



Ultimate Trainz Collection Procédures de Création d'Objets

© Auran Games Pty. Ltd.
January 2003

UTC Content Creation Procedures January 2003
Traduit Par JL BERNARD Juin 2003

ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

PROCEDURES de CREATION

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 – LES BASES 1

INTRODUCTION 1

VUE D'ENSEMBLE 2

QU'EST CE QU'UN KUID? 4

ELEMENT ID 4

LES REGLES DE CREATION 5

CHAPTER 2 - CLASSES ET CODES 6

TRANCHES D'ID DES ELEMENTS 6

CATEGORIE ET CLASSE 7

A MOTIVE POWER 7

B BUILDINGS & STRUCTURES 7

C CABESEE 7

D DEFENCE 7

E ENVIRONMENT 7

F FOLIAGE 7

G GROUND 7

L LIGHT RAIL & MONORAIL 7

M MAINTENANCE OF WAY 8

O ORGANISM 8

P PASSENGER & MAIL CARS 8

R RAILCARS & MULTIPLE UNIT SETS 8

S SPLINES 8

T TRACK 8

V VEHICLES 8

W WAYSIDE 8

X FREIGHT CARS 8

Y MAPS & SCENARIOS 9

Z TRAIN PARTS 9

REGION CODES 10

ERA CODES 12

CHAPTER 3 - CONFIG ET KIND 13

CONFIG.TXT 13

KIND: ENGINE (MOTEUR)14

KIND: BOGEY (BOGIES)19

KIND: TRAINCAR (MATERIEL ROULANT)20

KIND: ENGINESOUND (SONS MOTEUR)22

KIND: HORNSOUND (SONS AVERTISSEURS)23

KIND: INTERIOR (CABINES)24

KIND: PANTOGRAPH (PANTOGRAPHES)26

KIND: WATER (EAU)26

KIND: ENVIRONMENT (ENVIRONNEMENT)26

KIND: MAP (CARTE)27

KIND: GROUNDTEXTURE (TEXTURE DE SOL)27

KIND: SCENERY (ELEMENTS DECOR)28

KIND: TRACK – RAILS 29

KIND: TRACK – ROAD (ROUTE)30

KIND: BRIDGE – BRIDGE (PONT)31

KIND: BRIDGE – TUNNEL 32

KIND: BRIDGE – DOUBLE TRACK (DOUBLE VOIE)33

KIND: MOSPEEDBOARD (SIGNALISATION VITESSE)34

KIND: MOSIGNAL (SIGNAUX)35

SIGNALS (SIGNAUX)35

LIGHTS (FEUX)36

KIND: MOJUNCTION (AIGUILLAGES)37

KIND: MOTURNTABLE (PONT TOURNANT)38

KIND: MOCROSSING (PASSAGES A NIVEAUX)39

KIND: ACTIVITY (SCENARIOS)40

CHAPTER 4 – GUIDES DE MODELISATION ET STRUCTURES FICHIERS 41

SURVOL DE LA STRUCTURE DES DOSSIERS 41

TRAINS 42

ALIAS DE TRAINS 45

BOGIES 46

PANTOGRAPHES 49

SOL 50

TRANSLATIONS 50

ENVIRONNEMENT 51

EAU 51

CIEL 51

DECOR 52

SPLINES 55

VOIES 56

PONT 57

TUNNELS 58

ABORDS DE VOIES 59

CHAPTER 5 – EFFETS PARTICULES ET SCRIPTS 60

FUMEEES 60

AJOUTS DE POINTS DE FUMEE 61

EXAMPLE 1 63

EXAMPLE 2 64

SCRIPTS SONORES65

DIDACTICIEL SCRIPTS 67

CHAPTER 6 – OUTILS ET KUIDS 70

TRAINZ DOWNLOAD STATION 70

TRAINZ CONTENT FOUNDRY 71

AURAN KUIDS 72

TRAINS 72

BOGIES 74

PANTOGRAPHES 75

AVERTISSEUR 75

SONS MOTEUR75

CABINES 75

DONNEES CONDUITE (SPECIF MOTEUR)76

DECOR 77

VOIES 86

SPLINES 88

ABORDS DE VOIE 90

ENVIRONNEMENT 95

PAINTSHED 96

CHAPTER 1 – LES BASES

INTRODUCTION

Bienvenue dans ce document de Procédures de création pour Ultimate Trainz Collection.

Ce document a été réalisé pour les personnes désireuses de créer des éléments supplémentaires pour Trainz ou pour celles qui sont intéressées par une vue des « coulisses », afin de mieux comprendre la façon dont ces éléments sont créés .

Le but de ces lignes est de détailler le cheminement à observer pour créer ses propres éléments « tiers » ou externes, dans le souci de les rendre compatibles avec UTC et les futures versions de Trainz.

Nous demandons donc à tous les créateurs d'objets de fournir un effort particulier pour suivre les procédures de ce document au plus près de leurs directives.

Ce faisant, ils réduiront considérablement un travail de conversion futur et assurerons à leur création un maximum de chances à les voir fonctionner dans les versions futures de Trainz.

Finalement, après réflexion, nous avons décidé de formaliser dans ce document des procédures structurées par opposition à un didacticiel.

Donnant l'importance qu'il sied à une création d'éléments standardisés, nous avons le sentiment que c'est la meilleure façon d'agir pour que les éléments créés répondent à des critères communs répertoriés.

Nous demandons donc que tous les créateurs adoptent sans délai les procédures qui suivent. Pour sa part, Auran s'engage à maintenir ses efforts quant au support à fournir pour leur assurer une compatibilité dans les versions futures de Trainz.

Vous trouverez sur le site de Trainz des fichiers exemples à télécharger compressés au format ZIP.

Ils font référence à la section Intérieurs (cabines) ou Mosignal (Signaux) de ce document.

VUE D'ENSEMBLE

La Création d'éléments nouveaux dans Trainz peut se résumer à un processus en cinq étapes. Toutes ne sont pas obligatoires, trois au minimum le sont :

1: Recherche (Obligatoire)

La recherche est nécessaire pour collationner toutes les informations utiles que vous pourrez trouver sur l'objet que vous voulez créer. Cette recherche couvre tous les aspects des informations à accumuler : spécifications techniques, photos, illustrations ou déplacement personnel pour voir l'objet à créer.

2: Créer un fichier .PM or .IM (Optionnel)

Un fichier PM (extension .PM) est un fichier de maillage progressif. PM est une abréviation pour « Progressive Mesh ».

Un fichier IM (extension .IM) est un fichier de maillage indexé.

Ces fichiers sont créés par les outils de modélisation 3D « 3D Studio Max » ou « Gmax » auxquels ont ajouté le module d'exportation Auran Jet. (Plug-in Auran Jet).

Tous les fichiers qui ont les extensions .PM ou .IM sont donc respectivement des fichiers de modèles à maillage progressif ou indexé.

Gmax est un programme créé par Discreet. C'est la version spécifique de développement des jeux de leur très populaire programme « 3D Studio Max ».

Gmax est inclus dans le CD de Trainz et peut être librement téléchargé à partir du site Web de Discreet.

Dans le but d'utiliser Gmax avec Trainz, vous aurez aussi besoin de télécharger le pack de création disponible sur le site Trainz d'Auran. (Content creation Pack)

Ce pack s'installe dans Gmax et rend ce programme capable d'exporter les modèles créés au format PM ou IM pour leur utilisation dans Trainz.

Bon, qu'est-ce que Gmax ?

Gmax est un outil de création 3D qui vous permettra de créer des objets tels que des locomotives, des parties de matériels roulant, des accessoires de décor ou de voies.

C'est un programme assez complexe, et vous devez vous attendre à une période d'apprentissage plus ou moins longue dans laquelle vous devrez vous plonger.

En contrepartie, les bénéfices de cet investissement peuvent être importants, et si vous décidez de vous lancer dans cette expérience, vous serez capable certainement de créer de véritables petits chefs d'œuvre !

3: Créer des textures (Optionnel)

Créer des textures pour vos objets est une part très importante du processus de création.

Faire de bonnes textures est l'une des choses la plus difficile, qui fait la différence entre un bon modèle et un Grand modèle.

Les textures de Trainz sont créées à partir de n'importe quel programme de dessin 2D externe, comme Photoshop ou Paintshop Pro.

Si votre budget est serré, je vous suggère Paint Shop Pro.

Photoshop est plus puissant mais aussi plus cher !

4: Créer un fichier de configuration (Obligatoire)

Chaque élément créé pour Trainz possède ce que l'on appelle un fichier de configuration. (Config.txt)

C'est un fichier texte lisible qui réside dans le même répertoire où se trouve l'élément qui lui correspond.

Dépendant de l'élément qui l'accompagne, la nature de cet élément conditionne le contenu du texte du fichier de configuration.

Mais ce fichier de configuration contient toujours une description de l'élément et un KUID.

(Un KUID est défini un peu plus bas dans ce document).

Les éléments créés pour Trainz sont toujours rangés dans des groupes appelés « KIND ».

Le KIND définit un type d'élément qui a certaines propriétés propres reconnues dans Trainz.

Par exemple un type de KIND est « TRACK » (voie) : Trainz comprend que les éléments de ce type sont utilisés pour véhiculer les locomotives ou le matériel roulant.

D'autres « KIND » sont décrits plus loin dans ce document.

5: Envoyer vos créations à la Download Station d'Auran (Obligatoire)

Auran a édité un produit appelé 'Content Dispatcher' (localisation par défaut: C:\Program Files\Auran\Trainz\).

C'est une application indépendante que les créateurs utilisent pour compacter leurs éléments avant de les envoyer chez Auran.

Content Dispatcher est une application très utile dans laquelle un contrôle d'erreur automatique est implémenté et qui simplifie votre envoi.

Pour faire simple, Content Dispatcher « comprend » la façon dont Trainz travaille et ainsi est capable de détecter un certain nombre d'erreurs usuelles commises lors de la préparation de vos éléments à leur utilisation.

Il est aussi capable de mettre en exergue certaines erreurs du config.txt : c'est pourquoi nous recommandons expressément son utilisation dans la finalisation de vos créations. Dès lors que la Download Station d'Auran suppose que l'envoi qu'il reçoit a été compacté avec Content Dispatcher, l'utilisation d'un autre outil peut entraîner des erreurs d'identification de votre envoi ou de son interprétation.

Le Content Dispatcher englobe un certain nombre d'informations dans le compactage de votre envoi qui sont nécessaires à la Download Station.

Ne pas utiliser cet outil provoquera presque tout le temps un envoi générateur d'erreurs et votre élément ne pourra pas être localisé ou présentera peut-être des erreurs d'informations vitales de parenté.

Le terme « parenté » est un terme général pour décrire la hiérarchie qui lie certains éléments entre eux, comme une arborescence généalogique par exemple.

Ainsi, en terme de réponse à une information de parenté, les lignes de la section Obsolete-Table d'un config.txt peuvent être essentielles.

Cette table est vue par la Download Station au moment de votre envoi, dès sa réception et entraîne un traitement spécifique.

Cette table indique par exemple l'ancien KUID de la Locomotive que vous êtes en train de renvoyer après une modification de votre part pour la remplacer.

Les entrées concernées dans un Config.txt pourraient avoir cette forme :

```
Kuid <KUID :12134 :5678>
Obsolete-table {
0 <KUID :1234 :5677>
}
```

Cette entrée indique à la DS que votre nouvelle version de loco (KUID :1234 :5678) remplace l'ancienne (KUID :1234 :5677).

À l'interprétation de cela, la DS détruit l'ancienne version mais conserve un index de celle-ci. Tous les appels à l'ancienne version seront ainsi redirigés vers la nouvelle...

QU'EST-CE QU'UN KUID?

Un KUID est un numéro de série alloué à CHAQUE élément créé pour Trainz et qui pourrait être comparé à un code-barre.

Un KUID prend la forme de deux nombres séparés par deux points. Par exemple 98765 :43210.

USER ID : IDENTIFIANT UTILISATEUR

Le nombre à GAUCHE des deux points dans le KUID est le USER ID du créateur. C'est le même nombre que vous entrez dans Trainz quand il vous demande votre USER ID et le même que vous avez obtenu en vous enregistrant sur « Planet Auran » dans le site de Trainz.

En fait, chaque membre de la communauté de Trainz qui est membre de Planet Auran possède son propre USER ID.

Vous pourriez cependant invoquer que vous n'avez pas besoin d'un USER ID si vous n'avez pas l'intention de créer un objets. 5comme une loco par exemple...).

Hé bien, si vous créez une carte et que, à un moment, vous voulez la partager ou l'envoyer à vos amis ou à d'autres membres de la communauté, vous en aurez besoin, car alors vous faites partie des créateurs d'éléments pour Trainz.

CONTENT ID : IDENTIFIANT ELEMENT

Le nombre à DROITE des deux points est le CONTENT ID.

C'est un nombre que le créateur assigne à son élément et qui lui est unique.

Les seules occasions où vous n'aurez pas à assigner un KUID à des créations sont lors de sauvegardes de cartes ou lors d'exportation à partir de PAINTSHED.

Dans ce cas, l'allocation de ce nombre est faite automatiquement pour vous à partir d'une tranche numérotée de 100.000 ou au-delà.

Les nombres en_dessous, sont donc réservés à la communauté des créateurs et attribués par eux à leurs créations selon des modalités et des tranches numériques que nous verrons plus loin dans ce document .

CREATION D'OBJETS : CE QU'IL FAUT ET NE FAUT PAS FAIRE ...

IL FAUT..

- Utiliser le content Dispatcher d'Auran (CD) pour assembler et télécharger vos créations vers la « Download Station » d'AURAN. Le Format Custom Dispatcher est partie intégrante des futures versions de Trainz et ne pas l'utiliser risque de rendre vos création inutilisable une fois que Trainz sera capable d'interroger directement la Download Station.(DS)
- S'assurer que chaque et toutes les versions de votre création sont bien ainsi complétées et téléchargées sur la DS
- S'assurer que vous utilisez un nouveau KUID pour chaque version de votre création. Même si vous faites une modification mineure, chaque fois que vous télécharger tout ou partie de vos créations est téléchargée vers la DS, vous devez lui attribuer un nouveau KUID.
- S'assurer que pour chaque nouvelle version d'objet que vous avez créé vous avez aussi inclus la référenvce aux versions précédentes en utilisant la zone du mot-clé « obsoletes » dans le config.txt de l'objet créé. C'est en effet nécessaire pour permettre aux utilisateurs de versions plus anciennes de localiser la nouvelle version de votre travail. Ce mot-clé est utilisé par l'index de la DS pour que les systemes d'automatisation de téléchargement de Trainz puissent fonctionner. Si vous oubliez ces renseignements, vous provoquerez l'annihilation de cette fonction et rendrez plus difficile, voire impossible, la localisation d'une nouvelle version de votre objet pour les autres utilisateurs.

IL NE FAUT PAS...

- Extraire les données des fichiers d'extension .JA livrés par Auran. Ce procédé n'est pas supporté par Auran et les créations issues de fichiers ainsi extraits ne pourront vraisemblablement plus fonctionner dans les versions futures de Trainz.
- Créer ou utiliser des utilitaires tiers qui modifient des fichiers de créations existantes directement. Si vous faites cela dans l'idée par exemple de solutionner un problème sur un fichier, la meilleure approche consiste à assembler et télécharger une nouvelle version avec CD vers la DS.

CHAPITRE 2 - CLASSES ET CODES

>>> NOTE IMPORTANTE :

Utiliser toujours un nouveau CONTENT ID pour tout nouvel élément.

Pour Chaque nouvelle version d'un élément, assurez-vous que vous attribuez un nouveau CONTENT ID et que vous avez utilisé la section obsolete-table de son config.txt.

TRANCHES DES CONTENT ID A UTILISER SELON LE TYPE D'ELEMENTS :

Les types anglo-saxons sont conservés car utilisés tels quels par Trainz (Config.txt, Surveyor,) : traduction si nécessaire après la virgule...

1 to 9999 Locomotives

(Nous suggérons l'emploi de l'immatriculation réelle de la loco si c'est possible)

10000-14999 Passenger cars, voitures passagers

15000-19999 Freight cars, marchandises

20000-20999 Routes

(Utilisez seulement ces nombres si vous désirez sur numéroté ceux attribués automatiquement par Trainz dans Surveyor, lors de la création des cartes))

21000-21999 Textures

22000-22999 Foliage , végétation

23000-23999 Signposts , signaux autres que ceux ferroviaires

24000-24999 Signalling , signalisation ferroviaire

25000-25999 Buildings residential, constructions résidentielles, habitations

26000-26999 Buildings commercial, immeubles commerciaux, magasins

27000-27999 Buildings industrial, immeubles industriels, usines

28000-28999 Buildings railroad, immeubles ferroviaires

29000-29999 Transportation land, transport. terrestre(objets en mouvement seulement)

30000-30999 Transportation sea , transport maritime (idem)

31000-31999 Transportation air, transport aérien (idem)

32000-32999 Bridges , ponts

33000-33999 Tunnels

35000-35999 People, gens

36000-36999 Animals, animaux

37000-37999 Splines, objets extensibles (routes, lignes à hautes tension, clotures)

38000-38999 Rails

39000-39999 Buildings civil, immeubles publiques (Commissariat, Hopital etc...)

40000-40999 Buildings military, immeubles militaires

41000-49999 Reserved >>> Réserve à de futures allocations : NE PAS UTILISER

50000-50999 Bogies/Trucks, Bogies

51000-52999 Enginespec, Spécifications des moteurs traction

53000-53999 Enginesound, Sons de moteur

54000-54999 Hornsound, sons d'avertisseur

55000-56999 Interior, cabine

57000-57999 Pants, Pantographes

58000-58999 Public Fun Places, Lieux de divertissement ou de jeu (Stade, Autodrome, Parc d'attraction etc...)

60000-99999 Divers : A utiliser pour les objets n'entrant pas dans une catégorie déjà énumérée.

100000+ NE PAS UTILISER : nombres alloués par Trainez automatiquement .

SYNTAXE KUID

kuid <KUID:xxxxx:yyyyyy>

Le xxxxx est votre USER ID.

Le yyyyyy est le CONTENT ID de l'élément que vous avez créé.

CLASSE DE CATEGORIE

Cette classification est ajoutée dans le config.txt des éléments. Elle entre dans un système de standardisation exprimant les divers types de matériels ou de structures selon leur domaine. Les futures versions de Trainz utiliseront ce code. Les utiliser dès maintenant est donc judicieux.

Ces classes sont : (Traduction française après la virgule)

Class "A" Motive Power , (matériel de traction)

Class "B" Buildings and Structures , (Immeubles et constructions)

Class "C" Caboose, fourgons

Class "D" Defence , Défense

Class "E" Environment, Environnement

Class "F" Foliage, Végétaux

Class "G" Ground, Sol

Class "L" Light Rail & Monorail, Monorail, autorail

Class "M" Maintenance Of Way, Maintenance de la voie

Class "O" Organism, Etat

Class "P" Passenger & Mail Cars, Passagers et poste

Class "R" Railcars & Multiple Unit Sets, articulés et unités multiples

Class "S" Splines

Class "T" Track, voies

Class "V" Vehicles, véhicules

Class "W" Wayside, abords de voie

Class "X" Freight Cars, wagons

Class "Y" Maps and Scenarios, cartes et scénario

Class "Z" Train Parts, parties de locos

Chaque catégorie est subdivisée en sous catégories. Choisissez les codes les plus appropriés à votre élément.

Les classes sont indiquées dans le config.txt pour chaque élément comme suit :

category-class xxx

xxx est le code de classe

Choisir un code de classe correct est important pour le futur, afin de permettre le choix par exemple de matériel dans Conducteur ou My Collection à partir de ces critères.

Voici les sous-catégories...

A MOTIVE POWER

AA Electric Multi-current

AC AC Electric

AD DC Electric

AE Experimental or Special

AG Gas Turbine

AH Diesel Hydraulic

AL Diesel & Diesel Electric

AM Mammal

AS Steam Loco & Tender

AT Steam Tank

B BUILDINGS & STRUCTURES

BC Commercial

BI Industrial

BH Home & Residential

BR Railway

BS Special (l.e. military)

BT Traffic & Streetscape

BU Utility (incl. Civil buildings)

C CABEESE

CB Brake van

CC Caboose

D DEFENCE

DA Military motive power

DE Military experimental & special vehicles

DP Military equipment - lab & personnel
vehicles

DX Military equipment - freight

E ENVIRONMENT

ES Sky

EW Water

F FOLIAGE

FC Cactii

FF Flowers

FO Orchards & Crops

FS Shrub

FT Trees

G GROUND

GA Arid

GL Lush

GS Seasonal

L LIGHT RAIL & MONORAIL

LS articulated train sets

LT trolleys, trams & streetcars

LM monorail vehicles

M MAINTENANCE OF WAY

MA Camp vehicles

MB Ballast cars

MC Cranes/lifting

MD Diagnostic vehicles (e.g. dynamometer)

ME Instructional vehicles

MF Fire vehicles

MI Inspection vehicles

MT Track vehicles (e.g. tamper)

MP Snow ploughs

MS Section cars (e.g. fairmont)

MX Freight equipment (for MoW traffic)

MW Weed spray

O ORGANISM

OA Animal Kingdom

OH Human

P PASSENGER & MAIL CARS

PA Suburban/short haul (no W.C.)

PB Baggage cars

PC Coach/chair cars

PD Dome cars

PH Bar/cafeteria cars
PL Lounge cars
PM Mail cars
PO Observation cars
PP Power cars
PR Buffet/dining/restaurant cars
PS Sleeping cars
PU Special cars (e.g. Gaming Cars)
PV Private cars
PX Composite passenger cars

R RAILCARS & MULTIPLE UNIT SETS

RA AC electric
RC DC electric
RD Diesel & diesel electric
RH Diesel hydraulic
RP Petrol
RS Steam

S SPLINES

SF Fences
SR Roads
SP Platforms
SS Structure
SV Vegetation

T TRACK

TB Bridge
TR Rails
TT Tunnel

V VEHICLES

VA Air
VL Land
VS Sea

W WAYSIDE

WA Signalling
WS Trackside signage
WX Accessories

X FREIGHT CARS

XA Auto transporter

XAA Open sides
XAB Auto box car

XB Box car/covered van

XBD Dangerous goods
XBG General service
XBI Insulated

XF Flat

XFA articulated
XFC Intermodal
XFD depressed center
XFH heavy duty
XFM general service

XG Gondola/open wagon

XGB Bottom dumping
XGC Combination bottom/end/side dumping
XGE End dumping
XGR Rotary dumping
XGS Side dumping
XGT Covered

XH Hopper

XHB Bottom dumping
XHC Combination bottom/end/side dumping
XHE End dumping
XHR Rotary dumping
XHS Side dumping
XHT Covered

CHAPTER 2 - CLASSES AND CODES

UTC Content Creation Procedures January 2003 9

UTC Content Creation Procedures 9

XI Foundry

XIB Bottle/torpedo cars
XIT Tipper/slag cars

XL Livestock

XLA Single deck
XLC Multiple deck and convertible
XLH Horse box

XR Refrigerated

XRI Ice chilled
XRM Mechanically chilled

XS Special

XSN Novelty
XSU Unclassified

XT Tanker

XTA Domeless
XTS Single dome
XTM Multiple dome

XV Ventilated car/louvred van

XVG General service
XVP Produce service

Y MAPS & SCENARIOS

YM Map
YS Scenario

Z TRAIN PARTS

ZB Bogie/Truck
ZE Enginespec
ZH Hornsound
ZI Interior
ZP Pantographs
ZS Enginesound

CODES PAYS

Ces codes sont à porter dans le config.txt sur une ligne unique ou sous plusieurs lignes suivant les pays concernés par l'élément.

Par exemple une loco disponible aux USA et au Canada aura deux lignes :

category-region-0 US
category-region-1 CA

Le premier pays est toujours spécifié avec une ligne commençant par category-region-0, les entrées suivantes sont incrémentées en suivant, en portant autant de lignes que nécessaire...

>>> Note Importante : ne suitez pas un code ! Par exemple spécifier un code pays tel que category-regiob-0 FR et puis category-region-2 BE provoquerait une erreur de lecture ou une omission du deuxième pays !

Les CODES PAYS qui sont reconnus par Trainz sont les suivants :

AD Andorra
AE United Arab Emirates
AF Afghanistan
AG Antigua and Barbuda
AI Anguilla
AL Albania
AM Armenia
AN Netherland Antilles
AO Angola
AQ Antarctica
AR Argentina
AS American Samoa
AT Austria
AU Australia
AW Aruba
AZ Azerbaidjan
BA Bosnia-Herzegovina
BB Barbados
BD Bangladesh
BE Belgium
BF Burkina Faso
BG Bulgaria
BH Bahrain
BI Burundi
BJ Benin
BM Bermuda
BN Brunei Darussalam
BO Bolivia
BR Brazil
BS Bahamas
BT Buthan
BV Bouvet Island
BW Botswana
BY Belarus
BZ Belize
CA Canada
CC ocos (Keeling) Isl.
CF Central African Rep.
CG Congo
CH Switzerland
CI Ivory Coast
CK Cook Islands
CL Chile
CM Cameroon
CN China
CO Colombia
CR Costa Rica
CS Czechoslovakia
CU Cuba
CV Christmas Island
CY Cyprus
CZ Czech Republic
DE Germany
DJ Djibouti

DK Denmark
DM Dominica
DO Dominican Republic
DZ Algeria
EC Ecuador
EE Estonia
EG Egypt
EH Western Sahara
ES Spain
ET Ethiopia
FI Finland
FJ Fiji
FK Falkland Isl.(Malvinas)
FM Micronesia
FO Faroe Islands
FR France
GA Gabon
GB Great Britain
GD Grenada
GE Georgia
GH Ghana
GI Gibraltar
GL Greenland
GP Guadeloupe (Fr.)
GQ Equatorial Guinea
GF Guyana (Fr.)
GM Gambia
GN Guinea
GR Greece
GT Guatemala
GU Guam (US)
GW Guinea Bissau
GY Guyana
HK Hong Kong
HM Heard & McDonald Isl.
CHAPTER 2 - CLASSES AND CODES
UTC Content Creation Procedures January 2003 11
UTC Content Creation Procedures 11
HN Honduras
HR Croatia
HT Haiti
HU Hungary
ID Indonesia
IE Ireland
IL Israel
IN India
IO British Indian O. Terr.
IQ Iraq
IR Iran
IS Iceland
IT Italy
JM Jamaica
JO Jordan
JP Japan
KE Kenya
KG Kirgistan Ex-USSR

KH Cambodia
KI Kiribati
KM Comoros
KN St.Kitts Nevis Anguilla
KP Korea (North)
KR Korea (South)
KW Kuwait
KY Cayman Islands
KZ Kazakhstan
LA Laos
LB Lebanon
LC Saint Lucia
LI Liechtenstein
LK Sri Lanka
LR Liberia
LS Lesotho
LT Lithuania
LU Luxembourg
LV Latvia
LY Libya
MA Morocco
MC Monaco
MD Moldavia Ex-USSR
MG Madagascar
MH Marshall Islands
ML Mali
MM Myanmar
MN Mongolia
MO Martinique (Fr.)
MR Mauritania
MS Montserrat
MT Malta
MU Mauritius
MV Maldives
MW Malawi
MX Mexico
MY Malaysia
MZ Mozambique
NA Namibia
NC New Caledonia (Fr.)
NE Niger
NF Norfolk Island
NG Nigeria
NI Nicaragua
NL Netherlands
NO Norway
NP Nepal
NR Nauru
NT Neutral Zone
NU Niue
NZ New Zealand
OM Oman
PA Panama
PE Peru
PF Polynesia (Fr.)
PG Papua New Guinea

PH Philippines
PK Pakistan
PL Poland
PM St. Pierre & Miquelon
PN Pitcairn
PT Portugal
PR Puerto Rico (US)
PW Palau
PY Paraguay
QA Qatar
RE Reunion (Fr.)
RO Romania
RU Russian Federation Ex-USSR
RW Rwanda
SA Saudi Arabia
SB Solomon Islands
SC Seychelles
SD Sudan
SE Sweden
SG Singapore
SH St. Helena
SI Slovenia
SJ Svalbard & Jan Mayen Is
SK Slovak Republic
SL Sierra Leone
SM San Marino
SN Senegal
SO Somalia
SR Suriname
ST St. Tome and Principe
SU Soviet Union
SV El Salvador
SY Syria
SZ Swaziland
TC Turks & Caicos Islands
TD Chad
TF French Southern Terr.
TG Togo
TH Thailand
TJ Tajikistan Ex-USSR
TK Tokelau
TL East Timor
TM Turkmenistan Ex-USSR
TN Tunisia
TO Tonga
TR Turkey
TT Trinidad & Tobago
TV Tuvalu
TW Taiwan
TZ Tanzania
UA Ukraine
UG Uganda
UK United Kingdom
UM US Minor outlying Isl.
US United States
UY Uruguay

UZ Uzbekistan Ex-USSR
VA Vatican City State
VC St.Vincent & Grenadines
VE Venezuela
VG Virgin Islands (British)
VI Virgin Islands (US)
VN Vietnam
VU Vanuatu
WF Wallis & Futuna Islands
WS Samoa
YE Yemen
YU Yugoslavia
ZA South Africa
ZM Zambia
ZR Zaire
ZW Zimbabwe

CODES EPOQUE

Les codes « époque » sont indiqués dans le config.txt en ligne simple ou multi-lignes selon les besoins. Ce code sera un critère supplémentaire de sélection dans les futures versions de Trainz. Les éléments existant sur diverses époques ou décennies voient celles-ci déclinées une à une sur des lignes séparées. Par exemple, une locomotive disponible entre les années 1960 et 1970 verra les codes spécifiés comme suit :

category-era-0 1960s

category-era-1 1970s

Comme pour les codes pays, le premier code est spécifié à zéro :

Category-era-0 1960s

Les suivants sont incrémentés à la suite....

>>>> Note : Comme pour les pays, prenez garde de bien incrémenter à la suite les différents codes sans sauter une position....!

Les CODES EPOQUE qui sont reconnus dans Trainz sont les suivants :

1800s

1810s

1820s

1830s

1840s

1850s

1860s

1870s

1880s

1890s

1900s

1910s

1920s

1930s

1940s

1950s

1960s

1970s

1980s

1990s

2000s

2010s

CHAPITRE 3 – « CONFIG » ET « KIND »

Note : la « Kuid-table » doit être incluse lorsque le config.txt référence des éléments additionnels comme les bogies, ou un type de pantographe. La Download Station, dans ce cas, effectue une recherche et les éléments trouvés correspondant sont ainsi ajoutés au paquet téléchargé.

CONFIG.TXT

Chaque élément que vous créez doit obligatoirement être accompagné d'un fichier nommé Config.txt. Ce fichier est un simple fichier texte qui est utilisé pour décrire à Trainz ledit élément.

Le contenu d'un tel fichier pourrait ressembler à ceci :

Le texte bleu indique les étiquettes ou lignes nécessaires

Les vertes celles qui sont facultatives.

```
kuid <KUID:1234:5678>
kuid-table {
0 <KUID:1234:6000>
1 <KUID:1234:6001>
}
obsolete-table {
0 <KUID:1234:5676>
1 <KUID:1234:5677>
}
username My Locomotive
description "This is an example Asset.
Note that you can have multiple lines but
no double quote characters in here. Trainz
automatically wraps this text."
region Australia
trainz-build 1.5
kind engine
category-class AD
category-region-0 US
category-region-1 UK
category-region-2 AU
category-era-0 1960s
category-era-1 1970s
author Greg Lane
organisation Trainz Thingz
contact-email helpdesk@auran.com
contact-website http://www.auran.com
```

Analyse du Config.txt :

kuid

Identifiant unique de cet élément. Toute version ultérieure de cet élément DOIT avoir un KUID différent. Le KUID contient l'information de base du créateur. (USER ID)

kuid-table

Une liste des KUIDS des éléments externes requis pour que cet objet fonctionne correctement.

obsolete-table

Historique de cet élément. Chaque KUID ici indique le numéro d'une ancienne version de cet élément.

S'il s'agit de la première version, indiquer comme suit :

```
obsolete-table {  
}
```

username

Le nom lisible de cet élément..

description

La description multi-lignes lisible de cet élément..

region

Le pays de cet élément. Code fourni par Auran.

trainz-build

Le numéro de version de Trainz, pour laquelle cet élément a été créé.

kind

Le type d'élément. Doit être l'un de ceux préconisé par Auran

category-class

Le Code de classe catégorie de cet élément. Les classes sont uniques pour un même type d'élément.

category-region-0

Une liste de codes pays ou de groupe de pays. Les codes commencent à category-region-0 et continuent category-region-1, etc. un code par ligne et étiquette.

category-era-0

Liste des codes « époques », démarrant à category-era-0 et continuant category-era-1, etc. Un code par ligne/étiquette.

KIND (Config.txt variables)

KIND: ENGINE

Localisation du fichier - \Trainz\Engines\

Paramètres des performances des locomotives...(c-a-d spécifications techniques simplifiées des conditions de conduite et traction)

Config.txt :

kuid <KUID:-1:42004202>

kind engine

rem F7 Generic Engine

flowsize {

trainbrakepipe 170000

epreservoirpipe 0.1

no3pipe 0.1

no4pipe 0.1

auxreservoirvent 0.1

auxreservoir_no3 0.1

auxreservoir_trainbrakepipe 0.1

autobrakecylindervent 0.1

auxreservoir_autobrakecylinder 0.1

equaliser_mainreservoir 0.06

equaliservent 0.06

equaliserventhandleoff 0.1

equaliserventemergency 0.1

no3pipevent 1.5

no3pipe_mainreservoir 0.1

compressor 10

trainbrakepipe_reservoir 1

trainbrakepipevent 0.06

no3pipe_autobrakecylinder 0.1

epreservoirpipe_autobrakecylinder 0.1

mainreservoir_ep 0.1

vacuumbrakepipe 0.1

vacuumbrakepipereleasevent 0.1

vacuumbrakepipevent 0.1

vacuumbrakereservoir_vacuumbrakepipe

0.1

vacuumbrakecylinder_vacuumbrakepipe

0.1

highspeedexhauster_vacuumbrakepipe 0.1

}

volume {

scale 1

trainbrakepipe 0.2

epreservoirpipe 0.2

no3pipe 0.2

no4pipe 0.2

auxreservoir 0.0384678

autobrakecylinder 0.00969387

vacuumbrakepipe 0

vacuumbrakereservoir 0

vacuumbrakecylinder 0

mainreservoir 0.9

equaliser 0.5

independantbrakecylinder 0.0103239

}

pressure

{

scale 1

compressor

0.00946941

```
mainreservoir
0.00946941
highspeedexhauster 0
brakepipe 0.00665741
brakeinitial 0.00609501
brakefull 0.00504051
indbrakefull 0.00504051
trainbrakepipe_start 0.00504051
epreservoirpipe_start 0
no3pipe_start 0
no4pipe_start 0
auxreservoir_start 0.00504051
autobrakecylinder_start 0.00507566
vacuumbrakepipe_start 0
vacuumbrakereservoir_start 0
vacuumbrakecylinder_start 0
mainreservoir_start 0.00806341
equaliser_start 0.00504051
independantbrakecylinder_start
0.00507566
}
mass {
scale 1
fuel 6.2156e+006
}
motor {
resistance 1.7
adhesion 2.5
maxvoltage 600
maxspeed 40
brakeratio 55000
max-accel
3500
max-decel
9000
axle-count 4
surface-area 80
moving-friction-coefficient .03
air-drag-coefficient .00017
}
throttle-power
{
0 {
0 0
}
1 {
0 30
5 25
10 15
12 0
}
2 {
0 55
5 48
10 40
15 30
30 10
}
3 {
0 100
5 70
```

```
10 55
15 50
30 10
}
4 {
2 150
5 80
10 60
15 55
30 10
}
5 {
0 200
5 150
10 80
15 65
30 10
}
6 {
0 231
5 180
10 120
15 90
30 20
}
7 {
0 260
5 220
10 200
15 110
30 20
}
8 {
0 300
3.5 250
5 190
10 160
20 120
30 110
35 140
44 20
}
}
dynamic-brake
{
0 {
0 0
}
1 {
1.333 0
2 30
5 25
10 15
12 0
}
2 {
1.333 0
3 50
10 35
14 20
15 0
```



```

}
3 {
1.333 0
3 60
10 40
17 20
22 0
}
4 {
1.333 0
4 80
10 60
20 20
25 0
}
5 {
1.333 0
5 90
10 70
25 25
29 0
}
6 {
1.333 0
5 150
10 80
29 70
32 0
}
7 {
1.333 0
5 200
10 100
32 60
36 0
}
8 {
1.33 0
5 200
10 150
36 50
40 0
}
}
region Australia
kuid-table {
0 <KUID:###:#####>
1 <KUID:###:#####>
}
obsolete-table {
}
username " "
description " "
trainz-build 1.5
category-class
category-region-0
category-era-0

```

Analyse d'un Config.txt ENGINE

kind – type élément

rem – commentaire utilisé pour afficher le nom du moteur

flowsize

rate of flow through pipes, generally leave

these settings:

Ratio des flux dans les circuits de freinage, en général, laissez ces réglages

trainbrakepipe 170000

epreservoirpipe 0.1

no3pipe 0.1

no4pipe 0.1

auxreservoirvent 0.1

auxreservoir_no3 0.1

auxreservoir_trainbrakepipe 0.1

autobrakecylindervent 0.1

auxreservoir_autobrakecylinder 0.1

equaliser_mainreservoir 0.06

equaliservent 0.06

equaliserventhandleoff 0.1

equaliserventemergency 0.1

no3pipevent 1.5

no3pipe_mainreservoir 0.1

compressor 10

trainbrakepipe_reservoir 1

trainbrakepipevent 0.06

no3pipe_autobrakecylinder 0.1

epreservoirpipe_autobrakecylinder 0.1

mainreservoir_ep 0.1

vacuumbrakepipe 0.1

vacuumbrakepipereleasevent 0.1

vacuumbrakepipevent 0.1

vacuumbrakereservoir_vacuumbrakepipe 0.1

vacuumbrakecylinder_vacuumbrakepipe 0.1

highspeedexhauster_vacuumbrakepipe 0.1

volume – Volume des réservoirs et circuits, et contraintes

scale 1

trainbrakepipe..... 0.2

brake pipe volume

epreservoirpipe0.2

Pour freinage Electro-pneumatique-non utilisé actuellement- laissez ces réglages.

no3pipe..... 0.2

Independent brake pipe

no4pipe0.2

Circuit auxiliaire, non utilisé actuellement, laissez ces réglages

Auxreservoir.....0.0384678

Auxiliary reservoir volume.

Autobrakecylinder..... 0.00969387

Volume cylindre de frein

vacuumbrakepipe0

vacuumbrakereservoir..... 0

vacuumbrakecylinder..... 0

Pour purge de freins, non utilisé, laissez les réglages

mainreservoir0.9

Volume réservoir principal.

equaliser0.5

Volume réservoir égaliseur.

independantbrakecylinder.....0.0103239

Volume du cylindre de frein loco

Pressure - pression

Pression système de freins

scale 1

Multiplie la pression par la donnée, laissez ces

Compressor.....0.00946941

(120psi exprimés en grams/m³)>>> pounds square inch

Pression maximum du compresseur.

mainreservoir.....0.00946941

Pression maximum du réservoir principal

highspeedexhauster0

Pour purge circuit frein, non utilisé, laissez les réglages

brakepipe0.00665741

(80psi Exprimés en grams/m³)

Pression du circuit de freinage, pleine charge

brakeinitial.....0.00609501

(72psi exprimés en grams/m³)

Idem après réduction initiale (freinage loco)

brakefull0.00504051

(57psi exprimés en grams/m³)

idem après réduction maximale (freinage loco)

indbrakefull0.00504051

Pression du cylindre de frein pour le freinage indépendant.

trainbrakepipe_start0.00504051

Pression à l'initialisation de la simulation.

epreservoirpipe_start0

Pour freinage Electro-Pneumatique – Non utilisé- laissez les réglages-

no3pipe_start0

no4pipe_start0

Laissez ces réglages....

auxreservoir_start.....0.00504051

Pression réservoir auxiliaire, au début de la simulation.

autobrakecylinder_start0.00504051

Pression du cylindre de freinage du train au début de la simulation

vacuumbrakepipe_start0

vacuumbrakereservoir_start0

vacuumbrakecylinder_start0

Pour Purge circuit, non utilisé, laissez ce réglage

mainreservoir_start0.00806341

(100psi exprimés en grams/m³)

Pression réservoir principal au début de la simulation.

equaliser_start0.00504051

Pression du réservoir de l'égaliseur, au début de la simulation

independantbrakecylinder_start0.00504051

Pression du cylindre de freinage de la loco au début de la simulation.

Mass - poids

scale 1

Multiplie la masse du carburant par la donnée spécifiée, non utilisé actuellement, laissez les valeurs.

fuel6.2156e+006

Niveau carburant.non utilisé.laissez les valeurs.

Motor –moteur (traction)

resistance.....1.7

Courbe de puissance pour conduite DCC . La puissance diminue avec l'accroissement de la résistance.

adhesion2.5

paramètre d'adhérence, augmente avec la valeur

maxvoltage600

laissez ce réglage
maxspeed40
Vitesse maximum pour conduite DCC, exprimé en mètres/secondes
Brakeratio..... 55000
Force de freinage pour réduction de pression
max-accel.....3500
max-decel.....9000
Conduite DCC , paramètres d'accélération et décélération.
axle-count.....4
Résistance- nombre d'essieux
surface-area80
Resistance – surface
moving-friction-coefficient.....0 .03
Resistance – Frottement d'u au déplacement
air-drag-coefficient.....0.00017
Resistance – Aérodynamique
throttle-power / crans de traction
Variables d'accélération en mode cabine
1 { = numéro du cran (1)
0 30
5 25 = a vitesse 5 m/s
10 15 acceleration = 25
12 0
}

dynamic-brake

Variables de décélération en mode cabine, application du freinage
1 { = numéro de cran de traction (1)
1.333 0
2 30
5 25 = a vitesse 5 m/s
10 15 deceleration = 25
12 0
}

Equalisation des pressions

Il y a un palier où l'efficiencia du circuit de freinage est inexistante pour produire une augmentation de l'effort de freinage supplémentaire : ce phénomène peut se traduire par le freinage maximal ou la compensation des pressions.

Imaginons que nous avons produit par freinage une réduction de 26 PSI sur une loco qui possède un circuit de freinage à une pression initiale de 90 PSI.

90 PSI dans le circuit de freinage du train moins les 26 PSI utilisés, nous donne une pression résultante de 64 PSI.

A cause du ratio 2.5 :1 entre le réservoir auxiliaire et le cylindre de frein, les 26 PSI utilisés envoie 64 PSI dans le cylindre de frein.

Comme les pressions sont égales entre le réservoir et le cylindre de frein, aucun flux d'air supplémentaire ne peut être envoyé dans le cylindre de frein. Et aucune action supplémentaire sur le frein n'aura d'effet sur le freinage.

Cette compensation intervient à différentes pressions, selon le type de circuit de freinage des locomotives.

Pression initiale 100 psi (Locos Britanniques - 7 bars) compensation à 71 psi.

Pression initiale 90 psi (Locos Américaines) compensation à 64 psi

Pression initiale 72 psi (Locos Françaises) compensation à 49 psi

La manière la plus facile de gérer le comportement de freinage souhaitable pour la loco que vous créez est de copier la section Pressure entièrement, à partir d'une loco existante fonctionnant à des pressions similaires.

>>>>Note: Conversion des PSI en Grammess / mètre cube...

EX= 90psi... (90+14.7).0000703 soit 104.7 x .0000703=.00736041

KIND: BOGEY (BOGIES)

Localisation - \World\custom\bogeys\

C'est un bogie.

Référencée dans le config.txt du matériel correspondant par l'étiquette bogey.

Config.txt:

kuid <KUID:###:#####>

kind bogey

obsolete-table {
}

username

description

trainz-build 1.5

category-class AC

category-region-0 AT

category-era-0 1980s

animdist 2.1

Analyse:

animdist

Laisser cette étiquette vide si votre bogie n'est pas animé.

Distance parcourue en mètres en 1 seconde d'animation soit 30 frames

L'animation des bogies est exportée sous le nom anim.kin à partir de Gmax ou 3D Studio Max.

Voir Chapitre 4 Guide de modélisation des bogies.

>>>Note traducteur : Pour ma part les bogies animées sont faites sur 36 frames, de la manière suivante :
Réglage dans Gmax des contraintes d'angles dans préférences à 10°. Les roues sont tournées à la frame 18 de 180° et idem en frame 36, avec l'outil de rotation et la contrainte d'angle engagée.

(Bas de l'écran de Gmax, bouton aimant sur un angle)

La distance parcourue est calculée alors de la manière suivante :

Circonférence de la roue : $\text{Pix}2R$ avec R =rayon de la roue (ou Pixdiamètre)

La distance de la circonférence est donc « développée » en 36 frames.

La distance parcourue par la roue en une seconde est donc : $(\text{circonférence}/36) \times 30$.

Si l'animation est faite avec un tour complet sur 30 frames, animdist = circonférence....

ATTENTION ! ttes les mesures dans Trainz utilisent le POINT comme séparateur décimal en lieu et place de notre virgule.

KIND: TRAINCAR (Corps de train)

Localisation - \\World\\custom\\trains\\

C'est une locomotive, ou un matériel roulant remorqué.

Config.txt:

```
kuid <KUID:###:#####>
kind traincar
origin AUT
name OBB 1044
company OBB
mass 84000
bogey <KUID:###:#####>
pantograph <KUID:###:#####>
interior <KUID:###:#####>
engine 1
fonts 2
running-numbers {
  rn-0 #104420
  rn-1 #104427
  rn-2 #104430
  rn-3 #104452
}
enginespec <KUID:-1:42004207>
enginesound <KUID:-1:42003002>
hornsound <KUID:-1:42003101>
smoke0
{
  attachment a.steam.l
  mode anim
  color 255,255,255,150
  start 0
  period 0.4
  rate 2
  velocity 1
  lifetime 2
  minsize 0.05
  maxsize 1
}
description " "
kuid-table {
  0 <KUID:###:#####>
  1 <KUID:###:#####>
  2 <KUID:###:#####>
}
obsolete-table {
}
username My locomotive
trainz-build 1.5
category-class AC
category-region-0 AT
category-era-0 1980s
light_color 255,255,255
ditch_color 255,200,200
```

Analyse du Config.txt pour un KIND Traincar:

origin

Abréviation du pays

company

Propriétaire du matériel

mass

Poids en kilogrammes

bogey

KUID du bogie par défaut celui attaché aux points a.bog0 et a.bog1 du modèle)

bogey-1

KUID du bogie 1 (Utilisé si le bogie est différent de celui attaché au point a.bog0)

bogey-r and bogey-1-r

Utilisé à la place de l'étiquette bogey ou bogey-1. Le bogie aura une animation et une orientation inversées.

pantograph

KUID du pantographe qui doit être attaché aux points a.pant0, a.pant1, etc. de ce modèle. Utiliser cette étiquette uniquement si besoin.

interior

Kuid de la cabine désirée. Celle-ci s'insère aux points d'attache a.cabfront, et a.cabback, si ce dernier existe.(AVANT ARRIERE). Utilisez cette étiquette si besoin : voir locomotive.

engine

Détermine le type de matériel.

0 = Remorqué

1 = Locomotive

fonts

Indique combien de polices de caractères sont utilisées pour l'immatriculation

c-a-d : **0** = aucune

1 = une

les textures « digit » (digit_1.tga à digit_6.tga) sont remplacés automatiquement par les textures « alphanumeric » (alphanumeric_0 à alphanumeric_9) lorsque l'immatriculation (running number) est changée dans Ma Collection ou My Collection.

2 = deux polices

Idem mais les textures correspondantes sont nommées avec suffixes a et b (digit_1a.tga à digit_6a.tga et digit_1b.tga to digit_6b.tga) remplacées par (alphanumeric_0a à alphanumeric_9a et alphanumeric_0b à alphanumeric_9b)

running-numbers

Les immatriculations par défaut visibles avant changement éventuel par l'utilisateur dans Ma Collection.

Auran utilise 4 variantes d'immatriculation comportant jusqu'à six chiffres selon les locos.

Si l'étiquette fonts 0 est utilisée l'étiquette running number est superflue.

enginespec

KUID du Config.txt Engine qui contient le comportement de conduite du matériel, localisé à \Trainz\Engines\

Voir Chapitre 3, KIND: TRAINCAR

ATTENTION:

MODIFIER les variables ENGINESPEC peut entrainer des comportements inattendus ou indésirables sur votre création !

(FAIRE UNE SAUVEGARDE DE VOS FICHIERS ENGINE / CONFIG.TXT)

enginesound

KUID des éléments sonores du matériel.(moteur), localisés à \world\custom\enginesound\

Voir Chapitre 3, KIND: ENGINESOUND

hornsound

KUID des sons d'avertisseurs, klaxons, sifflets, localisés à \world\custom\hornsound\.

Voir Chapitre 3, KIND: HORNSOUND

smoke0

Règle les effets de fumées, vapeur et similaires... Voir: [EFFETS DE FUMÉES](#)

description “ “

Description du modèle lisible dans Ma Collection.

light_color

Couleur RGB des feux principaux. Ex. 255,255,255

ditch_color

Couleur RGB des feux secondaires. Eg. 255,255,255

KIND: ENGINESOUND

Localisation - \World\custom\enginesound\

Son de motorisation du matériel roulant.

Référencé par l'étiquette enginesound dans le config.txt du matériel.

Config.txt:

kuid <KUID:###:#####>

kind enginesound

obsolete-table {
}

username

description " "

trainz-build 1.5

category-class AC

category-region-0 AT

category-era-0 1980s

Sons sous forme de fichier Wav, et qui doivent figurer dans le même répertoire que le config.txt :

down 2 - 1.wav

down 3 - 2.wav

down 4 - 3.wav

down 5 - 4.wav

down 6 - 5.wav

down 7 - 6.wav

down 8 - 7.wav

up 1 - 2.wav

up 2 - 3.wav

up 3 - 4.wav

up 4 - 5.wav

up 5 - 6.wav

up 6 - 7.wav

up 7 - 8.wav

idle 1.wav

idle 2.wav

idle 3.wav

idle 4.wav

idle 5.wav

idle 6.wav

idle 7.wav

idle 8.wav

start 1-1.wav

stop 1-1.wav

KIND: HORNSOUND

Localisation - \World\custom\hornsound

C'est le son de l'avertisseur de la loco..

Référencé par son KUID à l'étiquette hornsound dans le config.txt de la loco. (voir kind traincar)

Config.txt:

kuid <KUID:###:#####>

kind hornsound

obsolete-table {

}

username

description " "

trainz-build 1.5

category-class

category-region-0

category-era-0

Sons devant se trouver sous le même répertoire que le config.txt hornsound :

horn.wav

idle.wav

KIND: INTERIOR

Localisation - world\custom\Interiors\

C'est la cabine de la loco.

Référencé par l'étiquette interior dans le config.txt d'un Kind traincar.

config.txt

En vert = nouveauté UTC

Config.txt:

kuid <KUID:###:#####>

kind interior

mesh interiormesh.pm (main .pm file)

camera 1.254, -0.053, 0.713

cameralist

{

camera0 -0.779, 0.035, 0.665, -1.16, -0.142

camera1 0.688, 0.1, 0.666, 0.057, -0.006

camera2 1.254, -0.053, 0.713

camera3 -1.169, -0.111, 0.725, 0.83, -6.413

camera4 -0.56, -0.031, 0.6, -13.732, -6.389

}

cameradefault 2

attachment {

(Se référer aux fichiers zip additionnels de cabines, car les exigences sont différentes selon le type de locos)

}

obsolete-table {

}

username

description ""

trainz-build 1.5

category-class AC

category-region-0 AT

category-era-0 1980s

Analyse du Config.txt:

mesh

nom du fichier .pm de la cabine

camera

SP3 = position de la caméra relative au point a.cabfront(0,0,0 = droite/gauche, avant/arrière, haut/bas)

cameralist

liste des caméras embarquées et position relative à a.cabfront. ignoré par version SP3.

0,0,0,0,0 = gauche droite, avant arrière, haut bas rotation, hauteur

Pour déterminer en temps réel ces paramètres, ajouter l'option **-freeintcam** à votre fichier trainzoptions.txt.

Naviguez dans la cabine avec les touches flèches du clavier et la souris, notez les coordonnées qui vous intéressent et apparaissant en bas et à gauche de l'écran.erior using

cameradefault

Vue par défaut allouée à l'entrée du mode cabine.

Ignoré par SP3.

attachment

Début de la section des points d'attache.

Donne le nom d'accessoires externes et leur type et le point d'attache qu'ils occupent et qui doit figurer dans le fichier principal de la cabine.(ex : fichier d'un fauteuil, extincteur, boutons etc...)

TYPES D'ATTACHES:

pantograph_lever

Levier ou commutateur de pantographes. Commande des pantos sur les locos electriques. locos.

horn

Commutateur ou commande de l'avertisseur.

independantbrake_lever

Levier de frein indépendant . (frein loco)

reverser_lever

Levier de sens de traction. (Avant/point mort/ arrière)

throttle_lever

Levier ou volant de traction

trainbrake_lever

Levier de frein du train

trainbrakelap_lever

Idem avec cran.

dynamicbrake_lever

Frein dynamique

bplocomain_needle

Aiguille de pression du réservoir principal

bploco_equalizer

Aiguille de pression de l'égaliseur

bptrainbrakepipe_needle

Aiguille de pression du circuit de freinage du train

bptrainbrakecylinder_needle

Aiguille de pression du cylindre de frein

speedo_needle

Aiguille du tachymètre

ampmeter_needle

Aiguille de l'ampèremètre

flow_needle

Aiguille du réservoir (carburant)

windows

Modèle texturé en faible opacité (semi-transparent) pour donner une impression de réflexion. Cette forme a les mêmes origines 3D que le fichier principal de la cabine et ne requiert donc pas un point d'attache spécifique.

wheelslip_light

Un modèle 3D représentant un signal d'alarme au poste de conduite, lorsque la loco patine ou perd de l'adhérence. Ce modèle a les mêmes origines 3D que la cabine et ne nécessite pas de point d'attache spécifique.

switch0, switch1 etc

Commutateurs

light_switch

Commutateurs des feux.

Vous pouvez aussi attacher des modèles d'accessoires plus personnels à certains points d'attache. Même s'ils n'ont aucune fonction en mode cabine, ceux-ci peuvent rendre l'ensemble plus réaliste.

EX. swivel chair (chaise pivotante)

```
swivel_chair {  
kind lever  
mesh chair.pm  
att a.chair1  
limits 0, 8  
angles 6.8, -6.8  
}
```

VARIABLES UTILISEES DANS LA SECTION INTERIOR ATTACHMENT:

Kinds: **lever**

Leviers, commutateurs, inverseurs

needle

aiguilles (manomètres, tachymètres etc...)

pullrope

Cordon ou chaîne de Sifflet (loco vapeur)

light

Clignotant de patinage

mesh

Fichier .pm inséré

att

point d'attache ou le pm est inséré. Si rien n'est spécifié le fichier pm est inséré aux mêmes origines 3 D que le fichier principal de la cabine.

limits

Contraintes mathématiques exprimées en différentes unités et suivant divers usages et type d'objet. Utilisez les valeurs par défaut fournies.

angles

Contraintes ou cran exprimés en radians et relatif au point d'attache.

>>> Le plan de rotation est sur x,y la position 0 est l'axe des y.

notches

Position des crans de traction au travers des angles de rotation.

Points décimaux situés entre 0 et 1.

notchheight

Hauteur du cran spécifié.

radius

Position du cran relatif à son point d'attache..

mousespeed

Contrôle l'utilisation de la souris à l'écran. Utilisé pour ajuster les fonctionnalités tirée/poussée sur les leviers par exemple.

opacity

Utilisé sur les modèles « windows » pour régler la transparence et l'illusion de la réflexion.

KIND: PANTOGRAPH

Localisation - \World\custom\pantographs\

Ce sont les bras articulés sur le toit des locos électriques destinés à maintenir le contact avec les caténaires pour alimenter les locos en courant.

Referencés par l'étiquette pantograph dans le config.txt du traincar

Config.txt:

kuid <KUID:###:#####>

kind pantograph

obsolete-table {

}

username

description " "

trainz-build 1.5

category-class AL

category-region-0 US

category-era-0 1960s

KIND: WATER

Localisation - world\custom\environment\

Config.txt

kuid <KUID:###:#####>

kind water

region Britain

normal Water1

reflection Water1_R

obsolete-table {

}

username

description “ ”

trainz-build 1.5

category-class EW

category-region-0 UK

category-era-0

Analyse du Config.txt:

region

pays dans surveyor ou concepteur.

normal

nom de l'image du fichier texture por l'eau: 128

x 128 pixels x 24bit fichier tga.

reflection

nom du fichier pour l'effet de réflexion : 128

x 128 pixel x 256 color bitmap. (fichier bmp)

KIND: ENVIRONMENT

Localisation - world\custom\ environment\

Config.txt:

```
kuid <KUID:###:#####>
kind environment
region Britain
normal mediumclouds
storm mediumClouds_Storm
night mediumClouds_Night
obsolete-table {
}
username
description " "
trainz-build 1.5
category-class ES
category-region-0 UK
category-era-0
```

analyse du Config.txt:

region – pays dans surveyor ou concepteur
normal – nom du fichier image pour le ciel, (256 x 256 pixel 24bit fichier tga)
storm – nom du fichier pour un ciel orageux, (idem)
night – nom du fichier du ciel de nuit, (idem)

KIND: MAP

Localisation - world\custom\maps\

Les config.txt pour les cartes sont automatiquement créés par Surveyor ou Concepteur.

Vous pouvez ajouter un script sonore comme l'exemple ci-dessous. Voir Scripts sonores.

Config.txt :

```
kind map
kuid <KUID:###:#####>
username Britain
workingscale 0
workingunits 0
water <KUID:-1:8009>
region Britain
soundscript {
  morning {
    ambient 1
    value-range 1, 0.1
    volume 0.3
    sound {
      ctry_day_1.wav
    }
  }
  night {
    ambient 1
    value-range 0, 0.9
    volume 0.3
    sound {
      night_loop.wav
    }
  }
}
```


KIND: GROUNDTEXTURE

Localisation - world\custom\ground\

Config.txt :

kuid <KUID:###:#####>

kind groundtexture

region Britain

rgb 112, 115, 59

obsolete-table {

}

username

description “ ”

trainz-build 1.5

category-class GL

category-region-0 UK

category-era-0

Analyse du Config.txt:

region

Pays dans Surveyor ou Concepteur

rgb

Couleur apparaissant dans la mini carte

KIND: SCENERY

Localisation - World\custom\scenery\

Ce sont les éléments de décor

Config.txt :

kuid <KUID:###:#####>

kind scenery

region Britain

type Foliage

light 1

nightmode home

night Custom_Object_Nightwindows

autoanimation 1

kuid-table {

0 <KUID:###:#####>

1 <KUID:###:#####>

}

obsolete-table {

}

username

description " "

trainz-build 1.5

category-class FS

category-region-0 UK

category-era-0

region

Pays dans surveyor ou concepteur.

type

type référencé dans Surveyor ou concepteur.

light

Règle la lumière à utiliser sur l'objet : ambiante ou directionnelle.

0 règle sur lumière ambiante et l'objet est éclairé par la valeur de la lumière ambiante..

1 opte pour la lumière directionnelle et l'objet subit un éclairage dirigé depuis la position du soleil. (faces ombrées.)

nightmode

Mode optionnel home, lamp ou constant. Home bascule les éclairages de nuit du crépuscule avec des interruptions durant la nuit, Lamp bascule les effets de l'éclairage de nuit de la tombée du jour à l'aube. Constant maintient les éclairages de nuit et de jour.

night

Nom de l'objet à montrer pour les effets de nuit, et localisé dans un sous-répertoire.

Voir Chapitre 4, OBJETS DE DECOR ET ECLAIRAGE DE NUIT

autoanimation

Cette étiquette n'est pas nécessaire en l'absence d'animation.

1 = animation

KIND: TRACK – RAILS

Localisation - World\custom\track\

Utilisé pour la création des rails

.Config.txt :

kuid <KUID:###:#####>

kind track

region Britain

type Rails

rgb 255,200,0

length 4

istrack 1

width 4

chunky_mesh mstand_tex

chunky_info 0, 2, 1.2, 0.2, 0.85, 0.3, 0.7

kuid-table {

0 <KUID:###:#####>

1 <KUID:###:#####>

}

obsolete-table {

}

username

description “ ”

trainz-build 1.5

category-class TR

category-region-0 UK

category-era-0

type

type référencé dans Surveyor (Concepteur)..

region

Pays dans Surveyor.

rgb

Couleur d’affichage dans la mini carte

length

Longueur de la portion de voie

istrack

Définit si la voie est ferrée ou non.

1 = voie ferrée. (0= route)

width

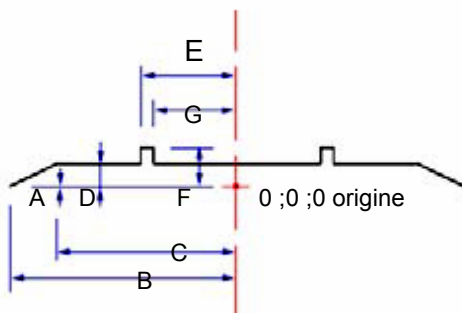
largeur hors tout de voie en mètres

chunky_mesh

Nom de la texture à appliquer

chunky_info

Ces valeurs, exprimées en mètre, définissent la forme du profil de voie. Voir schéma.



chunky_info 0, 2, 1.2, 0.2, 0.85, 0.3, 0.7 soit chunky_info A, B, C, D, E, F, G

KIND: TRACK – ROUTE

Localisation - world\custom\track\

Pour la création de route....

config.txt:

kuid <KUID:###:####>

kind track

region Australia

length 5

grounded 0.4

istrack 0

width 7.9

bendy 1

isroad 1

carrate 55

uncached_alphas 1

obsolete-table {
}

username

description “ ”

trainz-build 1.5

category-class SR

category-region-0 AU

category-era-0

Analyse:

length

Longueur en mètres de la portion de route

grounded

Hauteur en mètres de surélévation par rapport au

istrack

0 = Ce n'est pas de la voie ferrée !

width

Largeur hors tout en mètres.

bendy

Commute la façon dont la route est arrondie dans les courbes.

1 autorise des déformations pour arrondir la forme dans les virages ou les coins.

isroad

Spécifie que cette voie est une route avec du trafic. 1 autorise l'affichage de la circulation des voitures sur la route.

Carrate

Définit la densité de circulation : nombre de secondes minimum écoulé entre la génération de deux véhicules.).

0 = Pas de circulation.

Number must be greater than 3.

uncached_alphas

Utilisé dans certains cas pour améliorer la gestion des couches alpja (transparente).

Ne doit être porté à 1 que si la texture de la route comporte une couche alpha à plaquée près du sol (et non utilisé sur des ponts ou pont tournant)

KIND: BRIDGE – PONT

Localisation - world\custom\track\ or
world\custom\splines\

Ce type est utilisé pour créer des ponts avec route ou avec voie ferrée.

Config.txt :

```
kuid <KUID:###:#####>
kind bridge
type Bridges
region Britain
length 20
bridgetrack <KUID:-1:100395>
trackoffsets -2.5,2.5
height -8
rgb 200,100,0
casts_shadows 1
istrack 1
initiator dark_stone_arch_2t_start
terminator dark_stone_arch_2t_end
endlength 40
kuid-table {
0 <KUID:###:#####>
1 <KUID:###:#####>
}
obsolete-table {
}
username
description " "
trainz-build 1.5
category-class TB
category-region-0 UK
category-era-0
```

Analyse:

type

Type reconnu dans Surveyor ou Concepteur – c-a-d : bridge, tunnel or rail.

region

Pays dans Surveyor ou Concepteur.

length

Longueur en mètres de chaque élément du pont

bridgetrack

Kuid du type de rail ou de route utilisé sur le pont.

trackoffsets

Distance d'attachement en mètres séparant le centre de la voie au centre de la spline du pont. (médiane du pont).

Un nombre quelconque de voie peut ainsi être attaché au pont. Seules les voies présentant la même valeur d'offset pourront se raccorder entre elles.

height

Hauteur séparant le niveau de la voie de la base des piles du pont. Nombre négatif pour les ponts. (La voie ayant un niveau proche de l'origine Z=0).

rgb

Couleur utilisé pour la représentation dans la mini-

casts_shadows

Définit comment les ombres sont gérées : **0** = pas d'ombres , **1** = ombrage du pont

Si réglage à 1, la gestion de l'ombrage nécessite la présence d'un fichier de type bridge_shadow.im dans un sous répertoire pour chaque élément du pont (initiator, terminator si utilisés)

>>>> Note : un fichier shadow ou ombre est une forme simplifiée ou non du modele initial, ayant même dimension et texturé en noir pur.

istrack

0 = Pont avec route

1 = pont avec rail

Initiator

Nom du modèle du segment de pont correspondant à la culée de départ, et placé dans un sous répertoire portant le même nom.

terminator

Nom du modèle du segment de pont correspondant à la culée de fin, et placé dans un sous répertoire portant le même nom.

endlength

Longueur en mètres des segments de début et fin de pont..

KIND: BRIDGE – TUNNEL

Localisation - world\custom\track\ or
world\custom\splines\

Ce type KIND est utilisé pour les tunnels routiers ou ferroviaires.

Config.txt :

```
kuid <KUID:###:#####>
kind bridge
type Tunnels
region Australia
length 20
bridgetrack <KUID:###:#####>
trackoffsets -4.5, 4.5
height 8
rgb 180, 180, 180
istrack 1
initiator oz_tunnel_start
terminator oz_tunnel_end
endlength 20
kuid-table {
0 <KUID:###:#####>
1 <KUID:###:#####>
}
obsolete-table {
}
username
description " "
trainz-build 1.5
category-class TB
category-region-0 AU
category-era-0
```

Analyse :

type

Type reconnu dans Surveyor ou Concepteur – eg. bridge, tunnel or rail.

region

Pays reconnu dans Surveyor..

length

Longueur en mètres de chaque segment.

bridgetrack

Kuid du type de rail ou de route à utiliser.

trackoffsets

Distance d'attachement de la voie au centre (médián) du tunnel..

height

La hauteur du tunnel doit être positive et comprise entre le plafond à l'intérieur du tunnel et la hauteur totale de la structure modélisée à l'entrée du tunnel.(contreforts).

rgb

Couleur utilisée pour la représentation dans la mini-carte.

istrack

0 = Tunnel routier

1 = Tunnel ferroviaire

Initiator

Nom du modèle utilisé pour l'entrée du Tunnel et placé dans un sous-répertoire ayant le même nom..

terminator

Idem mais pour l'élément de sortie du tunnel.

endlength

Longueur en mètres des éléments fin et début de tunnel.

KIND: BRIDGE – VOIE DOUBLE

Localisation - world\custom\track\

Ce type est aussi utilisé pour configurer des voies doubles ou multiples dans Trainz, par le biais de l'étiquette trackoffsets.

Config.txt :

```
kuid <KUID:###:#####>
kind bridge
type Rails
region Australia
length 20
bridgetrack <KUID:-1:100396>
trackoffsets -2.5,2.5
height 0
rgb 255,200,0
istrack 1
kuid-table {
0 <KUID:###:#####>
1 <KUID:###:#####>
}
obsolete-table {
}
username
description " "
trainz-build 1.5
category-class TB
category-region-0 UK
category-era-0
```

Analyse:

type

Type de Surveyor – c-a-d : bridge, tunnel or rail.

region

Pays de Surveyor.

length

Longueur en mètres de chaque segment

bridgetrack

Kuid du type de rail ou de route.

trackoffsets

Distance en mètres de l'attachement des voies par rapport à la médiane de la spline.

height

0 utilisé pour les double voies.

rgb

Couleur de représentation sur la mini-carte

istrack

0 = route

1 = rail

KIND: MOSPEEDBOARD

Localisation - World\custom\trackside\

Utilisé pour la signalisation des limitations de vitesse.

Config.txt:

kuid <KUID:###:#####>

kind mospeedboard

trackside -2.5

speedlimit 5.56

obsolete-table {

}

username

description “ ”

trainz-build 1.5

category-class WS

category-region-0 UK

category-era-0

Analyse :

trackside

Cette valeur en mètres exprime la distance du signal par rapport au centre de la voie ou à la médiane de la spline (voies multiples).

Une valeur négative placera le signal à gauche de la voie, une positive , à droite.

Speedlimit

Cette valeur est la vitesse limite autorisée, en mètres/seconde..

Pour convertir des miles par heure, multiplier par 0,447

10mph = 4.47 m/s.

Pour convertir des Km/h multiplier par 0.278.

10km/h = 2.78m/s.

KIND: MOSIGNAL

Localisation - world\custom\trackside\

Voir le fichier ZIP disponible. Signaux ferroviaires.

```
.  
Config.txt  
kuid <KUID:###:#####>  
kind mosignal  
light 1  
trackside -2.7  
function TrackSignal  
region Britain  
name "02"  
fontsize 0.07  
fontcolor 255,255,255  
obsolete-table {  
}  
username  
description "  
trainz-build 1.5  
category-class WA  
category-region-0 UK  
category-era-0
```

Analyse:

region

pays dans Surveyor.

light

Règle l'éclairage de l'objet :

0= lumière ambiante

1= éclairage affecté par la position du soleil.

trackside

Distance entre le signal et le centre de la voie.

function

Doit être réglé sur TrackSignal

name

Immatriculation par défaut du signal.

fontsize 0.07

Taille de la police pour l'immatriculation

fontcolor 255,255,255

Couleur employée pour les chiffres de l'immatriculation

SIGNALS

La Section suivante du config.txt quel type de signaux est susceptible d'être dispensé, et, à ce titre, quels points lumineux sont activés (feux) pour chaque type de signal. Les différents états disponibles sont configurables à partir des chiffres ci-dessous référencés :

0 ARRET

1 ARRET ET FRANCHISSEMENT

2 AVERTISSEMENT- BIFURCATION A GAUCHE

3 AVERTISSEMENT – BIFURCATION A DROITE

4 AVERTISSEMENT

5 MARCHE – BIFURCATION GAUCHE

6 MARCHE – BIFURCATION DROITE

7 MARCHE A VUE

8 MARCHE

Les deux états suivants sont seulement utilisés pour les scénarios...

9 RALENTISSEMENT

10 VITESSE MOYENNE

La section des divers états des signaux est structurée de la manière suivante :

```
signals
{
0 {
light 7
}
2 {
light 6,0,1,2,3,4
}
4 {
light 6
}}
}
```

(Ne pas oublier l'espace entre l' accolade et le chiffre)

En examinant l'exemple ci-dessus, au-dessous de l'en-tête « signals » , nous voyons les états que le signal est capable de reproduire dans la colonne de gauche.

Dans cet exemple trois états peuvent être affichés : 0, 2 et 4.

Quand l'état 0 est affiché (ARRET), le feu situé au point 7 est allumé.

Pour l'état 2, (avertissement gauche), les feux aux points 6,0,1,2,3,4 sont allumés.

Pour l'état 4 (Avertissement), c'est le feu attaché au point 6 qui est allumé.

FEUX

Chaque point de feux doit avoir une lumière associée. Celle-ci est localisée dans le même dossier que l'élément « Signal » créé sous la forme d'une texture « corona ».

Des exemples sont disponibles dans les fichiers sources zippés.

```
lights
{
0 {
corona corona_white.tga
}
1 {
corona corona_white.tga
}
2 {
corona corona_white.tga
}
3 {
corona corona_white.tga
}
4 {
corona corona_white.tga
}
5 {
corona corona_green.tga
}
6 {
corona corona_yellow.tga
}
7 {
corona corona_red.tga
}
8 {
corona corona_white.tga
}
9 {
corona corona_white.tga
}}
}
```

(Ne pas oublier l'espace entre l'accolade et le chiffre)

En examinant l'exemple ci-dessus, après l'en-tête « lights » nous voyons les points lumineux qui sont attachés au modèle. Ce modèle en possède 10, matérialisé dans Gmax et nommés a.light0 à a.light9.

A partir de la section signals, nous savons maintenant que pour dernier, lorsque l'état 0 est affiché (STOP) c'est le point 7 qui est activé. (a.light7 sur le modèle)

Revenons à la section Lights.....

Quand le point 7 est activé, il prend la texture corona red... le feu est rouge ! red.

Pour les autres états il en va de même...

Quand le point 6 est activé, le feu situé sur ce point est texturé par corona_yellow (feu jaune), les points 0 à 4, seront des feux blancs

Le placement des signaux est très important pour une marche correcte de tout un système. Certaines règles sont à respecter si l'on envisage un système de signalisation sur un réseau d'une carte, qui sans elles, vont induire pas mal de problèmes pour obtenir un bon fonctionnement de l'ensemble ! Se reporter au document « SP3 Signalling » pour plus de détails. Localisation :\Trainz\Docs

KIND: MOJUNCTION

Localisation - World\custom\trackside\

Utilisé pour créer des leviers d'aiguillage.

Config.txt :

kuid <KUID:###:#####>

kind mojunction

region Australia

trackside 2

light 1

mode0 lever1

mode1 lever2

soundscript

{

toggle

{

trigger toggle

distance 5, 100

nostartdelay 1

repeat-delay 1

sound

{

points.wav

}

}

}

obsolete-table {

}

username

description " "

trainz-build 1.5

category-class WX

category-region-0 AU

category-era-0

Analyse:

region

Pays reconnu dans Surveyor.

trackside

Distance en mètres entre le signal et le centre de la voie. Si négatif : coté gauche de la voie, positif = coté droit.

light

Règle l'éclairage de l'objet :

0=ambient

1=Directionnel (Position du soleil)

mode0

Nom du modèle 3D, localisé dans un sous répertoire, pour figurer la position initiale du levier d'aiguille.

L'exemple se réfère à un modèle nommé lever1.im

mode1

Idem mais pour la deuxième position du levier. Appelé ici lever2.im. switched junction.

soundscript

Des scripts sonores pour les aiguillages peuvent être activés à partir d'un message interne du programme lors de l'activation du levier (Toggle trigger) comme dans l'exemple.

Voir la section Scripts Sonores

KIND: MOTURNTABLE

Localisation - world\custom\scenery\

C'est un objet « pont tournant ou plaque tournante » pour locos.

Config.txt :

```
kuid <KUID:###:#####>
kind turntable
region Australia
type Trackside
light 1
mode0 oz_turntable2
mode1 oz_turntable2_spinner
angle 0,165,180,345
track <KUID:-1:100966>
snapmode 2
dighole 3,3
kuid-table {
0 <KUID:###:#####>
1 <KUID:###:#####>
}
obsolete-table {
}
username
description " "
trainz-build 1.5
category-class TR
category-region-0 AU
category-era-0
```

Analyse:

type

Type reconnu dans Surveyor.

region

Pays reconnu dans Surveyor.

light

Règle l'éclairage de l'objet :

0=ambient

1=Directionnel (fonction de la position du soleil).

mode0

Nom du modèle principal de l'objet (Fosse et abords) , localisé dans un sous répertoire du même nom...

dans l'exemple oz_turntable2\ oz_turntable2.im

mode1

Nom du pont tournant proprement dit (modèle de la partie rotative) , localisé dans un autre sous répertoire avec ce même nom. ICI = oz_turntable2_spinner \ oz_turntable2_spinner.im

angle

Spécifie les divers angles ou le pont doit marquer un arrêt.

track

KUID du type de rail attaché au pont tournant. (Voies d'accès et pont)

snapmode

Règle le positionnement de l'objet par rapport à la grille dans Surveyor.

1 = origine de l'objet à un point d'intersection de la grille (utilisé pour des valeurs « dighole » entière)

2 = Origine de l'objet placée au centre d'un carré dans Surveyor (Utilisé pour des valeurs « dighole » non entière.)

dighole

Spécifie le nombre de carrés (longueur, largeur) à « creuser » dans la grille Surveyor pour recevoir la fosse du pont tournant.

(D'où les observations ci-dessus pour l'étiquette snapmode)

KIND: MOCROSSING

Localisation - world\custom\scenery\

C'est un passage à niveau.

Config.txt :

```
kuid <KUID:###:#####>
kind mocrossing
region Australia
type Trackside
track <KUID:-1:100396>
road <KUID:-1:100409>
mode0 level_crossing_1track
kuid-table {
0 <KUID:###:#####>
1 <KUID:###:#####>
}
obsolete-table {
}
username
description " "
trainz-build 1.5
category-class TR
category-region-0 AU
category-era-0
```

Analyse:**type**

Type reconnu dans Surveyor.

region

Pays dans Surveyor.

track

Kuid du rail utilisé dans le passage à niveau.

road

Kuid de la route utilisée de part et d'autre du rail.

mode0

Nom du modèle, localisé dans un sous-répertoire au même nom.

Ici : level_crossing_1track\level_crossing_1track.im

>>> Note : si les barrières sont animées, un fichier anim.kin de l'animation doit figurer dans ce sous-répertoire. Un fichier son peut être associé avec une étiquette sound. Fichier wav qui doit être lui situé dans le répertoire de principal de l'objet, ne contenant en fait que le config.txt.

KIND: ACTIVITY

File location - world\custom\scenarios\
Scénario.

Config.txt :

```
kind activity
kuid <KUID:-14:160>
username Highland Valley (DCC)
scriptlibrary SP3S1DCC
scriptclass SP3S1DCC
driver-settings
{
  autopilotmode 0
  startingtime 0.4
  timerate 1
  deraillevel 0
  showhelp 0
  controlmethod 0
  weather 3
  changeability 1
}
kuid-table
{
  highland_valley <KUID:-12:132>
  f7_sfred <KUID:-1:1>
  atsf_chair <KUID:-1:100160>
  atsf_pullman_pine <KUID:-1:100163>
  atsf_baggage <KUID:-1:100159>
  cflow_fert <KUID:-1:100012>
  prr_fm_tuscan <KUID:-1:100017>
  40ft_boxcar <KUID:-1:100085>
  pdhc_babyruth <KUID:-1:100066>
  4bhopper_il <KUID:-1:100929>
  50ft_boxcar <KUID:-1:100086>
  gatx_pennsalt <KUID:-1:100092>
  60ft_boxcar <KUID:-1:100087>
  sd40_2_santafe <KUID:-1:100871>
  4bhopper_il_coal_full <KUID:-1:101224>
  foundry_car <KUID:-1:101220>
}
description "Take contol of the morning
passenger service to Highland Valley
stopping at all stations and return to
Greenwood. Bad weather is forecast so
drive with care.
Service : Highland Valley Passenger
Train No. : 7528
Consist : F7A + 5 cars
Weight in Tow : 300t
Total Length : 490"
```

Analyse:**username**

Nom du scénario affiché dans Trainz

scriptlibrary

Nom du fichier de type .gsl (script compilé) sans l'extension .gsl

scriptclass

Nom de la classe de scénario.

driver-settings{}

Spécifie les réglages du scénario, comparables aux réglages disponibles dans Driver ou Conducteur. Permet de régler la météo, le type de conduite, (0 – dcc, 1 – cabine) etc...

autopilotmode 0=of /1=on

startingtime 0..1 (0.5=midi)

timerate 1=temps réel (Ecoulement du temps)

deraillevel 0=none /1=arcade/2=realistic (Niveau de déraillement)

showhelp 0=of /1=on (Aide à l'écran)

controlmethod 0=dcc /1=cabine (Type de conduite)

weather 0=clair / 1=nuageux / 2=couvert / 3=pluie / 4=orageux / 5=neige légère / 6=moyennement neigeux / 7=neige épaisse / (Météo)

changeability 0=none / 1=periodic / 2=extreme (Variation météo)

kuid-table{}

Liste des éléments utilisés dans le scénario.

Les scripts se réfèrent aux trains par le nom dans cette table.

CHAPITRE 4 – GUIDE DE MODELISATION ET STRUCTURE DES DOSSIERS

Le but de ce chapitre est d'assister les créateurs à la création et l'installation d'éléments personnels pour Trainz. Nous supposons ici que les créateurs « Tiers » ou externes à Auran ont une bonne connaissance de 3DS Max™ ou Gmax™ et ne donnons donc que les spécifications nécessaires à l'élaboration des modèles, par opposition à un quelconque manuel d'apprentissage.

STRUCTURES DES DOSSIERS

Le dossier « Custom » qui correspond aux créations externes, a une structure dans la version SP3 de Trainz qui est différente des versions précédentes..

C'est dans l'esprit de faciliter un changement plus net entre les créations pré et post « SP3 ».

En gardant ainsi une structures de dossiers isolée, nous pourrons être capable de maintenir ces créations dans un espace distinct et permettre ainsi dans une future version de Trainz d'enlever les structures de dossiers « pré SP3 », complétant ainsi le processus d'upgrade.

Dans cet ordre d'idée, il est nécessaire, pour qu'un tel procédé fonctionne correctement , DE NE PAS déplacer manuellement de créations pré-SP3 dans les nouvelles structures SP3,SP4 ou UTC.

Nous savons toutefois que les auteurs d'objets ont besoin de tester leur propres créations dans les versions post SP3 avant de les assembler avec Custom Dispatcher. Seul ce cas devrait alors motiver des transferts manuels.

La localisation par défaut des créations externes pour SP3 est :

C:\Program Files\Auran\Trainz\World\custom



TRAINS : (véhicules ferroviaires : matériels roulants)

Contraintes de polygones :

Recommandations pour le **Corps** d'un véhicule (excluant les bogies) = 3500-6000 polygones. Moins si possible...

La face avant du véhicule est tournée vers la gauche dans la fenêtre d'affichage « RIGHT » du logiciel.(viewport)

Le corps pour l'**ombre** du véhicule doit être inférieur ou égal à 1000 polygones, modélisé sur la même forme de base et localisé aux mêmes coordonnées 3D que le corps du véhicule proprement dit. Aucun point d'attache n'est requis pour le fichier d'ombre.(**Shadow**)

Points d'attaches : (Dans 3DS et Gmax : onglet « create », « Helpers », « Point »)

Pour assurer un alignement correct, les points d'attaches devront être créés dans la Vue « TOP » du logiciel.

Ce sont les points situés dans l'espace 3D destinés à donner certaines informations de divers aspects du véhicule.

a.limfront :

- Marque l'avant du train utilisé pour l'attelage.
- Doit être à la même distance de l'origine que a.limback
- Les bogies peuvent se situer en avant de ce point si vous le désirez
- Détermine la position extrême du fanal de tête.
- Hauteur de l'origine (axe Z) = 0.89m (2'10.8")

a.limback

- Marque l'arrière du véhicule,, utilisé pour l'attelage.
- Voir a.limfront
- Hauteur à l'origine (axe Z) = 0.89m (2'10.8")

a.bog0

- Marque le point d'attache des bogies avants
- Utilisé pour positionner le véhicule sur les rails
- Doit être marqué au centre absolu des bogies avants

a.bog1

- Marque le point d'attache des bogies arrières
- Utilisé pour positionner le véhicule sur les rails
- Doit être marqué au centre absolu des bogies arrières

a.bog* (2, 3, etc...)

- Tout autre point d'attache de bogies

a.exhaust* (0, 1, etc...)

- Tout point d'attache pour générateur de fumée (si besoin)

a.light* (0,1, etc..)

- Points d'attaches des feux

a.ditch* (0,1, etc...)

- Points d'attache des feux latéraux

a.cabfront

- Point d'attache de la cabine avant d'une loco
- Doit situer le centre de la cabine.

a.pant* (0, 1, etc...)

- Points d'attache des pantographes (si besoin)

a.driver* (0, 1, etc...)

- Point d'attache du conducteur (future versions de Trainz)

Les matériels de transport (passagers ou marchandises) ont uniquement besoin de a.limfront, a.limback, a.bog0 et a.bog1.

Points d'attache supplémentaires dans UTC:

a.cabback

- point d'attache de la cabine arrière d'une loco. (utilisable pour loco à deux cabines).
- localisé sur le centre de la cabine
- la bascule entre cabine de fait avec la touche 'c' dans Trainz, dans ce mode

a.outsideview* (0, 1, etc..)

- Ces points sont extérieurs à la forme du modèle, pour des caméras extérieures
- la caméra est positionnée face à la direction négative de l'axe des y du point.
- Bascule par [et] dans Trainz

TEXTURES DU MATERIEL ROULANT

Les matériaux de texture sont du type « Multi/Sub-Object ». (Un M/SO par modèle). Nous avons indifféremment utilisé les modificateurs UVW Map ou Unwrap UVW pour l'application des textures.

Les dimensions des textures doivent avoir, en pixels, les mensurations suivantes :

8, 16, 32, 64, 128, 256 ou 512 pixels. Le rapport maximum, hauteur/largeur, est de 8 soit 64*512

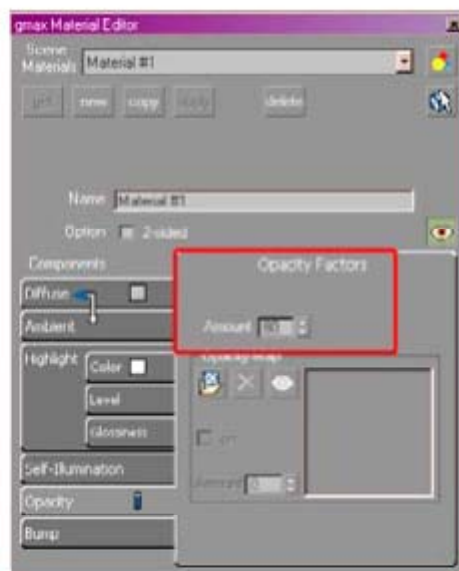
« Diffuse Maps » : dans la plupart des cas un fichier TGA de 512*512 et 16 bits est suffisant pour texturer une loco.

Occasionnellement une texture supplémentaire (128*256) peut être allouée.

Les maps de réflexion sont supportés (fichier Bmp de 16 bits). Nous avons généralement réglé les effets de réflexion d'un corps de véhicule à 10 (3DS) et ceux des fenêtres à 25. Les maps de transparence (fichier Bmp de 8 bits en niveaux de gris) sont aussi supportés dans les mêmes dimensions que les textures principales.(Diffuse maps)

- Réflexion et transparence ne peuvent être utilisées ensemble sur une même texture. Ces deux effets ne doivent pas être utilisés sur les nombres.(Digits)

La transparence des fenêtres est déclinée à partir des réglages « Opacity » des matériaux.



IMMATRICULATION des LOCOMOTIVES

La numérotation dynamique des locomotives créées par vous est désormais disponible dans SP3, par le biais de caractères alpha-numériques.

Chaque position ou « Digit » est modélisée sous la forme de 6 polygones rectangulaires à partir de l'avant de la loco.(environ 5 mm)

Ces polygones de Digits doivent être texturés selon les conventions d'appellation ci-dessous : (Texture ET caractères) :

Si un seul type de fonte est utilisé :

Les textures des digits (digit_1.tga à digit_6.tga) sont remplacés automatiquement par les caractères alpha-numériques (alphanumeric_0 to alphanumeric_9) lorsque les nombres sont changés par l'utilisateur dans « Ma Collection ».

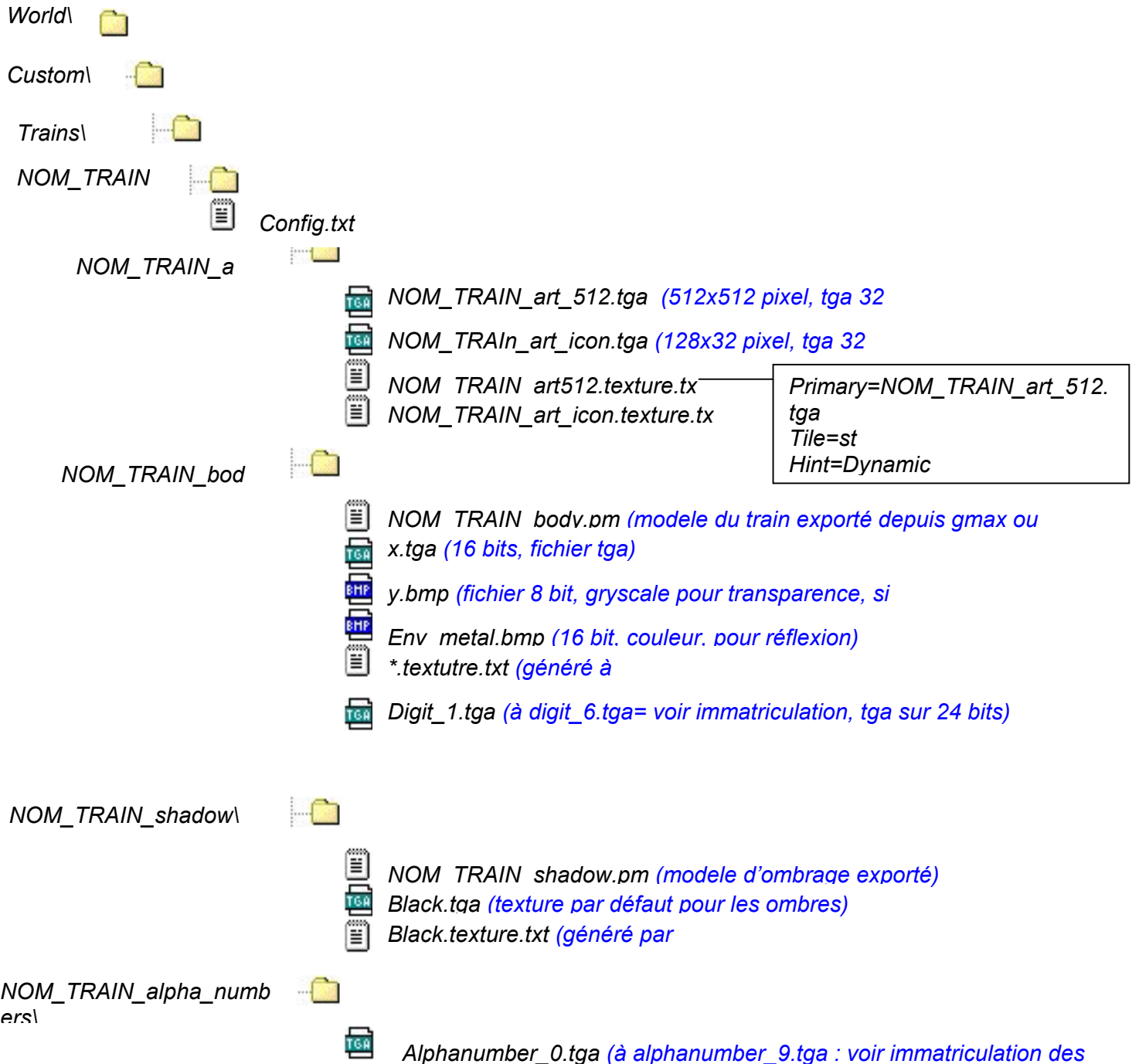
Si deux fontes ou plus sont utilisées :

Les textures de Digits (digit_1a.tga à digit_6a.tga et digit_1b.tga à digit_6b.tga etc...) sont remplacés par les textures alpha-numériques (alphanumeric_0a à alphanumeric_9a et alphanumeric_0b à alphanumeric_9b) lorsque ces nombres sont changés dans « Ma Collection ».

[Voir les fichiers sources pour la configuration de ces digits...](#)

STRUCTURE des DOSSIERS et CONVENTIONS de NOMS

La structure typique d'un véhicule « NOM_TRAIN » créé sera :



ALIAS POUR TRAINS

Trainz SP3 et UTC peuvent pointer sur des locos archivées ou créées pour application de textures personnalisées. Ce procédé est effectué en utilisant en alias le KUID de la loco archivée.

La structure type de ce procédé est :

```
World
custom\
trains\
nom_train\
nom_train_alpha_numbers\
nom_train_art\
Config.txt
x.tga
x.texture.txt
y.tga
y.texture.txt
```

Les textures doivent avoir le même nom et le même format (dimensions, bits) que les textures d'origine. Le fichier shadow de la loco sera aussi utilisé s'il est présent.

CONFIG.TXT:

```
kuid <KUID:###:#####>
alias <KUID:-10:183> (KUID de la loco utilisée)
name train
company Auran
origin AU
bogey <KUID:###:#####>
engine 1
interior <KUID:###:#####>
fonts 1
mass 97600
kind traincar
running-numbers {
rn-0 #0003
rn-1 #0004
rn-2 #0005
rn-3 #0006
}
smoke_shade 0.18
smoke_random 2.5
smoke_slowlife 6
smoke_fastlife 0.8
smoke_height 1.7
smoke_fastspeed 3.2
enginespec <KUID:-1:42004209>
enginesound <KUID:-12:2100>
hornsound <KUID:-1:42003103>
description ""
kuid-table {
0 <KUID:###:#####>
1 <KUID:###:#####>
2 <KUID:###:#####>
}
obsolete-table {
}
username My locomotive
trainz-build 1.5
category-class AC
category-region-0 AT
category-era-0 1980s
```


BOGIES

Guide de modélisation avec les outils 3D Studio Max et Gmax

[Téléchargez les fichiers sources sur le site Web de Trainz](#)

CONTRAINTES DE POLYGONES

Recommandation du modèle de bogie de locos: ≤ 2000 polygones PAR loco. Moins si possible...

Recommandation du modèle de Bogie d'un wagon ou voiture : ≤ 300 polygone PAR véhicule. Moins si possible...

Recommandation pour le modèle d'ombrage ≤ 100 polygone PAR véhicule.

Le centre absolu du bogie doit être situé à l'origine absolue, (World) : $X=0$, $Y=0$ et $Z=0$.

Points d'attache :

a.ground* (0, 1, etc...)

- Au plus près de la base de chaque roue
- Détermine le point de contact avec le rail

Textures des bogies

Les matériaux de texture sont du type « Multi/Sub-Object ». (Un M/SO par modèle). Nous avons indifféremment utilisé les modificateurs UVW Map ou Unwrap UVW pour l'application des textures.

Les dimensions des textures doivent avoir, en pixels, les mensurations suivantes :

8, 16, 32, 64, 128, 256 ou 512 pixels. Le rapport maximum, hauteur/largeur, est de 8 soit 64×512

« Diffuse Maps » : dans la plupart des cas un fichier TGA de 128×128 et 16 bits est suffisant pour texturer un bogie.

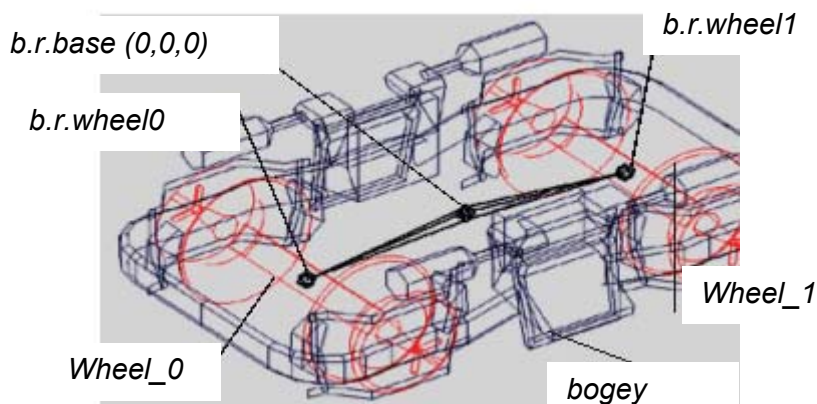
Occasionnellement une texture supplémentaire (pour les ressorts par exemple) peut être allouée.

Les maps de transparence (fichier Bmp de 8 bits en niveaux de gris) sont aussi supportés dans les mêmes dimensions que les textures principales.(Diffuse maps). Les maps de réflexion sont supportés (fichier Bmp de 16 bits) mais généralement pas employés à ce niveau.

Exportation des modèles

Comme pour la section « Modélisation des Trains », souvenez-vous des conventions d'appellation des fichiers et que c'est à vous de préciser l'extension PM dans le champ file name lors de l'exportation.(Par ex : « Monbogie_bogey.pm »)

Configuration (Bogie Animé, exemple 1)



Hierarchie des objets :

b.r.base

 b.r.wheel0

 wheel_0

 b.r.wheel1

 wheel_1

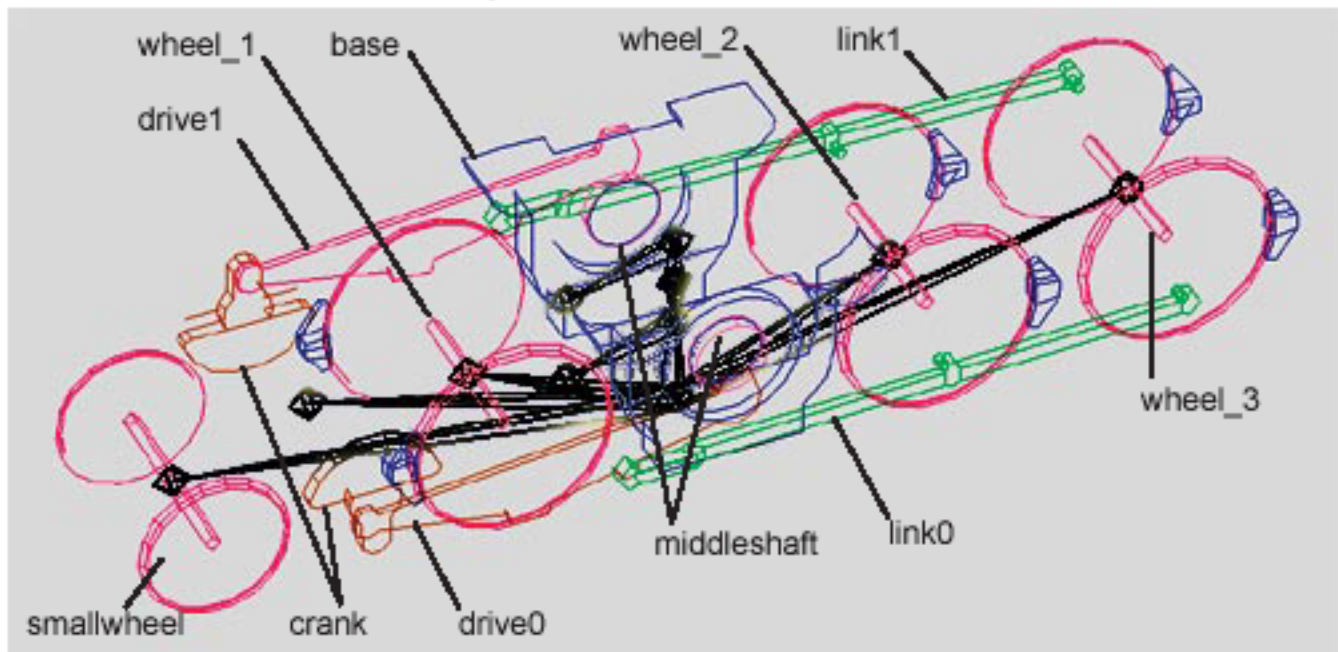
bogey

Dans cet exemple le bogie sera inséré dans le wagon ou la loco par superposition du point d'attache a.bog0 du train avec le point b.r.base du bogie (origine).

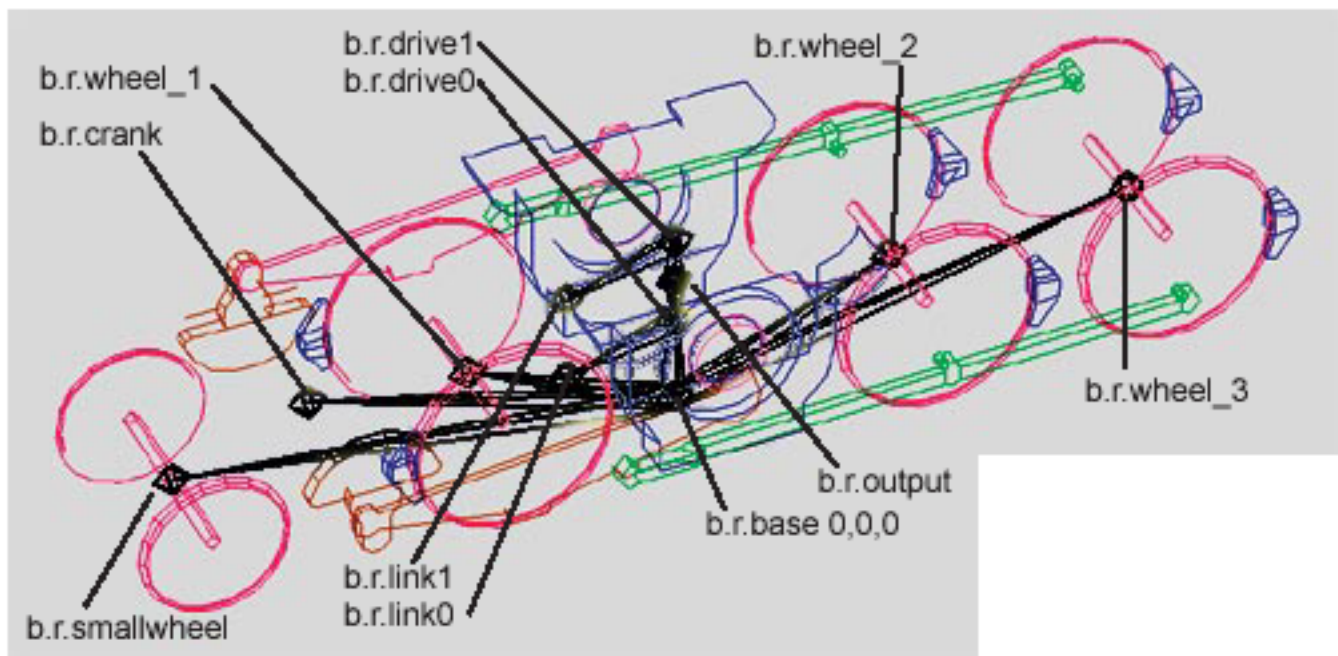
B.r.wheel0 et b.r.wheel1 sont animés pour faire une rotation de 360° en 32 frames

Les « Bones » sont des objets dans Gmax utilisés pour les animations. Pour être reconnus dans Trainz comme tels, ils doivent tous être nommés par convention avec le préfixe b.r.

Bogie Animé Exemple 2a - Objects



Bogie Animé Exemple 2b - Bones



Bogie Animé Exemple 2c - Vue de côté après qqes frames



Wheel_1, 2 & 3 circonférence= 4.2m

• animé pour tourner sur 720° en 120 frames: Distance parcourue: 4.2m x 2 revs = 8.4m

smallwheel circumference = 2.8m

• animé sur une rotation de 1080° en 120 frames: Distance traveled: 2.8m x 3 revs
(exemples sont plus complexes que le premier)

• Animdist: (distance parcourue en 30 frames: 8.4 / 4 = 2.1) donc **animdist 2.1**

Bogey Structure des dossiers et conventions de noms:

```
World
  custom\
    bogeys\
      monbogie_bogey\
        config.txt
        monbogie_bogey.pm
        anim.kin (animation SI BESOIN exporté de 3DSmax ou Gmax)
        x.tga (16-bit .tga)
        y.bmp (8-bit greyscale transparency mapping(Si besoin))
        *.texture.txt (génééré )à l'exportation)
          monbogie_bogey_shadow\
            monbogie_bogey_shadow.pm (fichier ombre)
            black.tga (texture par défaut pour les ombres)
            black.texture.txt (génééré à l'exportation)
```

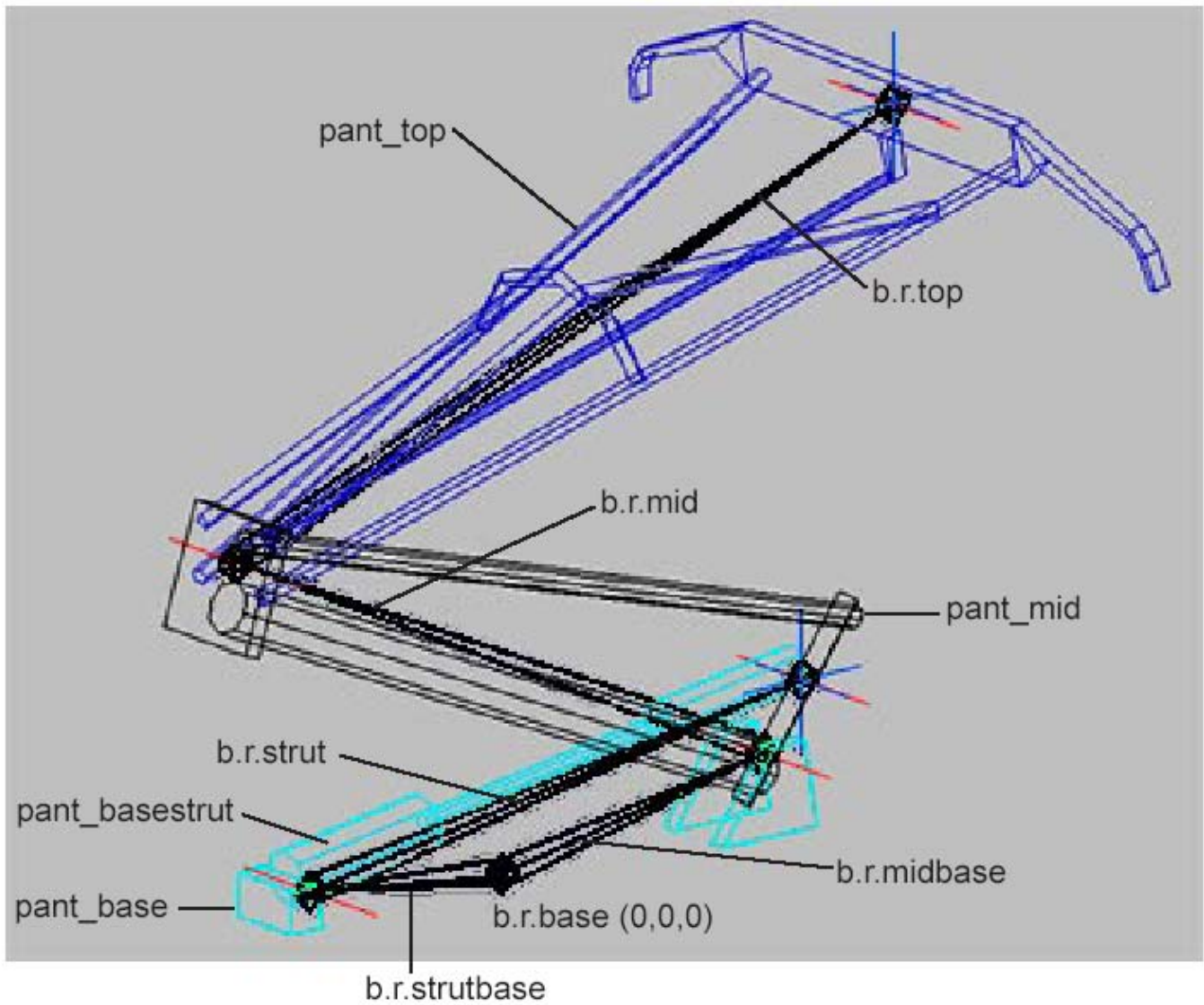
PANTOGRAPHS

(Pants)

exemple ci-dessous, généralement animé sur 16 frames

Configuration d'un modèle:

Basé sur le panto type AM18 SNCF de la BB15000)



Dans cet exemple, le pantographe sera attaché au point a.pant0 de la loco à partir de son point b.r.base (ou $x=0, y=0, z=0$).

Généralement, les animations de pantographes se bornent à 16 images (Frames). Les Bones doivent être nommés selon convention en utilisant le préfixe b.r. afin que Trainz les reconnaisse. Voir les fichiers sources (Source files) de Trainz sur le site Web, pour un exemple fonctionnel.

Arborescence type des objets d'un pantographe :

```
b.r.base
  b.r.midbase
    b.r.mid
      b.r.top
        pant_top
      pant_mid
    b.r.strutbase
      b.r.strut
        pant_basestrut
      pant_base
```

Pantographe : Structure et conventions de nommage:

World

custom\

Pants\

Monpanto\

Config.txt

Monpanto.pm (modele (bones inclus) exporté 3DSmax ou Gmax)

anim.kin (animation exportée de 3DSmax ou Gmax)

x.tga

y.bmp

*.texture.txt

>>> Note traduct : le document anglais parle d'un fichier IM, il s'agit en fait d'un format PM pour les pantographes.

GROUND

STRUCTURE TYPE D4UNE TEXTURE PERSONNALISEE DE SOL / (En rouge, les répertoires)

```
World
  custom\
    ground\
      Ma_texture\
        Config.txt
        Ma_texture.texture.txt
        Ma_texture.bmp (128x128 pixel 24bit .bmp)
```

DISPLACEMENTS

Les zones de translation sont utiles pour régler la hauteur et la forme de surface sur le terrain

STRUCTURE TYPE :

```
World
  custom\
    displacements\
      custom_displacement.bmp (256x256 pixel 24bit .bmp)
```

Note: ces cartes ne nécessitent pas de config.txt.

ENVIRONMENT

Le dossier environment collationne les divers types de ciel ou d'eau pour Trainz

WATER

L'effet d'eau est rendu par la combinaison de deux fichiers images, une pour la surface de l'eau, l'autre pour les effets de réflexion.

STRUCTURE TYPE :

```
World
  custom\
    environment\
      Mon_Eau\
        Config.txt
        water_surface.texture.txt
        water_reflection.texture.txt
        water_surface.tga (128x128 pixel 32bit .tga)
        water_reflection.bmp (128x128 pixel 8bit .bmp)
```

SKY

Le ciel est composé de 3 images sources

STRUCTURE TYPE :

```
World
  custom\
    environment\
      sky_example \
        Config.txt
        sky_example.texture.txt
        sky_example.tga (256x256 pixel 24bit .tga file)
        sky_example_night.texture.txt
        sky_example_night.tga (256x256 pixel 32bit .tga file)
        sky_example_storm.texture.txt
        sky_example_storm.tga (256x256 pixel 24bit .tga file)
```

Contenu du Config.txt

kind environment

normal sky_example.tga (image du ciel)

storm sky_example_storm.tga (image du ciel orageux)

night sky_example_night.tga (image du ciel nocturne)

Contenu de sky_example_storm.texture.txt

Primary= sky_storm.tga

Tile=st

SCENERY _ DECOR

Les objets de décor peuvent extrêmement varier en taille et apparence. Il est recommandé de garder des modèles assez simples au regard du nombre de polygones et de la taille des textures.

STRUCTURE TYPE : (En rouge les répertoires)

```
World
  custom\
    scenery\
      Mon_objet\
        Config.txt
        Mon_objet.im (exporté de 3DSmax ou Gmax)
        x.tga
        y.bmp
        *.texture.txt
```

OBJETS DE DECOR AVEC ECLAIRAGE DE NUIT

La simulation d'éclairage de nuit s'effectue par l'adjonction d'un modèle dans un sous répertoire dont seules les parties éclairées sont visibles..

STRUCTURE TYPE :

```
:
World
  custom\
    scenery\
      Mon_objet\ (contenu comme ci-dessus)
      Mon_objet_nuit
      Mon_objet_nuit.im (exportation 3DSmax ou Gmax)
      x.tga
      y.bmp
      *.texture.txt
```

DECOR ANIME

STRUCTURE :

```
World
  custom\
    scenery\
      Mon_objet\
        Config.txt
        Mon_objet.im (exportation de 3DSmax ou Gmax)
        anim.kin (animation exportée de 3DSmax ou Gmax)
        x.tga
        y.bmp
        *.texture.txt
```

OBJETS SPECIAUX – TURNTABLES-PONTS TOURNANT

Structure type : (En rouge, les répertoires)

```
World
  custom\
    scenery\
      MonPT\
        Config.txt
        MonPT_Pit\ (partie fosse)
          MonPT_Pit.im
          x.tga
          y.bmp
          *.texture.txt
        MonPT_Spinner\ (pont en mouvement)
          MonPT_Spinner.im
          x.tga
          y.bmp
          *.texture.txt
```

OBJETS SPECIAUX – LEVEL CROSSINGS- PASSAGES A NIVEAUX

Structure :

```
World
  custom\
    scenery\
      Mon_PN\
        Config.txt
        Signal.wav (son optionnel)
        Mon_PN\
          Mon_PN.im
          anim.kin
          x.tga
          y.bmp
          *.texture.txt
```

OBJETS DE DECOR AVEC SONS

Structure : (En rouge, les répertoires)

```
World
  custom\
    scenery\
      Mon_objet\
        Config.txt
        Mon_objet.im
        x.tga
        y.bmp
        Monson.wav
        *.texture.txt
```

SPLINES

Les splines sont des objets spéciaux étirables et maléables pratique dans la reproduction des clotures, haies et routes ou tout objet de décor linéaire....

La structure type des splines est : (En rouge, les répertoires)

```
World
  custom\
    Splines\
      Ma_haie\
        Config.txt
        Ma_haie.im
        x.tga
        y.bmp
        *.texture.txt
      Ma_haie_object (objet secondaire optionnel)
        Ma_haie_object.im
        x.tga
        y.bmp
        *.texture.txt
```

TRACK

Le dossier Tracks est utilisé pour regrouper les rails, ponts et tunnels

Rails

La structure type pour les rails est : (En rouge, les répertoires):

World

 custom\

 Tracks\

 Mon_rail\

 Config.txt

 Mon_rail.im (Forme utilisée pour la fenetre surveyor, concepteur)

 x.tga

 y.bmp

 *.texture.txt

 Mon_rail_tex (Texture du rail DANS le jeu, appliquée à la forme reconstituée à partir de chunky-mesh))

 Custom_track_tex.texture.txt

 Custom_track_tex.tga (32-bit .tga)

BRIDGES

La structure type est (En rouge sont les répertoires)

World

 custom\

 Tracks\

 Mon_pont\

 Config.txt

 Mon_pont.im

 x.tga

 y.bmp

 *.texture.txt

 Mon_pont_start (contient l'élément initiator optionnel)

 Mon_pont_start.im

 x.tga

 y.bmp

 *.texture.txt

 Mon_pont_start_shadow (contient le fichier ombre optionnel de l'élément start)

 Mon_pont_start_shadow.im

 Black.tga

 Black.texture.txt

 Mon_pont_end (élément terminator optionnel)

 Mon_pont_end.im

 x.tga

 y.bmp

 *.texture.txt

 Mon_pont_end_shadow (fichiers ombres de l'élément terminator)

 Mon_pont_end_shadow.im

 Black.tga

 Black.texture.txt

 Mon_pont_shadow (contient les fichiers ombres partie centrale optionnel)

 Mon_pont_shadow.im

 black.tga

 black.texture.txt

TUNNELS

La structure typique d'un tunnel sera : (en rouge sont portés les répertoires)

```
World\  
  custom\  
    Tracks\  
      Mon_tunnel\  
        Config.txt  
        Mon_tunnel.im  
        x.tga  
        y.bmp  
        *.texture.txt  
      Mon_tunnel_start  
        Mon_tunnel_start.im  
        x.tga  
        y.bmp  
        *.texture.txt  
      Mon_tunnel_end  
        Mon_tunnel_end.im  
        x.tga  
        y.bmp  
        *.texture.txt
```

TRACKSIDE

Les « trackside » ou abords de voie sont des objets spéciaux du décor qui peuvent être placés près de la voie : signaux lumineux et limiteurs de vitesse par exemple...

La structure des dossiers est la suivante (En rouge, les répertoires)

```
World\  
  custom\  
    trackside\  
      Monobjet_Trackside_Object\  
        Config.txt  
        Monobjet_Trackside_Object.im  
        x.tga  
        y.bmp  
        *.texture.txt
```


CHAPITRE 5 – EFFETS DE FUMÉES ET SCRIPTS

Introduction

Trainz vous donne la possibilité de personnaliser les effets de fumée, de vapeur sur vos créations de trains ou de décor.

Nous partons du principe que le lecteur est déjà un utilisateur rompu à la création et l'exportation de modèles soit dans 3DS max soit dans Gmax.

Méthode

Les effets de fumée sont ajoutés à vos créations en 2 étapes :

1. Ajout de points d'attache à l'objet original.
2. Ajout d'étiquettes de fumée dans le fichier config.txt de l'objet.

Ajout des points d'attaches

Des points d'attache sont ajoutés au modèle original avec D Studio Max ou Gmax à chaque fois qu'un effet de fumée est souhaité. Reportez vous aux figures 1 et 2 ci-dessous pour localiser l'outil d'insertion de points. Après qu'un point est inséré, il doit être nommé avec le préfixe « a. » qui l'identifie en tant que point d'attachement : a.smoke, a.steam, etc...

Ce point d'attache peut aussi être tourné de telle sorte que son axe Y pointe dans la direction où sera émise la fumée. (Assurez vous que vous avez coché l'option « axis tripod » dans le logiciel 3D pour afficher les axes du point).



Ajout des étiquettes de fumée

Un bloc de texte « fumée » est ajouté au fichier config.txt de l'objet pour décrire chaque effet qui a été créé sur lui.

Ces blocs de texte sont étiquetés smoke# (où # est un nombre) et numéroté séquentiellement à partir de 0. (Voir l'exemple 2)

Les blocs « smoke » ont deux sections : les propriétés principales et périodiques. Les propriétés principales décrivent les attributs qui ne changent pas. Les propriétés périodiques décrivent un ensemble d'un ou plusieurs réglages phases/périodes dans la séquence d'émission de la fumée.

Un bloc fumée a le format suivant

```
smoke#
{
mode          time\speed\anim\timeofday
attachment    < nom du point d'attache >
color         <Rouge> , < Vert> , <Bleu>, <Transparence>
accel         <x>,<y>,<z>
loop          <n>

start         <n> [, <n>] ....
period        <n> [, <n>] ....
rate          <n> [, <n>] ....
velocity      <n> [, <n>] ....
lifetime      <n> [, <n>] ....
minsize       <n> [, <n>] ....
maxsize       <n> [, <n>] ....

}
```

Notation : # est numérique, [] est optionnel, « » indique un nombre variable de paramètres, « \ » veut dire « ou ».

Où :

< nom du point d'attache > est le nom du point d'attache dans le modèle (ex a.smoke, a.fume)

<Rouge> , < Vert> , <Bleu>, sont des nombres de 0 à 255 décrivant la couleur (R,G,B ou R,V,B)

<Transparence> est un nombre de 0 à 255 décrivant l'effet initial d'opacité/transparence

<x>,<y>,<z> sont les coordonnées du vecteur résultant des forces affectant la fumée. Pour l'essentiel, z exprime la gravité, x et y la force du vent.

<n> est un nombre décimal.

Propriétés principales

mode décrit le mode ou le type d'effet. Cela affecte le départ et la séquence de fumée. Par défaut le mode est « time ». Dans tout les modes, period peut être réglée sur -1 (défaut) ce qui implique qu'une phase est active jusqu'à ce que la prochaine phase démarre.

Si le mode est **time**, **start** est un réglage de temps en secondes exprimant le délai de démarrage d'une phase après la création de l'effet sur l'objet parent. **Period** exprime la durée pendant laquelle cet effet reste actif. Les décors sont d'ordinaire réglés en mode **time**.

Si le mode est **speed**, **start** est une vitesse exprimée en mètres/seconde (m /s) et **period** n'est pas utilisé. (Note : 1 m/s = 3.6 km/h). Tous les autres attributs périodiques (rate, velocity, lifetime, minsize, maxsize) sont alors extrapolés pour permettre des transitions plus souples entre les phases. Voir smoke3 dans l'exemple 2 qui suit.

Si le mode est **anim**, **start** est une valeur comprise entre 0.0 et 1.0 qui règle le point de départ dans le cycle d'animation de l'objet. **period** est une valeur entre 0.0 et 1.0 qui règle la durée pendant laquelle l'effet est actif. **Start + period** ne peut excéder 1.0

Si le mode est **timeofday**, **start** est une valeur comprise entre 0.0 et 1.0, qui règle l'heure du jour du démarrage de l'effet. L'échelle des valeurs est la suivante :

0 = minuit, 0.25 = 6h du matin, 0.5 = midi, 0.75 = 18 h ou 6h du soir, 1.0 = minuit.

color la couleur de l'effet. (150,150,150,255 = fumée noire/ 255,255,255,150 = vapeurs blanches,/150,150,255,255= vapeur d'eau. (défaut=255,255,255,255)

accel Accélération. Vecteur pointant dans la direction résultante des forces appliquées à l'effet. Pour l'essentiel, z exprime la gravité, x et y la force du vent. (défaut= 0,0,0)

loop Durée en secondes de la boucle de séquence. Seulement valide si **mode** est à **time**.

Propriétés périodiques

Les propriétés suivantes peuvent être réglées sur une seule valeur ou un jeu de plusieurs dans le cas de phases multiples de l'effet de fumée. Notez cependant que les phases ne doivent pas se chevaucher et qu'une seule est active à un moment donné. Si une propriété comporte un jeu de valeurs, ce réglage ne doit pas en contenir plus que paramétrées dans **start** (même longueur de jeu de valeurs). Si une seule valeur est donnée elle sera alors utilisée pour toutes les phases de l'effet de fumée. (Voir Exemple 1 pour l'utilisation des phases multiples).

start,period Voir **mode**

rate ratio d'émission de particules par seconde pour les modes **time**, **speed** et **timeofday** ou nombre de particules à émettre sur le cycle d'animation pour le mode **anim**. (Défaut = 4)

velocity vitesse initiale de l'émission des particules. (1 par défaut)

lifetime durée de vie des particules, en secondes (3 par défaut)

minsize taille initiale des particules (0 par défaut)

maxsize taille finale des particules (3 par défaut)

En général, il est préférable d'utiliser une faible émission (**rate**) avec de larges particules (voir **min/max size**) qu'un ratio élevé avec de petites particules. (réduction des frames à l'écran). Les effets peuvent être étonnants mais sont intéressants s'ils sont utilisés avec modération !

Entraînez vous à expérimenter différentes valeurs sur ces paramètres pour voir comment ils conditionnent les effets de fumée. Beaucoup d'autres effets peuvent être générés avec un peu d'imagination : chutes d'eau, nuages toxiques, feux ; simplement par l'utilisation de quelques effets à la même position et se combinant pour simuler la fumée, les flammes etc...

EXEMPLE 1 – Fumée d'une cheminée d'usine

On a utilisé un modèle d'usine avec une cheminée, sur lequel un point d'attache nommé « a.smoke » est placé, juste au bout de la cheminée et l'axe des Y pointant vers le haut. Cette usine est alors exportée sous la forme d'un fichier .IM vers le répertoire Trainz\world\custom\usine, et les différents fichiers (textures) du modèle sont copiés au même endroit.

Le fichier config.txt suivant provoque l'émission de fumée de la cheminée de l'usine entre 6h du matin et midi puis de 15h à 18heures...

Notez que le KUID indiqué est invalide et ne doit pas être utilisé dans vos créations

```
kuid <KUID:###:#####>
region Custom
kind scenery
type Industrial
light 1
smoke0
{
attachment a.smoke
mode timeofday
color 150,150,150,250
accel 1,0.3,0
start 0.25, 0.5
period 0.25, 0.125
rate 8
velocity 3
lifetime 5
minsize 0.5
maxsize 2
}
```

EXEMPLE 2 – LOCOMOTIVE VAPEUR

Une loco vapeur animée qui a besoin de 4 points d'émission de fumées peut être réglée comme suit :

- De la fumée noire émise de sa cheminée principale et conditionnée par la vitesse du train. (point « a.smoke », axe des Y vers le haut)
- Un jet de vapeur continu s'échappant d'un conduit ou clapet de décompression sur le dessus du corps de la loco (point « a.steam.safety », axe des Y vers le haut)
- 2 jets de vapeurs latéraux à la loco, expulsant par alternance leur vapeur en fonction de l'animation des roues et de l'embellage. (points « a.steam.l » et « a.steam.r » dont l'axe des Y pointe chacun vers l'extérieur des roues)

Le modèle est exporté sous le format .PM dans le dossier : Trainz\world\custom\trains\Steam Train\Steam Train_body et les textures dans le même dossier.

(voir les structures des dossiers pour plus d'information)

Le fichier config.txt ci-dessous localisé dans le dossier principal « Steam Train » est réglé pour générer les effets désirés.

Notez que le KUID est factice et ne peut être utilisé dans vos créations. Pour les besoins de l'exemple, les paramètres d'une loco F7 ont été utilisés.

Config.txt

```
kuid <KUID:###:#####>
kind traincar
bogey 0
engine 1
name Steam Train
mass 100000
enginespec <KUID:###:#####>
enginesound <KUID:###:#####>
hornsound <KUID:###:#####>
interior <KUID:###:#####>
smoke0
{
attachment a.steam.l
mode anim
color 255,255,255,150
start 0
period 0.4
rate 2
velocity 1
lifetime 2
minsize 0.05
maxsize 1
}
smoke1
{
attachment a.steam.r
mode anim
color 255,255,255,150
start 0.5
period 0.4
rate 2
velocity 1
lifetime 2
minsize 0.05
maxsize 1
}
smoke2
```

```
{
attachment a.steam.safety
mode time
color 255,255,255,150
rate 2
velocity 1
lifetime 2
minsize 0.05
maxsize 1
}
smoke3
{
attachment a.smoke0
mode speed
color 100,100,100,200
start 0,10,20,30
rate 3,5,7,9
velocity 3,4,5,5
lifetime 4,3,2.5,2
minsize 0.3
maxsize 2
}
```

SOUND SCRIPTS - SCRIPTS DE SONORISATION

Les « soundscripts » affecte des sons ambiants ou directionnels à des éléments. Ils ne peuvent être utilisés sur les voies, splines ou ponts (Bridges,Splines,Tracks)

Les fichiers WAV correspondant doivent être situés dans le même dossier que le config.txt.

EXEMPLES :

Aiguillage

Config.txt

kuid <KUID:###:#####>

kind mojunction

region Australia

trackside 2

light 1

mode0 lever1

mode1 lever2

soundscript

{

toggle{

trigger toggle

distance 5, 100

nostartdelay 1

repeat-delay 1

sound

{

points.wav

}

}

}

etc.

BRUITS DE FOULE

Config.txt :

kind scenery

region Australia

kuid <KUID:###:#####>

type People

soundscript

{

daysingle {

repeat-delay 0

distance 3,150

sound

{

crowd_1.wav

}

}

}

etc.

CARTE = sons ambiants

```
Config.txt
kind map
kuid <KUID:###:#####>
soundscript
{
  morning {
    ambient 1
    value-range 1, 0.1
    volume 0.3
    sound {
      ctry_day_1.wav
    }
  }
  night {
    ambient 1
    value-range 0, 0.9
    volume 0.3
    sound {
      night_loop.wav
    }
  }
}
username Britain
workingscale 0
workingunits 0
water <KUID:-1:8009>
region Britain
etc.
```

Analyse des scripts:

repeat-delay

1 ou 2 nombres (min, max, en sec) force un intervalle de temps choisi par Trainz aléatoirement entre min et max avant de rejouer un son à nouveau (boucle + silence)

Valeurs par défaut min = 0 max = min

attachment

point d'attache SUR l'objet d'où partira le son

Par défaut, point d'origine de l'objet (non utilisé sur les sons ambiants)

(not used for ambient sound)

distance

2 nombre (metres)

1^{er} nombre = Distance à partir de laquelle le son est joué à 100% de son volume

sound is played at 100%

2^{ème} = Distance à partir de laquelle le son est coupé.

Par défaut :: 50m, 150m

sound

Liste de sons fichiers Wav à jouer (Choisi ensuite aléatoirement)

volume

Niveau de gain du son par rapport à son volume original (fichier)

Par défaut : 1.0 = 100%

ambient

0 or 1, par défaut 0

Les sons ambiants n'ont pas de position 3D (attache) peuvent être stéréo, les sons positionnés (non ambants) sont attachés à l'objet à son origine ou à un point d'attache et doivent être monophonique.

value-range

2 Nombres, utilisés actuellement pour les effets de sons diurnes/nocturnes.

Minuit= 0.5, midi = 0.0 ou 1.0

Quand les deux nombres sont différents, cela règle le début et la fin d'activation de ces sons.

Par défaut 0,0 (sans effet)

trigger

Actuellement utilisé par le programme en interne pour les leviers d'aiguille. Le son n'est joué qu'à réception d'un événement « trigger »

nostartdelay

0 or 1, Par défaut 0

Si 0 , le son n'est joué qu'après un court silence.

(Distorsion évitée due parfois à l'écoute de copies simultanées du même son)

dayloop, daysingle, morning, night, toggle

Pas de fonction dans Trainz : étiquettes mis à disposition des utilisateurs pour référencement personnel.

TRAINZSCRIPT DIDACTICIEL

>>> NOTE : CETTE PARTIE N'A PAS ETE TRADUITE : ELLE N'AMENE RIEN A UN UTILISATEUR QUANT A LA MISE AU POINT D'UN VERITABLE SCRIPT

absence de scenario commenté pas a pas, absence de lexique des variables et des commandes disponibles. Le scenario en exemple ne sert à rien. !!!

Introduction

Welcome to the first TrainzScript tutorial. TrainzScript is the scripting language developed for Auran Trainz. This document will teach you how to create a very simple scenario - it does not aim to teach you how to program, or teach you programming concepts. TrainzScript may be used from Version 1 Service Pack 3 onward to create scenario content. If you do not understand programming concepts, you may need to read further tutorials before trying to create Scenarios for Trainz. We will be releasing a user-friendly interface for compiling powerful scripts in a later version. Please take the time to follow the steps of this document from start to finish. The tutorial is presented in an informal (non text book) manner.

More help can be found by visiting the Scenarios

forum at <http://www.auran.com/trainz/forum/default.htm>

Where do I find TrainzScript

TrainzScript is a scripting language used to drive the scenarios. Each scenario will have one or more TrainzScript files (.gs) located in its directory in the **World\Custom\Scenarios** folder. The supporting TrainzScript files are found in the **\Scripts** folder. The script files in this folder give you all of the supported functions required to control Trainz. Over time, you will learn most of the functions provided in these files. The TrainzScript compiler (gsc.exe) is located in the **\Bin** folder. Go to the bin folder in your dos prompt, and run the compiler with the -d flag as follows. gsc -d > reference.txt This will copy the TrainzScript documentation to the file reference.txt. Consult this document as a reference manual for the TrainzScript language.

Creating A Scenario

Lets create our very first scenario. This will teach you how to use the TrainzScript compiler and guide you through the process required to make a simple scenario that just loads a map.

1. Launch Trainz, and create a new map in Surveyor. Lay a small track loop, and place a track mark named "START"

somewhere on your track. Make sure you name the track mark using UPPERCASE, as all named object in TrainzScript are case-sensitive. Place a lever somewhere on the track so we have something for the camera to focus on. Save your map and call it "Tutorial1".

2. Before exiting out of Surveyor, select the "Export Scenario TSO" from the Trainz Main Menu, and type in "Tutorial1".

3. Quit out of Trainz go to your **Trainz\ World** folder. Locate the config.txt file in the folder **World\Custom\Maps\ Tutorial1**.

4. Open the config.txt file of your Tutorial1map. It should look something like the following.

```
kuid <KUID:-2:2023211879>
kind map
username Tutorial1
workingscale 0
workingunits 0
water <KUID:-1:110015>
region Australia
```

Note the KUID for your new layout. In this case, it is -2:2023211879.

5. Now go to the **World\Custom\ Scenarios\Tutorial1** folder and open the config.txt file of your Tutorial1 Scenario. It should look something like the following.

```
kind activity
username Tutorial1
scriptlibrary Tutorial1
scriptclass MyTutorial1
kuid <KUID:-2:2023211880>
kuid-table {
tutorial1 <KUID:-2:2023211879>
}
```

description "Tutorial1"

A few notes on this. The kuid-table is a name-KUID translation table used by the scenario. All objects loaded by the scenario must be entered in this table. The scenario will reference the KUID by name, which is case-sensitive. For example, when the script loads the map, it will reference it by the name "Tutorial1", which will be looked up in the kuid-table, and found as KUID -2:2023211879.

Trains and rolling stock etc are referenced in the same manner. You will also notice that the scenario has its own unique KUID. The description text is displayed in the scenario selection screen.

6. Next, we will begin editing the TrainzScript file. Open the Tutorial1.gs file with your desired programming editor. This file is created from the template.gst in the **scripts** folder when you export the TSO. The syntax of the following script is explained in the compiler documentation, but if you have a read through it, it is pretty selfexplanatory.

The file looks like this.

```
include "trainz.gs"
//
// class MyTutorial1
// brief This is the scenario class. Modify this
class with
// your own gameplay.
//
game class MyTutorial1 isclass Scenario
{
Train myConsist;
bool scenarioDone = false;
//
// Load will be called by Trainz to load the
scenario map, and when the user presses Ctrl-L
// param data is the save game data if loading a
saved game.
//
bool Load(string data)
{
if(data and data.size())
{
Interface.Load(data);
}
// load the map
if(!World.LoadMap(World.FindKUID("Tutorial1")))
{
Interface.Log("Error loading scenario map");
return false;
}
return true;
}
//
// Save will be called by Trainz when the user
presses Ctrl-S.
// return the save game string, such that load
will be able to restor the save game
// from the last save check point.
//
string Save()
{
return Interface.Save();
}
//
// TrainDerailed will be called by Trainz when a
train derails
//
void TrainDerailed(int trainId)
{
if(!scenarioDone)
{
World.EndScenario(10);
scenarioDone = true;
}
}
//
// TrainCollided will be called by Trainz when a
train collides
//
void TrainCollided(int trainId)
{
if(!scenarioDone)
{
World.EndScenario(10);
scenarioDone = true;
}
}
//
// TrainSpeedingFine() is called by Trainz every
second your trains speed exceeds the floating limit
```

```

//
void TrainSpeedingFine()
{
//Interface.AdjustScore(-10);
}
//
// TrainBadCouple() is called by Trainz when
vehicles couple greater than 8KPH.
//
void TrainBadCouple(int vehicleId)
{
//Interface.AdjustScore(-200);
}
//
//
// main thread
// brief main is executed automatically after
Load() is called. edit
// main to contain your scenarios gameplay.
//
//
thread void main(void)
{
// Start the monitor thread to monitor speeding,
derailing etc.
Monitor();
//
// create consist specs
//
//
// create consists
//
//
// gameplay
//
scenarioDone = true;
}
};

```

7. The final step is to compile the scenario. Copy the **makescript.bat** file from **Scripts\Docs** folder into your **World\Custom\Scenarios\Tutorial1** folder. Run this batch file and make sure no errors are reported (consult the forum for assistance). Notice that this batch file uses the TrainzScript compiler (gsc) to create the tutorial1.gsl file.

8. You are now ready to launch your very first scenario. The scenario should load your Tutorial1 map. You will notice that the camera is focused on the junction we placed on the map. Had we not placed that junction, the map would not be visible, as Trainz has nowhere to focus the camera.

You have now successfully created your very first scenario. Study the Highland Valley scenarios and the script .gs files for further TrainzScript information. Scripting questions may also be asked on the forums.

Good luck, and we hope you will enjoy your scripting efforts

CHAPITRE 6 – OUTILS et KUIDS

TRAINZ DOWNLOAD STATION

La Download Station de Trainz (DS) a été complètement revue après la sortie de Trainz SP3.

Tous les éléments distribués vers la DS doivent d'abord être implémentés par « Trainz Content Dispatcher » disponible avec UTC ou sur le site web de Trainz. (www.virtualtrainz.com)

Cidessous sont listés les controles effectués avant approbation des envois effectués à partir des profils de Planet Auran.

Etape 1 : Envoi (créateur)

Pour accéder à la page d'envoi (upload) un créateur doit d'abord être enregistré avec Planet Auran et connecté. Ceci fait, il peut accéder à la page d'envoi via l'option « your content » du menu à gauche.

Sur cette page, l'utilisateur trouvera un bouton « Upload new content » et la liste des approbations de ces précédents envois ou de ceux en cours d'examen.

En cliquant sur ce bouton, on accède à un écran d'envoi où l'on sélectionne le fichier à envoyer, coche l'option disclaimer et soumet l'envoi (submit the form)

Controles:

- Username

L'utilisateur doit être connecté à planet Auran et reconnu. Le KUID est alors affecté à son envoi

- File extension

L'extension du fichier doit être cdp

- File size

La taille du fichier ne doit pas excéder 5 Mo.

Etape 2. Extraction (Automatisé)

Lancé chaque nuit, ce processus extrait les fichiers

Controles:

- Validité du format de fichier

Etape 3. Processus sur le contenu (Automatisé)

Lancé chaque nuit après l'étape 2. Il examine individuellement chaque élément. Si une erreur est détectée, un rapport d'erreur est édité et envoyé vers l'utilisateur. Le fichier est enlevé. L'ensemble du pack cdp est examiné même après détection d'une première erreur et l'ensemble des erreurs

Controles (contenu enlevé et utilisateur averti si une des erreurs ci-dessous est rencontrée.)

- Extraction cdp réussie ?
- Comparaison du nombre de fichiers extraits à l'étape 2 avec celui de ce processus
- Identité entre le USER ID de l'utilisateur et celui entrant dans les KUID de l'envoi (si enregistré)
- Contrôle entre KUID indiqué à l'envoi et KUID des fichiers
- Contrôle de validité du KUID
- Contrôle que le KUID n'existe pas déjà sur la DS
- Contrôle de la longueur minimum des noms
- Contrôle des descriptions
- En cas de mise à jour, contrôle que l'envoi est la dernière version et non une précédente.

Autres controles:

- Controles de validité des codes region et pays
- Controles des codes epoques
- Contrôle de la longueur des descriptions
- Contrôle de longueur des noms de fichiers.

Etape 4. Procédure d'approbation (Equipe Auran)

C'est une confirmation visuelle du contenu. L'utilisateur reçoit un email d'approbation ou de refus.

En cas d'approbation, le contenu est alors disponible sur la DS environ une heure

Controles:

- Nom et Description Si approprié : OK
- Image visuellement acceptable
- Catégorie sélectionnée.

TRAINZ CONTENT FOUNDRY

Trainz Content Foundry est inclus dans UTC. Pour les utilisateurs de SP3 il peut être téléchargé chez Auran.(Trainz content Update pack)

Ce programme a deux fonctions :

1- sert à régler la structure des config et dossiers des objets

2- Il permet aussi de régler la mise au point des structures dans le cas Alias à partir de Paintshed V1.3.

KUIDS des ELEMENTS AURAN

MATERIEL ROULANT

VERSION 1

<kuid:-1:100752> OBB 1044
<kuid:-1:100754> QR 2100 Class
<kuid:-1:100085> PRR 40'Boxcar
<kuid:-1:100929> IC 4 Bay Hopper
<kuid:-1:101224> IC 4 bay Hopper Loaded
<kuid:-1:100086> PRR 50'Boxcar
<kuid:-1:100087> PRR 60'Boxcar
<kuid:-1:100023> SAR/SAS 6E1
<kuid:-1:100024> SAR/SAS 6E1
<kuid:-1:100143> ER FA1
<kuid:-1:100144> LV FA1
<kuid:-1:100145> Rock Island FA1
<kuid:-1:100150> CN FPA4
<kuid:-1:100153> CP FPA2
<kuid:-1:101242> IP ARL
<kuid:-1:100159> ATSF Baggage Car
<kuid:-1:100160> ATSF Chair Car
<kuid:-1:100161> ATSF Diner
<kuid:-1:100162> ATSF Pleasure Dome
<kuid:-1:100163> ATSF Pullman - Pine series
<kuid:-1:100019> SNCF 15000 BB
<kuid:-1:100004> NS 1600
<kuid:-1:100878> SNCF Container Wagon
<kuid:-1:101246> IP BRJ
<kuid:-1:101425> SAR Centenary Car
<kuid:-1:100012> CO-OP Bulk Hopper
<kuid:-1:100090> BR Class 37 yellow
<kuid:-1:100039> BR HST Class 43
<kuid:-1:100029> BR Deltic blue
<kuid:-1:100030> BR Deltic green
<kuid:-1:100042> CN Cupola Caboose
<kuid:-1:100048> NSWGR NQO Flatcar
<kuid:-1:100043> B&O Cupola Caboose
<kuid:-1:100046> NYC Cupola Caboose
<kuid:-1:101253> DB DDm915
<kuid:-1:101248> IP DF
<kuid:-1:100861> NSW SRA 44 Class
<kuid:-1:100825> DL500
<kuid:-1:100778> SAR 930 Class
<kuid:-1:100820> SAR 930 Class single
<kuid:-1:100812> NSWGR 44 Class
<kuid:-1:101032> DB Erz III d
<kuid:-1:101254> DB Erz III d Loaded
<kuid:-1:100117> B&O F7A
<kuid:-1:100118> B&O F7B
<kuid:-1:100121> CP FP7A
<kuid:-1:100122> CP F7B
<kuid:-1:100131> NYC F7A
<kuid:-1:100132> NYC F7B
<kuid:-1:1> ATSF F7A
<kuid:-1:100135> ATSF F7B

<kuid:-1:100136> Southern F7A
<kuid:-1:100137> Southern F7B
<kuid:-1:101220> SS Foundry Car
<kuid:-1:100049> Freightliner Container Flat
<kuid:-1:100092> Penn Salt GATX Tanker
<kuid:-1:101292> SAR Guard Van
<kuid:-1:100093> SJ Hbbins881
<kuid:-1:101204> SJ Habbins941
<kuid:-1:101249> IP HGM
<kuid:-1:101251> IP HM
<kuid:-1:100064> IF Refrigerated Van
<kuid:-1:100072> DB Sssy - 716
<kuid:-1:100106> BR MK2 BFK
<kuid:-1:100107> BR MK2 FK
<kuid:-1:100108> BR MK2 TSO
<kuid:-1:100058> BR HST MK3 TGS
<kuid:-1:100059> BR HST MK3 TRBS
<kuid:-1:100060> BR MK3 Sleeper
<kuid:-1:100062> BR HST MK3 TS
<kuid:-1:100770> NSWGR NLKY louvered van
<kuid:-1:100828> NSWGR NOD
<kuid:-1:101222> NSWGR NOD Loaded
<kuid:-1:101048> OBB ABmz
<kuid:-1:101047> OBB Wrmz
<kuid:-1:101044> OBB Bmz
<kuid:-1:101051> OBB Amz
<kuid:-1:101216> SJ Os Flat Car
<kuid:-1:100814> V & S.A.R Overland Club Car
<kuid:-1:100815> V & S.A.R Overland First Class
<kuid:-1:100816> V & S.A.R Overland Second Class
<kuid:-1:100817> V & S.A.R Overland Sleeper Car
<kuid:-1:100066> Baby Ruth Hi-Cube Boxcar
<kuid:-1:100017> PRR FM flat car
<kuid:-1:101153> QR QLX Bronco
<kuid:-1:101154> QR QLX
<kuid:-1:100094> SJ Rc4
<kuid:-1:100871> ATSF SD40-2
<kuid:-1:101060> SS Tipper Car
<kuid:-1:100822> UC Silos
<kuid:-1:100068> DB V200 Ozeanblau
<kuid:-1:100070> RENFE Class 340
<kuid:-1:100018> VR S blue
<kuid:-1:100007> V/Line S
<kuid:-1:100763> BR ZHV Mineral Wagon
<kuid:-1:101229> BR ZHV Mineral Wagon Loaded

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:47092:20> Robe Alco 636
<kuid:2512:1372> BR Class 37 Yellow-C
<kuid:2512:1371> BR Class 37 Coal-C
<kuid:-1:100127> MR F7A
<kuid:-1:100128> MR F7B
<kuid:-12:460> AN Guard Van
<kuid:-12:500> QR MAS 1488
<kuid:-12:501> QR MAS 1491
<kuid:-12:502> QR MBC
<kuid:-12:503> QR MCC

<kuid:-12:504> QR MPC
<kuid:-12:505> QR PWA
<kuid:-12:506> QR PWA Loaded
<kuid:-12:3537> BN SD40-2
<kuid:-12:3534> CN SD40-2

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

<kuid:-1:101457> DB Class 218 Ozeanblau
<kuid:-1:101458> DB Class 218 Rot & Beige
<kuid:-1:100089> SAR/Spoornet Class 34 EMD
<kuid:-1:100737> AN 830 Class
<kuid:-1:100734> DL531 Silverton
<kuid:-1:100725> NSWGR 48 Class
<kuid:-1:101393> EF81
<kuid:-1:100841> PRR GG1
<kuid:-1:100013> AN GM Class
<kuid:-1:100167> GP38-2 - Canadian National
<kuid:-1:100176> GP38-2 - Milwaukee Road
<kuid:-1:100182> GP38-2 - Seaboard System
<kuid:-1:101412> SNCF TGV SE Unit 1
<kuid:-1:101416> SNCF TGV SE Unit 2
<kuid:-1:101417> SNCF TGV SE Unit 3
<kuid:-1:101420> SNCF TGV SE Unit 4

UTC SCENARIO

<kuid:-10:223> drivertrain
<kuid:-10:224> inv_train
<kuid:3801:1001001> Pilbara Ore Hopper
<kuid:3801:1001002> Pilbara Ore Hopper Loaded
<kuid:-18:1100> SW7 Burlington
<kuid:523:101060> SS Tipper Car Loaded

BOGIES

VERSION 1

<kuid:-1:100749> 1044_obb_bogey
<kuid:-1:100750> 2100_bogey
<kuid:-1:100073> 40ft_Boxcar_bogey
<kuid:-1:100074> 50ft_Boxcar_bogey
<kuid:-1:100075> 60ft_Boxcar_bogey
<kuid:-1:100022> 6e1_bb_bogey
<kuid:-1:100138> AlcoFA1_bogey
<kuid:-1:101241> arl_bogey
<kuid:-1:100139> atsf_car_bogey
<kuid:-1:100005> bb_bogey
<kuid:-1:101424> centenary_bogey
<kuid:-1:100008> cflow_fert_bogey
<kuid:-1:100866> class103_redbeige_bogey
<kuid:-1:100078> Class37_bogey
<kuid:-1:100033> Class43_bogey
<kuid:-1:100028> class_55_bogey
<kuid:-1:100047> Container_flat_bogey
<kuid:-1:100041> cupola_caboose_bogey
<kuid:-1:101252> DDm915_bogey
<kuid:-1:100777> dl500_sar_bogey
<kuid:-1:100811> dl500_tuscan_bogey
<kuid:-1:101394> EF81_Red_bogey
<kuid:-1:101392> EF81_Red_midbogey
<kuid:-1:0> f7_bogey
<kuid:-1:101219> foundry_car_bogey
<kuid:-1:100080> GATX_pennsalt_bogey
<kuid:-1:101291> guard_van_bogey
<kuid:-1:100081> Hbbins881_freightcar_bogey
<kuid:-1:101203> Hbbins941_freightcar_bogey
<kuid:-1:100052> hst_mk3_bogey
<kuid:-1:100063> interfrigo_van_bogey
<kuid:-1:100071> lwagon_bogey
<kuid:-1:100099> mk2_bogey
<kuid:-1:100769> nlky_bogey
<kuid:-1:100827> nod_bogey
<kuid:-1:101043> obb_eurofima_bogey
<kuid:-1:101215> Os_freightcar_bogey
<kuid:-1:100813> overland_bogey
<kuid:-1:100065> pdhc_bogey
<kuid:-1:100011> prr_fm_tuscan_bogey
<kuid:-1:100082> c4_bogey
<kuid:-1:100870> sd40_2_santafe_bogey
<kuid:-1:101059> tipper_bogey
<kuid:-1:100821> uc_silos_bogey
<kuid:-1:100067> v200_bogey
<kuid:-1:100006> vrs_bogey

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:2512:33371> class37_bogey
<kuid:-10:149> invisible_bogey
<kuid:-12:153> QR_car_bogey
<kuid:-12:3535> sd40_2_santafe_dk_bogey
<kuid:-12:2536> tuscan_bogey

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

<kuid:-1:100076> Class218_Bogey
<kuid:-1:100077> Class34-200Red_bogey
<kuid:-1:100691> dl531_SAR_bogey
<kuid:-1:100724> dl531_tuscan_bogey
<kuid:-1:100839> gg1_bogey
<kuid:-1:100840> gg1_bogey_big
<kuid:-1:100009> gm_bogey
<kuid:-1:100141> gp38_2_dark_bogey
<kuid:-1:100142> gp38_2_light_bogey
<kuid:-1:101414> invis_bogey
<kuid:-1:101418> TGV_end_unit_bogey
<kuid:-1:101410> TGV_SE_loco_bogey
<kuid:-1:101415> TGV_unit_bogey

PANTOGRAPHES

VERSION 1

<kuid:-1:101255> 1044_panto

<kuid:-1:110002> 6e1_bb_pantograph

<kuid:-1:100860> bb_pantograph

<kuid:-1:101395> EF81_Red_pantograph

<kuid:-1:101177> Rc4_pantograph

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

<kuid:-1:100838> gg1_pantograph

<kuid:-1:101411> TGV_pantograph

SONS D'AVERTISSEURS

VERSION 1

<kuid:-1:42003103> ALCo

<kuid:-1:42003102> br

<kuid:-1:42003101> default

<kuid:523:100433> redhen

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:-12:37> br2

<kuid:-12:38> br3

SONS MOTEURS

VERSION 1

<kuid:-1:42003001> alco

<kuid:-1:42003002> electric

<kuid:-1:42003000> emd

<kuid:523:100432> redhen

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:-12:2100> QR2100

CABINES

VERSION 1

<kuid:-1:100554> bb15000
<kuid:-1:100382> class37_int_cab
<kuid:-1:101168> class43_interior
<kuid:-1:100186> f7interior
<kuid:-1:101211> f7interior_kph_lhd
<kuid:-1:101212> f7interior_mph_lhd
<kuid:-1:101202> f7interior_mph_rhd

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:-10:172> Gen1960_op1
<kuid:-10:167> gen_1044
<kuid:-10:168> Gen_6e1
<kuid:-10:169> Gen_deltic
<kuid:-1:101472> Gen_DL500
<kuid:-10:170> Gen_DL500_mph_rhd
<kuid:-10:173> Gen_RC4
<kuid:-1:101475> Gen_sd
<kuid:-10:166> v200

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

<kuid:-10:221> Gen_218
<kuid:-1:101473> Gen_dl
<kuid:-1:101474> gen_gg
<kuid:-10:216> gen_tgv

UTC SCENARIO

<kuid:-18:1101> sw

FICHIERS MOTEURS (SPECIF TRACTION)

VERSION 1

<kuid:-1:42004203> default_loco
<kuid:2512:337> EE Type 3
<kuid:-1:42004250> F7_hotrod
<kuid:523:402> RedHen
<kuid:-1:42004222> V200
<kuid:-1:42004221> SD40 2
<kuid:-1:42004220> RC4
<kuid:-1:42004219> GM
<kuid:-1:42004218> FPA4
<kuid:-1:42004217> FA2
<kuid:-1:42004216> FA1
<kuid:-1:42004202> F7
<kuid:-1:42004215> Deltic
<kuid:-1:42004201> default_wagon
<kuid:-1:42004206> Class 43
<kuid:-1:42004204> Class 37
<kuid:-1:42004205> BB 15000
<kuid:-1:42004213> 930
<kuid:-1:42004212> 6E1
<kuid:-1:42004211> 44
<kuid:-1:42004210> 340
<kuid:-1:42004209> 2100
<kuid:-1:42004208> 1600
<kuid:-1:42004207> 1044

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:2512:308> Class 08

<kuid:-1:42004242> default_car

<kuid:-1:44482> Fscotsman

<kuid:-1:42004243> gantrycrane

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

<kuid:-1:42004224> dl531

<kuid:-1:42004231> GP38_2

<kuid:-1:42004229> TGV

UTC SCENARIO

<kuid:-18:1103> SW7

DECOR

VERSION 1

Australie

<kuid:-1:100263> Building_Corner_Shop
<kuid:-1:100468> Misc_Hills_Hoist
<kuid:-1:100251> Animal_Horse
<kuid:-1:100252> Animal_Horse2
<kuid:-1:100253> Animal_Horse3
<kuid:-1:100256> Building_Tilnowle_Pub
<kuid:-1:100257> House_1
<kuid:-1:100202> House_1a
<kuid:-1:100258> House_2
<kuid:-1:100259> House_2b
<kuid:-1:100203> House_2a
<kuid:-1:100260> House_3
<kuid:-1:100204> House_3a
<kuid:-1:100261> House_Hiset_1
<kuid:-1:100205> House_Hiset_2
<kuid:-1:100206> House_Hiset_2a
<kuid:-1:100213> House_Hiset_2b
<kuid:-1:100323> House_Hiset_1a
<kuid:-1:100823> Tside_2t_Level_Crossing
<kuid:-1:100824> Tside_1t_Level_Crossing
<kuid:-1:100254> Building_Cane_Mill
<kuid:-1:100551> People_Crowd
<kuid:-1:100540> People_Group
<kuid:-1:100541> People_Group2
<kuid:-1:100542> People_Lineup
<kuid:-1:100543> People_Lineup2
<kuid:-1:100544> People_person1
<kuid:-1:100545> People_person2
<kuid:-1:100546> People_person3
<kuid:-1:100547> People_person4
<kuid:-1:100548> People_person5
<kuid:-1:100549> People_person6
<kuid:-1:100550> People_person7
<kuid:-1:100255> Building_School_Hall
<kuid:-1:100262> Building_Shearing_Shed
<kuid:-1:100274> Animal_Sheep_Flock
<kuid:-1:100276> Tree_Large_shrub
<kuid:-1:101434> Sign_Station
<kuid:-1:100264> Tside_Signal_Box1
<kuid:-1:100265> Tside_Signal_Box2
<kuid:-1:100266> Tside_Signal_Box3
<kuid:-1:100267> Tside_Signal_Box4
<kuid:-1:100419> Sign_Road_Giveway
<kuid:-1:101435> Sign_Tall
<kuid:-1:100001> Building_Grain_Silos
<kuid:-1:100268> Building_Small_Shops
<kuid:-1:100269> Tside_Small_Station
<kuid:-1:100384> Tside_Station
<kuid:-1:100270> House_Thunderbox_1
<kuid:-1:100271> House_Thunderbox_1b
<kuid:-1:100272> House_Thunderbox_2
<kuid:-1:100273> House_Thunderbox_2b

<kuid:-1:100388> Vehicle_Tracktor_Blue
<kuid:-1:100389> Vehicle_Tracktor_R
<kuid:-1:100390> Vehicle_Tracktor
<kuid:-1:100218> Sign_Road_Lights_1
<kuid:-1:100219> Sign_Road_Lights_2
<kuid:-1:100391> Tree_Bunya_Group
<kuid:-1:100275> Tree_Gum_Group
<kuid:-1:100461> Tree_Gum_Group_2
<kuid:-1:100277> Tree_Bunya_Pine
<kuid:-1:100278> Tree_Bunya_Pine_2
<kuid:-1:100279> Tree_Bunya_Pine_3
<kuid:-1:100280> Tree_Flame
<kuid:-1:100281> Tree_Flame_I
<kuid:-1:100282> Tree_Gum_1
<kuid:-1:100283> Tree_Gum_2
<kuid:-1:100407> Tree_Gum_3
<kuid:-1:100408> Tree_Gum_4
<kuid:-1:100392> Tree_Palm_1a
<kuid:-1:100393> Tree_Palm_1b
<kuid:-1:100394> Tree_Palm_2
<kuid:-1:100284> Tree_Small
<kuid:-1:100285> Tree_Stickish
<kuid:-1:100286> Tree_Stickish_Group
<kuid:-1:100287> Tree_Umbrella
<kuid:-1:100385> Tside_Turntable
<kuid:-1:100506> Tside_Turntable_2
<kuid:-1:100288> Tside_2t_Walkover
<kuid:-1:100415> Building_watertank
<kuid:-1:100289> Building_Wharf
<kuid:-1:100290> Building_Wharf_Shed
<kuid:-1:110018> Tside_Sign_Wistle
<kuid:-1:100386> Misc_Windmill
<kuid:-1:100387> Building_Workshed

Campagne anglaise

<kuid:-1:521> Building_Brick_Shed
<kuid:-1:568> House_Brick_Unit
<kuid:-1:1012> Building_Factory
<kuid:-1:524> Tside_Junction_Building
<kuid:-1:525> Tside_Junction_Building2
<kuid:-1:1021> Building_Silo
<kuid:-1:1008> Building_Tankshed
<kuid:-1:520> Building_Church
<kuid:-1:573> House_Cottage
<kuid:-1:587> Flower_Yellow2
<kuid:-1:591> Flower_Lavender
<kuid:-1:588> Flower_Yellow
<kuid:-1:589> Flower_Yellow_Spots
<kuid:-1:590> Flowers_Lavender2
<kuid:-1:6> Tree_Forrest9
<kuid:-1:16> Tree_Forrest_VWF
<kuid:-1:526> Building_Church_Headstones
<kuid:-1:31> Vehicle_Hilux_Red
<kuid:-1:32> Vehicle_Hilux_Blue
<kuid:-1:33> Vehicle_Hilux_Grey
<kuid:-1:570> House_Brick_Red
<kuid:-1:571> House_Small

<kuid:-1:572> House_Stone
<kuid:-1:569> House_Brick_White
<kuid:-1:34> Vehicle_Jag_Green
<kuid:-1:35> Vehicle_Jag_Black
<kuid:-1:36> Vehicle_Jag_Red
<kuid:-1:37> Vehicle_Jetta_Blue
<kuid:-1:38> Vehicle_Jetta_Green
<kuid:-1:1009> Misc_Jetty
<kuid:-1:3577> Tside_Crossing2
<kuid:-1:100735> Tside_Crossing1
<kuid:-1:1022> Building_PowerTower
<kuid:-1:574> Tside_Relaybox
<kuid:-1:594> Building_Shed
<kuid:-1:101438> Tside_Sign_Station
<kuid:-1:101439> Tside_Sign_Station_Tall
<kuid:-1:586> Tside_Station
<kuid:-1:100220> Misc_Traffic_Light1
<kuid:-1:100221> Misc_Traffic_Light2
<kuid:-1:564> Tree_VNS
<kuid:-1:565> Tree_VWF
<kuid:-1:527> Tree4
<kuid:-1:528> Tree9
<kuid:-1:529> Tree9_Large
<kuid:-1:593> Tree9_Side
<kuid:-1:560> Tree26
<kuid:-1:561> Tree28
<kuid:-1:562> Tree52
<kuid:-1:563> Tree52M
<kuid:-1:27> Tree_Group1
<kuid:-1:1015> Tree_Group2
<kuid:-1:1016> Tree_Group3
<kuid:-1:566> Tree10
<kuid:-1:30> Vehicle_Van_White
<kuid:-1:28> Vehicle_Van_ATeam
<kuid:-1:567> Tside_Walkover
<kuid:-1:581> Wall_Rock
<kuid:-1:582> Wall_Stone
<kuid:-1:41> Vehicle_X4_Brown
<kuid:-1:42> Vehicle_X4_Grey
<kuid:-1:530> Tree_Forest_X9
<kuid:-1:5> Tree_Forest_XVNS
<kuid:-1:577> Tside_Sign_Xing

USA

<kuid:-1:100599> Vehicle_4x4_Green
<kuid:-1:100558> Vehicle_4x4_Police
<kuid:-1:100600> Vehicle_4x4_Red
<kuid:-1:100559> Building_Bakery
<kuid:-1:100585> Building_Shed_Big
<kuid:-1:100635> Building_Blast_Furnace
<kuid:-1:100638> Vehicle_Bug
<kuid:-1:100915> Tree_Cactus_1
<kuid:-1:100932> Tree_Cactus_1b
<kuid:-1:100916> Tree_Cactus_2
<kuid:-1:100917> Tree_Cactus_3
<kuid:-1:100918> Tree_Cactus_4
<kuid:-1:100496> Building_Cafe

<kuid:-1:100872> Building_Coke_Oven
<kuid:-1:100431> Sign_East_West
<kuid:-1:100561> Building_Factory
<kuid:-1:100622> Vehicle_Falcon
<kuid:-1:100432> Building_Freight_Depot
<kuid:-1:100592> Building_Gas_Station
<kuid:-1:100533> Building_Grain_Elevator
<kuid:-1:100562> Vehicle_Hilux_Grey
<kuid:-1:100497> House_1
<kuid:-1:100498> House_2
<kuid:-1:100499> House_3
<kuid:-1:100500> House_4
<kuid:-1:100501> House_5
<kuid:-1:100507> House_6
<kuid:-1:100508> House_7
<kuid:-1:100509> House_8
<kuid:-1:100510> House_9
<kuid:-1:100563> Animal_Horse_1
<kuid:-1:100564> Animal_Horse_2
<kuid:-1:100601> Animal_Horse_3
<kuid:-1:100565> House_10
<kuid:-1:100566> House_11a
<kuid:-1:100602> Building_Interlocking_Tower
<kuid:-1:100593> Vehicle_Jag_Red
<kuid:-1:100567> Vehicle_Jetta_Blue
<kuid:-1:100958> Shrub_Lichen_1
<kuid:-1:100959> Shrub_Lichen_2
<kuid:-1:100960> Shrub_Lichen_3
<kuid:-1:100961> Shrub_Lichen_4
<kuid:-1:100594> House_Log_Cabin
<kuid:-1:100502> Station_Metro
<kuid:-1:100503> Station_Metro_Single
<kuid:-1:100433> Building_Mining_Co
<kuid:-1:100504> Building_Motel
<kuid:-1:100560> Building_Music_Shop
<kuid:-1:100526> Vehicle_Mustang_Blue
<kuid:-1:100623> Vehicle_Mustang_Blue_FB
<kuid:-1:100624> Vehicle_Mustang_Yellow_FB
<kuid:-1:100527> Vehicle_Mustang_Red
<kuid:-1:100742> Building_Open_Hearth
<kuid:-1:100639> People_Crowd
<kuid:-1:100640> People_Group_1
<kuid:-1:100641> People_Group_2
<kuid:-1:100642> People_Lineup_1
<kuid:-1:100643> People_Lineup_2
<kuid:-1:100644> People_1
<kuid:-1:100645> People_2
<kuid:-1:100646> People_3
<kuid:-1:100647> People_4
<kuid:-1:100648> People_5
<kuid:-1:100649> People_6
<kuid:-1:100650> People_7
<kuid:-1:100655> People_Pink
<kuid:-1:100656> People_Suit_1
<kuid:-1:100657> People_Suit_2
<kuid:-1:100658> People_White

<kuid:-1:100570> Tree_Pine_High
<kuid:-1:100935> People_Platform_Group_1
<kuid:-1:100936> People_Platform_Group_2
<kuid:-1:100942> People_Platform_Group_3
<kuid:-1:101257> People_Platform_Group_4
<kuid:-1:100924> People_Platform_1
<kuid:-1:100943> People_Platform_10
<kuid:-1:100948> People_Platform_11
<kuid:-1:100949> People_Platform_12
<kuid:-1:100950> People_Platform_13
<kuid:-1:100925> People_Platform_2
<kuid:-1:100926> People_Platform_3
<kuid:-1:100937> People_Platform_4
<kuid:-1:100938> People_Platform_5
<kuid:-1:100939> People_Platform_6
<kuid:-1:100940> People_Platform_7
<kuid:-1:100941> People_Platform_8
<kuid:-1:100944> People_Platform_9
<kuid:-1:100636> Building_Rolling_Mill
<kuid:-1:100434> Sign_Route_66
<kuid:-1:100435> Sign_RX
<kuid:-1:100596> Building_School
<kuid:-1:100625> Vehicle_Semi_Grey
<kuid:-1:100626> Vehicle_Semi_Red
<kuid:-1:100962> Shrub_Group_1
<kuid:-1:100963> Shrub_Group_2
<kuid:-1:100919> Shrub_1
<kuid:-1:100920> Shrub_2
<kuid:-1:100930> Shrub_3
<kuid:-1:100931> Shrub_4
<kuid:-1:101440> Sign_Station
<kuid:-1:101441> Sign_Station_Tall
<kuid:-1:100873> Building_Sintering_Plant
<kuid:-1:100436> Building_Stone_1
<kuid:-1:100437> Building_Stone_2
<kuid:-1:100438> Building_Stone_3
<kuid:-1:100439> Building_Stone_4
<kuid:-1:100440> Building_Stone_5
<kuid:-1:100441> Building_Stone_6
<kuid:-1:100733> Building_Stone_7
<kuid:-1:100663> Misc_Street_Lamp
<kuid:-1:100571> Building_Supermarket
<kuid:-1:100595> Building_Surveyor
<kuid:-1:100442> Building_Terminus
<kuid:-1:100443> Building_Tower_1
<kuid:-1:100444> Building_Tower_2
<kuid:-1:100445> Building_Tower_3
<kuid:-1:100446> Building_Tower_4
<kuid:-1:100572> Building_Toy_Shop
<kuid:-1:100573> Vehicle_Tractor
<kuid:-1:100665> Misc_Traffic_Lights_USA_1
<kuid:-1:100666> Misc_Traffic_Lights_USA_2
<kuid:-1:100667> Misc_Traffic_Lights_USA_3
<kuid:-1:100574> Tree_Pine_Group
<kuid:-1:100802> Tree_Autumn_9
<kuid:-1:100505> Tree_1

<kuid:-1:100803> Tree_Autumn_1
<kuid:-1:100740> Tree_2
<kuid:-1:100575> Tree_26
<kuid:-1:100804> Tree_Autumn_2
<kuid:-1:100844> Tree_3
<kuid:-1:100805> Tree_Autumn_3
<kuid:-1:100845> Tree_5
<kuid:-1:100576> Tree_52
<kuid:-1:100806> Tree_Autumn_5
<kuid:-1:100603> Tree_Group_1
<kuid:-1:100807> Tree_Autumn_Group_1
<kuid:-1:100604> Tree_Group_2
<kuid:-1:100808> Tree_Autumn_Group_2
<kuid:-1:100577> Tree_Group_3
<kuid:-1:100578> Tree_Gum_Group_1
<kuid:-1:100605> Tree_Gum_Group_2
<kuid:-1:100606> Tree_Gum_1
<kuid:-1:100581> Tree_Gum_2
<kuid:-1:100582> Tree_Gum_4
<kuid:-1:100583> Tree_Palm_1a
<kuid:-1:100607> Tree_Palm_1b
<kuid:-1:100579> Tree_Pine_1
<kuid:-1:100580> Tree_Pine_2
<kuid:-1:100568> Tside_Turntable
<kuid:-1:100809> Building_USA_Brick_1
<kuid:-1:100875> Building_USA_Brick_2
<kuid:-1:100951> Building_USA_Brick_3
<kuid:-1:101156> Building_USA_Brick_4
<kuid:-1:101135> Building_USA_Brick_5
<kuid:-1:101137> Building_USA_Brick_6
<kuid:-1:100863> Building_USA_Radio_Antenna
<kuid:-1:100651> Building_USA_Silo_Complex
<kuid:-1:100688> Station_USA_1
<kuid:-1:100689> Station_USA_1_Platform
<kuid:-1:100921> Tree_USA_1
<kuid:-1:100922> Tree_USA_2
<kuid:-1:100584> Tside_Walkover
<kuid:-1:100151> Wall_1
<kuid:-1:100569> Building_WaterTank
<kuid:-1:100512> Sign_Whistle
<kuid:-1:100964> Sign_Xing_Rural
<kuid:-1:100448> Sign_Xing_USA
<kuid:-1:101265> Sign_Xing_USA_1
<kuid:-1:101266> Sign_Xing_USA_Boom
<kuid:-1:100637> Building_Yard_Office

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:9:24006> 10m_concrete_hid
<kuid:-12:162> Sign_Curve_20_R
<kuid:-12:404> Sign_Curve_20_L
<kuid:-12:490> Sign_Curve_60_R
<kuid:-12:403> Sign_Curve_60_L
<kuid:9:24010> 6m_concrete_twin45_hps
<kuid:9:24009> 6m_concrete_twin_hid
<kuid:44482:26008> Misc_Bench_Platform
<kuid:44482:26009> Misc_Bench
<kuid:-10:156> Animal_Buffalo_1

<kuid:-10:157> Animal_Buffalo_2
<kuid:-10:158> Animal_Buffalo_3
<kuid:-10:159> Animal_Buffalo_Herd
<kuid:-10:160> Animal_Buffalo_Herd_L
<kuid:1942:26014> Building_Bank_Co-Op
<kuid:44797:28013> Ind_Coal_Dock
<kuid:44797:28014> Ind_Coal_Dock_Powerhouse
<kuid:1942:25006> House_Cottage
<kuid:55712:26001> Building_Diner
<kuid:3801:27000> dumper
<kuid:47092:50221> Building_Warehouse_EDC
<kuid:1942:28000> Building_Shed_Engine
<kuid:1942:27004> Building_Factory_1
<kuid:1942:27005> Building_Factory_5_1942
<kuid:-10:154> People_Flagman_Green
<kuid:-10:155> People_Flagman_Yellow
<kuid:3801:20001> Bridge_Fort
<kuid:44797:28002> Tside_Platform_Freight
<kuid:1942:27006> Misc_Gasometer
<kuid:55712:25001> House_1
<kuid:3801:80001> Animal_Kangaroo
<kuid:44482:26010> Tside_Platform_Lamp
<kuid:44482:26006> Building_Library
<kuid:1942:34007> Misc_Memorial_1942
<kuid:26001:23030> Tside_MPM
<kuid:26001:23031> Tside_MPW_Frac1
<kuid:26001:23032> Tside_MPW_Frac2
<kuid:26001:23033> Tside_MPW_Frac3
<kuid:44797:28001> Tside_Watertower_NYC
<kuid:30204:23001> Sign_Station_Oz_1a
<kuid:30204:23002> Sign_Station_Oz_1b
<kuid:30204:23003> Sign_Station_Oz_2a
<kuid:30204:23004> Sign_Station_Oz_2b
<kuid:30204:23005> Sign_Station_Oz_3a
<kuid:30204:23006> Sign_Station_Oz_3b
<kuid:9:23007> Misc_Phone
<kuid:2512:41> Station_SVR_Highley
<kuid:1942:34006> Building_Police_Station
<kuid:1942:34004> Misc_Postbox
<kuid:1942:34003> Building_Post_Office
<kuid:1942:26016> Building_Pub_Carvery
<kuid:1942:26005> Building_Pub_White_Horse
<kuid:-12:795> Building_QFS_Depot
<kuid:46415:23510> Tside_Cable_Marker_QR
<kuid:46415:28060> Tside_Cable_Pit_QR
<kuid:46415:28070> Tside_JunctionBox_QR
<kuid:46415:23530> Sign_QR_Keepout
<kuid:46415:23520> Sign_QR_Ohead_Wires_1
<kuid:46415:23525> Sign_QR_Ohead_Wires_2
<kuid:46415:28000> Tside_Phonebox_QR
<kuid:46415:28005> Tside_Phonebox_QR_Call
<kuid:46415:28200> Tside_Relay_Hut_QR
<kuid:46415:28050> Tside_TC_Box_1_QR
<kuid:46415:28055> Tside_TC_Box_2_QR
<kuid:-12:123453> Fence_4Platform_QR_2
<kuid:-12:123452> Fence_4Platform_QR

<kuid:-12:405> Tside_Light_QR
<kuid:-12:402> Tside_Name1_QR
<kuid:-12:166> Tside_Overhead_QR
<kuid:-12:791> Tside_Payphone_QR
<kuid:-12:680> Tside_Rubbish_Bin_QR
<kuid:-12:681> Tside_Seat_QR
<kuid:-12:790> Tside_Phone_Security_QR
<kuid:-12:123455> Tside_Shelter2_QR
<kuid:-12:123454> Tside_Shelter_QR
<kuid:-12:796> Station_QR2
<kuid:-12:679> Station_QR
<kuid:-12:792> Tside_Ticketmachine_QR
<kuid:3801:23037> Sign_RMines2
<kuid:44797:28011> Building_Sandhouse
<kuid:-12:123456> Building_Servo
<kuid:-12:798> Building_Shed_Big
<kuid:-12:799> Building_Shed_Goods
<kuid:-12:800> Building_Shed_Tan
<kuid:50435:26001> Building_Cafe_Shore
<kuid:-12:163> Building_Shed_Small
<kuid:44482:26005> Station_St_Anton
<kuid:1942:28003> Station_1942_2
<kuid:1942:28007> Station_1942_3
<kuid:1942:28009> Station_1942_4
<kuid:-12:650> Station_1track
<kuid:-12:323> Station_2track
<kuid:-12:324> Station_3track
<kuid:9:23001> Station_CP_Medium
<kuid:9:23002> Station_CP_Medium_Lite
<kuid:9:23003> Station_CP_Medium_Old
<kuid:1942:28006> Station_Forecourt_2
<kuid:1942:28008> Station_Forecourt_3
<kuid:1942:25014> House_5
<kuid:1942:26006> Building_Shop
<kuid:44797:28017> Tside_Switchtower_LPC
<kuid:1942:34005> Misc_Phone_Box
<kuid:-12:44444> Sign_Australia_Zoo
<kuid:-10:150> People_Track_Gang
<kuid:-12:3545> Tree_Gum
<kuid:-12:314> Station_Union
<kuid:-12:427> Misc_Water_Column
<kuid:-12:498> Misc_Wooden_Crates
<kuid:-12:499> Misc_Wooden_Crates_2
<kuid:-12:161> Building_Woombye
<kuid:44482:26007> Misc_WTower_Euro
<kuid:-12:164> Sign_Xing_Rural_Oz
<kuid:3801:28000> Building_Shed_Yellow
<kuid:44482:23084> trackside_Gantry_3Line
<kuid:44482:23085> trackside_Gantry_4Line
<kuid:44482:23086> trackside_Gantry_5Line
<kuid:44482:23087> trackside_Gantry_6Line

DECOR (suite)

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

Allemagne

<kuid:-1:101191> House_Alps
<kuid:-1:101192> House_Alps2
<kuid:-1:101333> Vehicle_Truck_1
<kuid:-1:101334> Vehicle_Truck_2
<kuid:-1:101319> Misc_Balloon
<kuid:-1:101320> Misc_Balloon2
<kuid:-1:101084> Building_Barn
<kuid:-1:101286> Misc_Bench
<kuid:-1:100732> Building_Big
<kuid:-1:100690> Building_Castle_big
<kuid:-1:100738> House_Block1
<kuid:-1:100741> House_Block2
<kuid:-1:100743> House_Block3
<kuid:-1:101090> Vehicle_Mini
<kuid:-1:101314> Vehicle_Mini_red
<kuid:-1:101205> Vehicle_Saloon
<kuid:-1:101315> Vehicle_Saloon_black
<kuid:-1:101316> Vehicle_Saloon_purple
<kuid:-1:101217> Vehicle_Starsky
<kuid:-1:100672> Building_Castle
<kuid:-1:101287> Building_Chicken_coop
<kuid:-1:100668> Building_Church
<kuid:-1:101300> Building_Church2
<kuid:-1:101198> Misc_Coaster
<kuid:-1:101230> Misc_Coastercar_front
<kuid:-1:101231> Misc_Coastercar_middle
<kuid:-1:101061> Building_Pub_corner
<kuid:-1:101150> Tside_Cover_station
<kuid:-1:100869> Ind_Crane
<kuid:-1:101085> Building_Dieseltanks
<kuid:-1:101171> Tside_2t_Walkover
<kuid:-1:101335> Misc_Duckshoot
<kuid:-1:101181> Building_Factory
<kuid:-1:101194> House_Farm1
<kuid:-1:101195> House_Farm2
<kuid:-1:100739> Building_Farmsilo
<kuid:-1:101295> Vehicle_Farmtruck
<kuid:-1:101049> Misc_Ferris_Wheel
<kuid:-1:101331> Building_Fuel tanks
<kuid:-1:101223> Building_Gas_Station
<kuid:-1:101088> Building_Gateway
<kuid:-1:101089> Building_Haybarn
<kuid:-1:101268> Animal_Horse
<kuid:-1:101288> Animal_Horses
<kuid:-1:101301> Building_Lookout
<kuid:-1:101062> House_Log_Cabin
<kuid:-1:101106> Building_Lumber_Mill
<kuid:-1:101151> Tside_Station_med
<kuid:-1:101250> Misc_Merrygoround
<kuid:-1:101201> Building_Mill
<kuid:-1:101172> Building_Mine
<kuid:-1:101050> Tside_Overhead
<kuid:-1:101226> People_1

<kuid:-1:101227> People_2
<kuid:-1:101262> People_3
<kuid:-1:101228> People_4
<kuid:-1:101318> People_Group
<kuid:-1:101210> Animal_Pig
<kuid:-1:101234> Animal_Piggies
<kuid:-1:101235> Animal_Pigs
<kuid:-1:101285> Tside_Platform_seat
<kuid:-1:101018> People_Platform_group
<kuid:-1:101099> Tside_Pointstation
<kuid:-1:101100> Building_Railshed
<kuid:-1:101144> Sign_Road1
<kuid:-1:101175> Sign_Road2
<kuid:-1:101188> Sign_Road3
<kuid:-1:101189> Sign_Road4
<kuid:-1:101190> Sign_Road5
<kuid:-1:101104> Sign_Road6
<kuid:-1:101232> Sign_Road7
<kuid:-1:101263> Sign_Road8
<kuid:-1:101302> Misc_Rock_Fall
<kuid:-1:10132> Building_Round_tower
<kuid:-1:101101> Building_Shop1
<kuid:-1:101187> Tree_Shrub1
<kuid:-1:101197> Tree_Shrub2
<kuid:-1:101112> Tree_Snow_Pine1
<kuid:-1:101113> Tree_Snow_Pine2
<kuid:-1:101114> Tree_Snow_Pine3
<kuid:-1:101102> Building_Stables
<kuid:-1:101083> Tside_Station
<kuid:-1:100843> Building_Tower_Tall
<kuid:-1:101258> Building_Townhall
<kuid:-1:100768> Building_Town_Clock
<kuid:-1:101208> Vehicle_Tracktor1
<kuid:-1:101209> Vehicle_Tracktor2
<kuid:-1:101086> Tree_Fruit
<kuid:-1:101087> Tree_Fruit_lo
<kuid:-1:101073> Tree_Large_hi
<kuid:-1:101074> Tree_Large_lo
<kuid:-1:101075> Tree_Medium1_hi
<kuid:-1:101076> Tree_Medium2_hi
<kuid:-1:101077> Tree_Medium1_lo
<kuid:-1:101078> Tree_Medium2_lo
<kuid:-1:101091> Tree_Pine_low1_hi
<kuid:-1:101092> Tree_Pine_low2_hi
<kuid:-1:101093> Tree_Pine_low3_hi
<kuid:-1:101094> Tree_Pine_low4_hi
<kuid:-1:101095> Tree_Pine_low1_lo
<kuid:-1:101096> Tree_Pine_low2_lo
<kuid:-1:101097> Tree_Pine_low3_lo
<kuid:-1:101098> Tree_Pine_low4_lo
<kuid:-1:101108> Tree_Pine_tall1_hi
<kuid:-1:101109> Tree_Pine_tall2_hi
<kuid:-1:101110> Tree_Pine_tall1_lo
<kuid:-1:101111> Tree_Pine_tall2_lo
<kuid:-1:101079> Tree_Small_hi
<kuid:-1:101080> Tree_Small_lo

<kuid:-1:101081> Tree_Tall2_hi
<kuid:-1:101082> Tree_Tall2_lo
<kuid:-1:101239> Tside_Turntable
<kuid:-1:101173> Tside_1t_Walkover
<kuid:-1:101103> Building_Warehouse
<kuid:-1:101259> Building_Warehouse2
<kuid:-1:100830> Building_Water_Tower
<kuid:-1:101105> Building_Water_Wheel
<kuid:-1:100659> Building_Windmill
<kuid:-1:101186> Tside_crossing_Sign
<kuid:-1:101336> People_Yeti

Suisse

<kuid:-1:101349> Vehicle_4WD_1
<kuid:-1:101405> Vehicle_4WD_2
<kuid:-1:101406> Vehicle_4WD_3
<kuid:-1:100653> Alps_cabin1
<kuid:-1:100654> Alps_church1
<kuid:-1:100716> cabin
<kuid:-1:101350> Vehicle_Car_1
<kuid:-1:101407> Vehicle_Car_2
<kuid:-1:101408> Vehicle_Car_3
<kuid:-1:101409> Vehicle_Car_4
<kuid:-1:101351> Tside_Crossing_Sign
<kuid:-1:101388> Tside_Freight_Depot
<kuid:-1:101384> Tside_Rural_Depot
<kuid:-1:101390> Tside_Engine_Shed
<kuid:-1:101347> Building_Swiss_Hotel
<kuid:-1:101398> House_1
<kuid:-1:101399> House_2
<kuid:-1:101400> House_3
<kuid:-1:101401> House_4
<kuid:-1:101385> Building_Lumber_Yard
<kuid:-1:101352> Sign_No_Entry
<kuid:-1:101433> Tside_Relay_Box
<kuid:-1:101404> Building_Shop
<kuid:-1:101353> Vehicle_Ski_Doo
<kuid:-1:101354> People_Skier_1
<kuid:-1:101355> People_Skier_2
<kuid:-1:101356> People_Skier_3
<kuid:-1:101357> People_Skier_4
<kuid:-1:101358> People_Snowboarder
<kuid:-1:100670> Tree_Snowpine_big2
<kuid:-1:100693> Tree_Snowpine_big2_l
<kuid:-1:100694> Tree_Snowpine2
<kuid:-1:100695> Tree_Snowpine2_l
<kuid:-1:100696> Tree_Snowpine2_sml
<kuid:-1:100697> Tree_Snowpine2_sml_l
<kuid:-1:100698> Tree_Snowpine3_big
<kuid:-1:100699> Tree_Snowpine3_big_l
<kuid:-1:100722> Tree_Snowpine3
<kuid:-1:100701> Tree_Snowpine3_l
<kuid:-1:100702> Tree_Snowpine3_sml
<kuid:-1:100703> Tree_Snowpine3_sml_l
<kuid:-1:100704> Tree_Snowpine4_big
<kuid:-1:100705> Tree_Snowpine4_big_l
<kuid:-1:100706> Tree_Snowpine4

<kuid:-1:100707> Tree_Snowpine4_I
<kuid:-1:100708> Tree_Snowpine4_sml
<kuid:-1:100709> Tree_Snowpine4_sml_I
<kuid:-1:100710> Tree_Snowpine5_big
<kuid:-1:100711> Tree_Snowpine5_big_I
<kuid:-1:100712> Tree_Snowpine5
<kuid:-1:100713> Tree_Snowpine5_I
<kuid:-1:100714> Tree_Snowpine5_sml
<kuid:-1:100715> Tree_Snowpine5_sml_I
<kuid:-1:100717> Tree_Snowpine_big_I
<kuid:-1:100718> Tree_Snowpine
<kuid:-1:100719> Tree_Snowpine_I
<kuid:-1:100720> Tree_Snowpine_sml
<kuid:-1:100721> Tree_Snowpine_sml_I
<kuid:-1:101344> Tside_Station_Metro
<kuid:-1:101317> Tside_Station_Rural
<kuid:-1:101362> Sign_Road_Stop
<kuid:-1:101387> Building_Storage
<kuid:-1:101363> People_Swiss_Skier_1
<kuid:-1:101364> People_Swiss_Skier_2
<kuid:-1:101365> People_Swiss_Skier_3
<kuid:-1:100726> House_Townhouse_1
<kuid:-1:100727> House_Townhouse_2
<kuid:-1:100728> House_Townhouse_3
<kuid:-1:101391> House_Townhouse_4

UTC SCENARIO

<kuid:-10:226> inv_slag
<kuid:-13:1004330> mine2

RAILS, PONTS et TUNNELS

VERSION 1

Australie

<kuid:-1:100395> Track_1t_No_gravel
<kuid:-1:100396> 1_track_dusty
<kuid:-1:100736> 2_track_dusty
<kuid:-1:100966> 4mstandard_solid
<kuid:-1:100292> Bridge_1t_Brick
<kuid:-1:101159> Bridge_2t_Brick
<kuid:-1:100293> Bridge_1t_Kuranda
<kuid:-1:101160> Bridge_1t_Kuranda
<kuid:-1:100294> Bridge_1t_Log
<kuid:-1:101161> Bridge_2t_Log
<kuid:-1:100398> Tunnel_2track
<kuid:-1:100399> Tunnel_1track
<kuid:-1:101163> Bridge_1t_Concrete
<kuid:-1:100295> Bridge_2t_Concrete
<kuid:-1:100397> Bridge_1t_Steel
<kuid:-1:101162> Bridge_2t_Steel

Campagne Anglaise

<kuid:-1:15> 1_track_wood
<kuid:-1:13228> 2_track_wood
<kuid:-1:1013> Bridge_Brick_Steel_1t
<kuid:-1:1023> Bridge_Brick_Steel_2t
<kuid:-1:110000> Bridge_Stone_1t
<kuid:-1:1028> Bridge_Stone_2t
<kuid:-1:1014> Track_Rock_Wall_1t
<kuid:-1:101165> Track_Rock_Wall_2t
<kuid:-1:101166> Bridge_Stone_Pole_1t
<kuid:-1:1024> Bridge_Stone_Pole_2t
<kuid:-1:1029> Tunnel_Darkstone

USA

<kuid:-1:100608> 1_track_wood_US
<kuid:-1:101038> 1_track_concrete
<kuid:-1:100609> Track_No_Gravel
<kuid:-1:110017> 2_track_concrete
<kuid:-1:110016> Track_USA_Single
<kuid:-1:101218> Bridge_Steel_1t
<kuid:-1:101213> Bridge_Steel_2t
<kuid:-1:101214> Bridge_Stone_1t
<kuid:-1:100611> Bridge_Stone_2t
<kuid:-1:100516> Tunnel_Stone
<kuid:-1:100610> Bridge_Steel_USA

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:44482:22013> 1_track_greasy
<kuid:9:50001> 1_track_as49
<kuid:9:50003> 1_track_as49_aggregate
<kuid:9:50002> 2_track_as49
<kuid:9:50004> 2_track_as49_aggregate
<kuid:-10:135> Track_Barge_Route
<kuid:-10:136> Track_Barge_Tracks
<kuid:44482:22015> 2_track_greasy
<kuid:-10:137> Track_Invisible
<kuid:-10:128> Track_Platform
<kuid:-10:139> Road_Scripted

<kuid:44482:22014> Bridge_Steel
<kuid:44482:22012> Tunnel_Euro
<kuid:44482:22011> Bridge_Steel_2
<kuid:-12:368> Tunnel_Stone_Low_Cat
<kuid:-12:367> Tunnel_Stone_Low
<kuid:47092:32001> Bridge_Trestlepiet1_a
<kuid:47092:32004> Bridge_Trestlepiet1_b
<kuid:47092:32003> Bridge_Trestlepiet1_c
<kuid:47092:32005> Bridge_Truss_Spline
<kuid:-12:325> Tunnel_QR_Cat
<kuid:-12:369> Tunnel_QR
<kuid:44482:22010> Tunnel_Euro
<kuid:11:32001> 1_track_fabricated

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

Allemagne

<kuid:-1:101179> 2_track_wood_damp
<kuid:-1:100673> 1_track_wood_damp
<kuid:-1:101115> Bridge_2t_Steel_Arch
<kuid:-1:101116> Bridge_1t_Steel_Arch
<kuid:-1:101117> Bridge_1t_Brick
<kuid:-1:101206> Bridge_2t_Brick
<kuid:-1:101119> Misc_Roller_Coaster

Suisse

<kuid:-1:101340> 1_track_snow_a
<kuid:-1:100836> 1_track_snow_b
<kuid:-1:100837> 2_track_snow
<kuid:-1:101372> Bridge_1t_Stone_Low
<kuid:-1:101342> Bridge_1t
<kuid:-1:101370> Bridge_1t_Stone
<kuid:-1:101374> Bridge_2t_Stone
<kuid:-1:101379> Tunnel_1t_Swiss
<kuid:-1:101371> Bridge_1t_Steel_Arch
<kuid:-1:101337> Bridge_2t_Steel_Arch
<kuid:-1:101421> Tunnel_Swiss_Narrow

SPLINES

VERSION 1

Australie

<kuid:-1:100451> Fence_Armco
<kuid:-1:100452> Misc_Crop
<kuid:-1:100296> Fence_Arcmesh
<kuid:-1:100297> Fence_Picket
<kuid:-1:100298> Fen_Tall_Blue
<kuid:-1:100418> Fence_Barbed_Wire
<kuid:-1:100299> Fence_Shearer_Yard
<kuid:-1:100457> Power_Wire
<kuid:-1:100409> Road_2l
<kuid:-1:100410> Road_1l
<kuid:-1:100456> Road_Dirt
<kuid:-1:100413> road_oz_forbridge
<kuid:-1:100300> Tside_2t_Platform
<kuid:-1:100301> Tside_2t_Platform2
<kuid:-1:100412> Bdge_Road_2l
<kuid:-1:100411> Misc_Crop_Sugar

Campagne anglaise

<kuid:-1:100834> Catenary_16m
<kuid:-1:110001> Catenary_24m_2t
<kuid:-1:110005> Catenary_Double
<kuid:-1:110004> Catenary_Single
<kuid:-1:1018> Fence_BWire_3
<kuid:-1:1019> Fence_CMesh_6
<kuid:-1:17> Fence_Wood_4
<kuid:-1:18> Fence_Hedge_4MR
<kuid:-1:25> Power_Wire
<kuid:-1:1025> Power_Wire_Big
<kuid:-1:19> Road
<kuid:-1:20> Road_Bridge
<kuid:-1:1017> Road_Narrow
<kuid:-1:1058> Road_SteelBridge
<kuid:-1:1026> Tree_Spline
<kuid:-1:1027> Trees_Spline_980

USA

<kuid:-12:304> Catenary_Double
<kuid:-12:305> Catenary_Double_3
<kuid:-12:306> Catenary_Double_3_40m
<kuid:-12:307> Catenary_Double_40m
<kuid:-12:308> Catenary_Double_Centre
<kuid:-12:309> Catenary_Double_Centre_40m
<kuid:-12:320> Catenary_Single_16m
<kuid:-12:321> Catenary_Single_40m
<kuid:-12:311> Catenary_Single_Wide
<kuid:-12:312> Catenary_Single_Wide_40m
<kuid:-12:313> Building_Union_Shelter
<kuid:-12:220> Misc_Wire
<kuid:-1:100586> Fence_BWire_3
<kuid:-1:100597> Tree_Spline_Mix_High
<kuid:-1:100612> Tree_Spline_Mix_Low
<kuid:-1:100923> Road_No_Traffic
<kuid:-1:100613> Powerline
<kuid:-1:100587> Powerline_B

<kuid:-1:100598> Road
<kuid:-1:100614> Road_Bridge
<kuid:-1:100588> Road_Narrow
<kuid:-1:100589> Road_Steel_Bridge
VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)
<kuid:50435:34001> Path_Boardwalk_12
<kuid:50435:34003> Path_Boardwalk_Nosides_12
<kuid:50435:34002> Path_Boardwalk_Sup_12
<kuid:44482:20000> Catenary_Double_RO
<kuid:44482:20001> Catenary_Single_RO
<kuid:3801:34001> Path_Concrete
<kuid:3801:34002> Path_Dirt_Track
<kuid:44482:20002> Tside_Platform_Euro
<kuid:9:53014> Catenary_PRR_Hard_2Level
<kuid:9:53011> Catenary_PRR_Soft_1Level
<kuid:9:53012> Catenary_PRR_Soft_2Level
<kuid:9:53013> Catenary_PRR_Wire
<kuid:44482:20003> Tside_Platform_Euro
<kuid:3801:34003> Path_Sidewalk
<kuid:-12:40> Fence_QR_4Platform_2
<kuid:-12:401> Fence_QR_4Platform
<kuid:-12:678> Tside_Platform_QR
<kuid:-12:59> Tside_Platform_QR_Ramp

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

Allemagne

<kuid:-1:101183> Fence_Barbed_Wire
<kuid:-1:101184> Fence_Brickwall
<kuid:-1:101196> Road_Carpark
<kuid:-1:101207> Fence_Coaster
<kuid:-1:101120> Fence_Crash_Barrier
<kuid:-1:101121> Trees_Mixed
<kuid:-1:103122> Trees_Mixed2
<kuid:-1:101123> Fence_Fancy_wall
<kuid:-1:101145> Road_Farm_Track
<kuid:-1:101124> Fence_Farmyard
<kuid:-1:101146> Road_Grass_Track
<kuid:-1:101125> Fence_Hedge
<kuid:-1:101129> Trees_Pines_low
<kuid:-1:101130> Trees_Pines_low2
<kuid:-1:101126> Trees_Pines
<kuid:-1:101131> Trees_Pines1
<kuid:-1:101132> Trees_Pines2
<kuid:-1:101133> Trees_Pines3
<kuid:-1:101164> Tside_Platform
<kuid:-1:101127> Power_Wire
<kuid:-1:101299> Bridge_Road
<kuid:-1:101147> Road_Unmarked
<kuid:-1:100511> Trees_Shrubs
<kuid:-1:101148> Road_Small
<kuid:-1:101134> Trees_Snowpines_low1
<kuid:-1:101136> Trees_Snowpines_low2
<kuid:-1:101280> Road_Snow_Track
<kuid:-1:101284> Fence_Stone_wall
<kuid:-1:101185> Fence_Tall_Wood
<kuid:-1:101128> Fence_Wire

Suisse

<kuid:-1:101380> Fence_Barbed_Wire
<kuid:-1:101381> Fence_Wood_Panel
<kuid:-1:101383> Power_Wire
<kuid:-1:101376> Road
<kuid:-1:101382> Fence_Ski
<kuid:-1:101377> Road_Dirt_Track
<kuid:-1:101378> Road_Grass_Track

ABORDS DE VOIE (SIGNAUX)

VERSION 1

Australie

<kuid:-1:110011> dwarf
<kuid:-1:100633> lever
<kuid:-1:101152> rail_end
<kuid:-1:100899> speed_100
<kuid:-1:100900> speed_20
<kuid:-1:100901> speed_30
<kuid:-1:100902> speed_40
<kuid:-1:100903> speed_50
<kuid:-1:100904> speed_60
<kuid:-1:100905> speed_70
<kuid:-1:100906> speed_80
<kuid:-1:100907> speed_90
<kuid:-1:101142> track_ends

Campagne anglaise

<kuid:-1:100968> Tside_Speed_10
<kuid:-1:100997> Tside_Speed_100
<kuid:-1:100998> Tside_Speed_110
<kuid:-1:100999> Tside_Speed_120
<kuid:-1:101000> Tside_Speed_130
<kuid:-1:101006> Tside_Speed_140
<kuid:-1:101001> Tside_Speed_15
<kuid:-1:101007> Tside_Speed_150
<kuid:-1:101008> Tside_Speed_160
<kuid:-1:101009> Tside_Speed_170
<kuid:-1:101010> Tside_Speed_180
<kuid:-1:101002> Tside_Speed_20
<kuid:-1:101003> Tside_Speed_25
<kuid:-1:101004> Tside_Speed_35
<kuid:-1:101011> Tside_Speed_40
<kuid:-1:101012> Tside_Speed_45
<kuid:-1:101013> Tside_Speed_50
<kuid:-1:100893> Tside_Speed_60
<kuid:-1:101015> Tside_Speed_65
<kuid:-1:101016> Tside_Speed_70
<kuid:-1:101019> Tside_Speed_90
<kuid:-1:100553> lever
<kuid:-1:110006> Tside_Rail_End
<kuid:-1:101140> Tside_Sign_Track_Ends

USA

<kuid:-1:100874> Sign_Speed_10
<kuid:-1:100882> Sign_Speed_100
<kuid:-1:100883> Sign_Speed_110
<kuid:-1:100881> Sign_Speed_120

<kuid:-1:100884> Sign_Speed_130
<kuid:-1:101026> Sign_Speed_140
<kuid:-1:100885> Sign_Speed_150
<kuid:-1:101028> Sign_Speed_160
<kuid:-1:101029> Sign_Speed_170
<kuid:-1:101030> Sign_Speed_180
<kuid:-1:100886> Sign_Speed_20
<kuid:-1:100887> Sign_Speed_25
<kuid:-1:100888> Sign_Speed_30
<kuid:-1:100889> Sign_Speed_35
<kuid:-1:100890> Sign_Speed_40
<kuid:-1:100891> Sign_Speed_45
<kuid:-1:100892> Sign_Speed_50
<kuid:-1:101045> Sign_Speed_55
<kuid:-1:100894> Sign_Speed_60
<kuid:-1:100895> Sign_Speed_65
<kuid:-1:100896> Sign_Speed_70
<kuid:-1:100897> Sign_Speed_79
<kuid:-1:101031> Sign_Speed_80
<kuid:-1:100898> Sign_Speed_90
<kuid:-1:100913> Signal_Dwarf
<kuid:-1:100634> Tside_Lever
<kuid:-1:110007> Signal_Rail_End_USA
<kuid:-1:101143> Signal_Track_Ends
<kuid:-1:100854> Sign_Yard_Limit

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:3801:23001> Sign_Bboard_10
<kuid:3801:23019> Sign_Bboard_100
<kuid:3801:23020> Sign_Bboard_105
<kuid:3801:23021> Sign_Bboard_110
<kuid:3801:23022> Sign_Bboard_115
<kuid:3801:23023> Sign_Bboard_120
<kuid:3801:23024> Sign_Bboard_125
<kuid:3801:23025> Sign_Bboard_135
<kuid:3801:23027> Sign_Bboard_138
<kuid:3801:23002> Sign_Bboard_15
<kuid:3801:23003> Sign_Bboard_35
<kuid:3801:23007> Sign_Bboard_40
<kuid:3801:23008> Sign_Bboard_45
<kuid:3801:23000> Sign_Bboard_5
<kuid:3801:23009> Sign_Bboard_50
<kuid:3801:23010> Sign_Bboard_55
<kuid:3801:23011> Sign_Bboard_60
<kuid:3801:23012> Sign_Bboard_70
<kuid:3801:23014> Sign_Bboard_75
<kuid:3801:23015> Sign_Bboard_80
<kuid:3801:23016> Sign_Bboard_85
<kuid:3801:23017> Sign_Bboard_90
<kuid:3801:23018> Sign_Bboard_95
<kuid:-12:5601> Signal_BR_1
<kuid:-12:5801> Signal_BR_1RH
<kuid:-12:5603> Signal_BR_2
<kuid:-12:5803> Signal_BR_2RH
<kuid:-12:5656> Signal_BR_3
<kuid:-12:5856> Signal_BR_3RH
<kuid:-1:575> Signal_BR_4

<kuid:-1:100519> Signal_BR_4RH
<kuid:-12:5658> Signal_BR_5
<kuid:-12:5858> Signal_BR_5RH
<kuid:-12:5660> Signal_BR_7
<kuid:-12:5860> Signal_BR_7RH
<kuid:-12:15660> Signal_BR_8
<kuid:-12:15661> Signal_BR_8RH
<kuid:-12:300> Misc_Dwarf_LHS
<kuid:-12:301> Misc_Dwarf_RHS
<kuid:-12:292> Gantry_L
<kuid:-12:293> Gantry_R
<kuid:9:55001> Signal_PKP_Lightpost
<kuid:9:55002> Signal_PKP_Lightpost_Long
<kuid:9:55003> Signal_PKP_Lightpost_Side
<kuid:9:55004> Signal_PKP_Lightpost_S/L
<kuid:46415:28100> Sign_Beacons_ATC_QR_2
<kuid:46415:28105> Sign_Beacons_ATC_QR_3
<kuid:46415:23502> Sign_KM_Post_QR
<kuid:46415:23500> Sign_Limit_Of_Shunt_QR
<kuid:46415:28150> Tside_Points_Clip_QR
<kuid:46415:28155> Tside_Point_Motor_QR
<kuid:46415:23185> Sign_Speed_RHS_120_50L_QR
<kuid:46415:23186> Sign_Speed_RHS_120_50R_QR
<kuid:46415:23110> Sign_Speed_RHS_50_25L_QR
<kuid:46415:23111> Sign_Speed_RHS_50_25R_QR
<kuid:46415:23120> Sign_Speed_RHS_60_25L_QR
<kuid:46415:23121> Sign_Speed_RHS_60_25R_QR
<kuid:46415:23130> Sign_Speed_RHS_70_25L_QR
<kuid:46415:23131> Sign_Speed_RHS_70_25R_QR
<kuid:46415:23140> Sign_Speed_RHS_80_25L_QR
<kuid:46415:23142> Sign_Speed_RHS_80_25LR_QR
<kuid:46415:23141> Sign_Speed_RHS_80_25R_QR
<kuid:46415:23145> Sign_Speed_RHS_80_50L_QR
<kuid:46415:23146> Sign_Speed_RHS_80_50R_QR
<kuid:46415:23010> Sign_Speed_RHS_07k_QR
<kuid:46415:23065> Sign_Speed_RHS_100k_QR
<kuid:46415:23015> Sign_Speed_RHS_10k_QR
<kuid:46415:23070> Sign_Speed_RHS_110k_QR
<kuid:46415:23075> Sign_Speed_RHS_120k_QR
<kuid:46415:23020> Sign_Speed_RHS_15k_QR
<kuid:46415:23025> Sign_Speed_RHS_25k_QR
<kuid:46415:23030> Sign_Speed_RHS_30k_QR
<kuid:46415:23035> Sign_Speed_RHS_40k_QR
<kuid:46415:23040> Sign_Speed_RHS_50k_QR
<kuid:46415:23045> Sign_Speed_RHS_60k_QR
<kuid:46415:23050> Sign_Speed_RHS_70k_QR
<kuid:46415:23055> Sign_Speed_RHS_80k_QR
<kuid:46415:23060> Sign_Speed_RHS_90k_QR
<kuid:46415:23504> Tside_Whistle_Board_QR
<kuid:-12:1201> Signal_QR_01
<kuid:-12:1401> Signal_QR_01RH
<kuid:-12:1303> Signal_QR_02
<kuid:-12:1403> Signal_QR_02RH
<kuid:-12:3456> Signal_QR_03
<kuid:-12:3457> Signal_QR_03RH
<kuid:-1:100630> Signal_QR_04

<kuid:-12:100630> Signal_QR_04RH
<kuid:-12:3458> Signal_QR_05
<kuid:-12:3459> Signal_QR_05RH
<kuid:-12:210> Signal_QR_06
<kuid:-12:209> Signal_QR_06b
<kuid:-12:3460> Signal_QR_07
<kuid:-12:3461> Signal_QR_07RH
<kuid:-12:13461> Signal_QR_08
<kuid:-12:13460> Signal_QR_08RH
<kuid:46415:23385> Sign_Speed_LHS_120_50L_QR
<kuid:46415:23386> Sign_Speed_LHS_120_50R_QR
<kuid:46415:23310> Sign_Speed_LHS_50_25L_QR
<kuid:46415:23311> Sign_Speed_LHS_50_25R_QR
<kuid:46415:23320> Sign_Speed_LHS_60_25L_QR
<kuid:46415:23321> Sign_Speed_LHS_60_25R_QR
<kuid:46415:23330> Sign_Speed_LHS_70_25L_QR
<kuid:46415:23331> Sign_Speed_LHS_70_25R_QR
<kuid:46415:23340> ign_Speed_LHS_80_25L_QR
<kuid:46415:23342> Sign_Speed_LHS_80_25LR_QR
<kuid:46415:23341> Sign_Speed_LHS_80_25R_QR
<kuid:46415:23345> Sign_Speed_LHS_80_50L_QR
<kuid:46415:23346> Sign_Speed_LHS_80_50R_QR
<kuid:46415:23210> Sign_Speed_LHS_07k_QR
<kuid:46415:23365> Sign_Speed_LHS_100k_QR
<kuid:46415:23315> Sign_Speed_LHS_10k_QR
<kuid:46415:23370> Sign_Speed_LHS_110k_QR
<kuid:46415:23375> Sign_Speed_LHS_120k_QR
<kuid:46415:23220> Sign_Speed_LHS_15k_QR
<kuid:46415:23225> Sign_Speed_LHS_25k_QR
<kuid:46415:23230> Sign_Speed_LHS_30k_QR
<kuid:46415:23235> Sign_Speed_LHS_40k_QR
<kuid:46415:23240> Sign_Speed_LHS_50k_QR
<kuid:46415:23245> Sign_Speed_LHS_60k_QR
<kuid:46415:23250> Sign_Speed_LHS_70k_QR
<kuid:46415:23255> Sign_Speed_LHS_80k_QR
<kuid:46415:23260> Sign_Speed_LHS_90k_QR
<kuid:-12:21821> Signal_2_001
<kuid:-12:21802> Signal_2_002
<kuid:-12:21803> Signal_2_003
<kuid:-12:207> Signal_2_004
<kuid:-12:208> Signal_2_005
<kuid:-12:21861> Signal_2_L001
<kuid:-12:21862> Signal_2_L002
<kuid:-12:21863> Signal_2_L003
<kuid:-12:21701> Signal_001
<kuid:-12:21702> Signal_002
<kuid:-12:21703> Signal_003
<kuid:-1:110012> Signal_004
<kuid:-12:315> Signal_005
<kuid:-12:291> Signal_G_005
<kuid:-12:21201> Signal_L001
<kuid:-12:22702> Signal_L002
<kuid:-12:25703> Signal_L003
<kuid:44482:23006> Signal_3_Gantry
<kuid:44482:23004> Signal_3_Rolft
<kuid:44482:23005> Signal_3_Rorgt

<kuid:44482:23061> Sign_Speed_100
<kuid:44482:23008> Sign_Speed_100_Advance
<kuid:44482:23062> Sign_Speed_105
<kuid:44482:23009> Sign_Speed_105_Advance
<kuid:44482:23083> Sign_Speed_110
<kuid:44482:23010> Sign_Speed_110_Advance
<kuid:44482:23082> Sign_Speed_115
<kuid:44482:23011> Sign_Speed_115_Advance
<kuid:44482:23081> Sign_Speed_120
<kuid:44482:23012> Sign_Speed_120_Advance
<kuid:44482:23080> Sign_Speed_125
<kuid:44482:23013> Sign_Speed_125_Advance
<kuid:44482:23079> Sign_Speed_130
<kuid:44482:23014> Sign_Speed_130_Advance
<kuid:44482:23078> Sign_Speed_135
<kuid:44482:23015> Sign_Speed_135_Advance
<kuid:44482:23077> Sign_Speed_140
<kuid:44482:23016> Sign_Speed_140_Advance
<kuid:44482:23076> Sign_Speed_145
<kuid:44482:23017> Sign_Speed_145_Advance
<kuid:44482:23075> Sign_Speed_15
<kuid:44482:23074> Sign_Speed_150
<kuid:44482:23018> Sign_Speed_150_Advance
<kuid:44482:23073> Sign_Speed_155
<kuid:44482:23019> Sign_Speed_155_Advance
<kuid:44482:23020> Sign_Speed_15_Advance
<kuid:44482:23072> Sign_Speed_160
<kuid:44482:23021> Sign_Speed_160_Advance
<kuid:44482:23071> Sign_Speed_165
<kuid:44482:23022> Sign_Speed_165_Advance
<kuid:44482:23070> Sign_Speed_170_Advance
<kuid:44482:23069> Sign_Speed_175
<kuid:44482:23024> Sign_Speed_175_Advance
<kuid:44482:23068> Sign_Speed_180
<kuid:44482:23025> Sign_Speed_180_Advance
<kuid:44482:23067> Sign_Speed_185
<kuid:44482:23026> Sign_Speed_185_Advance
<kuid:44482:23066> Sign_Speed_190
<kuid:44482:23027> Sign_Speed_190_Advance
<kuid:44482:23065> Sign_Speed_195
<kuid:44482:23028> Sign_Speed_195_Advance
<kuid:44482:23064> Sign_Speed_20
<kuid:44482:23063> Sign_Speed_200
<kuid:44482:23045> Sign_Speed_200_Advance
<kuid:44482:23029> Sign_Speed_20_Advance
<kuid:44482:23060> Sign_Speed_25
<kuid:44482:23030> Sign_Speed_25_Advance
<kuid:44482:23059> Sign_Speed_30
<kuid:44482:23031> Sign_Speed_30_Advance
<kuid:44482:23058> Sign_Speed_35
<kuid:44482:23032> Sign_Speed_35_Advance
<kuid:44482:23057> Sign_Speed_40
<kuid:44482:23033> Sign_Speed_40_Advance
<kuid:44482:23056> Sign_Speed_45
<kuid:44482:23034> Sign_Speed_45_Advance
<kuid:44482:23055> Sign_Speed_50

<kuid:44482:23035> Sign_Speed_50_Advance
<kuid:44482:23054> Sign_Speed_55
<kuid:44482:23036> Sign_Speed_55_Advance
<kuid:44482:23053> Sign_Speed_60
<kuid:44482:23037> Sign_Speed_60_Advance
<kuid:44482:23052> Sign_Speed_65
<kuid:44482:23038> Sign_Speed_65_Advance
<kuid:44482:23051> Sign_Speed_70
<kuid:44482:23039> Sign_Speed_70_Advance
<kuid:44482:23050> Sign_Speed_75
<kuid:44482:23040> Sign_Speed_75_Advance
<kuid:44482:23049> Sign_Speed_80
<kuid:44482:23041> Sign_Speed_80_Advance
<kuid:44482:23048> Sign_Speed_85
<kuid:44482:23042> Sign_Speed_85_Advance
<kuid:44482:23047> Sign_Speed_90
<kuid:44482:23043> Sign_Speed_90_Advance
<kuid:44482:23046> Sign_Speed_95
<kuid:44482:23044> Sign_Speed_95_Advance
<kuid:-12:22901> Signal_USA_2_01
<kuid:-12:22902> Signal_USA_2_02
<kuid:-12:22904> Signal_USA_2_03
<kuid:-12:303> Signal_USA_2_04
<kuid:-12:302> Signal_USA_2_05
<kuid:-12:22961> Signal_USA_2_L01
<kuid:-12:22962> Signal_USA_2_L02
<kuid:-12:22964> Signal_USA_2_L03
<kuid:-12:21901> Signal_USA_01
<kuid:-12:21902> Signal_USA_02
<kuid:-12:21913> Signal_USA_03
<kuid:-1:100880> Signal_USA_04
<kuid:-12:214> Signal_USA_05
<kuid:-12:290> Signal_USA_G_05
<kuid:-12:21961> Signal_USA_L01
<kuid:-12:11902> Signal_USA_L02
<kuid:-12:21993> Signal_USA_L03
<kuid:3801:23028> Sign_Warning_20
<kuid:3801:23029> Sign_Warning_30
<kuid:3801:23030> Sign_Warning_40
<kuid:3801:23031> Sign_Warning_50
<kuid:3801:23032> Sign_Warning_60
<kuid:3801:23033> Sign_Warning_70
<kuid:3801:23034> Sign_Warning_80

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

Allemagne

<kuid:-1:101182> Tside_Railend
<kuid:-1:101240> lever

Suisse

<kuid:-1:101359> speed_100
<kuid:-1:101360> speed_50
<kuid:-1:101361> speed_60

UTC scenarios

<kuid:523:100883> speed_110
<kuid:523:100881> speed_120
<kuid:523:100884> speed_130
<kuid:523:101026> speed_140

<kuid:523:100885> speed_15
<kuid:523:101027> speed_150
<kuid:523:101028> speed_160
<kuid:523:100886> speed_20
<kuid:523:100887> speed_25
<kuid:523:100888> speed_30
<kuid:523:100889> speed_35
<kuid:523:100890> speed_40
<kuid:523:100891> speed_45
<kuid:523:100892> speed_50
<kuid:523:101045> speed_55
<kuid:523:100894> speed_60
<kuid:523:100895> speed_65
<kuid:523:100896> speed_70
<kuid:523:101031> speed_80
<kuid:523:100898> speed_90
<kuid:-12:100128> 09
<kuid:-12:100129> 09
<kuid:-12:100136> 09
<kuid:523:23027> Warn 10
<kuid:523:23028> Warn 15
<kuid:523:23029> Warn 25
<kuid:523:23030> Warn 35
<kuid:523:23031> Warn 45
<kuid:523:100874> speed_10
<kuid:523:100882> speed_100

ENVIRONNEMENT

VERSION 1

Australie

<kuid:-1:110014> noClouds

<kuid:-1:110015> Water_muddy

Campagne anglaise

<kuid:-1:8000> MediumClouds

<kuid:-1:8002> MoreClouds

<kuid:-1:8001> VeryCloudy

<kuid:-1:110013> VeryVeryCloudy

<kuid:-1:8008> Water1

<kuid:-1:8009> Water2

USA

<kuid:-1:101310> Clouds_USA

<kuid:-1:101293> Water1_USA

VERSION 1.3 - SERVICE PACK 3 (SP3)

<kuid:-12:777> QLD_sky

VERSION 1.5 - ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

<kuid:-1:100969> ger_Clouds1

<kuid:-1:100671> ger_Water1

Nouveauté Ultimate Trainz,

-13:131 ATSF_baggage -13:131000 -13:131001

-13:132 ATSF_dome -13:132000 -13:132001

-13:133 ATSF_uni -13:133000 -13:133001

-13:134 class218 -13:134000 -13:134001

-13:135 class34-200 -13:135000 -13:135001

-13:136 dl531 -13:136000 -13:136001

-13:137 EF81 -13:137000 -13:137001

-13:138 eurofima -13:138000 -13:138001

-13:139 gg1 -13:139000 -13:139001

-13:140 gm -13:140000 -13:140001

-13:141 gp38_hi_nodyn -13:141000 -13:141001

-13:142 gp38_lo_dyn -13:142000 -13:142001

-13:143 gp38_lo_nodyn -13:143000 -13:143001

-13:182 MK1_BR -13:182000 -13:182001

-13:144 Mk2_BR -13:144000 -13:144001

-13:183 MK3_BR -13:183000 -13:183001

-13:145 TGV -13:145000 -13:145001

-13:146 TGV_unit1 -13:146000 -13:146001

-13:147 TGV_unit2 -13:147000 -13:147001

-13:1465 TGV_unit3 -13:146500 -13:146501

Paintshed Service Pack 1 (included in UTC)

-10:179 1044 -13:148000 -13:148001

-10:195 3dtcar -13:149000 -13:149001 -13:149002 -13:149003

-10:196 40ft_boxcar -13:150000 -13:150001 -13:150002 -13:150003

-10:197 50ft_2door_boxcar -13:151000 -13:151001 -13:151002 -13:151003

-10:198 50ft_gondola -13:152000 -13:152001 -13:152003 -13:152003

-10:199 54ft_covered_hopper -13:153000 -13:153001 -13:153002 -13:153003

-10:180 6e1 -13:154000 -13:154001

-10:181 alco -13:155000 -13:155001

-10:200 Bay_window_caboose -13:156000 -13:156001 -13:156002 -13:156003

-10:182 bb15000 -13:157000 -13:157001

-10:183 Class_2100 -13:158000 -13:158001

-10:184 class37 -13:159000 -13:159001

-10:185 class43 -13:160000 -13:160001
-10:173 class50 -13:161000 -13:161001 -13:161002 -13:161003
-10:186 class55 -13:162000 -13:162001
-10:187 dl500_double -13:163000 -13:163001
-10:188 dl500_single -13:164000 -13:164001
-10:202 eaos -13:165000 -13:165001 -13:165002 -13:165003

PAINTSHED

-10:189 f7 -13:166000 -13:166001
-10:190 f7b -13:167000 -13:167001
-10:203 faoos -13:168000 -13:168001 -13:168002 -13:168003
-10:204 flatcar -13:169000 -13:169001 -13:169002 -13:169003
-10:205 gbs -13:170000 -13:170001 -13:170002 -13:170003
-10:206 gp38 -13:171000 -13:171001 -13:171002 -13:171003
-10:207 gs -13:172000 -13:172001 -13:172003 -13:172003
-10:208 nohab -13:173000 -13:173001 -13:173002 -13:173003
-10:191 Rc4 -13:174000 -13:174001
-10:209 rils -13:175000 -13:175001 -13:175002 -13:175003
-10:192 sd40_2 -13:176000 -13:176001
-10:210 sssy716container -13:177000 -13:177001 -13:177002 -13:177003
-10:211 sw7 -13:178000 -13:178001 -13:178002 -13:178003
-10:212 uh -13:179000 -13:179001 -13:179002 -13:179003
-10:193 v200 -13:180000 -13:180001
-10:194 vrs -13:181000 -13:181001