

Papy's Bar



Sommaire

- 01 - Présentation**
- 02 - Description**
- 03 - Scénarios**
- 04 - Modifications**
- 05 - Notes de l'auteur**

01 - Présentation

Il existe sur le Forum Francophone de DAN'steph, un orbinaute un peu spécial... Papyref. Si vous faites partie de la communauté francophone, ce pseudo ne vous est certainement pas inconnu.



Cet add-on existe avant tout pour lui. Un cadeau pour le remercier de son aide qu'il apporte à tous les orbinautes.

Car c'est autour de ce fabuleux personnage que le Papy's bar est apparu.

Sur le forum francophone puis sur le site de l'ASV (l'Agence Spatiale Virtuelle Francophone)
"Au Papy's, le bar des pilotes"

Le Papy's bar est le meilleur endroit du système solaire pour se détendre et se restaurer.

Dans les discussions du forum francophone, le Papy's bar revenait donc régulièrement, imaginé comme une station spatiale où tous les orbinautes pouvaient se retrouver après un long vol pour boire un verre. Un paradis qui réchauffe les cœurs des voyageurs égarés !

Le Papy's Bar est maintenant une réalité en l'honneur de Papyref, et pour le bonheur de tous les orbinautes je l'espère ! Le Papy's bar existait bien avant que je ne découvre Orbiter, c'est en relisant les messages du forum francophone que je me suis fait une idée de ça représentation.

Il s'agit encore de mes débuts dans la création d'addons, j'ai essayé de limiter le nombre de polygones du modèle 3d pour que les petites configurations puissent en profiter. Le Papy's bar fait 9958 polygones, quelques textures sont importantes à certains endroits clés.

Merci à toute la communauté d'Orbiter, et spécialement à la communauté francophone pour l'ambiance, la générosité, le soutien et la fraternité qui lie ses membres. Merci à Papyref notre guide.

Bon vol à tous, et à bientôt pour un petit verre au Papy's bar !

Stéphane COLOMBAIN – « Well »

02 - Description

Le Papy's bar c'est avant tout une station orbitale de 800 tonnes !!

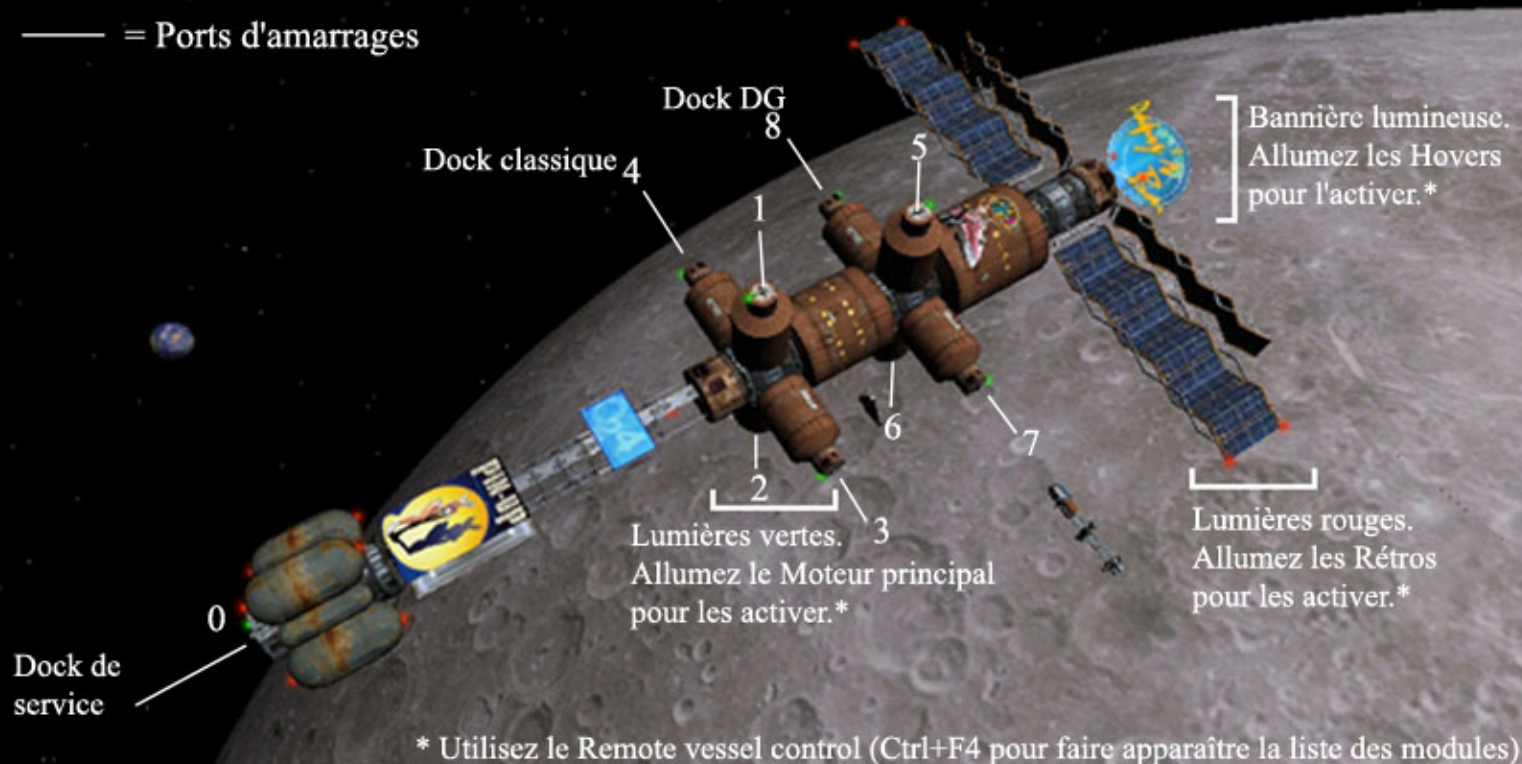
300 tonnes de ferrailles, 300 tonnes de carburant, et 200 tonnes de vivres !

Dans les Gigantesque réservoirs au bout de la structure métallique, il n'y a pas que de l'eau et du carburant cela je peux vous l'assurer !

Le Papy's bar possède une certaine maniabilité, il est possible de l'orienter doucement dans un grincement inquiétant... C'est un gros morceau à manier avec précautions. La station dispose de 4 ports d'amarrages pour DG ou Shuttle-A (en haut), 5 ports d'amarrages classiques (4 au centre et un en bas).

Chaque dock dispose d'une balise XPDR, vous pouvez donc utiliser MFD arrimage (Shift+D) pour faire une approche et un dock parfait ! Choisissez la cible (Shift+T) et indiquez "papybar X". Remplacer simplement le X par le numéro du dock auquel vous souhaitez vous arrimer. Le numéro des docks est indiqué sur le schéma suivant:

— = Ports d'amarrages



Le Cockpit est agrémenté de diverses ambiances sonores, un vrai bar spatial !

Et quand l'heure de la fête a enfin sonné, allumez la bannière lumineuse du Papy's bar pour que l'ambiance soit exceptionnelle. Cela enclenche une musique sympathique.

Vous pouvez modifier la musique par une autre de votre choix, le fichier se trouve dans le répertoire Sound/Vessel/papybar1.wav Renommez la simplement de la même façon.

N'oubliez pas de faire des sauvegardes avant toutes modifications des fichiers d'Origines.

03 - Scénarios

Voici un rapide récapitulatif des scénarios du Papy's bar.

Si vous savez modifier les scénarios d'Orbiter, rien ne vous empêche de mettre le Papy's bar en orbite autour de Jupiter par exemple, un peu d'exotisme ne fait pas de mal ! Je vous conseille les tutos suivants du forum francophone :

4- Structure des fichiers Scénarios pour Orbiter (Mustard)

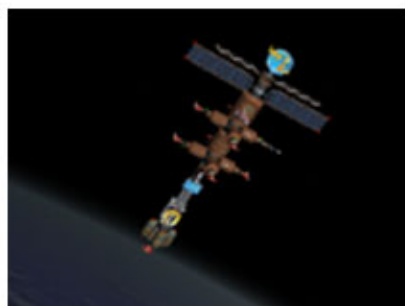
5- Structure des fichiers Scénarios pour Orbiter niveau II (Expert) (Papyref)



En approche du Papy's bar

GL-01 delta glider en approche du Papy's bar.

Un port d'amarrage est déjà sélectionné, réaliser votre approche en vous guidant grâce aux lumières pour évitez de percuter des éléments de la station.



Grande soirée au Papy's bar

Les orbinautes se sont tous donné rendez-vous au Papy's bar pour une soirée qui s'annonce BIG-BANGtesque !

Empruntez un vaisseau pour faire un petit tour



Papy's bar Lune

Le papy's bar est en orbite autour de la lune.

La terre glisse sur l'horizon...

Fly me to the moon....



Papy's bar Terre

Le Papy's bar en orbite autour de la terre.

Le coin le plus réputé de tout le système solaire...?

C'est le Papy's bar bien sur !!



Papy's bar système éteint

Un orbinautes visiblement éméché a éteint tous les systèmes en trébuchant dans un câble.

Utilisez le remote vessel control pour remettre en route les lumières rouges et vertes, ainsi que le panneau lumineux.

04 - Modifications

Il est possible de faire de nombreuses modifications de votre Papy's bar. Cet Add-on utilise le module Spacecraft2 de Vinka, cela ouvre donc de nombreuses possibilités. Les lampes, point de docking, et bannière lumineuse sont par exemple modifiable en taille, position, etc.

Mais le plus intéressant est certainement de changer les textures des panneaux publicitaires. Voici comment procéder :



Exemple de modifications de textures.

Tout d'abord, vous allez avoir besoin de certains logiciels:

Un éditeur d'image tel que Photoshop ou son homologue gratuit Gimp.

Et du convertisseur d'images DXTBmp de Martin Wright, disponible à l'adresse: <http://fly.to/mwgfx>

Bien, commençons par chercher une image qui vous convienne, en faisant une recherche sur google images par exemple...

Rechercher votre image en fonction des proportions approximatives du panneau publicitaire que vous souhaitez modifier. Pour cet exemple je vais modifier le panneau du bas, je recherche donc un format de type poster.

Voila donc mon choix pour cet exemple:



Suite sur la page suivante...

04 - Modifications (suite)

Nous avons donc notre image que nous souhaitons modifier.

Ouvrez votre future texture dans votre éditeur d'images et effectuez une inversion horizontale :



Ne vous inquiétez pas, c'est nécessaire pour que la texture soit dans le bon sens dans Orbiter.

En effet le rendu 3d va projeter la texture sur le modèle qui apparaîtra donc dans le bon sens de visualisation.

Ensuite redimensionnez votre image dans les proportions de la texture. C'est à dire 32x64, 64x128, 128x256 ou 256x512 (ensuite ça commence à devenir trop gros)

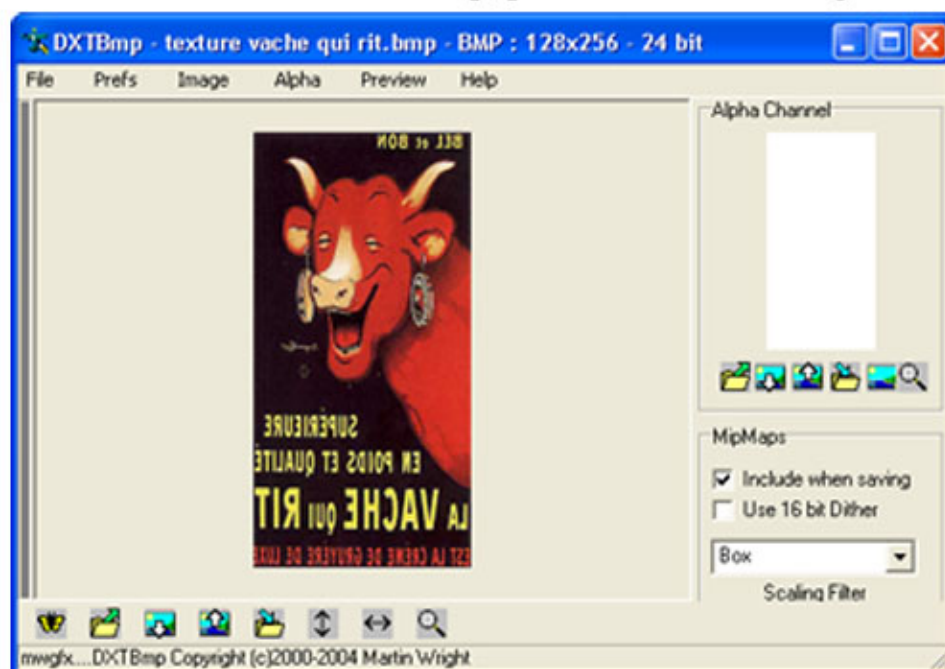


Orbiter a besoin de format précis pour une texture, c'est pour cette raison que l'on doit déformer notre image.

Elle apparaîtra ensuite dans des dimensions correcte car la texture se conformera à l'objet 3d

Enregistrer votre image en .bmp

Maintenant démarrez DXTBmp, puis ouvrez votre image :

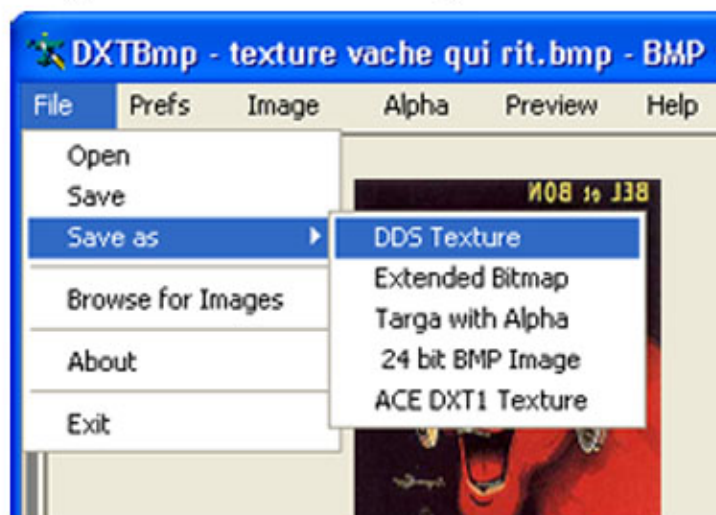


Si vous ne connaissez pas du tout le logiciel DXTBmp, suivez les opérations en images pour convertir votre texture dans le format .dds (Format de texture d'Orbiter)

Suite et fin à la page suivante...

04 - Modifications (suite et fin)

Enregistrez la texture en .dds par le menu File/Save as/DDS Texture:



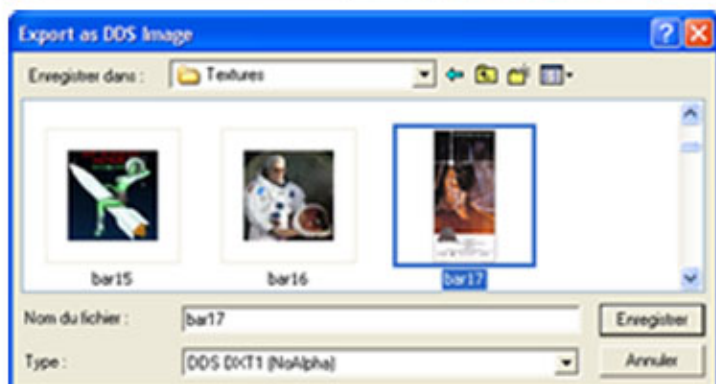
Dans la boîte de dialogue d'Export, aller dans votre répertoire Textures de votre dossier d'installation d'Orbiter.

Indiquez le nom ou cliquez sur la texture du papy's bar que vous souhaitez remplacer, ici il s'agit de la texture "bar17"

Le type de fichier doit être en DDS DXT1 (NoAlpha)

Puis cliquez sur Enregistrer.:

(Attention, ceci remplacera la texture d'origine du Papy's bar)



Voilà, vous avez changé la texture du Papy's bar, démarrer Orbiter pour voir le résultat.

Voici le résultat de cet exemple:

Je peux maintenant être sûr que tout le système solaire va manger de la vache qui rit.

Vous pouvez de cette façon changer la texture de tout les panneaux publicitaires du Papy's bar. Cela fonctionne aussi pour les autres add-ons d'Orbiter, mais l'inversion horizontale n'est pas toujours nécessaire.

Amusez-vous bien !

Merci bien sur à Martin Wright pour le très utile logiciel DXTBmp.

Stéphane Colombain



05 - Notes de l'auteur

Vous voici sur la dernière page de cette petite doc, j'espère avoir été agréable ^^.
Il me semble important avant de vous quitter, de vous signaler quelques plantages aléatoires sur un de mes ordinateurs qui me servent de Test d'add-ons. Je n'ai pas réussi à en trouver la cause, mais je suis quasiment certain qu'il s'agit d'un manque de mémoire. Certaines textures étant assez volumineuse, il est possible que certains d'entre vous rencontrent des problèmes, dans ce cas essayez de baisser la taille des textures ou les ouvrant avec DXTBmp pour les convertir en .bmp, puis avec votre éditeur d'images pour réduire la résolution exemple de 1024x512 à 512x256. Pour enfin les convertir à nouveau en .dds avec DXTBmp (utilisez mon exemple de modification de texture pour vous guidez)
Néanmoins cet add-on à très bien fonctionner sur les autres ordi, avec un bon rendement en FPS. Le Papy's bar possède moins de polygones que la station ISS.



Je pense maintenant vous avoir parlé du principal concernant le Papy's bar, j'espère que cet add-on vous amusera.

Il est temps pour moi de dire MERCI !

Merci à Martin Schweiger pour le fabuleux simulateur spatial Orbiter !

Merci à Papyref pour tellement de choses...

Merci à toute la communauté francophone.

Merci à vous, d'être des orbinautes avant tout.

Et merci à ma famille, et principalement à ma chère compagne d'avoir supporté mon humeur parfois exécrable lors de la réalisation de cet add-on.

Bon vols à tous !

Stéphane Colombain
stephane_colombain@yahoo.fr