

LES PYLÔNES D'ÉCLAIRAGE

Pack pour RAILWORKS

Par JYM26 (Jean-Yves MATHIEU) - Version 2 (13/09/2022)

<http://www.jymanet.fr/railsim/index.html>



Description.

Voilà la version 2 du pack de pylônes d'éclairage pour Railworks.

Cette nouvelle version corrige (en tout cas, j'ai tout fait pour) les problèmes que m'ont fait remonter certains d'entre vous et apporte de nouveaux modèles. L'éclairage est adouci et les sources lumineuses abaissées pour un rendu plus proche de la réalité. Cette nouvelle version limite la surexposition au niveau du sommet et des toits des bâtiments. Dans les limites de ce qui est possible d'obtenir, au niveau de la gestion de la lumière, un tantinet obsolète, de notre simulateur.

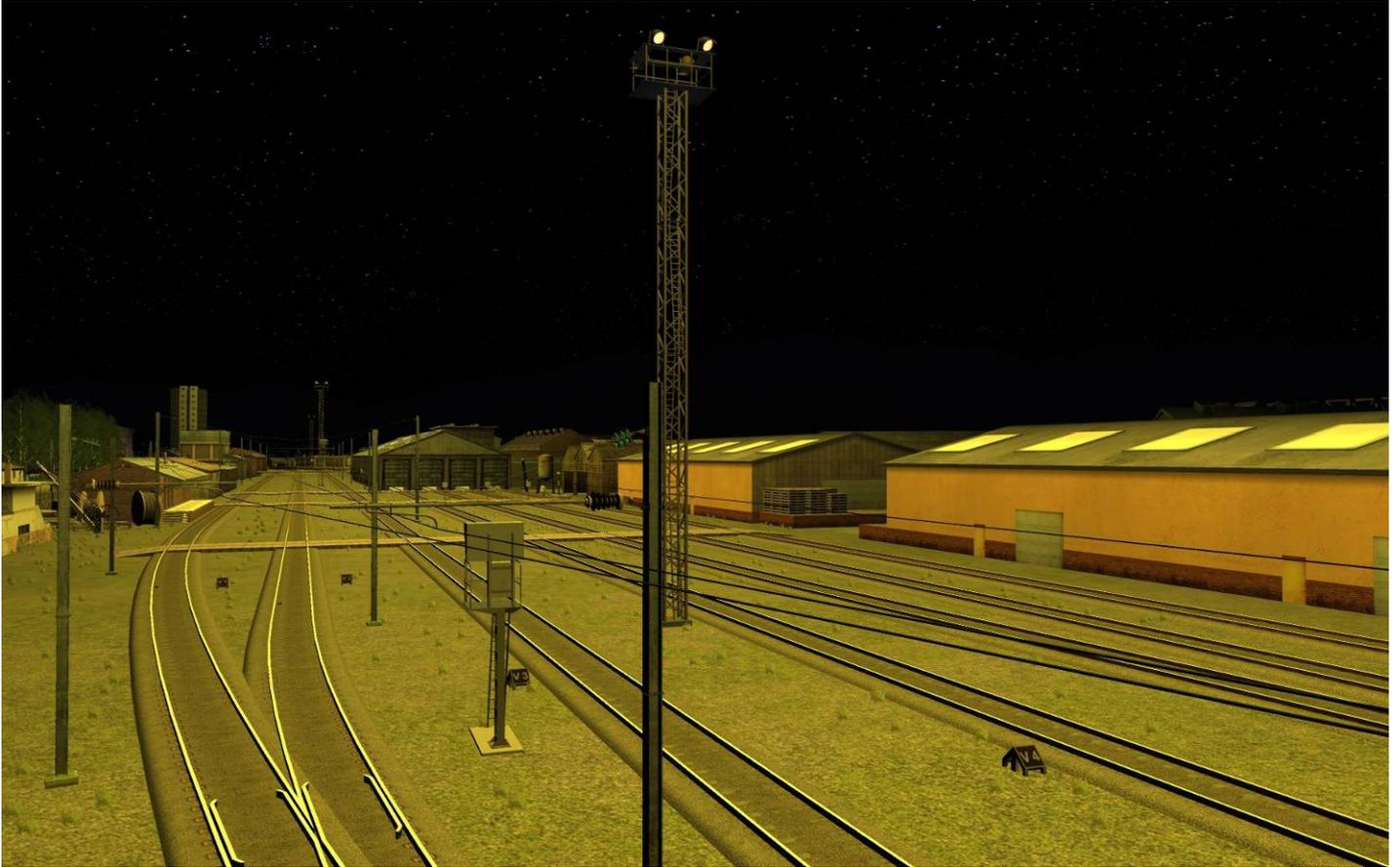
Pour les détails techniques de la mise en œuvre voir le document initial toujours disponible sur le site.

Au niveau des sources lumineuses, en plus des versions *Mercure* et *Sodium* vient s'ajouter la version *Triage* qui est un modèle qui a été fait spécialement pour être utilisé sur une grande ligne pour Railworks. Le nom de "*Triage*" a été donné pour le différencier des deux autres modèles, il ne reflète en rien les endroits où il est sensé être positionné. Il est bien entendu que les modèles "*Mercure*" et "*Sodium*" ont également leur place dans les gares de Triage. Il m'a parut judicieux d'inclure ces nouveaux modèles dans le pack. Leur rendu apporte une variante supplémentaire au niveau de la couleur qui peut être intéressante. Les couleurs rendues tirent un peu plus sur le rouge. Cela vous donne trois couleurs d'éclairage pour chaque modèle de pylône.

Un modèle plus puissant à 6 projecteurs a été ajouté (JYM26 Pylône 2 côtés).

Côté 3D et noms des fichiers, aucun changement. Les modèles sont donc entièrement compatibles avec la version 1. Seul leur rendu a été modifié pour apporter une amélioration au niveau de l'éclairage ambiant. Donc, et c'est le cas chez moi, vous obtenez un rendu plus appréciable sans toucher à vos pylônes déjà en place.

Version 1



Version 2



Version 1



Version 2



Les modèles....

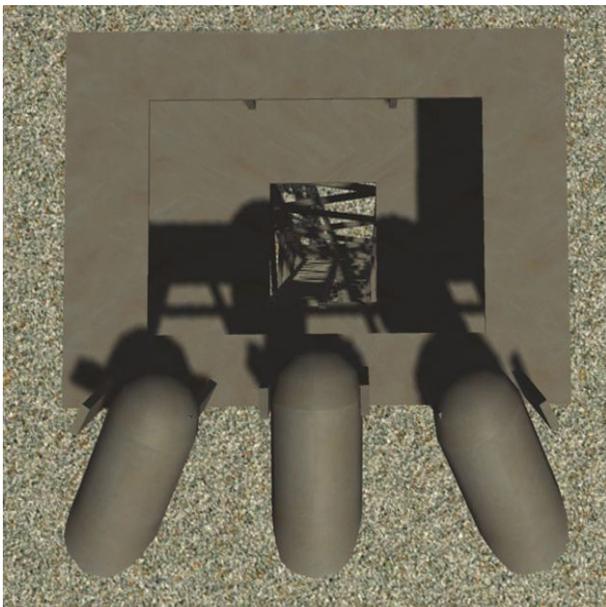
J'ai donc conçu divers modèles de façon à pouvoir répondre au maximum de situations différentes quant aux besoins en éclairage sur vos lignes. Chaque modèle est bien sûr disponible en version *Mercur*, *Sodium* et *Triage* version été, hiver automatique.

Pour différencier les types d'éclairage, les lampes à vapeur de mercure auront le suffixe "M", celles à vapeur de sodium le suffixe "S" et les modèles Triage le suffixe "T".

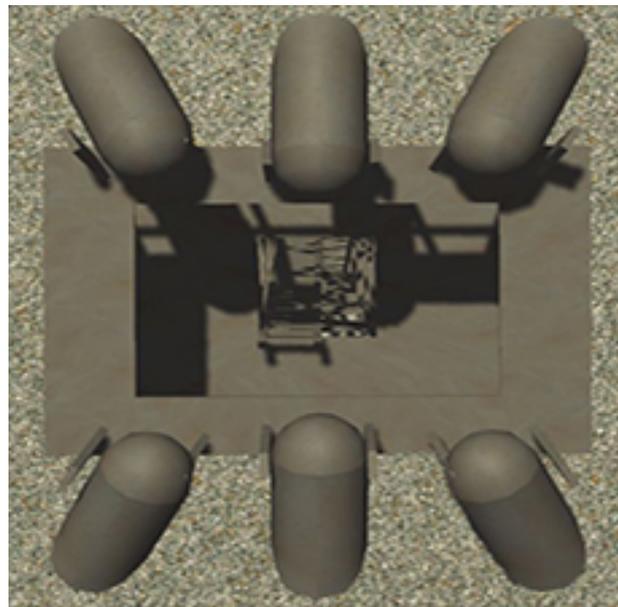
Vous trouverez également deux grandes variantes : les modèles à éclairage directionnel et ceux à éclairage diffus autour du pylône. Enfin, la puissance de l'éclairage, de 2 à 6 projecteurs, finira de différencier les modèles disponibles.

La position des projecteurs sur les différents modèles vous donnent déjà un petit aperçu des faisceaux d'éclairage.

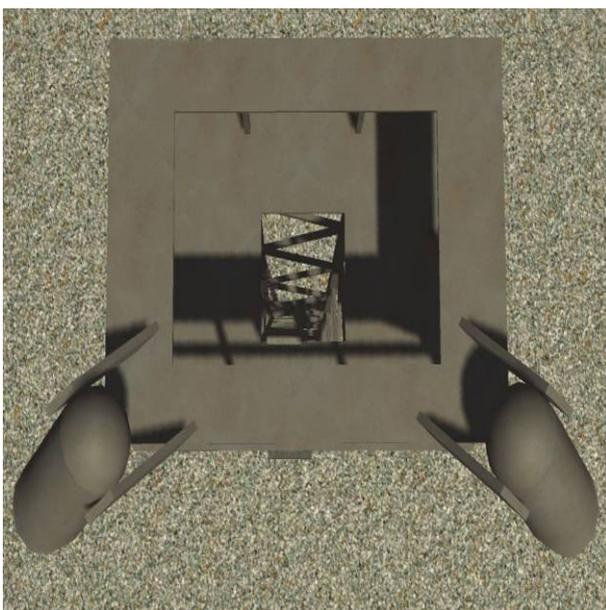
1 Côté



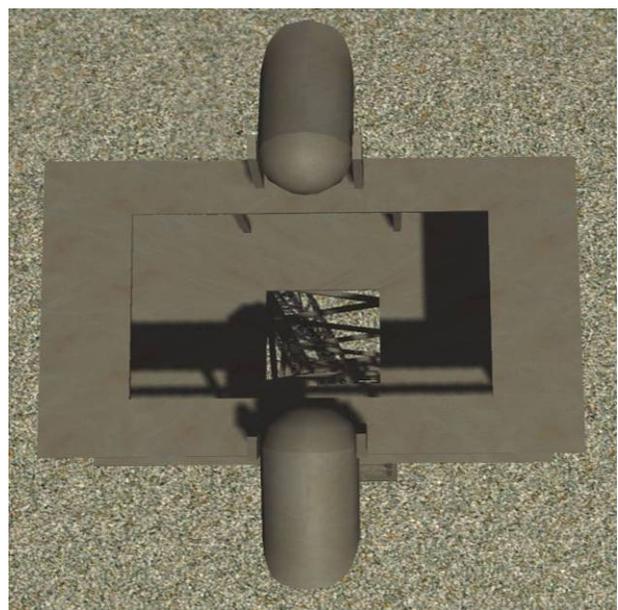
2 Côtés



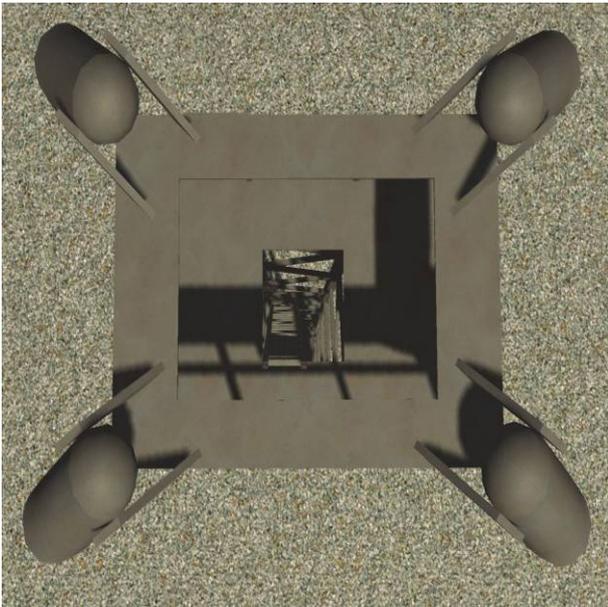
2 Feux Diffus



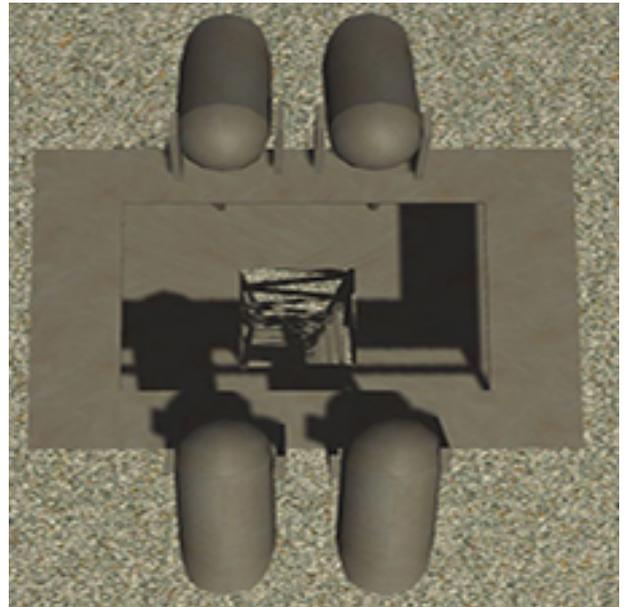
2 Feux Direct



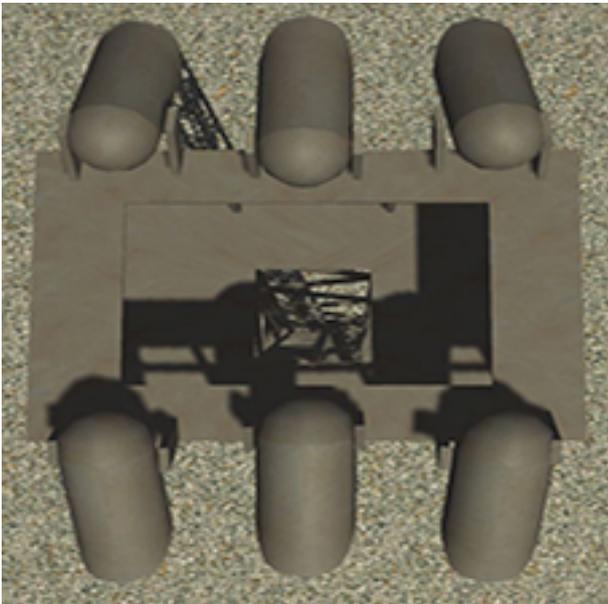
4 Feux Diffus



4 Feux Direct

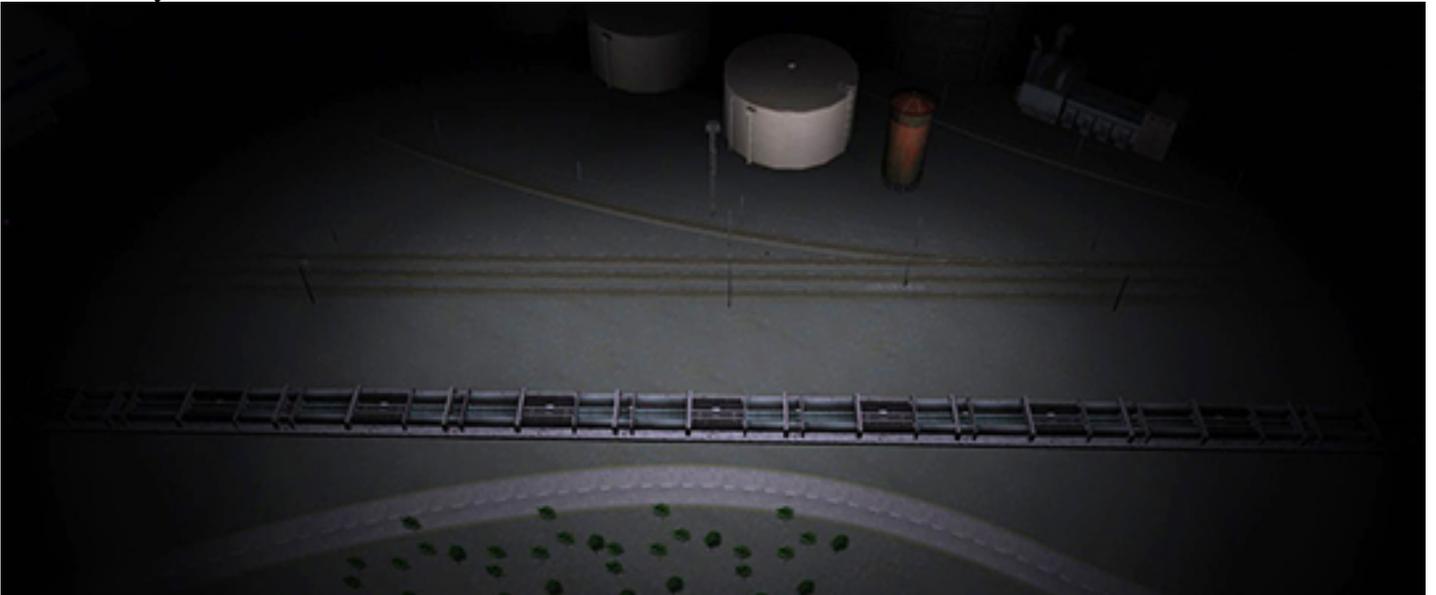


6 Feux Direct

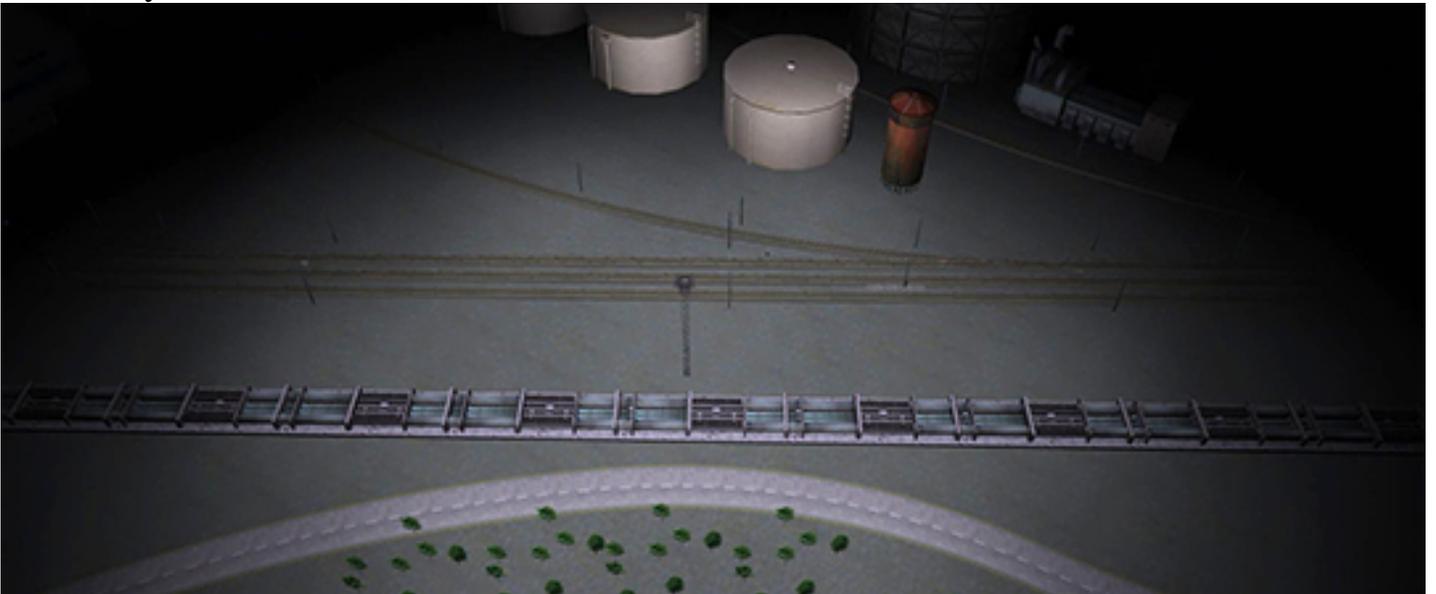


Dans les pages suivantes, le panel est présenté uniquement en version *Mercurie*. Le but étant de vous montrer l'étendue de la zone d'éclairage selon les modèles. Les versions *Sodium* et *Triage* auront le même impact lumineux, seul les couleurs changent. Les modèles sont présentés avec leur noms dans la liste de l'éditeur :

JYM26 Pylône 1 côté M



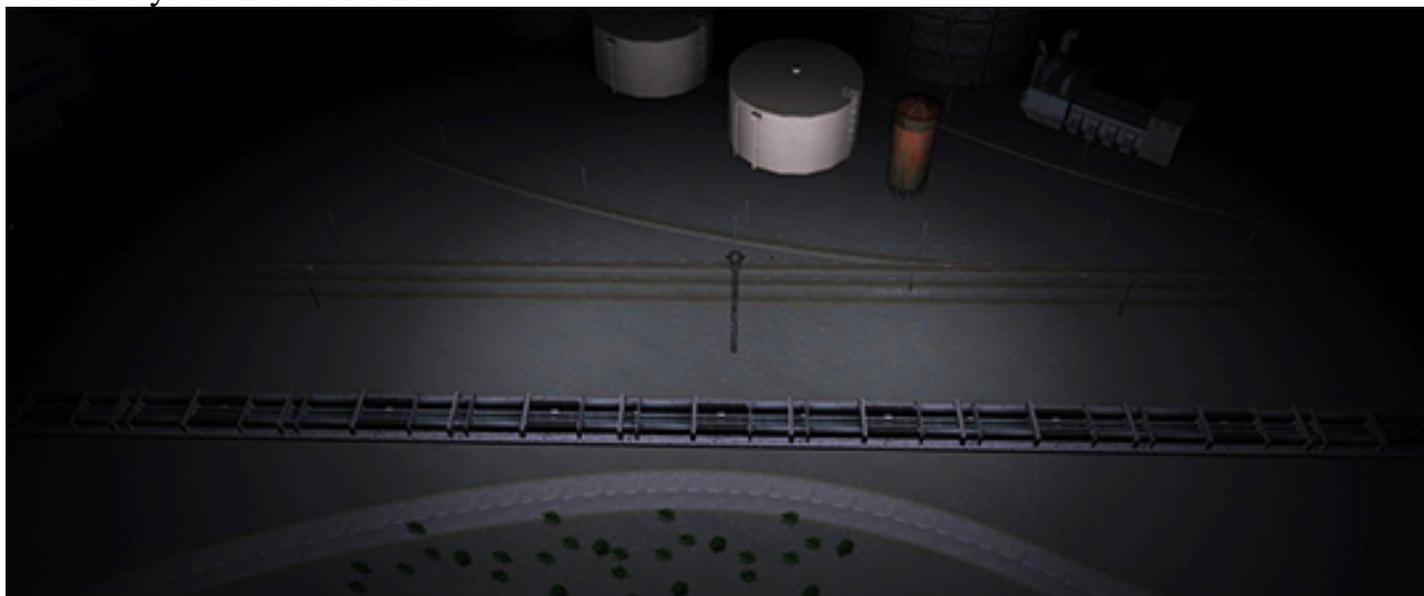
JYM26 Pylône 2 côtés M



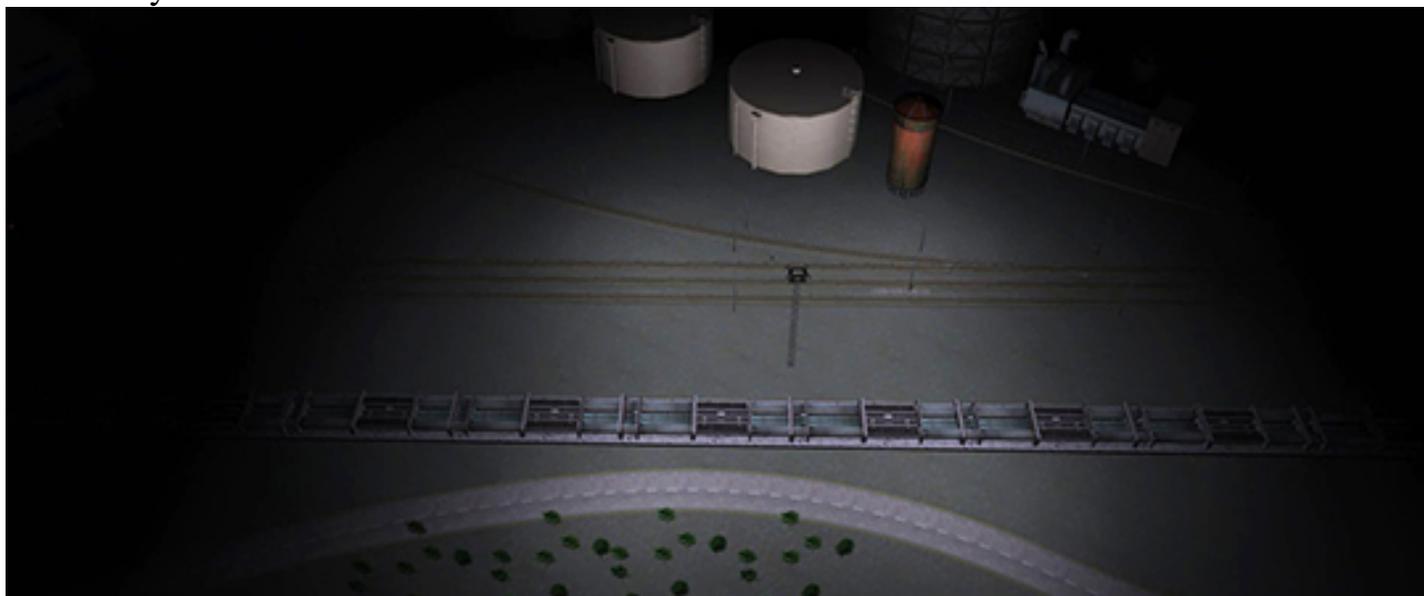
JYM26 Pylône 2 feux M Diffus



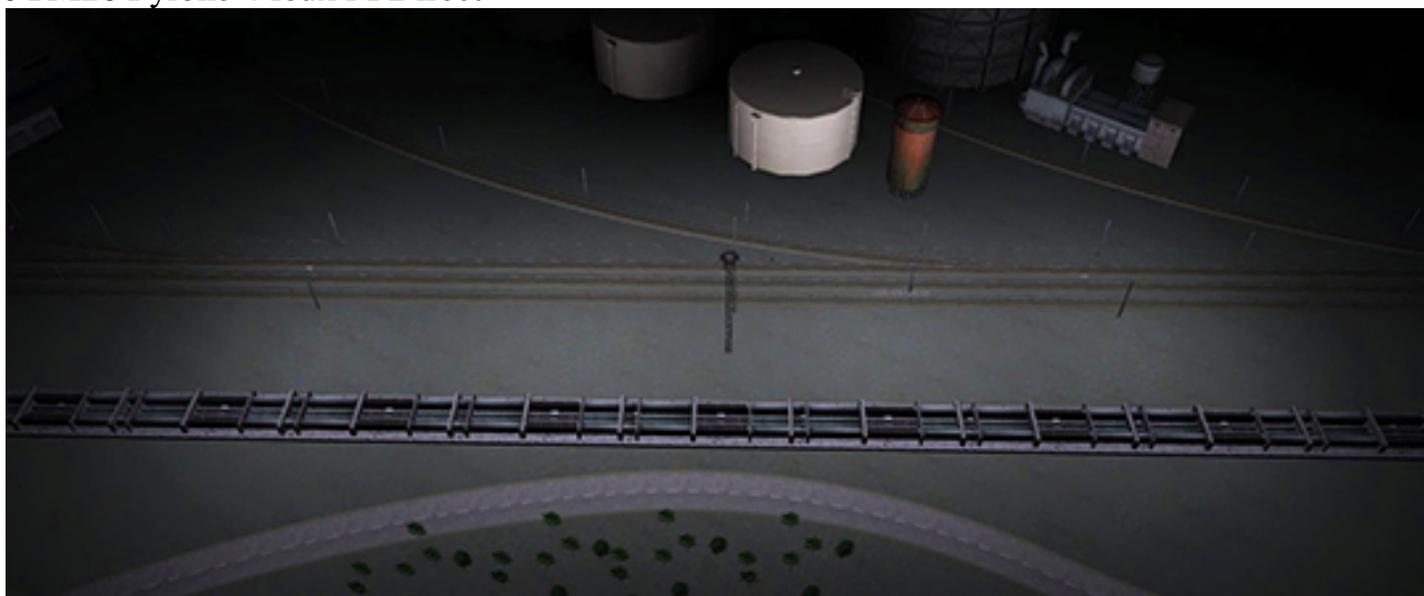
JYM26 Pylône 2 feux M Direct

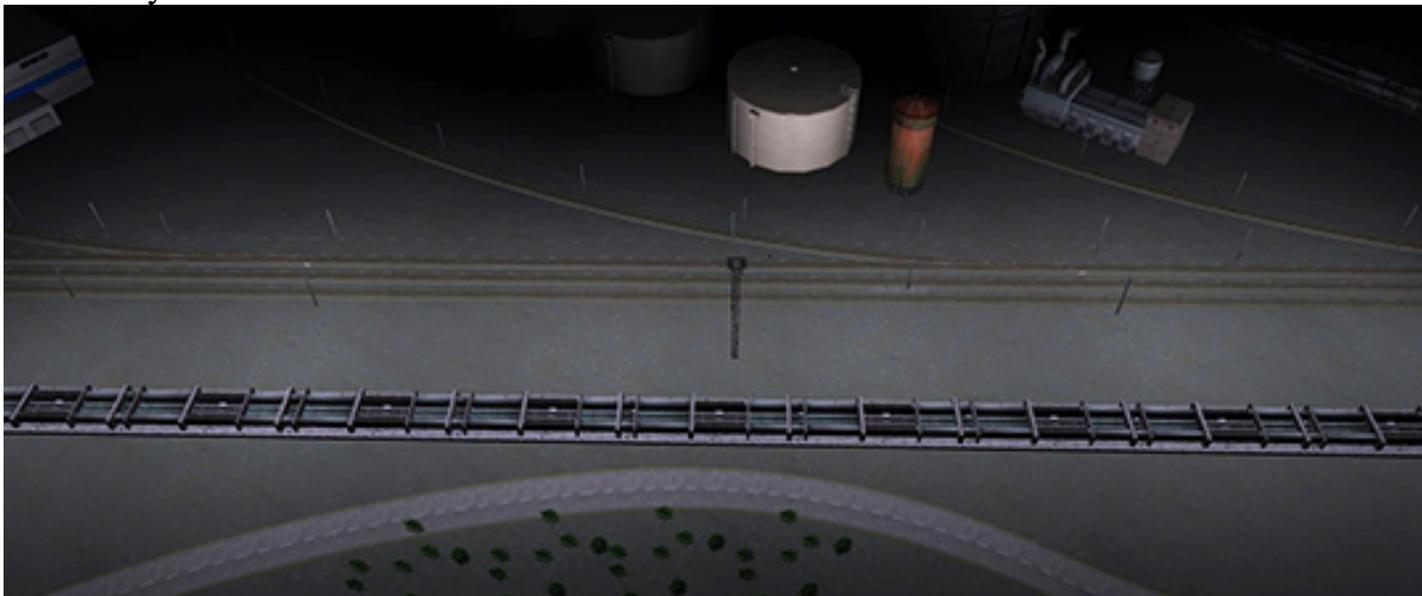


JYM26 Pylône 4 feux M Diffus



JYM26 Pylône 4 feux M Direct





Vous trouverez ces modèles dans la rubrique Divers de l'éditeur de Railworks.



Côté technique....

Railworks ne propose que deux types de source lumineuse. Le "spot" en mode directionnel et le "point" en mode diffusion sur 360°.

Bien, il est évident que la source "spot" avec son faisceau directionnel que l'on peut régler en focale et puissance est toute indiquée pour ce type d'éclairage.... Mais, mais, mais. On est chez Railworks de DTG Kuju, les meilleurs. Et là, oubliez tout de suite ce type de source lumineuse pour vos différents luminaires. Le FPS va descendre au fur et à mesure que vous installerez vos loupiotes. Et une fois votre gare illuminée, vous admirerez votre scénario préféré en super ralenti motion picture. Donc pas de "Spot Blueprint light" qui sera exclusivement réservé à l'éclairage des phares des locomotives.

Il ne nous reste plus que ce "Point Light Blueprint". Une boule lumineuse, qu'il faut, en la plaçant au meilleur endroit, faire croire à une lumière projetée. Exercice difficile et qui ne sera jamais vraiment satisfaisant. Il faudra donc se contenter de ce qui est mis à notre disposition et remballer notre frustration.

Kuju a dit, "Que la lumière soit!"

Bonne utilisation sur vos lignes, bien cordialement,
Jean-Yves MATHIEU.

Installation et utilisation :

L'installation se fait selon vos habitudes, soit avec le programme Utilities.exe de Railworks ou plus simplement en dé-zippant le fichier .rwp directement dans le Dossier Railworks.



Pour pouvoir utiliser les objets du pack dans l'éditeur de lignes de Railworks, vous devez, si ce n'est déjà fait, cliquer sur la petite boîte bleue avec une flèche orange à gauche de l'écran.

Note : Ceci est valable pour tous les packs.

Ensuite, dans la fenêtre qui s'est ouverte à droite, vous cliquez sur la ligne Developer puis sur JYM26. Cette manœuvre n'est à faire qu'une seule fois pour tous les packs du même auteur.



Licence :



Les créations de JYM26 (jean-Yves MATHIEU) sont mises gratuitement à disposition sous un contrat Creative Commons France (CC BY-NC-ND 3.0 FR) selon les conditions suivantes :

- **Attribution** — Vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre.
- Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre.
- **Pas d'Utilisation Commerciale** — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette œuvre, tout ou partie du matériel la composant.
- **Pas de modifications** — Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous n'êtes pas autorisé à distribuer ou mettre à disposition l'œuvre modifiée. L'utilisation de l'œuvre modifiée reste possible à titre privé.

Contrat disponible à l'adresse suivante : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/>
Merci de respecter les conditions d'utilisation.

Nota : L'auteur assure que ce produit, dans son état d'origine, est exempt de tout virus ou malware informatique, mais décline toute responsabilité quand à l'utilisation de ce produit notamment en cas de problème à caractère informatique. N'oubliez pas de faire des sauvegardes avant toute modification importante sur votre ordinateur. Une copie du dossier Assets peut être salutaire.