



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

**La Lavagna  
degli  
Specialisti**

## CONSIGLI SU COME COSTRUIRE UNA ROUTE

X Parte

Vediamo adesso come modellare il terreno per creare montagne, fiumi e laghi, partendo sempre dalla nostra cara "distesa siberiana".

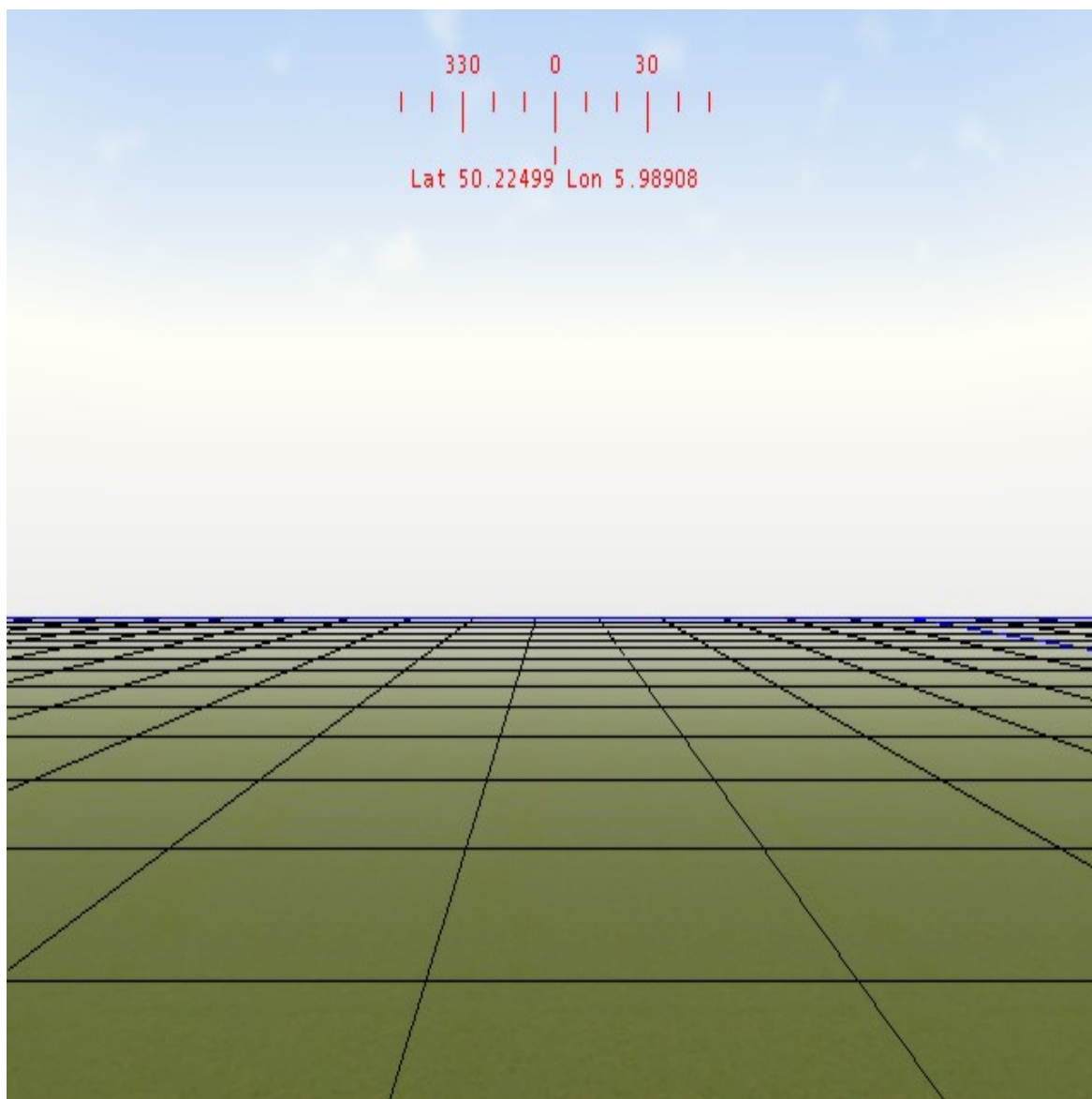


Consigli su come costruire una Ruote (X parte)

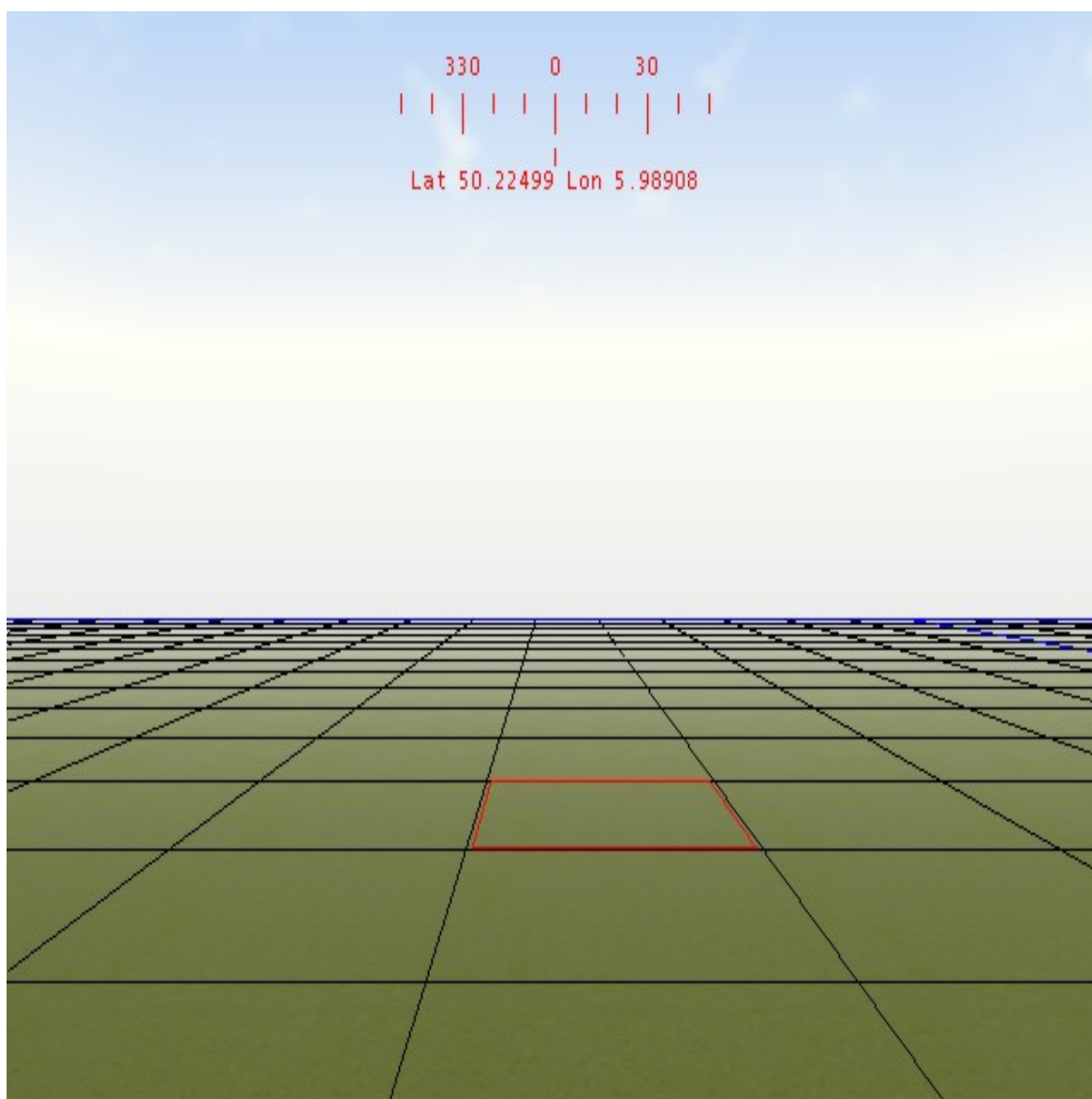
Portiamoci ad un'altezza di 100 metri



Selezioniamo il pulsante che ci permette di lavorare col terreno (il pennello sul terreno)



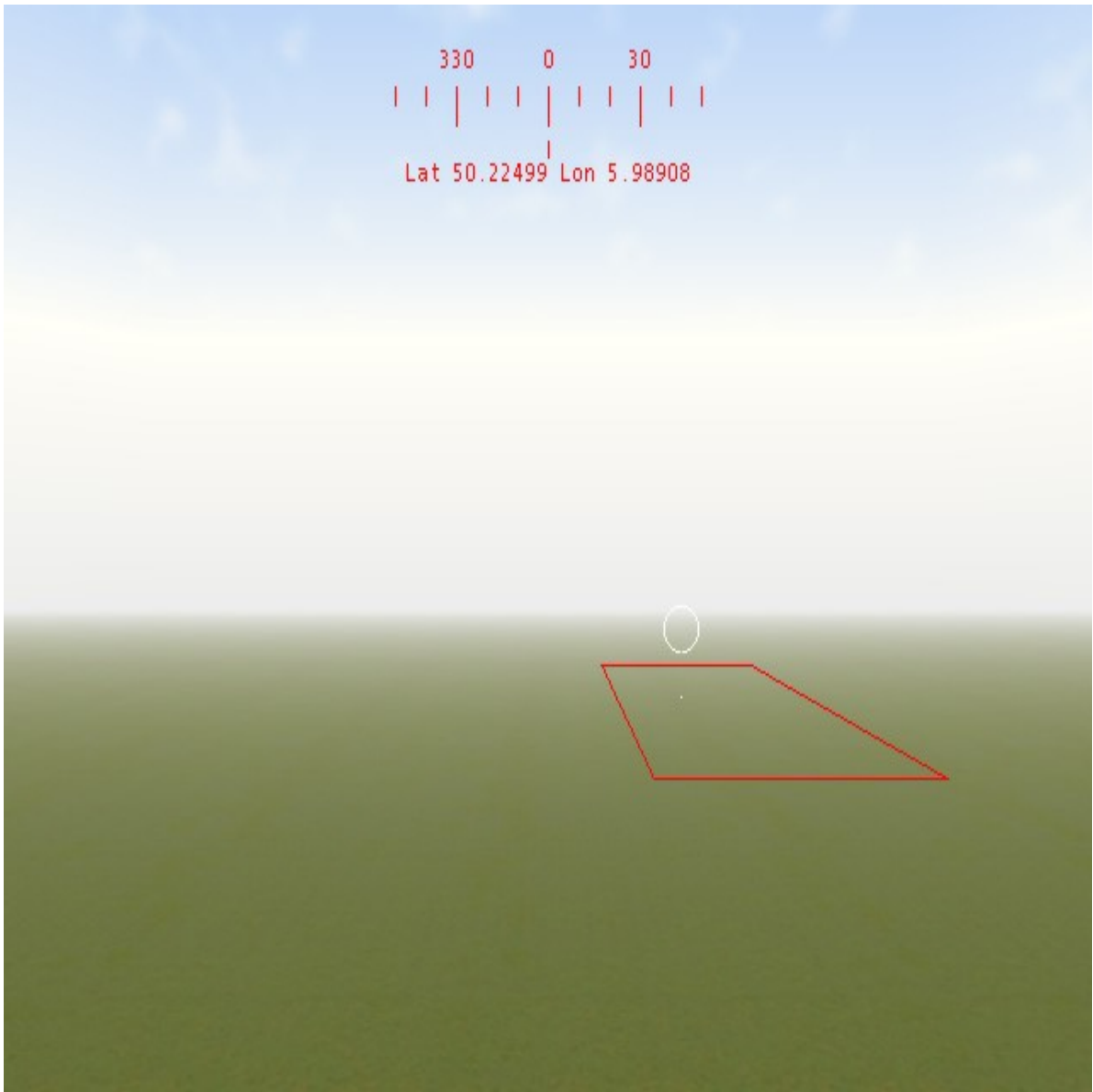
in modo che compaiono i quadrati selezionabili.



Dopo aver selezionato un quadrato, col pulsante destro facciamo comparire la finestra di lavoro e diamo un'altezza di 500 metri alla riga SET TILE FLOOR AND SCALE



Adesso selezioniamo la finestra della modifica del terreno (l'ultima in basso a destra) in modo che ci compare il cerchietto col segmento in basso.



Col pulsante sinistro selezioniamo un rettangolo simile alla montagna che desideriamo.



Premendo adesso il tasto "8" vediamo che man mano il terreno si alza.



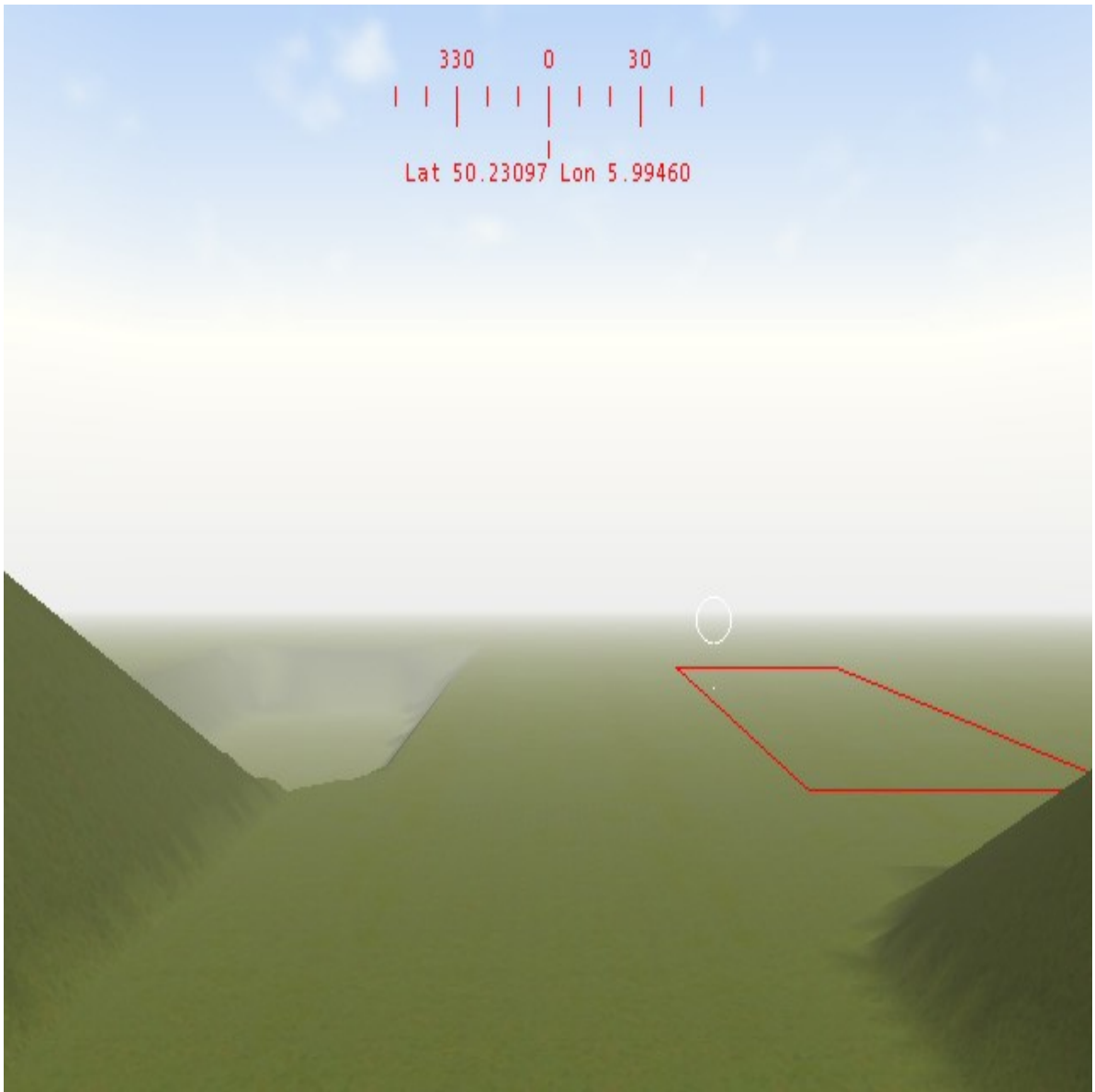
Salviamo il tutto ed avremo una figura del genere.



Per creare una depressione "lago" dopo aver segnato il solito rettangolo premiamo il tasto "2" e vedremo il terreno scendere.



Ripetiamo le operazioni suddette, per continuare con monti o laghi.







Adesso prendiamo un binario da 100 metri o più lungo per modellare le montagne.



Piazziamolo al fianco del monte da modellare.



Selezioniamo la rotazione degli oggetti e ruotando col tasto "4" e premendo successivamente il tasto "Y" vedremo scendere il terreno in quel punto.





Ripetiamo questa operazione ogni volta che vogliamo modellare la montagna

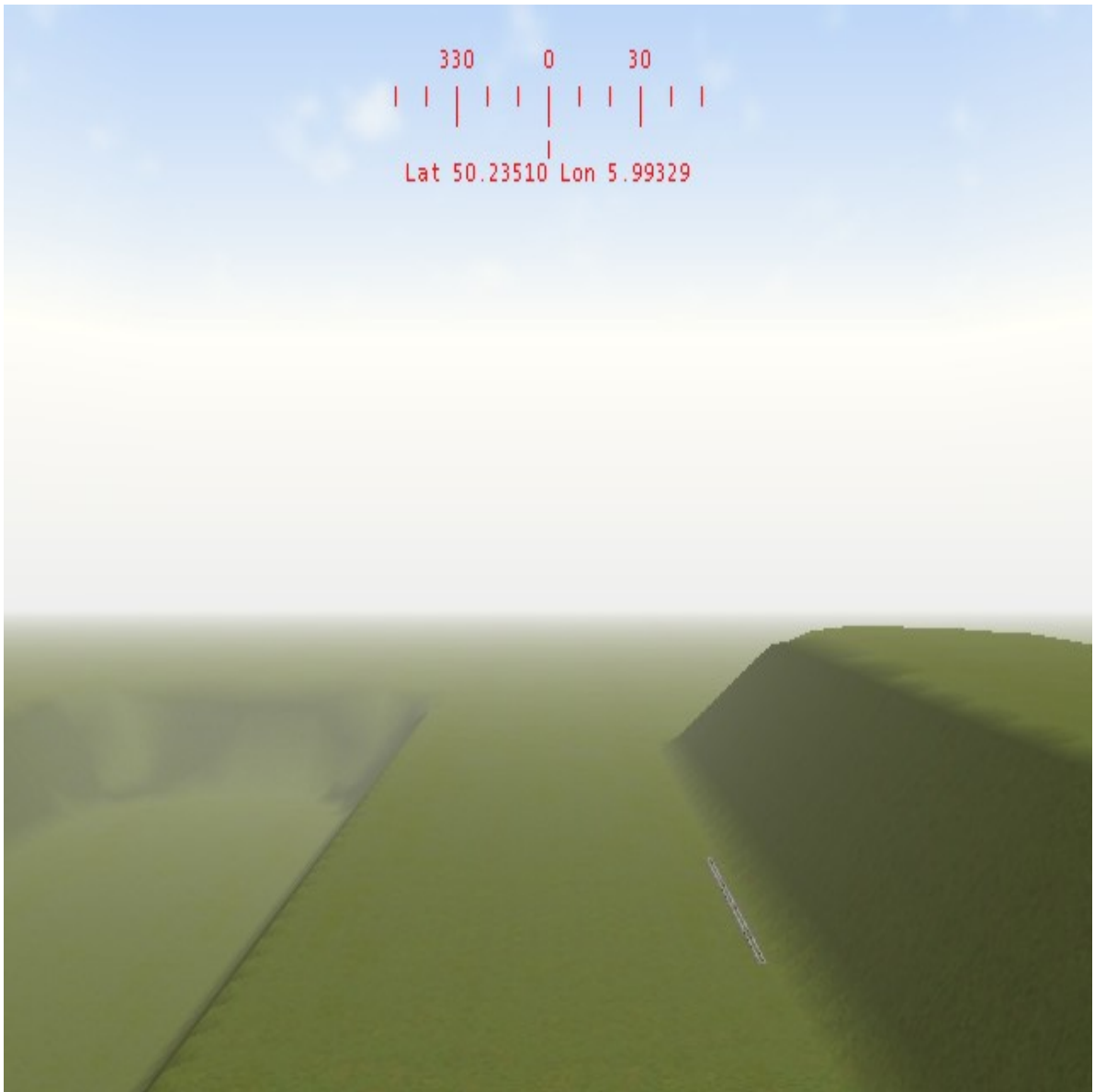






in modo da deformarla opportunamente.







Otteniamo allora una figure del genere. Se si hanno dati precisi li seguiamo, altrimenti la fantasia può fare il resto.





Anche i laghi li possiamo modificare nello stesso modo, e volendo, con un tratto di binario possiamo creare anche un fiume.

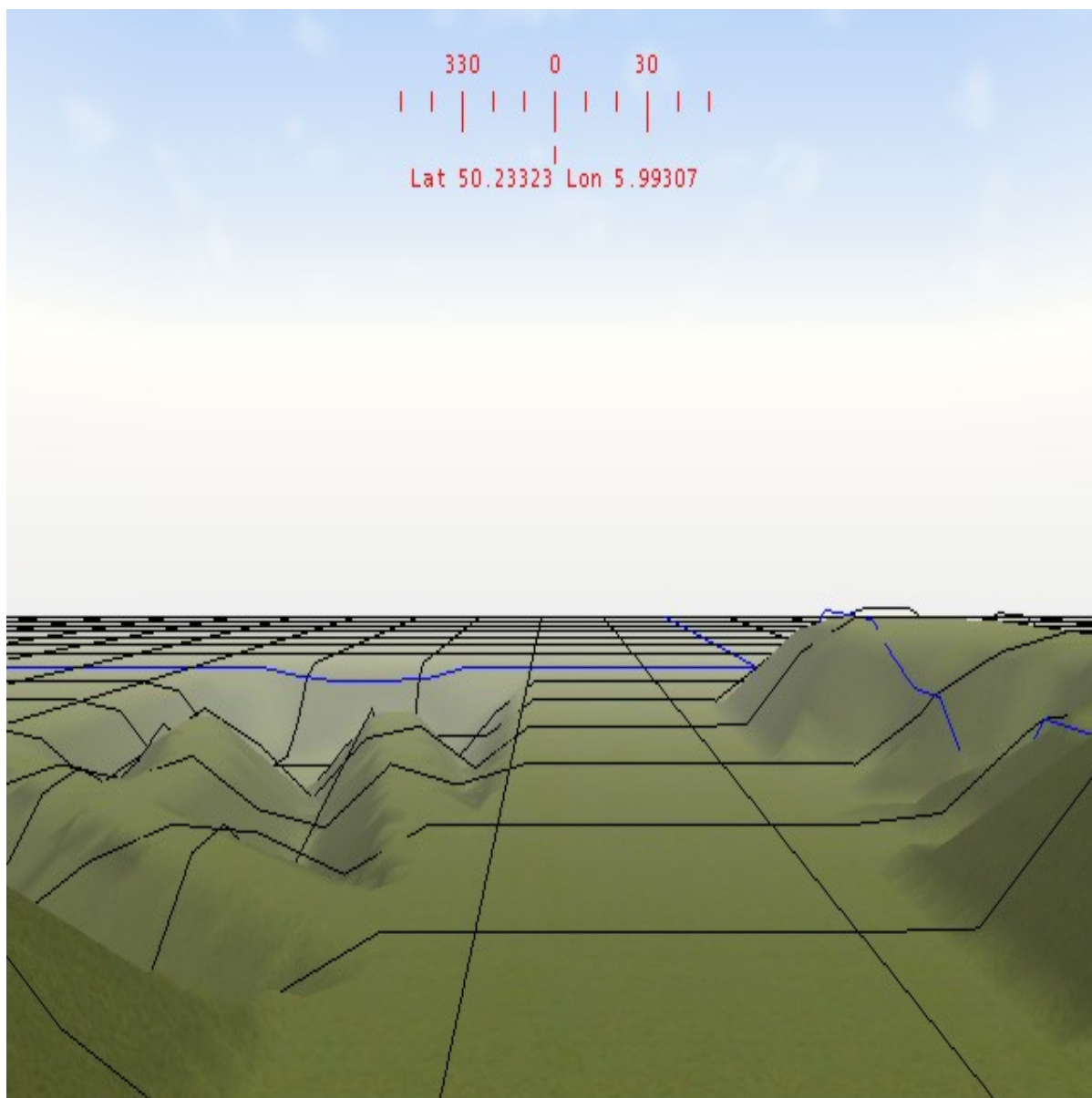




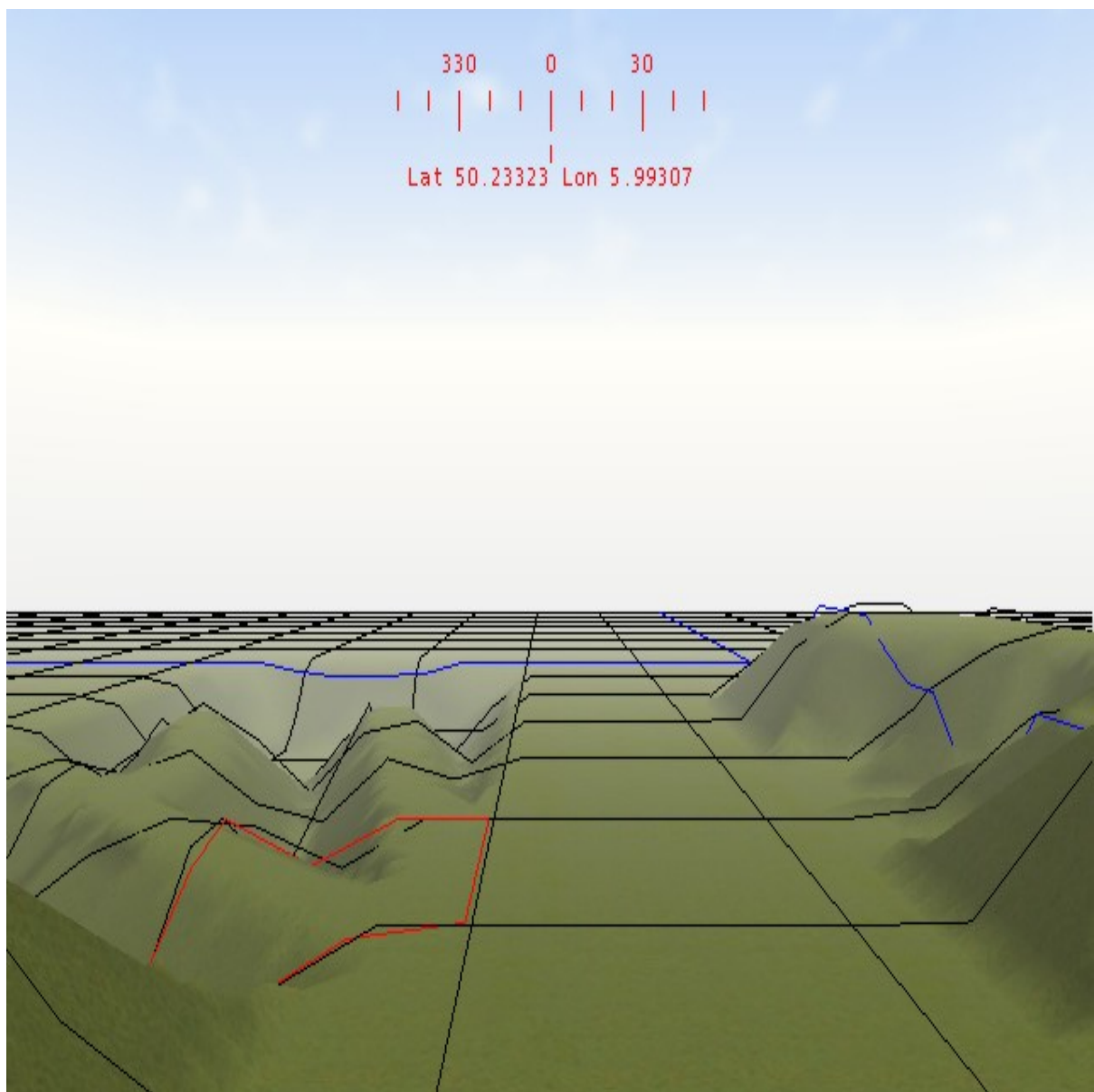




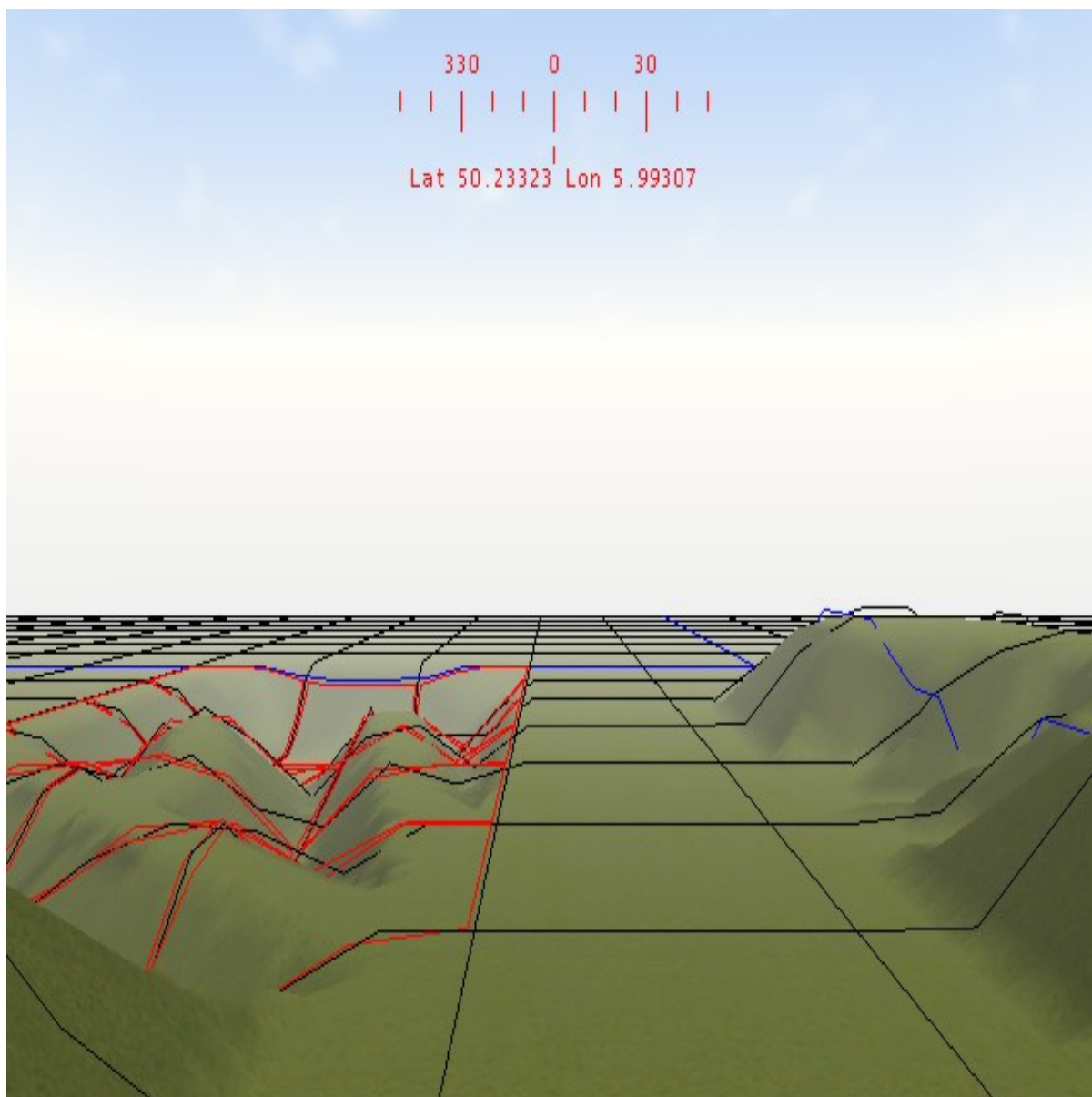
Adesso facciamo comparire il reticolo sul terreno.



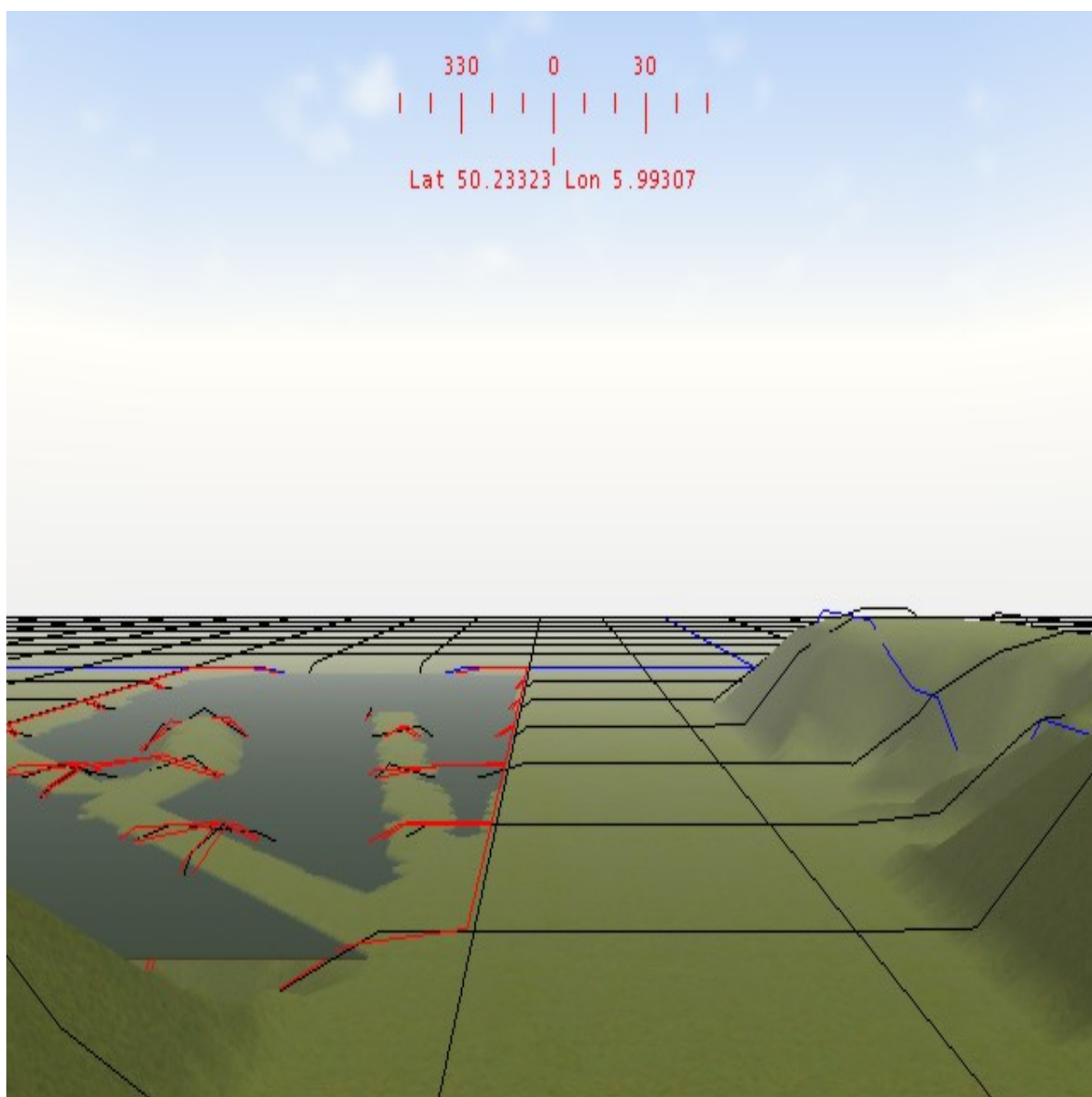
Selezioniamo un quadrato vicino alla depressione da riempire d'acqua.



Selezioniamo adesso il quadrato posto all'estrema sinistra, ma tenendo premuto il tasto SHIFT

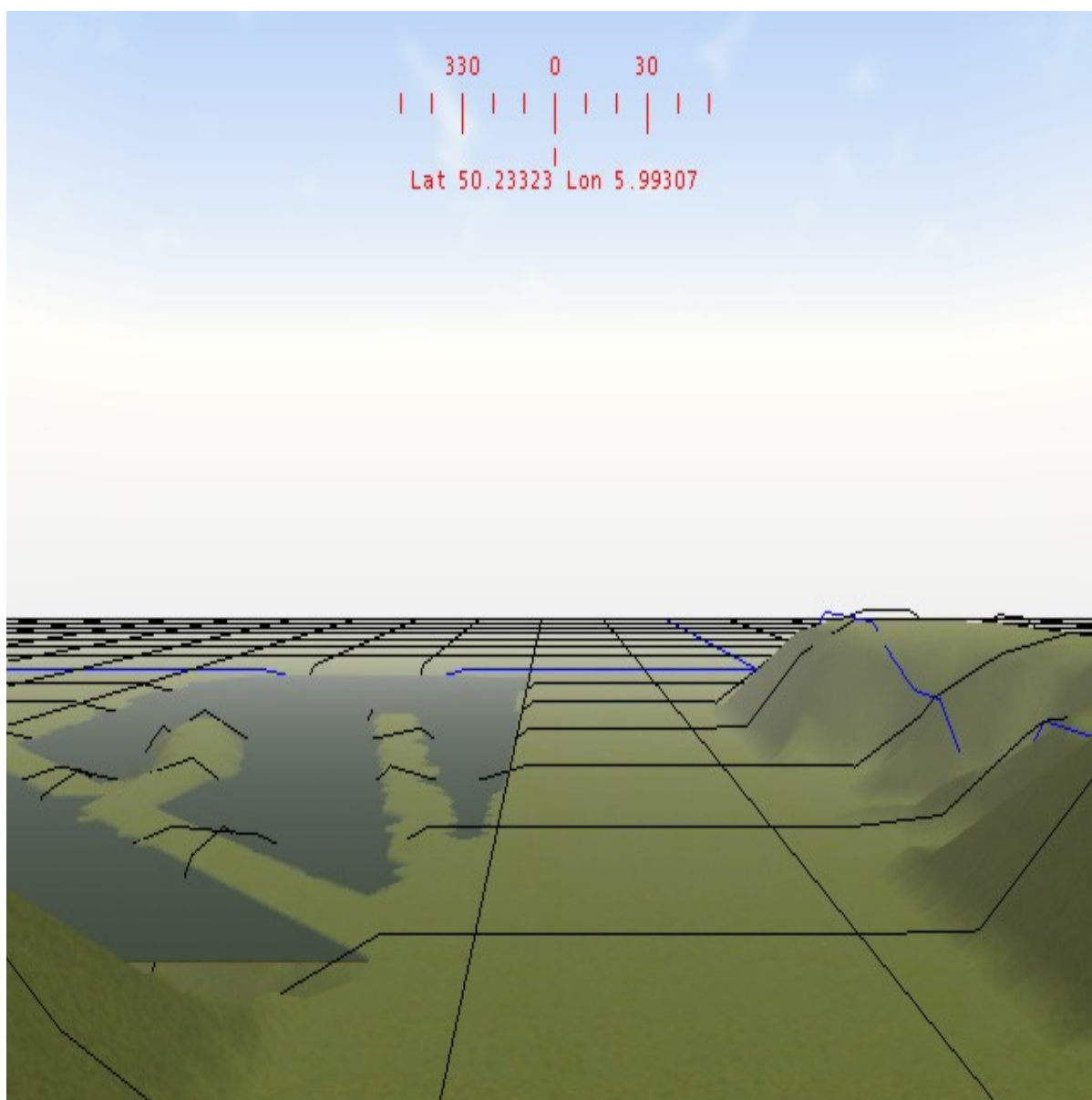


in modo da selezionare tutta la superficie del lago.

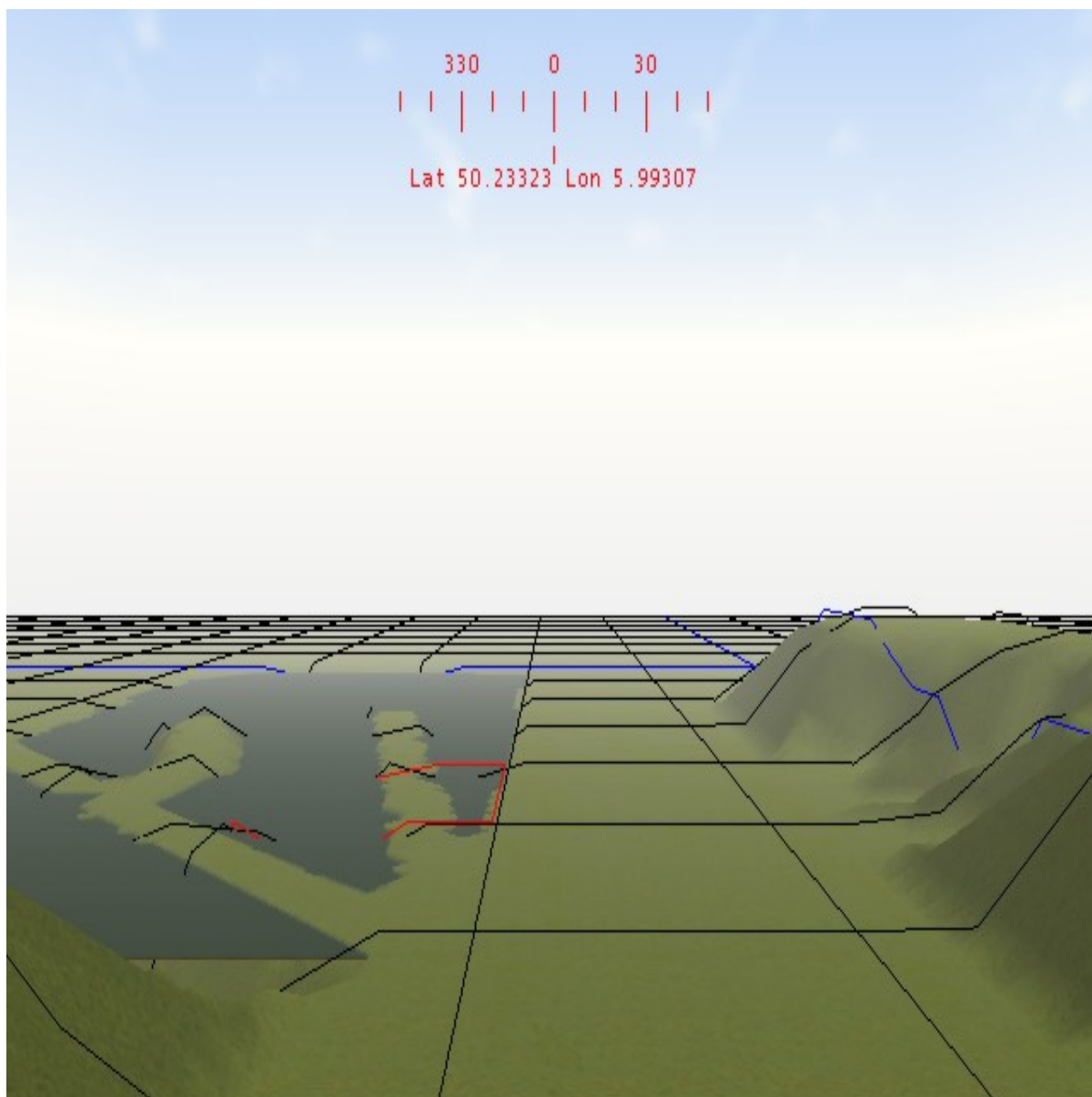


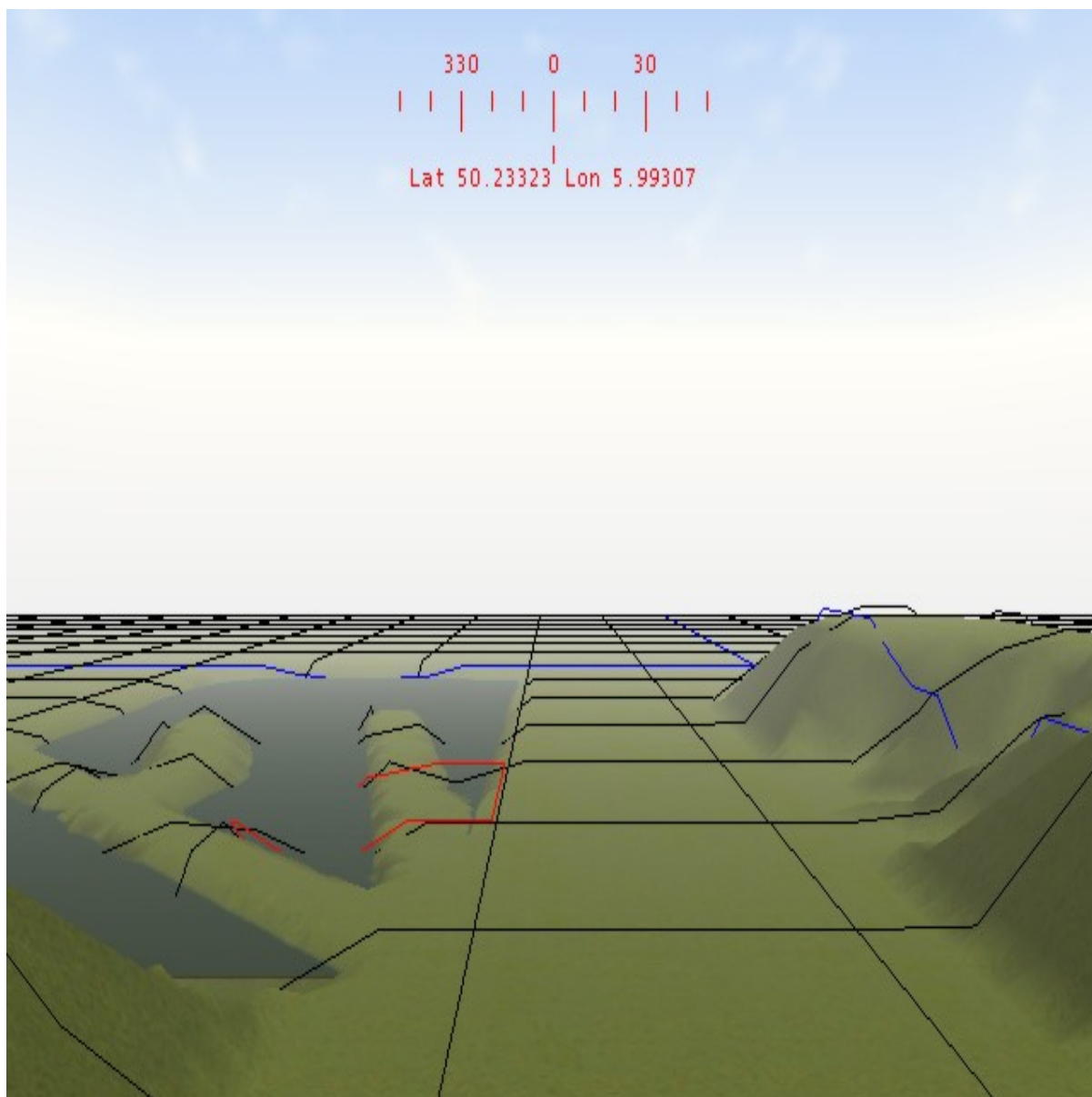
Adesso col tasto destro del mouse, facciamo uscire la solita finestra di modellazione del terreno e selezioniamo TOGGLE WATER



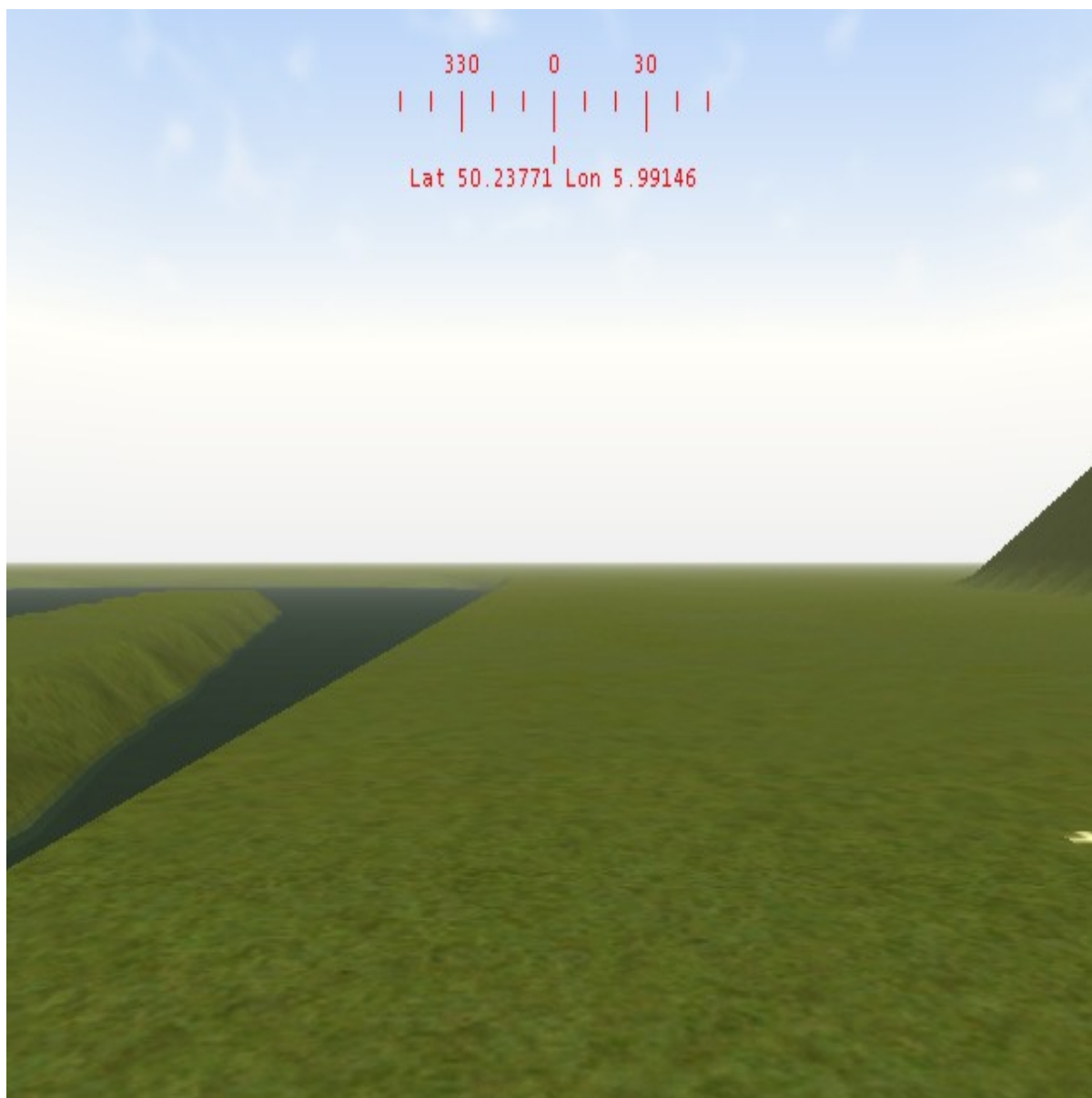


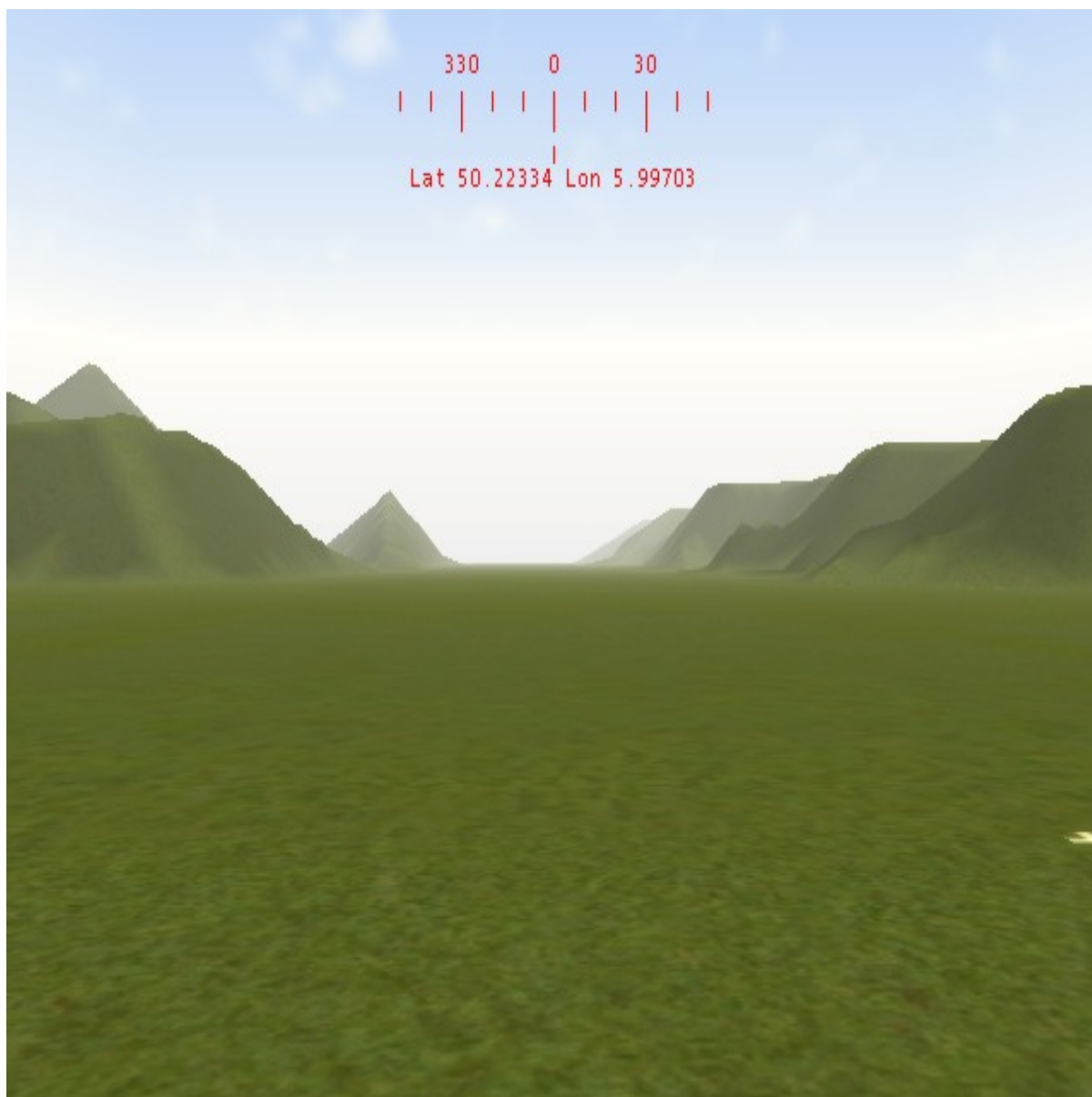
Selezioniamo ora un quadrato vicino al logo e facciamo uscire la solita finestra, selezioniamo SET TILE WATER HEIGHT ed immettiamo un numero più basso di quello relativo all'altezza del terreno in modo da abbassare il livello dell'acqua.(se il terreno è 3, mettiamo 1 per quattro volte)

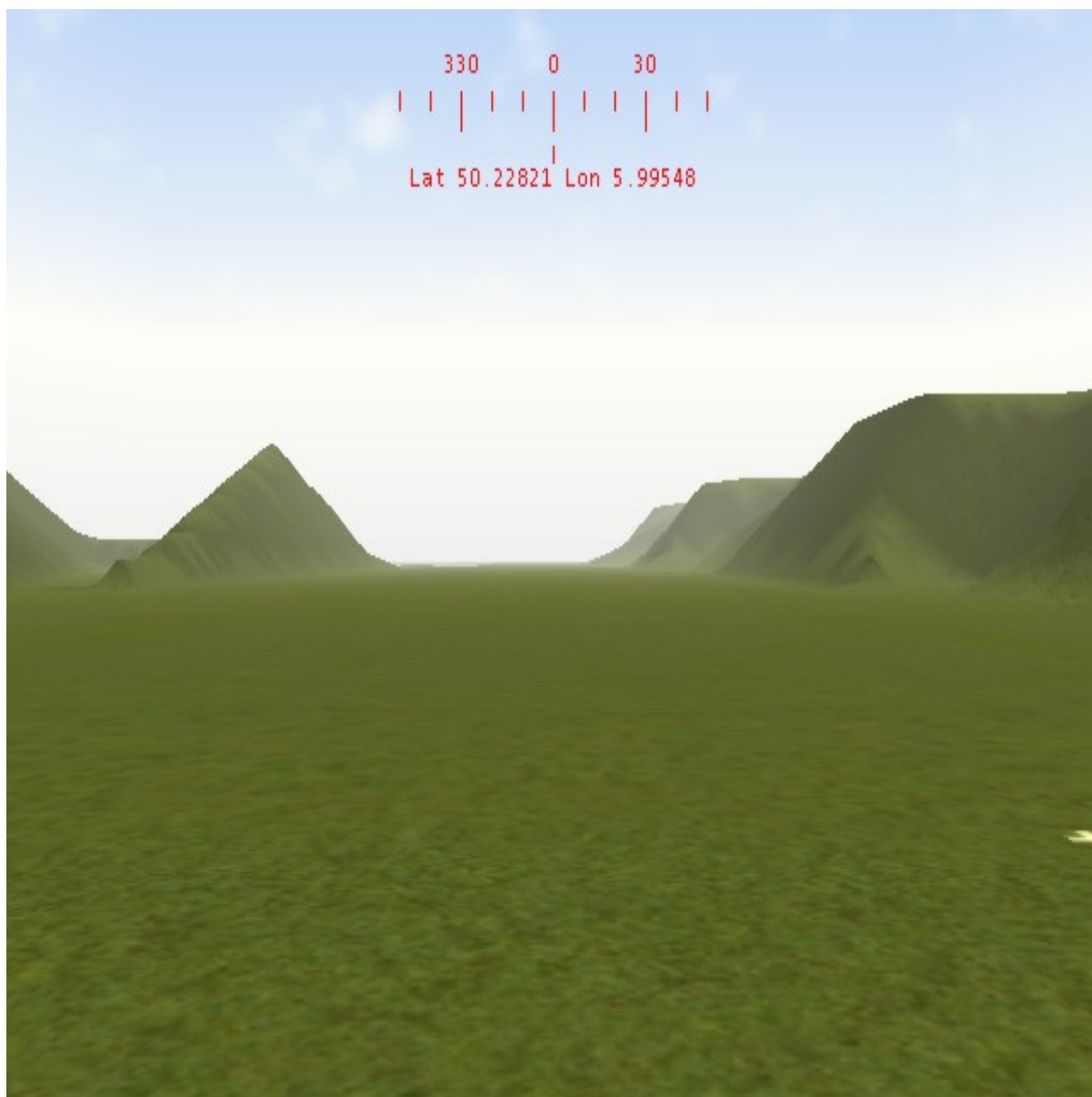


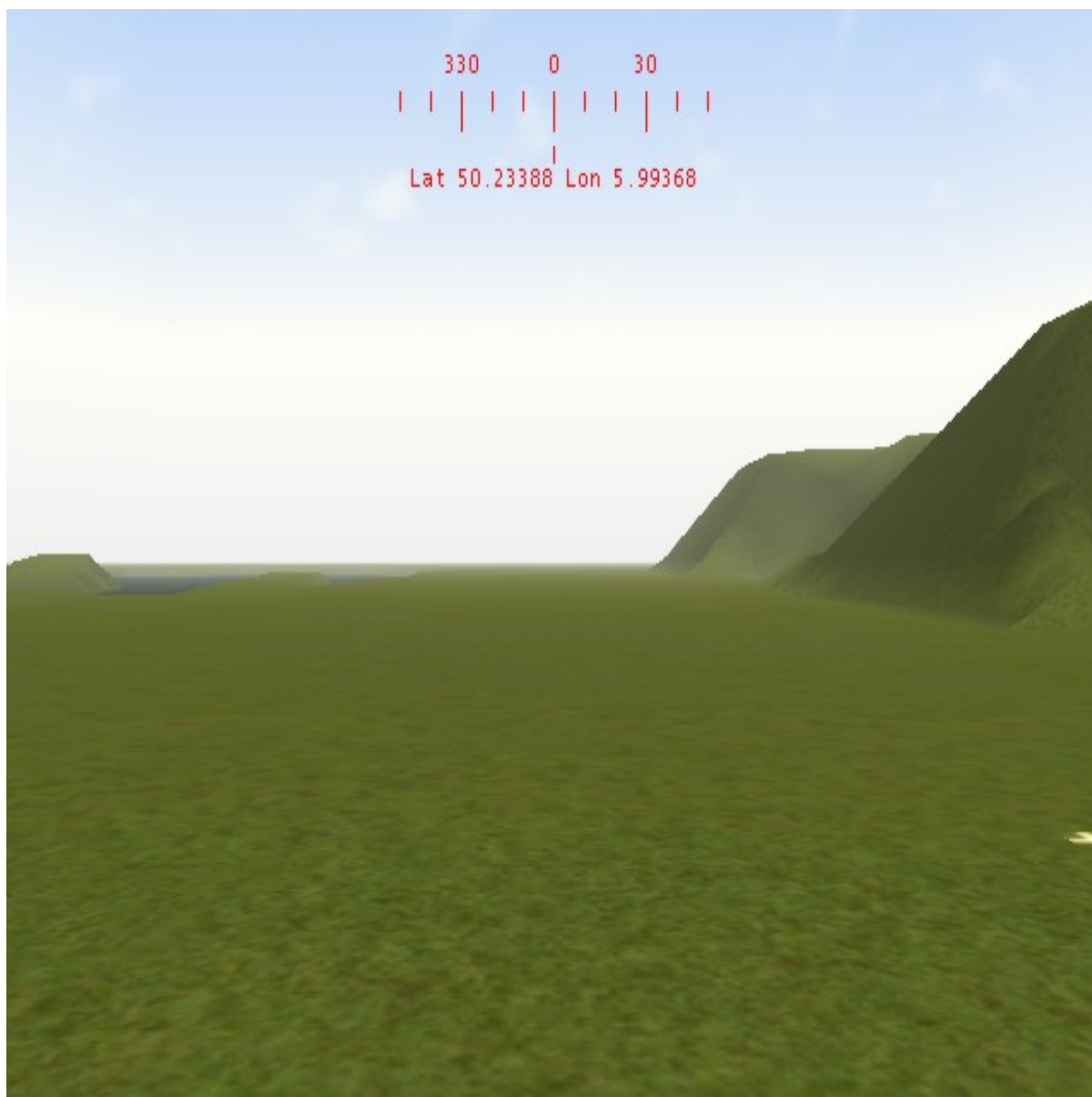


In questo modo avremo un'altezza dell'acqua inferiore a quella del terreno, secondo una nostra precisa indicazione.









Ecco come si presenteranno le nostre montagne ed il nostro lago.