

Aggiungere gli oggetti ai nostri scenari

Prendiamo confidenza con il contenuto delle cartelle degli scenari

Per aggiungere un oggetto ad uno scenario sono sufficienti pochi semplici passaggi.

Prendiamo come esempio lo scenario **1950_Firenze-Pisa-Livorno-Siena-V2**. Dentro la cartella ROUTE dobbiamo individuare la cartella **Fi-Pi-Li-Si-1950-V2**. All'interno della cartella vi sono alcune sottocartelle ed alcuni file. Tutti gli scenari contengono queste cartelle e questi file quindi spendiamo due parole su quelli che dovremo modificare:

1. *Fi-Pi-Li-Si-1950-V2.ref* = contiene l'elenco degli oggetti che posso posare sullo scenario. Se aggiungo un oggetto allo scenario, devo aggiungere in questo file la serie di righe che determinano l'oggetto.
2. *carspawn.dat* = contiene l'elenco dei veicoli che visualizzo sulle strade come traffico in movimento. Se voglio aggiungere un veicolo fermo basta metterlo nel file sopra mentre se lo voglio vedere viaggiare sulle strade devo metterlo anche in questo file.
3. *forests.dat* = contiene l'elenco degli alberi da poter posare come Forest (gruppi di alberi per formare i boschi)
4. *gantry.dat* = contiene l'elenco degli oggetti da posare come gantry ovvero i pali della catenaria, la palizzata FS, i cespugli, ... , e ogni oggetto che vogliamo allineare parallelo al binario.
5. *Fi-Pi-Li-Si-1950-V2.trk* = contiene le caratteristiche dello scenario. Non deve essere modificato ma è utile per capire se il nome della cartella (es. Fi-Pi-Li-Si-1950-V2) si riferisce allo scenario (es. 1950_Firenze-Pisa-Livorno-Siena-V2)

Una nota sul primo e sull'ultimo file: il nome Fi-Pi-Li-Si-1950-V2 sarà diverso per scenari diversi, è l'estensione .ref e .trk che sono le stesse per tutti gli scenari.

Scarico un oggetto da aggiungere allo scenario

Vediamo intanto il contenuto del file compresso scaricato, ad esempio **camion.zip** ma le note seguenti si applicano a qualsiasi oggetto non interattivo (sono interattivi i segnali, i passaggio a livello, gli impianti di carico e scarico ...).

All'interno di camion.zip troviamo una cartella **SHAPES**, una cartella **TEXTURES** e un file **my_route.ref**.

Le due cartelle **SHAPES** e **TEXTURES** devono essere copiate dentro la cartella dello scenario (al quale vogliamo aggiungere questi camion). Può capitare che alcune texture siano già presenti, in questo caso controllare se si tratta delle stesse texture (con TgaTool2 per es.) oppure se sono texture diverse con lo stesso nome. Nel secondo caso, sovrascriverle potrebbe rendere differente l'aspetto di oggetti già presenti nello scenario.

Nel file **my_route.ref** trovo le righe seguenti:

```
Static (
    Class          ( veicoli )
    Filename       ( camion682b_rosso.s )
    Align         ( None )
    Description    ( camion682b_rosso )
)

Static (
    Class          ( veicoli )
    Filename       ( camion680b_grigio.s )
    Align         ( None )
    Description    ( camion680b_grigio )
)
```

)
.....

queste sono le righe che devo copiare nel file *Fi-Pi-Li-Si-1950-V2.ref*, preferibilmente alla fine del testo contenuto. Una volta aperto lo scenario, tra gli oggetti da posare vi sarà una sezione dal nome di **veicoli** che conterrà questi camion.

Aggiungere o modificare il traffico sulle strade

Se voglio vedere questi camion anche come traffico in movimento sulle strade, devo ugualmente copiare le due cartelle SHAPES e TEXTURES e devo editare il file *carspawn.dat*.

Se nel pack c'è un file con un nome del tipo *carspan.txt* o simili, è possibile che siano già contenute le righe da aggiungere al file *carspan.dat* se questo file non è presente (es. nel *camion.zip* non è presente) si può farlo ugualmente nel modo seguente.

Il file *carspan.dat* ha un contenuto del tipo (può variare tra uno scenario e l'altro):

```
SIMISA@@@@@@@@@JINX0v1t_____

7
CarSpawnerItem( "AutoR1.s" 10 )
CarSpawnerItem( "AutoR2.s" 10 )
CarSpawnerItem( "AutoR4.s" 10 )
CarSpawnerItem( "camion001.s" 12 )
CarSpawnerItem( "camion002.s" 12 )
CarSpawnerItem( "camion003.s" 12 )
CarSpawnerItem( "camion004.s" 12 )
)
```

che significa che viaggiano 7 tipi di veicoli indicati nelle righe. Il numero in fondo, 10 oppure 12 indica la distanza (o la dimensione) in m dei veicoli.

Se voglio aggiungere un veicolo devo aggiungere la riga relativa e aumentare il numero in alto tanto quanto sono i veicoli totali. Per esempio se aggiungo 2 veicoli diventa:

```
SIMISA@@@@@@@@@JINX0v1t_____

9
CarSpawnerItem( "AutoR1.s" 10 )
CarSpawnerItem( "AutoR2.s" 10 )
CarSpawnerItem( "AutoR4.s" 10 )
CarSpawnerItem( "camion001.s" 12 )
CarSpawnerItem( "camion002.s" 12 )
CarSpawnerItem( "camion003.s" 12 )
CarSpawnerItem( "camion004.s" 12 )
CarSpawnerItem( "camion682c_giallo.s" 16 )
CarSpawnerItem( "camion682c_verde.s" 16 )
)
```

dove il 16 tra parentesi è solo indicativo, bisogna vedere il comportamento dei veicoli quando sono in coda ad un passaggio a livello: se sono troppo lontani si diminuisce il numero, se sono troppo vicini si aumenta.

Buon divertimento. Renzo428, 2018.