

## openBVE járműkészítés

### Leírás az openBVE-hez kapcsolódó „extensions.cfg” fájl elkészítéséhez

A leírás az **openBVE-hez** készített járművekhez kapcsolódó „**extensions.cfg**” fájl magyarázatát írja le. A fájl elkészítésével az adott járműhöz/szerelvényhez külső nézetet rendelhetünk.

A dokumentum forrása a [http://openbve.trainsimcentral.co.uk/develop/train\\_extensions\\_cfg.html](http://openbve.trainsimcentral.co.uk/develop/train_extensions_cfg.html) weboldal. Az **openBVE** folyamatos frissítése miatt előfordulhatnak, hogy a parancsok nem a leírt módon működnek.

Utolsó frissítés: 2009.01.24.

## Tartalomjegyzék

<b>Általános tudnivalók</b> .....	<b>2</b>
<b>Parancsfelépítés</b> .....	<b>2</b>
Megjegyzés .....	2
Szakasznev .....	2
Paraméterek .....	2
<b>Paraméterek</b> .....	<b>3</b>
[Carx] .....	3
Objektum meghatározása .....	3
Kocsi hosszának meghatározása .....	3
Kocsi forgóvázának meghatározása .....	3
[Couplerx] .....	4
Csatlás elmozdulásának meghatározása .....	4
[Exterior].....	4
Objektum meghatározása .....	4
Példa .....	5

## Általános tudnivalók

- Az **extensions.cfg** fájlban lehetőség van beállítani a szerelvénybe sorolt járművekhez (értsd: mozdonyt és a többi kocsi is) tartozó objektumokat, valamint a kocsik bizonyos tulajdonságait: hosszukat, forgóvázuk helyzetét, illetve a kocsik közötti csatlás távolságát.
- Az **extensions.cfg** fájlnak az adott jármű mappájában kell lennie.
- Az **extensions.cfg** fájlban szereplő valamennyi kocsit indexszámmal kell ellátni **0-tól** (legelső kocsi/mozdony) kezdődően **n-1-ig** (legutolsó kocsi), ahol **n** = a szerelvénybe sorolt kocsik száma, a **train.dat** fájlban meghatározottaknak megfelelően. Például egy 10 járműből álló szerelvény első kocsija a 0 indexszámot, a legutolsó kocsija a 9-es indexszámot kapja.
- A **Couplerx** szakaszokban a szomszédos kocsik közötti távolságot lehet meghatározni. Valamennyi csatlást indexszámmal kell ellátni **0-tól** (első és második kocsi közötti csatlás) kezdődően **n-2** –ig (utolsó előtti és a legutolsó kocsi közötti csatlás), ahol **n** = a szerelvénybe sorolt kocsik száma. A **Coupler** mellett szereplő **x** a csatlás sorszámát mutatja a szerelvény elejéről, azaz az **x** és **x+1** indexszámú kocsik közötti csatlást jelenti. Azaz az első két kocsi (**0** és **1** indexszámú kocsik) közötti csatlás a **0** indexszámot kapja. Például, ha szerelvénynek 10 kocsija van, akkor az utolsó két kocsi (**8-as** és **9-es** indexszámú kocsik) közötti csatlás a **8-as** indexszámot kapja.

### Tipp:

Az **extensions.cfg** fájlban gyakran több objektumfájltra kell hivatkozni. Az objektumfájlokhoz többnyire sok textúra is tartozhat, így sok fájlra van szükség. A könnyebb áttekinthetőség miatt ezeket a fájlokat (objektumokat, és a hozzá tartozó textúrákat) javasolt egy almappába helyezni, és az **extensions.cfg** fájlban az almappában lévő fájlokra hivatkozni.

## Parancsfelépítés

A kifejezéseket a következő formákban lehet megadni:

### Megjegyzés

```
;Megjegyzés
```

Egy megjegyzés/leírás írható be, ha a sor elejére **pontosvesszőt** írunk. A pontosvesszővel kezdődő sorokat az openBVE nem értékeli ki, azaz figyelmen kívül hagyja.

```
;Ez egy megjegyzés.
```

### Szakasznév

```
[Szakasznév]
```

Az ezt követő parancsok az adott **Szakaszhoz** tartoznak.

Példa a **Szakasznév** meghatározásához:

```
[exterior]
```

### Paraméterek

```
Paraméter = Érték
```

A **paraméter** mellé egy **értéket** lehet adni. A **paraméter és az érték közé** egyenlőségjelet kell tenni. Ha az adott paramétert nem határozzuk meg, akkor a program az adott paraméter **alapértelmezett értékét** veszi figyelembe, ha van ilyen.

Példa:

```
0 = mozdony.b3d
```

## Paraméterek

### [Carx]

Ez a szakasz az **x** indexszámhoz tartozó kocsi adatait tartalmazza. Az **x** értéke **0** és **n-1** közötti, ahol **n** = a kocsik számával. A **0** indexszám a **legelső** kocsit, az **n-1** pedig a **legutolsó** kocsit jelenti. Ezt a szakaszt akkor célszerű használni, ha a szerelvénybe sorolt kocsik nem egyenlő hosszúságúak.

### Objektum meghatározása

**Object = Fájlnev**

**Fájlnev:** A jármű mappájához viszonyított relatív útvonalon megadott fájlnev, amely az **x** indexszámhoz rendelt, az adott kocsit megjelenítő objektumfájlt jelenti.

A kocsi objektumában az **origónak** (koordináta (0,0,0) (x, y, z)) **kötelezően a kocsi közepén kell lennie**, mind vízszintesen, függőlegesen (0 = sínkoronaszint), és hosszirányban is.

### Kocsi hosszának meghatározása

**Length = Hossz**

**Hossz:** Egy **pozitív szám** (tizedesjegyek is alkalmazhatók, amelyet ponttal kell elválasztani), amely a kocsi hosszát jelenti.

Ezzel a paranccsal az adott kocsi hosszát lehet meghatározni. Ez az adat felülírja a **train.dat** fájl „átlagos kocsihossz” paraméterbe beírt értékét. Amennyiben nincs megadva, akkor a **train.dat** fájlban meghatározott adatot veszi figyelembe a program.

*Példa, ahol a fájlnev „mozdony.b3d”, a mozdony hossza 16 méter, a forgóvázak a kocsi közepétől 6-6 méter távolságra vannak:*

```
[Car0]
Object = mozdony.b3d
Length = 16
Axles = -6, 6
```

### Kocsi forgóvázának meghatározása

**Axles = Hátsó, Első**

**Hátsó:** Egy **szám** (tizedesjegyek is alkalmazhatók, amelyet ponttal kell elválasztani), amely a kocsi **hátsó** forgóvázának helyzetét jelenti. Általában **negatív** szám.

**Első:** Egy **szám** (tizedesjegyek is alkalmazhatók, amelyet ponttal kell elválasztani), amely a kocsi **első** forgóvázának helyzetét jelenti. Általában **pozitív** szám.

Ezzel a paraméterrel a forgóvázak helyzetét lehet beállítani. Bármilyen érték megadható, de a **Hátsó** értéknek kisebnek kell lennie az **Első** értékénél. Amennyiben ez a paraméter nincs megadva, akkor a program alapértelmezett értékeket használ, a következők szerint:

**Hátsó = -0.4 \* Hossz**  
**Első = 0.4 \* Hossz**

Azaz a hátsó forgóváz helyzete egyenlő a **kocsi hossza szorozva mínusz 0,4**

Az első forgóváz helyzete egyenlő a **kocsi hossza szorozva 0,4**.

*Példa, ahol a fájlnev „mozdony.b3d”, a mozdony hossza 16 méter, a forgóvázak a kocsi közepétől 6-6 méter távolságra vannak:*

```
[Car0]
Object = mozdony.b3d
Length = 16
Axles = -6, 6
```

## [Couplerx]

Ez a szakasz az **x** indexszámhoz tartozó csatlás adatait tartalmazza. Az **x** értéke **0** és **n-2** közötti, ahol **n** = a szerelvénybe sorolt kocsik számával. A **0** indexszám a **legelső** csatlást, az **n-2** pedig a **legutolsó** csatlást jelenti. Például, ha szerelvénynek 10 kocsija van, akkor az utolsó két kocsi (**8-as** és **9-es** indexszámú kocsik) közötti csatlás a **8-as** indexszámot kapja.

### Csatlás elmozdulásának meghatározása

**Distances** = *Minimum, Maximum*

**Minimum:** Egy **szám** (tizedesjegyek is alkalmazhatók, amelyet ponttal kell elválasztani), amely a csatlás elmozdulásának **legkisebb** értékét (a kocsik között lévő **minimális** távolságot) jelenti.

**Maximum:** Egy **szám** (tizedesjegyek is alkalmazhatók, amelyet ponttal kell elválasztani), amely a csatlás elmozdulásának **legnagyobb** értékét (a kocsik között lévő **maximális** távolságot) jelenti.

A **Maximum** érték nem lehet kisebb mint a **Minimum** érték.

## [Exterior]

Ebben a szakaszban a kocsikhoz lehet objektumokat rendelni. Ezt a szakaszt akkor célszerű használni, ha a szerelvénybe sorolt kocsik mindegyike azonos hosszúságú.

### Objektum meghatározása

**indexszám** = *Fájlnév*

**indexszám:** Egy **egész szám**, amely **0** és **n-1** közötti, ahol **n** = szerelvénybe sorolt kocsik számával. A **0** indexszám a **legelső** kocsit, az **n-1** pedig a **legutolsó** kocsit jelenti.

**Fájlnév:** Relatív útvonalon megadott fájlnev, amely az indexszámhoz rendelt, az adott kocsit megjelenítő objektumfájlt jelenti. Egy fájlt több indexszámhoz is hozzárendelhetjük.

A kocsi objektumában az **origónak** (koordináta (0,0,0) (x, y, z)) **kötelezően a kocsi közepén kell lennie**, mind vízszintesen, függőlegesen (0 = sínkoronaszint), és hosszirányban is.

**A kocsik mindegyike azonos hosszúságú lesz**, a hosszúság megegyezik a **train.dat** fájl „átlagos kocsihossz” paraméterbe beírt értékével.

*Példa egy 6 kocsiból álló szerelvény adataira:*

```
[Exterior]
0 = objektum\metro_első_kocsi.b3d
1 = objektum\metro_masodik_kocsi.b3d
2 = objektum\metro_harmadik_kocsi.b3d
3 = objektum\metro_negyedik_kocsi.b3d
4 = objektum\metro_otodik_kocsi.b3d
5 = objektum\metro_hatodik_kocsi.b3d
```

## Példa

Az alábbi példa egy **extensions.cfg** fájl teljes tartalmát mutatja:

```
[Car0]
Object = Objektumok/M61-007/m61-007.b3d
Length = 17.8
[Car1]
Object = Objektumok/Halbi/Kek/halbi_kek.b3d
Length = 24.58
[Car2]
Object = Objektumok/Halbi/Kek/halbi_kek.b3d
Length = 24.58
[Car3]
Object = Objektumok/Halbi/Piros/halbi_piros.b3d
Length = 24.58

[Coupler0]
Distances = 0.0, 0.11
[Coupler1]
Distances = -0.02, 0.08
[Coupler2]
Distances = -0.02, 0.08
```



<http://www.bveklub.hu/>

<http://www.bvemetro.hu/>

© 2009