

«Районы–кварталы...»

Набор 3D-моделей типовых жилых зданий советского периода застройки

Для использования при создании сценариев для Microsoft Flight Simulator 2004

Версия 1.0

Авторы: **Antonio Totingue** (общая разработка пакета, создание моделей и текстур)
Desperado (масса советов и рекомендаций, макросы ASD)

Лицензия: данный продукт является freeware, может свободно распространяться и использоваться при наличии ссылки на автора. Любое коммерческое использование целиком или в части, в том числе использование текстур, запрещается. Автор не несет ответственности за последствия применения данного продукта на вашем компьютере.

Состав пакета:

(папка) Addon scenery	основные файлы комплекта
- Scenery	(библиотека моделей в формате FS2004 и текстур)
tipovuha_lib.bgl	
- Texture	
(текстуры)	
(папка) Sbuilder	файлы подключения моделей для использования в Sbuilder'е ;
(папка) Tools	библиотека в формате FS2002 и макросы ASD для расстановки через программы создания сценариев
(папка) texture_256	альтернативные текстуры с разрешением 256x256
(папка) x-files	X-файлы некоторых моделей
tipovuha_readme.pdf	файл, который вы читаете :)
tip*.jpg	скриншоты (из Gmax'a) некоторых моделей

Описание пакета

Пакет включает 64 различные модели типовых жилых домов.

При создании моделей использовалось 12 различных текстур, созданных на основе фотографий по образцам домов, встречающихся в типовой застройке г. Нижнего Новгорода.

В пакет входят модели пяти- и девятиэтажных домов и две модели типовых детсадов :)

Все пяти- и девятиэтажки представлены вариантами от 2 до 6 подъездов. Присутствуют также две модели одноподъездных девятиэтажек.

Для оптимизации производительности системы в моделях отключены тени и crash.

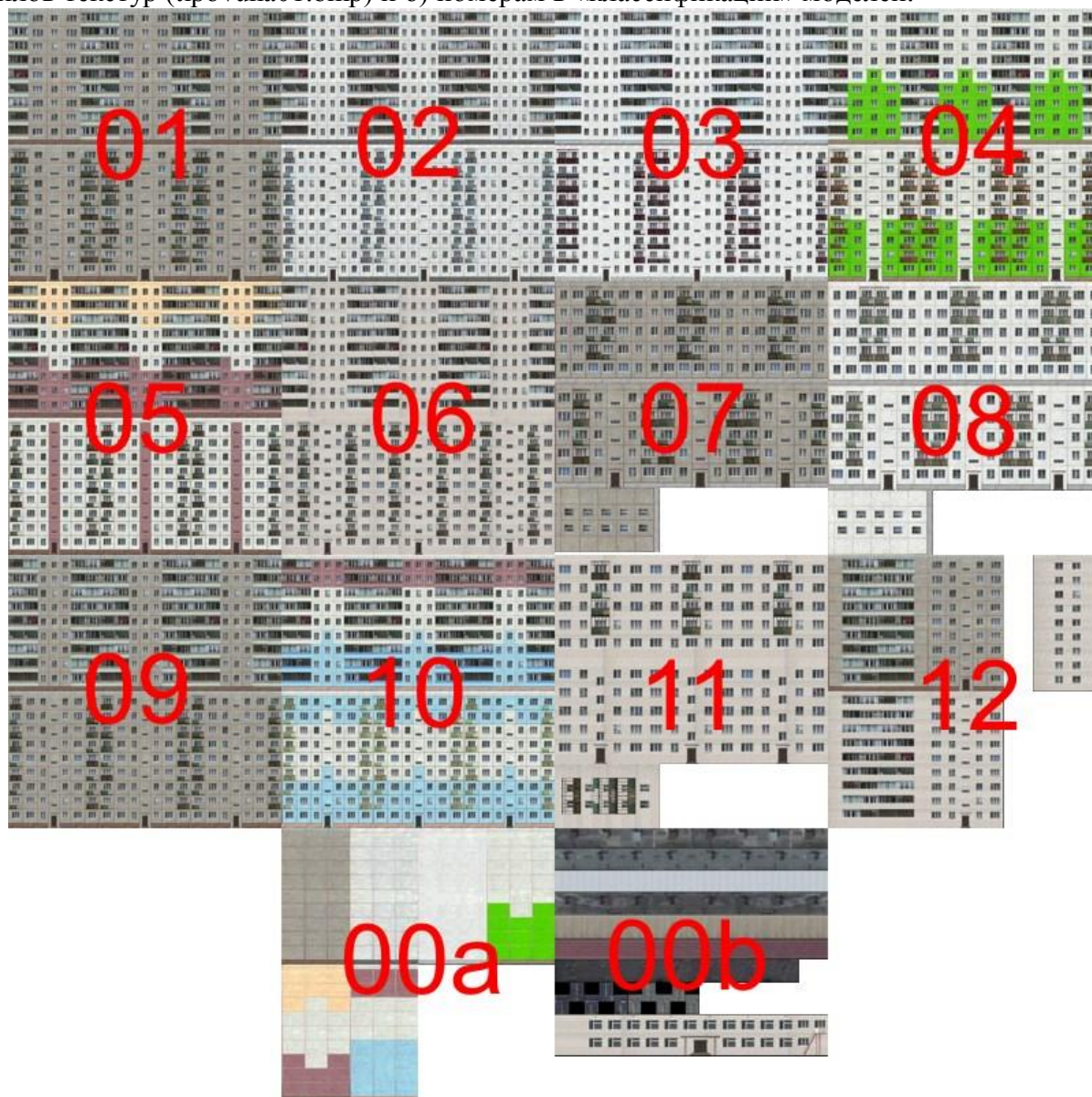
Принцип «классификации» моделей:

Каждой модели домов присвоены GUID-номера в зависимости от используемой в ней текстуры и количества подъездов, составляющих соответствующее здание.

Таким образом, например, название макроса «tip024.scm» означает, что в модели используется текстура №02, а дом состоит из четырех подъездов. «tip125.scm» - текстура №12, 5 подъездов.

Текстуры

Номера текстур на нижеследующем рисунке соответствуют а) номерам в названиях файлов текстур (tipovuha01.bmp) и б) номерам в «классификации» моделей.



GUID-номера моделей:

все GUID-номера начинаются на следующую последовательность 16-значного кода:

4C4F381A 4C670826 AC0BD6A4 69830 . . .

за этой последовательностью (вместо точек) находится «код» модели в «классификации». Например, для модели, расставляемой с помощью макроса tip045.scm GUID-номер будет 4C4F381A 4C670826 AC0BD6A4 69830045.

Размеры моделей в 3-D пространстве:

За основу взяты усредненные размеры реальных прототипов домов.

Пятиэтажки (текстуры 07, 08, 11):

высота – 16м.

длины различных вариантов в зависимости от кол-ва подъездов:

– 39м (2п.) – 58,5м (3п.) – 78м (4п.) – 97,5м (5п.) – 117м (6п.)

ширина – 13м.

Девятиэтажки (панельные):

высота – 29м.

длины различных вариантов в зависимости от кол-ва подъездов:

– 45м (2п.) – 67,5м (3п.) – 90м (4п.) – 112,5м (5п.) – 135м (6п.)

(текстуры 01 и 04): - 32м (2п.) – 48м (3п.) – 64м (4п.) – 80м (5п.) – 96м (6п.)

ширина – 14м.

Девятиэтажки (кирпичные, текстура 06):

высота – 29м.

длины различных вариантов в зависимости от кол-ва подъездов:

– 50м (2п.) – 75м (3п.) – 100м (4п.) – 125м (5п.) – 150м (6п.)

ширина – 14м.

Девятиэтажки одноподъездные (текстура 12):

высота – 30м.

длина – 18м.

ширина – 22м.

Примечание: для одноподъездных девятиэтажек используются следующие GUID-номера:

4C4F381A 4C670826 AC0BD6A4 6983012A – панельная

4C4F381A 4C670826 AC0BD6A4 6983012B – кирпичная

Также в наборе присутствуют две модели типовых детских садов (размеры 82,5х31х8 – 6 секций и 67,5х31х8 – 5 секций). GUID-номера оканчиваются на 13A и 13B соответственно.

Установка пакета

Установка пакета может осуществляться в зависимости от пожеланий пользователя.

1. Установка «по умолчанию»

«По умолчанию» устанавливается пакет в формате FS2004. Для этого просто скопируйте содержимое папки «Addon scenery» пакета моделей в папку «Addon scenery» вашего FS2004. Никакого дополнительного подключения в библиотеке сценариев симулятора не требуется.

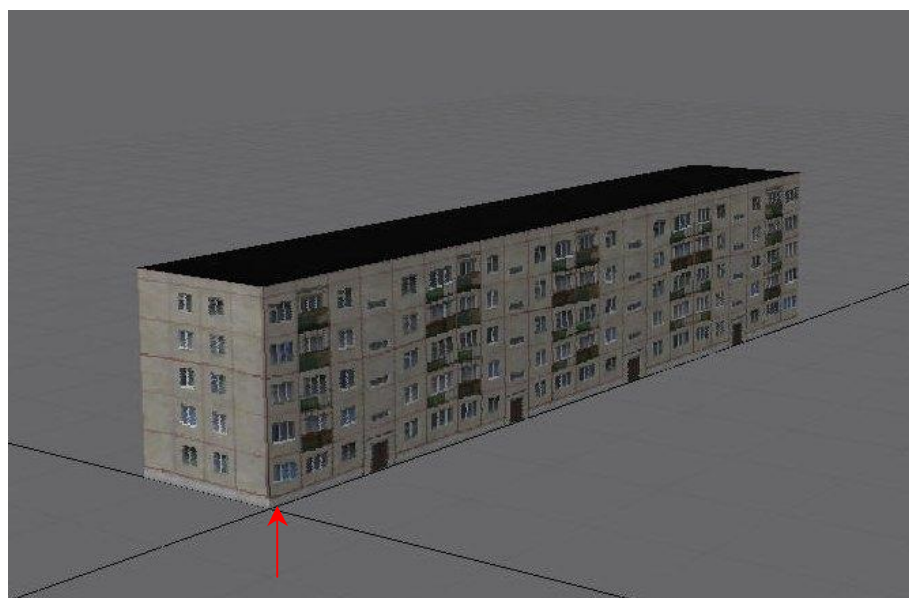
Для расстановки объектов используйте программу Sbuilder. Перенесите содержимое папки Sbuilder/Tools из пакета в соответствующую папку, в которой установлена программа Sbuilder. **Там же откройте файл objects.txt и добавьте в него строку «include=obj_NN_tipovuha.txt» (без кавычек).**

Расстановку домов осуществлять в Sbuildere так же, как в обычном порядке расставляются library objects. Модели домов находятся в категории «NN tipovuha».

Для тех, кто использует продукт EZ-scenery для расстановки объектов, в пакет включен файл описания моделей (tipovuha_lib.txt в папке Addon scenery/Scenery)

Внимание! Особенность расстановки!

Все модели домов сориентированы торцами по оси север-юг. Точка начала координат находится, как показано на нижеприлагаемом рисунке. При этом сторона дома со входами в подъезд «смотрит» на восток.



Это необходимо учитывать при выполнении более точной расстановки моделей в FS2004!

2. Другие варианты установки

а) возможна установка пакета в формате FS2002. Для этого файл `tipovuha_lib.bgl` основного пакета следует заменить файлом `tipovuha2002_lib.bgl`, который находится в папке `Sbuilder/Tools/ASD` настоящего пакета. GUID-номера моделей те же, что и в формате 2004. Но после такой установки расстановка моделей в `Sbuildere` как `library objects` более не будет возможна; следует воспользоваться способом расстановки через макросы, которые (формат SCM) находятся в папке `ASD` пакета.

б) для установки макросов `ASD` скопируйте содержимое папки `ASD` пакета в папку, где вы храните соответствующие макросы.

в) если текстуры размером 512x512 (по умолчанию) кажутся вам слишком громоздкими, вы можете заменить их на более легкие (размер 256x256). Они находятся в папке `texture_256` пакета.

В папке `x-files` находятся файлы некоторых моделей в формате `*.x` (временные файлы, создаваемые в процессе экспортирования моделей из `Gmax`), которые при желании можно использовать для внесения пользовательских изменений в модели домов.

Благодарности:

(псевдоним с форума на avsim.ru)

Rus_den – за несколько фотографий, примененных в процессе рисования текстур.

По всем вопросам, связанным с работой пакета моделей – форум на avsim.ru или по e-mail'у totingue@wanadoo.fr
