

Come creare una nuova route

Le note che seguono sono una traduzione interpretata dell'help in linea di Train Simulator Editor & Tool.

Prima di realizzare la propria linea ferroviaria (route) è necessario stabilire in quale parte del mondo deve essere collocata e quanto spazio occupa. Questo è possibile utilizzando il programma Route Geometry Extractor.

Per far ciò sono necessarie due procedure:

1. specificare un nome ed alcune caratteristiche di base
2. specificare esattamente l'area di terreno che occuperà la tua linea.

Specifica il nome della route, caratteristiche e limiti di velocità

- 1) Lanciare il **Route Geometry Extractor**.

Si apre la finestra di Route Geometry Extractor

- 2) Aprire il menù **File** e cliccare su **New Route** (nuova linea)

Si apre la finestra **Create New Route**

- 3) Inserire il **Route Name** (nome della linea)

In questo campo è necessario inserire il nome e la descrizione della nuova linea (es. Firenze Bologna).

Se volete potete cliccare il tasto **Edit** e inserire la descrizione della linea e premete **OK**.

Questo nome apparirà nella lista delle linee al lancio di Train Simulator.

Nel campo **Directory** (cartella) inserire un nome breve (es. DD1). Questo nome sarà dato alla cartella che conterrà tutti gli strumenti del nuovo scenario (i file di configurazione, i terreni, le forme, le texture ecc.).

- 4) Caratteristiche della linea:

Premete su **Electrified Track** se volete che la linea sia elettrificata, e specificare l'altezza in metri della linea aerea (es. 6 m).

Nel campo Terrain detail scale potete variare il numero dei dettagli del terreno. Per ora è meglio lasciare il valore di default.

- 5) Limiti di velocità:

Potete specificare nuovi limiti di velocità massima e minima e decidere se usare i Km/h o le Mph (miglia orarie).

- 6) premere **OK**.

Il Route Geometry Extractor crea una cartella della nuova linea sul disco fisso dentro alla cartella **Routes** e appare un messaggio che informa che la nuova linea è stata creata e mostra la locazione della cartella.

- 7) premere **OK**.

Se il tasto OK non è attivo assicuratevi di aver inserito il nome della linea e della cartella. È possibile che per creare la cartella sia necessario qualche decina di secondi.

È possibile modificare i dati inseriti fino ad ora in qualsiasi momento eccetto il nome della cartella (es. DD1).

Come specificare l'area del terreno

- 1) Aprire il menù **File** e cliccare su **Select Route**
Questo permette di selezionare una linea, nel nostro caso selezioneremo quella appena creata scegliendole tra quelle del menù a tendina.
 - 2) Selezionate la linea e premere **OK**
 - 3) Aprire il menù **File** e cliccare su **New Quad Tree**
Il nome della cartella della nuova linea e la scritta *Normal Terrain* appaiono sulla barra di stato in basso a sinistra. Non appare nient'altro finché non selezioniamo il territorio.
 - 4) Cliccare con il tasto destro del mouse nella finestra dove appare la carta del mondo sulla zona dove vogliamo tracciare la nuova linea (es. Europa). Appare un menù e selezionare **Zoom Region**.
Ripetete quest'ultimo passo per ingrandire ancora. Se volete ingrandire ulteriormente, cliccare con il tasto destro e selezionare **Zoom Window**. Usate quest'ultimo comando per ingrandire di nuovo.
Se avete caricato un vector file vedrete le linee ferroviarie della zona selezionata.
Per evitare di perdere di vista la regione selezionata durante i ripetuti ingrandimenti, annotatevi la latitudine (lat) e la longitudine (lon) mostrate sulla barra di stato in basso allo schermo.
 - 5) Tracciare un rettangolo intorno alla zona occupata dalla linea (premendo il tasto sinistro del mouse).
Cliccare con il tasto destro all'interno dell'area selezionata e cliccare su **Add All Selection Tiles**.
Questo crea una griglia di quadrati neri sopra la regione selezionata. I più piccoli rappresentano tiles (mattonelle) di terreno di 2 Km di lato. Potete ripetere questa procedura per incrementare l'area coperta da questi quadrati. Non importa se selezionerete un'area maggiore del necessario, in ogni momento possono essere rimossi o aggiunti quadrati.
- NOTA:** attenzione! Le linee ferroviarie tracciate in rosso non sempre corrispondono come posizione a quelle reali. È necessario tracciare la griglia sopra una carta topografica, ad esempio le carte stradali provinciali in scala 1:100000 e controllare quali quadrati sono interessati realmente. Nel fare ciò si tenga presente che quadrati a distanza di circa 1,5 Km non sono visibili. È comunque possibile modificare il terreno anche dopo aver posato la linea.
- 6) Per selezionare i quadrati che vorrete usare come mattonelle di terreno ingrandite la zona e tracciate un rettangolo intorno alla regione da esportare. Cliccate con il tasto destro all'interno della zona selezionata e premere **Toggle Populated State**.
I quadrati selezionati diventeranno blu. Ripetete questo processo fino ad includere l'area desiderata. Potete anche selezionare le mattonelle una per volta cliccando con il tasto destro sopra ogni mattonella e selezionando **Toggle Populated State**. Se rimangono zone selezionate cliccare con il tasto sinistro in una qualsiasi altra zona della mappa. Se avete selezionato erroneamente qualche mattonella premete di nuovo **Toggle Populated State** su una o più mattonelle.
 - 7) Aprire il menù **Edit** e selezionare **Minimize Quad Tree**.
Quando vedrete il messaggio *This will remove empty quad tree nodes. Continue?* Premere **Yes**.
Ciò riduce le dimensioni del file della linea al minimo essenziale.
 - 8) Aprire il menù **File** e premere **Save Quad Tree**.
 - 9) Aprire il menù **Edit** e selezionare **Generate Flagged Tiles**.
Ciò mostra un messaggio che indica il numero di mattonelle che devono essere generate e chiede se vogliamo farlo. Premere **Yes**.
Nella barra di stato in basso a sinistra appare il numero di mattonelle che si stanno generando.
 - 10) Cliccare con il tasto destro su una delle mattonelle per selezionare dove iniziare la costruzione della linea e premere **Route Editor Start Tile**.

Quando uscite dal Route Geometry Extractor avrete bisogno di costruire e popolare la vostra nuova linea.

Costruire una nuova linea

1) Lanciate **Train Simulator Editors and Tools**

NOTA: se la nuova linea non appare nel menù, uscire e lanciare di nuovo il programma.

2) Lanciare **Route Editor**

Appare la finestra **Select a route**.

3) Aprire la lista a tendina e selezionare il nome della nuova linea (es Firenze Bologna)

Con questo terminano le istruzioni per il Route Geometry Extractor. Per il Route Editor, necessario per tracciare la linea, ho pronto solo un manuale in inglese.