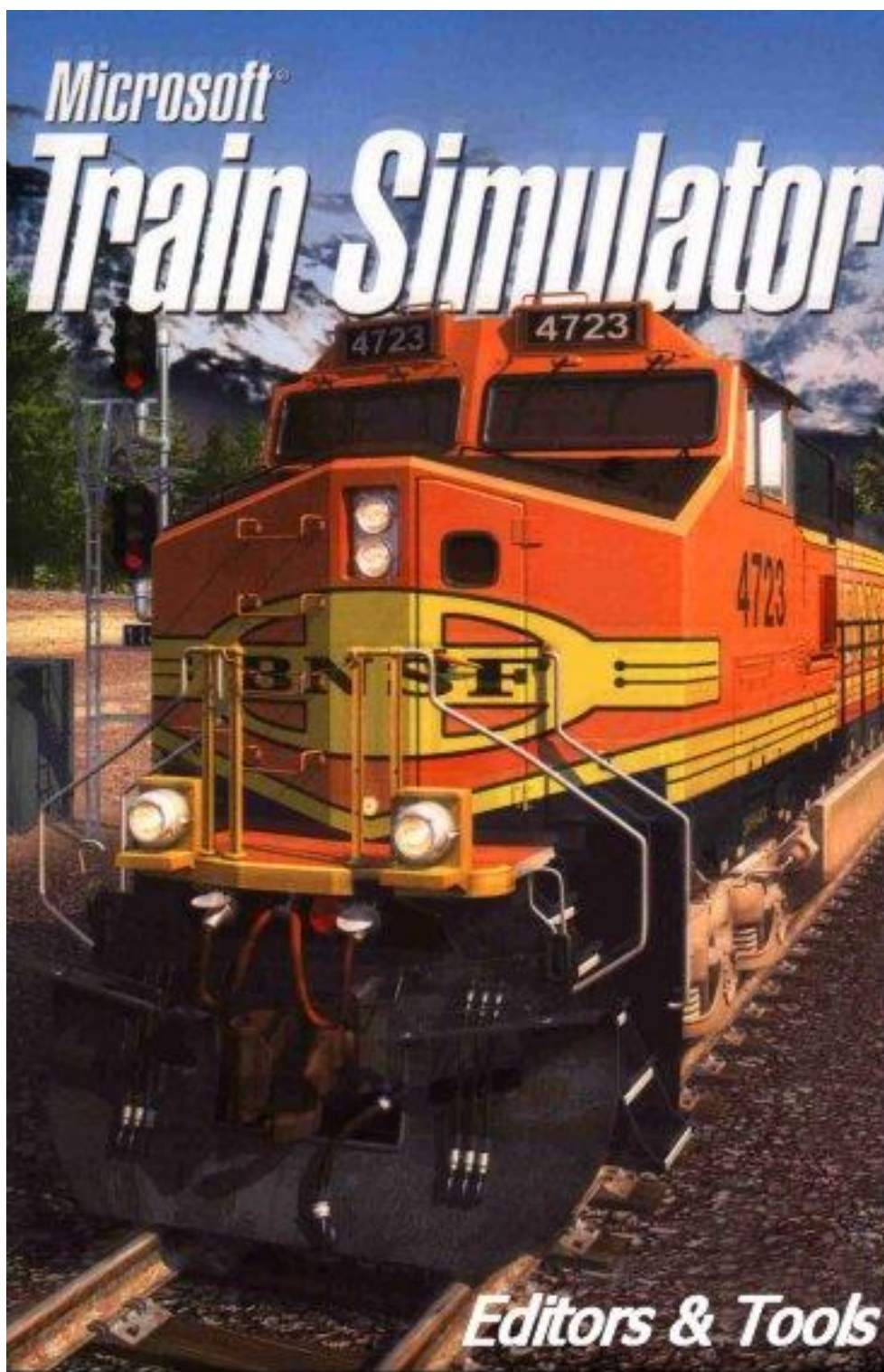


Manuale in italiano del Route Geometry Extractor



Nota: essendo il programma originale in inglese si è preferito non tradurre tutti i termini che si possono incontrare durante l'utilizzo del software per non generare confusione e smarrimento nell'individuazione dei vari campi (per esempio: File, Select route, ecc.) e sono stati evidenziati in neretto. Per eventuali segnalazioni d'errori ed info scrivete a: piercassi@yahoo.it

Creazione del terreno (Route geometry extractor)

Il modulo per la creazione del terreno (Route geometry extractor o RGE) è usato per creare la base di nuovi itinerari del Train Simulator o per modificare le parti di terreno che compongono ogni percorso. I "riquadri di terreno" (discretizzazioni del terreno) rappresentano la terra che costituisce ogni percorso, per default il modellatore estrae il terreno senza alture (quota di un metro).

Creare un nuovo itinerario

Per creare un nuovo percorso si deve procedere come segue:

1. Specificare un nome ed alcune caratteristiche d'ogni nuovo percorso.
2. Specificare l'esatta area del terreno che il percorso dovrà occupare

Specificare il nome del percorso le caratteristiche ed i limiti di velocità

1. Avviare il modellatore (Route Geometry Extractor), la finestra del programma si apre
 2. Fare click su **File** e poi su **New Route**, si aprirà il box di dialogo **Create New Route**
 3. Inserire il nome del percorso.
- Nel campo **Route name** inserite il nome del nuovo percorso e la sua descrizione (per esempio: "Il passo del San Gottardo"). Se desiderate fare click sul pulsante **Edit description**, per inserire una descrizione del percorso, cliccate su **OK**.

Il nome che avrete scelto comparirà nella lista degli itinerari quando avvierete Train Simulator.

- Nel campo **Directory name** inserite un nome corto (p.e.: Gottardo). Per fare in modo che i tracciati di Train Simulator siano contenuti e facili da condividere con altri ogni percorso ha la sua directory con le cartelle contenenti tutti i file necessari (compresi i file di configurazione, le texture, il terreno, ecc.). Il nome di questa directory è l'unico identificativo del nuovo tracciato insieme alla cartella delle informazioni creata con il nuovo percorso.

4. Caratteristiche del percorso:

Fate click su **Electrified Track** se volete un tracciato elettrificato, selezionando questo campo si può specificare l'altezza in metri del cavo elettrico nel campo **Electrified cable in meters** oppure potete usare i valore già presenti.

Nel campo **Terrain detail scaling factor** è possibile aumentare o diminuire la definizione del terreno del tracciato oppure si possono utilizzare i valori dati per default.

5. Limiti di velocità:

Si possono specificare nuovi limiti o accettare quelli già presenti:

Nel campo **Route restricted speed limit** accettare il valore di 15 mph o inserire un nuovo valore.

Nel campo **Route maximum speed limit** accettare il valore di 80 mph o inserire un nuovo valore.

6. Cliccare su OK.

RGE crea tutti i file e le directory necessarie al nuovo tracciato sull'hard disk e una volta terminato il lavoro ne dà comunicazione mostrando un messaggio di lavoro eseguito e l'indicazione della posizione dei nuovi file.

7. Cliccare su OK.

In caso il pulsante OK non fosse attivo controllate di avere inserito un nome ed una directory. Potrebbe esserci un lieve ritardo mentre i nuovi file sono creati e copiati.

Nota: ad eccezione del nome della cartella contenente i file tutti gli altri valori e nomi possono essere cambiati in ogni momento e a proprio piacimento anche dopo il salvataggio sull'hard disk (v. **Cambio dei valori per il percorso**).

Scelta della parte di terreno

1. Cliccare su **File** poi su **Select Route**.

In questo modo appare sullo schermo un menu a tendina con la lista dei tracciati disponibili.

2. Nel campo **Route list** cliccate sul nome del percorso appena creato e poi su **OK**

3. Ora cliccate su **File** e poi su **New Quad-tree**.

Il nome della directory del percorso e "**Normal Terrain**" compaiono sulla sinistra della barra di stato. Non appare nient'altro finché il Quad-tree è vuoto, quest'ultimo non è altro che il foglio di lavoro nel quale RGE disegna una griglia della posizione delle potenziali "piastrelle di terreno".

4. Cliccate con il tasto destro del mouse sulla regione della cartina che vedete nel menu contestuale e poi cliccate su **Zoom Region**. Ripetete questo passo per zoomare più vicino, se volete ingrandire ulteriormente con il tasto destro del mouse cliccate nella zona che vi interessa e poi su **Zoom Window**. Usate quest'ultimo a vostro piacimento e se possedete un file vettoriale della regione che vi interessa vedrete comparire delle linee rosse indicanti i reali tracciati ferroviari di quella zona.

Nota: Per evitare di perdere la selezione dell'area di vostro interesse mentre la ingrandite annotatevi la latitudine e la longitudine, mostrate in tempo reale al movimento del mouse dalla barra di stato in basso dello schermo, quando ingrandite potrete ritrovare l'area d'interesse andando nella stessa latitudine e longitudine.

5. Create un rettangolo intorno alla sezione della mappa dove volete inserire il tracciato.

Cliccate con il tasto destro del mouse all'interno dell'area selezionata e cliccate su **Add All Selection Tiles**.

Questo crea una griglia vuota con quadrati neri sopra la selezione dell'area, il quadrato più piccolo rappresenta circa due chilometri di terreno, potete ripetere la selezione per aumentare l'area coperta dalla griglia. Non importa se selezionate un'area più grande del necessario, ogni quadrato estraneo alla griglia sarà rimosso più tardi.

6. Selezionate il quadrato specifico che volete esportare ingrandendolo quanto è necessario, poi selezionate un rettangolo intorno all'area che occupa.

Cliccate con il tasto destro del mouse l'area appena selezionata e poi cliccate su **Toggle Populated State**. I quadrati selezionati divengono blu. Ricordatevi che potete ripetere il procedimento per ottenere una maggiore precisione dell'area selezionata.

Nota: Potete anche selezionare i quadri uno per volta usando il tasto destro del mouse e poi scegliendo **Toggle Populated State**.

Assicuratevi che non vi siano altre zone selezionate sulla mappa.

Il termine “populated State” si riferisce a ciò che è stato selezionato del terreno, per essere creato in una specifica posizione, in caso abbiate selezionato un singolo riquadro o una regione cliccando su **Toggle Populated State** una seconda volta si deselectonerà il riquadro o l’area.

7. Cliccate **Edit** e poi **Minimize quad-tree**.

Quando vedete il messaggio “This will remove empty Quad-tree nodes. Continue?” (Questo rimuoverà i nodi Quad-tree vuoti. Continuo?) cliccate su **Yes**.

Così si riduce il file del tracciato e si incrementano le prestazioni del sistema.

8. Cliccate **File** e poi **Save Quad-tree**.

9. Cliccate **Edit** e poi **Generate Flagged Tiles**.

Vi sarà mostrato un messaggio che indica il numero di riquadri da generare ed il numero di riquadri eliminati dopo di che è richiesto se si vogliono generare i riquadri; cliccare su **Yes**. Sulla barra di stato comparirà il numero dei riquadri man mano elaborati.

10. Cliccate con il tasto destro del mouse uno dei riquadri blu per indicare in quale punto il percorso deve iniziare e poi cliccate su **Route Editor Start Tile**.

Quando uscite dal modellatore (RGE) dovete costruire e popolare il vostro nuovo itinerario.

Costruire e popolare il nuovo tracciato.

Avviare Train Simulator Editors & Tools

Nota: il nuovo percorso non apparirà subito nella lista dei itinerari disponibili. Per farlo apparire:

1. Uscite dall’**Editor & Tools**
2. Riavviate **Editors & Tools**
3. Cliccate su **Route Editor**
4. Selezionate un percorso dall’elenco
5. Aprite la lista a cascata

Il nuovo tracciato apparirà insieme con gli altri

Modificare un tracciato esistente.

Con RGE si possono aggiungere o rimuovere aree di terreno dai percorsi esistenti in ogni momento.

1. Avviate il Route Geometry Extractor
2. Cliccate su **File** e poi su **Select Route**
Compare il riquadro di Select Route con la lista di tutti gli itinerari disponibili
3. Scegliete il nome del percorso che volete modificare e poi cliccate su **OK**
4. Cliccate su **File** e poi su **Load Quad.Tree**.
5. Cliccate con il tasto destro del mouse sulla regione blu delle mappa per aprire il menu e scegliete **Zoom Window**.

Usate questa funzione per ingrandire a vostro piacimento la porzione di terreno prescelta. S avete un file vettoriale dell'area vedrete le linee rosse indicanti li reali percorsi esistenti nella zona.

Cambio dei valori per il percorso

1. Cliccate su **Edit** e poi su **Route Values**

Potete usare Edit Route Values per modificare qualsiasi nome o valore inizialmente definito per l'itinerario ad esclusione del nome della directory.

2. Modificate i nomi ed i valori come segue:

- Il nome del percorso è già selezionato; se desiderate potete inserirne uno nuovo per l'itinerario
- Si può modificare la descrizione del percorso cliccando sul pulsante **Edit description**, inserite la nuova descrizione nel box che appare e poi cliccate su **OK**.
- Potere cliccare su **Electrified Track** se volete un tracciato elettrificato, selezionando questo campo si può specificare l'altezza in metri del cavo elettrico nel campo **Electrified cable in meters** oppure potete usare i valore già presenti.
- Nel campo **Terrain detail scaling factor** è possibile aumentare o diminuire la definizione del terreno del tracciato oppure si possono utilizzare i valori dati per default.
- Nel campo **Speed limit values** per scegliere fra miglia orarie o chilometri per ora.

Rimuovere singole parti di un itinerario

1. Cliccate con il tasto destro del mouse sul riquadro che volete rimuovere dal terreno del percorso, apparirà il menu contestuale.

2. Cliccate su **Delete Tiles**.

RGE mostra il numero di riquadri da cancellare, se il numero è 1 cliccate su YES per cancellare, se è indicato più di un singolo riquadro cliccate su NO e riprovate.

I riquadri cambiano colore da blu al normale colore del terreno con un bordo nero. Ripetete i due passi, se necessario, per rimuovere altri riquadri uno per volta. Quando si cancellano delle parti di terreno da un percorso , RGE cancella il file associato e lo rende nuovamente disponibile nel Quad-tree. E' anche possibile selezionare il o i riquadri che si vogliono cancellare, cliccare con il tasto destro del mouse e scegliere **Toggle Populated state** per deselectionarlo/i, questo metodo però non cancella i file associati con i riquadri cancellati.

Rimuovere più riquadri contigui da un itinerario

Creare un rettangolo intorno ai riquadri che si vogliono cancellare.

Cliccare con il tasto destro del mouse dentro all'area circoscritta dal rettangolo.

Apparirà un menù

Cliccate su **Delete tiles**.

RGE mostra il numero di riquadri che stanno per essere cancellati , se è corretto cliccate su **YES (delete the tiles)**. Se il numero vi sembra errato cliccate su **NO (canale)** e riprovate. I riquadri che sono cancellati cambiano colore da blu al normale colore del terreno con un bordo nero. E' anche possibile selezionare il o i riquadri che si vogliono cancellare, cliccare con il tasto destro del mouse e scegliere **Toggle Populated State** per deselectionarlo/i, questo metodo però non cancella i file associati con i riquadri cancellati

Cliccate su **Edit** e poi su **Minimize Quad-tree**.

Quando vedete il messaggio “This will remove empty Quad-tree nodes. Continue?” cliccate su **Yes**. Si ridurrà così il file dell’itinerario all’essenziale e si incrementeranno le prestazioni.

Cliccate su **File** e poi su **Save Quad-tree**.

Con il tasto destro del mouse cliccate sulla regione blu dove volete far iniziare il percorso.

Cliccate su **Route editor Start Tile**.

Vi sarà mostrato il messaggio che il Route editor start è stato aggiornato.

Cliccate su **OK**.

Aggiungere riquadri ad un itinerario

Posizionate il cursore sul bordo dell’itinerario attualmente definito e create un rettangolo che comprenda l’intera area del percorso.

Cliccate con il tasto destro del mouse nel rettangolo e scegliete **Add All Selection Tiles** da menù.

Si creerà così una griglia vuota di riquadri neri sopra all’area selezionata.

Per selezionare i nuovi riquadri che volete estrarre come terreno, disegnate un rettangolo intorno alla regione che occupa e poi cliccate con il tasto destro del mouse e scegliete **Toggle Populated State** dal menù.

I riquadri neri selezionati diventano blu.

Nota: Possono essere aggiunti riquadri anche uno per volta usando il tasto destro del mouse e l’opzione **Toggle Populated State**. La medesima opzione può deselectare un riquadro precedentemente selezionato.

Scegliete **Edit** e poi **Generate Flagged Tiles**. Sarà mostrato un messaggio indicante il numero di riquadri da generare rispondete **Yes**.

Nella barra di stato che appare in fondo allo schermo vedrete che RGE sta generando i riquadri uno per volta.

Cliccate **Edit** e poi **Minimize Quad-tree**. Al messaggio “This will remove empty Quad-tree nodes. Continue?” rispondete **Yes**. Si ridurrà così il file dell’itinerario all’essenziale e si incrementeranno le prestazioni.

Cliccate su **File** e poi su **Save Quad-tree**.

Se volete o se avete bisogno di cambiare il riquadro iniziale del percorso usate il tasto destro del mouse cliccandone uno blu e poi **Route Editor Start Tile**, quello sarà il riquadro iniziale.

Se avete cambiato il nome del percorso uscite dal Route Geometry Extractor e seguite questi passi:

Costruire e popolare il nuovo tracciato.

Avviare Train Simulator Editors & Tools

Nota: il nuovo percorso non apparirà subito nella lista dei itinerari disponibili. Per farlo apparire:

6. Uscite dall'**Editor & Tools**
7. Riavviate **Editors & Tools**
8. Cliccate su **Route Editor**
9. Selezionate un percorso dall'elenco
10. Aprite la lista a cascata

Il nuovo tracciato apparirà insieme con gli altri.

Traduzione di Piero Cassinis