

Istruzioni sulla posa delle piattaforme animate in OpenRails e Train Simulator

Queste note illustrano come posare una piattaforma animata su uno scenario e renderla funzionante sotto Open Rails (OR).

Queste piattaforme sono compatibili anche con Train Simulator (MSTS) ma non sarà possibile azionarle pur rimanendo percorribili.

Partiamo dal presupposto di conoscere come posare i binari su uno scenario, altrimenti riferirsi ad una delle tante guide online.

Queste piattaforme sono disponibili nella versione 52 degli xtracks recentemente pubblicata e scaricabile qui:

http://www.trainshobby.net/infusions/pro_download_panel/download.php?did=1922

vedi anche la discussione sul forum TSH:

<http://www.trainshobby.net/forum/viewtopic.php?f=49&t=16674>

oppure cercare **It-tracks, xtracksi, piattaforme ed altro**

Individuare le piattaforme

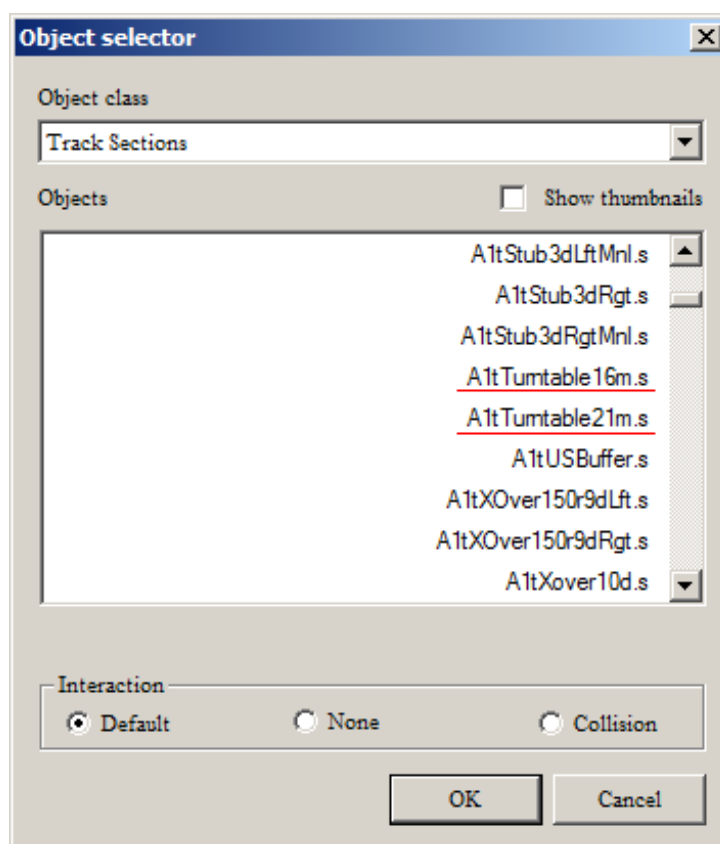
Le piattaforme sono disponibili tra i binari ed hanno i nomi del tipo:

A1tTurntable21m.s

dove A1t indica che si tratta di binario a scartamento normale, Turnable in inglese indica la piattaforma girevole ferroviaria e 21m è il diametro della piattaforma.

Per ora ci sono tre piattaforme a scartamento normale, 27m di tipo americano¹, 16m e 21m di tipo italiano, 10m a scartamento ridotto di tipo europeo (usato anche in Italia).

Nella finestra dei binari le piattaforme si trovano verso la fine dei binari singoli come mostrato in figura e sottolineate in rosso.



*Illustrazione 1: piattaforme disponibili con gli xtracks.
Nella immagine figurano due sole piattaforme ma il
pack è in corso di sviluppo*

Una volta posata la piattaforma sullo scenario si possono agganciare i binari intorno in corrispondenza delle linee verticali blu come mostrato nella figura seguente. Le piattaforme a scartamento normale hanno la tina interrata quindi sarà necessario provvedere a fare il “buco” nel terreno. Per coprire il buco intorno alla piattaforma sto preparando degli appositi parti di terreno aggiuntive che saranno disponibili insieme alle piattaforme e potranno essere personalizzati. Salvo lo scenario ma non è necessario uscire dall'editor.

¹ vedi forum TSH: <http://www.trainsimhobby.net/forum/viewtopic.php?f=23&t=15736#p372863>
oppure cerca discussione **Piattaforma girevole funzionante**

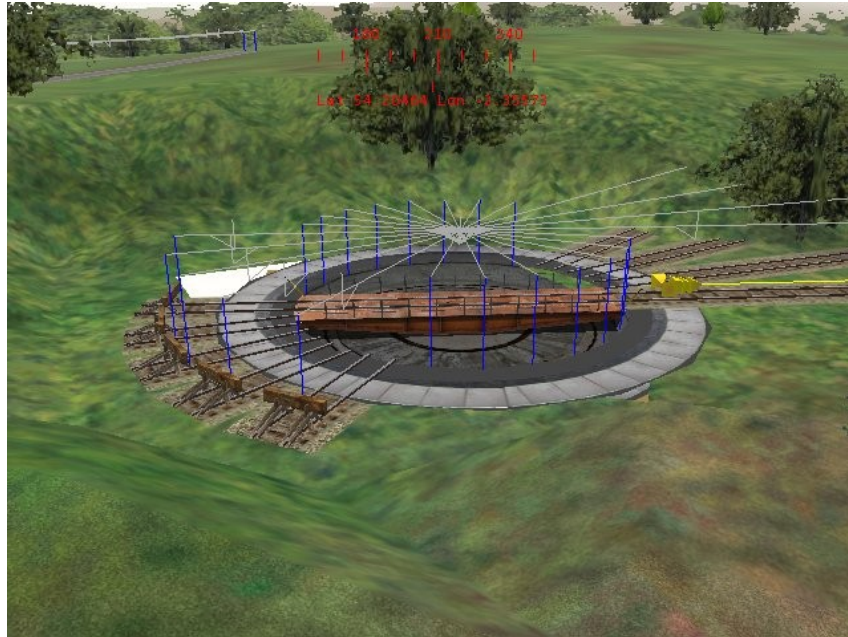
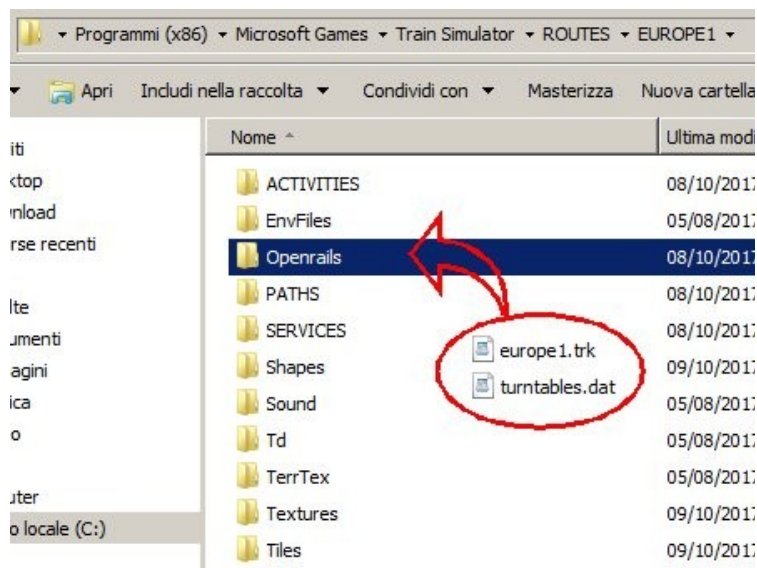


Illustrazione 2: piattaforma da 21 m

Preparare l'animazione

Una volta posata la prima piattaforma sono necessari i seguenti passi:

1. entrare nella cartella dello scenario e creare una cartella di nome Openrails
2. all'interno della cartella creare due file, uno avrà lo stesso nome del **trk** dello scenario (nell'esempio ho europe1 che corrisponde allo scenario di default della Settle-Carlisle) l'altro si chiamerà **turntables.dat**



Contenuto dei file

Cominciamo dal primo file, quello con il nome dello scenario. Usando l'editore di testo (es. il Notepad) inserire le righe seguenti:

```
include ( "../europe1.trk" )
        ORTSDefaultTurntableSMS ( turntable.sms )
```

dove a posto di europe1 (in rosso) deve essere messo il nome del proprio scenario. Il secondo file conterrà le righe relative alla piattaforma (ricordo che ne abbiamo posata una sola, per es. quella da 21 m!):

```
1
Turntable(
    WFile ( "w-006114+015060.w" )
    UiD ( 1714 )
    XOffset ( 0 )
    ZOffset ( 10.5 )
    TrackShapeIndex ( 19851 )
    Animation ( "ponte" )
    Diameter ( 23 )
)
```

dove di nuovo in rosso ho messo le righe da modificare. Vediamole in dettaglio.

Nella prima riga c'è il numero 1 che indica quante piattaforme (animate) sono presenti nello scenario. Essendo questa la prima mettiamo il numero 1.

la riga successiva indica in quale file .w abbiamo messo la piattaforma, per riconoscerlo velocemente basta andare nella cartella World dello scenario e ordinare per data i file. Il più recente è quello cercato.

A questo punto apro il file .w e cerco, per es. 21m oppure Turnable in modo da trovare velocemente la piattaforma. Trovo per es. una istruzione come la seguente:

```
TrackObj (
    UiD ( 1714 )
    SectionIdx ( 19851 )
    Elevation ( 0 )
    CollideFlags ( 535 )
    FileName ( AltTurntable21m.s )
    StaticFlags ( 00200100 )
    Position ( 935.052 334.798 435.478 )
    QDirection ( 0 -0.835109 0 0.550084 )
    VDbId ( 4294967294 )
)
```

il numero che mi interessa è lo UiD che in questo caso è il 1714 ed è il numero che devo mettere nella terza riga.

Il resto delle righe lo lascio perché corrisponde a quello della piattaforma da 21m, in appendice ci sono le righe da mettere in questo file per tutti i tipi di piattaforma.

Posiamo le altre piattaforme

Posiamo adesso un'altra piattaforma da 21m in un'altra zona del nostro scenario e salviamo. Con il copia e incolla duplico le righe appena scritte:

```
2
Turntable(
WFile ( "w-006114+015060.w" )
UiD ( 1714 )
XOffset ( 0 )
ZOffset ( 10.5 )
```

```

TrackShapeIndex ( 19851 )
Animation ( "ponte" )
Diameter ( 23 )

)Turntable(
WFile ( "w-006114+015060.w" )
UiD ( 1714 )
XOffset ( 0 )
ZOffset ( 10.5 )
TrackShapeIndex ( 19851 )
Animation ( "ponte" )
Diameter ( 23 )
)

```

naturalmente nella prima riga sostituisco il numero 1 con il 2 e poi le due righe della nuovo gruppo di istruzioni con il nome del nuovo file .w e il nuovo UiD.
Ripetiamo il procedimento via via che aggiungiamo le piattaforme e usciamo dall'editor.

Le piattaforme in Open Rails



Adesso proviamo la piattaforma. Per ruotare le macchine a vapore con tender è necessaria la piattaforma da 21m, quella diffusissima da 15m era utilizzata in due tempi: si ruotava la locomotiva e il tender separati per poi agganciarli di nuovo. Questa manovra non è possibile per adesso in Open Rails.

Avanziamo lentamente verso la piattaforma, quando il muso la macchina entra nella piattaforma un messaggio avvisa dell'ingresso. Attendiamo che anche la coda della macchina sia sulla piattaforma (attendendo il messaggio) e dopo avere fermato correttamente la loco nella piattaforma, avere messo l'invertitore in posizione neutra, throttle a 0 ed essere passati in manuale con **CTRL-M** (quest'ultimo passo non è necessario in modalità explorer) potete ruotare la piattaforma in senso orario con **Alt+C**, e in senso antiorario con **Ctrl+C**. Dovete tenere i tasti pigiati per continuare la rotazione. Quando la prima delle due rotaie del ponte girevole è fra le due rotaie dove volete fermarvi, rilasciate i tasti. La rotazione continuerà da sola fino ad un allineamento perfetto. Se necessario uscite dalla modalità manuale (se siete di nuovo in un path in modalità attività) e fate

uscire la loco dalla piattaforma.

Buon divertimento, Renzo Grassi 2017.

Appendice

vediamo in dettaglio i numeri da mettere per ogni piattaforma

piattaforma da 21 m (in rosso le parti dipendenti dalla posizione della piattaforma nello scenario, in blu le parti dipendenti dalla piattaforma posata).

Piattaforma 21m: AltTurntable21m.s

```
Turntable(  
  WFile ( "w-006114+015060.w" )  
  UiD ( 1714 )  
  XOffset ( 0 )  
  ZOffset ( 10.5 )  
  TrackShapeIndex ( 19851 )  
  Animation ( "ponte" )  
  Diameter ( 23 )  
)
```

Piattaforma 16m: AltTurntable16m.s

```
Turntable(  
  WFile ( "w-006114+015060.w" )  
  UiD ( 1714 )  
  XOffset ( 0 )  
  ZOffset ( 8.0 )  
  TrackShapeIndex ( 19850 )  
  Animation ( "ponte" )  
  Diameter ( 18 )  
)
```

Piattaforma 10m (scartamento ridotto): N1tTurntable10m.s

```
Turntable(  
  WFile ( "w-006114+015060.w" )  
  UiD ( 1714 )  
  XOffset ( 0 )  
  ZOffset ( 10.5 )  
  TrackShapeIndex ( 19852 )  
  Animation ( "ponte" )  
  Diameter ( 12 )  
)
```

Piattaforma 27m: Alt27mTurntable.s

```
Turntable(  
  WFile ( "w-006114+015060.w" )  
  UiD ( 1714 )  
  XOffset ( 0 )  
  ZOffset ( 13.4 )  
  TrackShapeIndex ( 253 )  
  Animation ( "TRACKPIECE" )  
  Diameter ( 27 )  
)
```

esempio del contenuto del turntables.dat contenete la posa di tre piattaforme:

```
3
Turntable(
WFile ( "w-006114+015060.w" )
UiD ( 1704 )
XOffset ( 0 )
YOffset ( -1.041 )
ZOffset ( 8.0 )
TrackShapeIndex ( 19850 )
Animation ( "ponte" )
Diameter ( 18 )
)
```

```
Turntable(
WFile ( "w-006114+015060.w" )
UiD ( 1714 )
XOffset ( 0 )
ZOffset ( 10.5 )
TrackShapeIndex ( 19851 )
Animation ( "ponte" )
Diameter ( 23 )
)
```

```
Turntable(
WFile ( "w-006114+015060.w" )
UiD ( 1724 )
XOffset ( 0 )
ZOffset ( 10.5 )
TrackShapeIndex ( 19852 )
Animation ( "ponte" )
Diameter ( 12 )
)
```