Montagne distanti con TSRE5

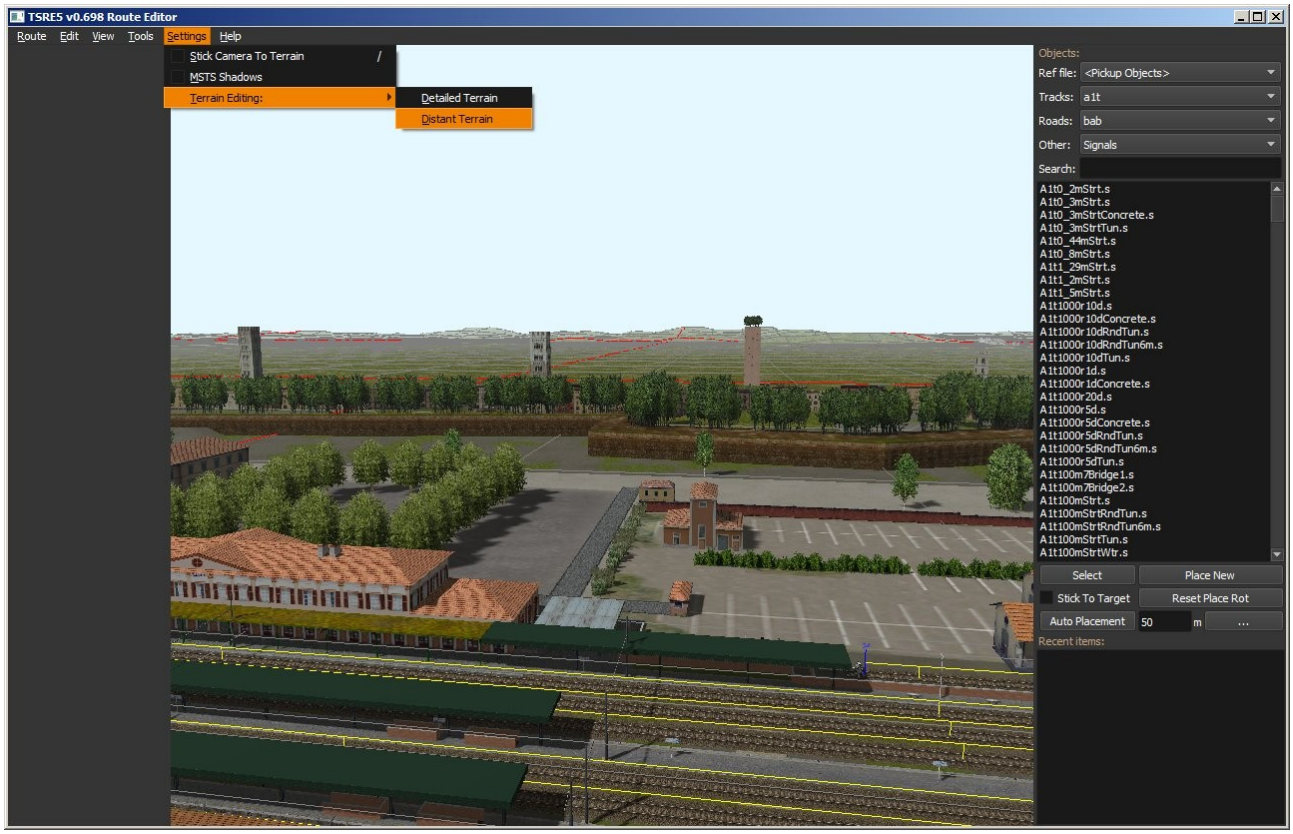
Questa è una guida di massima per poter creare le montagne distanti con TSRE5 dalla versione 0.698 in poi. Non sostituisce il manuale che può essere scaricato a questo link:
https://github.com/pwillard/TSRE5-Document/blob/master/book.pdf

Come primo passo è necessario scaricare i geodata della zona che si intende riprodurre. Vi sono diversi siti in rete che permettono di scaricare i geodata.
Io li ho scaricati dalla pagina: http://www.viewfinderpanoramas.org/dem3.html che ne contiene di diverse parti del mondo ed alla risoluzione di 3" (quasi) tutto il mondo. Sono file in formato .htg. Per trovarne altrove è sufficiente fare una ricerca con google e inserire **geodata htg**.

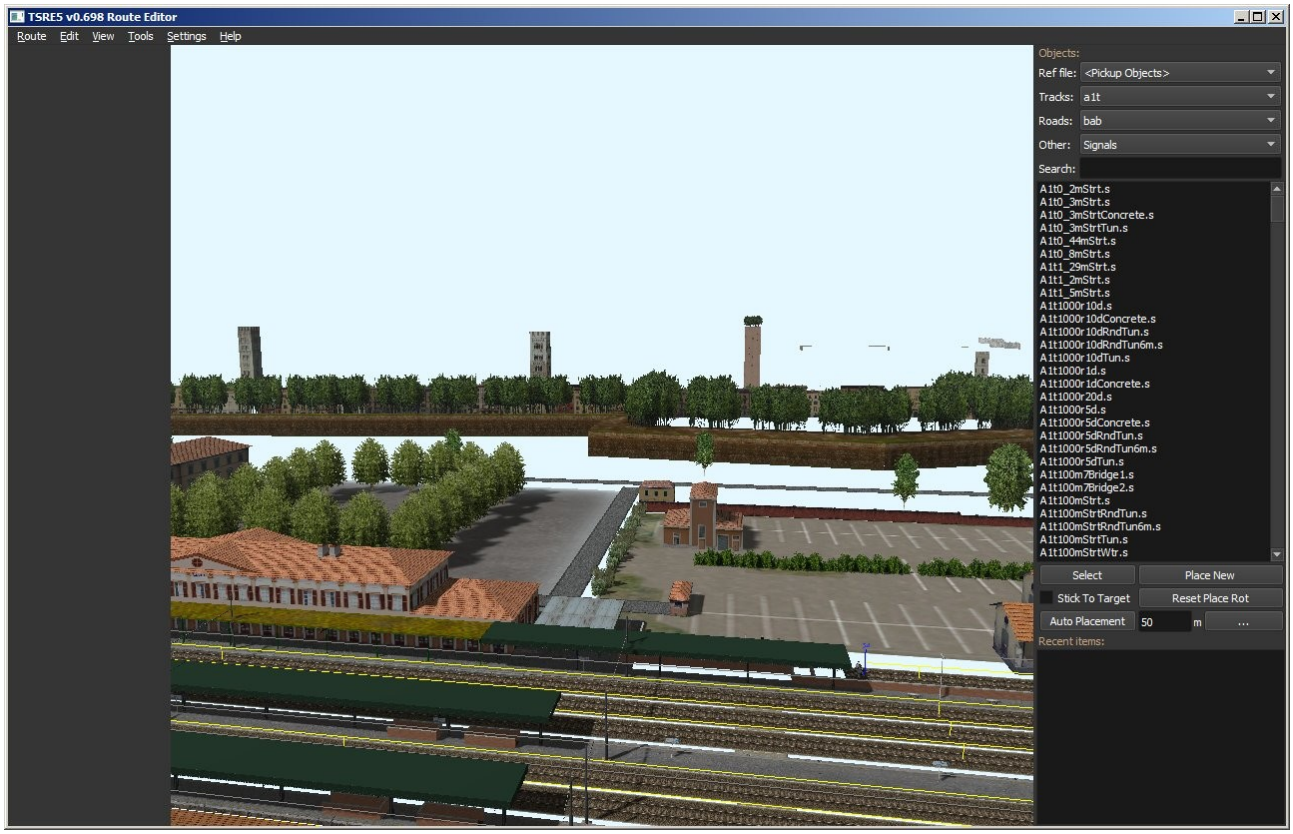
Una volta salvati sul proprio PC i geodata, è necessario aprire il file settings.txt presente nella cartella di TSRE5 e individuare la voce **geoPath** dove si scriverà il percorso della cartella contenente i geodata ad esempio:
geoPath = c:\treno\MSTS\DEM\dem90m\SRTM

A questo punto siamo autosufficienti e possiamo avviare TSRE5 e aprire lo scenario al quale vogliamo aggiungere le montagne distanti.

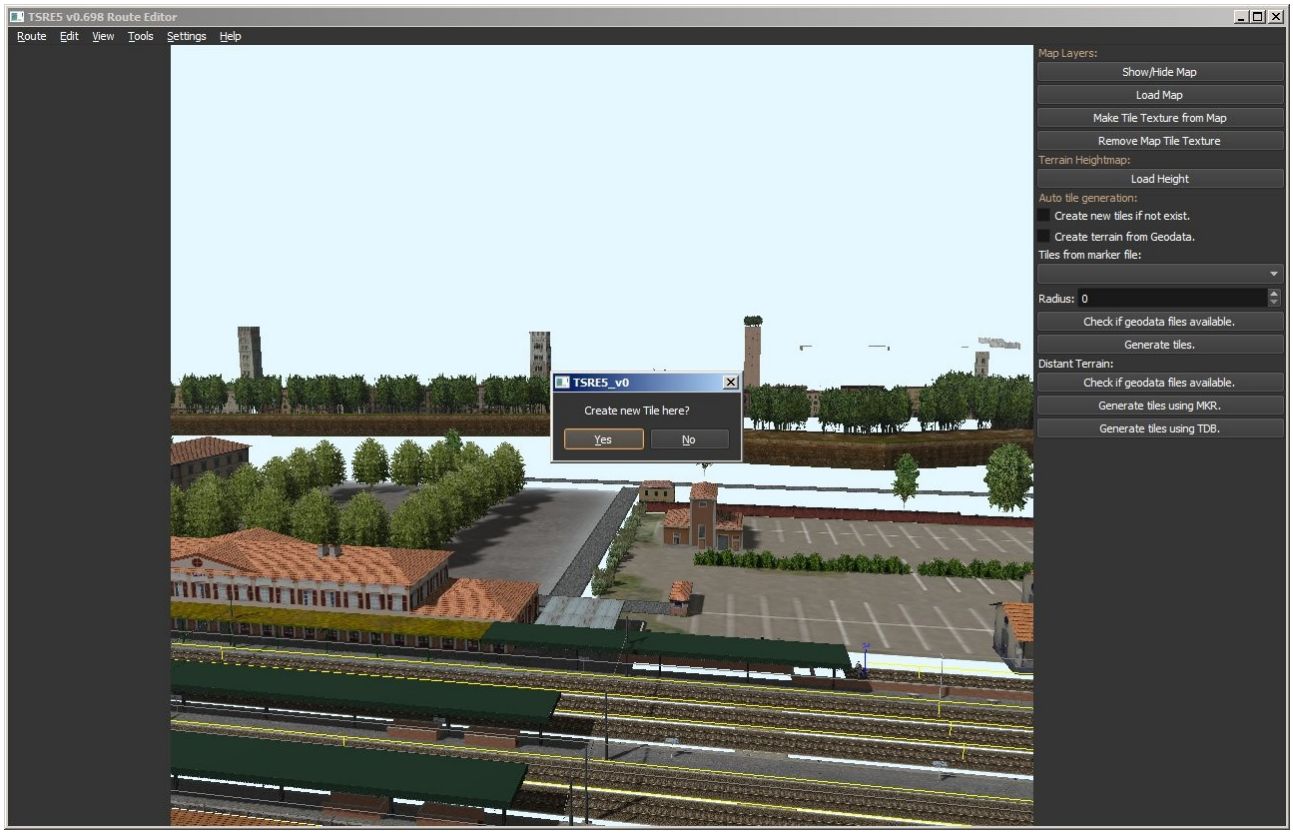
Una volta avviato nella finestra principale si sceglie nel menù in alto **terrain editing/distant terrain.** Per tornare a vedere il terreno dello scenario, basterà selezionare la voce sopra **Detailed Terrain**



fatto questo il terreno sparirà poiché adesso è visualizzato quello delle montagne distanti che ancora non ci sono

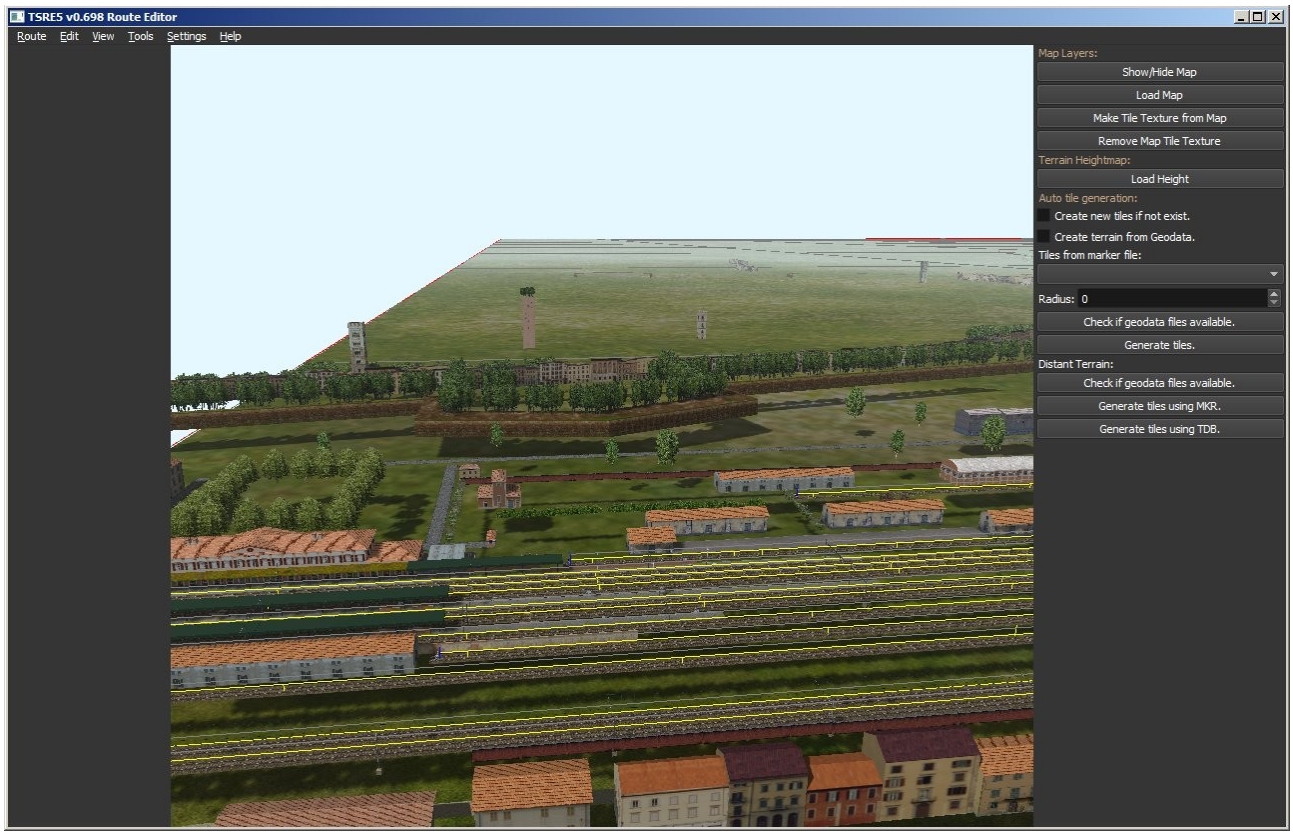


La finestra laterale dei **Tools** a destra contiene gli oggetti (Objects) noi dobbiamo selezionare la finestra **Geo** e possiamo farlo o aprendo il menù in alto alla voce **Tools** o premendo il tasto F3.
Per creare un nuovo tile è sufficiente premere il tasto B, si aprirà una finestra che chiede se creare o meno un nuovo tile. Si deve rispondere di sì.

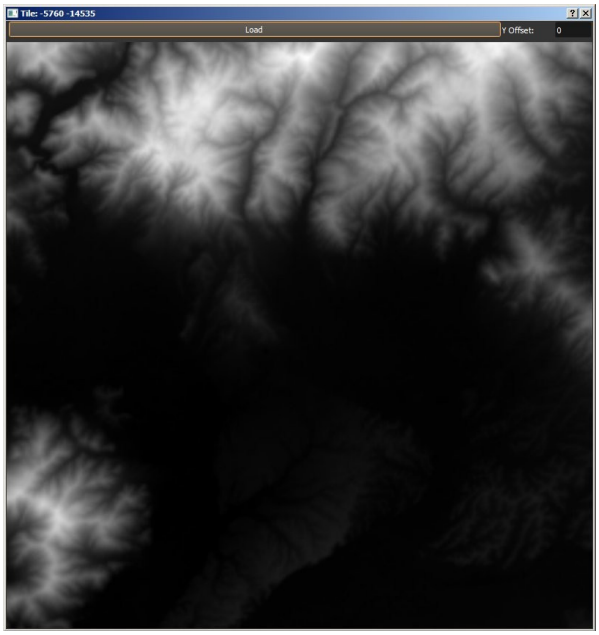


Dirà che il tile esiste e se vogliamo sovrascriverlo, rispondiamo di nuovo di sì.

Il nuovo tile appena creato è assai più grande di quelli del terreno normale (che hanno il lato di 2 km) e se, come nella figura sotto, siamo vicino al bordo del tile, una volta terminato di sistemare questo, è sufficiente spostarsi nella zona bianca e ripetere la procedura di creazione dal tasto B in poi.

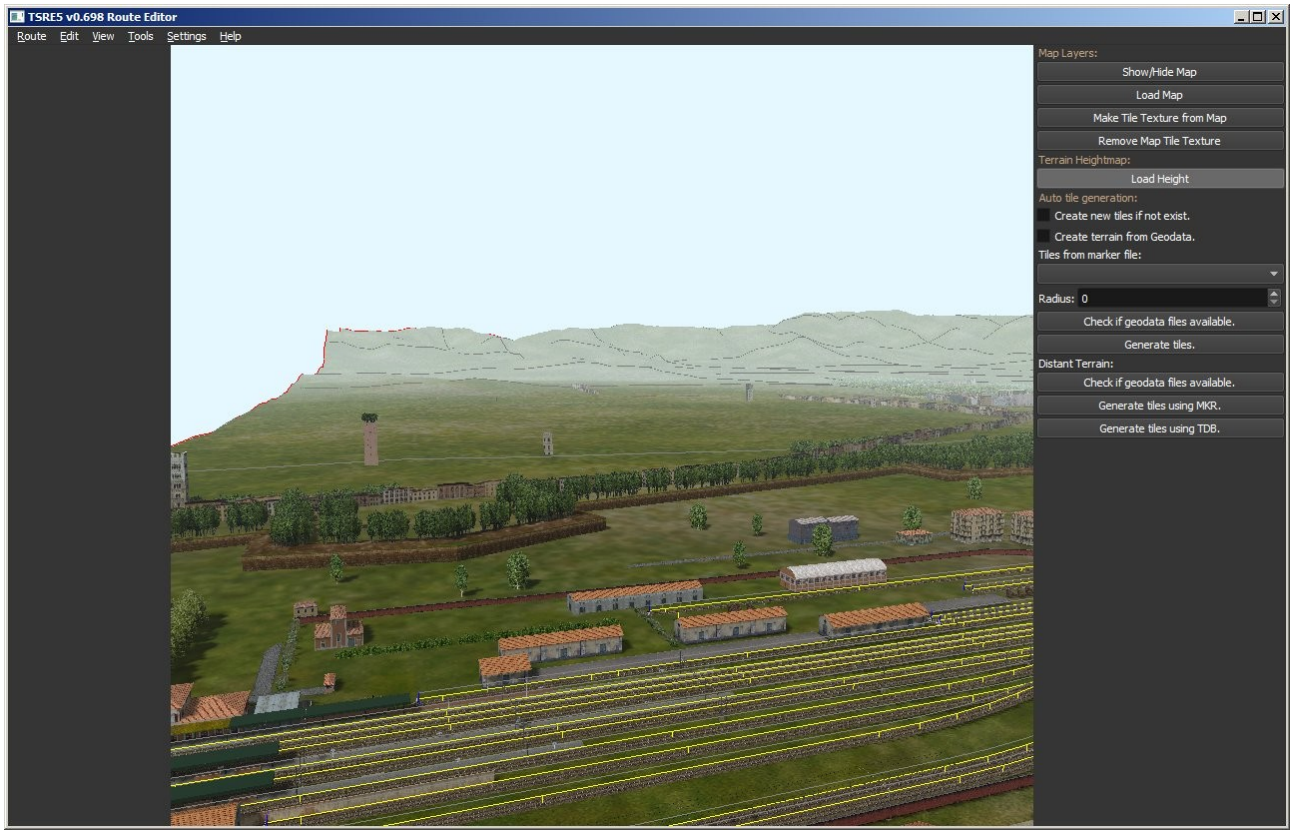


Nella finestra Geo, che abbiamo aperto premendo F3, dobbiamo adesso premere il tasto **Load Heigt** e con il tasto sinistro del mouse fare click su una porzione del tile creato.
Si apre una nuova finestra inizialemnte nera, si preme il grosso tasto Load in alto e apparirà una immagine dei rilievi montuosi della zona.



Se non dovesse accadere controllare di aver inserito correttamente il percorso alla cartella dei geodata e che sia presente il file hgt che ricopre quella parte di territorio.

Fatto questo si può chiudere la finestra e il nuovo tile mostrerà i rilievi della zona.



Prima di uscire dall'editor ricordarsi di salvare il lavoro fatto.

Le montagne distanti così create sono visibili in OR ma non in TS.

Renzo Grassi & Giuseppe Ptrains, 2020