



TUTORIEL POUR RENDRE NATIVES DES CREATIONS COMPORTANT DES ERREURS

Bonjour, ami Trainzeur.

Dans ce tutoriel, nous allons voir ensemble, pas à pas, comment rendre natives plusieurs créations contenant des erreurs.

Ces modifications sont, bien entendu, pour votre usage personnel.

Il ne faut parfois qu'un minimum d'intervention pour corriger certains défauts, ou il est nécessaire de ruser pour tromper notre simulateur et qu'il accepte de laisser apparaître le matériel désiré sans recourir au mode compatibilité.

Vous verrez que la plupart des erreurs signalées sont souvent répétitives, ou attachées à certains de nos créateurs (cas de balises non autorisées dans le fichier config.txt).

Vous verrez aussi qu'une création qui fonctionnait dans les versions antérieures de Trainz, malgré la présence d'erreurs, n'est pas forcément perdue pour TS2009 et suivants.

Le maître-mot : Logique. Il s'applique à la plupart des cas, même sans grande connaissance de Trainz (je ne suis pas un génie).

Vous verrez, enfin, qu'un certain besoin d'Aspirine ou Paracétamol va se faire ressentir avant de finir la lecture de ce tutoriel ;-)

Pas question, dans ce document, de voir une critique envers nos amis concepteurs, pour lesquels j'ai un respect inconditionnel.

Mon unique but est de partager l'expérience acquise par tâtonnements et essais, pour que nous ne perdions pas de belles créations malgré l'évolution de notre simulateur favori.

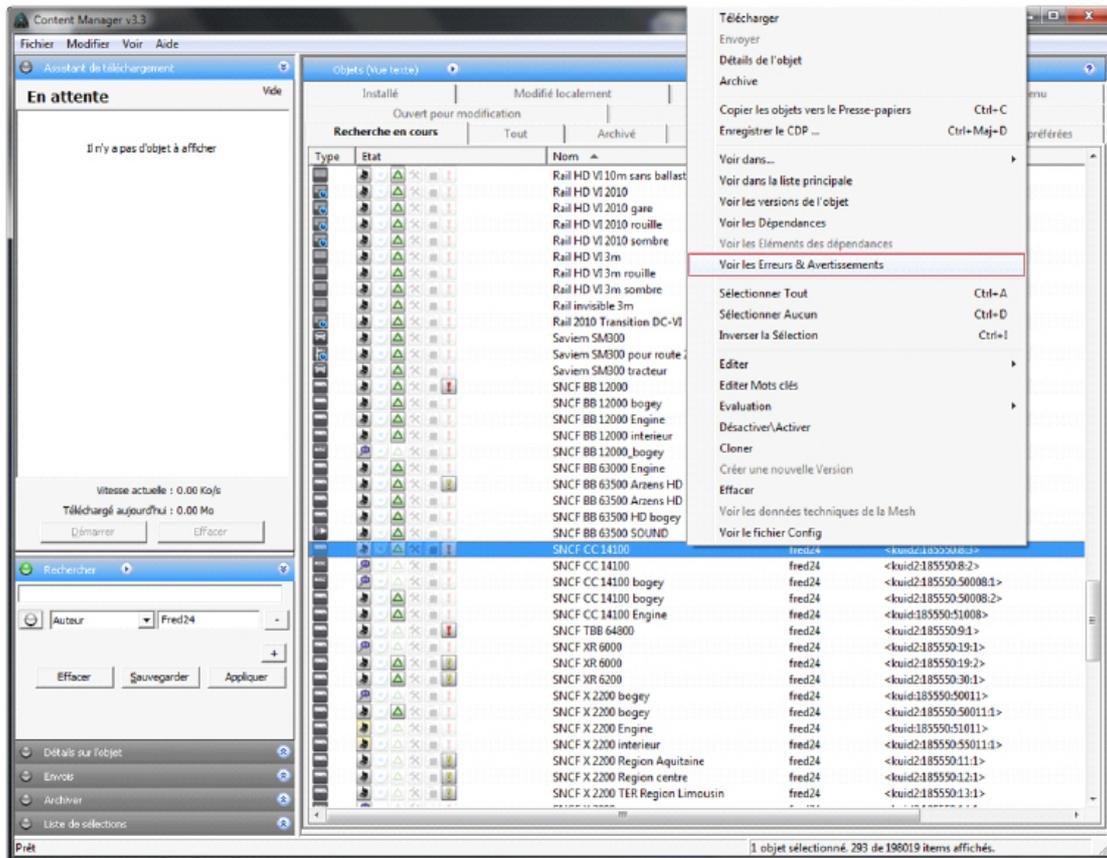
Notez que je commente les procédures en détail, ne connaissant pas votre expérience, un peu façon "pour les nuls".

Si vous connaissez certaines manipulations, ayez la patience de survoler en ne notant que ce qui vous intéresse, et en pensant qu'il y a aussi des débutants qui peuvent lire ce tutoriel (la dose d'Aspirine nécessaire n'en sera que plus importante).

**Je vous conseille vivement de sauvegarder des CDP du matériel modifié en lieu sûr,
pour ne pas avoir à tout recommencer en cas de crash.**

Nous allons commencer par une "vieille" création de Fred24 : La CC 14100 (kuid2:185550:8:3) qui apparaît en erreur dans le CMP.

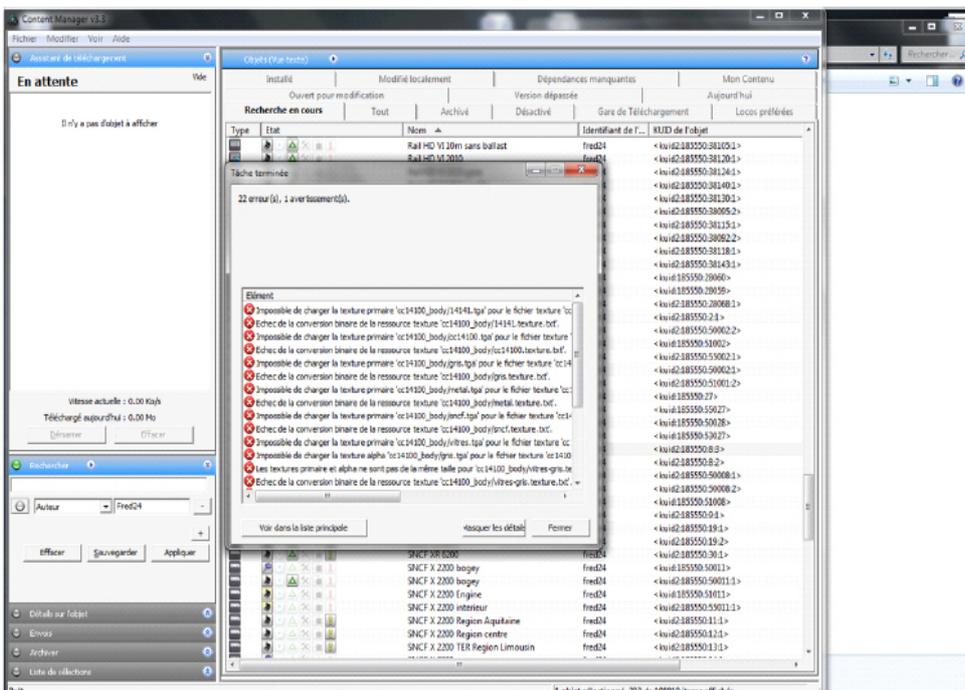
Vous pouvez la télécharger sur son site : <http://fred24.pagesperso-orange.fr/index.html>



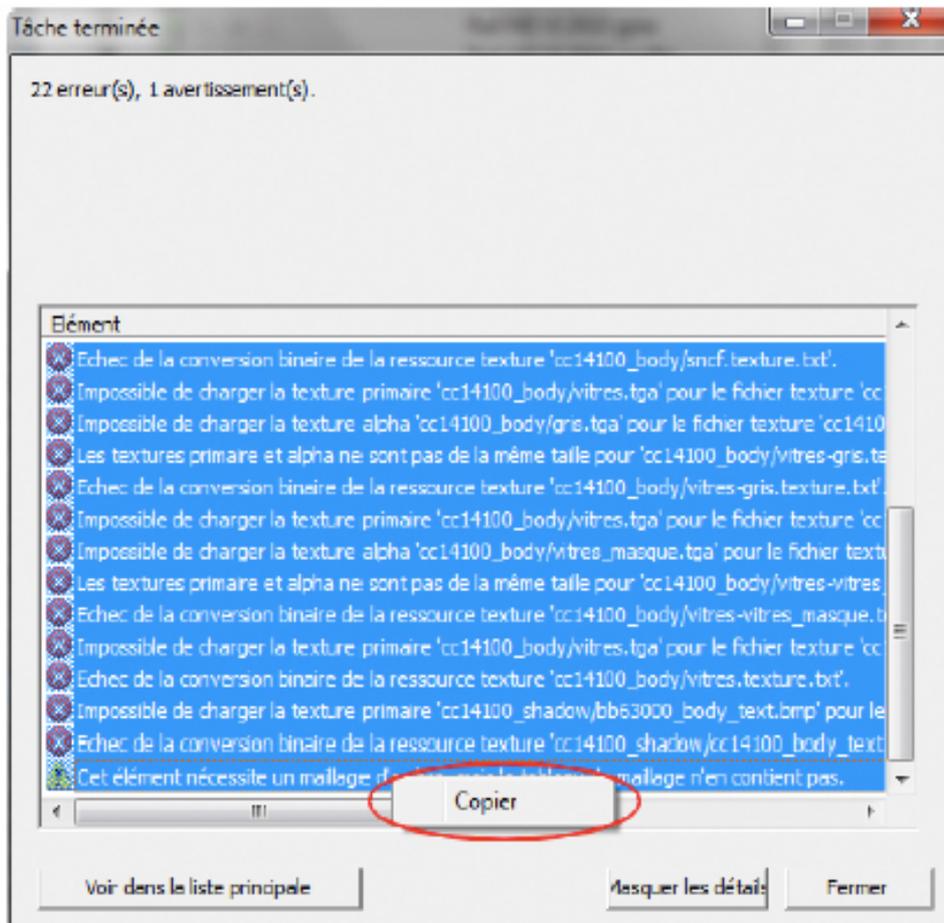
Pour connaître la liste des erreurs, clic gauche sur la ligne de l'objet, puis clic droit pour faire apparaître le menu contextuel. Cliquer ensuite sur la ligne "Voir les erreurs & avertissements" :

La fenêtre qui s'ouvre donne une liste complète des erreurs relevées par le jeu :

Nous allons copier cette liste, par un clic gauche sur la première ligne, puis un nouveau clic sur la dernière, avec la touche "majuscule" enfoncée.



Un clic droit sur la zone surlignée permet d'afficher l'option, sur laquelle nous cliquons :



Cet ensemble pourra être collé dans un fichier Wordpad, par exemple. La longueur de la liste ne doit pas effrayer, tant qu'elle ne comporte pas d'erreurs irrécupérables, et la voici :

- 1- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_body/14141.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/14141.texture.txt'.
- 2- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_body/14141.texture.txt'.
- 3- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_body/cc14100.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/cc14100.texture.txt'.
- 4- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_body/cc14100.texture.txt'.
- 5- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_body/gris.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/gris.texture.txt'.
- 6- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_body/gris.texture.txt'.
- 7- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_body/metal.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/metal.texture.txt'.
- 8- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_body/metal.texture.txt'.
- 9- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_body/sncf.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/sncf.texture.txt'.
- 10- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_body/sncf.texture.txt'.
- 11- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_body/vitres.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/vitres-gris.texture.txt'.

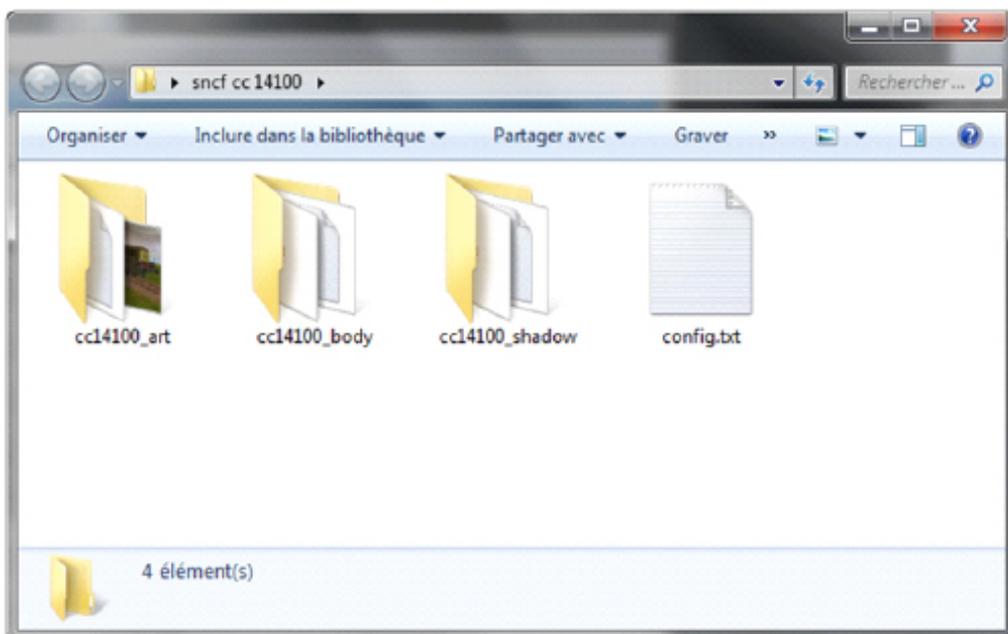
- 12- Erreur : Impossible de charger la texture alpha 'cc14100_body/gris.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/vitres-gris.texture.txt'.
- 13- Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'cc14100_body/vitres-gris.texture.txt'.
- 14- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_body/vitres-gris.texture.txt'.
- 15- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_body/vitres.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/vitres-vitres_masque.texture.txt'.
- 16- Erreur : Impossible de charger la texture alpha 'cc14100_body/vitres_masque.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/vitres-vitres_masque.texture.txt'.
- 17- Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'cc14100_body/vitres-vitres_masque.texture.txt'.
- 18- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_body/vitres-vitres_masque.texture.txt'.
- 19- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_body/vitres.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/vitres.texture.txt'.
- 20- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_body/vitres.texture.txt'.
- 21- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_shadow/bb63000_body_text.bmp' pour le fichier texture 'cc14100_shadow/cc14100_body_text.texture.txt'.
- 22- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_shadow/cc14100_body_text.texture.txt'.
- 23- Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Ce qui nous donne 22 erreurs "graves", et une "secondaire". Dur, dur, pour un premier essai... Les numérotations et couleurs des erreurs ne servent que pour le repérage dans ce tutoriel, et n'existent pas dans le CMP.

Nous allons "sortir" l'élément du jeu, pour le déposer sur le bureau.

Voir mon tutoriel "[Extraire un element de TRS](#)" si vous connaissez mal les manipulations à effectuer dans le CMP.

Voici l'architecture du dossier :



Nous allons maintenant analyser les erreurs :

1- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'cc14100_body/14141.tga' pour le fichier texture 'cc14100_body/14141.texture.txt'.

Ce qui signifie que la texture "14141.tga", demandée par le fichier "14141.texture.txt" qui se trouve dans le dossier "cc14100_body" est, soit introuvable, soit corrompue.

A noter, que cette création apparaît avec toutes ses textures et fonctionne parfaitement de la version 2004 à la 2008, ce qui nous permet de croire que les fichiers sont sains.

En regardant dans le dossier "cc14100_body", nous verrons que la texture "14141.tga" est absente, et c'est cet "appel" par le fichier "14141.texture.txt" du fichier introuvable qui déclenche l'erreur.

Il fait d'ailleurs doublon avec le fichier "cc14100_14141.texture.txt", dont la texture associée existe.

2-Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'cc14100_body/14141.texture.txt'.

Elle est directement liée à la première anomalie, puisque le jeu ne peut pas convertir une ressource texture qu'il ne trouve pas...

Vu que ces deux erreurs liées se répètent systématiquement, cela divise par deux le nombre des défauts à réparer.

13-Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'cc14100_body/vitres-gris.texture.txt'.

Les textures demandées sont :

Primary=vitres.tga

Alpha=gris.tga

Qui manquent à l'appel, et cette question est aussi traitée par le fichier : "cc14100_vitres-cc14100_vitres_masque.texture", qui demande des textures bien présentes et semblablement dimensionnées.

Réponse de même ordre pour :

17- Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'cc14100_body/vitres-vitres_masque.texture.txt'.

Et comme les erreurs recensées ont toutes la même origine, elles seront donc résolues par des manipulations identiques.

Ouf !!...

Remède :

Puisque la machine apparaît et fonctionne correctement dans les versions antérieures sans que les textures demandées par les fichiers .txt existent, c'est que ces fichiers n'ont pas d'utilité.

Nous les supprimons.

Ce qui nous amène à effacer tous les fichiers suivants :

'cc14100_body/14141.texture.txt'

'cc14100_body/cc14100.texture.txt'

'cc14100_body/gris.texture.txt'

'cc14100_body/metal.texture.txt'

'cc14100_body/sncf.texture.txt'

'cc14100_body/vitres-gris.texture.txt'

'cc14100_body/vitres-vitres_masque.texture.txt'

'cc14100_body/vitres.texture.txt', qui se trouvent dans le sous-dossier "cc14100_body".

'cc14100_shadow/cc14100_body_text.texture.txt', qui se trouve dans le sous-dossier "cc14100_shadow".

23- Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Ceci n'est pas une erreur, mais un avertissement, et n'empêche en rien le fonctionnement de la machine en mode natif.

Le maillage d'ombre attaché au fichier .pm ou .im est simplement inexistant, mais n'intervient pas dans l'architecture du matériel.

Il ne reste plus qu'à remettre le dossier corrigé dans le jeu, par l'intermédiaire du CMP, et à le soumettre si nécessaire.

Voir mon tutoriel "[Intégrer un objet dans TRS](#)" si vous connaissez mal les manipulations à effectuer.

Nous allons voir que l'icône  est remplacée par , déclenchée par le manque de maillage d'ombre.

La CC 14100 de Fred24 est donc devenue native.

Nous pourrions aussi corriger la BB 12000 (kuid2:185550:2:1), qui contient le même type d'erreurs :

1- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'bb12000_shadow/bb63000_body_text.bmp' pour le fichier texture 'bb12000_shadow/bb12000_body_text.texture.txt'.

2- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'bb12000_shadow/bb12000_body_text.texture.txt'.

Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Vu l'opération unique à effectuer, celle-ci peut être faite directement dans le CMP, sans oublier de soumettre ensuite pour que la modification devienne effective.

Avec le TBB 64800 (kuid2:185550:9:1), truck additionnel de traction pour les triages disponible sur la DLS, nous allons devoir traiter un autre genre de problème :

1- Erreur : Le point d'attache 'a.corona0' de 'corona0' doit se trouver dans le maillage 'TBB64800_body\TBB64800_body.im'.

2- Erreur : Le point d'attache 'a.corona0' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=TBB64800_body\TBB64800_body.im).

3- Erreur : Le point d'attache 'a.corona1' de 'corona1' doit se trouver dans le maillage 'TBB64800_body\TBB64800_body.im'.

4- Erreur : Le point d'attache 'a.corona1' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=TBB64800_body\TBB64800_body.im).

5- Erreur : Le point d'attache 'a.corona4' de 'corona4' doit se trouver dans le maillage 'TBB64800_body\TBB64800_body.im'.

6- Erreur : Le point d'attache 'a.corona4' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=TBB64800_body\TBB64800_body.im).

7- Erreur : Le point d'attache 'a.corona5' de 'corona5' doit se trouver dans le maillage 'TBB64800_body\TBB64800_body.im'.

8- Erreur : Le point d'attache 'a.corona5' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=TBB64800_body\TBB64800_body.im).

Analyse:

Plus grave, cette liste est directement liée au fichier de forme (maillage) .pm ou .im, et vient du fait que les points d'attache ne sont pas, eux-mêmes, attachés à la structure 3D (oubli du concepteur ou bug logiciel lors de l'export du fichier ?). Je n'ai pas encore assez d'expérience comme créateur pour répondre.

Les corrections à apporter se situent dans le fichier config.txt, dans la liste des effets.

Les ensembles de balises qui y sont inscrits "appellent" des effets d'éclairage, d'animation ou d'ajout d'accessoire, qui sont localisés par des points d'attache liés à la 3D du matériel (le maillage).

Voici leur composition :

```
mesh-table
{
  default
  {
    mesh "TBB64800_body\TBB64800_body.im"
    auto-create 1

    effects
    {
      corona0
      {
        kind "corona"
        att "a.corona0"
        texture-kuid <kuid:64577:21042>
        object-size 0.1
      }

      coronal
      {
        kind "corona"
        att "a.coronal"
        texture-kuid <kuid:64577:21042>
        object-size 0.1
      }

      corona4
      {
        kind "corona"
        att "a.corona4"
        texture-kuid <kuid:64577:21042>
        object-size 0.08
      }

      corona5
      {
        kind "corona"
        att "a.corona5"
        texture-kuid <kuid:64577:21042>
        object-size 0.08
      }

      corona8
      {
        kind "corona"
```

```

    att                "a.corona8"
    texture-kuid        <kuid:64577:21042>
    object-size        0.1
  }

corona9
{
  kind                "corona"
  att                "a.corona9"
  texture-kuid        <kuid:64577:21042>
  object-size        0.1
}

corona12
{
  kind                "corona"
  att                "a.corona12"
  texture-kuid        <kuid:64577:21042>
  object-size        0.08
}

corona13
{
  kind                "corona"
  att                "a.corona13"
  texture-kuid        <kuid:64577:21042>
  object-size        0.08
}
}
}
}

```

Après essai, j'ai personnellement constaté que les points d'attaches non listés en erreur ne fonctionnaient pas d'éclairage.

J'ai donc supprimé tous les groupes de balises, ne laissant que l'appel du fichier de forme, et il reste le texte suivant :

```

mesh-table
{
  default
  {
    mesh                "TBB64800_body\TBB64800_body.im"
    auto-create        1
  }
}

```


- 6- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 57 (a.passit58) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 7- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 58 (a.passit59) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 8- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 59 (a.passit60) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 9- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 60 (a.passit61) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 10- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 61 (a.passit62) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Analyse :

- 1- Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'x3800_body/night/hublot.bmp' pour le fichier texture 'x3800_body/night/hublot.texture.txt'.
- 2- Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'x3800_body/night/hublot.texture.txt'.

A première vue, il s'agit d'erreurs semblables à ce que nous avons rencontré plus haut, et rapides à régler par le même processus.

Pas si vite !...

En vérifiant le contenu du sous-dossier "x3800_body", nous trouvons un fichier "hublot.texture.txt" et une texture "hublot.bmp"

Cette dernière est manquante dans le sous-dossier "night"

Comme remède, nous allons copier / coller le fichier texture dans ce sous-dossier.

Suite des erreurs :

- 3- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 54 (a.passit55) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 4- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 55 (a.passit56) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 5- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 56 (a.passit57) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 6- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 57 (a.passit58) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 7- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 58 (a.passit59) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 8- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 59 (a.passit60) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 9- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 60 (a.passit61) dans 'queues\passengers\attachment-points'.
- 10- Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 61 (a.passit62) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Là, il s'agit de soucis liés à des points d'attache introuvables :

Fichier config.txt édité, nous trouvons les lignes incriminées dans le groupe "queues", et nous les supprimons.

Les pointilleux pourront renuméroter les dernières lignes, mais cela n'a pas d'influence sur le coté natif du matériel.

Dossier réintégré dans le jeu, il ne subsiste que le point d'exclamation jaune.

C'est dans la boîte !

Nous sommes amenés à cliquer sur la motrice du bel ensemble X 4500 (kuid:166318:50012), et à découvrir ce qui ne va pas :

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'x4500_body/x4500-caravelle-remorque 1.bmp' pour le fichier texture 'x4500_body/x4500-caravelle-remorque 1.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'x4500_body/x4500-caravelle-remorque 1.texture.txt'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu3' de 'feublanc3' doit se trouver dans le maillage 'X4500_body\X4500_caravelle.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu3' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=X4500_body\X4500_caravelle.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu4' de 'feublanc4' doit se trouver dans le maillage 'X4500_body\X4500_caravelle.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu4' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=X4500_body\X4500_caravelle.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feur3' de 'feurouge3' doit se trouver dans le maillage 'X4500_body\X4500_caravelle.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feur3' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=X4500_body\X4500_caravelle.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feur4' de 'feurouge4' doit se trouver dans le maillage 'X4500_body\X4500_caravelle.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feur4' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=X4500_body\X4500_caravelle.im).

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 36 (a.passit37) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 37 (a.passit38) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 38 (a.passit39) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 39 (a.passit40) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 40 (a.passit41) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 41 (a.passit42) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 42 (a.passit43) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 43 (a.passit44) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 44 (a.passit45) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 45 (a.passit46) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 46 (a.passit47) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 47 (a.passit48) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 48 (a.passit49) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 49 (a.passit50) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 50 (a.passit51) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 51 (a.passit52) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 52 (a.passit53) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 53 (a.passit54) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 54 (a.passit55) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 55 (a.passit56) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 56 (a.passit57) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 57 (a.passit58) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 58 (a.passit59) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 59 (a.passit60) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 60 (a.passit61) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 61 (a.passit62) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Pour cette fois, je n'ai pas numéroté les lignes d'erreurs, pour les laisser apparaître telles qu'elles sont, et aussi à cause de mon côté

« flemmard »...

Analyse :

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'x4500_body/x4500-caravelle-remorque 1.bmp' pour le fichier texture 'x4500_body/x4500-caravelle-remorque 1.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'x4500_body/x4500-caravelle-remorque 1.texture.txt'.

Nous remarquons, dans le dossier "x4500_body", qu'il existe un fichier "x4500-caravelle 1.texture.txt" qui "appelle" une texture "x4500-caravelle 1.bmp".

Nous pouvons en conclure que le fichier "x4500-caravelle-remorque 1.texture.txt" n'a pas sa place dans ce dossier, d'autant qu'il porte la mention "remorque".

Ce cas est identique à celui rencontré avec la CC 14100 de Fred24, avec fichier en surplus, et nous le traitons de la même manière, en le supprimant.

Pour toutes les autres erreurs, concernant des points d'attache, et comme dans le cas du X 3800, il suffit de supprimer les lignes en cause, dans les groupes "effects" et "queues".

Dans le groupe "effects", je vous conseille de garder les lignes qui ne sont pas en cause, et qui commandent l'allumage effectif des feux.

ATTENTION : toujours, de faire coïncider le nombre des "{" et des "}"

la remorque de cet ensemble X 4500 (kuid:166318:50013) comporte exactement le même type de défauts, que je vous invite à examiner et corriger pendant que je vais prendre un café (c'est vrai, j'en bois beaucoup)...

Suite de ce beau parc de matériel : les voitures UIC :

Nous allons commencer par le **bogie** (kuid:166318:50007), élément de dépendance indispensable.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'x3800_bogey.bmp' pour le fichier texture 'x3800_bogey.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'x3800_bogey.texture.txt'.

"x3800_bogey.texture.txt"... ca ne vous semble pas bizarre, de trouver un fichier x3800 dans un dossier uic ?

[À supprimer.](#)

Rapide, hein ?

Passons à la suite : la **voiture uic fourgon** (kuid:166318:50010) :

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-fourgon_body/night/vitre-uic.tga' pour le fichier texture 'voiture-uic-fourgon_body/night/vitre-uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture alpha 'voiture-uic-fourgon_body/night/vitre-uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-fourgon_body/night/vitre-uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-fourgon_body/night/vitre-uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu1' de 'feublanc1' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-fourgon.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu1' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-fourgon_body\voiture-uic-fourgon.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu2' de 'feublanc2' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-fourgon.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu2' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-fourgon_body\voiture-uic-fourgon.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu3' de 'feublanc3' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-fourgon.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu3' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-fourgon_body\voiture-uic-fourgon.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu4' de 'feublanc4' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-fourgon.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu4' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-fourgon_body\voiture-uic-fourgon.im).

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 0 (a.passit01) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 1 (a.passit02) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 2 (a.passit03) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 3 (a.passit04) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 4 (a.passit05) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 5 (a.passit06) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 6 (a.passit07) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 7 (a.passit08) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 8 (a.passit09) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 9 (a.passit10) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 10 (a.passit11) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 11 (a.passit12) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 12 (a.passit13) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 13 (a.passit14) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 14 (a.passit15) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 15 (a.passit16) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 16 (a.passit17) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 17 (a.passit18) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 60 (a.passit61) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 61 (a.passit62) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 62 (a.passit63) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 63 (a.passit64) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 64 (a.passit65) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 65 (a.passit66) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 66 (a.passit67) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 67 (a.passit68) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 68 (a.passit69) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 69 (a.passit70) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 70 (a.passit71) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 71 (a.passit1) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 75 (a.passit5) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Votre diagnostic ?

Vous avez déjà vu les trois premières erreurs avec le X 3800 Picasso, et vous retournez vérifier.

Bien... !

Vous copiez / collez les fichiers "vitre-uic.bmp" et "vitre-uic.tga" dans le sous-dossier "night"

Très bien... !

Vous supprimez les points d'attache introuvables des feux blancs, dans le groupe effets du fichier config.txt, en prenant soin de garder les rouges qui sont effectifs.

Vous supprimez les points d'attache introuvables des passagers, dans le groupe queues du fichier config.txt.

Super... !!

Vous avez fait attention au nombre des "{" et des "}", et supprimé la ligne :

`feublanc`

`<kuid:185550:30003>`

de la kuid-table, pour qu'une dépendance inutile ne soit pas demandée.

Alors là, chapeau, vous êtes au point !

Nous allons pouvoir passer très vite à la voiture Restaurant (kuid:166318:50011) :

Erreur : Impossible de charger le fichier image 'UIC.bmp' pour la texture 'right_door\UIC.texture.txt' tout en validant le maillage 'right_door\righ_door.im'.

Erreur : Impossible de charger le fichier image 'UIC.bmp' pour la texture 'left_door\UIC.texture.txt' tout en validant le maillage 'left_door\left_door.im'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/left_door/uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/left_door/uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/night/toituicrestaurant.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/night/toituicrestaurant.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre-uic.tga' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre-uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture alpha 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre-uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre-uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre-uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/right_door/uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/right_door/uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-restaurant_body/uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache att (a.name) dans 'mesh-table\default\effects\0'.

Erreur : Le point d'attache 'a.name' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-restaurant_body\voiture-uic-restaurant.im).

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache att (a.name1) dans 'mesh-table\default\effects\effet2'.

Erreur : Le point d'attache 'a.name1' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-restaurant_body\voiture-uic-restaurant.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feul1' de 'feublanc1' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-restaurant.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feul1' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-restaurant_body\voiture-uic-restaurant.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu2' de 'feublanc2' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-restaurant.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu2' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-restaurant_body\voiture-uic-restaurant.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu3' de 'feublanc3' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-restaurant.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu3' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-restaurant_body\voiture-uic-restaurant.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu4' de 'feublanc4' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-restaurant.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu4' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-restaurant_body\voiture-uic-restaurant.im).

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 0 (a.passit01) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 1 (a.passit02) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 2 (a.passit03) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 3 (a.passit04) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 4 (a.passit05) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 5 (a.passit06) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 8 (a.passit09) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 11 (a.passit12) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 42 (a.passit43) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 47 (a.passit48) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 48 (a.passit49) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 49 (a.passit50) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 50 (a.passit51) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 51 (a.passit52) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 52 (a.passit53) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 53 (a.passit54) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 54 (a.passit55) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 55 (a.passit56) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 56 (a.passit57) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 57 (a.passit58) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 58 (a.passit59) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 59 (a.passit60) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 60 (a.passit61) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 61 (a.passit62) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 62 (a.passit63) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 63 (a.passit64) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 64 (a.passit65) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 65 (a.passit66) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 66 (a.passit67) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 67 (a.passit68) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 68 (a.passit69) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 69 (a.passit70) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 70 (a.passit71) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 71 (a.passit1) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 72 (a.passit2) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 73 (a.passit3) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 74 (a.passit4) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 75 (a.passit5) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Cette fois-ci, je vais devoir vous aider un peu.

Analyse :

Erreur : Impossible de charger le fichier image 'UIC.bmp' pour la texture 'right_door\UIC.texture.txt' tout en validant le maillage 'right_door\righ_door.im'.

Erreur : Impossible de charger le fichier image 'UIC.bmp' pour la texture 'left_door\UIC.texture.txt' tout en validant le maillage 'left_door\left_door.im'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/left_door/uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/left_door/uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/uic.texture.txt'.

A première vue, le fichier texture "UIC.bmp" étant manquant, nous pouvons croire que les fichiers "uic.texture.txt" n'ont rien à faire dans ces dossiers, et les supprimer.

Mais la fin de signalement "tout en validant le maillage 'right_door\righ_door.im'" doit nous alerter.

Personnellement, j'ai tout de même supprimé les fichiers concernés, et corrigé les autres erreurs avant de réintégrer le matériel dans le jeu.

Il en est ressorti les défauts suivants :

Erreur : Texture 'voiture-uic-restaurant_body/right_door\UIC.texture' introuvable ou impossible à charger pour le maillage 'voiture-uic-restaurant_body/right_door/right_door.im'.

Erreur : Texture 'voiture-uic-restaurant_body/left_door\UIC.texture' introuvable ou impossible à charger pour le maillage 'voiture-uic-restaurant_body/left_door/left_door.im'.

Ce qui prouve bien que le fichier "UIC.bmp" est demandé par les fichiers de forme (maillage) .im.

Après recherche, nous trouvons la texture nécessaire dans le dossier de la voiture-uic-2classe, que nous copions pour la coller dans le sous-dossier principal "voiture-uic-restaurant_body", et dans les "left_door" et "right_door".

Passons aux signalements suivants :

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/night/toituicrestaurant.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/night/toituicrestaurant.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre-uic.tga' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre-uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture alpha 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre-uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-restaurant_body/night/vitre-uic-vitre-uic.texture.txt'.

Comme ces textures sont existantes dans le dossier "voiture-uic-restaurant_body", et de la même façon que pour le X 3800 Picasso, nous allons les copier / coller dans le sous-dossier "night".

Dernier signalement de texture pour cette voiture :

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-restaurant_body/uic-vitre-uic.texture.txt'.

Une vérification nous confirme que c'est faux, mais l'édition du fichier config.txt nous montre la rédaction suivante :

Primary=UIC.bmp

Alpha=vitre-uic.bmp

Bizarre... !, alors que nous venons de copier / coller les textures vitre-uic.bmp et vitre-uic.tga dans les sous-dossiers...

Si nous vérifions, par exemple dans la voiture-uic-fourgon que nous venons de traiter, nous trouverons le même fichier rédigé de la manière suivante :

Primary=vitre-uic.tga

Alpha=vitre-uic.bmp

Il nous reste, soit à copier / coller le fichier écrit correctement, soit à faire la modification.

Ensuite, la suppression des points d'attache défectueux et la correction de la kuid-table nous permettront de finir la transformation de ce matériel en natif.

De plus, la suppression des passagers inutiles va nous donner de la place pour remplir un petit creux...

Après le restaurant, un petit tour dans la voiture-uic-1classe (kuid:166318:50009), dont voici la liste des points à corriger :

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-1classe_body/2classe.tga' pour le fichier texture 'voiture-uic-1classe_body/2classe-2classe.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture alpha 'voiture-uic-1classe_body/2classe.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-1classe_body/2classe-2classe.texture.txt'.

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-

1classe_body/2classe-2classe.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'voiture-uic-1classe_body/2classe-2classe.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-1classe_body/compartiment.tga' pour le fichier texture 'voiture-uic-1classe_body/compartiment-compartiment.texture.txt'.

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-1classe_body/compartiment-compartiment.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'voiture-uic-1classe_body/compartiment-compartiment.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-1classe_body/uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-1classe_body/uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-1classe_body/uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'voiture-uic-1classe_body/uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-1classe_body/uic.bmp' pour le fichier texture 'voiture-uic-1classe_body/uic.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'voiture-uic-1classe_body/uic.texture.txt'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu1' de 'feublanc1' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-1classe_body\voiture-uic-1classe.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu1' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-1classe_body\voiture-uic-1classe.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu2' de 'feublanc2' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-1classe_body\voiture-uic-1classe.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu2' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-1classe_body\voiture-uic-1classe.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu3' de 'feublanc3' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-1classe_body\voiture-uic-1classe.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu3' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-1classe_body\voiture-uic-1classe.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feu4' de 'feublanc4' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-1classe_body\voiture-uic-1classe.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feu4' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-1classe_body\voiture-uic-1classe.im).

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 60 (a.passit61) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 61 (a.passit62) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 62 (a.passit63) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 63 (a.passit64) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 64 (a.passit65) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 65 (a.passit66) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 66 (a.passit67) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 67 (a.passit68) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 68 (a.passit69) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 69 (a.passit70) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 70 (a.passit71) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 75 (a.passit5) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Analyse :

Le fichier "uic-vitre-uic.texture.txt", mal rédigé, fait doublon avec le fichier "vitre-uic-vitre-uic.texture.txt".

Le fichier "uic.texture.txt" fait doublon avec le fichier "uic-1ereclasse.texture.txt" (nous sommes sur la 1ere classe).

Le fichier "2classe-2classe.texture.txt" fait appel à un fichier "2classe.tga" qui n'existe pas, même dans la voiture de 2ème classe, et il fait doublon avec le fichier "1classe.texture.txt".

Le fichier "compartiment-compartiment.texture.txt" fait appel à un fichier "compartiment.tga" qui n'existe pas, même dans la voiture de 2ème classe, et il fait doublon avec le fichier "compartiment.texture.txt".

Nous les supprimons.

Ensuite, la suppression des points d'attache défectueux et la correction de la kuid-table nous permettront de finir la transformation de ce matériel en natif. (je sais, je me répète, mais le copier / coller est moins fatigant...)

Courage, encore la voiture-uic-2classe (kuid:166318:50008), et nous aurons notre parc au complet prêt pour le service.

Au travail ! :

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-2classe_body/2classe.tga' pour le fichier texture 'voiture-uic-2classe_body/2classe-2classe.texture.txt'.

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-2classe_body/2classe-2classe.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'voiture-uic-2classe_body/2classe-2classe.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'voiture-uic-2classe_body/compartiment.tga' pour le fichier texture 'voiture-uic-2classe_body/compartiment-compartiment.texture.txt'.

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-2classe_body/compartiment-compartiment.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'voiture-uic-2classe_body/compartiment-compartiment.texture.txt'.

Erreur : Les textures primaire et alpha ne sont pas de la même taille pour 'voiture-uic-2classe_body/uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'voiture-uic-2classe_body/uic-vitre-uic.texture.txt'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feul1' de 'feublanc1' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-2classe_body\voiture-uic-2classe.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feul1' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-2classe_body\voiture-uic-2classe.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.feul2' de 'feublanc2' doit se trouver dans le maillage 'voiture-uic-2classe_body\voiture-uic-2classe.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.feul2' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=voiture-uic-2classe_body\voiture-uic-2classe.im).

La CC 65000 (kuid2:95798:39:1), vénérable "sous-marin", ne pêche que par ses coronas :

Erreur : Le fichier texture 'edit r0noa7tf16.texture' n'existe pas.

Nous allons donc rechercher le dossier "Corona cc6500", qui sert aussi pour cette machine, en cliquant à droite sur la ligne qui la désigne, puis sur la ligne "Voir les Dépendances" dans le menu contextuel, et enfin sur le bouton "Voir dans la liste principale".

Il faut savoir que, dans les assets "texture", il est nécessaire qu'un maximum de composants, et surtout le contenu de la ligne "asset-filename" et le fichiers "texture.txt" aient le même nom, sous peine de ne pas être reconnu comme valides par le jeu.

Dans le cas présent, la ligne "asset-filename" du fichier config.txt a le contenu "edit r0noa7tf16", ce qui ne correspond pas avec le nom du fichier texture "corona_cc6500.texture.txt"

Nous allons donc renommer le contenu de la ligne "asset-filename" en "corona_cc6500".

CC 72000 (kuid2:95798:38:1) (kuid2:95798:1070:1)

Reine Diesel de sa génération. Les modèles Arzens et En Voyage, seules téléchargeables, souffrent des mêmes défauts suivants :

Attention : Le fichier *.texture.txt est manquant pour la ressource texture 'cc72000_body/cc72000.texture'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache attachment (a.exhaust1) dans 'smoke1'.

Erreur : Le type d'élément spécifié dans '<kuid:95798:1066>' est incorrect.

Analyse :

Attention : Le fichier *.texture.txt est manquant pour la ressource texture 'cc72000_body/cc72000.texture'.

Comme il a été dit plus haut, Attention ne veut pas dire erreur, mais avertissement qui n'empêche en rien le fonctionnement de la machine en mode natif.

La texture porte l'extension ".texture", utilisée essentiellement par Auran, qui n'a pas besoin d'être accompagnée d'un fichier "texture.txt", contrairement aux formats .tga, .bmp ou .jpg, utilisables dans Trainz, et qui doivent être "appelés" par un tel fichier.

Comme Trainz sur Mac est encore plus pointilleux que sur PC, je vais quand même vous donner la recette pour corriger ce défaut.

Rendons nous sur le site : <http://members.optusnet.com.au/~villaump/pevsoft.htm> , qui propose plusieurs logiciels gratuits.

Celui qui nous intéresse est : Images2TGA, mais rien ne vous empêche d'en profiter pour remplir votre caddie.

Revenu à la maison, nous allons installer notre acquisition et nous remettre au travail (**notez bien l'emplacement d'installation du programme**).

Content Manager ouvert, nous éditons le dossier qui nous intéresse, et cliquons à droite sur le fichier "cc72000.texture".

Dans le menu contextuel qui s'affiche, nous cliquons sur : "Ouvrir avec"...

Si le logiciel Images2TGA est proposé, nous le choisissons, sinon, nous cliquons sur "Choisir le programme par défaut".

Dans la fenêtre qui s'ouvre, nous cliquons sur le bouton "Parcourir", et allons chercher, en suivant le chemin que nous avons noté à l'installation, l'icône "Images2TGA.exe".

Après avoir vérifié que la case "Toujours utiliser le programme sélectionné pour ouvrir ce type de fichier" est bien cochée, nous cliquons sur OK.

Et la fenêtre Images2TGA s'ouvre, en affichant la texture sélectionnée.

Dans l'onglet "Options", doivent être cochées les lignes "Convert Textures" et "Close on Done".

Dans l'onglet "File", nous cliquons sur "Save As", et la fenêtre qui s'affiche nous montre notre dossier cc72000_body.

Dans la case "Nom du fichier", nous vérifions bien l'extension : ".tga", et cliquons sur "Enregistrer" avant de fermer le programme.

Nous retournons dans notre dossier cc72000_body, pour constater que deux nouveaux fichiers s'y trouvent : "cc72000.texture.txt" et "cc72000.tga".

Nous supprimons le fichier "cc72000.texture" devenu inutile, refermons les dossiers et soumettons. Le message d'erreur restant ne concernera plus que le maillage d'ombre, sans réelle importance.

Suite de l'analyse :

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache attachment (a.exhaust1) dans 'smoke1'.

Pour rappel, tout ce qui concerne les effets et points d'attache se trouve dans le fichier config.txt , que nous éditons.

Que fait-on, quand un point d'attache est introuvable ?

Je vous laisse la réponse, qui concerne le groupe smoke1, en partie basse du fichier.

Erreur : Le type d'élément spécifié dans '<kuid:95798:1066>' est incorrect.

Pour rappel, tout ce qui concerne les kuids des dépendances se trouve aussi dans le fichier config.txt .

Après recherche, nous trouvons le kuid en question au bas du fichier, dans le groupe "bogeys".

Si le type d'élément spécifié est incorrect, c'est que la dépendance demandée est autre chose qu'un bogie...

Élémentaire !

Nous allons donc rechercher les dépendance de cette machine, de la même façon que pour la CC 65000, et nous apercevons que notre réflexion était justifiée.

x4700 motrice, qu'il nous demande !... ça ne ressemble sûrement pas à un bogie !

Si nous parcourons la liste des créations de Tomdeu dans le CMP, nous verrons qu'il n'y a pas de bogie pour CC72000...

En réfléchissant, et si nous l'avons téléchargée, nous pourrions penser à la CC 6500, pourvue d'une dépendance semblable.

Et elle existe bien, sous le kuid:95798:50008.

Nous remplaçons donc le numéro incorrect dans fichier config.txt, que nous modifions aussi dans la kuid-table.

Terminé ?

Non, car la dépendance : bogey que nous venons de greffer sur notre machine nécessite aussi une révision :

Erreur : Impossible de charger le maillage : 'cc6500_shadow\cc6500_shadow.pm'.

Analyse :

Erreur sérieuse, puisqu'un fichier de forme est demandé, que nous ne pouvons obtenir qu'avec un logiciel 3D comme 3DSMax, Gmax ou 3D Canvas.

Ce qui, à première vue, interdit à cette création d'apparaître si nous ne sommes pas en mode de compatibilité.

C'est vrai, je fais durer le suspense, mais après tout, j'ai bien le droit de rigoler un peu...

Amis Trainzeurs nuls en 3D, comme je l'étais il n'y a pas si longtemps, je devine la tête que vous êtes en train de faire ;-))

Pour ma part, et après une bonne dizaine de minutes de réflexion (quand même !), la résolution de cette erreur m'a bien amusé, et je vous conseille de la retenir, car elle va se représenter plusieurs fois.

Qu'est ce qu'un fichier de forme ?

Rien d'autre qu'un fichier texte, sur lequel le logiciel 3D va expliquer au jeu, en langage codé, ce qu'il faut afficher sur notre écran.

Et alors ?

C'est ce que j'ai annoncé au tout début de ce document : "il est nécessaire de ruser pour tromper notre simulateur et qu'il accepte de laisser apparaître le matériel désiré sans recourir au mode compatibilité".

Vous allez voir comme ça marche bien...

Nous allons donc ouvrir le dossier du bogie concerné.

Il faut y déposer un sous-dossier au nom exact requis, que nous allons créer : "cc6500_shadow"
Dans ce sous-dossier, nous allons créer un nouveau Document texte, au nom et avec l'extension exacts demandés :

"cc6500_shadow.pm".

Ne tenez pas compte de l'avertissement de Windows, c'est vous qui commandez !

Je suis sûr que vous vous posez la question : Mais... le fichier est vide !?

Ben oui, mais Trainz a ce qu'il demande, et il mettra moins longtemps à le lire.

Rigolo, non ?

BB 75000 FRET (kuid:95798:1077)

Dans la série des machines modernes, les prima ont leur importance, et leur réalisation soignée en fait un matériel de qualité.

Cette Diesel n'a qu'un avertissement à notifier :

Attention : Le fichier *.texture.txt est manquant pour la ressource texture 'bb75000_body/trame-fret.texture'.

Nous avons réglé ce problème plus haut, avec le logiciel Images2TGA, et un simple clic sur le fichier "trame-fret.texture" doit démarrer le processus automatiquement, que nous n'aurons plus qu'à terminer.

Par contre, en recherchant les dépendances pour les vérifier, nous découvrons que la "SNCF - bb27000 CABINE" est défectueuse :

Erreur : Texture 'm3.texture' introuvable ou impossible à charger pour le maillage 'bb27000.im'.

Contenu vérifié, nous y verrons bien un fichier "m3.texture.txt" correctement rédigé, et une texture "m3.tga".

En étant sérieux, cette fois, c'est une erreur très gênante, car malgré la présence des fichiers habituellement reconnus par le jeu, Trainz exige la présence d'un format .texture, et cette cabine sert aussi pour les 27000 et 37000.

Nous connaissons l'outil pour convertir le .texture en .tga ou .bmp, mais je n'en ai pas trouvé qui fasse le contraire.

Une seule solution pour rendre ces machines natives, à ma connaissance, est le remplacement par un modèle le plus proche possible.

Par chance, dans TS2010, nous avons une 27000 intégrée d'origine France en Train, dotée d'une très belle cabine.

Dossier cab27000, kuid:64577:55099.

Pour TS2009, mais c'est mon goût personnel, je choisirai la cabine de l'AGC de Globule, disponible sur son site : <http://globuletrainz.free.fr/> kuid2:217979:40009:1, qui est plus que satisfaisante au niveau réalisation, et offre toutes les options de conduite nécessaires.

Nous pourrons, d'ailleurs, corriger toutes les machines 27000 et 37000 dans le même élan (ligne "interior" et kuid-table), et ce sera toujours ça de fait pour une partie des électriques.

BB 16500 (kuid:95798:1053)

Pour le moment, le modèle IdF de cette danseuse est le seul disponible sur le site de Tomdeu, et comporte les erreurs suivantes :

Erreur : Texture 'bb16500 idf_body/bb16500.texture' introuvable ou impossible à charger pour le maillage 'bb16500 IDF_body\bb16500 IDF_body-nuit.im'.

Attention : Le fichier *.texture.txt est manquant pour la ressource texture 'bb16500 idf_body/bb16500 idf.texture'.

Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Analyse :

Erreur : Texture 'bb16500 idf_body/bb16500.texture' introuvable ou impossible à charger pour le maillage 'bb16500 IDF_body\bb16500 IDF_body-nuit.im'.

La présence de cette texture est requise par un fichier de forme, donc on ne discute pas, mais nous venons de voir que ce souci est sérieux.

Attention : Le fichier *.texture.txt est manquant pour la ressource texture 'bb16500 idf_body/bb16500 idf.texture'.

A résoudre avec "Images2TGA".

Dans le dossier "bb16500 idf_body", nous trouvons un fichier "bb16500 idf.texture", qui ne correspond pas à celui, introuvable, demandé par la première erreur.

Sachant que cette machine fonctionne en mode de compatibilité avec la texture présente, cela m'a amené à penser que deux textures sont requises pour une apparition sans faute en natif, et un essai me l'a confirmé.

Dans un premier temps, nous traitons la seconde erreur avec "Images2TGA", puis pour satisfaire la première, nous renommons

"bb16500 idf.texture" en "bb16500.texture", que nous convertissons à son tour.

Nous supprimons ensuite les fichiers en .texture.

Nous en profitons pour compléter, dans le fichier config.txt, la ligne "username" avec "IdF" pour personnaliser la machine.

En soumettant notre dossier, nous verrons qu'elle est bien nommée "SNCF bb16500 IdF", et qu'aucune erreur de subsiste.

Il nous reste à afficher les dépendances dans la liste principale pour voir les éventuelles corrections à y apporter.

Dépendance : **Le corona :** (kuid:95798:1051)

Erreur : Le fichier texture 'corona_bb16500.tga' n'existe pas.

En réalité, il est bien présent, mais le fichier ".texture.txt" qui en assure l'appel est manquant.

Nous allons en fabriquer un.

Nouveau Document texte nommé "corona_bb16500.texture.txt", rédigé avec les lignes suivantes :

```
Primary=corona_bb16500.tga
Tile=st
alpha=corona_bb16500.tga
```

Dépendance : **La cabine :** (kuid:95798:1056)

Attention : L'opérateur booléen 'opacity' du container 'windows' n'est pas un opérateur booléen valide.

Erreur : La valeur de 'notches' doit se situer entre '0.00' et '1.00'

Erreur : La valeur de 'notches' doit se situer entre '0.00' et '1.00'

Tout se passe dans le fichier config.txt, et j'ai fait quelques vérifications avant de trouver la solution de l'avertissement.

N'ayant pas toutes les connaissances requises, je procède par observations et logique (si, si, ça m'arrive d'en avoir un peu, parfois).

Comme je l'ai signalé plus haut (pour le TBB), la mesh-table contient les ensembles de balises qui "appellent" des effets d'éclairage, d'animation ou d'ajout d'accessoire au moyen des points d'attache liés à la 3D du matériel.

Comme les fenêtres (windows) ne sont évoquées parmi ces groupes que pour leur transparence et ne semblent pas animées, j'en ai déduit qu'elles n'avaient rien à faire là.

Suppression de l'ensemble :

```
windows
{
  mesh          "windows.im"
  auto-create   1
  att-parent    "default"
  opacity       0.2
}
```

Erreur : La valeur de 'notches' doit se situer entre '0.00' et '1.00'

Erreur : La valeur de 'notches' doit se situer entre '0.00' et '1.00'

Deux lignes répétitives = deux erreurs.

Nous allons rechercher, dans toutes les lignes ayant la balise notches, toutes les valeurs qui sont en dessous de "0.00" ou au dessus de "1.00".

Nous en trouverons une dans "wiper_switch" : notches 0,0.6,1.2

A rectifier en 0,0.6,1

et une dans "light_switch" : notches 0,1.2

A rectifier en 0,1

Jolie cabine bien complète, à retrouver dans les versions modernes de notre simulateur.

BB 26000 orange (kuid2:95798:40:1)

Erreur : La balise '*****droit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'cr?ateur:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'doit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'ann?e:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'type:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'spec:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'contact:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'bb26001_body/bog1.tga' pour le fichier texture 'bb26001_body/bog1.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'bb26001_body/bog1.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'bb26001_body/m2.tga' pour le fichier texture 'bb26001_body/m2.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'bb26001_body/m2.texture.txt'.

Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Cas de balises non autorisées, les 7 premières lignes d'erreur sont à effacer du fichier config.txt

A savoir : On peut écrire ce qu'on veut dans les balises "description" ou "licence", mais créer une balise inconnue de Trainz déclenchera systématiquement une erreur, et interdira l'existence du matériel ou de l'objet en mode natif.

Pour les suivantes, comme la machine apparaît et fonctionne correctement en mode de compatibilité, nous pouvons en déduire que : **les fichiers bog1.texture.txt et m2.texture.txt n'ont pas d'utilité, et nous les supprimons.**

Dépendance : 26000 (cabine, kuid:95798:55003)

Attention : Trainz ne prend plus en charge les maillages progressifs. Bien qu'ils puissent encore fonctionner dans Trainz, nous vous recommandons de passer à un maillage LOD.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'couronne.tga' pour le fichier texture 'couronne.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'couronne.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'metal.tga' pour le fichier texture 'metal.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'metal.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'plaq1.tga' pour le fichier texture 'plaq1.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'plaq1.texture.txt'.

Petite séance de nettoyage des 3 fichiers texture.txt qui ne débouchent sur aucune texture existante.

Dépendance : Bogeys BB26000 (kuid:95798:50003)

Erreur : La balise 'mail:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'bogey'.

Erreur : La balise 'net:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'bogey'.

Attention : Trainz ne prend plus en charge les maillages progressifs. Bien qu'ils puissent encore fonctionner dans Trainz, nous vous recommandons de passer à un maillage LOD.

Attention : Trainz ne prend plus en charge les maillages progressifs. Bien qu'ils puissent encore fonctionner dans Trainz, nous vous recommandons de passer à un maillage LOD.

Erreur : Impossible de charger le maillage : 'bb26000_shadow\bb26000_shadow.pm'.

Cette fois-ci, je vous laisse faire tout seul, car tous les sujets ont été abordés et traités, plusieurs fois pour certains.

Dépendance : cc-6500 sncf (Hornsound, kuid:95798:54004)

Erreur : La balise 'mail:thomas.dev@free.fr' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'hornsound'.

A votre avis ?

BB 27000 FRET (kuid:95798:1075)

Pour le moment, le modèle Fret de la 27000 est le seul sur le site de Tomdeu, et comporte les erreurs suivantes :

Attention : Le fichier *.texture.txt est manquant pour la ressource texture 'bb27000_body/trame-fret.texture'.

Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Pour le premier avertissement, il y a du "Images2TGA" à prévoir.

Le second fait partie des répétitions habituelles de Trainz (il rabâche plus que moi)

A noter : le modèle Transilien présente les mêmes symptômes.

Dépendance : BB27000 PANTO (kuid:95798:1075)

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache att-parent (bb27000) dans 'mesh-table\bb16500'.

En ouvrant le dossier, puis en éditant le fichier config.txt, nous verrons le texte suivant :

```

mesh-table
{
  bb16500
  {
    auto-create          1
    att-parent           "bb27000"
    mesh                 "bb27000 panto.im"
    anim                 "anim.kin"
  }
}

```

Toujours en suivant ma logique, j'ai pensé que "bb16500" était surprenant dans un dossier bb27000. **J'ai corrigé par "bb27000", tout simplement.**
Plus de souci pour la remise en circulation...

BB 37000 FRET (kuid:95798:1079)

Mêmes remèdes à appliquer que pour la 27000 Fret

BB 37500 VEOLIA (kuid:95798:1079)

Erreur : Texture 'bbe-37500_veolia/night\trame-fret.texture' introuvable ou impossible à charger pour le maillage 'bbE-37500_VEOLIA\night\night.im'.

Erreur : Texture 'bbe-37500_veolia/night\env_metal.texture' introuvable ou impossible à charger pour le maillage 'bbE-37500_VEOLIA\night\night.im'.

Attention :

Le fichier *.texture.txt est manquant pour la ressource texture 'bbe-37500_veolia/trame-fret.texture'.

Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Nous allons commencer par nous servir de "Images2TGA", pour effectuer la conversion du fichier "trame-fret.texture".

Nous allons ensuite copier / coller les fichiers signalés introuvables dans le sous-dossier "night"

CC 6500

Les 3 modèles proposés ne souffrent que d'un défaut :

Dépendance : cc6500 (pantograph, kuid:95798:57004)

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache att-parent (cc6500) dans 'mesh-table\bb16500'.

Défaut identique à celui du BB27000 panto, que **nous modifions par "cc6500"**

Dépendance : Un second modèle de pantographe existe, avec le même kuid, qui s'installe avec le Z7300 et contient les erreurs suivantes :

Erreur : Le fichier de texture 'ain2.texture.txt' contient des caractères non-ANSI. Les textures doivent être en ANSI.

Erreur : Echec du chargement de la texture '4?#'.

En vérifiant le contenu du dossier, nous observerons que chaque texture est bien accompagnée de son fichier texture.txt d'appel.

Nous supprimerons ce fichier excédentaire, et les deux signalements seront réglés simultanément.

Nous allons, maintenant, nous attaquer au matériel automoteur.

X4300 motrice (kuid:95798:1036)

Erreur : La balise 'cr_ateur:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'doit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'ann_e:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'type:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'spec:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'contact:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Vous connaissez le remède à appliquer.

X4300 voiture (kuid:95798:1036)

Erreur : La balise 'cr_ateur:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'doit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'ann_e:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'type:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'spec:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'contact:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache attachment (a.exhaust0) dans 'smoke0'.

Même réponse pour les 6 premières erreurs.

Pour la dernière ligne, réflexion toute simple : la voiture (remorque) a-t-elle un moteur ?

Suppression du groupe "smoke0"

X4700 motrice (kuid:95798:1059)

Erreur : Texture 'x4700 motrice_body/x4300.texture' introuvable ou impossible à charger pour le maillage 'x4700 motrice_body\x4700 motrice_body.im'.

Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Le fichier de forme demande un fichier "x4300.texture", alors que le dossier contient un fichier "x4700.texture.txt" et une texture

"x4700.tga"

Comme ce matériel fonctionne en mode compatibilité, c'est que le fichier présent a une utilité, et nous allons le garder.

Puisqu'il le demande, nous allons faire un double du fichier "x4700.texture.txt" que nous allons renommer "x4300.texture.txt"

X4700 voiture (kuid:95798:1060)

Erreur : Texture 'x4700 voiture_body/x4301.texture' introuvable ou impossible à charger pour le maillage 'x4700 voiture_body\x4700 voiture_body.im'.

Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Averti par notre précédente expérience, nous allons faire un clone du fichier "x4700.texture.txt", que nous allons renommer "x4301.texture.txt"

RTG T2000 motrice (kuid2:95798:41:1)

Erreur : La balise '*****droit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'cr?ateur:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'doit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'ann?e:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'type:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'spec:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'contact:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Attention : Cet élément nécessite un maillage d'ombre, mais le tableau de maillage n'en contient pas.

Simple exercice de révision.

RTG T2000 voiture 1 (kuid2:95798:42:1)

Erreur : La balise '*****droit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'cr?ateur:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'doit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'ann?e:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'type:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'spec:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'contact:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona0' de '0' doit se trouver dans le maillage 'turbo2_body\turbo2_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona0' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo2_body\turbo2_body.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.corona1' de '1' doit se trouver dans le maillage 'turbo2_body\turbo2_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona1' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo2_body\turbo2_body.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.corona2' de '2' doit se trouver dans le maillage 'turbo2_body\turbo2_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona2' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo2_body\turbo2_body.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.corona3' de '3' doit se trouver dans le maillage 'turbo2_body\turbo2_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona3' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo2_body\turbo2_body.im).

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 52 (a.passit53) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 53 (a.passit54) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 54 (a.passit55) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Révision 2, avec une petite nouveauté.

Un point d'attache qui "doit se trouver" est à traiter comme un point d'attache introuvable (souvenez-vous du TBB 64800).

Ceci dit, dans le cas présent, en plus des coronas, sont répertoriés des effets d'animation et d'apparence nocturne qu'il faut conserver, et il est nécessaire de réorganiser la mesh-table en conséquence.

Voici l'originale :

```
mesh-table
{
  default
  {
    mesh "turbo2_body/turbo2_body.im"
    auto-create 1

    effects
    {
      0
      {
        kind "corona"
        att "a.corona0"
        texture-kuid <kuid:95798:10108>
        object-size 0.05
      }

      1
      {
        kind "corona"
        att "a.corona1"
        texture-kuid <kuid:95798:10108>
        object-size 0.05
      }

      2
      {
        kind "corona"
        att "a.corona2"
        texture-kuid <kuid:95798:10108>
        object-size 0.05
      }

      3
      {
        kind "corona"
        att "a.corona3"
        texture-kuid <kuid:95798:10108>
        object-size 0.05
      }
    }
  }

  left-passenger-door
  {
    mesh "turbo2_body/left_door/left_door.im"
    anim "turbo2_body/left_door/left_door.kin"
    auto-create 1
    att "a.doors"
    att-parent "default"
  }

  right-passenger-door
  {
    mesh "turbo2_body/right_door/right_door.im"
    anim "turbo2_body/right_door/right_door.kin"
    auto-create 1
  }
}
```

```

    att                                "a.doors"
    att-parent                          "default"
}

default-night
{
    mesh                                "turbo2_body/night/night.im"
    night-mesh-base                    "default"
}
}

```

Voici la nouvelle organisation :

mesh-table

```

{
    default
    {
        mesh                            "turbo2_body/turbo2_body.im"
        auto-create                      1
    }

    left-passenger-door
    {
        mesh                            "turbo2_body/left_door/left_door.im"
        anim
"turbo2_body/left_door/left_door.kin"
        auto-create                      1
        att                              "a.doors"
        att-parent                      "default"
    }

    right-passenger-door
    {
        mesh
"turbo2_body/right_door/right_door.im"
        anim
"turbo2_body/right_door/right_door.kin"
        auto-create                      1
        att                              "a.doors"
        att-parent                      "default"
    }

    default-night
    {
        mesh                            "turbo2_body/night/night.im"
        night-mesh-base                "default"
    }
}

```

RTG T2000 voiture 2 (kuid2:95798:43:1)

Erreur : La balise '*****droit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'cr?ateur:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'doit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'ann?e:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'type:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'spec:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'contact:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona0' de '0' doit se trouver dans le maillage 'turbo3_body\turbo3_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona0' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo3_body\turbo3_body.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.corona1' de '1' doit se trouver dans le maillage 'turbo3_body\turbo3_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona1' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo3_body\turbo3_body.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.corona2' de '2' doit se trouver dans le maillage 'turbo3_body\turbo3_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona2' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo3_body\turbo3_body.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.corona3' de '3' doit se trouver dans le maillage 'turbo3_body\turbo3_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona3' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo3_body\turbo3_body.im).

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 52 (a.passit53) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 53 (a.passit54) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 54 (a.passit55) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Tout pareil...

Mais ne faites pas de copier / coller sans voir les différences d'appellation.

RTG T2000 voiture bar (kuid2:95798:44:1)

Erreur : Impossible de charger le fichier image 'Env_metal.bmp' pour la texture 'turbo4_body\night\Env_metal.texture.txt' tout en validant le maillage 'turbo4_body\night\night.im'.

Erreur : La balise '*****droit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'cr?ateur:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'doit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'ann?e:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'type:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'spec:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'contact:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'turbo4_body/night/env_metal.bmp' pour le fichier texture 'turbo4_body/night/env_metal.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'turbo4_body/night/env_metal.texture.txt'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona0' de '0' doit se trouver dans le maillage 'turbo4_body\turbo4_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona0' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo4_body\turbo4_body.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.corona1' de '1' doit se trouver dans le maillage 'turbo4_body\turbo4_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona1' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo4_body\turbo4_body.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.corona2' de '2' doit se trouver dans le maillage 'turbo4_body\turbo4_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona2' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo4_body\turbo4_body.im).

Erreur : Le point d'attache 'a.corona3' de '3' doit se trouver dans le maillage 'turbo4_body\turbo4_body.im'.

Erreur : Le point d'attache 'a.corona3' sélectionné doit appartenir au maillage parent de l'effet (maillage=turbo4_body\turbo4_body.im).

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 10 (a.passit11) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 11 (a.passit12) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 12 (a.passit13) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 13 (a.passit14) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 34 (a.passit35) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 35 (a.passit36) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 36 (a.passit37) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 37 (a.passit38) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 52 (a.passit53) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 53 (a.passit54) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 54 (a.passit55) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Tout pareil...

Vérifiez s'il ne manque pas un petit fichier quelque part...

Dépendance : bogeys rtg (kuid:95798:50010)

Erreur : Impossible de charger le maillage : 'rtg_shadow\rtg_shadow.pm'.

Dois-je répéter ?

Dépendance : RTG (engine, kuid:95798:51009)

Vous allez trouver, c'est sûr, et je vous laisse faire...

Z7300 (kuid2:95798:45:1)

Erreur : La balise '*****[licence*****' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'cr?ateur:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'doit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'ann?e:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'type:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'spec:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'contact:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 16 (a.passit17) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 17 (a.passit18) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 18 (a.passit19) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 19 (a.passit20) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 20 (a.passit21) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 21 (a.passit22) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 22 (a.passit23) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 23 (a.passit24) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 24 (a.passit25) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 25 (a.passit26) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Facile... et nous en profiterons pour compléter la balise "username" avec "motrice".

Z7300 (kuid2:95798:45:1)

Erreur : Impossible de charger le fichier image 'digit_5b.tga' pour la texture 'z7300a2_body\digit_5b.texture.txt' tout en validant le maillage 'z7300a2_body\z7300a2_body.im'.

Erreur : Impossible de charger le fichier image 'digit_6b.tga' pour la texture 'z7300a2_body\digit_6b.texture.txt' tout en validant le maillage 'z7300a2_body\z7300a2_body.im'.

Erreur : Impossible de charger le fichier image 'digit_4a.tga' pour la texture 'z7300a2_body\digit_4a.texture.txt' tout en validant le maillage 'z7300a2_body\z7300a2_body.im'.

Erreur : Impossible de charger le fichier image '1a.tga' pour la texture 'z7300a2_body\1a.texture.txt' tout en validant le maillage 'z7300a2_body\z7300a2_body.im'.

Erreur : Impossible de charger le fichier image '7a.tga' pour la texture 'z7300a2_body\7a.texture.txt' tout en validant le maillage 'z7300a2_body\z7300a2_body.im'.

Erreur : La balise '*****[licence*****' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'cr?ateur:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'doit' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'ann?e:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'type:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'spec:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : La balise 'contact:' n'est pas autorisée dans un conteneur de type 'traincar'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'z7300a2_body/1a.tga' pour le fichier texture 'z7300a2_body/1a.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'z7300a2_body/1a.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'z7300a2_body/7a.tga' pour le fichier texture 'z7300a2_body/7a.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'z7300a2_body/7a.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'z7300a2_body/digit_4a.tga' pour le fichier texture 'z7300a2_body/digit_4a.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'z7300a2_body/digit_4a.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'z7300a2_body/digit_5b.tga' pour le fichier texture 'z7300a2_body/digit_5b.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'z7300a2_body/digit_5b.texture.txt'.

Erreur : Impossible de charger la texture primaire 'z7300a2_body/digit_6b.tga' pour le fichier texture 'z7300a2_body/digit_6b.texture.txt'.

Erreur : Echec de la conversion binaire de la ressource texture 'z7300a2_body/digit_6b.texture.txt'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 19 (a.passit20) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 20 (a.passit21) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 21 (a.passit22) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 22 (a.passit23) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 23 (a.passit24) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 24 (a.passit25) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 25 (a.passit26) dans 'queues\passengers\attachment-points'.

Il manque toutes les textures référencées dans la liste, mais comme le maillage est validé, il va falloir partir à la pêche.

Nous trouverons la texture "digit_4a.tga" dans le dossier "turbo1_body" de la rtg t2000 motrice.

Nous allons la copier, et la coller dans le dossier "z7300a2_body" de notre travail en cours.

Nous allons en faire deux clones, que nous renommerons "digit_5b.tga" "digit_6b.tga"

Comme les textures "1a.tga" et "7a.tga" n'ont pas été trouvées, deux clones supplémentaires seront créés pour les remplacer.

Dans le fichier config.txt, en plus de supprimer les lignes des balises et des points d'attaches signalées en erreur, nous allons aussi effacer la ligne "pantograph", inutile pour une remorque (sans l'oublier dans la kuid-table).

Pour parfaire le réalisme, nous allons modifier la ligne "enginesound" en y portant le kuid:122285:301, qui est intégré sous le nom de "Silent enginesound" (en le modifiant aussi dans la kuid-table), car une remorque ne fait pas de bruit.

Nous compléterons la balise "username" avec "voiture" ou "remorque".

Dépendance : bogeys z2 (kuid:95798:50004)

Erreur : Impossible de charger le maillage : 'z2_shadow\z2_shadow.pm'.

J'ai la langue sèche, je vais boire un café...

Dépendance : z2 (Interior kuid:95798:55004)

Non utilisé, remplacé par l'intérieur intégré de la BB 15000, à supprimer.

RIB 80

Incontournables pour les rames de banlieue urbaine, en l'absence de V2N ou d'automoteur gratuits (à part les autorails et le Z 7300).

Une erreur de dimensionnement de texture laisse apparaître une grande partie de caisse blanche.

Pour ce défaut, qui en a désespéré plus d'un (et moi aussi, je l'avoue), mon début d'expérience avec Gmax m'a fourni une base de réflexion.

Je voulais recouvrir une partie d'objet avec une texture de dimension un peu fantaisiste, et un message d'erreur m'a averti que la texture devait avoir un rapport de 2.

Pour information, le rapport de 1 est la texture carrée, de 16 x 16 pixels jusqu'à 2048 x 2048 pixels maximum (12 Mo).

En rapport de 2, sont tolérés les rapports de dimensions doubles du genre 1024 x 512 ou quadruples comme 1024 x 256.

Dans ce cas, 4096 x 1024 serait un maximum (toujours 12 Mo).

De quoi faire de la super-HD... !

Pour le problème qui nous préoccupe, la texture qui recouvre les parties de caisse restées blanches fait 1024 x 16 pixels (main1.tga)

Ne cherchons pas plus loin.

Pour la résolution de ce problème, ou la conversion des formats .bmp ou autre en .tga reconnu par Trainz, j'utilise l'excellent logiciel XnView, qui a beaucoup de qualités.

Si vous ne le connaissez pas : <http://www.xnview.com/fr/index.html>

XnView shell extension permet de l'intégrer dans le menu contextuel de l'explorateur de Windows (clic droit), pour effectuer des conversions en 2 clics.

Les connaisseurs ayant leurs habitudes sauront faire les manipulations nécessaires avec leur logiciel familier.

Nous allons chercher le dossier de l'un des éléments RIB, le premier ou le dernier de préférence, que nous ouvrons dans le CMP, et nous éditons la texture "main1.tga" dans XnView.

La combinaison des touches Maj+S ouvre directement la fenêtre de redimensionnement.

Personnellement, je préfère le filtre Bell au Lanczos, car le résultat me semble plus net, mais c'est une histoire de goût.

Vérifiez que la case "Garder les proportions" n'est pas cochée, et **nous corrigeons la hauteur à 256, afin de respecter la tolérance.**

L'enregistrement, en cliquant sur l'icône disquette, se fait directement dans le bon dossier, et il faut confirmer le remplacement.

Pour corriger la texture sur toute la série de RIB, nous allons la copier / coller dans chaque élément, que nous ouvrons à l'aide de la combinaison rapide Ctrl+Maj+E, en la remplaçant dans chaque dossier "body", et sous-dossiers "left_door" et "right_door", puisque le même fichier sert aussi pour les portes.

Dépendance : Auran a intégré un bogie RIB capricieux dans le jeu, souvent invisible, mais nous allons en faire un autre.

Les packs téléchargeables sur le site de Tomdeu comportent le bogie original, qui va nous servir de base, et nous allons le sortir du CMP pour la circonstance.

Il comporte la même erreur que celui de la CC 6500, précédemment traité :

Erreur : Impossible de charger le maillage : 'bogeys rib sncf_shadow\bogeys rib sncf_shadow.pm'.

que nous savons maintenant corriger :

Sous-dossier "bogeys rib sncf_shadow", contenant "bogeys rib sncf_shadow.pm"

Afin que ce soit celui-ci qui ait la priorité d'affichage sur l'objet intégré, nous allons modifier le kuid.

À savoir, qu'une création toute fraîche comporte un numéro original : kuid:XXXXXX:XXXXX

Si l'objet est amélioré, pour qu'il devienne prioritaire sur l'ancien, Auran a prévu la modification suivante : kuid2:XXXXXX:XXXXX:1

À mesure des améliorations successives, le dernier chiffre monte d'un cran, et le bogie RIB intégré en est au kuid2:95798:50001:4

Comme nous voulons que ce soit notre bogie qui ait le dernier mot, nous allons y porter le kuid2:95798:5001:5, et le réintégrer dans le jeu.

Suite à soumission, nous verrons que le bogie intégré change d'icone, en passant de Intégré à Obsolète.

Nous pourrons ensuite supprimer l'original du CMP, qui nous a servi pour le nôtre, et gagner un peu de place.

Nous arrivons au bout des neuf mètres cinquante de ce tutoriel.

Je sais qu'il est très long, mais le détail des commentaires est là pour vous aider à comprendre ce qui a été fait, afin de vous donner, par réflexion, une certaine expérience des opérations logiques à envisager suivant les cas.

Nous avons abordé la plupart des erreurs se présentant couramment dans le CMP, en présence de créations dédiées aux versions antérieures du jeu.

Fort de ces enseignements, vous pourrez réhabiliter la plupart des matériels qui vous ont donné du plaisir dans ces anciennes éditions, ou vous pourrez les essayer dans la version moderne avec laquelle vous débutez.

Il y en a peu d'irrécupérables, nous n'en avons eu qu'un cas dans tout ce document, et par chance, c'était une dépendance remplaçable.

Pour ma part, j'ai remis en circulation du matériel intégré à erreur (BB 67382, x4200), et de bien belles créations venant de la DLS.

Bon jeu.

Amicalement

Jean-louis



Copyright © Frisson78 - 2011 - Tous droits réservés.