



hcc[®]trainsim

trainsim nieuwsbrief

Jaargang 17 nr. 6-2019

Clubdag 1 juni 2019

Beste Trainsimmer

Word nu lid van HCC en kies een welkomstgeschenk! [Klik hier voor meer informatie](#)

In deze nieuwsbrief

- **Van de voorzitter**
- **De Treinengek**
- **RIJDEN OF BOUWEN? (2)**
- **Nieuwe stoomlocs voor TS 2019 van Wilbur Graphics**
- **Agenda**

hcc[®]trainsim

Van de voorzitter

Beste Trainsimmers,

Dit is de zesde nieuwsbrief van 2019.
Het seizoen 2018-2019 loopt langzaam ten einde.

De HCC!expo in de jaarbeurs te Utrecht ligt weer achter ons. Vrijwel alle interesse groepen waren daar aanwezig. Ook wij waren daar met een eigen stand, die redelijk goed werd bezocht.

De komende clubdag is op 1 juni 2019 In de "Schalm" te De Meern.
Dit is de laatste clubdag voor de vakantie.

In september starten wij weer met ons te presenteren op diverse evenementen.
Wij hopen velen van U weer te zien op onze bijeenkomsten en evenementen.

Gerrit Soede

Voorzitter HCC!trainsim

De Treinengek



Wat was het weer een enerverende club dag in de Meern op 4 Mei.
Heel leuk en interessant zo een presentatie van een echte treinmachinist, het zou een soort van uitleg worden over zijn ervaring als machinist internationaal, maar mijn inziens was het meer een stuk van zijn opleiding voor de machinist internationaal. De seinen regels opmerkingen en vragen vlogen je om de oren, bladzij na bladzij met de diverse seinen kwamen voorbij. Echter toen de derde bladzijde met seinen langs kwam was ik de eerste 2 alweer vergeten, ik vraag me ook af of er überhaupt iemand is die er nog wel iets van onthouden heeft.

Maar voor wie wil gaan studeren voor Machinist Internationaal kan het proberen via de NS daar worden altijd wel opleidingen gegeven, als sims speler kan je ook altijd nog alles even terug vinden op de site Wikipedia [Spoorwegsein](#).

Oké als een machinist je dat verteld zal het wel beter overkomen, maar na 1 uur 30 minuten met borden en regels om mijn oren geslagen te zijn, vond ik het welletjes en ben gaan inpakken.

Jopie als machinist zit er echt niet in, en als ik dan in de sim een sein mis.... Nou jammer, dan is het maar GAME OVER en begin ik opnieuw want dan heb ik weer wat geleerd. Bijna vergat ik nog mijn wifi dongeltje wat ik uit geleend had, maar voor ik buiten stond toch maar even terug gegaan om het op te halen. Ook nog iemand gelukkig kunnen maken met wat informatie hoe te werken met de RW Tools om een route compleet te maken. Al met al toch tevreden terug kijkend op een dagje (ochtend) in de Meern.

Thuis gekomen kon ik ook nog even een geintje uit proberen en ja hoor, soms ben ik net Hans Kazan de goochelaar.

Met verschillende wagons onder één en dezelfde kolenbunker door en dan de wagons vullen, dan valt er uit de kolentrechter de ene keer kolen dan metaalknipsel of zand, ballast, hout, ook leuk om met een lege wagon over een vulplaats te rijden, dan word die wagon bijgevuld van onderaf? WHahaha het ligt er maar aan wat voor wagon je in het scenario er op de rails hebt gezet, ik zal wel eens een scenario in elkaar draaien met deze opties er in verwerkt (als ik zin en tijd heb vrij gemaakt ervoor).



Inmiddels ook een route gevonden "de Maine Maritime" leuk in deze route is ook wel dat je voor een grote draaibrug moet wachten omdat er zeilbootjes doorheen moeten.

Normaal laat ik wel eens een paar knopen vallen als ik in de rij bij de Ketelbrug staat te wachten omdat iemand er door wil met een boot. Het is bijna altijd een privé zeilboot met één of twee personen aan boord, je weet wel, zeilboot, dat zijn die dure boten waar ze zo goedkoop mee willen varen, wat zou dat de economie kosten als er een file aan beide kanten staat te wachten omdat zo iemand voor zijn plezier er onderdoor wil, waardoor alle verkeer op de snelweg toch zeker meer als een kwartier mag gaan staan wachten ?

Het laatste nieuwtje is wel dat er iemand in de USA een UP Turbine loc wilde hebben dan merk je toch als je het rechte pad bewandeld dat het ineens erg tegen valt om zo iemand uit te leggen hoe dat nu werkt een Third party DLC.



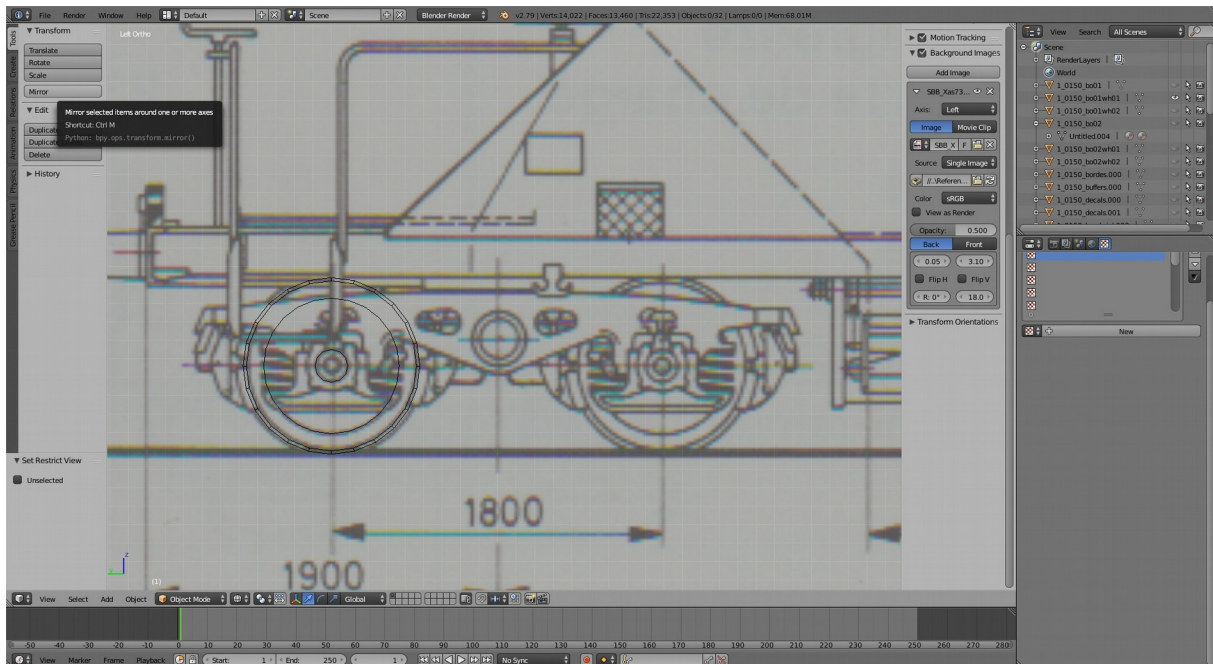
Omdat ik er nu toch mee bezig was heb ik iets verder gekeken als mijn neus lang is en wat denk je wat.... HOUSTON WE GOT A PROBLEM ! Grote vlammen uit de turbine... Sims ze lekker

Groetjes van JGH

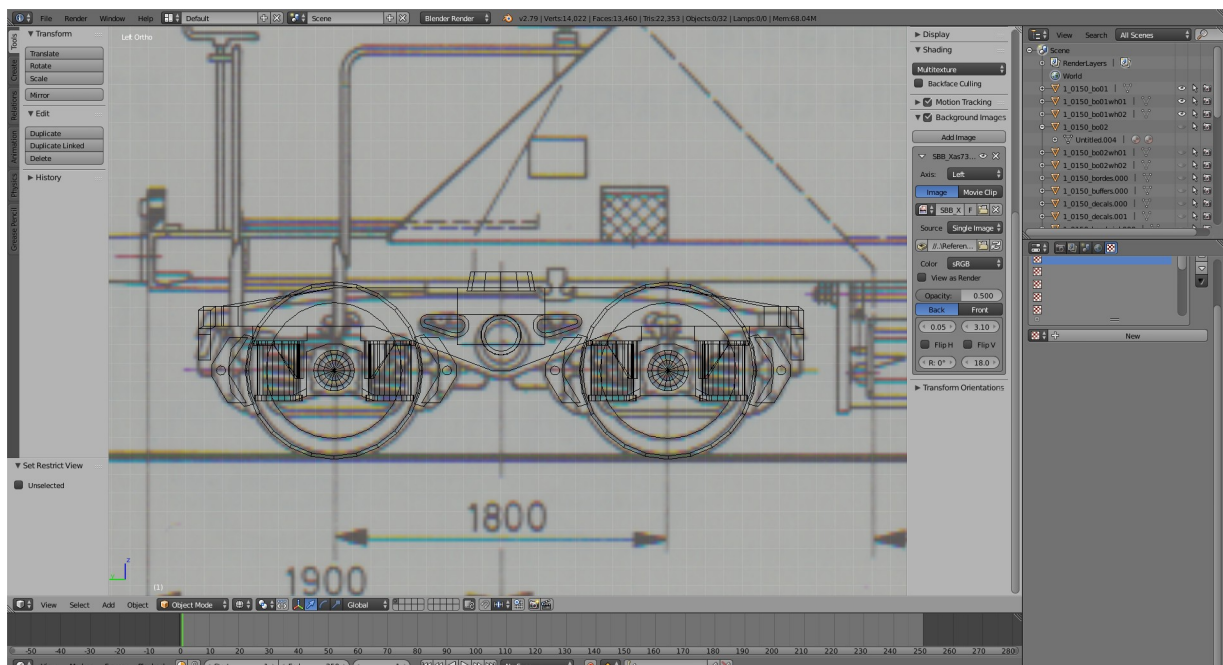
RIJDEN OF BOUWEN? (2)

In onze vorige bijdrage aan de Nieuwsbrief hebben we het ontwikkelproces van Trainsim-objecten in vogelvlucht beschreven en in deze aflevering gaan we wat meer in op de details van de eerste fase daarvan: het maken van een 3D-model met textures en animaties. Let wel, deze artikelreeks is geen tutorial, maar is bedoeld als eerste kennismaking met deze tak van sport.

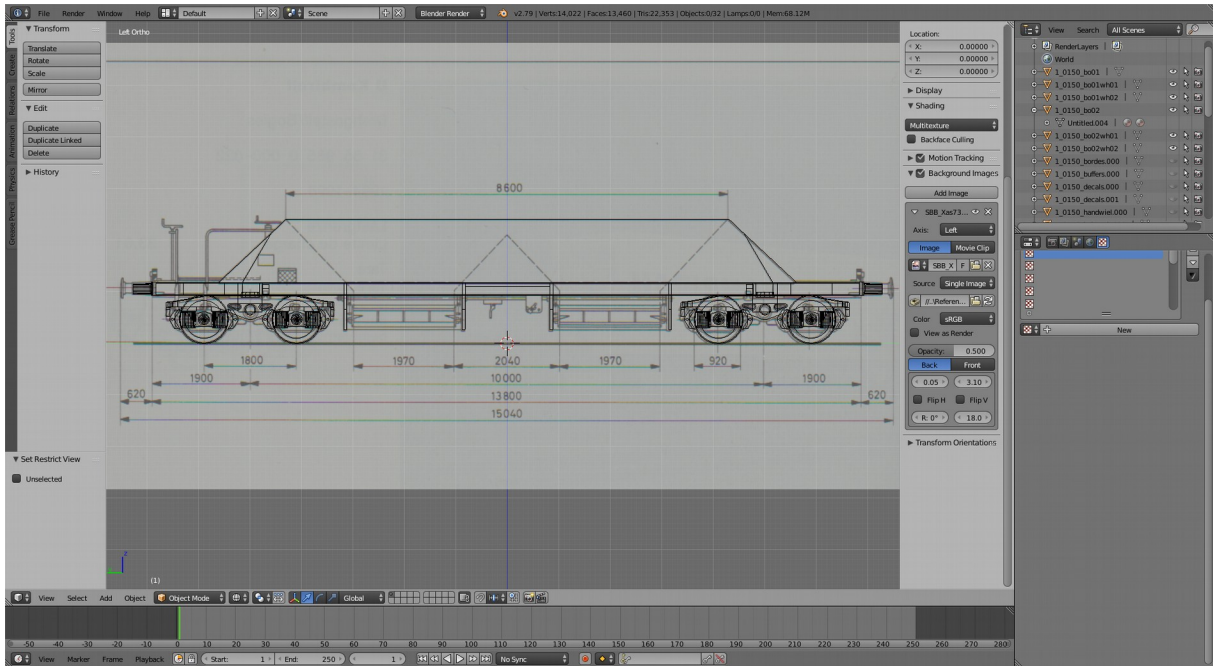
We hebben voor dit doel de bouw van een goederenwagen, een ballastwagen van de SBB met als type-aanduiding Xas73, als voorbeeld genomen. De daarvoor benodigde informatie halen we uit een SBB-publicatie, SBB Güterwagen, editie 1997, en van foto's op internet. Dat laatste levert veel plaatjes van H0-modellen op, maar het gaat ons vooral om de opschriften, die we straks als decals op het model gaan plakken.



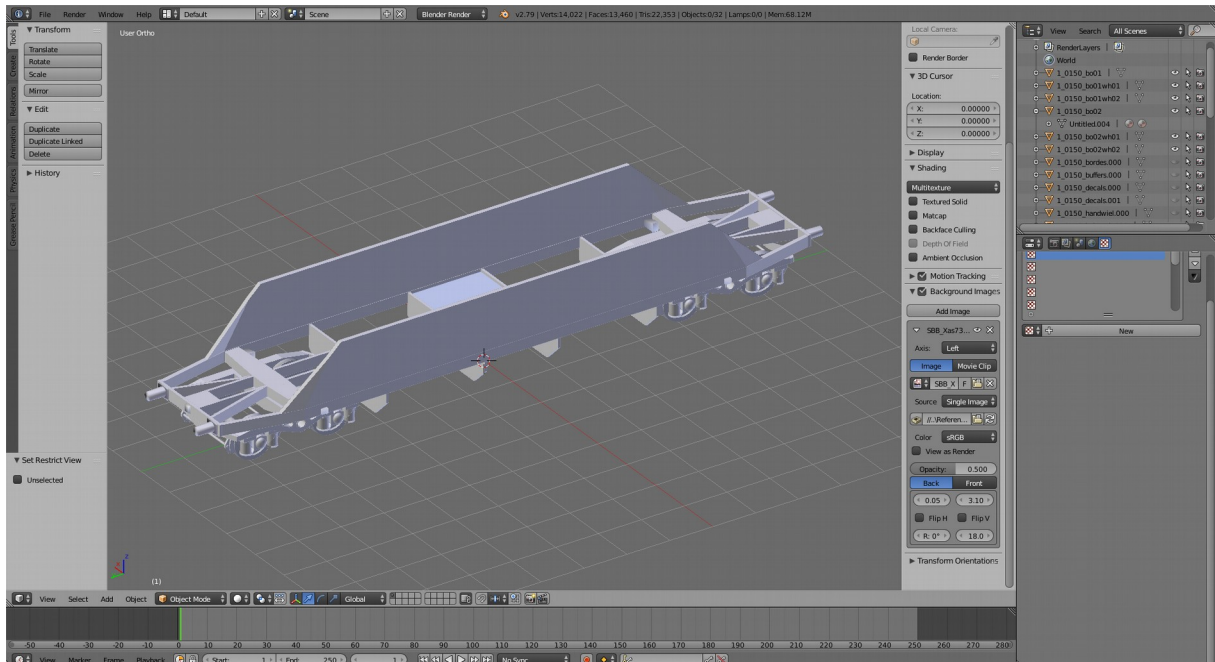
Na deze voorbereidingen openen we Blender (of een ander 3D-ontwerptool als bv. 3ds Max van Autocad) en gebruiken een scan van het SBB-materieelboek als onderlegger om een zgn. draadmodel te maken, de mesh. Onze aandacht gaat nu uit naar de eerste truck, te beginnen met een wielstel. Als het draaistel is uitgewerkt kunnen we dat aansluitend kopiëren en als tweede truck op de juiste afstand plaatsen.



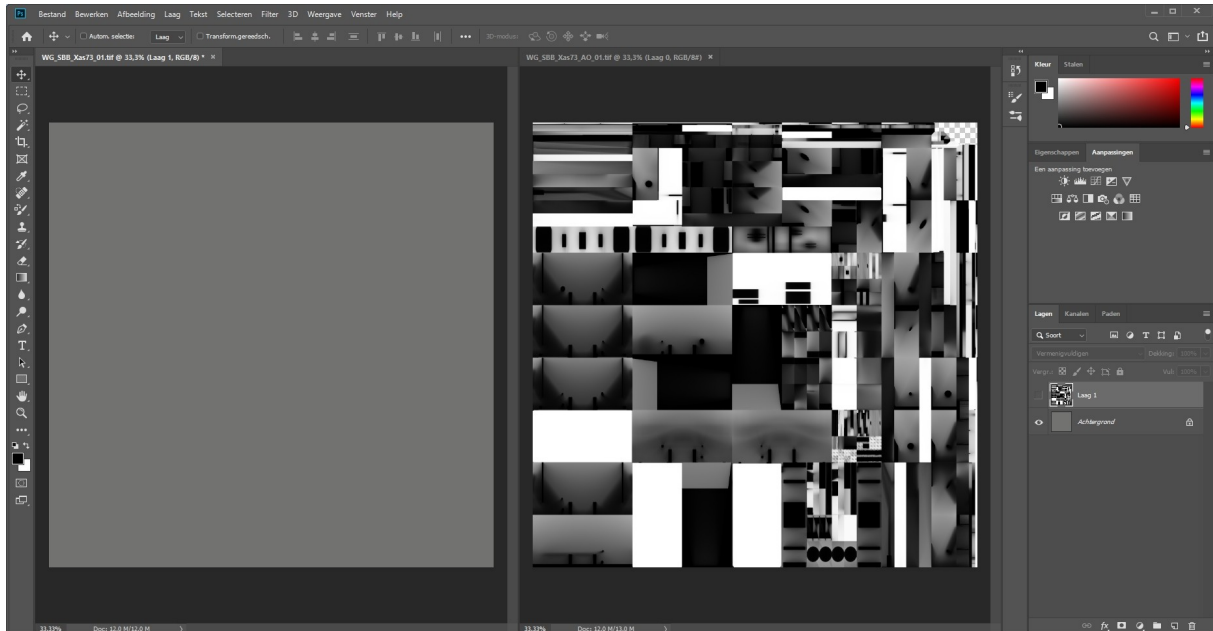
Nu worden de stelbalken geconstrueerd. Om straks een mooie overgang tussen de bak en het frame te bewerkstelligen nemen we alvast de zijwanden van de opbouw mee.



Als we ons werkstuk in perspectief weergeven kunnen we de vorderingen tot nu toe bekijken en waar nodig aanpassen. De volgende stap wordt de verdere vormgeving van de opbouw, waarna we ons kunnen bezighouden met de kleinere onderdelen zoals handwielen, leuningen en kleppen voor het lossen van de ballast aan de onderzijde van de Xas.

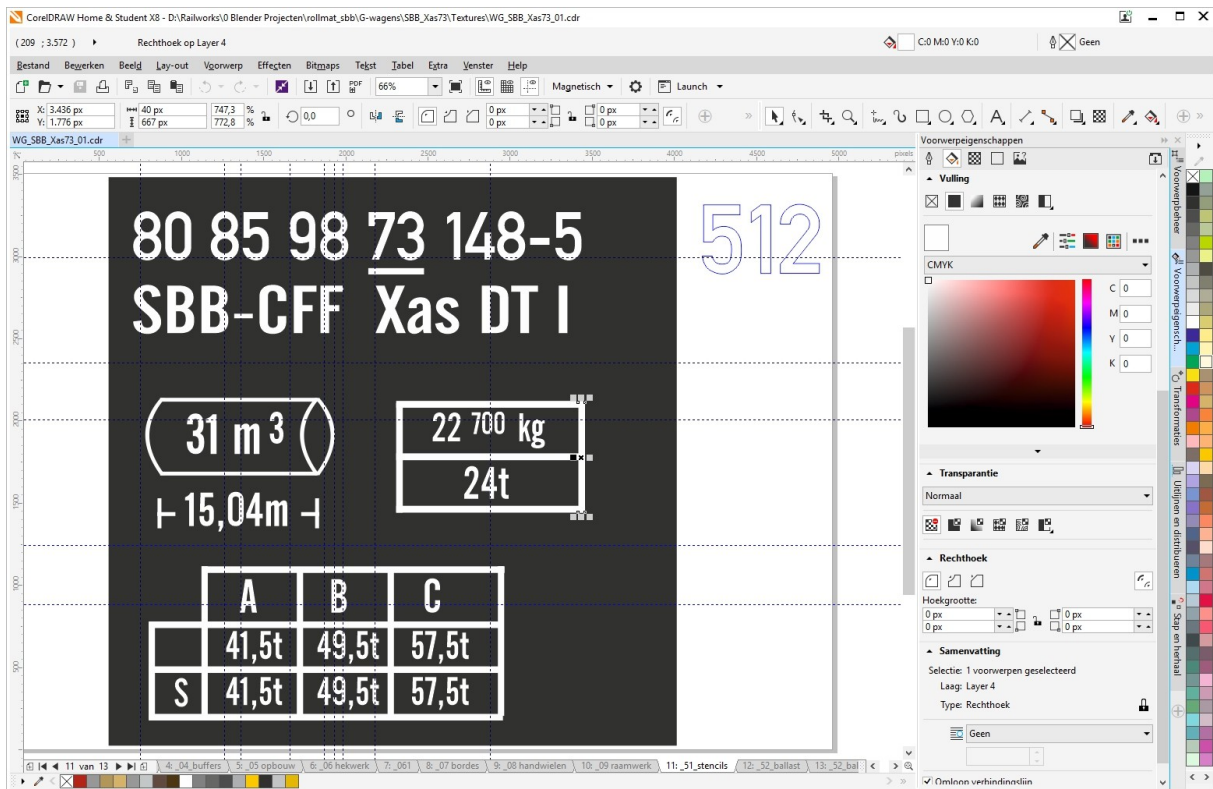


Op dit moment ligt de vorm van de wagen in vrijwel alle details vast en kunnen we starten met de textures. Deze moeten kleur verlenen aan de vlakken die we in de driedimensionale ruimte hebben opgebouwd, terwijl we tegelijkertijd zorgen voor de nodige schaduw- en lichteffecten. Dat deelproces valt in twee stappen uiteen. Per onderdeel laten we Blender een bitmap genereren, waarin voor elk vlakje van het model de berekende lichtval is vastgelegd.

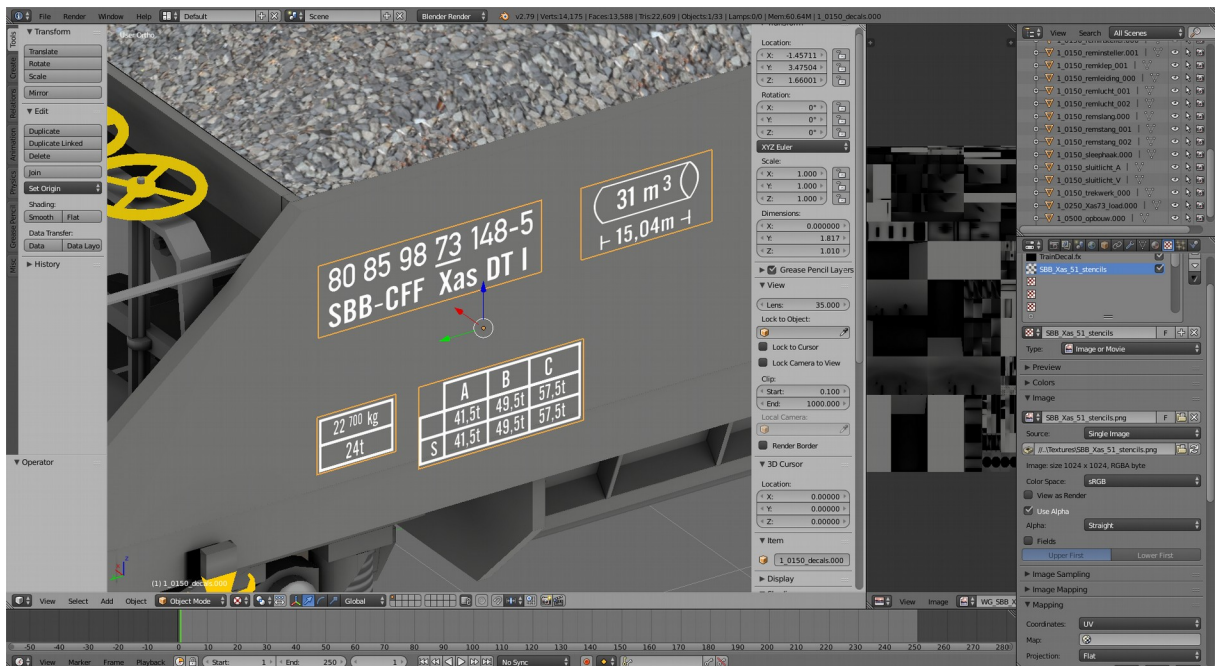


De resulterende lappendeken van grijs tinten komt in de tweede stap als een aparte laag in een Photoshop-afbeelding. In de laatste gebruiken we een egale kleur als achtergrond, in dit geval donkergrijs. De combinatie van beide lagen levert een texture op die straks in de sim aanzienlijk bijdraagt aan een realistisch uiterlijk van ons werkstuk. Op deze wijze worden alle componenten van de ballastwagen aangekleed, met als sluitstuk het aanbrengen van de decals.

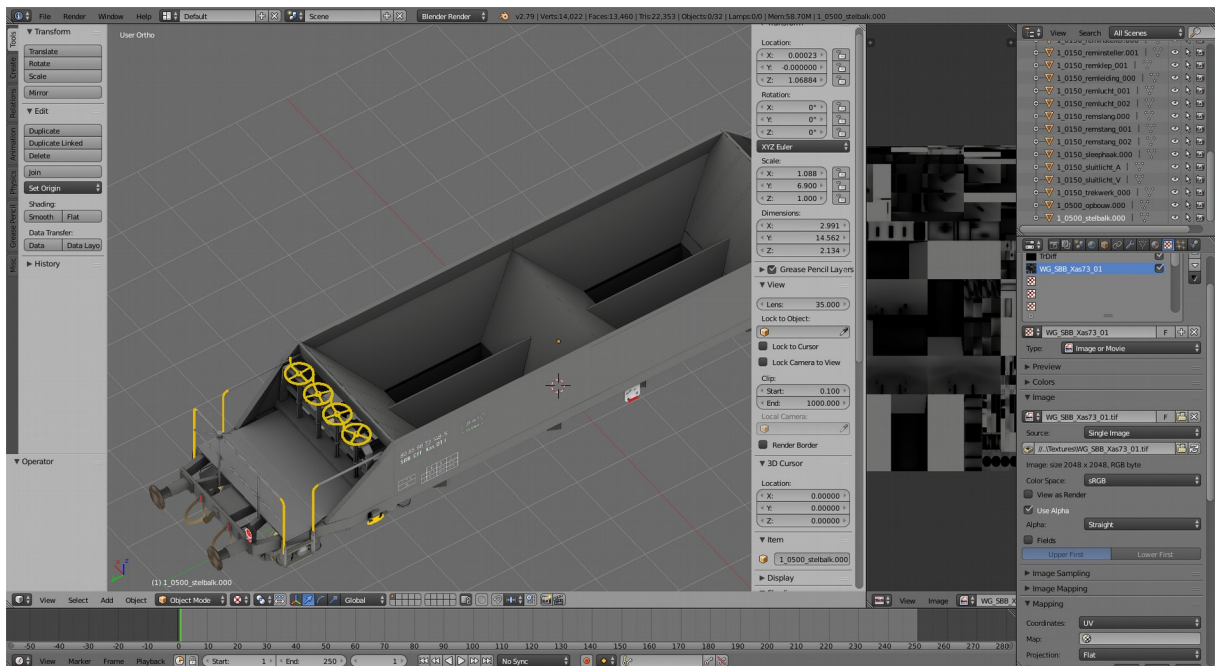




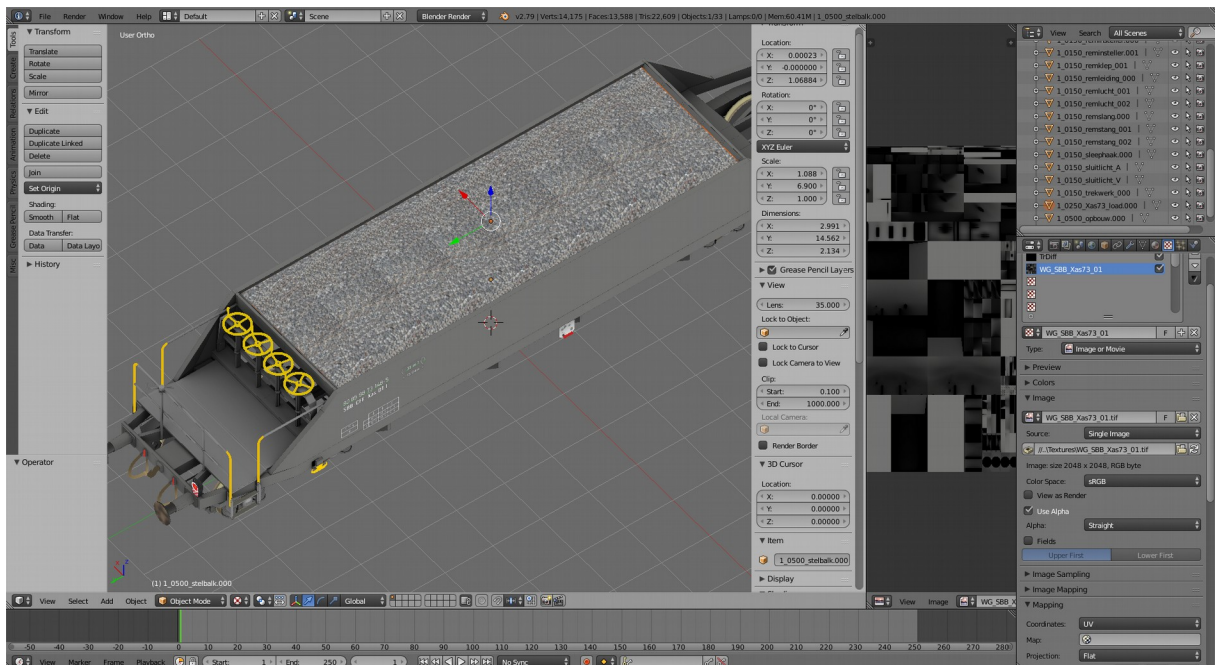
Die beginnen hun bestaan als Photoshop-project of, zoals in ons geval, als CorelDraw-tekening. Die wordt omgezet in witte letters tegen een transparante achtergrond, waartoe de bitmap wordt uitgebreid met een zgn. alpha-channel. Deze decals worden dan letterlijk op kleinere vlakken geplakt die op de juiste plek van het model worden aangebracht.



Een betrekkelijk eenvoudig model als deze ballastwagen kan in TS 2019 uitstekend dienst doen zonder lading, maar gevuld met ballast zien deze wagens er in een trein toch beter uit.



TS 2019 behandelt lading van goederenwagens als afzonderlijke objecten. We maken daartoe een aantal onregelmatige heuveltjes in een vlak ter grootte van de inwendige laadbak, in een positie die overeenkomt met de beladen toestand.



Als laatste activiteit van de projectfase die we hier beschrijven worden nu eerst de wagen en vervolgens de lading in Blender omgezet in een tijdelijk bestandsformaat (.igs), waarmee de sim straks de definitieve objecten gaat creëren.

In het .igs-bestand is tevens vastgelegd welke textures zijn toegepast en waar deze thuishoren op de mesh, de mapping. Daarom moeten we ook de textures zelf omzetten in een voor de sim leesbaar bestandsformaat, zoals .ace of .dds. Al deze tijdelijke bestanden worden nu klaargezet in de source-omgeving van TS 2019, waarin iedere ontwikkelaar zijn eigen mappenstructuur kan inrichten.

In het volgende en laatste artikel van dit drieluik gaan ik wat verder met de tweede fase van het proces: de conversie van het model naar een permanent object dat in de sim zichtbaar is.

Henk van Willigenburg

Onderstaand artikel is ingezonden door een commerciële partij.

Nieuwe stoomlocs voor TS 2019 van Wilbur Graphics

In samenwerking met TrainworX brengt Wilbur Graphics een Duitse addon voor TS 2019 uit met twee interessante werkpaarden van de G12-familie: de BR 58-serie en de daarvan afgeleide BR 56. De machines zijn in de jaren twintig van de vorige eeuw gebouwd, maar hebben tot ver in de jaren zestig dienst gedaan bij de Bundesbahn en zelfs nog tien jaar langer bij de Reichsbahn van de DDR.



De eerste 1'E h3 goederentreinloc van de latere BR 58 werd door de Henschel locomotievenfabriek gebouwd als G 12 (soortmerk G56.16) in 1917. In een poging om een eind te maken aan hun grote veelheid van loctypes besloten de verschillende Duitse spoorwegmaatschappijen van het toemalige Pruisen, Saksen, Württemberg,

Baden en de onder Duits bestuur staande Reichseisenbahnen in Elzas-Lotharingen om de G 12 te

adopteren als standaardontwerp voor de Duitse spoorwegen. Met dit ontwerp en de introductie van het stavenframe en de Belpaire vuurkist braken Henschel en nog twaalf andere fabrikanten definitief met de tradities van de Pruisische locomotiefbouw.

In 1917 werden een klein aantal locs door Henschel geleverd, het jaar daarop gevolgd door een veel grotere serie van 145 machines. Intussen was echter de militaire noodzaak voor het ontwerp al duidelijk verminderd, waardoor de G 12 nooit een echte standaard Kriegslok is geworden. Bovendien werd het merendeel van de 1479 gebouwde locs pas na het einde van de eerste Wereldoorlog afgeleverd.

Nog voor de grotere G 12 daadwerkelijk in productie was genomen namen plannen voor de productie van een kleinere 1' D h3-versie al vaste vorm aan, de G 8.3. Opnieuw kwam deze opdracht bij Henschel terecht, maar terwijl de fabricage daarvan in gang was gezet gingen de gedachten ook al snel uit naar een versie die nog verder vereenvoudigd was, nl. een uitvoering met twee cilinders. Reeds in het voorjaar van 1919 rolden de eerste G 8.2-machines van de lopende band; het volgende jaar werd de productie op volle schaal opgestart, eerst in opdracht van de Pruisische spoorwegen (KPEV), die weldra op zou gaan in de Deutsche Reichsbahn Gesellschaft (DRG). De G 12 kwam daarna in de Baureihe 58 terecht, terwijl voor de G 8.2 (met 836 locs) en de G8.3 (85 exemplaren) de serie 56 gereserveerd werd.



Tot vele jaren na de Tweede Wereldoorlog waren beide series nog volop in bedrijf bij de Deutsche Bundesbahn (DB) en de Deutsche Reichsbahn (DR). Rond 1960 stuurde de DB de laatste locs van de BR 56 en 58 naar de sloper. Bij de DR hielden de voormalige G 12 en G 8 het nog tien jaar langer uit.

Wilbur Graphics brengt de 56 uit in drie Bundesbahn- en drie Reichsbahnuitvoeringen, terwijl de 58-er vier varianten telt: een DB- en drie DR-versies. De addon bevat ook een aantal consists met bijpassend goederenmaterieel, dat als freeware op de website van TrainworX kan worden gedownload. Voor minder dan 25 euro kun je je TS 2019-materieelcollectie uitbreiden met deze karakteristieke loc, die ook door modelspoorfabrikanten als Roco en Fleischmann als voorbeeld is genomen.

Agenda

De eerstvolgende clubdag is op 1 juni 2019.

Het adres is:
Cultureel Centrum "De Schalm",
Oranjelaan 10, 3454 BT, De Meern

U bent welkom van 11:00 tot 16:00 uur.
Wij zien je graag op de gezellige HCC!trainsim clubdagen.



Graag uw ledenpas laten scannen bij binnenkomst!
Tot dan!!

Noteer alvast een aantal clubdagen en evenementen in 2019 in uw agenda!

- de volgende clubdagen in 2019 zijn: **5 okt**, 2 nov en 7 dec.

- evenementen: 7 en 8 september "Terug naar Toen" in het VSM station Beekbergen, Hulleweg in Lieren. Aanvang 13:00 uur.

Ga voor meer informatie naar onze [website](#)

Opmerking • Wij distantiëren ons uitdrukkelijk van alle inhoud van gelinkte pagina's / websites. Deze verklaring geldt voor alle links in deze Nieuwsbrief.