



hcc[®]trainsim

trainsim nieuwsbrief

Jaargang 18 nr. 7-2020

De clubdag van 12 september 2020 gaat niet door.

Beste Trainsimmer

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

In deze nieuwsbrief

- Van de voorzitter
- HCC!kennisdag
- Dovetail Games brengt Train Sim World 2 uit
- Freeware producten voor treinsimulatieprogramma's. Deel 6
- Nieuw leven voor MSTS erfoegd
- Agenda

hcc[®]trainsim

Van de voorzitter

Beste Trainsimmers,

Ik hoop dat jullie allemaal een prettige vakantie hebben gehad, ondanks de Corona beperkingen. En wat belangrijker is, dat jullie gevrijwaard gebleven zijn van besmetting door het virus. Door de toegenomen besmettingen, moeten wij er echter rekening mee houden dat onze HCC!trainsim interessegroep de rest van het jaar 2020 geen fysieke bijeenkomsten kan houden. Veel van onze leden hebben een zwakke gezondheid en zijn daardoor kwetsbaar. Daarom moeten wij de kans op besmetting door het virus zo klein mogelijk houden. Anderzijds moeten wij voldoende meerwaarde bieden om er een leerzame en gezellige dag van te maken. Wij zijn gebonden aan het HCC Corona protocol en proberen daarbinnen een oplossing te vinden. Wij wachten eerst op de uitslag van de toetsing aan het coronaprotocol van de HCC, van onze locatie "De Schalm" in De Meern. Bij een positieve uitslag zal het ons nog veel creativiteit kosten, om er toch wat van te kunnen maken.

Zoals het er nu naar uitziet, gaat de HCC!kennisdag op 10 oktober in Houten onder strikte voorwaarden wel door. Wij zullen dan indien mogelijk met onze HCC!trainsim ook deelnemen.

Voorlopig blijven wij hoofdzakelijk bereikbaar voor vragen en opmerkingen uwerzijds via onze website en e-mail. Mocht u daar behoefte aan hebben, proberen wij U langs deze weg zo goed mogelijk te helpen en/of advies te geven. Onze website wordt zoveel mogelijk up-to-date gehouden over de laatste ontwikkelingen binnen de HCC in het algemeen en over nieuwe ontwikkelingen in de Trainsim wereld.

Helaas moet wij het voorlopig hiermee blijven doen en er het beste van maken.

Hopelijk zien wij U in de toekomst weer in goede gezondheid op onze clubdag of een van de evenementen waaraan wij deelnemen.

Gerrit Soede

Voorzitter hcc!trainsim

De clubdag van 12 september 2020 gaat niet door.

Actuele informatie over het al dan niet doorgaan van onze clubdagen zal worden geplaatst op onze website.

HCC!KENNISDAG

GRATIS
TOEGANG &
PARKEREN

KOM OP 10 OKTOBER
NAAR EXPO HOUTEN

ZET IN JE
AGENDA!

Zie www.hcc.nl/doemee

hcc!

Kom jij ook naar de HCC!kennisdag?

Op 10 oktober 2020 is er een gezellige en interessante HCC!kennisdag in Expo Houten. Goed nieuws, want de deelnemers van de CompUfair zullen ook aansluiten. Ook dit keer is er op het kennisplein veel te beleven: de vrijwilligers van Android, Apple en Windows staan klaar om het laatste nieuws te vertellen over je besturingssysteem en CompUsers-Webontwerp helpt je op weg met het bouwen van je eigen website. Altijd al online willen beleggen? HCC!beleggen brengt je op de hoogte en bij HCC!domotica-iot kun je zien hoe je je huis 'slim' inricht. Natuurlijk kun je dit keer ook een proefvlucht maken bij HCC!drones en HCC!flightsim of meereizen met HCC!trainsim en HCC!ecs. Maar er is nog veel meer te beleven. Kijk [hier](#) voor meer informatie en voor alle deelnemende Interessegroepen.

Aanmelden verplicht!

De inschrijving is inmiddels begonnen! Vanwege de coronamaatregelen kunnen we slechts een beperkt aantal bezoekers uitnodigen. Om behalve de gezelligheid ook ieders veiligheid te garanderen, is de HCC!kennisdag dit keer opgedeeld in twee dagdelen: 's morgens van 10.00 tot 12.30 uur en 's middags van 13.30 tot 16.00 uur. Voor beide sessies zijn - uiteraard gratis - toegangskarten beschikbaar. In het digitale inschrijfformulier vragen wij je om een gezondheidscheck in te vullen. Het aanmeldformulier is alleen beschikbaar voor HCC-leden. [Klik hier om je in te schrijven](#) (eerst inloggen). Parkeren is ook gratis: reden genoeg dus om op 10 oktober naar de HCC!kennisdag in Houten te komen.

Informatie

- 10 oktober 2020 van 10.00-12.30 en van 13.30-16.00 uur
 - Expo Houten, Meidoornkade 24, Houten
 - Gratis parkeren en goed bereikbaar met het OV
 - Routebeschrijving: expohouten.nl
 - Gratis toegang, aanmelden verplicht.
-

Dovetail Games brengt Train Sim World 2 uit.

Dovetail Games (DTG), een Engelse gamestudio die de games Fishing Sim World®: Pro Tour, Train Simulator 2020 en Train Sim World 2020 produceert, heeft op 20 augustus 2020 een nieuw treinsimulatieprogramma uitgebracht, namelijk Train Sim World 2.

DTG heeft ervoor gekozen het bestaande Train Sim World 2020 (TSW2020) niet te gaan opwaarderen, maar een nieuwe versie van de Train Sim World serie uit te gaan brengen. Dit heeft onder andere te maken met het gebruik van een andere versie van de Unreal 4 game-engine.

Train Sim World 2 (TSW2) is dus een nieuw treinsimulatieprogramma. Het komt naast het bestaande Train Sim World 2020 in je Steam bibliotheek te staan. De meeste add-on's uit TSW2020 kunnen worden overgezet naar TSW2. Het programma TSW2020 wordt niet meer bijgewerkt, maar kan nog wel worden gespeeld.

Nieuwe functies in TSW2 zijn:

- Livery Designer, met deze functie is het mogelijk het uiterlijk van het rollend materieel aan te passen en aan anderen ter beschikking te stellen;
- Scenario Planner, hiermee is het mogelijk zelf Quick drive achtige scenario's te maken;
- SimuGraph®, het exclusieve programma dat DTG heeft gemaakt om het rollend materieel te kunnen configureren, is verbeterd zodat nu adhesie meer realistisch wordt weergegeven. Doorslaande wielen zijn nu mogelijk;
- De visuele weergave ondersteunt nu 4K en dynamische wolkenluchten zijn toegevoegd;
- Verbeterde en meer diepgaande informatie over opdrachten, voortgang, helling en snelheid tijdens het rijden. Nieuwe weergave van de HUD. Nieuwe configuratie van de controller. Verbeterde werking van de externe camera's.

TSW2 komt met drie routes, twee nieuwe en een opgewaardeerde:

- Hogesnelheid traject Aken - Köln met de DB BR 406 ICE 3 en de DB BR 442 'Talent 2';
- De metrolijn Bakerloo Line van de London Underground met de klassieke 1972 Mark 2 treinstellen;
- Verbeterde versie van de bestaande route Sand Patch Grade met de CSX AC4400CW, GP38-2 en SD40-2.

Train Sim World 2 is op 20 augustus 2020 uitgebracht voor de PC, Xbox One, en Playstation 4.

Informatie over systeemeisen, hoe bestaande content uit Train Sim World 2020 te gebruiken en het tijdsplan van beschikbaarheid van add-on's voor TSW2 staat in de

sectie Veelgestelde vragen treinsims, Train Sim World op onze website: [railworks-vragen-en-antwoorden](#).

Alle informatie over TSW2 (Engelstalig) op de [Dovetail Games website over Train Sim World 2](#).

Bron: Dovetail Games, Forum Rail-Sim.de

Laatste nieuws van Dovetail Games:

Op 17 september 2020 komt TS2021 uit.



Freeware producten voor treinsimulatieprogramma's.

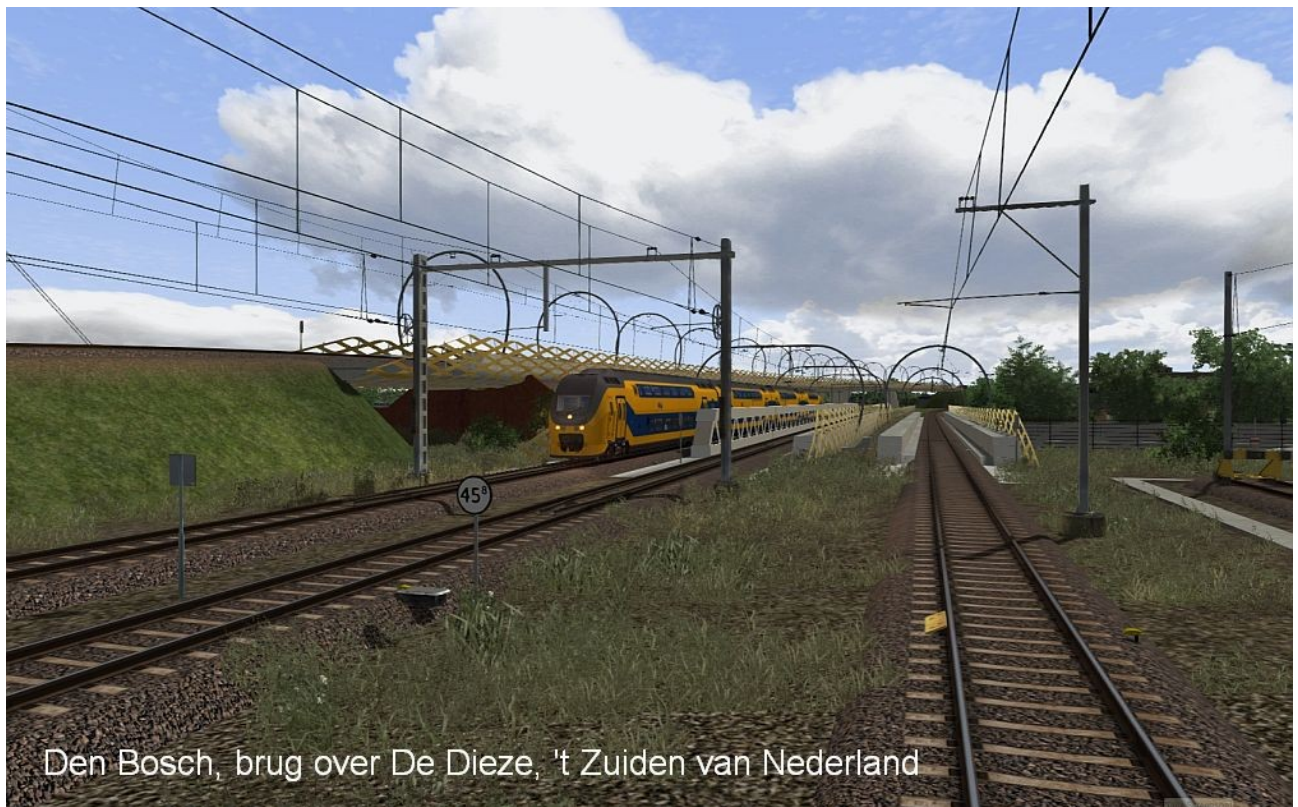
Deel 6

Ondanks een gedeeltelijke hele hete zomer en de voortdurende beperkingen vanwege Covid-19 is er nog genoeg te vertellen over het onderwerp van deze serie. In deel zes van deze serie gaan we aandacht besteden aan recent uitgebrachte freeware-routes voor Train Simulator 2020 (TS20xx). Het betreft één nieuwe route op basis van een bestaand spoortraject en een update van een bestaande route.

't Zuiden van Nederland versie 1.5

De route is opgewaardeerd naar versie 1.5. Het eindpunt van de route is nu station Vught. De rails zijn al gelegd tot Eindhoven, maar scenario's gaan niet verder dan Vught. In deze versie zijn vooral de seinen beter geconfigureerd. Tevens zijn een aantal stations van reële bebouwing voorzien. Ook de recente verbouwing van station Geldermalsen is al grotendeels in de route verwerkt.

Het routepakket is voorzien van een duidelijke handleiding. Bij de route zitten 5 scenario's en 4 free-roam scenario's. Voor de scenario's zijn payware treinen nodig. Mogelijk werken scenario's gemaakt voor een oudere versie van deze route niet meer omdat markers en seinlinken zijn veranderd.



De route is te downloaden op de volgende website (registratie verplicht): ['t Zuiden van Nederland](#)

Apeldoorn – Deventer / Winterswijk versie 1.1

Sedert een paar maanden kunnen we genieten van een virtuele rit door het landelijke gebied van de Oost-Veluwe en de Achterhoek. De maker van de route heeft niet alleen moeite gedaan de sfeer van het gebied weer te geven, maar heeft ook geprobeerd het spoortechische deel zo nauwkeurig mogelijk na te bouwen. De maker schrijft erover in de handleiding: *“De route is zo realistisch mogelijk gebouwd binnen de limieten van TS. Dit houdt in dat je ten allen tijden je dient te houden aan de beperkingen opgelegd door seinen en bordjes. Snelheidsveranderingen staan niet altijd aangegeven in de HUD maar kunnen desalniettemin wel opgelegd worden. Blindelings vertrouwen op de HUD werkt niet goed in deze route!”*

De volgende trajecten zijn nagemaakt:

Apeldoorn – Deventer
Apeldoorn – Zutphen
Deventer – Zutphen
Zutphen – Winterswijk



Ook is al een stukje van het traject Deventer – Almelo gemaakt, namelijk tot en met het station Deventer Colmschate. Het routepakket is voorzien van een zeer informatieve handleiding. In de handleiding wordt ook duidelijk beschreven hoe de treinenloop op de enkelsporige trajecten is geregeld. Het is aan te bevelen de handleiding goed te lezen voordat je scenario's gaat rijden! Bij de route zitten 8 scenario's en 2 free-roam scenario's. Voor de scenario's zijn payware treinen nodig.

De route is te downloaden op de volgende website (registratie verplicht): [Apeldoorn - Deventer/Winterswijk](#)

We zullen nieuwe creaties van de groep rond Coha hier steeds apart belichten. COHA heeft van de COHA-seinen onlangs versie 3.9.5 bèta openbaar gemaakt. Deze versie is een voorloper van versie 4 en is uitgebracht in verband met het verschijnen van de routes 't Zuiden van Nederland versie 1.5 en Apeldoorn – Deventer / Winterswijk.

Het pakket met de Nederlandse lichtseinen is zeer uitgebreid. Vrijwel alle mogelijke combinaties van hoofdseinen en voorseinen met of zonder paal, waarschuwingslichten, bakens, en borden zijn gedetailleerd nagemaakt en het geheel is werkend gemaakt in de simulatie door middel van geavanceerde scripts. De handleiding is in eerste instantie gericht op routebouwers, maar biedt ook veel achtergrondinformatie voor iedereen die wat meer wil weten hoe het Nederlandse seinstelsel werkt. Voor scenariomakers zijn aanvullende markers gemaakt waarmee

ze extra dimensies aan de scenario's kunnen toevoegen, zoals de zogenaamde Stop-Door-schakeling.



Het pakket is uitsluitend te downloaden op de volgende website: [Nederlandse Lichtseinen](#), registratie is verplicht.

Op basis van de landkaarten gemaakt door het Openstreetmap collectief worden kaarten gemaakt waar alle op bestaande spoorlijnen gebaseerde treinsimroutes zijn ingetekend. Voor Nederland is er nu ook een dergelijke kaart. De downloadlink is: [Nederlandse Trein Simulator Routes](#)

We hebben in de vorige afleveringen al gewezen op de aanvullende assets die nodig zijn voor de freeware-routes. Regelmatig worden sommige pakketten ververs. Het verdient de aanbeveling wekelijks te kijken of er nieuwe versie zijn. Hieronder een overzicht van een aantal pakketten:

De objecten van Christrains zijn hier te downloaden: [Christrains Objecten](#),

De objecten van Frison zijn hier te downloaden: [Frison Objecten](#),

De objecten van Gert Meering zijn hier te downloaden (registratie verplicht): [Gert Meering Objecten](#),

De objectpakketten van Simtogether.com zijn hier te downloaden (registratie verplicht): [Simtogether Objecten](#),

Een overzicht van veel benodigde assets staat op de website van Chrstrains: [Assets voor de meeste Nederlandse routes](#)

Laatste nieuws: Tot en met 13 september 2020 zijn de producten van Chrstrains te koop met 50% korting, zowel in zijn eigen digitale winkel, als bij zijn wederverkopers.

In deel 7 van deze serie meer over freeware producten voor treinsimulatieprogramma's.

Kees Plaat

Nieuw leven voor MSTs erfgoed



Een kleine twintig jaar geleden werd ik door mijn echtgenote verrast met de tweede en laatste editie van MS Train Simulator – beter bekend als MSTs. Met mijn achtergrond als software-ontwikkelaar en jarenlange ervaring als modelspoorder duurde het niet lang of ik had met de meegeleverde editors mijn eerste schreden gezet op het pad van route- en wat we toen nog noemden – activitybouw. Niet lang daarna, in april 2003, nam ik als HCC-lid deel aan de oprichtingsbijeenkomst van onze Trainsim Interessegroep. Daardoor kwam ik in contact met gebruikers die nog een stapje verder gingen en hun eigen rollend materieel- en scenery-objecten bouwden. Ook op internet verschenen treinsim-forums en kwamen tutorials

beschikbaar. Zo ging ik al snel aan de slag met de 3D-gereedschapskist van Train Sim Modeller (TSM).

Destijds stond de game-computer nog in de kinderschoenen. Er waren al wel videokaarten, maar de reken- en geheugencapaciteit legden beperkingen op aan de detaillering van trainsim-objecten. Een driedimensionaal object in de sim is namelijk opgebouwd uit een groot aantal driehoekige vlakjes of *poly's*, die op een plat vlak – het beeldscherm – moeten worden geprojecteerd, en dat met een frequentie van rond de 20 verversingen per seconde om de illusie van vloeiende bewegingen te wekken. Om alles in MSTs draaiend te houden moesten de objecten zo simpel mogelijk worden uitgevoerd. Hoe minder poly's hoe beter, was het devies, terwijl de bitmaps die de draadmodellen als *textures* tot leven brachten zo klein mogelijk werden gehouden. Die namen immers veel schaarse geheugenruimte in beslag.

Niet verwonderlijk dus, dat mijn werkstukken uit die tijd kleine wondertjes van eenvoud waren. Na enkele jaren werd TSM afgelost door gMax, een 3D-ontwikkeltool dat door Autodesk, de bouwers van de industriële ontwerpstandaard AutoCad, als freeware ter beschikking van de gaming community werd gesteld en met een exportfilter voor MSTs was uitgerust. Daarmee was veel meer mogelijk, vooral op het gebied van animatie en texturing, terwijl ook functies waren ingebouwd waarmee bepaalde taken geautomatiseerd konden worden uitgevoerd. Tegelijkertijd was de grafische- en rekencapaciteit van de desktop-PCs flink gegroeid en kwamen ook de eerste game laptops beschikbaar. Daarmee kon de kwaliteit van de afgeleverde objecten verder worden opgevoerd.

Rond 2009 meldde zich een nieuwe aanbieder van treinsimulatie-software. Het Britse softwarehuis Kuju, dat MSTs in 2000 in opdracht van Microsoft had ontwikkeld, vond een grote partij in de markt, Electronic Arts (EA), bereid om in een opvolger voor MSTs te investeren en zo werd Rail Simulator gelanceerd. Afgezien van het feit, dat EA al heel snel zijn handen er vanaf trok en de sim in handen kwam van RSC, de voorloper van Dovetail Games, die het product omdoopte in Railworks, was er zowel qua functionaliteit als wat de grafische mogelijkheden betreft sprake van een enorme kwaliteitssprong, waarbij MSTs verbleekte, zelfs als je bedenkt dat de kern van de oorspronkelijke simulatie, de game engine, ook het fundament van Railworks vormde.

De overstap naar de nieuwe sim had echter als consequentie dat gMax niet langer bruikbaar was. 3d Studio Max van dezelfde aanbieder, speciaal gebouwd voor de gamewereld, werd nu door de ontwikkelaars van Railworks naar voren geschoven. Daar hing echter een prijskaartje aan van meer dan duizend euro per licentie. Veel bouwers hebben dit 'opgelost' door hun toevlucht te nemen tot het kraken van de beveiliging van de gratis probeerversie. Gelukkig kwamen ook exportfilters beschikbaar voor freeware 3D-ontwikkeltools als Blender en Sketchup, maar de toch al fragmentarische en incomplete documentatie die door RSC en later DTG werd vrijgegeven bleef consequent beperkt tot 3ds Max.

Nu werd het Ontwikkelteam, dat binnen onze groepering was geformeerd en inmiddels al een aanzienlijke hoeveelheid objecten voor MSTS had ontwikkeld geconfronteerd met de noodzaak om deze locs, wagens, huizen en andere scenery-objecten in een kort tijdsbestek te migreren naar de nieuwe Railworks-omgeving. Het resultaat daarvan was – en nu spreek ik uiteraard alleen voor de objecten die ik onder de vlag van mijn studio Wilbur Graphics voor de HCC had ontwikkeld – dat de afkomst uit de MSTS-periode aan vele objecten was af te zien.

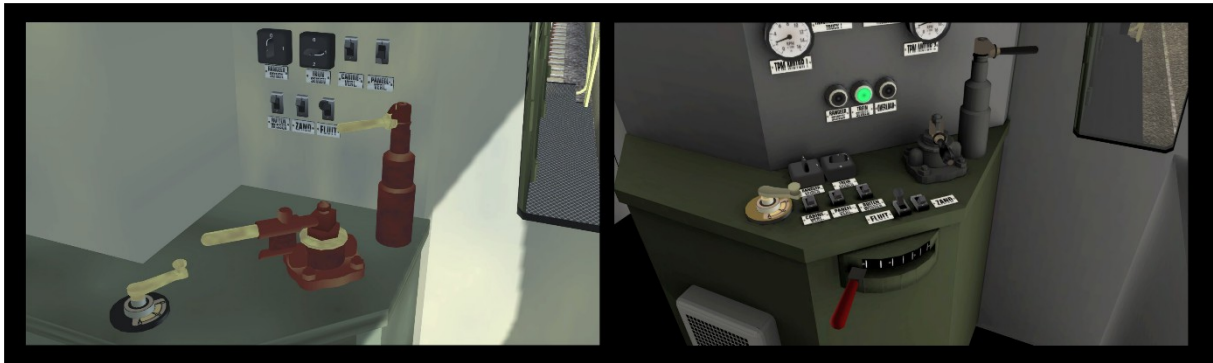
Na mijn afscheid van het OT heb ik buiten de HCC nieuwe contacten gelegd, die mij in staat stelden om mijn technische kennis en vaardigheden die het bouwen van objecten voor Train Simulator 20xx met zich meebrengen verder uit te breiden en te verdiepen. En daarmee gewapend ben ik begonnen met het perfectioneren van een aantal vanuit MSTS gemigreerde NS-rollend materieelobjecten.

Dat betekent allereerst dat van elk model de *textures* (in mijn geval met Blender) *gerenderd* worden om realistische schaduweffecten te realiseren. Maar om dit mogelijk te maken moet het draadmodel of *mesh*, vaak ingrijpend worden verbouwd. Daarbij wordt van de gelegenheid gebruik gemaakt om meer details aan te brengen, wat op zichzelf al een onmiskenbare verbetering is voor de 'looks' van een loc of wagen. Aansluitend wordt dan voor het aanbrengen van opschriften net als in de modelbouw gekozen voor het gebruik van decals, en vervolgens wordt het model uitgerust met nieuwe geluidseffecten en aangestuurd door een script – onder winterse omstandigheden met opstuivende sneeuw.

Om de effecten van een dergelijke upgrade zichtbaar te maken heb ik wat screenprints verzameld. Hieronder zien we bijvoorbeeld links de NS 2000 in MSTS-achtige uitvoering en rechts dezelfde loc na een ingrijpende behandeling in de Blender-wasstraat:



Op het eerste gezicht zijn er weinig verschillen, maar als je goed kijkt worden nu rechts allerlei kleine details weergegeven, waardoor de loc als geheel een veel betere indruk maakt. Werpen we een blik op het interieur van de cab dan wordt het effect van de upgrade nog veel duidelijker:



Door het toepassen van decals kunnen objecten met textures worden aangekleed zonder dat je met de nodige opschriften rekening hoeft te houden. Pas in de eindfase van de bouw komen deze dan in beeld. We hebben die techniek gebruikt om de museumloc van de SGB in TS te realiseren, gebaseerd op de NS 2000:



Op deze wijze kunnen dus mooie resultaten worden behaald, maar vergeet niet dat bij het upgraden van een model weliswaar tijdswinst geboekt wordt omdat je voort kunt bouwen op het al aanwezige bronmateriaal, maar dat er toch vele uren nodig zijn voor het perfectioneren van de mesh en het verfijnen en uitbreiden van de scripts, die het gedrag van het model in de sim bepalen. Het kan dan ook nog even duren voordat ik de opgewaardeerde modellen ga publiceren, maar in de tussentijd hou ik jullie via bijdragen aan de trainsim nieuwsbrief op de hoogte.

Henk van Willigenburg

Agenda

Tot nader order GEEN clubdagen.

Actuele informatie over het al dan niet doorgaan van onze komende clubdagen zal worden geplaatst op onze website.

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



Noteer alvast een aantal clubdagen en/of evenementen in 2020 in uw agenda!

- Evenement: HCC!kennisdag 10 oktober 2020 van 10.00-12.30 en van 13.30-16.00 uur in Expo Houten, Meidoornkade 24, Houten.

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.