

АНИМИРОВАННЫЙ
ФУНКЦИОНАЛ ВНУТРИ



ПОЕЗДА ДЛЯ МАЙНКРАФТ

www.minecraft-ir.com



**МЫ ВЫРАЖАЕМ ОГРОМНУЮ БЛАГОДАРНОСТЬ ВСЕМ,
КТО НАС ПОДДЕРЖАЛ МАТЕРИАЛЬНО!**

Руководство по использованию модели электропоезда «ЭТ2М»

Руководство по использованию модели электропоезда «ЭТ2М»

Полезные ссылки:

1. [Как установить пак с моделью в игру Minecraft ?](#)
2. [Как отключить использование топлива поездами ?](#) (рекомендуется отключение для комфортной игры)
3. [Как запретить поездам ломать блоки ?](#)
4. [Как управлять поездом ?](#)
5. [Как менять окрас поездов ?](#)

!!! ВНИМАНИЕ !!!

модель имеет анимированные функции (открытие дверей, поднятие пантографа...)
Данный функционал поддерживается модом [Immersive Railroading](#) версии **1.10** или выше

Варианты составности электропоезда «ЭТ2М»

4 вагона



ET2M Head (A) ET2M Pantograph (A) ET2M Pantograph (B) ET2M Head (B)
Reverse **Reverse**

6 вагонов



ET2M Head (A) ET2M Pantograph (A) ET2M Passenger ET2M Pantograph (A) ET2M Pantograph (B) ET2M Head (B)
Reverse **Reverse**

8 вагонов



ET2M Head (A) ET2M Pantograph (A) ET2M Pantograph (B) ET2M Passenger ET2M Pantograph (B) ET2M Passenger ET2M Pantograph (B) ET2M Head (B)
Reverse **Reverse** **Reverse**

10 вагонов



ET2M Head (A) ET2M Pantograph (A) ET2M Passenger ET2M Pantograph (A) ET2M Pantograph (B) ET2M Passenger ET2M Pantograph (B) ET2M Passenger ET2M Pantograph (B) ET2M Head (B)
Reverse **Reverse** **Reverse**

12 вагонов



ET2M Head (A) ET2M Pantograph (A) ET2M Passenger ET2M Pantograph (A) ET2M Passenger ET2M Pantograph (B) ET2M Pantograph (B) ET2M Passenger ET2M Pantograph (B) ET2M Passenger ET2M Pantograph (B) ET2M Head (B)
Reverse **Reverse** **Reverse** **Reverse** **Reverse**

На схеме выше, под каждым вагоном указано его название из игры.

Именно такая компоновка с использованием вагонов с приставкой «**Reverse**» обеспечит правильное открытие дверей.

Функционал реализованный в модели электропоезда

- анимация открытия дверей;
- анимация поднятия пантографа;
- открытие форточек в кабине машиниста;
- возможность устанавливать тормозные башмаки;
- запуск двигателя в головном вагоне через ЭПК (краны за спиной машиниста);
- включение питания в моторном и пассажирском вагонах через открытие щитка в тамбуре и включения тумблеров;
- кастомные GUI в каждом вагоне (на русском языке);
- возможность выбора маршрута на табло головного вагона и дублированием в GUI (на русском языке);
- анимация приборов в кабине машинистов;
- возможность отцепить состав кликом по расцепному крюку у автосцепки;
- автоматическое соединение тормозных шлангов при сцеплении с другими вагонами;
- возможность включить ближний или дальний свет прожектора;
- рабочие дворники машиниста и помощника машиниста;
- возможность сидеть на сидениях;
- включение света в буферных фонарях (белого и красного цвета).

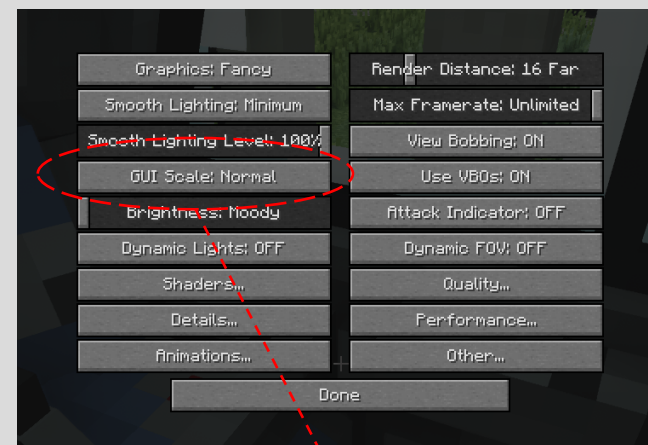


Калибровка GUI в игре Minecraft*

Для того, чтобы в поездах кастомное GUI отображалось нормального размера, необходимо произвести настройки в игре Minecraft



В меню настроек Minecraft, во вкладке «Video Settings», необходимо нажать на кнопку «GUI Scale: Auto» и сменить режим, например, на «Normal», либо любой другой, тем самым выбрав тот, который подойдет вашим предпочтениям



* Пример приведен на основе кастомного GUI модели электровоза ЭП20 (тексели)

Включение электропоезда «ЭТ2М»

! Для обеспечения полной мощности состава и быстрого набора скорости, необходимо пройти по всему составу и включить питание в каждом вагоне

Включение головных вагонов электропоезда «ЭТ2М»

Включение питания в головных вагонах осуществляется поворотом **трех** кранов расположенных в кабине за спиной машиниста и сопровождается переключением бортового компьютера расположенного в правом нижнем углу с выключенного (на картинке слева) во включенное (на картинке справа) состояние.



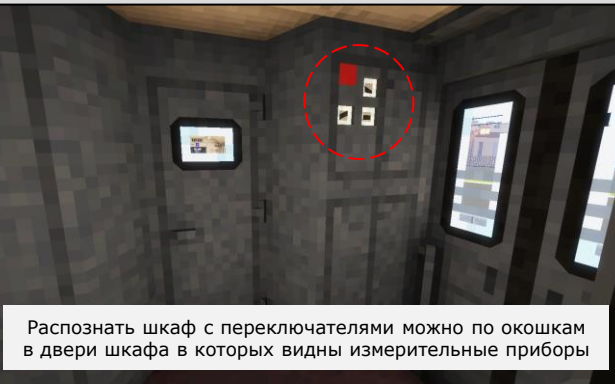
Включение питания по умолчанию осуществляется с помощью клавиши «+» на NumPad. При этом клавиша NumLock должна быть включена, о чем будет свидетельствовать горящий огонек на клавиатуре.

Включение моторных и пассажирских вагонов электропоезда «ЭТ2М»

Включение питания в моторных вагонах сопровождается переключением индикатора расположенного в правом нижнем углу с выключенного (на картинке слева) во включенное (на картинке справа) состояние.

Включение питания в моторных вагонах можно осуществлять нажатием на кнопку «+», либо включением **четырёх** переключателей в шкафу, который находится в хвостовом тамбуре каждого вагона.

Включение питания в пассажирских вагонах (без пантографа) не обязательно, это декоративный элемент для повышения игрового интереса.



Распознать шкаф с переключателями можно по окошкам в двери шкафа в которых видны измерительные приборы

Назначение клавиш на пульте управления машиниста

Клавиши пульта управления машиниста имеют шильдики с обозначением назначения клавиш. Пульт машиниста имеет две части (передняя и задняя за спиной машиниста).



Пульт, расположенный сзади машиниста, имеет клавиши выбора маршрута. Переключение клавиш включает/выключает отображение маршрута на внешних табло электропоезда. Помимо этого, маршрут дублируется в GUI

ВНИМАНИЕ: не допускается нахождение во включенном состоянии одновременно более одного переключателя.

Установка тормозных башмаков под электропоезд

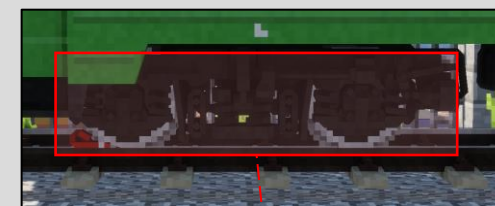
Данная модель поддерживает имитацию установки тормозных башмаков под колеса электропоезда
Тормозные башмаки носят декоративный характер и не могут обеспечить неподвижность состава на железнодорожном пути



Старайтесь кликать выше рельсов, например, целясь в буксу колеса (ось колеса). Иначе, при промахе, сломаются рельсы!

Башмаки могут устанавливаться под каждую сторону тележки. Таким образом, четыре клика по каждой из сторон тележки (передней и задней), установят четыре башмака.

При закреплении составов поездов башмаки укладываются под крайние вагоны по одному с каждой стороны (если путь без уклона):



Область для Лового клика мышкой, чтобы установить тормозной башмак.
Повторный клик снимает башмак.

Самостоятельное изменение наименования маршрутов (для продвинутых пользователей)

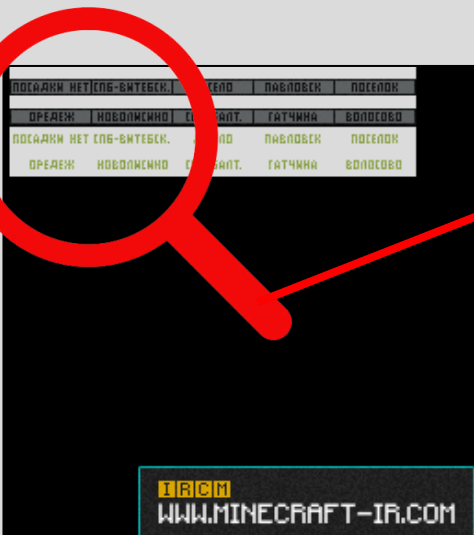


!!! Внимание !!!

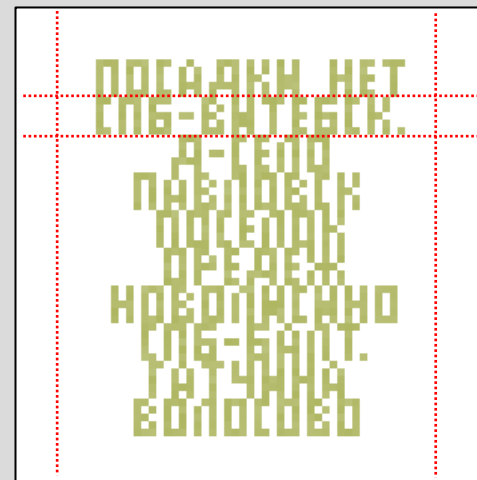
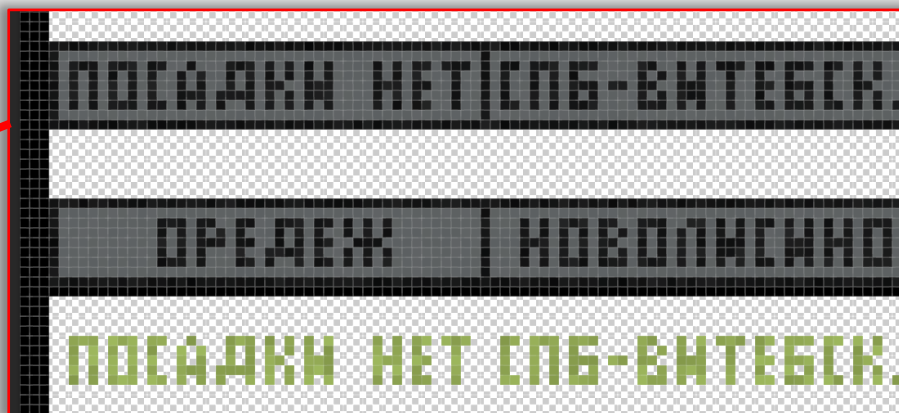
Описанное далее действие требует определенных навыков и повышенное внимание от пользователя!

Для **изменения наименования маршрута на табло электропоезда и в GUI**, необходимо выполнить следующие действия:

1. Откройте любым архиватором пак с моделью ([например, 7Zip](#));
2. Перейдите по пути «[assets/immersiverailroading/models/rolling_stock/locomotives/et2m_head/](#)»;
3. В папке будут находиться два файла «[ircm_et2m_intercity.png](#)» и «[ircm_et2m_intercity_gui.png](#)», скопируйте их в удобное место (например, создайте отдельную папку на рабочем столе);
4. Откройте по очереди эти файлы любым графическим редактором, который поддерживает работу с прозрачными текстурами PNG (например, Photoshop. **Paint, входящий состав Windows, не подойдет!**);
5. Измените названия маршрутов на желаемые (буквы пишутся пиксельными точками, для этого максимально приблизьте изображение, чтобы оно стало состоять из квадратиков);
6. После внесенных изменений, сохраните файлы и поместите их обратно в пак с моделью по пути из пункта №2.



[ircm_et2m_intercity.png](#)



[ircm_et2m_intercity_gui.png](#)

!!! ВНИМАНИЕ !!!

Не выходите за пределы обозначенных границ, иначе надпись не поместится полностью на табло и будет обрезана. Если такое произойдет, то сократите длину наименования маршрута



Спешка плоха уже тем, что отнимает очень много времени.

Гилберт Кит Честертон



Остались вопросы или хочешь оставить отзыв?
Напиши нам через [форму обратной связи](#) на сайте

Присоединяйся к нам на [YouTube](#) и [Discord](#)