



Tolmachevo TEAM

Российская аэродромная техника (V5.1)

Данный пакет содержит готовые к употреблению mdl файлы, а также модели и текстуры объектов в исходном виде. Всего представлено 25 моделей аэродромной техники:



AA-60. mdl

*Аэродромный пожарный автомобиль
AA-60(543)-160*



AA-8. mdl

Аэродромный пожарный автомобиль AA-8,0/60



*AL-10-ZIL-130.
mdl*

Автолифт АЛ-10



*AL-3U-
Kamaz-4308.
mdl*

Автолифт АЛ-3У на шасси КамАЗ-4308



APA-80. mdl

Аэродромный пусковой агрегат АПА-80



APK-10-ZIL-130. mdl

Автомобиль с подъёмным кузовом APK-10 на шасси ЗиЛ-130



APK-10-ZIL-433182. mdl

Автомобиль с подъёмным кузовом APK-10 на шасси ЗиЛ-433182



APPA-170. mdl

Автопоезд пассажирский перронный аэропортовый АППА-170



APPA-4. mdl

Автопоезд пассажирский перронный аэропортовый АППА-4



Belaz-7421. mdl Аэродромный тягач БелАЗ-7421



Follow_ME-452. mdl Автомобиль Follow ME на базе YA3-452



Follow_ME-469. mdl Автомобиль Follow ME на базе YA3-469



Gazel-new-2705-furgon. mdl Фургон ГАЗ-2705 (новый вариант)



Gazel-new-3221-mavt. mdl Микроавтобус ГАЗ-3221 (новый вариант)



Gazel-old-2705-furgon. mdl

Фургон ГАЗ-2705 (старый вариант)



Gazel-old-3221-mavt. mdl

Микроавтобус ГАЗ-3221 (старый вариант)



SPT-114. mdl

Самоходный пассажирский трап СПТ-114



SPT-154. mdl

Самоходный пассажирский трап СПТ-154



TPS-22-Gazel. mdl

Трап ТПС-22-1 - на шасси ГАЗ-3302



*TPS-22-UAZ.
mdl*

Трап ТПС-22 - на шасси УАЗ-452Д



TZ-22. mdl

Топливозаправщик ТЗ-22



TZ-60. mdl

Топливозаправщик ТЗ-60



UMP-350. mdl

*Универсальный моторный подогреватель
УМП-350*



UZGS. mdl

*Универсальная газозаправочная станция
УГЗС-131*



Zil-Bychok.mdl

Багажный ЗИЛ-5301

Правила использования пакета «Российская аэродромная техника v5»

Пользователю разрешается:

- изменять текстуры, колесную базу, кузова автомобилей
- создавать неаэродромные (городские, военные и т.д.) модификации техники для использования в собственном сценарии

Пользователю запрещается:

- изменять модели (геометрию) кабин автомобилей
- использовать объекты данного пака в коммерческих проектах (платных сценариях и т.д.)
- выпускать модифицированную (или исходную) технику из данного пака в виде объектов для создания сценариев без согласования с Tolmachevo TEAM

Размещение объектов через Sbuilder:

1. Скачайте и установите [BGLComp SDK](#)
2. Скачайте и установите [LibraryCreatorXML](#)
3. Запустите LibraryCreatorXML. В меню "Options->FS2004 Bglcomp Path" укажите путь к bglcomp.exe из шага 1.
4. В меню "File->create new library" программы LibraryCreatorXML укажите путь и имя для проекта вашей будущей библиотеки.
5. Mdl файлы техники находятся в папке "Mdl" пака, разархивируйте её во временную директорию. Кликните по меню "Add MDL objects" внизу окна LibraryCreator'a. Укажите путь к mdl файлам. Удерживая CTRL, выберите необходимые модели техники (список mdl файлов смотрите выше).
6. Сохраните ваш проект библиотеки: File->Save Library.
7. Скомпилируйте библиотечный bgl файл (File->Compile Library Bgl), указав путь к папке "scenery" вашего сценария и имя создаваемой библиотеки.
8. Выберите Tools->Create Sbuilder Object List. Будет сохранен текстовый документ, содержащий список объектов вашей библиотеки в формате Sbuilder'a (например, MyObj.txt").

9. Откройте файл "...\\Sbuilder\\tools\\objects.txt", в конец списка вставьте новой строкой, в квадратных скобках: [Russian Vehicles V5]. Затем скопируйте содержимое из *Sbuilder Object List* (из шага 8) и вставьте в "objects.txt" после строки [RusVehiclesV5]. Получится примерно так (естественно, с вашим выбором моделей и GUID'ами к ним):

[General Objects]

6dc7e21e4f0c4d7395488dac102499a1 1 50 50 1 ag_barn

.....пропущенный код.....

[Russian Vehicles V5]

DD9B1CC46CFCB64BBC01B41B98CA4FA0 1 5 7 1 AA-60

6204C4210575E747887BE1667ECE8D66 1 3 8 1 AA-8

5B477C7572EB8D479EB32AD4FF950307 1 4 8 1 AL-10-ZIL-130

10. Запустите Sbuilder, откройте проект вашего сценария.
11. Активируйте object mode (3-я иконка справа в меню программы), затем кликните левой кнопкой мыши по области, куда бы вы хотели добавить объект. Откроется меню добавления объекта. В поле "Heading" укажите угол поворота объекта.
12. Активируйте вкладку "Library Objects" этого же меню. В меню "object category" выберите "Russian Vehicles V5". Из списка ниже выберите ту единицу техники, которую вы хотите разместить в данном месте. После этого кликните Ok.

*Чтобы увидеть технику в симуляторе, в папке вашего сценария должны быть: 1) библиотечная bgl'ка из шага 7 и 2) bgl'ка, вызывающая библиотечный объект («***_OB1.BGL», создаваемый Sbuilder'ом).*

Размещение объектов напрямую через Bglcomp.exe:

В папке "XML" пака лежит пример расстановки двух объектов для последующей компиляции bgl.

Пояснения:

1. Модели (Mdl) добавляются в BGL путем вставки строк типа `<ModelData name="....." sourceFile="*.mdl" />`, где
 - `name="....."` - уникальный номер, закрепляемый за объектом (GUID)
 - `sourceFile="*.mdl"` – имя выбранного mdl файла
2. Каждая секция `<SceneryObject ..... </SceneryObject>` задает положение одного объекта:

`<SceneryObject`

`lat="N61 39.36"`

`lon="E50 51.59"`

`alt="0.0000M"` - высота над поверхностью (земли/моря)

`pitch="0.00"`

`bank="0.00"`

`heading="85.00"` – угол поворота объекта

`altitudesAgl="TRUE"` – `true` - высота над уровнем земли; `false` – над уровнем моря

`imageComplexity="NORMAL">`

```
<LibraryObject  
name="....." - GUID одного из добавленных объектов  
scale="1.00" />  
</SceneryObject>
```

3. Отредактировав XML, скомпилируйте bgl с помощью bglcomp.exe из [BGLComp SDK](#). Не забудьте, что при компиляции XML файл и указанные в нем mdl файлы должны быть в одной директории. Полученный bgl файл добавьте в папку “scenery” вашего сценария.

Исходники

Gmax исходники. Если пользователю при перекраске техники понадобится править маппинг объекта или потребуется новая модификация на базе одного из автомобилей, к паку прилагаются gmax исходники.

После экспорта измененных объектов из gmax, необходимо:

- *отключить тени объектов* (генерируемые симулятором), так как у техники есть свои тени, сделанные с помощью горизонтальных gmax полигонов
- *задать дальность появления объектов*, чтобы они не отъедали FPS на глассе

Для этого необходима небольшая правка кода в asm файлах (см. папку “Примеры правки кода” этого пака). После этого из правленных asm файлов надо заново собрать Mdl с помощью программы [BGLC_9.exe](#).

По умолчанию, при экспорте в Mdl, asm файлы не сохраняются. Поэтому необходимо открыть “makemdl.cfg” (находится в одной папке с makemdl) и добить в него следующие строки:

```
[Options]  
Keep=1  
Optimize=1  
Crash=0
```

После этого Asm файлы будут сохраняться в одной директории с mdl (при экспорте объекта из gmax).

Исходники текстур. При каждой компрессии текстур в формат DXT, значительно снижается качество изображения, поэтому для перекраски текстур техники (и для отображения текстур техники в gmax’e) используйте png файлы из папки пака “...Исходники \Текстуры”.

Tolmachevo TEAM выражает благодарность Михаилу ‘Wishmaster’ за предоставленные фотографии аэродромной техники, которые были использованы при создании этого пака.