

- JACQUES MOMO -

ADD-ON POUR ORBITER

JACQUESMOMO ET PAPYREF EN VERSION UMMU

MANUEL D' UTILISATION



AVERTISSEMENT

Cet add-on a été réalisé pour Orbiter 2010.

Il est gratuit et ne peut être utilisé que dans un but ludique.

Toute utilisation à but commercial est strictement interdite. L'utilisation de cet add-on et sa modification à titre privé sont bien sûr autorisées, mais toute publication d'éventuelles modifications ne pourra se faire qu'avec l'autorisation de l'auteur.

Et pour terminer : toute ressemblance avec des personnes connues n'est absolument par fortuite...

A noter : toutes les petites coccinelles sont de © Gotlib



SOMMAIRE

I - PROLOGUE.....	page 2
II - INSTALLATION.....	page 2
1°/ Installation de l'add-on	
2°/ Add-ons indispensables à installer	
III - PAPYREF et JACQUESMOMO UMmu.....	page 3
1°/ Les principales commandes des UMmus	
2°/ Comment faire pour avoir l'un de ces 2 "UMmus"	
3°/ Vos UMmus et le Turbopack	
IV - CRÉDITS ET LOGICIELS UTILISÉS.....	page 8
1°/ Épilogue	
2°/ Crédits	
3°/ Remerciements	
4°/ Logiciels utilisés	
Annexe A - LES COMMANDES UMmu.....	page 9
Annexe B - LES SCÉNARIOS OU SITUATIONS.....	page 10

I - PROLOGUE

Voici enfin les deux personnages légendaires que sont **Papyref** et **Jacquesmomo** (oui, c'est moi) en version **UMmu** !!!

*Bien évidemment vous pouvez utiliser ces 2 personnages comme n'importe quel **UMmu** "standard" avec vos vaisseaux habituels (s'ils sont compatibles) ainsi qu'avec tous les véhicules **UCGO**.*

Ce modeste livret n'est là que pour vous rappeler comment utiliser ces 2 UMmus.

Pour avoir des informations plus détaillées, veuillez consulter la documentation fournie avec les deux add-ons incontournables de **DanSteph**:

- soit **UCGO 3.0 + UMmu 3.0**

- soit **DeltaGliderIV-3.0 + UMmu 3.0**

*J'espère que vous allez passer un bon moment avec ces nouveaux personnages...
Bonne lecture, et bon amusement !!!*



JacquesMomo Mars 2016

II - INSTALLATION

1°/ INSTALLATION DE L'ADD-ON

Il vous suffit d'extraire (dézipper) le fichier **UMmu_Legends.zip** dans le dossier racine de votre **Orbiter**, en respectant le chemin des dossiers.

Ce n'est pas plus compliqué que cela.



IMPORTANT : vous devez obligatoirement avoir installé **UMmu 3.0** de DanSteph.

2°/ ADD-ONS INDISPENSABLES À INSTALLER



- Cet add-on nécessite **DeltaGliderIV-3 + UMmu 3.0 - 2014 édition** de **DanSteph**

Ce module n'est pas inclus dans ce pack, donc vous **devez** l'installer.

Vous pourrez trouver cet add-on à cette adresse :

<http://orbiter.dansteph.com/forum/index.php?page=download>

- Bien évidemment il vous faut l'indispensable **OrbiterSound** de **DanSteph**...
Sinon vous n'aurez pas de son.

Adresse : <http://orbiter.dansteph.com/index.php?disp=d>



Il est important de noter que le visuel de ces **UMmus** est bien meilleur avec le **client D3D9** que je vous conseille vivement d'installer si ce n'est pas déjà fait.



III - PAPYREF ET JACQUESMOMO EN VERSION UMMU

Voici par convention comment sont représentées les touches du clavier :

Les commandes décrites ci-dessous concernent le clavier français **AZERTY**.

Les touches **1 &** à **5 { |** concernent les touches du **clavier "normal"** (en haut).

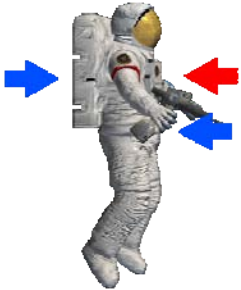
Les touches **0** à **9** concernent les touches du **clavier numérique**.



Je n'ai indiqué ici qu'un **résumé** des commandes concernant les personnages **UMmu**. Cela permettra à ceux qui ne sont pas familiarisés avec les fonctionnalités des personnages **UMmu** de pouvoir rapidement se débrouiller. Mais je vous conseille de lire les excellentes documentations livrées avec l'add-on de **Dansteph** pour de plus amples explications sur le fonctionnement général de son sublime add-on, ainsi que sur les touches de commande spécifiques.

1°/ LES PRINCIPALES COMMANDES DES UMMUs

Vous voici donc en possession de 2 nouveau personnages légendaires en version **UMmu**.



Remarque : au cas où vous ne le saviez pas, il y a des points d'attache sur les tous les personnages UMMu...

- En **bleu** 2 points *parents*
- En **rouge** 1 point *enfant*.

A) Principales commandes à retenir :

Maj + **X** → Permet de changer le costume *scaphandre* ↔ *combinaison*.

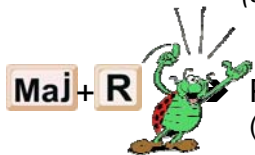


G → Attrape ou lâche un objet (devant).

B → Attache ou détache un objet sur le dos (le *Turbopack* par exemple).
(Uniquement disponible quand le UMMu est en configuration scaphandre)

J → Active le parachute (celui-ci devient "à ouverture automatique").

E → Fait rentrer ou sortir un **UMmu** dans un véhicule ou un vaisseau.
(à condition d'être suffisamment proche de celui-ci).



Maj + **R** → Permet de changer le nom de l'UMmu, son âge, et sa fonction.
(et donc de visage et de costume). **Voir plus loin.**



Remarque : Il y a d'autres commandes concernant les **UMmus**. Pour cela, allez voir l'annexe A à la page 11.

B) Comment déplacer votre UMMu sur le sol :

Les commandes sont spécifiques et communes à tous les UMMus :

- | | |
|----------|------------------------------|
| 1 | → Translation vers sa gauche |
| 2 | → Reculer |
| 3 | → Translation vers sa droite |
| 4 | → Rotation vers sa gauche |
| 6 | → Rotation vers sa droite |
| 8 | → Avancer |



Remarque : il est à noter que la touche **/** n'a aucune action, de même que les touches **0**, **Del**, **+**, et **-**.

C) Comment déplacer votre UMMu dans l'espace :

C'est simple : comme un vaisseau "standard" avec les touches habituelles du pavé numérique.

2°/ COMMENT FAIRE POUR AVOIR L'UN DE CES 2 BEAUX UMMus ?

Il y a 3 façons de faire, mais la plus simple et la plus pratique est celle décrite dans le paragraphe "C".



a) Depuis un scénario prédéfini :

Alors là, c'est vraiment simple : il suffit de lancer le scénario adéquat, et c'est tout !

C'est donc le cas avec les scénarios livrés avec cet add-on que vous trouverez dans le dossier suivant :

- `<Votre_Orbiter>\Scenarios\UMMu legends`

b) Depuis un scénario modifié :

Prenons un exemple simple : le scénario par défaut d'Orbiter *Habana Spaceport.scn*.

Supposons que vous voulez rajouter votre *Personnage-UMMu* au même endroit que le **DG** situé à *Habana*.

Éditez ce fichier *Habana Spaceport.scn* avec *bloc-notes* de Windows et cherchez la section où se trouve le **DG**.

Voici ce que vous allez trouver :

```
GL-01S:DG-S
STATUS Landed Earth
BASE Habana:2
HEADING 5
PRPLEVEL 0:0.3 1:1 2:0.3
GEAR 1 1.0
NOSECONE 0 0.0000
NAVFREQ 562 162 50 0
TANKCONFIG 1
PSNGR 1 2
END
```

Maintenant, prenez un scénario où se trouve l'un de ces 2 UMMus et cherchez la section où il se trouve :

(par exemple dans le scn **Papyref+Jacquesmomo (KSC)**)

```
UMmu_Momo-Jacques:UMmu
STATUS Landed Earth
POS -80.6826077 28.5969555
HEADING 102.47
RCSMODE 0
AFCMODE 7
PRPLEVEL 0:1.000000
NAVFREQ 0 0
XPDR 130
O2Level 100.0000
O2MaxLevel 100.0000
CardiacBeat 65.0000
Age 62
HudColor 0
Chute 0
PressureDeath 0
MeshName ummu/UMmuJmomoX02X
crewweight 120.0000
ProjLights 0
END
```

Sélectionnez toute cette section et copiez-là dans le fichier à la suite du DG. Puis remplacez la ligne de la position de l'UMmu (en rouge) par la position du **DG** (en vert). Vous obtiendrez ceci :

```
UMmu_Momo-Jacques:UMmu
STATUS Landed Earth
BASE Habana:2
HEADING 177.11
(...)
```

Remarque : La position peut-être déclarée de 2 façons différentes (au sol) :

- soit par **BASE <nom_de_la_base> : n** (n étant le numéro du PAD)
- soit par **POS -xx.xxxxxxx yy.yyyyyyy** (x et y étant les coordonnées de la position)

Le principe en est le même.

Évidemment votre UMMu aura la tête dans le **DG**...

Déplacez-le un peu, sauvez votre situation, et vous voilà avec un nouveau scénario.

Si votre vaisseau est en vol ou en orbite, sa position sera déclarée par ces 4 lignes :

```
STATUS Orbiting Earth
ELEMENTS 2238000.0 0.00000 90.000 0.000 0.000 0.000 51544.5
AROT 0.00 0.00 -72.91
VROT 0 0 10
```

Le principe en est le même que précédemment : utilisez ces 4 lignes pour définir la position de votre UMMu de légende...

Remarque : Votre UMMu ne sera peut-être pas visible car caché dans le mesh de votre vaisseau. Bougez-le un peu, et vous le verrez apparaître.

☹️ Remarquez la ligne **STATUS Orbiting Earth** au lieu de **STATUS Landed Earth**.
Le nom du corps céleste de référence peut être différent : **Moon** au lieu de **Earth**.

c) À partir d'un autre UMMu standard :



C'est à mon avis la meilleure façon de changer d'UMmu pour avoir celui que vous désirez.

Retenez bien cette manipulation, elle est très utile...

Comme exemple, prenons un scénario "standard" livré avec l'add-on de **DanSteph**.
Au hasard, choisissons le scénario **UMmu performance test**.

Choisissez le **UMmu** que vous désirez, et faites **Maj** + **R**

La fenêtre suivante va s'ouvrir :

Enter new crew's name (or escape)

entrez le **nom** que vous désirez
(ce nom n'a aucune importance, faites donc
selon votre inspiration ou votre désir...)
puis **validez**.

Vous aurez ensuite ceci :

Enter age

Indiquez l'**âge** de votre personnage (7,77, etc...),
là aussi, ce que vous voulez,
puis **validez**.

Une nouvelle fenêtre apparaît :

Enter function (Capt,Sec,Vip,Sci,Doc,Tech,Crew,Pax)

entrez **PREF** , puis **validez**.
ou

entrez **MOMO** , puis **validez**.

Remarque : Si vous tapez un autre nom que l'un de ces deux, vous n'aurez pas votre **UMmu** de légende, mais un autre **UMmu** parmi ceux qui sont livrés avec l'add-on de **Dan**.
Donc attention à l'orthographe...

Note : vous pouvez taper indifféremment **Pref**, **pref** ou **PREF**, ainsi que **Momo**, **momo** ou **MOMO**.

d) À partir d'un véhicule UCGO :

Il faut être aux commandes du véhicule, soit en vue interne (cockpit) soit en vue extérieure.

Tapez la touche **?** →



Ouvre la fenêtre suivante :

entrez le **nom** que vous désirez (Pierre, Jacques, Toto, etc...), puis **validez**.

Enter new crew's name (or escape)

Vous aurez ensuite ceci :

Indiquez l'**âge** de votre personnage (7,77, etc...), puis **Validez**.

Enter age

Et une nouvelle fenêtre apparaît:

entrez **TPref** ou **Momo** , puis **validez**.

Si vous tapez un autre nom vous n'aurez pas votre **UMmu** préféré, mais un autre **ummu** parmi ceux qui sont livrés avec l'add-on de **Dan**. Donc attention à l'orthographe...

Enter function (Capt,Sec,Vip,Sci,Doc,Tech,Crew,Pax)



Il est donc très important de rappeler ceci :

L'orthographe du nom que vous rentrez dans la 3^{ème} fenêtre "**Enter function**" est capitale.

Par contre, ce que vous écrirez dans les fenêtres 1 et 2 pourra être ce que vous voulez : Papyref peut s'appeler Tom et avoir 20 ans...



Et voilà, maintenant vous avez une personne assise à la place "conducteur"... mais ce n'est pas votre personnage choisi !... Sabotage ???

Et non : le fait de créer un **UMmu** dans un véhicule **UCGO** fait apparaître un *groupe prédéfini* (donc déjà créé) dans le mesh considéré.

Maintenant appuyez sur la touche **E** : et voilà le travail !!!



e) À partir d'un vaisseau spatial compatible **UMmu** :

Faites sortir votre **UMmu** (EVA) et faites la même manœuvre qu'au paragraphe "**C**".

3°/ Vos UMMus et le TURBOPACK

Ces deux personnages peuvent bien évidemment utiliser le "turbo pack" de [DanSteph](#), inclus dans son package...



Il est à noter que l'UMMu, pour pouvoir "fixer" sur son dos le turbo-Pack (et donc l'utiliser), doit être en configuration "scaphandre". Faites **Maj+X** s'il ne l'est pas.

Comment utiliser le Turbopack :

B

Pour le fixer sur le personnage-UMMu

B

Pour le détacher du personnage-UMMu (s'il est déjà fixé)
(attention de ne pas le faire en vol...)

**J**

Active le parachute.

Le pilotage du Turbopack :

il se fait comme un vaisseau, avec comme d'habitude :

+

et/ou

-

(pavé numérique)



"Main Thrust"

0

et/ou

Del

(pavé numérique)



"Hover Thrust"

7 8 9
4 5 6
1 2 3

(pavé numérique)

→ mouvements de *rotation* ou de *translation*



permet de commuter entre les 2 modes

Commandes spécifiques pour le pilotage du Turbopack UMMu :

D

Active le pilote automatique (en mode "hover").

Les touches **0** et/ou **Suppr** (pavé numérique) permettent toujours de contrôler la vitesse d'ascension ou de descente du turbo pack.

C

Active le pilote automatique

(qui permet une descente et un atterrissage en douceur).



Remarque 1 : Si vous tombez à court de carburant avec le turbopack, vous pouvez utiliser votre parachute. (Ça peut vous sauver la vie !)

Remarque 2 : Si vous coupez le moteur puis activez le parachute en tapant **J**, celui-ci va s'ouvrir. Là aussi, ça peut vous sauver la vie...



Amusez-vous bien...



V - CRÉDITS ET LOGICIELS UTILISÉS

1°/ ÉPILOGUE



C'est **Papyref** qui m'a suggéré de nous faire tous les deux version **UMmu**...
C'est donc grâce (ou à cause ?) à lui que cet add-on a été réalisé.

Aussitôt dit, aussitôt fait !!!

*Il est à noter que je n'ai pas redessiné les formes-3D des personnages-UMmu, j'ai simplement modifié et adapté les meshes-3D existant, qui, rappelons le, sont de **Dansteph**.*

Vous pourrez, si vous le désirez, mettre vos remarques ou un petit mot sur le forum de Dan, cela me fera plaisir... et c'est ma seule rémunération du temps passé à créer ces petits trucs...



JacquesMomo - mars 2016.

2°/ CRÉDITS

- Modèle 3D de Papyref..... **Dansteph** modifié par **JacquesMomo**
- Modèle 3D de Jacquesmomo..... **Dansteph** modifié par **JacquesMomo**
- Textures et fichiers de configuration..... **Dansteph** modifié par **JacquesMomo**

3°/ REMERCIEMENTS

DanSteph Génial créateur des incontournables modules que sont **DGIV-UCGO-CARGO-UMmu**, ainsi que de l'indispensable **OrbiterSound**.


Et que dire de son **forum**, dont la convivialité est exemplaire...

Merci à lui, et longue vie à ce forum unique !

Papyref Avec qui j'ai passé beaucoup de temps pour l'élaboration de l'add-on Tintin sur la Lune, et qui m'a beaucoup aidé à mes débuts.


4°/ LOGICIELS UTILISÉS

 Anim8or (©S. Glanville).....Logiciel de modélisation 3D gratuit, pas si mal que ça quand on le connaît bien.

 UV Mapper (©Stephen L. Cox).....Utilisé pour texturer les formes 3D. (Car plus puissant que Anim8or).

 Mesh Wizard (©ar81).....Génial : pour modifier les *meshes*, renommer les *groupes*, voire texturer, etc...

 Make Human (<http://www.makehuman.org/>)..... Logiciel gratuit de création de personnages en 3D.

 Photoshop (©Adobe).....Avec son *plug-in DDS*, indispensable pour élaborer toutes les textures.



 Bloc-notes (©Microsoft).....Bien utile pour éditer et modifier les fichiers *mesh*, *cfg*, et *scn*.

 Microsoft Word (©Microsoft).....Pour l'écriture du manuel.



 Acrobat Pro (©Adobe).....Utilisé pour publier le manuel d'utilisation au format pdf.

ANNEXE A : LES COMMANDES UMMU


Voici résumées les principales commandes que vous pouvez utiliser avec un UMMu :

- E** → Fait rentrer un **UMMu** dans un véhicule ou un vaisseau.
(à condition d'être suffisamment proche de celui-ci).
- U** → Permet d'ouvrir une cargaison **UCGO-CARGO**.
- G** → Attrape ou lâche un objet (avec les mains) *en fait... devant !..*
- B** → Attache ou détache un objet sur le dos (le *Turbopack* par exemple)
- Maj + X** → Permet de mettre ou d'enlever la combinaison spatiale.
- Maj + R** → Change le nom de l'**UMMu**, son âge, sa fonction (et donc le visage et le costume).
- V** → Ouvre ou ferme la visière "or" du casque.
- O** → Change la couleur du **HUD**.
- L** → Allume la lampe du casque.
- J** → Active le parachute (automatique).
- S** → Commute le **RCS** en mode *précision* (il faut garder le bouton appuyé).
- N** → Sélectionne la cible ou l'objet suivant (*target name*) (*mode vue interne-HUD*)...
-  → Active une action dans la zone (si définie).
- Ctrl + ** → Affiche des informations sur les zones situées dans un rayon de 15 km où des actions sont disponibles.
- Alt + X** → Permet une analyse de l'atmosphère afin de savoir si celle-ci est respirable.
- F10** → Ouvre le programme utilitaire de définition de zone respirable.
(il faut se trouver sur le sol).
- H** → Affiche l'aide (*en mode vue interne-HUD*)
- ?** → Permet de changer la page de l'affichage des informations (*en mode vue interne-HUD*).

Avec le TurboPack fixé sur le dos du UMMu :

- +** et/ou **-** (pavé numérique) → "Main Thrust" (*poussée vers avant ou vers l'arrière*).
- 0** et/ou **** (pavé numérique) → "Hover Thrust" (*poussée vers le haut*).
- /** → Pour passer du mode *rotation* au mode *translation* (et inversement).
-  → Contrôle de poussée des **RCS**

Mais il y a aussi des touches de commandes *spécifiques* :

- D** → Active le pilote automatique (en mode "hover").
Remarque : Les touches **0** et/ou **** (pavé numérique) permettent toujours de contrôler la vitesse d'ascension ou de descente.
- C** → Active le pilote automatique qui permet une descente et un atterrissage en douceur.
- J** → Activation du parachute.

ANNEXE B : LES SCÉNARIOS (OU SITUATIONS)

Vous trouverez livrés avec cet add-on quelques scénarios.

Ils se trouvent tous dans ce dossier :  <Votre_Orbiter>\Scenarios\ *UMmu Legends*

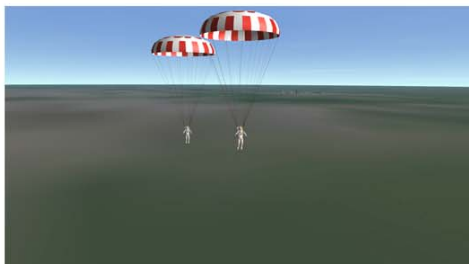
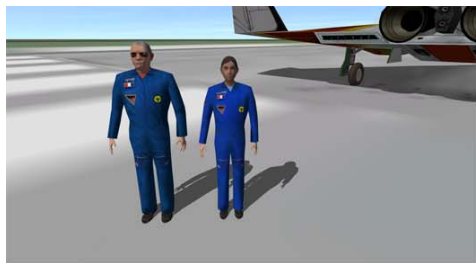


Il est à préciser que tous ces scénarios sont plutôt des scénarios de "test"...

En voici la liste :

- Papyref+JacquesMomo (DG-IV)
- Papyref+JacquesMomo (Gallery)
- Papyref+JacquesMomo (Moon)
- Papyref+JacquesMomo (Orbit)
- Papyref+JacquesMomo (Parachute)

Et en voici les écrans de démarrage :



Et rappelez-vous bien de ces 2 commandes :

Maj+X → Permet de mettre ou d'enlever sa combinaison spatiale.

Maj+R → Change le nom de l'UMmu, son âge, sa fonction (et donc le visage et le costume).

J'espère que vous vous amuserez bien avec ces nouveaux UMmus... très originaux !!!

JACQUESMOMO mars 2016

