

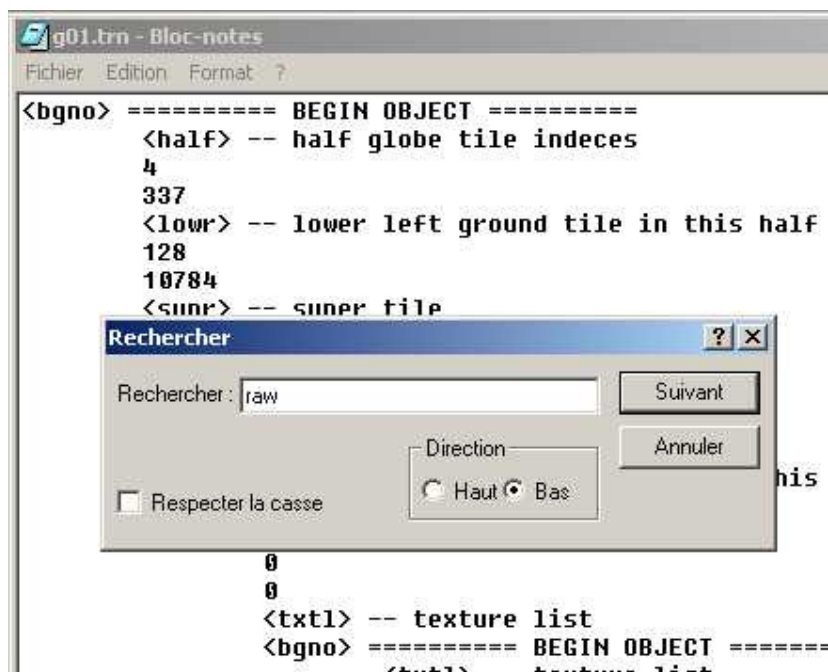
INTEGRATION D'UNE SCENE 2D AUX ELEVATIONS MODIFIEES PAR BERALEX (ROTW)

- Je vous conseille de lire les **Tutoriels d'Henri Coudeville** pour vous familiariser avec la constitution des fichiers .TRN, que vous trouverez sur le site [Simvol/Fly](#) rubrique **Fly !!!/tutoriels/Scènes**.
- Après avoir créé votre scène 2D, extraire du fichier .POD de cette scène tous les fichiers de la forme Gxx.TRN à l'aide de l'utilitaire Podview fourni avec Fly ! II.
- Vérifier l'existence et extraire les fichiers .TRN de mes élévations, communs à ceux de votre scène (pour l'instant il n'existe que 2 fichiers d'élévations *FranceNEv1.POD* et *FranceSEv2* qui a été scindé en plusieurs fichiers .POD correspondant chacun à un Globe-Tile pour faciliter l'intégration de scènes 2D).

Les fichiers .TRN (**G00.TRN**, **G01.TRN**, **G10.TRN**, **G11.TRN**) sont regroupés par dossier de la forme **D999999** et chaque dossier correspond à un **Globe-Tile** par exemple **D002168**.

Chaque fichier Gxx.TRN représente un **Quart-Tile** et contient **64 Super-tiles** divisés en **16 Tiles** donc **16 Textures**.

- Ensuite on recherche quels sont les fichiers .TRN qui contiennent les nouvelles textures de la scène 2D. Pour ce faire il faut éditer avec Notepad ou Wordpad chaque fichier Gxx.TRN et cliquer sur le menu Edition choix : rechercher puis saisir dans la fenêtre de dialogue : RAW (car les textures sont au format raw), puis cliquer sur suivant.



Ce sont toutes ces textures au format raw qu'il va falloir copier vers les fichiers Gxx.TRN de mes élévations et pour chaque Super-tile.

```

<type> -- tiles in this grid are this type
-1
<prta> -- indeces in parent grid
0
0
<txtl> -- texture list
<bgn> ===== BEGIN OBJECT =====
    <txtl> -- texture list
    32
    828B778B00
    8B678B8201
    6782828B02
    82678B6703
    8B8B828B10
    8B778B6711
    778B678212
    8B8B826713
    82678B8B20
    67678B7721
    6777778B22
    778B8B8B23
    6767826730
    678B676731
    8B67677732
    6767778B33
    014AD780.RAW
    014AD781.RAW
    014AD782.RAW
    014AD783.RAW
    014AD7C0.RAW
    014AD7C1.RAW
    014AD7C2.RAW
    014AD7C3.RAW
    014AD800.RAW
    014AD801.RAW
    014AD802.RAW
    014AD803.RAW
    014AD840.RAW
    014AD841.RAW
    014AD842.RAW
    014AD843.RAW
    <endo> ===== END OBJECT =====
<tref> -- texture grid references
16
20
24
28
17
21
25
29
18
22
26
30
19
23
27
31
<elev> -- alt (MSL) for each vertex
321.52230834960937
305.11810302734375
285.43307495117187
269.07886962890625

```

TEXTURES PAR DEFALT

NOUVELLES TEXTURES SCENE 2D

Les textures sont affichées dans Fly III selon la 'texture grid references'.

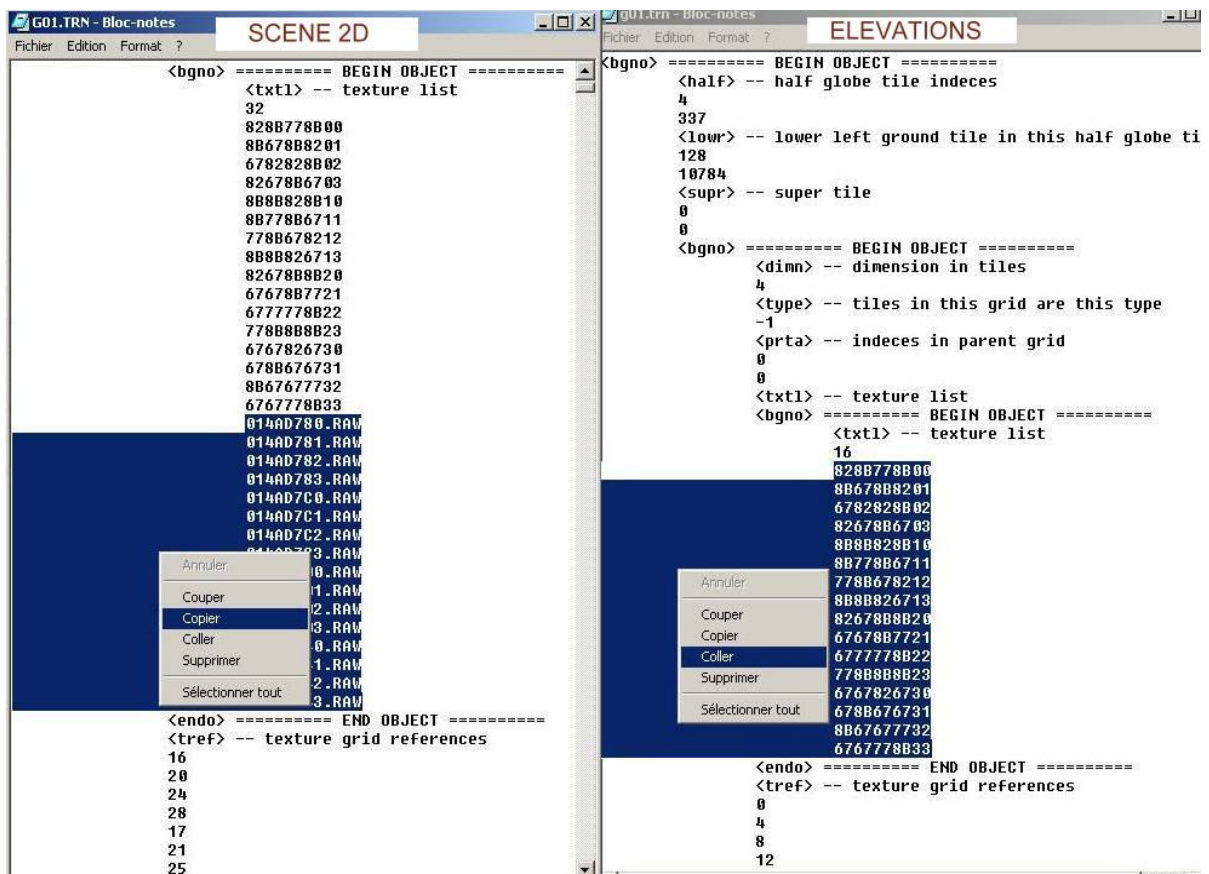
- On va maintenant faire des copier/coller entre les Gxx.TRN de la scène 2D et leurs homologues contenant mes élévations.
Ouvrir les 2 fichiers avec Notepad ou Wordpad :

Il y a deux cas de figure possibles pour chaque Super-tile

1°) **32 textures** ont été générées.


On va sélectionner uniquement les **16 nouvelles textures** et les copier en écrasant les textures par défaut du fichier Gxx.TRN contenant mes élévations.

La texture grid references de mes élévations est conservée.



Avertissement : Il peut également exister des textures de nuit qu'il faut bien évidemment copier au même emplacement après la texture grid:

```
977EF75F.RAW
<endo> ===== END OBJECT =====
<tref> -- texture grid references
0
4
8
12
1
5
9
13
2
6
10
14
3
7
11
15
<ntxt> -- night texture list
<bgno> ===== BEGIN OBJECT =====
  <txt1> -- texture list
    14
    977EF69C5N.RAW
    977EF69D5N.RAW
    977EF69F5N.RAW
    977EF6DC5N.RAW
    977EF6DD5N.RAW
    977EF6DE5N.RAW
    977EF6DF5N.RAW
    977EF71C5N.RAW
    977EF71D5N.RAW
    977EF71E5N.RAW
    977EF71F5N.RAW
    977EF75C5N.RAW
    977EF75D5N.RAW
    977EF75E5N.RAW
  <endo> ===== END OBJECT =====
  <elev> -- alt (MSL) for each vertex
```



TEXTURES DE NUIT

2°) Il y a **moins de 32 textures** dans le Gxx.TRN de la scène 2 D
 dans ce cas on sélectionne et copie à partir de la ligne **<txtl> -- texture list**
 jusqu'à **<elev> -- alt (MSL) for each vertex** et l'on colle cette partie dans le
 Super-file contenant mes élévations en écrasant la même zone dans mon
 Gxx.TRN.

```

<prta> -- indices in parent grid
4
0
<txtl> -- texture list
<bgno> ===== BEGIN OBJECT =====
<txtl> -- texture list
24
9CB39C9C00
B39C9C9C01
9CB39C9C02
B3B39CB303
B3B39CB310
B39CB39C11
9CB39CB312
B39CB3B313
9CB3B3B320
B3B3B39C21
B39C9CB322
9C9CB39C23
9C9C9CB330
9C9CB3B331
9C9CB39C32
9CB39C9C33
98176D00.RAW
98176D01.RAW
98176D40.RAW
98176D41.RAW
98176D80.RAW
98176D81.RAW
98176DC0.RAW
98176DC1.RAW
<endo> ===== END OBJECT =====
<tref> -- texture grid references
16
18
20
22
17
19
21
23
2
6
10
14
3
7
11
15
<elev> -- alt (MSL) for each vertex
597.11285400390625
597.11285400390625
597.11285400390625

```



ATTENTION : il faut répéter ces **copier/coller** pour tous les **super-tile** de chaque fichier Gxx.TRN concerné par les nouvelles textures.

Enfin pour profiter des modifications, il faut dépoder/repoder votre scène 2D avec les fichiers .TRN modifiés et supprimer de mes élévations les mêmes fichiers.

Une autre solution pour effectuer un test par exemple, consiste à placer ces fichiers dans le dossier Dxxxxxx correspondant du répertoire Data de FLY III.

Rappel : les fichiers .POD placés dans le répertoire scenery/shared sont prioritaires pour l'affichage sur ceux des scènes du répertoire scenery.

