

Aln668 Multimedia



Tutorials by Aurelio Corbino





Premessa

Avevo chiesto aiuto agli amici del Forum, per quanto riguarda la realizzazione di un ponte ad archi usando il Programma Abacus Train Sim Modeler. Prontamente alcuni amici mi segnalavano che c'era un sito dove avrei trovato ciò che cercavo. E' stato proprio così, solo che come sempre purtroppo quando si cerca qualcosa su Train Sim Modeler, la si trova solo ed esclusivamente in inglese. Mi sono dunque trovato in mano del materiale molto interessante, ma al tempo stesso a dover fronteggiare l'interpretazione dell'inglese, cosa che non gradisco molto visto che la lingua straniera che più conosco è il francese. Ho fatto fronte a tutto ciò alla medesima maniera di come ho fatto per imparare ad usare Train Sim Modeler, e cioè cercando di interpretare sia le immagini che al tempo stesso qualcosa di questo benedetto inglese. Grazie a DIO alla fine come sempre anche se a modo mio ci sono riuscito. Penso che oltretutto quel che conta è il risultato finale che si riesce ad ottenere. Infatti ora posso dire che ho capito come si realizza un ponte ad archi con TSM. Da tutto questo ne scaturisce che ho arricchito ancor di più il mio bagaglio di conoscenze verso l'utilizzo di questo programma eccezionale, che sicuramente mi porterà spero a realizzare cose sempre più interessanti. Alla fine ho pensato di scrivere questo tutorial sfruttando ciò che ho appreso da quello in inglese, però cercando come sempre amo fare di realizzarlo in maniera molto dettagliata per il motivo che già conoscete che è quello di rivolgermi soprattutto ad amici neofiti o a coloro i quali possa essere utile. Ma principalmente che fosse in Italiano. Concludo approfittando per ringraziare tutti gli amici del Forum e appassionati di treni come me. E vi ricordo il mio motto che dice:

*Se è servito a me,
servirà
sicuramente
ad altri
appassionati
come me.*

Ciao a tutti e grazie per la vostra gentile considerazione che darete a questo mio lavoro.

Scordia 27 ottobre 2004

L'autore
Aurelio Corbino

Aln668 Multimedia



Tutorials by Aurelio Corbino



Contenuti

Procedura 1:

Creazione dei poligoni necessari

Procedura 2:

Creazione e allineamento dei punti Focus

Procedura 3:

Eliminazione delle parti non necessarie dal poligono

Procedura 4:

Ricostruire le parti mancanti del poligono

Procedura 5:

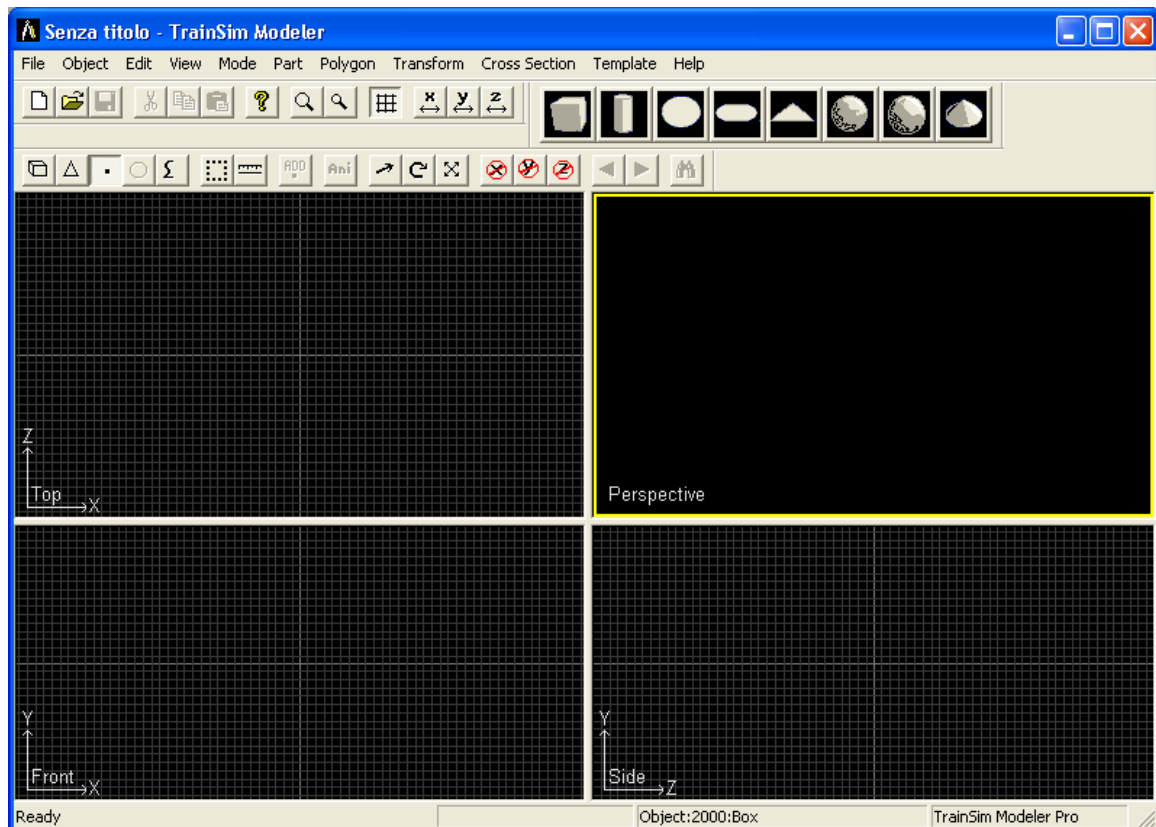
Texturing



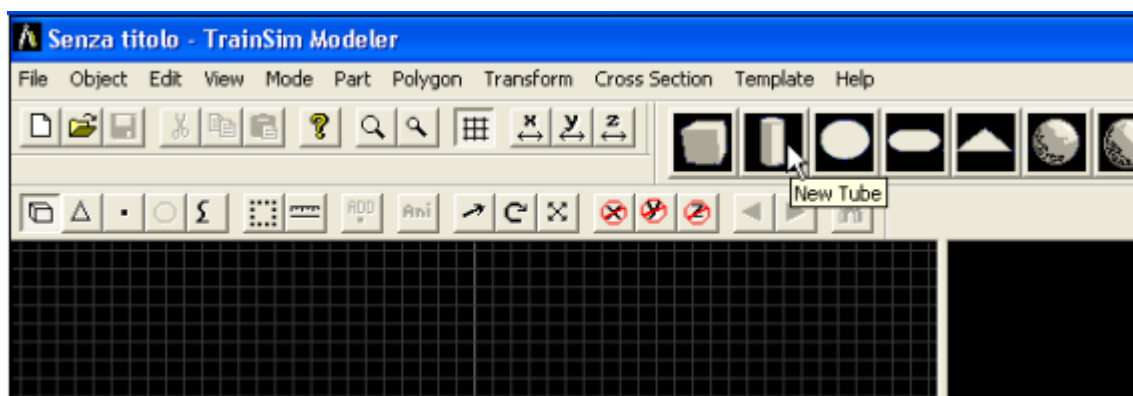
Procedura 1

Creazione dei poligoni necessari

1. Aprite Train Sim Modeler



2. Cliccate su **New Tube**.



3. Create un cilindro settando le seguenti misure:

Radius (Raggio): 6.5 metri

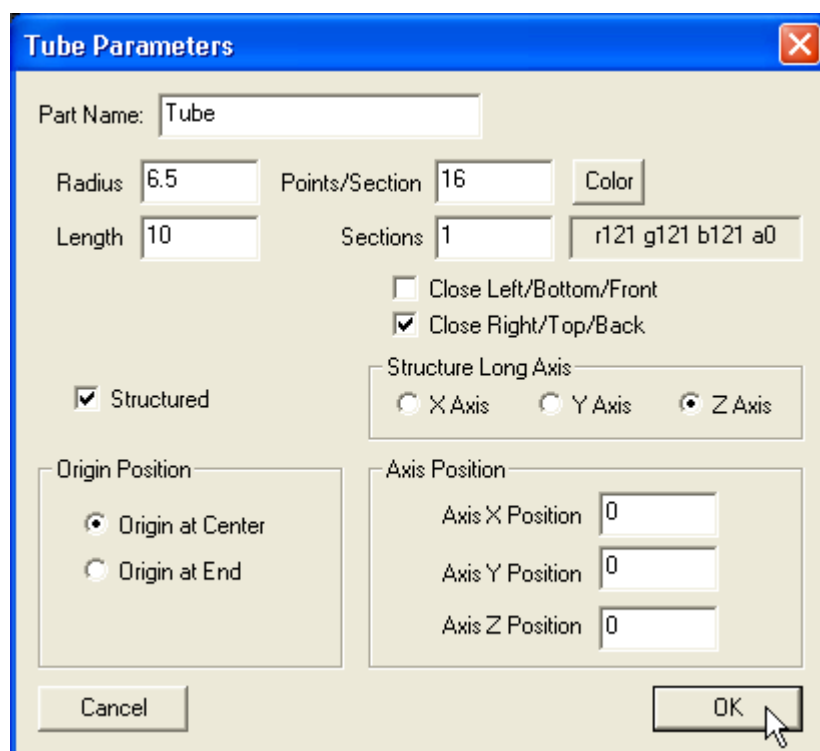
Length (Lunghezza): 10 metri

Points/Section (Punti per sezione): 16

Sections (Sezioni): 1

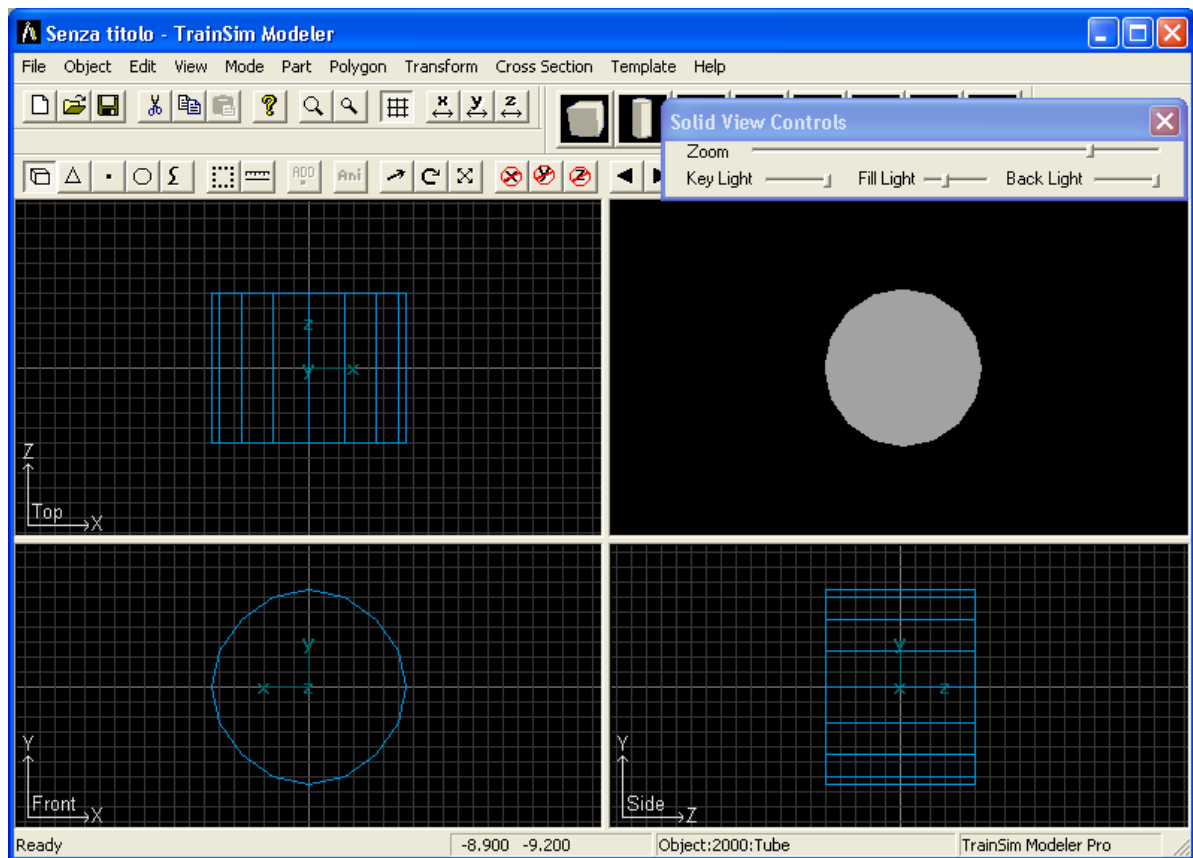
Structure long axis: Settate "Zaxis"

Notate che è assolutamente necessario che il cilindro abbia almeno 16 sezioni Radiali e solamente 1 sezione longitudinale.

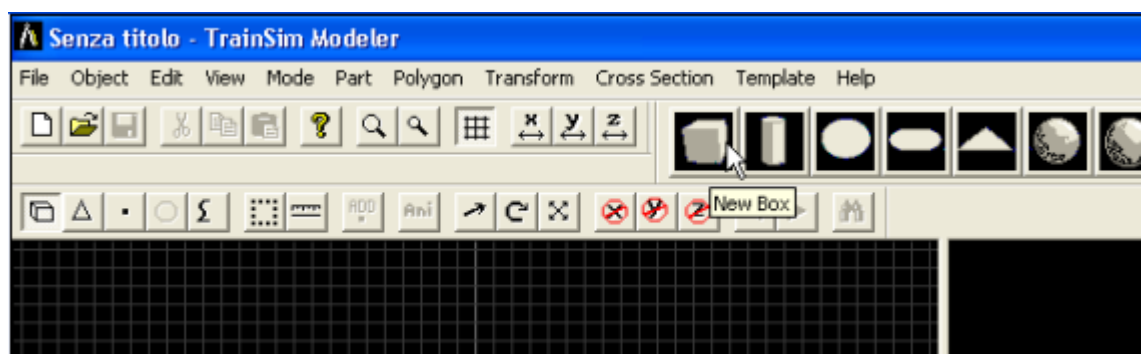


Cliccate su OK

4. Otterrete quanto raffigurato in figura



5. Adesso cliccate su **New Box**



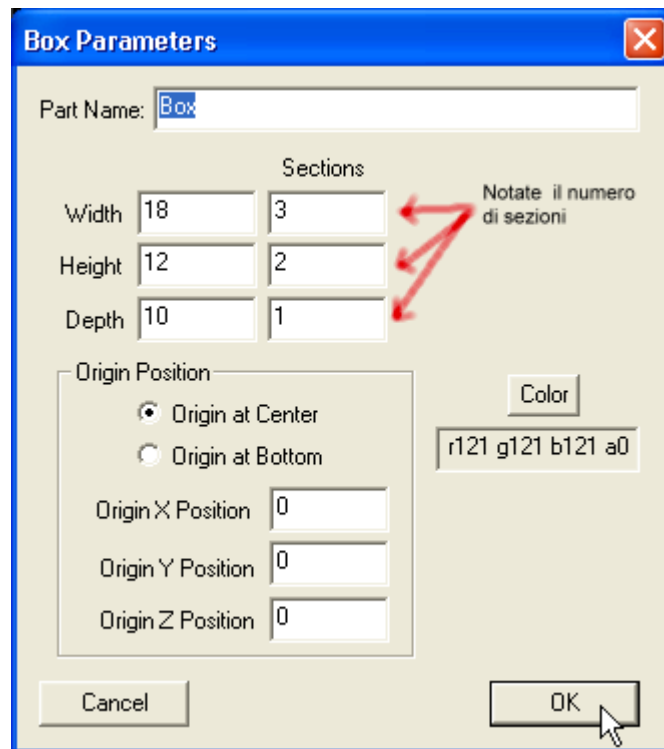
6. E create in aggiunta un Box con le seguenti caratteristiche:

Width (Ampiezza): 18 (Con Sezioni 3)

Height (Altezza): 12 (Con Sezioni 2)

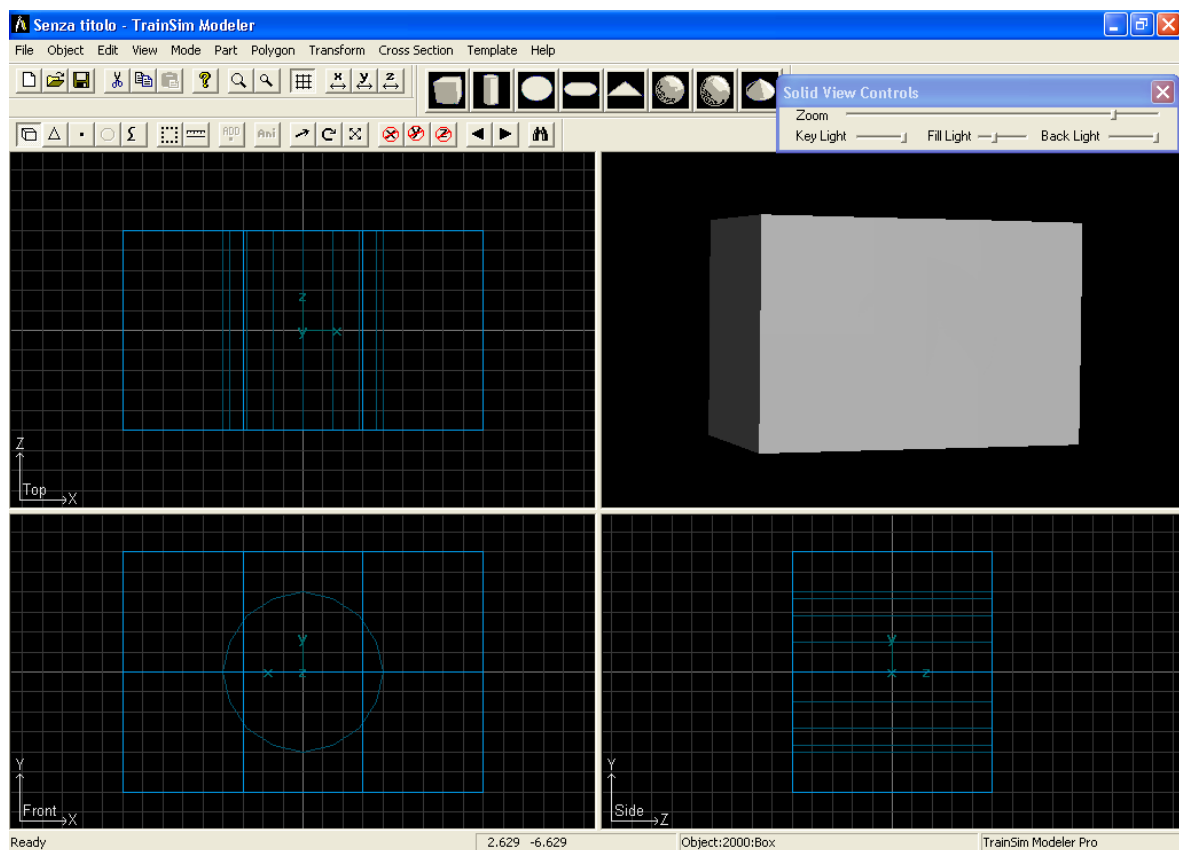
Depth (Profondità o Larghezza): 10 (Con Sezioni 1)

Ponete molta attenzione al numero di sezioni. (Vedi figura).



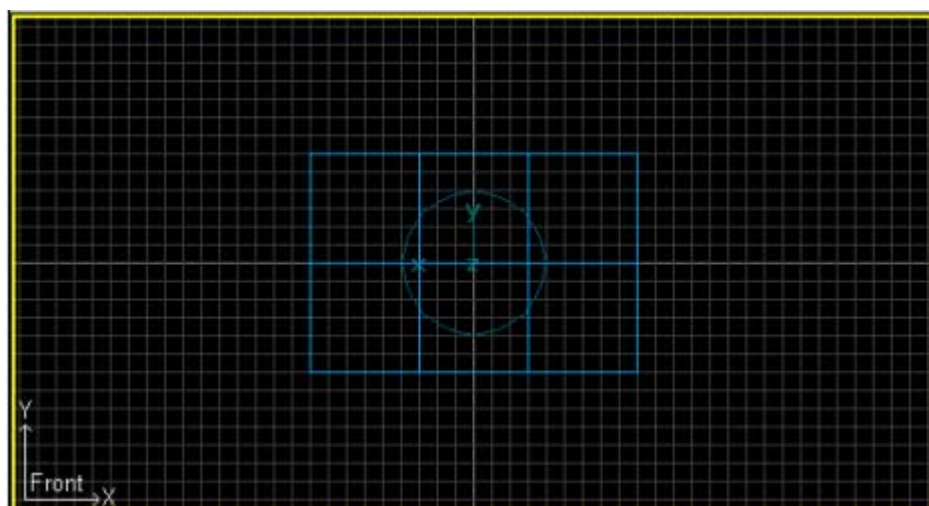
Cliccate su OK !

Otterrete quanto segue.

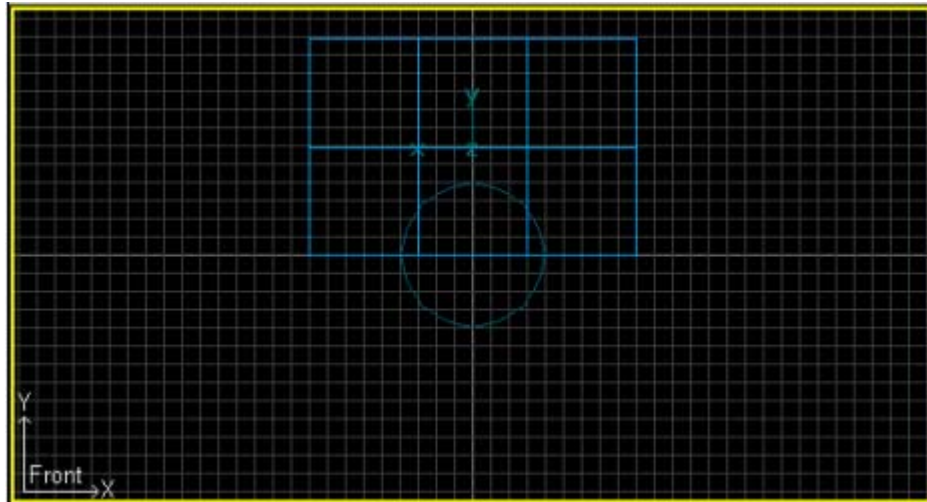


Come potete notare, le due figure si sono sovrapposte perché nascono entrambi sopra gli stessi assi.

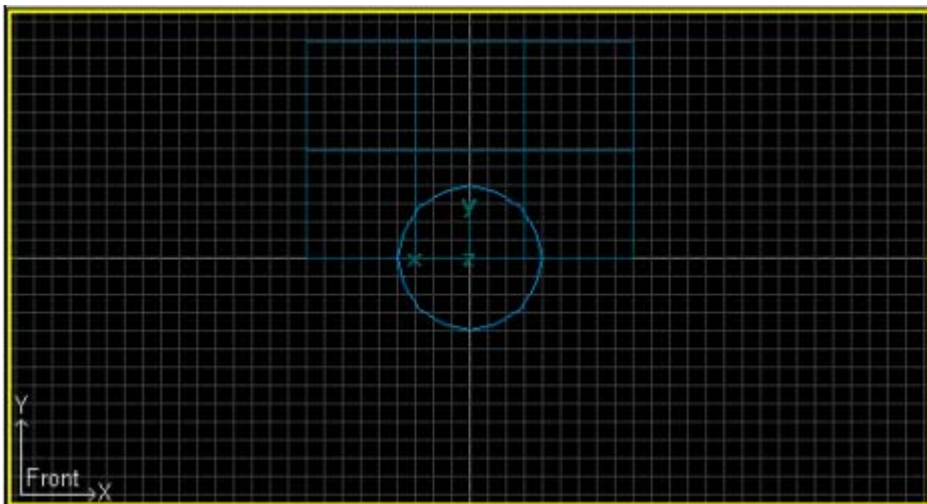
7. Bene! Selezionate il **Box**. (Utilizzando le frecce direzionali della tastiera).



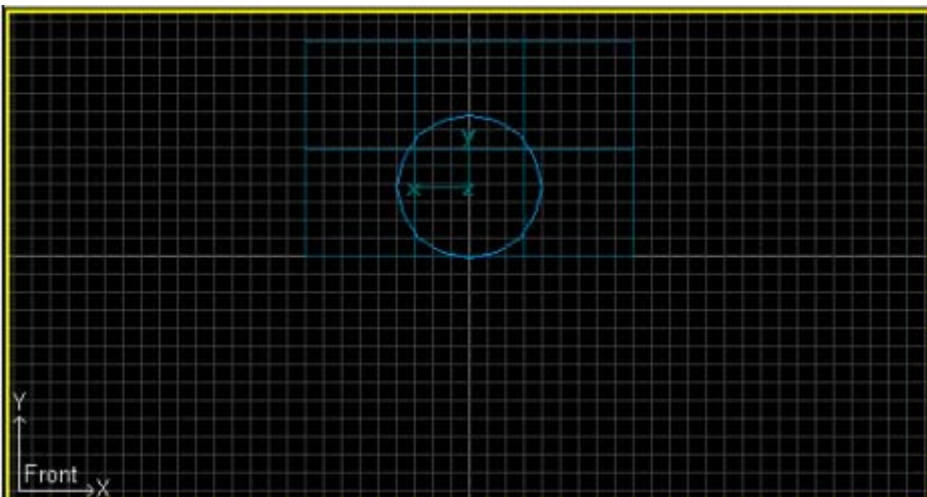
8. E tenendo premuti contemporaneamente i tasti **Shift** e la freccia in alto ↑, allineate la base del box con l'asse orizzontale.



9. Fate la stessa cosa col cilindro.
Quindi selezionatelo.



e spostatelo sull'asse orizzontale, tenendo premuti i tasti **Shift** e freccia in su ↑.

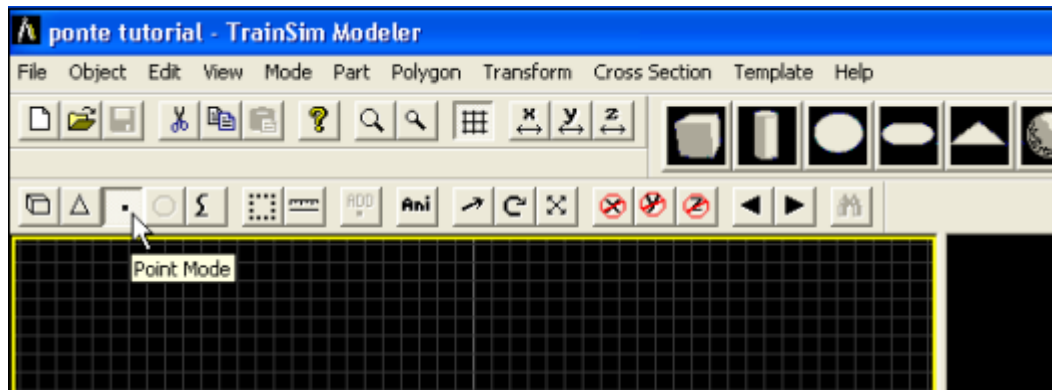




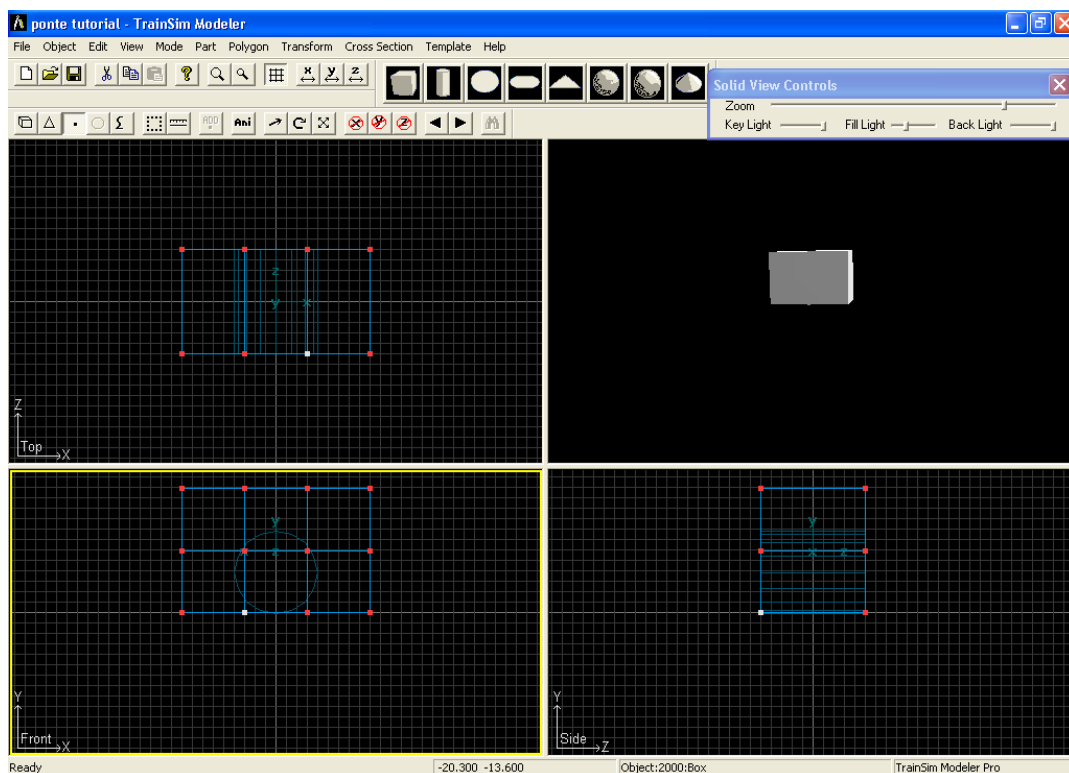
Procedura 2

Creazione e allineamento dei punti Focus

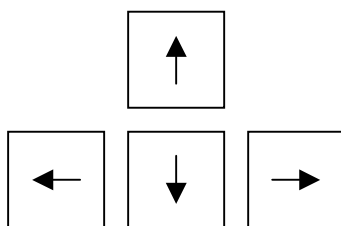
10. Cliccate sul pulsante **Point Mode**.



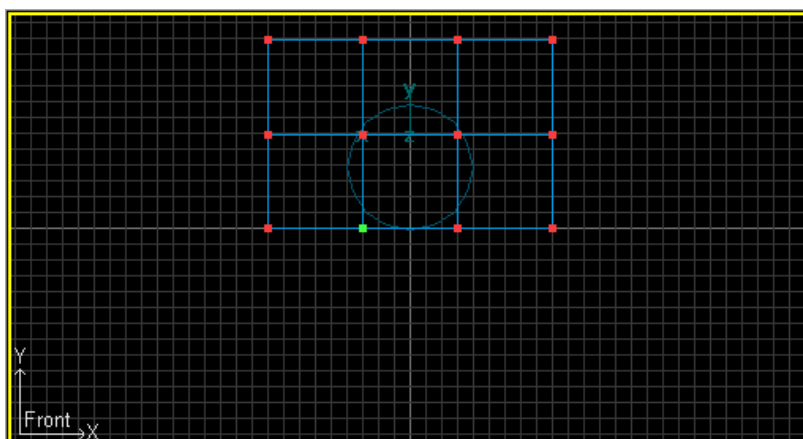
Nei vertici del Box appariranno i punti come mostrato in figura. Il punto bianco è quello che attualmente è selezionato. Osservatelo nelle 3 viste.



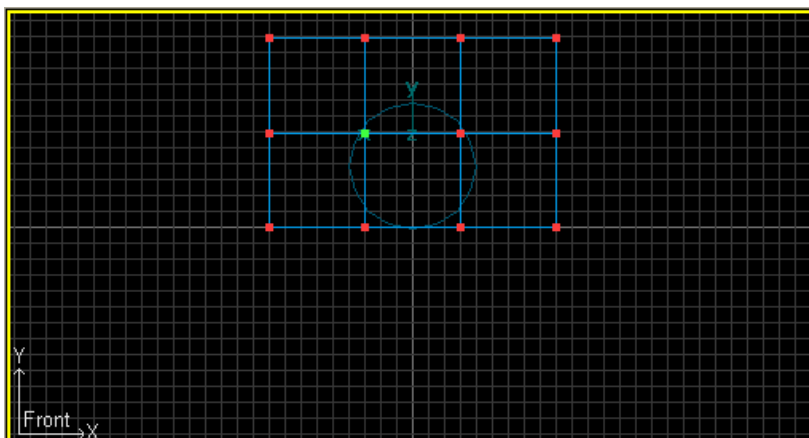
Ricordate che ! Per selezionare qualsiasi altro punto del poligono, potete usare le frecce di direzione sulla tastiera del PC, per spostarvi da un punto a un altro.



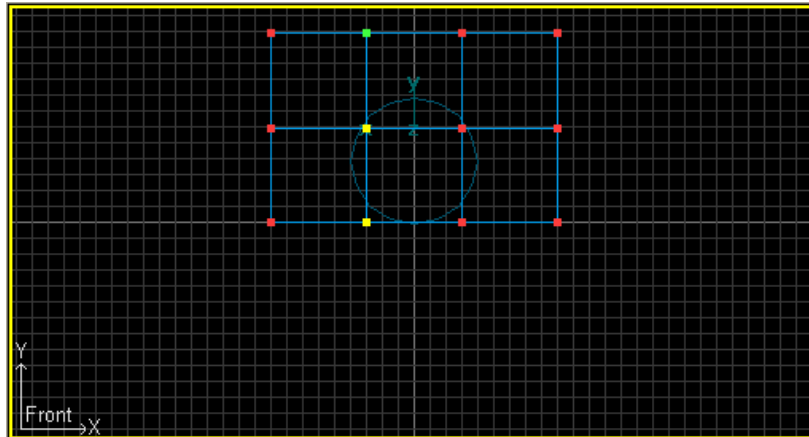
11. Nel nostro caso dato che dobbiamo spostare delle righe intere, diventa necessario la selezione di più punti contemporaneamente. Per farlo agite come segue.
Nella vista frontale, selezionate il primo punto in basso della riga centrale di sinistra, poi premete la **barra spaziatrice**, e vedrete che si colorerà in **verde**. Rimarrà cioè selezionato, infatti se vi spostate su altri punti, noterete che il primo rimarrà verde mentre quello su cui vi trovate sarà bianco.



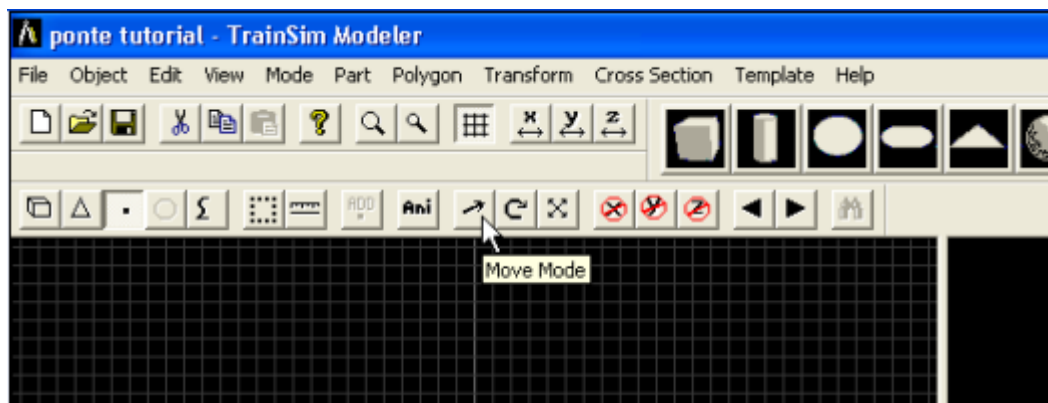
12. Premete nuovamente la barra spaziatrice. Anche quest'altro punto diventerà verde, e sarà dunque selezionato insieme a quello precedente.



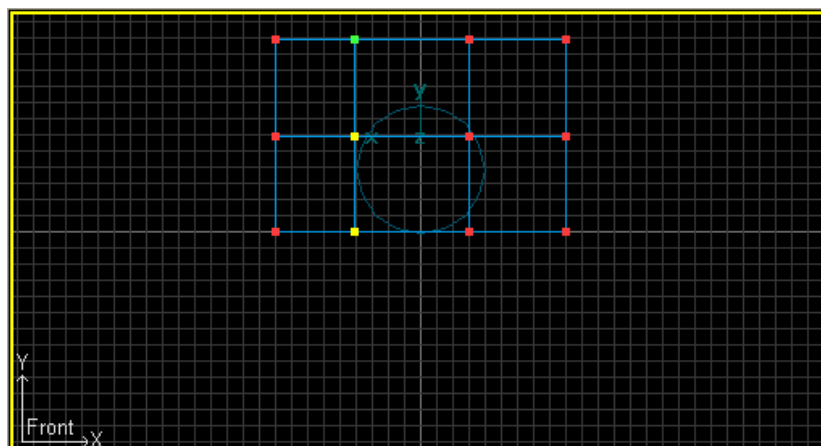
13. Continuate così fino a che saranno selezionati tutti i punti delle righe centrali sinistre, anteriore e posteriore del **Box**.



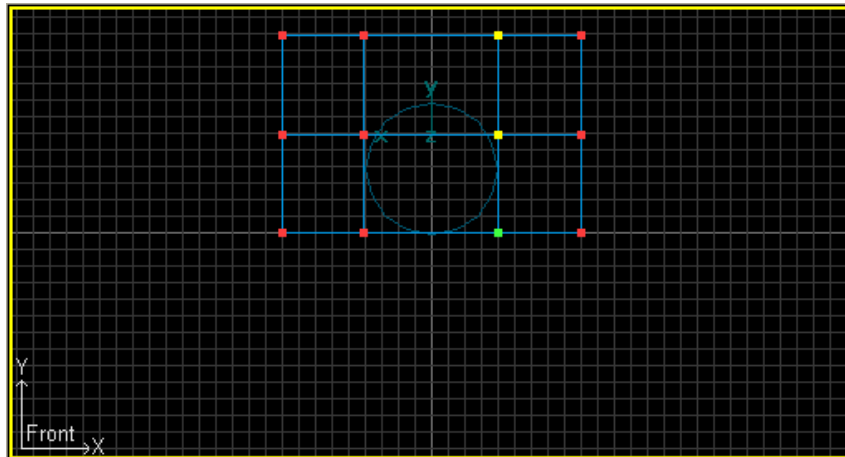
14. Fatto questo cliccate sul pulsante **Move**.



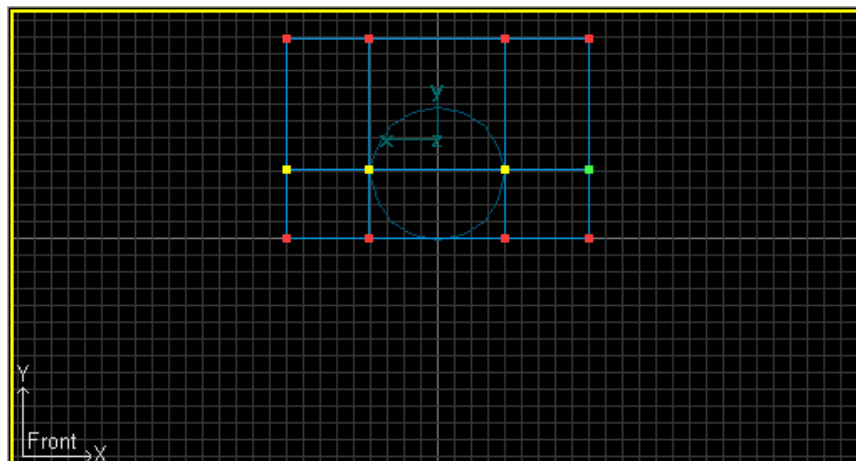
15. Adesso siete pronti per spostare le righe nella giusta posizione. Per farlo, tenete premuto il tasto **Shift** ed agendo sulle frecce direzionali spostate le righe (anteriore e posteriore che si muoveranno contemporaneamente), per allinearle con il fianco del cilindro come nella posizione in cui si trovano nell'immagine sotto.



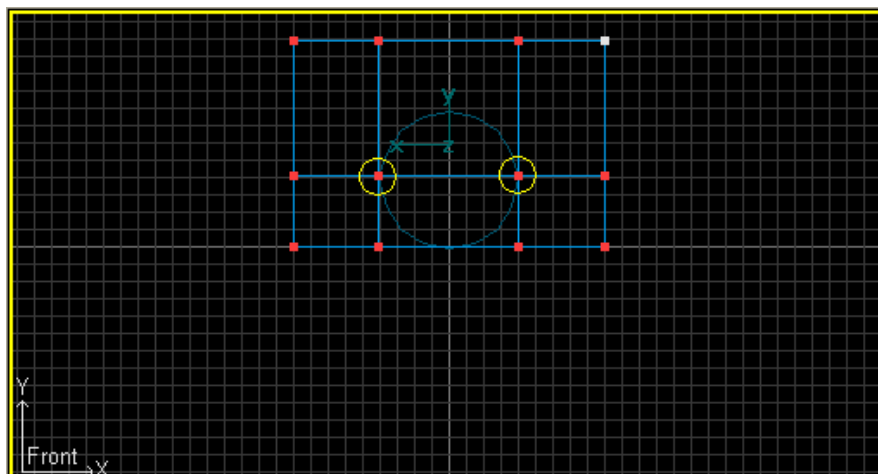
16. Deselezionate tutti i punti delle righe appena spostate e passate a selezionare quelli delle righe di destra, esattamente come avete fatto precedentemente. Poi spostatela nella posizione come in figura.



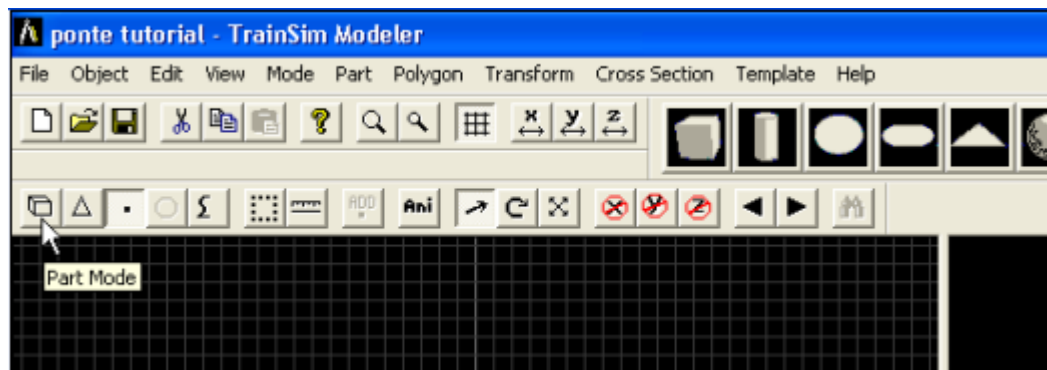
17. Selezionate adesso i punti delle righe mediane, anche qui l'anteriore e la posteriore, poi spostatele nella posizione come in figura.



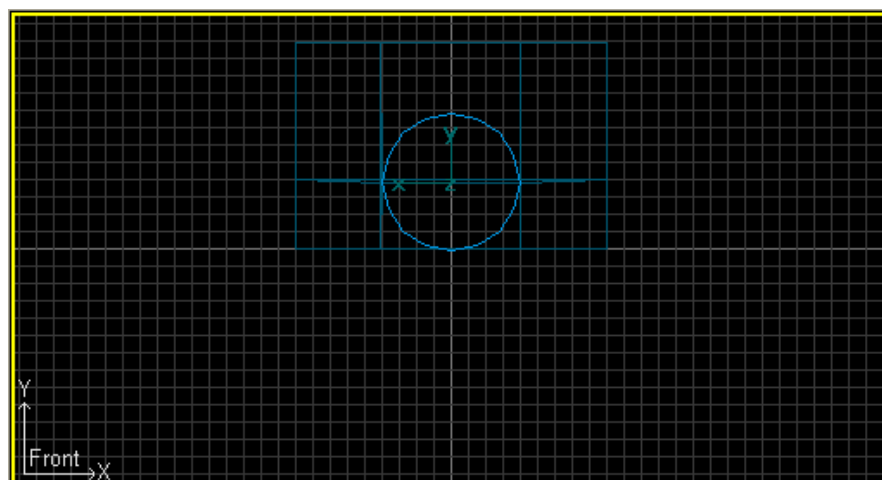
Attenzione! È importante che gli 8 punti (4 del Box e 4 del cilindro, cerchiati in giallo nell'immagine sotto), siano perfettamente allineati, nel punto dove le linee mediane del box tagliano a metà il cilindro. Chiameremo queste zone rispettivamente, **Focus destro** e **Focus sinistro**. Per ottenere questo dovete procedere come segue:



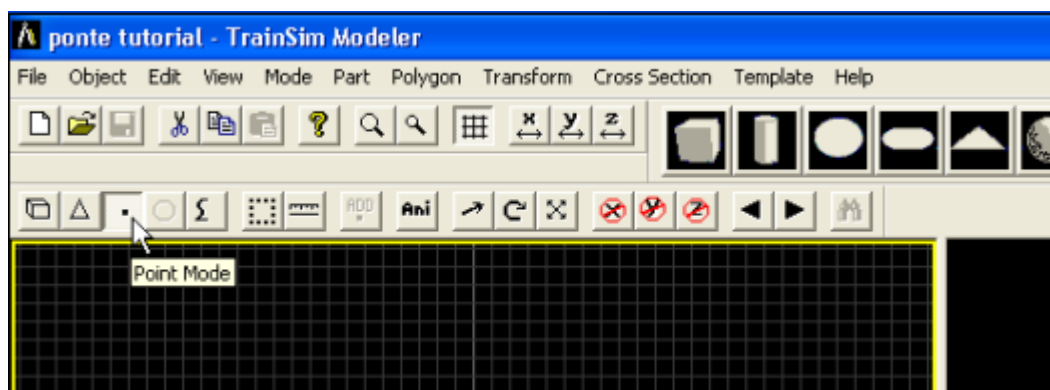
18. Passate a **Part Mode**.



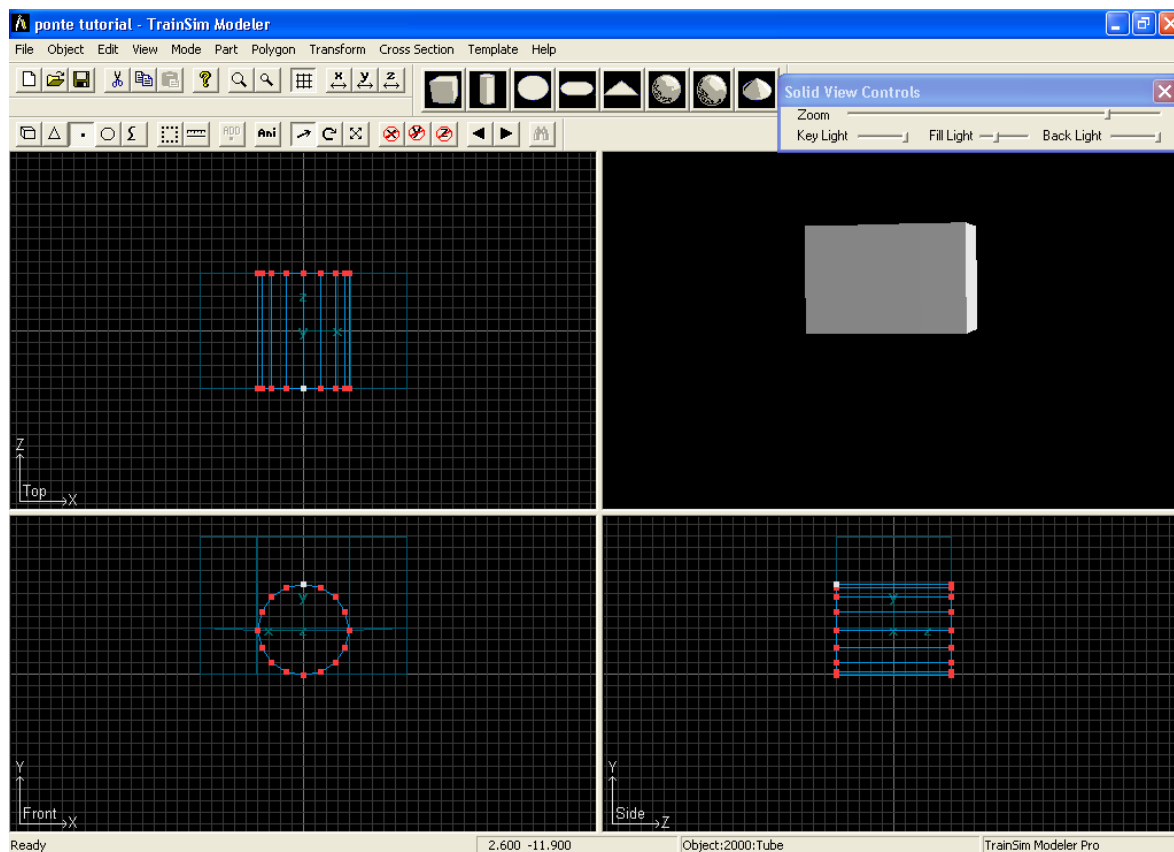
19. Selezionate il Cilindro.



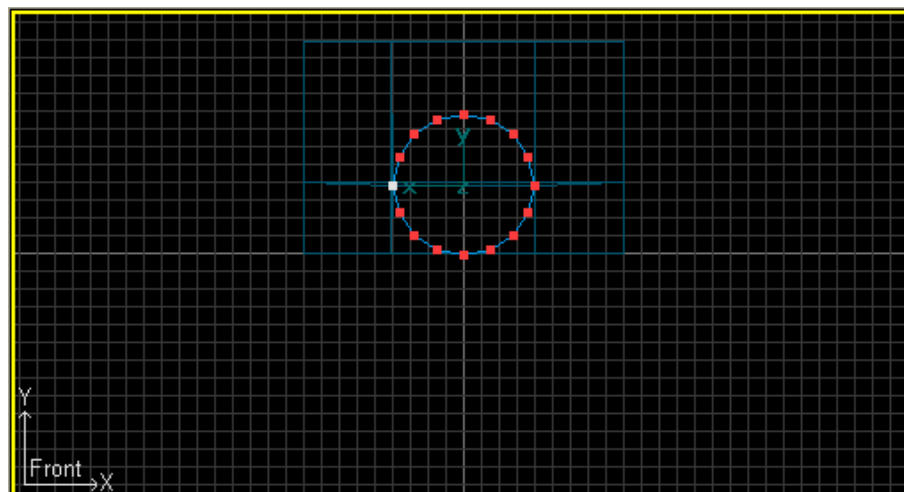
20. Poi tornate a **Point Mode**.



21. La situazione sarà ora questa.

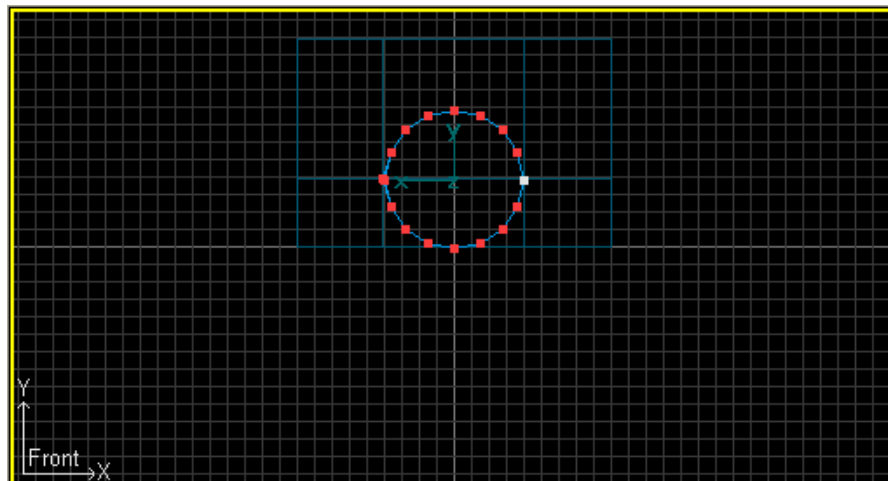


22. Selezionate il primo punto del cilindro che corrisponde al Focus sinistro.

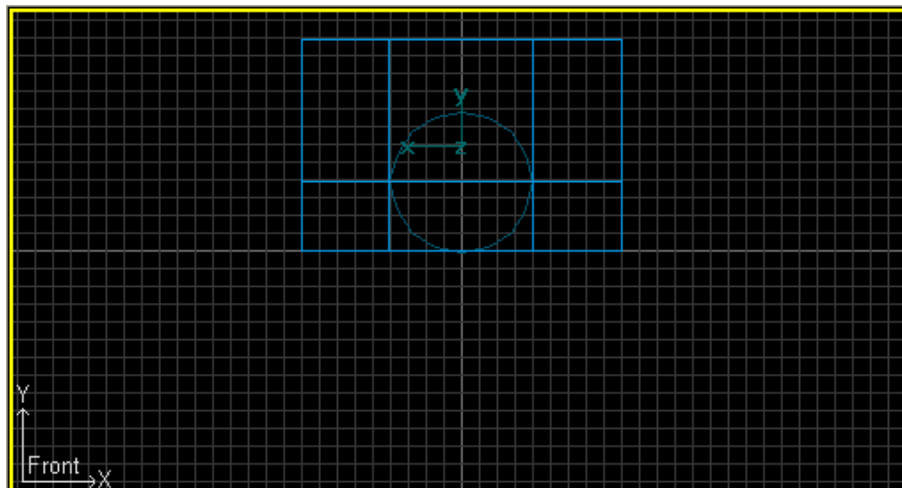


23. Poi cliccate sul tasto “V”. Noterete che se il punto non è bene allineato con gli altri punti Focus, si sposterà per centrarsi.

24. Proseguite selezionando Il punto Focus di destra, e poi cliccate su “V”.

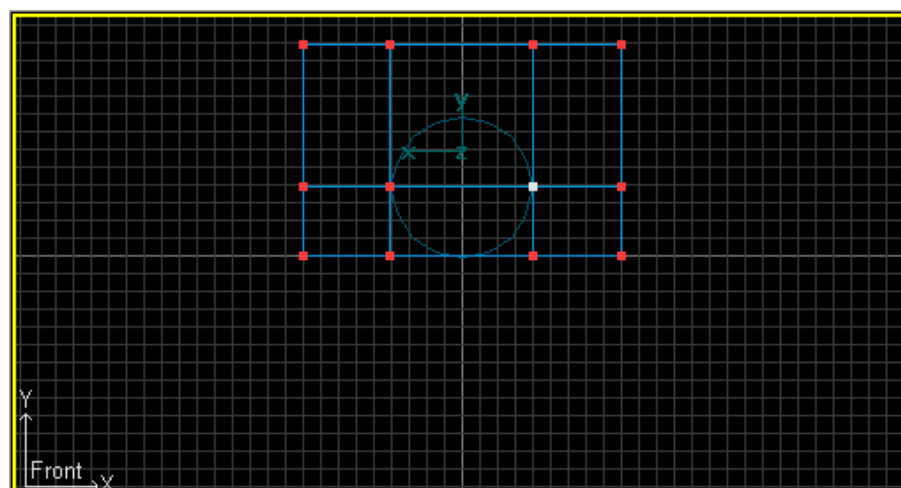


25. Quando avrete effettuato questa operazione per i 4 punti Focus del cilindro, passate a **Part Mode**, e selezionate il **Box**.



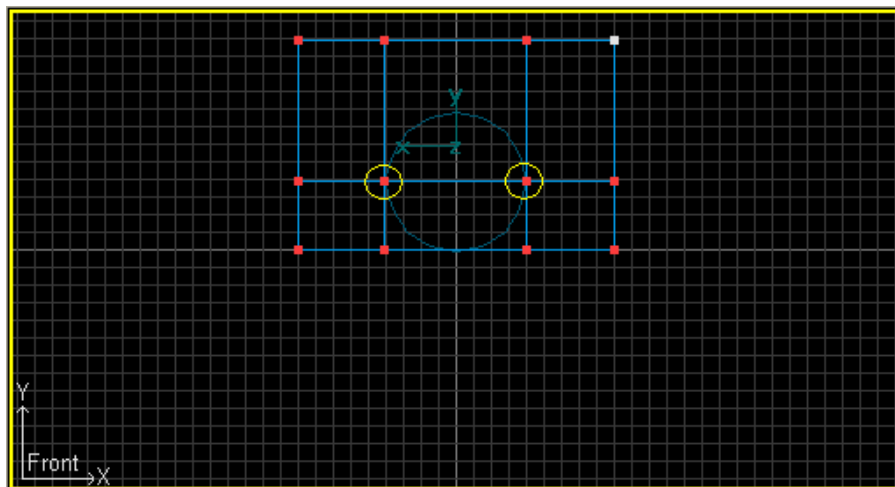
26. Poi ritornate a **Point Mode**.

27. Selezionate il punto Focus di destra nel Box, e premete il tasto “V”.

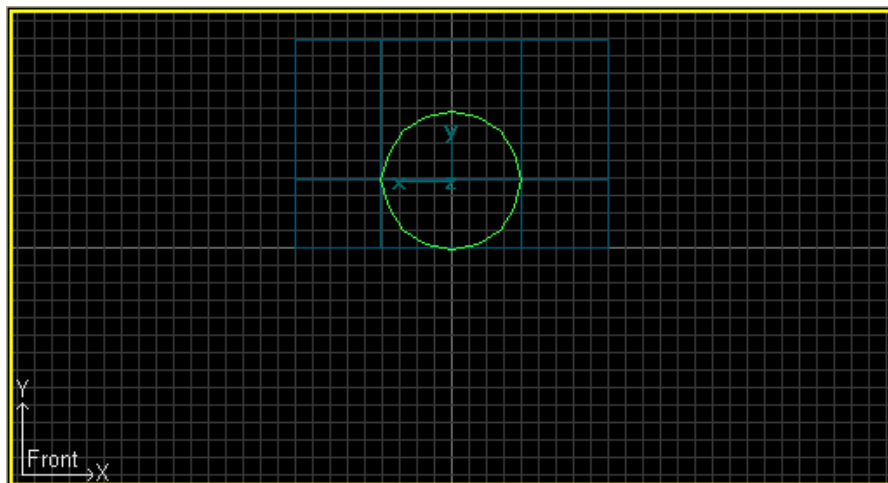


28. Completate ripetendo questa operazione per i 4 Focus del Box.

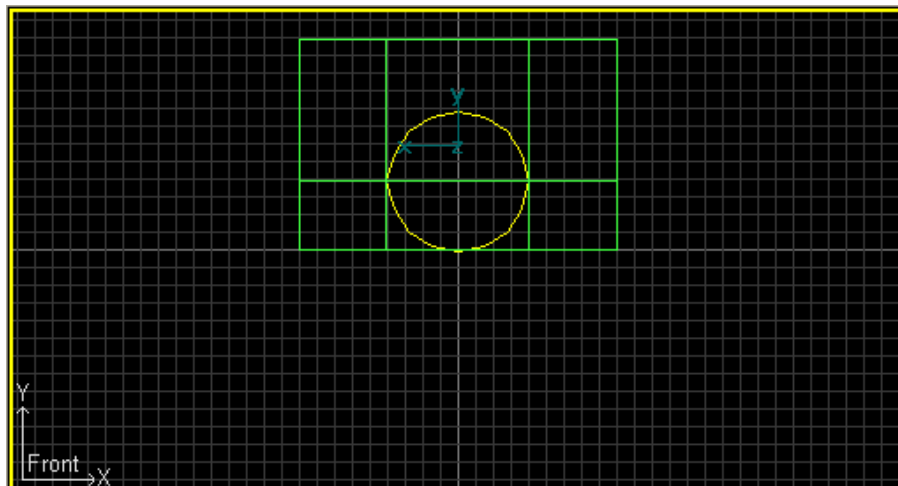
Bene! Avendo eseguito e completato questa operazione, gli 8 punti Focus del Box e del Cilindro, risultano adesso perfettamente allineati.



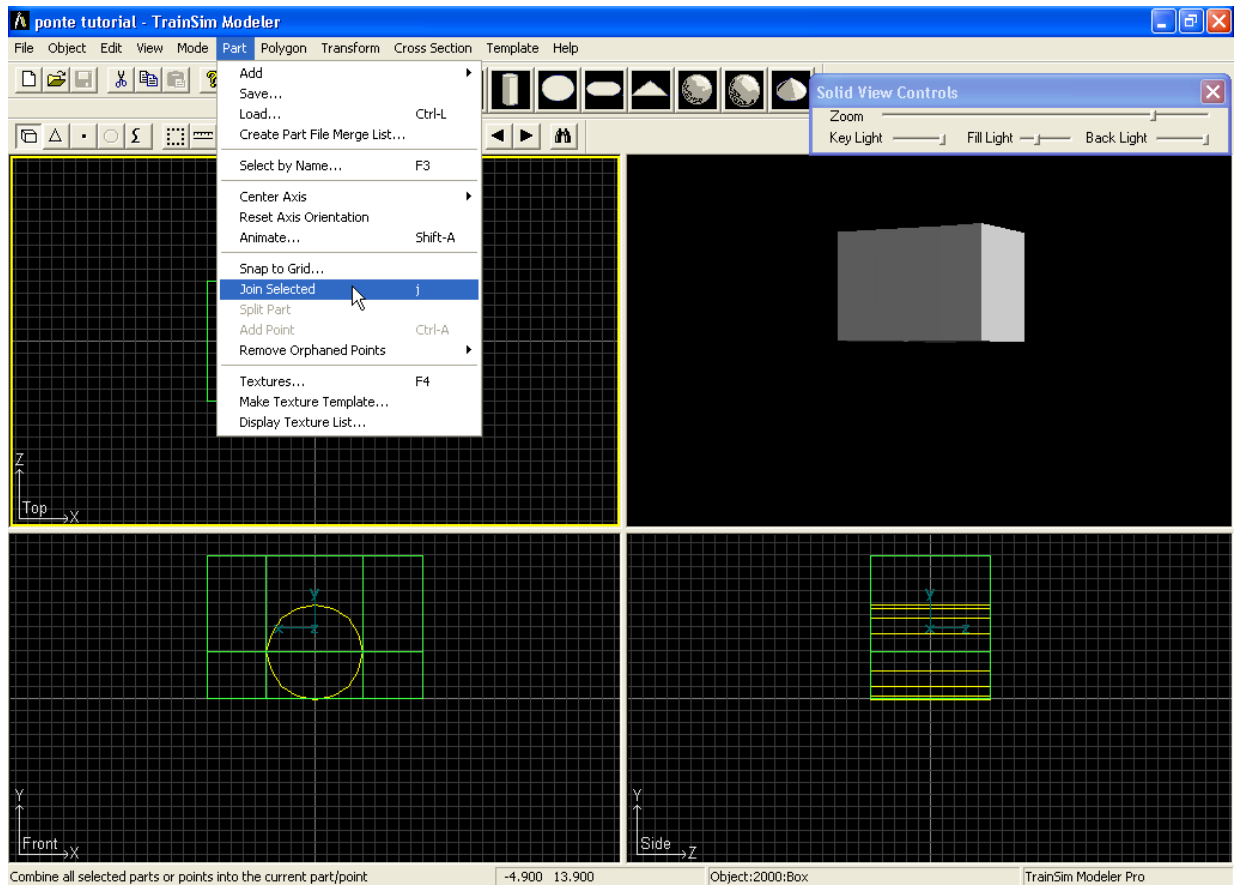
29. Passate a **Part Mode**. Selezionate il Cilindro e premete la **barra spaziatrice**.



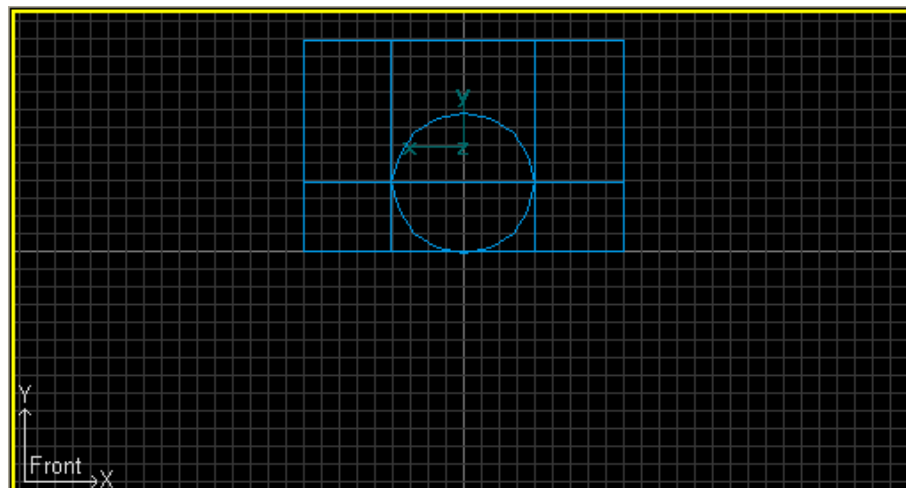
30. Spostandovi con le frecce direzionali, selezionate il **Box** poi cliccate sulla **barra spaziatrice**.



31. Così facendo i due poligoni risultano selezionati contemporaneamente. Andate sul Menù **Part** e cliccate su **Join Selected**.



32. Adesso i due poligoni si sono congiunti e formano un solo poligono.

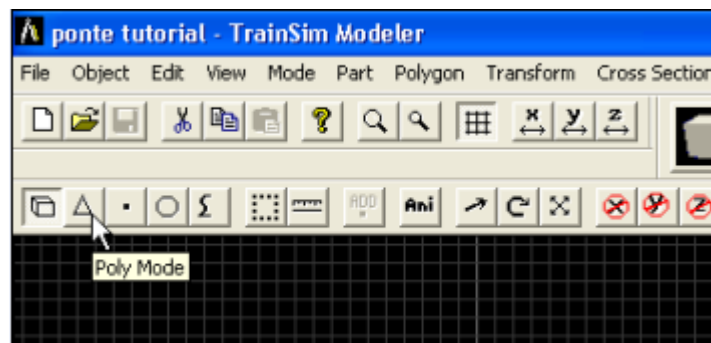




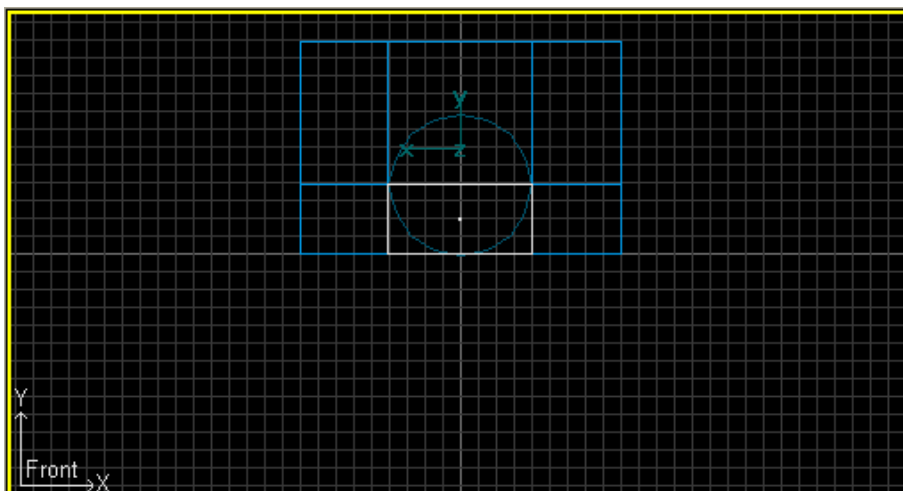
Procedura 3

Eliminazione delle parti non necessarie dal poligono

33. Passate a **Poly Mode**.

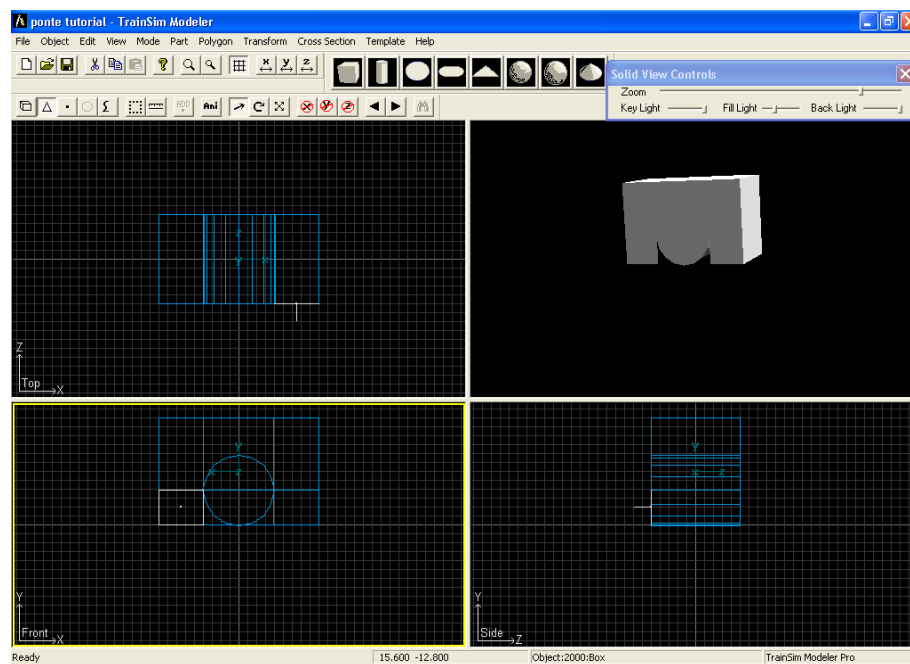


34. Bene! Ora è il momento in cui dobbiamo eliminare dal poligono, tutte le parti non necessarie. Per farlo procedete nel modo seguente: Selezionate la parte da eliminare utilizzando le frecce direzionali.



35. Poi cliccate sul tasto **Canc**.

Osservate nel riquadro in alto a destra (fig. sotto), come la parte risulta mancante, perchè è stata eliminata.



36. Continuate a selezionare ed eliminare tutte le parti che non servono al ponte. Quando avrete ultimato l'eliminazione delle parti non necessarie del Box, esso si presenterà più o meno così. (Varie viste).

D'avanti



sopra

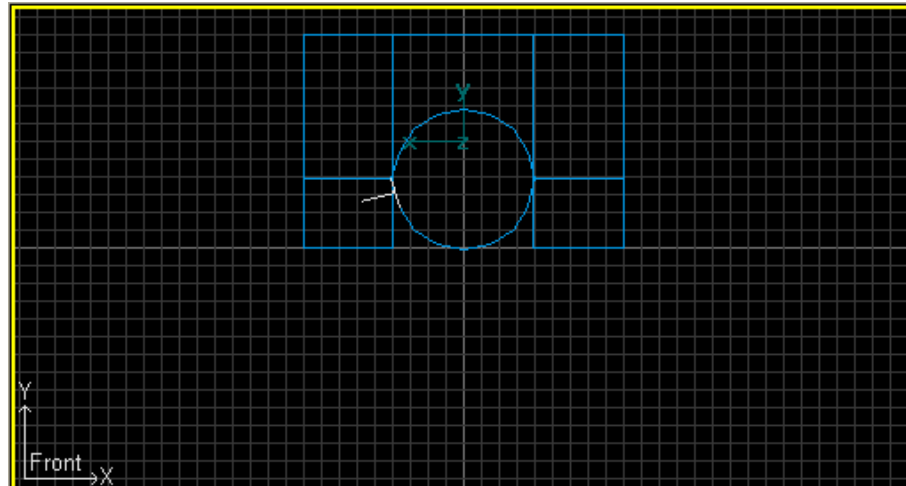


sotto

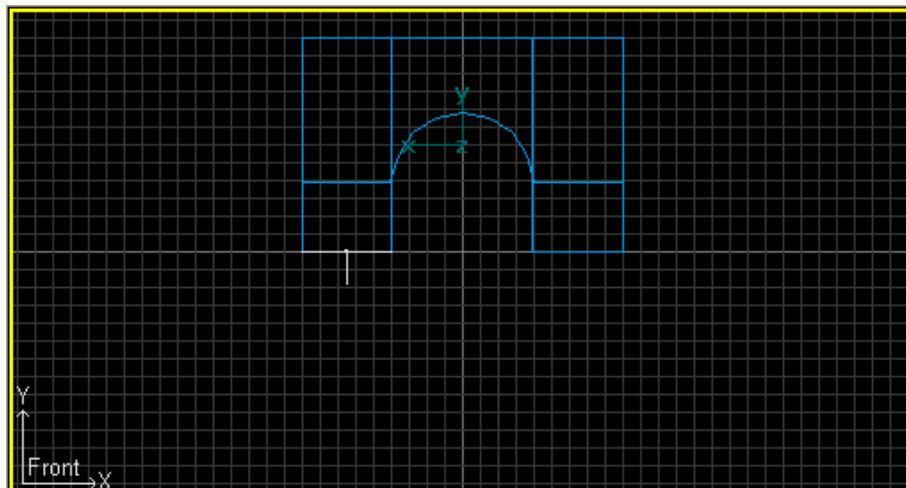


dietro

37. Okay! Procedete ora con l'eliminazione delle parti non necessarie del Cilindro. Selezionatele una alla volta e via via cliccate su **Canc.**



38. Per arrivare a questa condizione.

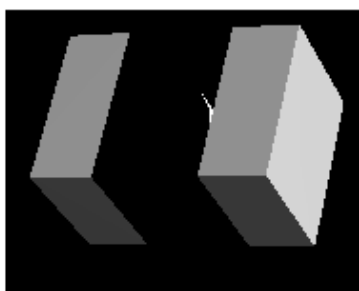


39. Notate come si presenta il poligono dopo che sono state eliminate tutte le parti non necessarie sia del Box che del Cilindro, che come sappiamo ora costituiscono un unico poligono.

D'avanti e sopra



Laterale destro

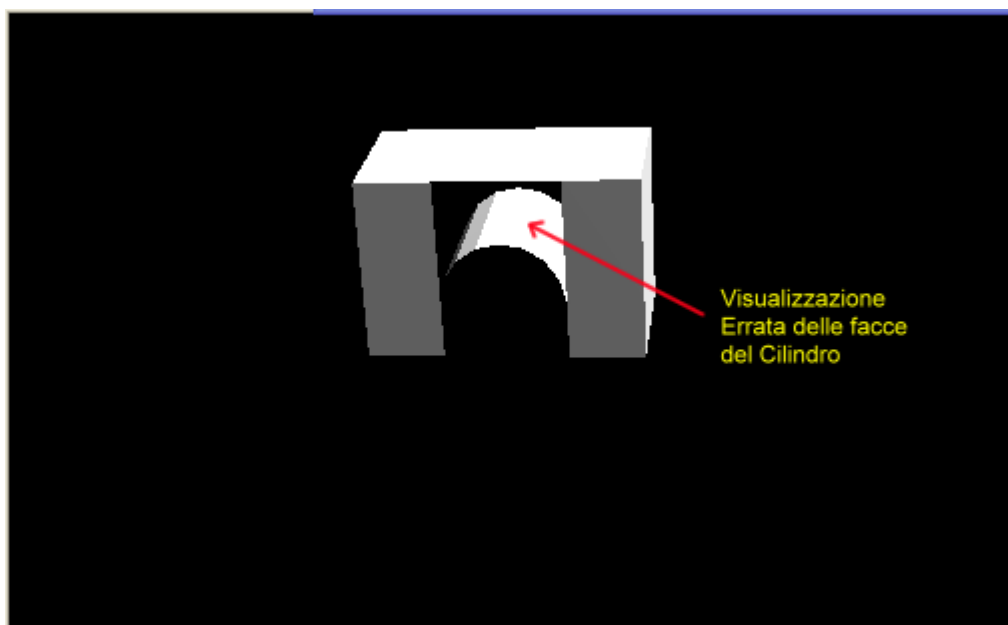


Sotto



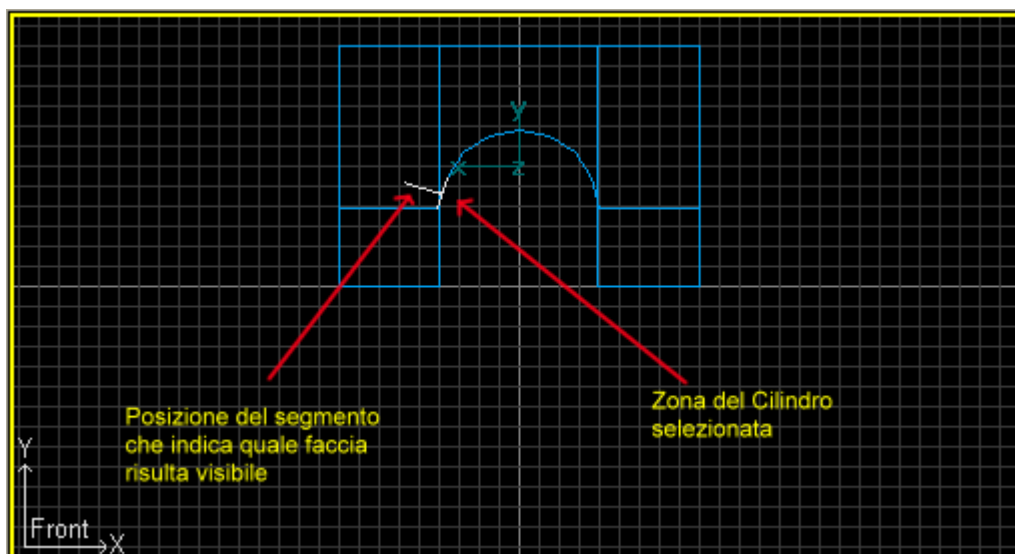
Dietro

40. Osservando attentamente l'immagine sotto, noterete che l'arco del ponte ha una visualizzazione errata delle facce di cui è composto, in quanto lascia vedere le facce superiori dell'arco. Mentre a noi necessita che si vedano quelle inferiori. Bisognerà dunque correggere questa condizione.

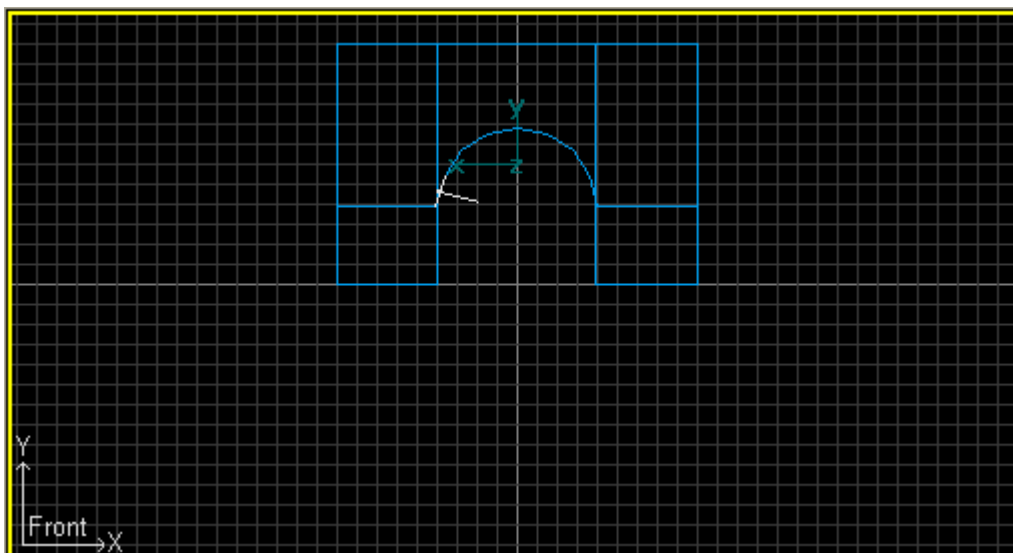


41. Per fare in modo che siano le facce inferiori a vedersi, procedete nel modo seguente.

In modalità **Poly Mode**, Selezionate il primo lato da invertire del cilindro. Notate la posizione del piccolo segmento bianco che si trova sulla sommità della faccia selezionata. Questo indica quale faccia è in questo momento visibile.

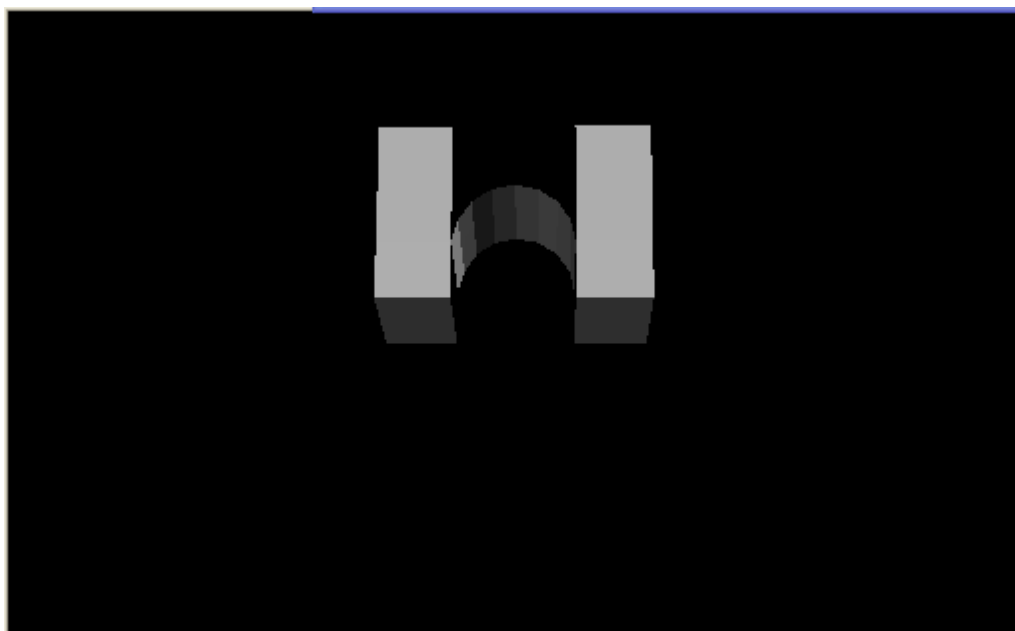


42. Per invertire tale visualizzazione una volta selezionata la zona del Cilindro interessata, non dovete fare altro che cliccare sul tasto “F”, e noterete che il segmento passa dalla parte opposta alla posizione precedente, indicando così che la faccia visibile adesso è quella che serve a noi.





43. Col medesimo procedimento, continuate ad invertire la visualizzazione di tutte le facce del Cilindro, fino ad ottenere quanto in figura.



Come potete notare dalla figura sopra, adesso il nostro arco ha una visualizzazione corretta Di tutte le facce che lo compongono.

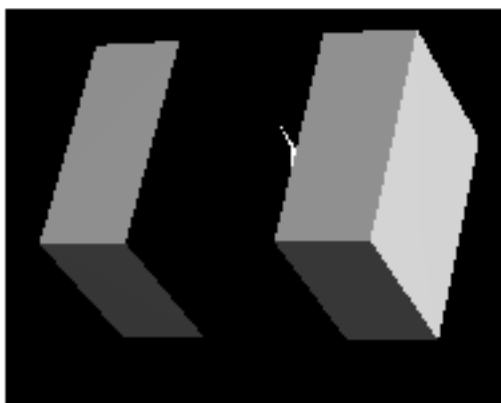


Procedura 4

Ricostruire le parti mancanti del poligono

Durante l'eliminazione delle zone non necessarie del poligono, che sono state asportate appunto per cercare di ottenere una forma che si avvicini il più possibile al ponte da realizzare, avrete sicuramente notato che sono sparite altre aree che invece sono necessarie. Dobbiamo quindi ricostruirle. Seguitemi e lo faremo.

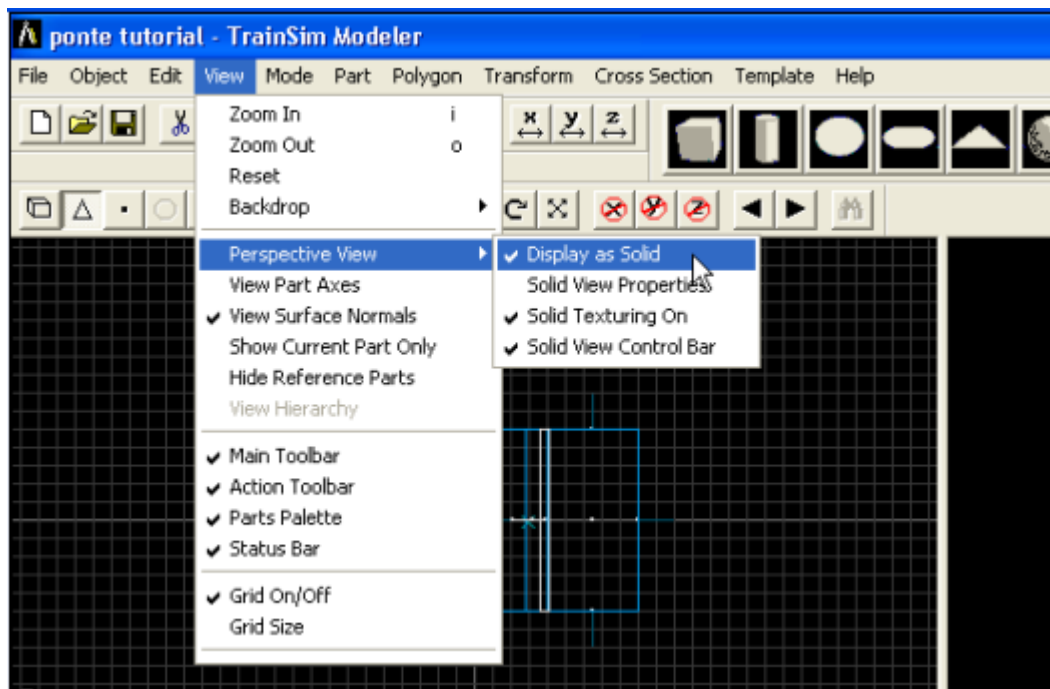
1. Per prima cosa dovete individuare quali sono le aree mancanti del poligono che risultano invece necessarie, , osservando attentamente la vista in 3D.



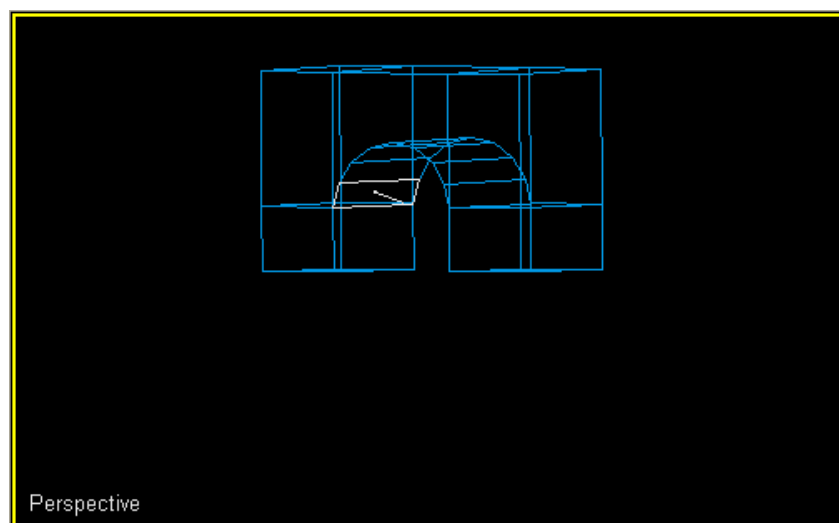
Notate che tutte le zone nere del poligono corrispondono alle parti mancanti, e andranno ricostruite secondo ciò che dobbiamo ottenere o realizzare, nel nostro caso il ponte.

Bene! Una volta individuate le aree mancanti da ricostruire, andiamo a vedere come fare.

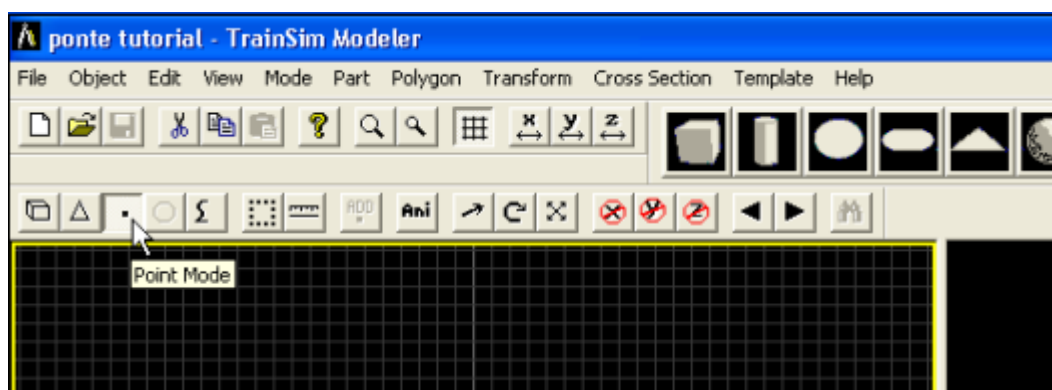
2. Dal menù **View** cliccate su: **Perspective View** indi su **Display as Solid**.

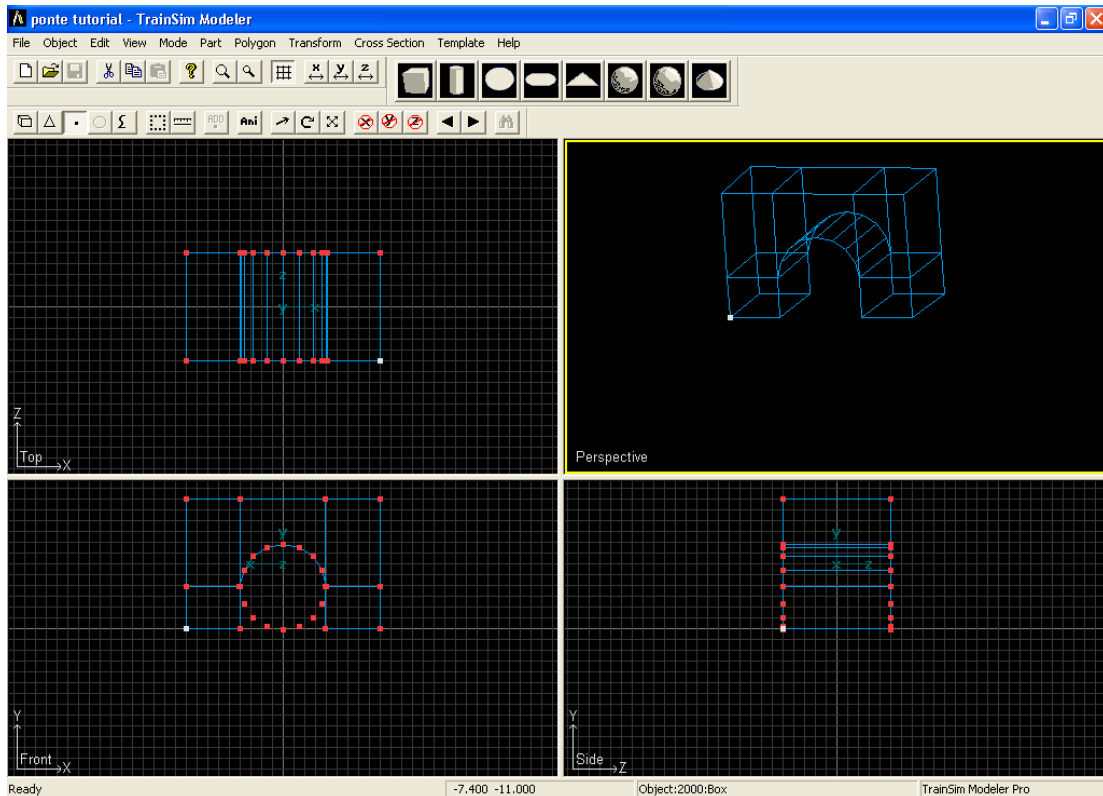


3. Nel riquadro superiore destro di Train Sim Modeler avrete questo tipo di visualizzazione.

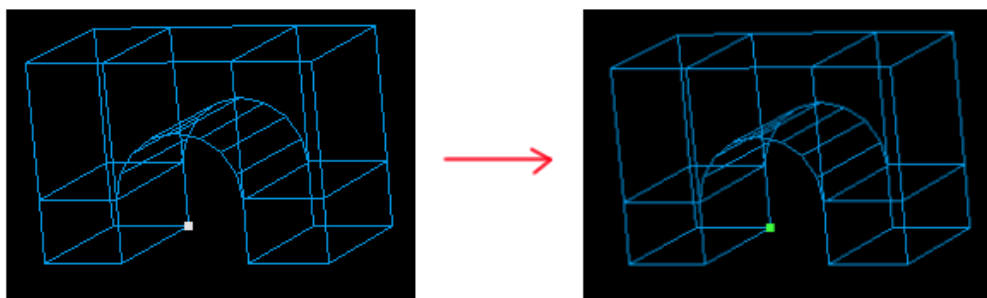


4. Passate ora a **Point Mode**.

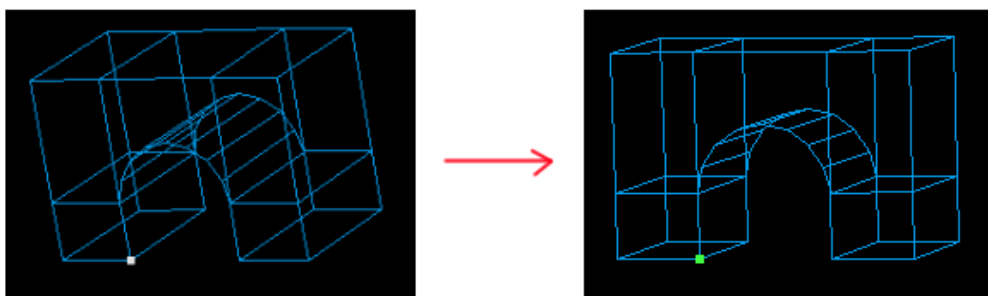




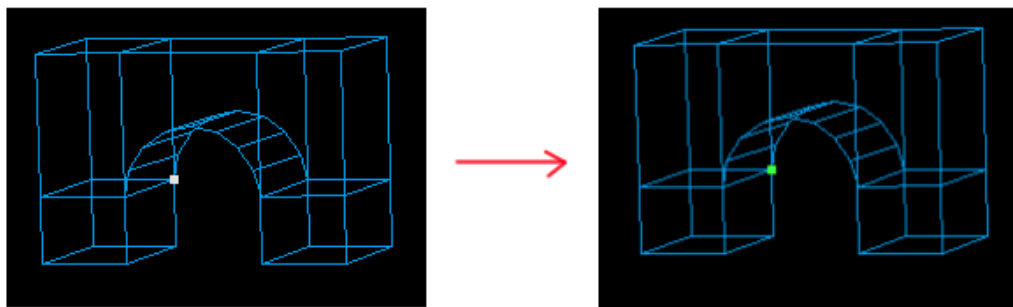
5. Per poter riempire le aree del poligono mancanti che si sono create per ottenere l'arco, bisogna farlo creando via via delle aree triangolari. Affinché tutto sia più chiaro, seguite il procedimento di seguito spiegato.
6. Selezionate il primo punto dell'ipotetico triangolo, e cliccate sulla barra spaziatrice. Diventerà verde.



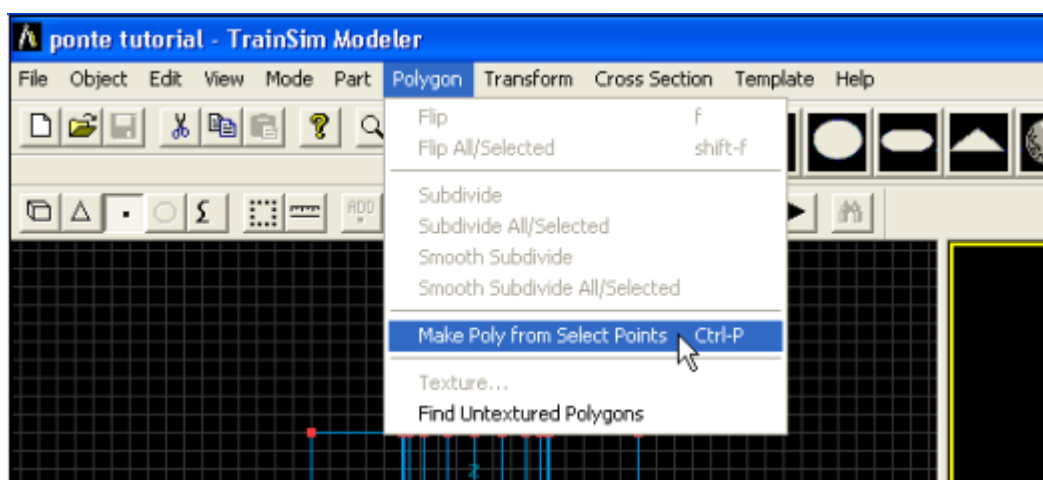
7. Selezionate il secondo punto, e click sulla barra spaziatrice.



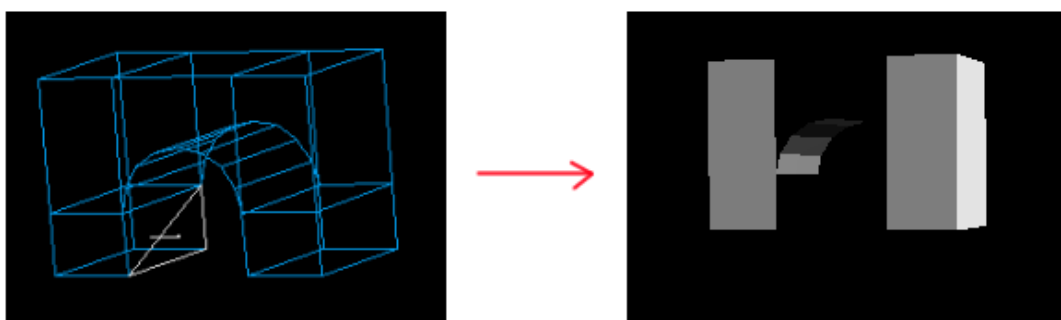
8. Selezionate il terzo punto, e click sulla barra spaziatrice.



9. Bene! Adesso andate nel menù **Polygon** e cliccate su **Make poly from Select Points**.



10. Cos'è successo ? Il triangolo che avete formato selezionando i punti precedentemente, si è riempito. Osservatelo nelle due figure.

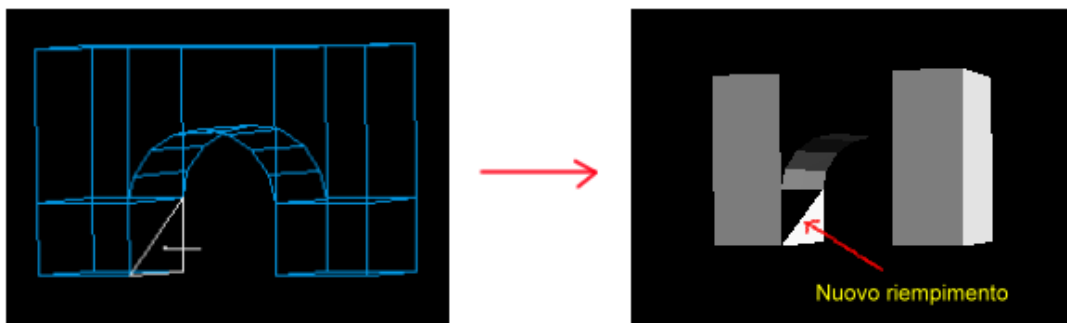


Porco giuda! Ma come mai non si vede il nuovo riempimento ?

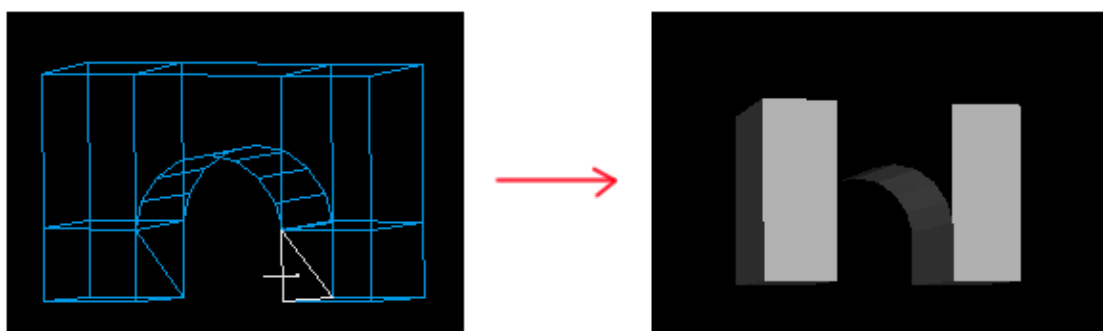
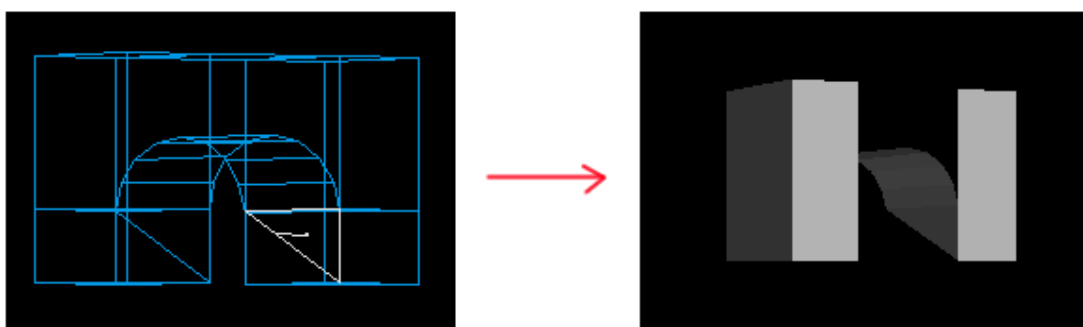
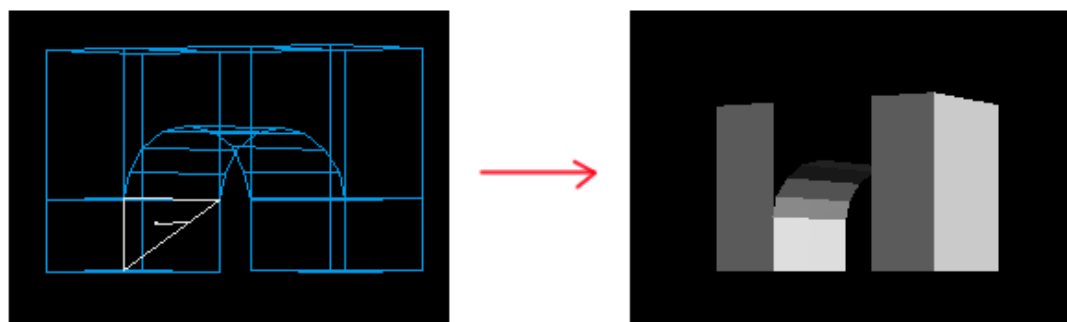
.....avete capito perché ?

Vi ricordate il segmentino che indica quale faccia risulta visibile ? Bene !

11. Cliccate sul tasto “F” e uscirà il sole..... !

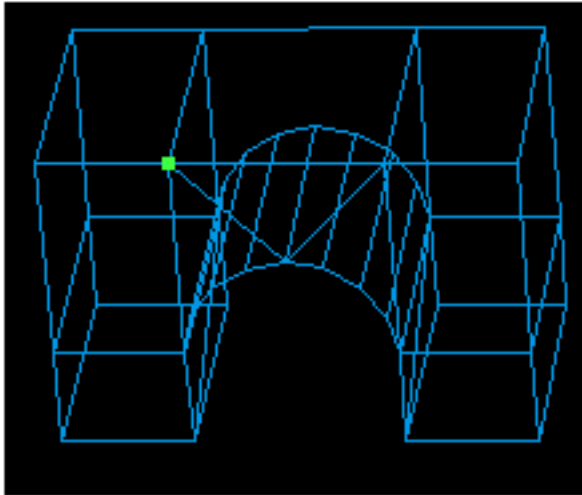


12. Adesso che avete capito come funziona, completate il lavoro creando di volta in volta dei triangoli e riempiendoli, come mostrato precedentemente. Seguite la sequenza delle figure che seguono come guida.

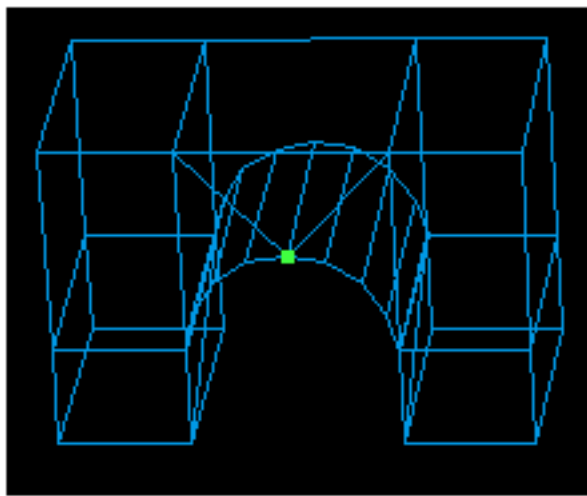
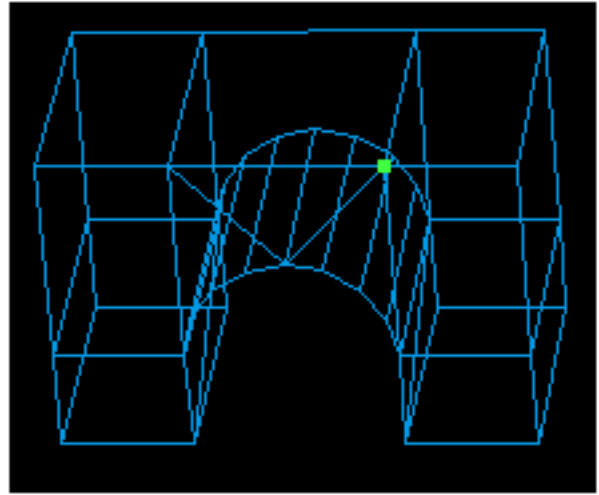


13. Ponete attenzione adesso nel realizzare il riempimento della parte superiore del poligono, rispettivamente anteriore e posteriore.
14. Cominciamo con quella anteriore. Come spiegato precedentemente, dovete sempre procedere creando le aree da riempire, a triangolo. Seguite le immagini per comprendere. Formate il triangolo selezionando ad uno ad uno i punti.

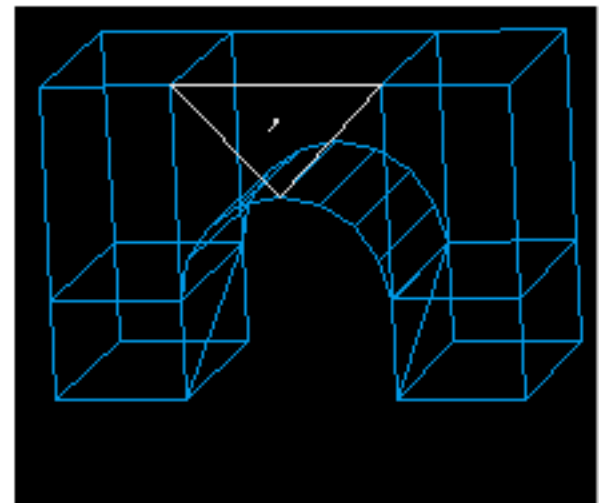
1



2

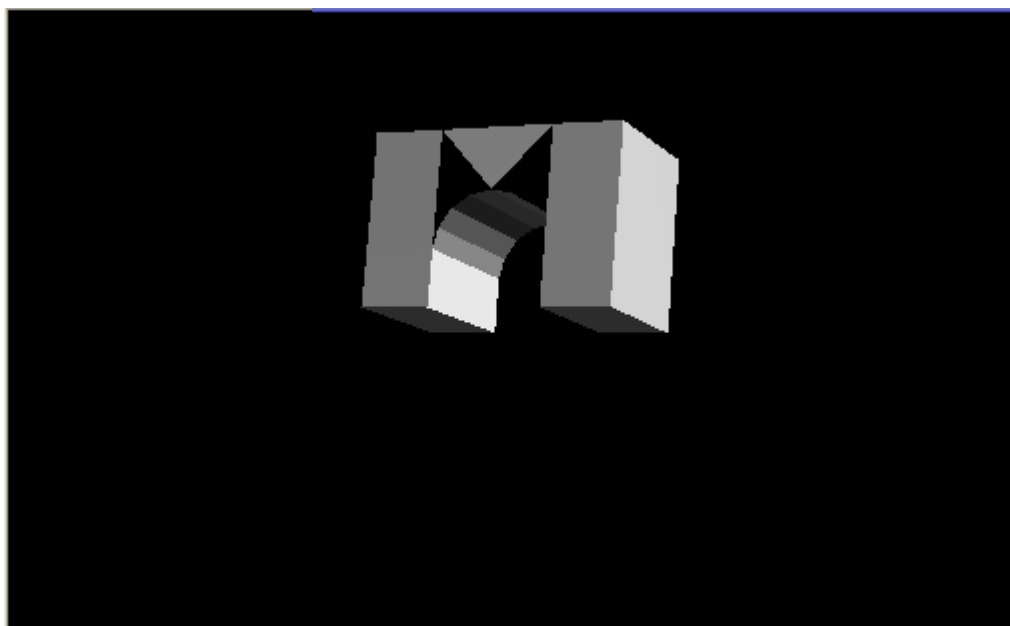


3



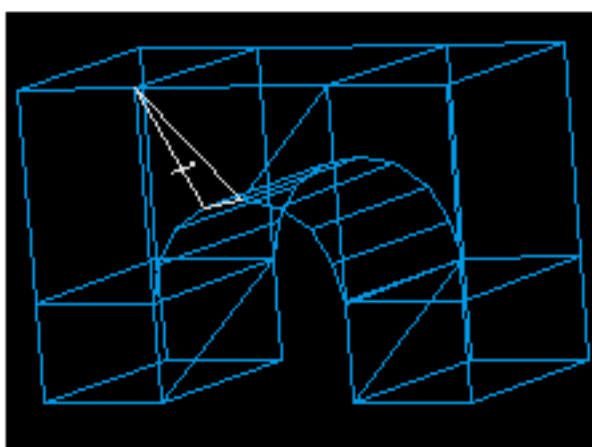
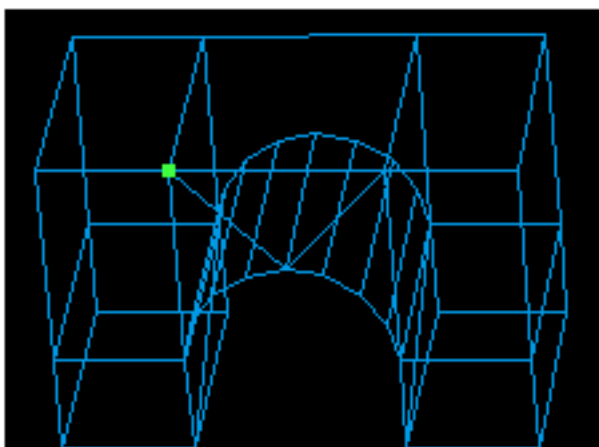
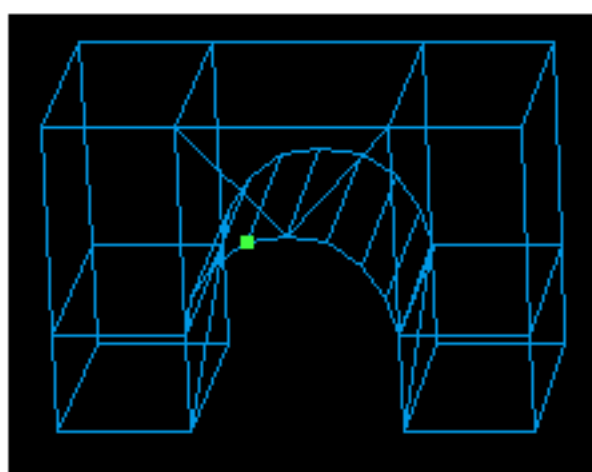
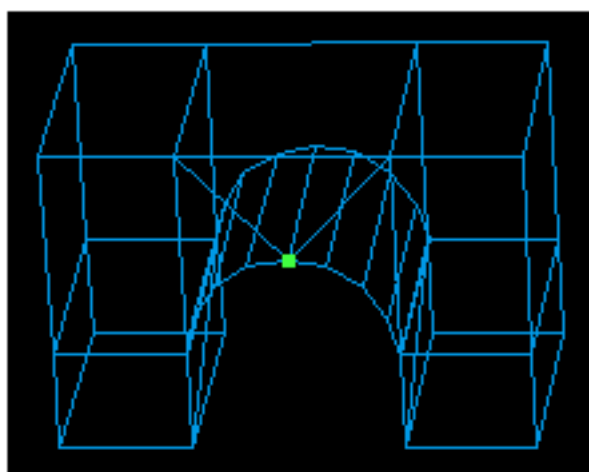
4

15. Poi dal Menù **Polygon** cliccate su **Make poly from Select Points**.

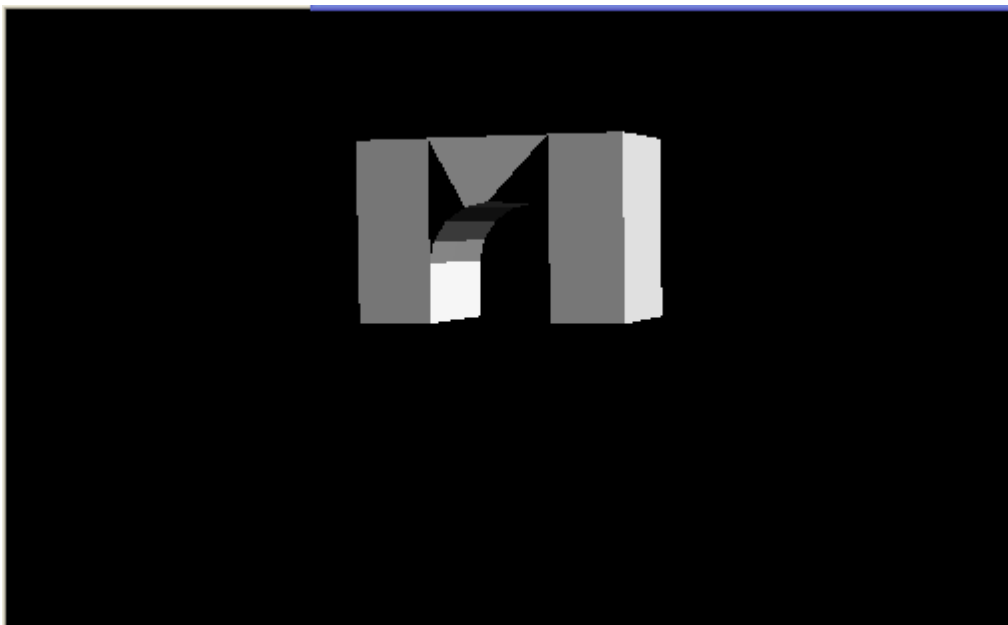


Ecco fatto! Facile no ?

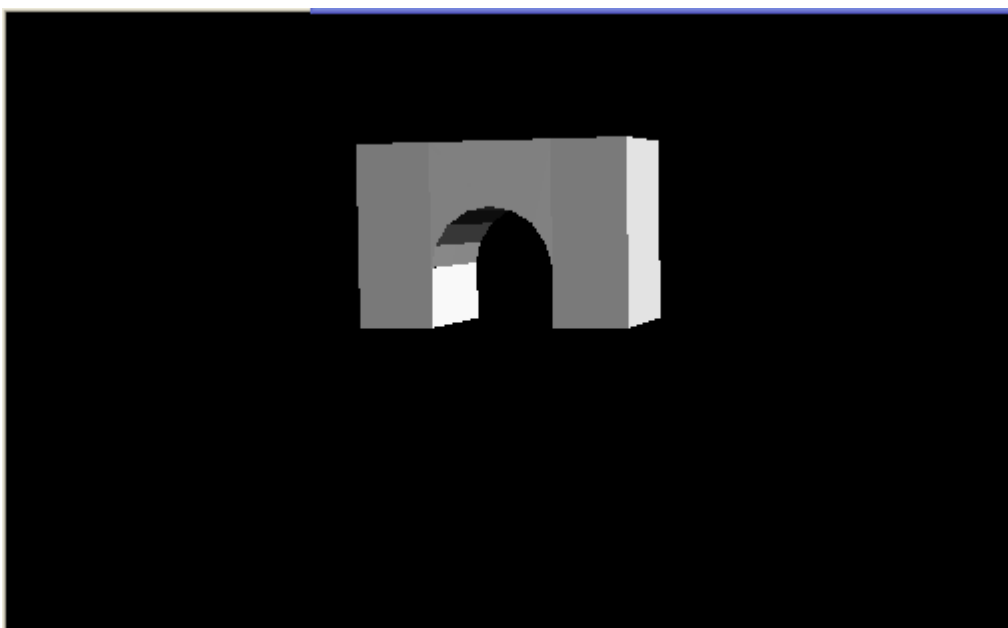
16. Okay ! Proseguite e completate la parte anteriore.



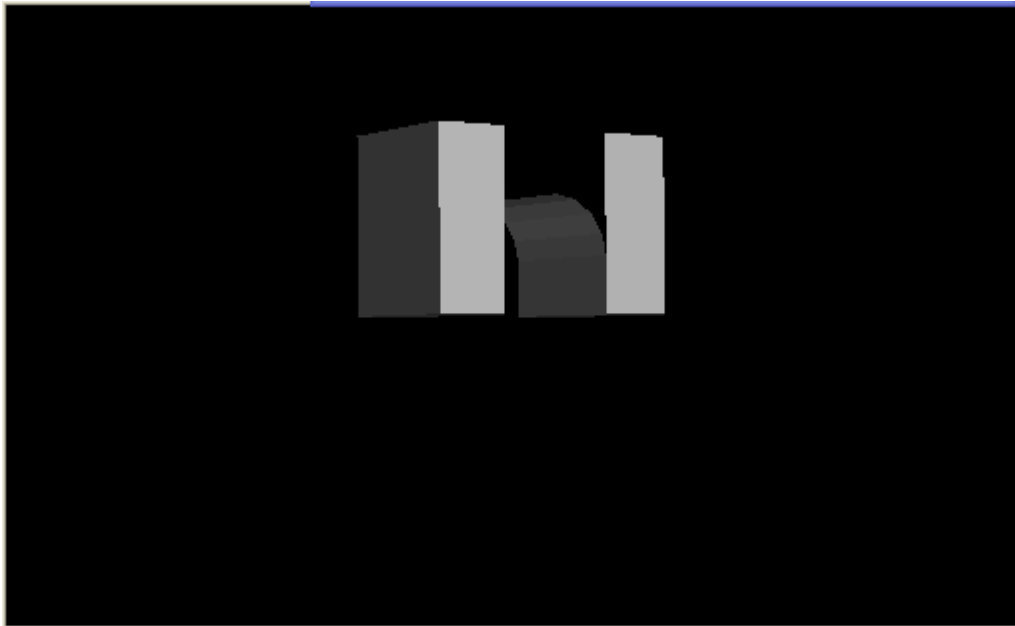
17. Et Voilà ! Anche questo pezzo è fatto. Proseguite così.



18. Ecco completata la prima facciata del ponte, quella anteriore.



19. Girate il ponte e noterete che resta da rifinire la parte posteriore.

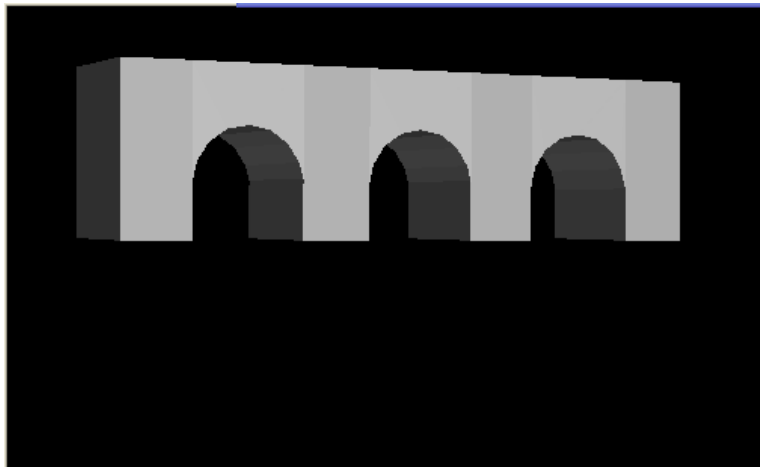


Procedete alla stessa maniera e completate il ponte.

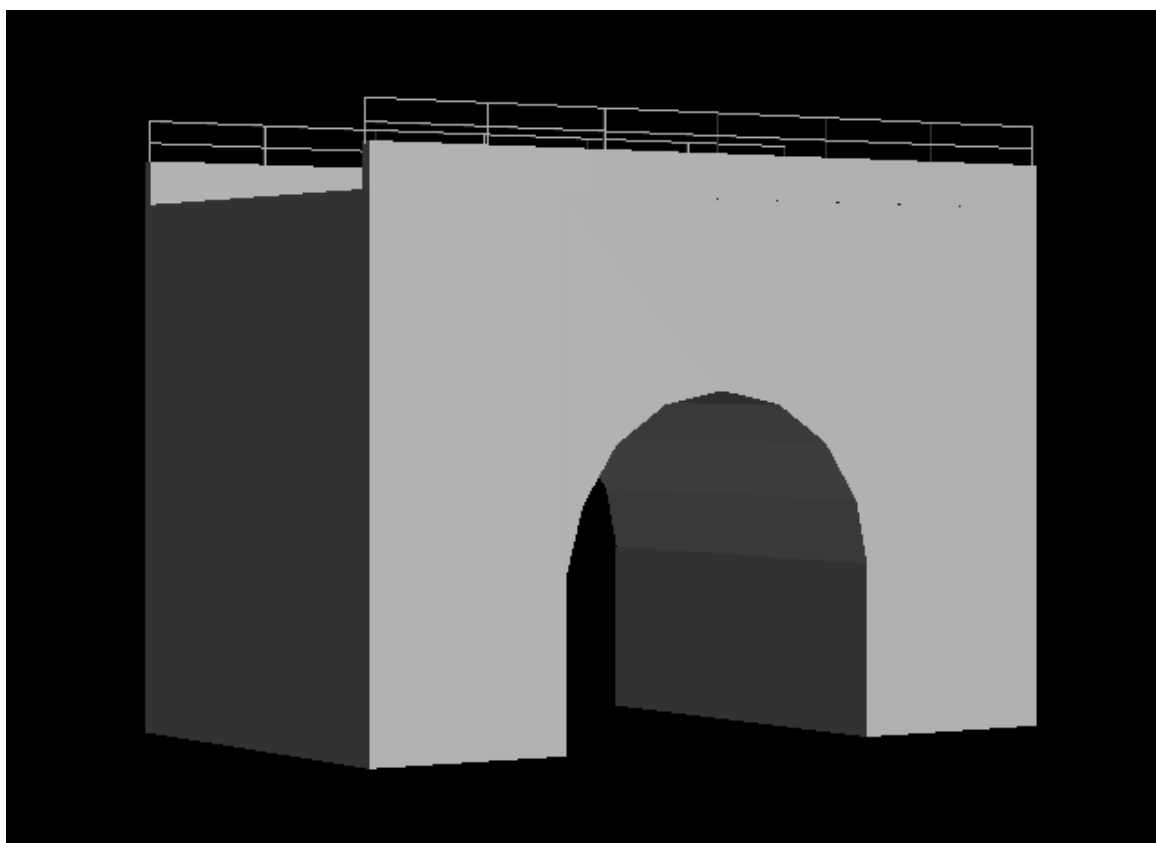
20. Ecco il ponte terminato. (vista Anteriore e posteriore).



21. Nel caso in cui il ponte che volete realizzare deve avere più archi, non vi resta che copiare l'oggetto tante volte quanti sono gli archi di cui è composto e legarli tra l'oro con la funzione che già conoscete.



22. Potete completare il ponte aggiungendoci un muretto ed una ringhiera ecc. (Questione di gusto personale) Sicuramente non mancheranno idee alla vostra fantasia.





Texturing

Texturing

23. Affinché il ponte assomigli quanto più possibile a quello reale, dovete procurarvi delle foto vere. Manipolarle e poi applicarle nel modo opportuno. Per cercare di ottenere qualcosa di simile.



Cosa ne dite ? Può andare ?Avete detto sì ?

Grazie per la vostra gentilezza ! Comunque io resto sempre convinto che una volta capito il meccanismo, voi farete sicuramente meglio.

Gradirei che mi mandaste un'e-mail per dirmi cosa ne pensate di questo e di altri miei tutorial. Concludo questo tutorial. Sperando di essere stato chiaro e comprensibile nelle mie spiegazioni. Spero altresì come detto precedentemente, che tutto ciò vi sia stato utile. Se avete dei suggerimenti o perché no anche critiche, non esitate a contattarmi all'indirizzo e-mail a fondo pagina. Grazie della vostra considerazione e al prossimo Tutorial Ciao.

Aurelio Corbino

Aln668 Multimedia



Tutorials by Aurelio Corbino

Contatti:

E-mail: info@liosoftmusic.it

Sito. www.liosoftmusic.it