

PREMESSA IMPORTANTE: quanto sto per spiegare si riferisce ad una patch per ottenere l'animazione del 2° pantografo e pubblicata da Antonio (Tonytau) col titolo "**Patch doppio Pantografo minuetto di PEK**"; essa consiste in una modifica ad uno dei file "shape" del Minuetto di Pek, da cui è derivato il "Minuetto Trenitalia elettrico" di Mauro Ciociola, e si può scaricare da

<http://www.trenomania.it/trainsimulator/file/patceutility/FSAle501-016Minuetto.rar>

Io invece mi limito ad illustrare passo a passo cosa fare esattamente per applicare con successo la modifica al Minuetto di Mauro. Inoltre, come vedrete, **la modifica si può applicare con altrettanta facilità anche al "Minuetto GTT elettrico"**, sempre di Mauro Ciociola.

Ma il fatto più importante è che le mie indicazioni sono pressochè indispensabili per coloro che hanno applicato le modifiche da me illustrate nella guida "Patch Luci Minuetto" http://www.train-simulator.net/Patch_Guide/PATCH_LUCI_MINUETTO/Luci_Minuetto_patch.pdf

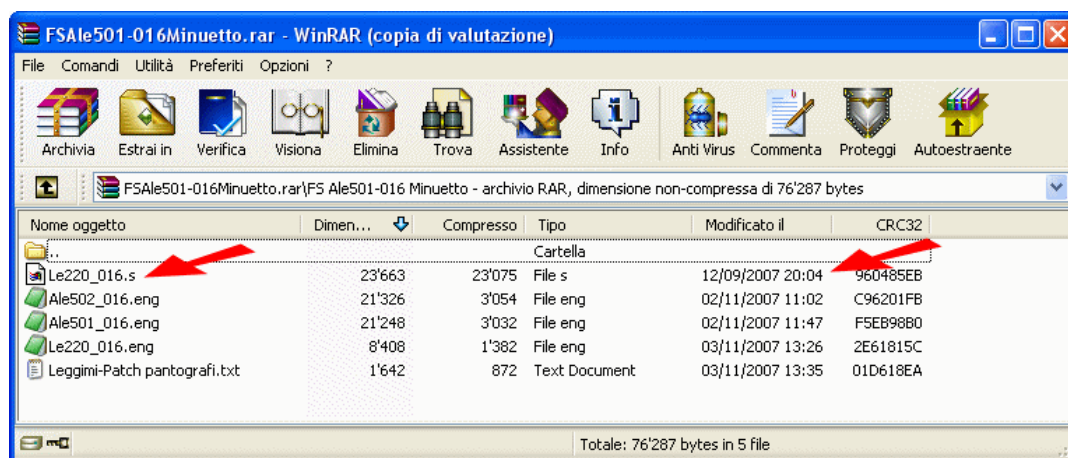
Ho fatto queste citazioni per una semplice ragione. Nel file "Leggimi-Patch pantografi.txt" redatto da Antonio si legge:

*Sono stati modificati anche i files .eng per la corretta commutazione delle luci secondo il senso di marcia. Ma se qualcuno ha già applicato le mie modifiche per la gestione delle luci, al momento di sostituire brutalmente i file **Ale501_016.eng** e **Ale502_016.eng** presenti nella patch si troverebbe di nuovo con le luci allo stato iniziale, cioè senza luci rosse di coda e con l'errata gestione del tasto **H**.*

In pratica, ciò che spiegherò sostituisce e completa quanto scritto nel "Leggimi-Patch pantografi.txt", lasciando immutato l'aggiornamento alle luci frontali e di coda eventualmente effettuato con i miei metodi sopra citati.

Ma è giunto il momento delle
SPIEGAZIONI

Il file **FSAle501-016Minuetto.rar** si presenta così:



In pratica avrete bisogno del solo file "Le220_016.s". E' il primo file in elenco, ed è datato "12/09/2007 20:04".

Estraete questo file ed incollatelo nella cartella che contiene il Minuetto elettrico, che si trova in **TRAINSET**, verosimilmente con il nome "FS Ale501-016 Minuetto". Alla richiesta di sovrascrivere il file, rispondete di sì (meglio se ne avete fatto prima una copia di scorta).

Ora c'è qualcosa - poco! - da modificare nei file **Le220_016.eng**, **Ale501_016.eng** e **Ale502_016.eng**. Ecco di cosa si tratta. Le parti in **rosso** sono quelle da modificare, le corrispondenti in **verde** indicano le modifiche effettuate.

La prima modifica riguarda lo scintillio. Come dice Antonio, "*Per quanto riguarda lo scintillio del pantografo, ho preferito toglierlo, in quanto la commutazione a seconda del pantografo alzato non è possibile su questo modello (per lo meno per le mie conoscenze attuali). Si otterrebbero sempre entrambi i flash attivi in contemporanea. Qualora vorreste riattivare lo scintillio è sufficiente modificare il parametro Unit (2) in Unit (0) , all'interno del file Le220_016.eng (sezione Lights)*".

Ecco le parti da modificare per lo scintillio:

Le220_016.eng

Prima

Lights (1
Light (
Comment (Pantograph sparkling - Yes)
Type (0)
Conditions (
Headlight (0)
Unit (**0**)
)

Dopo

Lights (1
Light (
Comment (Pantograph sparkling - No)
Type (0)
Conditions (
Headlight (0)
Unit (**2**)
)

La seconda modifica consente di azionare manualmente il secondo pantografo con **[Maiusc]-[P]**, o **[Shift]-[P]** su altre tastiere.

Queste sono le modifiche necessarie:

Ale501_016.eng

Prima

Vigilance (0 1 0)
PantographToggle1 (0 1 0)
Headlights (0 0.25 1 0)

Dopo

Vigilance (0 1 0)
PantographToggle1 (0 1 0)
PantographToggle2 (0 1 0)
Headlights (0 0.25 1 0)

Ale502_016.eng

Prima

Vigilance (0 1 0)
PantographToggle1 (0 1 0)
Headlights (0 0.25 1 0)

Dopo

Vigilance (0 1 0)
PantographToggle1 (0 1 0)
PantographToggle2 (0 1 0)
Headlights (0 0.25 1 0)

Ora resta da pensare alla terza modifica per i **suoni**.

Premetto che io per il Minuetto ho deciso di utilizzare quelli della E402B.

Nei file di configurazione per la cabina (nel mio caso FS_E402cab.sms) e per l'esterno (FS_E402Eng.sms) si trovano alcuni "trigger" che iniziano una sequenza sonora all'alzarsi del pantografo, e la terminano all'abbassarsi. In origine i numeri dei suddetti trigger sono rispettivamente **45** e **46**.

Alzando invece il secondo pantografo, supponendo di usare questo al posto del primo magari simulando un'avaria, le sequenze non funzionano più.

Ma è sufficiente approfittare della patch MSTSBin, che inserisce 2 nuovi trigger (**23** e **24**) all'attivazione e alla disattivazione della locomotiva.

Trigger.....Azione

23.....EL loco power ON

24.....EL loco power OFF

45.....Pantograph Up

46.....Pantograph Down

66.....Pantograph2 Up

67.....Pantograph2 Down

Quando si alza uno dei due pantografi, la locomotiva viene attivata, e scatta il trigger **23**. Viceversa quando lo stesso pantografo si abbassa, la loco è disattivata, e scatta il trigger **24**.

Dunque è sufficiente sostituire **23** a **45** e **24** a **46**. Molto meglio che duplicare tutte le stringhe dove appaiono **45** e **46**, sostituendo questi con **66** e **67**; e modificare il n° di **Lights** nelle rispettive sezioni...

Ecco le modifiche per gli .sms della E402B:

FS_E402cab.sms

Prima

Stream (

Skip (**** This stream starts and stops converters with the pantograph state ****)

Priority (6)

Triggers (2

Discrete_Trigger (**45** StartLoopRelease (1

File ("Start_Stop_nomax_E402.wav" -1)

SelectionMethod (SequentialSelection)))

Discrete_Trigger (**46** ReleaseLoopReleaseWithJump ())

)

Dopo

Stream (

Skip (**** This stream starts and stops converters with the pantograph state ****)

Priority (6)

Triggers (2

Discrete_Trigger (**23** StartLoopRelease (1

File ("Start_Stop_nomax_E402.wav" -1)

SelectionMethod (SequentialSelection)))

Discrete_Trigger (**24** ReleaseLoopReleaseWithJump ())

)

FS_E402Eng.sms

Prima

Stream (

Skip (**** This stream starts and stops converters with the pantograph state ****)

Priority (6)

Triggers (2

Discrete_Trigger (**45** StartLoopRelease (1

File ("x_Start_Stop_nomax_E402.wav" -1)

SelectionMethod (SequentialSelection)))

Discrete_Trigger (**46** ReleaseLoopReleaseWithJump ())

VolumeCurve(

Dopo

Stream (

Skip (**** This stream starts and stops converters with the pantograph state ****)

Priority (6)

Triggers (2

Discrete_Trigger (**23** StartLoopRelease (1

File ("x_Start_Stop_nomax_E402.wav" -1)

SelectionMethod (SequentialSelection)))

Discrete_Trigger (24 ReleaseLoopReleaseWithJump ())
VolumeCurve(

Se usate file cab.sms e eng.sms diversi, andate alla ricerca di stringhe del tipo

Discrete_Trigger (45 StartLoopRelease (1
e

Discrete_Trigger (46 ReleaseLoopReleaseWithJump ()

cioè, che contengano i numeri **45** e **46**, e sostituiteli con **23** e **24**.

Il trucco funziona; l'unica cosa strana che ho notato è che, con tale modifica, la sequenza sonora che prima era riprodotta subito alla pressione di **[P]** o **[Shift]-[P]**, ora si sente dopo una manciata di secondi...

Per dovere di informazione aggiungo anche che, ad esempio, gli .sms della E402A utilizzano già i trigger **23** e **24**.

Ora il Minuetto Trenitalia è completo!

Ed ecco finalmente il risultato finale dell'applicazione della patch:



Per il Minuetto GTT la procedura è pressochè la stessa. La differenza sta nei seguenti file:

Trenitalia.....GTT

Le220_016.s.....Le502_TTR6.s

Le220_016.eng.....Le502_TTR6.eng

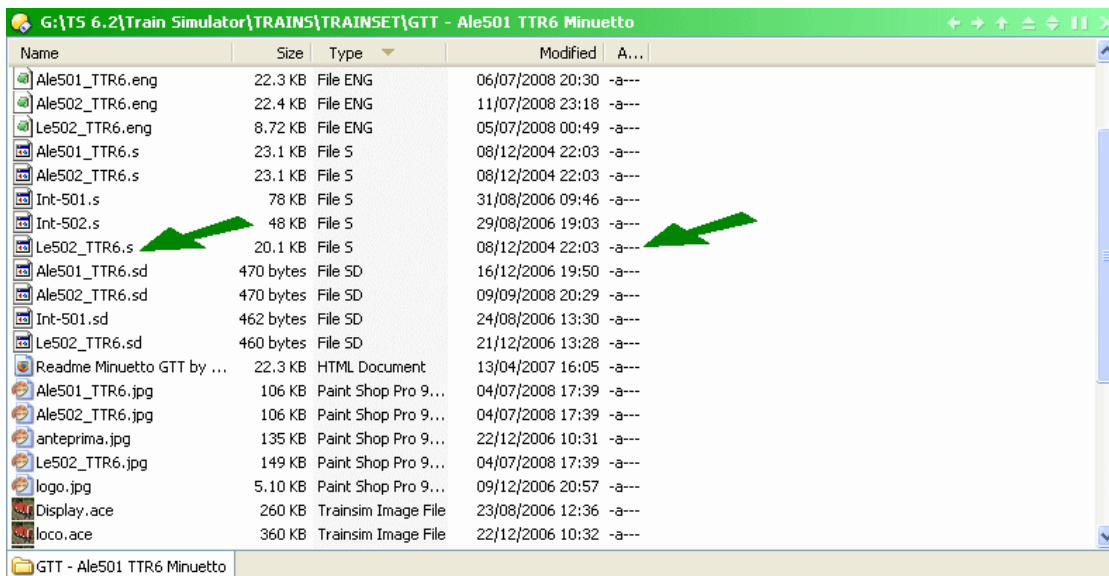
Ale501_016.eng....Ale501_TTR6.eng

Ale502_016.eng....Ale502_TTR6.eng

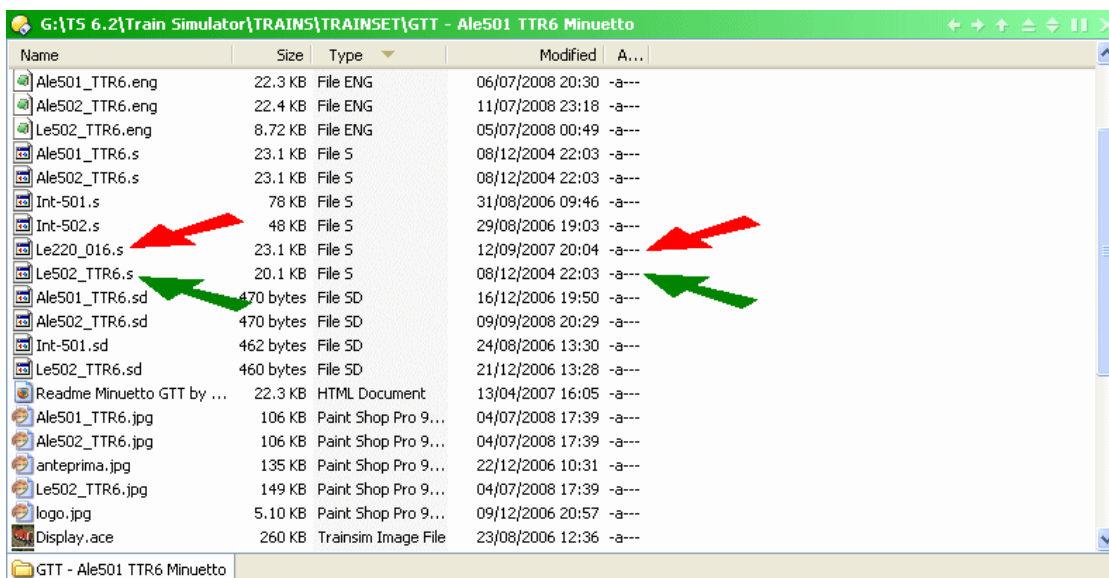
Per nostra fortuna, le due shape originali **Le220_016.s** e **Le502_TTR6.s** sono identiche. Appaiono con differenti livree solo perchè le rispettive texture sono a loro volta diverse. Ma soprattutto la fortuna è che queste texture hanno lo stesso nome: **minu2-It.ace!**

A questo punto è evidente che per avere i due pantografi animati sul GTT basta utilizzare la stessa shape **Le220_016.s**, rinominandola **Le502_TTR6.s!**

Vediamo meglio la cosa con 3 figure. Ecco parte della cartella che contiene il Minuetto GTT originale, che si trova in **TRAINSET**, verosimilmente con il nome "GTT - Ale501 TTR6 Minuetto". E' evidenziato il file shape originale **Le502_TTR6.s**, datato 08/12/2004 22:03.

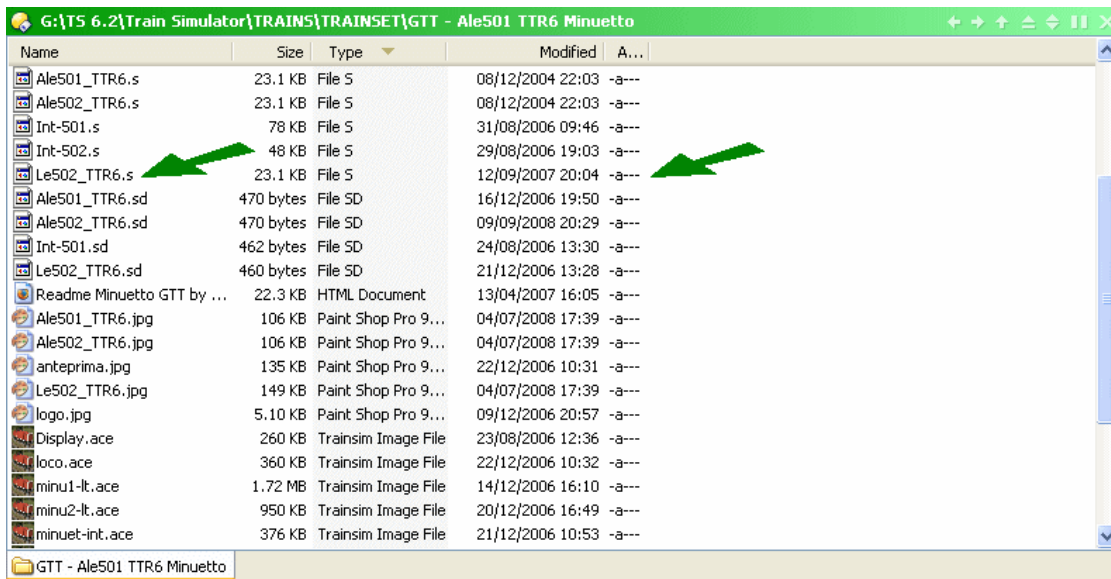


Ora estraete il file "Le220_016.s" dal pacchetto di Tonymau ed incollatelo nella cartella. Ecco la situazione:



A questo punto attenzione: cancellate il file **Le502_TTR6.s** originale, poi rinominate il file **Le220_016.s** appena inserito cambiandone il nome in **Le502_TTR6.s**.

Ecco:



Come vedete, al posto del file **Le502_TTR6.s**, datato "08/12/2004 22:03", con un solo pantografo animato, avete il file **Le502_TTR6.s**, datato "12/09/2007 20:04", con due pantografi animati!

Si tratta solo più di apportare ai tre file .eng "Le502_TTR6.eng", "Ale501_TTR6.eng" e "Ale502_TTR6.eng" esattamente le stesse modifiche indicate prima, rispettivamente per "Le220_016.eng", "Ale501_016.eng" e "Ale502_016.eng".

Anche i file .sms devono essere corretti allo stesso modo, sostituendo per i rispettivi trigger **23** a **45** e **24** a **46**.

E' tutto!

Ecco il "nuovo" Minuetto GTT:



Buon viaggio!