



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

**La Lavagna
degli
Specialisti**

CONSIGLI SU COME COSTRUIRE UNA ROUTE

I Parte

Queste notizie sono dedicate a chi vuole iniziare a cimentarsi nella costruzione di una tratta ferroviaria, quindi, alle prime armi, e si deve confrontare con il programma Route Editor, gioia e dolore di noi costruttori. Inutile dire che il computer deve essere di una certa caratteristica grafica e con processore possibilmente Pentium, tale da evitare che dopo un po' di tempo di lavoro non si oscuri e addirittura esca o vada in blocco il programma, quindi dover resettare e puntualmente perdere tutto il lavoro fatto.

Perciò si deve salvare il lavoro continuamente ed al minimo segno di affaticamento, uscire dal programma e riavviare il computer. Ciò non è necessario se la macchina è di una certa potenza, sia come scheda grafica che come processore. (Pentium IV a 2 GHz e scheda 128 Mb DDR).

Queste notizie sono puramente personali e spiegano il metodo che io seguo per la costruzione della tratta ferroviaria, in base all'esperienza che ho acquisito e mi trovo bene in questo modo.

La tratta ferroviaria TS è tanto più bella, quanto più si avvicina alla realtà (mia personale convinzione), quindi binari, case, fiumi, strade, monti, ecc. devono essere posati nel modo più "fotografico e razionale" possibile per ottenere un bel "lavoro".

Non dimentichiamo mai che questo è un divertimento e che va fatto con un pizzico di serietà, ma resta sempre un divertimento.

Il primo passo è di carattere informativo, cioè si devono avere a disposizione il maggior numero di notizie e foto riguardanti la tratta da realizzare. Le foto devono essere sia della stazione, secondo le viste principali per essere riprodotte in 3d da opportuni programmi, sia della vista del piano binari in entrambe le direzioni; anche eventuali particolari caratteristici della stazione devono essere ripresi per essere riprodotti in 3d.

Sono utili foto dall'alto oppure documentazione riguardante il piano binari delle stazioni, in modo da essere riprodotte una volta che si inizia a stendere i binari. Poi serve una mappa della tratta, la più dettagliata possibile per poter posizionare ponti, strade, gallerie, paesi, montagne e colline con le relative altitudini, fiumi, insomma tutto ciò che si incontra quando si è alla guida del convoglio. Da non dimenticare le livellette per rendere sempre più reale la tratta da costruire. Allo scopo come minimo occorre un altane, ma cartine con scala 1:25.000 sono da preferire: internet permette molto. La regola suggerita dal TSE, e che io applico è questa (io non utilizzo il DEM):

Prima mettere i binari e modellare il terreno, poi le strade, poi gli oggetti interattivi (plattform e siding, distanze chilometriche e limiti di velocità), poi tutti gli oggetti statici come case, palazzi, ponti, stazioni ecc. ed infine i segnali semaforici ed affini.

IMPORTANTISSIMO: Studiare per bene il tracciato dei binari perché una volta posati e salvato il lavoro, non devono essere assolutamente cancellati per eventuali modifiche:

Consigli su come costruire una Ruote (I parte)

TSE NON PERDONA.

Comunque una soluzione esiste e funziona al 90% nei casi, cioè si riesce a recuperare tutto il lavoro e la spiegherò più avanti.

Procurarsi un quadernone dove si dovranno annotare tutte le notizie riguardanti la tratta e scrivere, iniziando dalla stazione di partenza, tutte le stazioni che riguardano il tracciato, lasciando dello spazio a destra in modo da poter segnare le coordinate geografiche della stazione, che sarà molto utile in seguito per spostarsi direttamente in quello spazio per continuare il lavoro.

Sarà necessario informarsi sulle distanze in Km tra una stazione ed una altra, sia per calcolare il pezzo di binario da posare, che per posizionare i vari cippi Kilometrici.

Con le X-tracks si ha a disposizione una notevole quantità di binari, sia per tipo che per lunghezza (da 30 cm a 500M), quindi sarà tutto sempre più reale. Segnare anche le varie velocità lungo l'intera tratta, in modo da poter piazzare gli speed limits nei punti opportuni.

La prima fase è il RGE (Route geometry extractor) cioè il programma che consente di generare la famosa "distesa siberiana" sulla quale posare binari ed oggetti. A tale scopo, sui maggiori siti italiani già è stata pubblicata, una esauriente trattazione circa l'utilizzo di questo importante programma; leggerlo con attenzione, in quanto un po' macchinoso, ma meno del TSE, e quindi partenza con la posa del "PRIMO BINARIO"

Avviare il Train Simulator Route Editor (TSE), selezionare la route generata dal RGE e premere OK. Il programma caricherà la route e ci troveremo della "Distesa Siberiana". Innanzi tutto diamo i parametri della tratta andando nel primo menù (ROUTE) e scegliere PROPERTIES:

Editare una descrizione della route e dare i parametri di velocità massima e minima, che serviranno per le activities. Scegliere l'unità di misura in metri e il tipo di linea di alimentazione se aerea, mediante terzo binario o senza alimentazione. A questo punto se si sta realizzando una route con trazione a vapore o diesel si deve settare l'altezza della catenaria a 1000 m (2000, 3000 a secondo della massima altezza raggiungibile nello scenario) per essere certi di non vedere il cavo di alimentazione.

Naturalmente le livellette non devono assolutamente portare i binari a quella quota. Se l'alimentazione invece è aerea si deve settare al valore di 5.7 m, misura standard FS. L'alimentazione deve essere a 3.000 V per linee tradizionali in c.c., 3.600 per linee trifasi in c.a. e 25.000 c.a. per le future linee TAV. Gli altri parametri possono restare quelli di default di TS. Per la posa del primo binario si inizia dalla stazione di partenza, schema del piano binari alla mano, si seleziona "more" dal menù Placement e scorrendo con la barra si seleziona "Trak Section", e compaiono una enorme serie di binari: scegliamo un pezzo di doppio binario da 10 m di lunghezza a2t10mtr cliccando due volte sulla sezione e poi si clicca una sola volta sul segno con la casa e freccia verticale nel menù Mode. Si va all'inizio dello schermo in una posizione centrale e si clicca col tasto Sx, e si vedrà la sezione di binario incollata sul terreno. Dal menù Mode si clicca sul segno con la casa a freccia obliqua e quindi anche all'interno della finestra in modo che appaia realmente la sezione di binario selezionata. La prima sezione è stata fissata e da qui partiranno tutti i binari che compongono la stazione di partenza e quindi tutto il tracciato successivo.

Per continuare si deve avere una certa padronanza del programma, perché alcune cose sono ripetitive come modo di fissare i binari, ma come risultato avranno diverse caratteristiche. Consiglio di creare col RGE una piccola distesa ed allenarsi nella costruzione dei vari particolari che compongono un tracciato ferroviario, in modo da non dover modificare successivamente il tracciato in costruzione.

Ricordo ancora una volta che se non si vogliono noie col TSE, una volta terminato il tracciato si deve evitare di cancellare tratti di binario, in modo da non far impazzire il file .tdb (track data base). La prossima volta vedremo come costruire gli scambi normali nelle varie versioni che possono essere utilizzati in un tracciato, in base al loro utilizzo.