



```
MaxBrakeForce ( 15 )  
Adhesion ( 0.2 0 )  
DerailRailHeight ( )  
DerailRailForce ( )  
DerailBufferForce ( )  
NumWheels ( 8 )
```

**La Lavagna  
degli  
Specialisti**

## FILES DEI ROTABILI DI TS

La struttura di un rotabile in TS è, obiettivamente, piuttosto complessa, in quanto formata da diversi tipi di files che lo compongono, e ne permettono visualizzazione e funzionamento.

### **.eng e .wag**

Contengono i dati che descrivono il rotabile e ne permettono il funzionamento, in due sezioni: Wagon ed Engine ( solo la prima, per materiale rimorchiato ). Sono presenti anche importantissimi riferimenti ad altri files, che verranno caricati all'avvio della simulazione, quali i files .s, .sms, .cvf . I files da caricare possono trovarsi in qualsiasi sottocartella di Trainset ( caricamento 'alias'). I files .eng e .wag sono completamente editabili con Wordpad, senza problemi.

### **.s e .sd**

Contengono i dati del 3D che verrà visualizzato. I .s descrivono la struttura del modello (shape), mentre i .sd ne descrivono l'ingombro. Si producono con TSM o altri editor 3D. Una volta prodotti, i primi vengono 'imbalsamati' nel formato.s e possono essere corretti solo possedendo il sorgente, in formato .dst. Si possono convertire in formato unicode, spesso necessario per un repainter. Non possono praticamente essere utilizzati in parti, né decompilati in .dst, e questo a giusta tutela dell'autore dell'originale. I .sd sono modificabili, se contenessero errori di dimensionamento.

### **.sms**

Sono files di comandi, che associano eventi particolari, come ad esempio una frenata, al suono corrispondente. Si possono trovare nella cartella Sound del rotabile, se specifici; ma spesso vengono utilizzati gli originali dei rotabili di 'serie' di TS (alias). Editabili con Wordpad, ma ...molto ostici.

### **.cvf**

Permettono la formazione della Cabview, sia nelle parti fisse ( viste frontali e laterali ) sia nella strumentazione e nelle leve di comando. Devono sempre trovarsi nella cartella cabview di un rotabile dotato di .eng, che provvederà a chiamarli, all'avvio della simulazione. Non hanno alcuna influenza sul funzionamento del rotabile e possono essere prodotti attraverso CabEditor; è possibile anche l'editazione manuale, attraverso Wordpad.

### **.ace**

Files grafici, specifici di TS, che permettono di creare anche le trasparenze. Quelli che si trovano nella cartella principale del rotabile vengono 'chiamati' dal .s come textures esterne, quelli che si trovano nella cartella Cabview vengono caricati dal file .cvf per ottenere sfondi ed animazioni in cabina. Sono editabili, con un po' di pratica, attraverso TGATool2, un'interfaccia molto comoda o, direttamente, attraverso i più laboriosi makeace.exe o makeaceWin.exe.