

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.

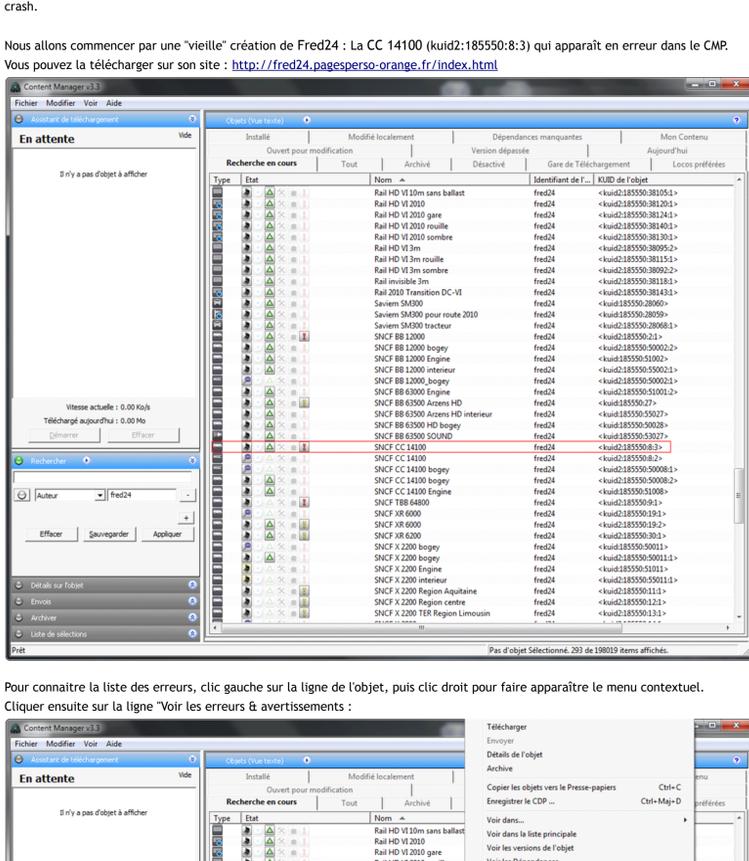
Le maître-mot : **Logique**. Il s'applique à la plupart des cas, même sans grande connaissance de Trainz (je ne suis pas un génie). Vous verrez, enfin, qu'un certain besoin d'Aspirine ou Paracétamol va se faire ressentir avant de finir la lecture de ce tutoriel :-)

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

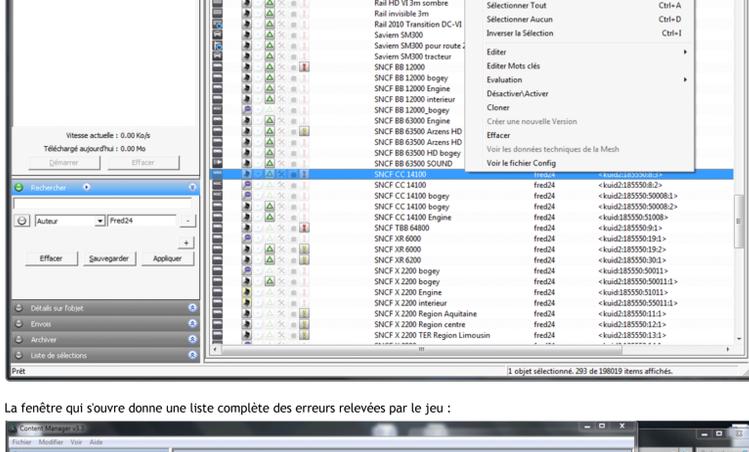
Notez que je commente les procédures en détail, ne connaissant pas votre expérience, un peu façon "pour les nuls". Si vous connaissez certaines manipulations, ayez la patience de survoler en ne notant que ce qui vous intéresse, et en pensant qu'il y a aussi des débutants qui peuvent lire ce tutoriel (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.

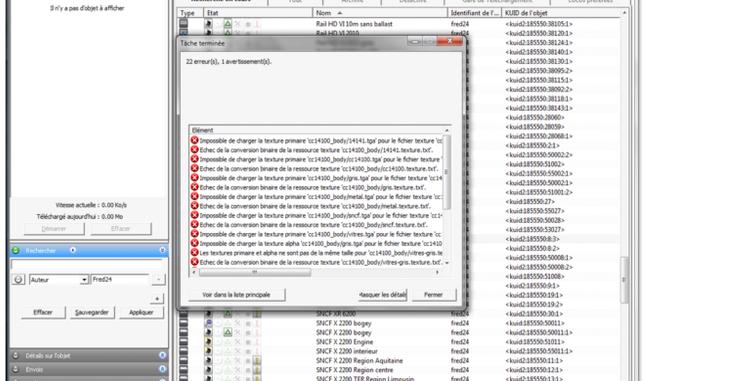
Nous allons commencer par une "vieille" création de Fred24 : La CC 14100 (kuid2:185550:8:3) qui apparaît en erreur dans le CMP. Vous pouvez la télécharger sur son site : <http://fred24.pagesperso-orange.fr/index.html>



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" :

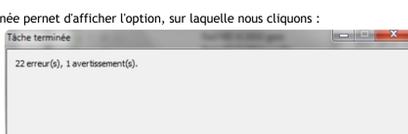


La fenêtre qui s'ouvre donne une liste complète des erreurs relevées par le jeu :



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.texture.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 essaï...

Les numérotations et couleurs des erreurs ne servent que pour le repérage dans ce tutoriel, et n'existent pas dans le CMP.

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

Voilà mon tutoriel "Extraire un élément de TRS" si vous surnez 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 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_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 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.

Nous allons voir que l'icône est devenue inactive par [F], déclenchée par le message de maillage d'ombre.

La CC 14100 de Fred24 est donc revenue à vie.

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 obligation 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).

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
    }
    corona1
    {
      kind "corona"
      att "a.corona1"
      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'attache non listés en erreur ne faisaient pas fonctionner 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
  }
}
```


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 '47f'.
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 édité 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 'anne?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 'anne?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 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 53 (a.passit54) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 54 (a.passit55) dans 'queue/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
 auto-create
 effects
 {
 0
 {
 kind
 att
 texture-kuid
 object-size
 }
 1
 {
 kind
 att
 texture-kuid
 object-size
 }
 2
 {
 kind
 att
 texture-kuid
 object-size
 }
 3
 {
 kind
 att
 texture-kuid
 object-size
 }
 }
 left-passenger-door
 {
 mesh
 anim
 auto-create
 att
 att-parent
 }
 right-passenger-door
 {
 mesh
 anim
 auto-create
 att
 att-parent
 }
 default-night
 {
 mesh
 night-mesh-base
 }
}

Voici la nouvelle organisation :
mesh-table
{
 default
 {
 mesh
 auto-create
 }
 left-passenger-door
 {
 mesh
 anim
 auto-create
 att
 att-parent
 }
 right-passenger-door
 {
 mesh
 anim
 auto-create
 att
 att-parent
 }
 default-night
 {
 mesh
 night-mesh-base
 }
}

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 'anne?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 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 53 (a.passit54) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 54 (a.passit55) dans 'queue/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 'anne?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 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 11 (a.passit12) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 12 (a.passit13) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 13 (a.passit14) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 34 (a.passit35) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 35 (a.passit36) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 36 (a.passit37) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 37 (a.passit38) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 52 (a.passit53) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 53 (a.passit54) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 54 (a.passit55) dans 'queue/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 'anne?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 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 17 (a.passit18) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 18 (a.passit19) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 19 (a.passit20) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 20 (a.passit21) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 21 (a.passit22) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 22 (a.passit23) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 23 (a.passit24) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 24 (a.passit25) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 25 (a.passit26) dans 'queue/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 'anne?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 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 20 (a.passit21) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 21 (a.passit22) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 22 (a.passit23) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 23 (a.passit24) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 24 (a.passit25) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Erreur : Impossible de trouver le point d'attache 25 (a.passit26) dans 'queue/passengers/attachment-points'.
Il manque toutes les textures référencées dans la liste, mais comme le maillage est valide, il va falloir partir à la pêche.
Nous allons la copier, et la coller dans le dossier "z7300a2_body" de notre travail en cours.
Vous allons en faire deux clones, que nous renommerons "digit_5b.tga" et "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'attache signalées en erreur, nous allons aussi effacer la ligne "pentagraph", inutile pour une ressource (sans l'oublier dans la kuid-table).
Nom de la ressource "pentagraph", inutile pour une ressource (sans l'oublier dans la kuid-table), car une erreur kuit:122285:301, qui est intégré sous le nom de "silent enginesound" (en le modifiant ainsi dans la kuid-table), car un remorque ne fait pas de bruit.
Nous compléterons la balise "username" avec "voiture" ou "motrice".

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+G ouvre directement la fenêtre de redimensionnement.
Personnellement, je préfère le faire en l'absence de V2N ou Lanczos, car le résultat me semble plus net, mais c'est une histoire de goût.
Pour le casement "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 bogéys :
**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.
A 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 à prévu la modification suivante : kuid2:XXXXXX:XXXXX:1
A 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 d'icone, en passant de Intégré à Obsolète.

Nous pourrions 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 pourriez réhabiliter la plupart des matériels qui vous ont donné du plaisir dans ces anciennes éditions, ou vous pouvez les essayer dans le version moderne avec laquelle vous débutez.
Il y en a peu d'irré récupérables, 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