

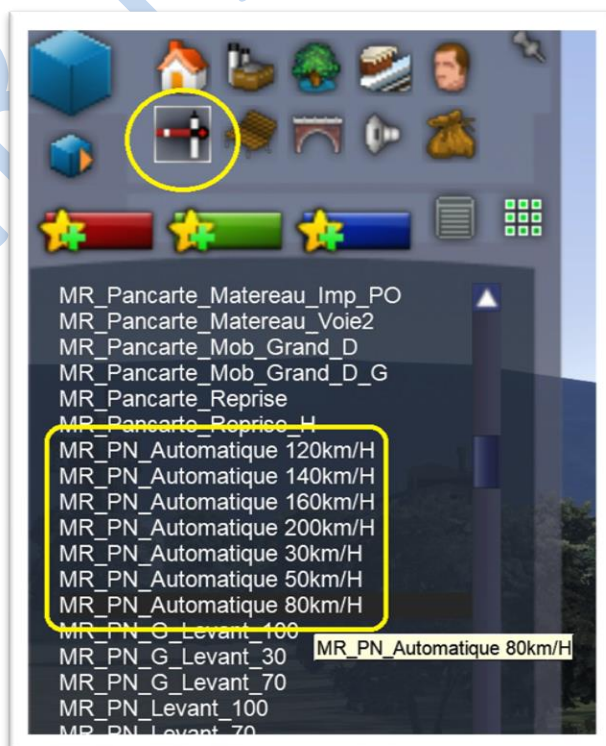
Passage à niveau Automatique

Les passages à niveau automatique de ce pack sont pourvus de son et de feux clignotants. Ils sont réalisés en fonction de la vitesse de la ligne. Leurs déclenchements respect la réalité soit environs 6 secondes pour le son avec clignotant, 8 à 10 secondes pour l'abaissement des barrières et 10 secondes avant le passage du train suivant la vitesse maxi de la ligne.

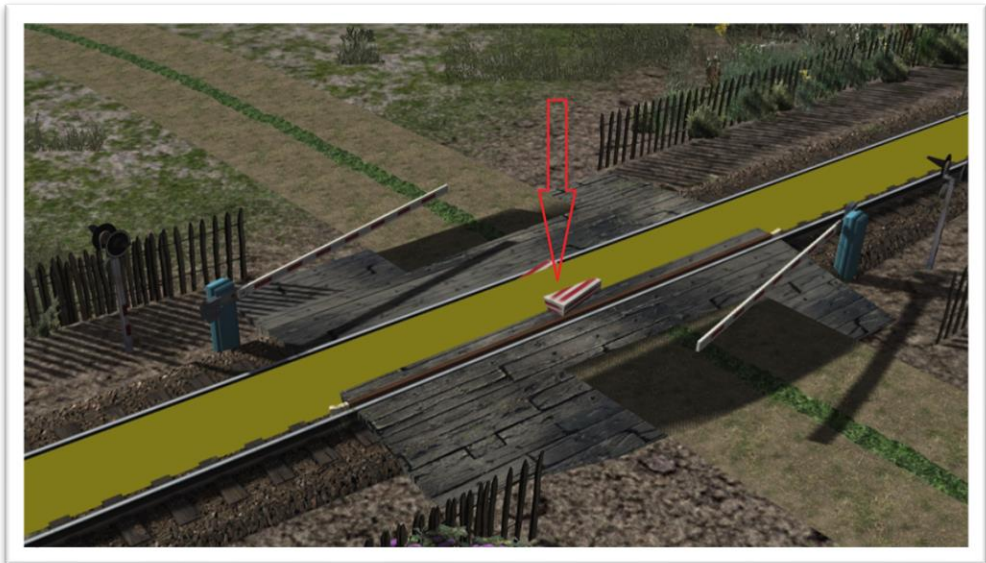
Vitesse ligne km/h	Vitesse Train m/s	Distance déclenchement clignotant et son	Distance d'abaissement des barrières
200	55	1430m	1100m
160	44	1140m	875m
140	39	1015m	780m
120	33	860m	660m
100	28	730m	560m
80	22	570m	440m
50	13.8	360m	277m
30	8.3	216m	165m

Pose du passage à niveau :

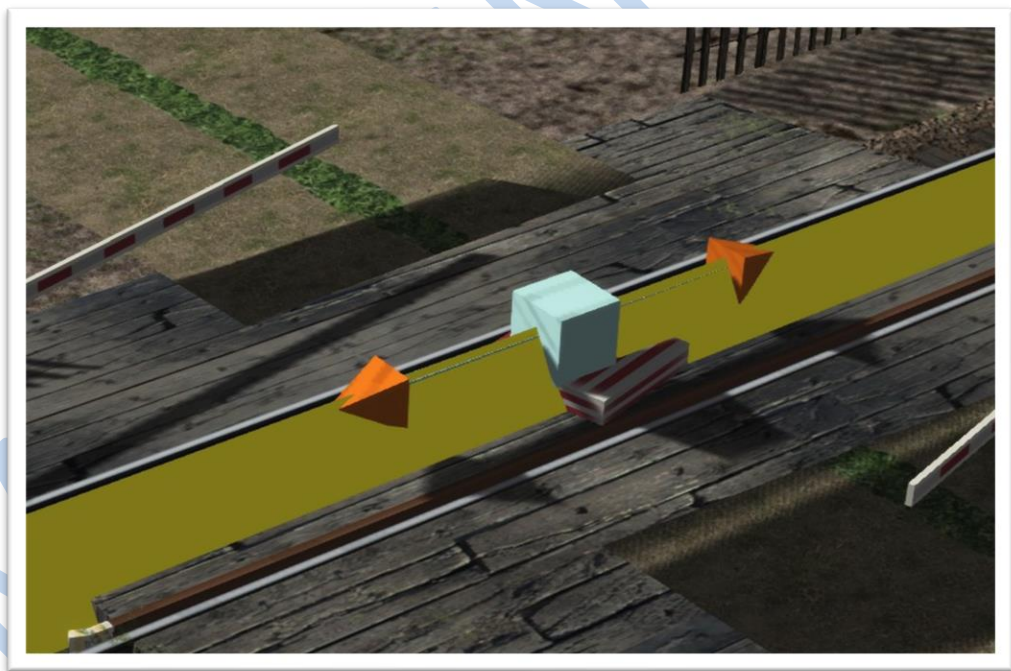
- 1-** Sélectionnez dans la liste des signaux l'objet « MR_PN_Automatique » en fonction de la vitesse de votre ligne.



- 2-** Positionné le PN en cliquant au milieu de la voie à l'intersection d'une chaussée avec ou sans circulation. Tous en maintenant le bouton gauche, orientez le PN au mieux.



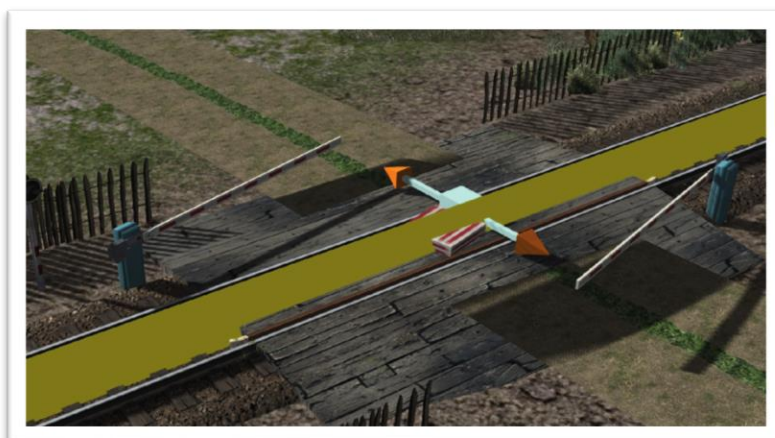
- 3-** Puis s'il y a plusieurs voies sélectionnez les autres voies une à une. Deux flèches devraient apparaître sur chaque voie.



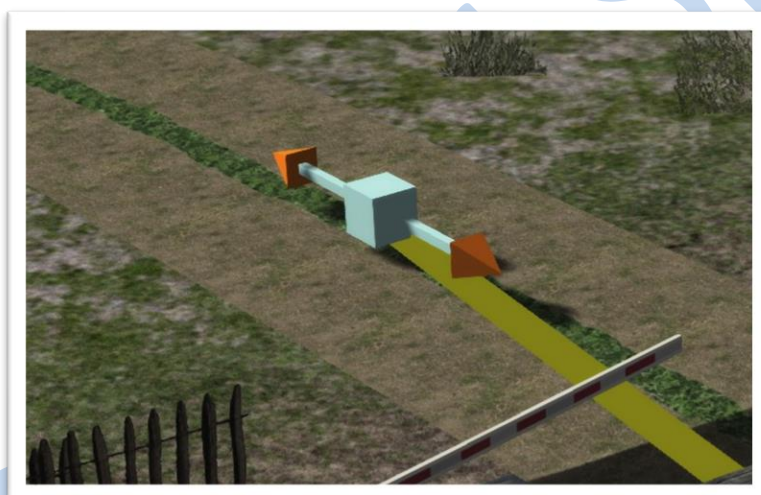
Si vous n'avez pas de circulation sur les chaussées concernées par ce passage à niveau alors cliquez droit par deux fois puis passer directement au paragraphe **5**.

-
- 4-** Mises en relation des routes avec le passage à niveau

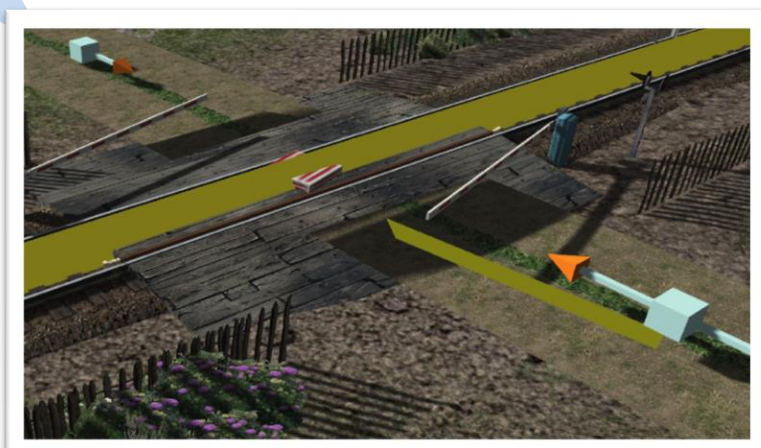
4.1- Cliquez droit sur la voie, Deux flèches perpendiculaires apparaissent.



4.2- Déplacer la souris sur la chaussée puis sélectionnez celle-ci en cliquant gauche dessus. Une flèche apparaît, votre chaussée est validée. Faites de même sur chaque chaussée.



4.3- Une fois toutes les chaussées pointées, le passage à niveau est actif en cliquant droit en dehors des routes et de la voie.

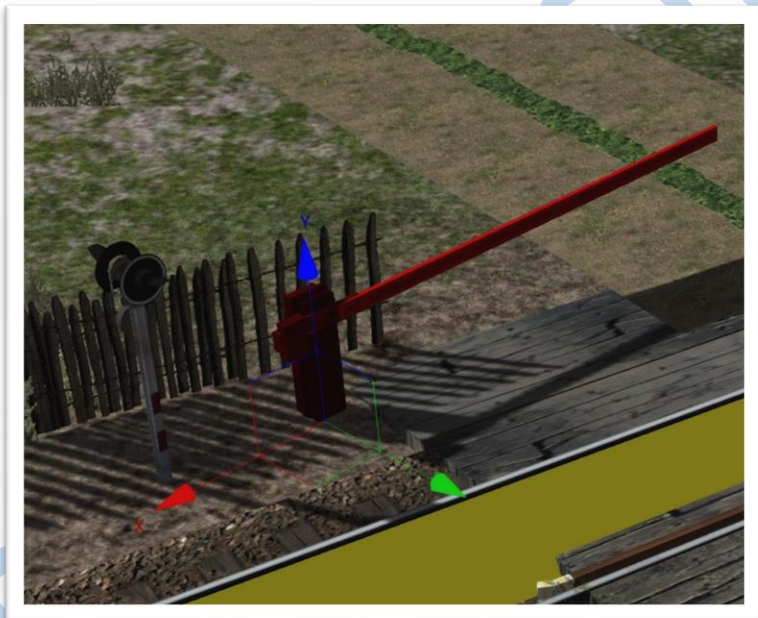


Patiencez quelques secondes avant de passez au paragraphe 5, le temps que TS génère le fichier track ! Voir sélectionnez un autre objet avant de passer à la suite.

5- Mise en place définitive du passage à niveau

Dans les bizarreries de TS, ce n'est pas pour autant que le passage à niveau sera bien visible dans le jeu même si vous le voyez dans l'éditeur. **TS doit intégrer cet objet dans le fichier track de la ligne mais il arrive parfois, qu'il ne fasse pas.** Ne soyez donc pas surpris si vous ne le voyez pas lors du lancement d'une activité. Il vous faudra recommencer.

Une fois le passage à niveau validé, vous pouvez repositionner les objets de celui-ci de la même manière que tous autres objets.



Sélectionnez un objet du PN en cliquant gauche dessus et il passera en rouge.



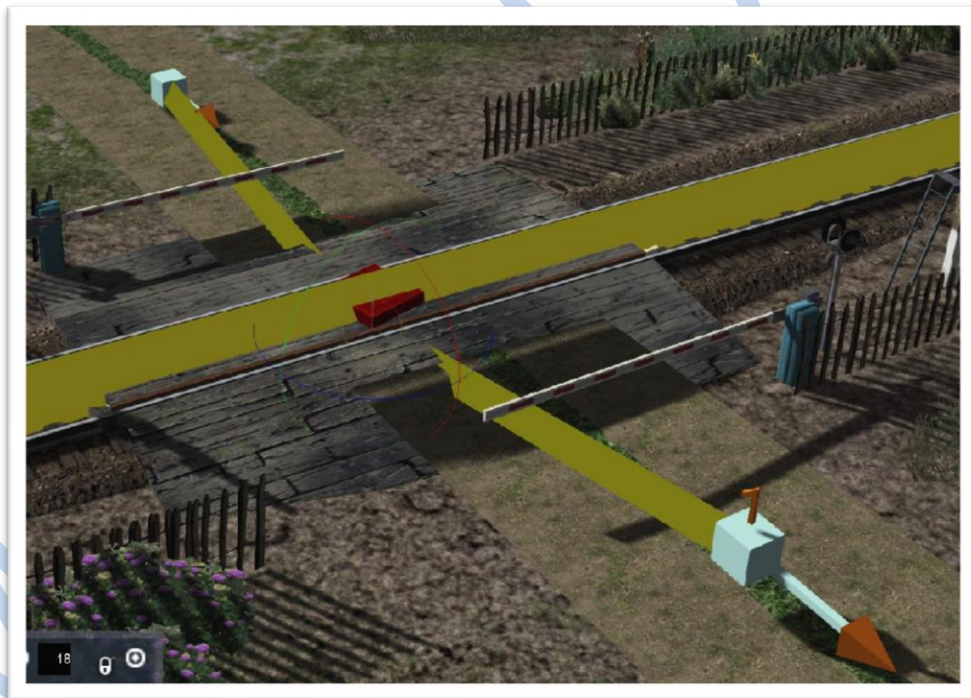
Orientez et déplacez l'objet sélectionné à votre guise à l'aide du gismo de TS.

Si n'avez pas de chaussée active passez le paragraphe 6.

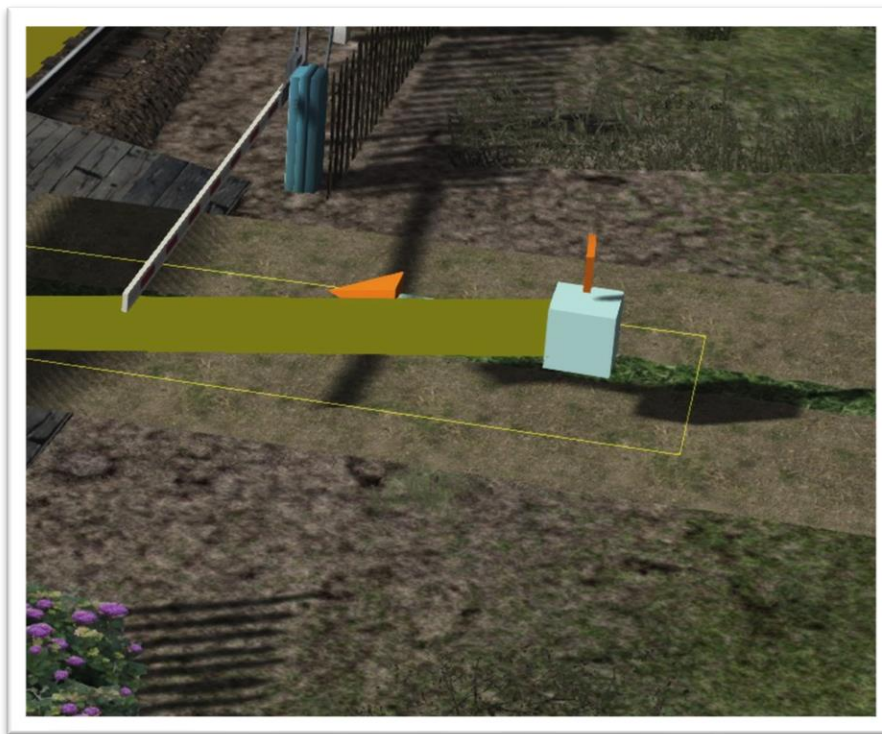
6- Positionnement correct des plots actifs de chaussée.

Ses plots indiquent où les véhicules doivent s'arrêter au passage à niveau. Ne les positionnez pas trop près des barrières. Les flèches de ces plots doivent être orientées la pointe coté passage à niveau. Si ce n'est pas le cas, suivez la description suivante sinon les véhicule ne s'arrêteront pas comme souhaités.

Afin de visualiser les plots, il faut sélectionner le passage à niveau en cliquant sur le cube au milieu de la voie.



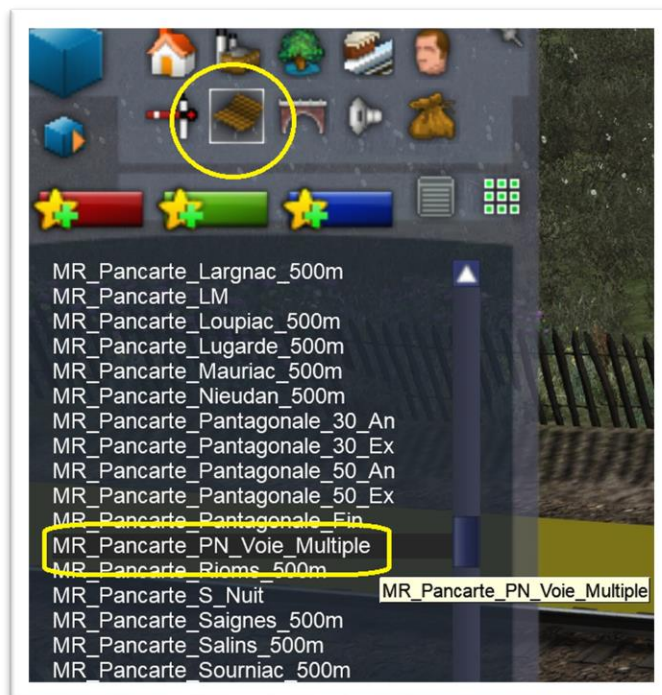
Dans cet exemple, le plot 1 n'est pas correct. Il va falloir inverser celui-ci en le sélectionnant avec bouton gauche et tout en maintenant la touche MAJ enfoncée vous allez déplacer la souris en direction de la voie. (Celui-ci change de couleur à la sélection). Une fois l'orientation modifiée, relâchez l'ensemble. Procédez de même pour tous les plots mal orientés. Une fois les modifications effectuées, cliquez où bon vous semble et le PN sera actif.



Votre passage à niveau est en place !

NOTA : Pour vérifier le bon fonctionnement, il faut être dans une activité donc il vous faudra relancer la ligne en mode parcours libre pour contrôler la présence du passage à niveau (Attention, ce n'est pas récurant) c'est juste pour information. Il se peut aussi que le son ne fonctionne pas lors du premier lancement ainsi que lors qu'un train est situé dans l'emprise le PN lors du démarrage de l'activité.

Ce pack comprend aussi un objet en complément. Une pancarte pour le signalment de voies multiple. Cette pancarte n'est pas une obligation car beaucoup de passage à niveau n'en possède pas malgré la présence de plusieurs voies.



Bonne installation !

Création réalisée par : (RORO45) MR_TRAIN_SIM

Ces fichiers sont en distribution libre et totalement gratuit. Leur utilisation à des fins commerciales est totalement prescrite. Ce pack est livré tel quel. L'auteur ne saurait être responsable des problèmes éventuels liés à son utilisation. Distribution autorisée avec citation, uniquement avec des lignes gratuites. Distribution isolée interdite sans mon accord écrit. Distribution interdite avec des lignes payantes.

These files are distributed for free. Their use for commercial purposes is not allowed. This pack is issued as it is. The author cannot be responsible for any problems associated with its use. Distribution is only permitted with citation and with free routes. Isolated distribution prohibited without my written consent. Distribution prohibited within payware content.

Diese Dateien sind völlig kostenlos. Ihre Verwendung für kommerzielle Zwecke ist völlig ausgeschlossen.

Dieses Paket kommt wie es ist. Der Autor ist nicht verantwortlich für Probleme, die mit seiner Anwendung verbundenen werden. Verteilung erlaubt mit Zitat, nur mit freien Strecken. Freistehende Verteilung ohne meine schriftliche Erlaubnis verboten. Verteilung mit Payware-Inhalt verboten.

Roger MOROT. [Copyright ©MR TRAIN SIM](#)

