusqu'au nez de l'appareil afin d'être au bon endroit pour terminer votre EVA avec la touche **E**...

Eh bien grâce à mon échelle, il suffit d'être à 50 mètres (ou moins) et de faire comme expliqué précédemment, et votre UMMu va être brutalement "collé" à votre échelle...

Il n'y a plus qu'à le rentrer un peu, puis terminer l'EVA....

Pratique, même si c'est un peu de la triche...



Si vous voulez modifier la valeur (en plus ou en moins) de la "portée" de l'attraction :

```
;===== POINT D'ATTACHE === ATTACHMENT POINT =====
[PARENT_ATTACH_0] ; Attache animée (liée au "GRAP")
NAME=" Grap "
POS=( 0,0,0)
DIR=( 0,1,0)
ROT=( 0,0,1)
LOOSE=0
RANGE=50 ;<===== ici cela veut dire 50 mètres
```

- éditez le fichier ...\\Config\\Spacecraft**DG-Cockpit_UMmu_Ground.ini**
- cherchez la section Point d'attache (voir tableau ci-contre)
- modifiez à votre convenance cette valeur (en mètres).

Et... n'oubliez pas d'installer le superbe et indispensable Deltaglider de Dan !!!

Cliquez sur cette image pour accéder au site de téléchargement

© JacquesMomo 2015



- 7 - MES AUTRES ADD-ONS



Ensemble Crista-Atlas (STS66 mission)



Télescope Chandra



Programme Europa



Tintin-UMmu



Haddock-UMmu



Spacecraft vs UCGO



Amélioration pour Gemini



Textures Guyane française



Textures "HiRes" Kourou-ELA

Avec la collaboration de Papyref



Tintin sur la Lune



Mission Gaïa

de Papyref (avec ma modeste collaboration pour les tuiles)



Kourou-ELS



Hammaguir



Aéroport de Cayenne-Rochambeau

de Papyref, Mustard et Jekka (avec ma modeste collaboration pour les tuiles)



Kourou - CSG (part 1 & 2)

Cliquez sur l'image pour accéder au site de téléchargement...