



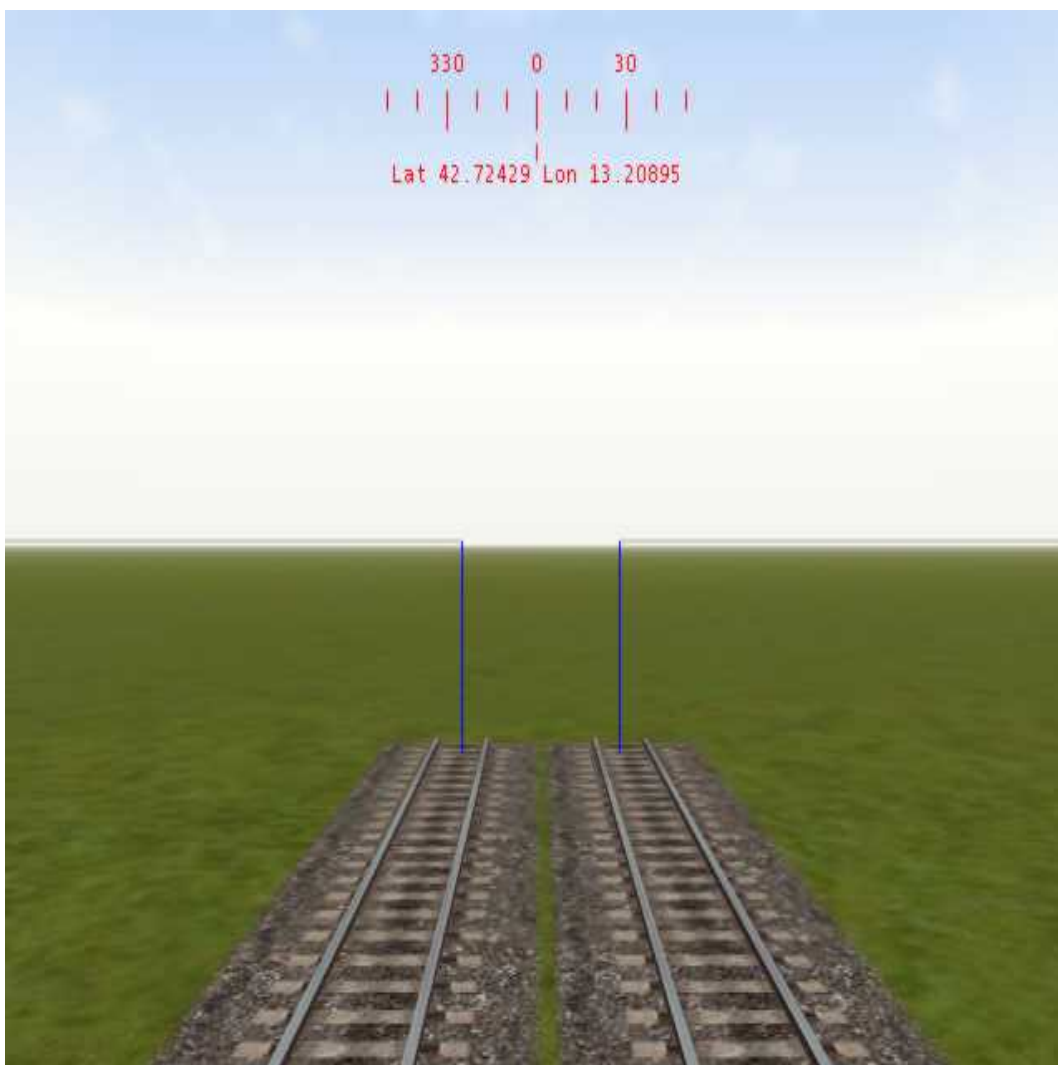
MaxBrakeForce (15)
Adhesion (0.2 0)
DeraillRailHeight ()
DeraillRailForce ()
DeraillBufferForce ()
NumWheels (8)

**La Lavagna
degli
Specialisti**

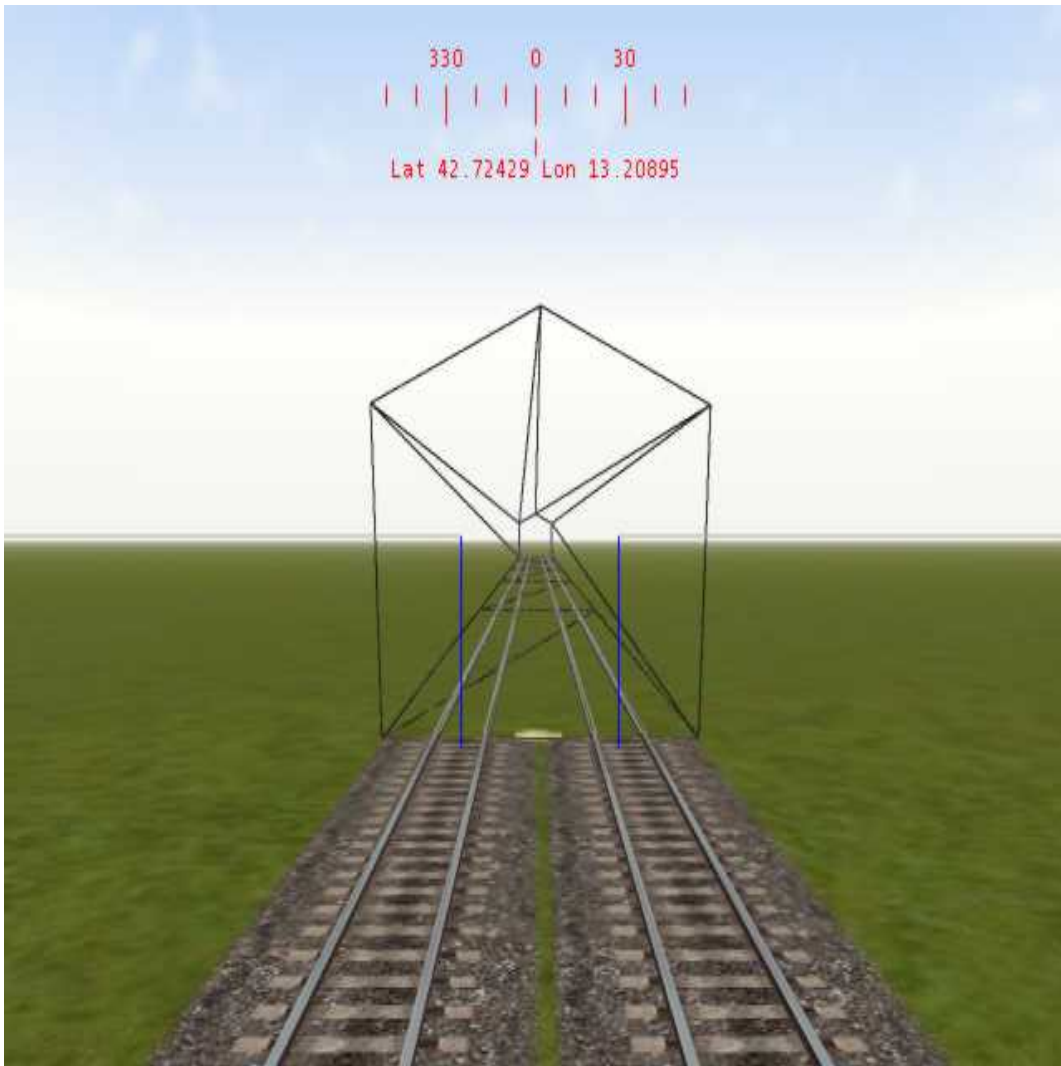
CONSIGLI SU COME COSTRUIRE UNA ROUTE

VIII Parte

Partiamo sempre dalla nostra coppia di binari per vedere come si costruisce una galleria.

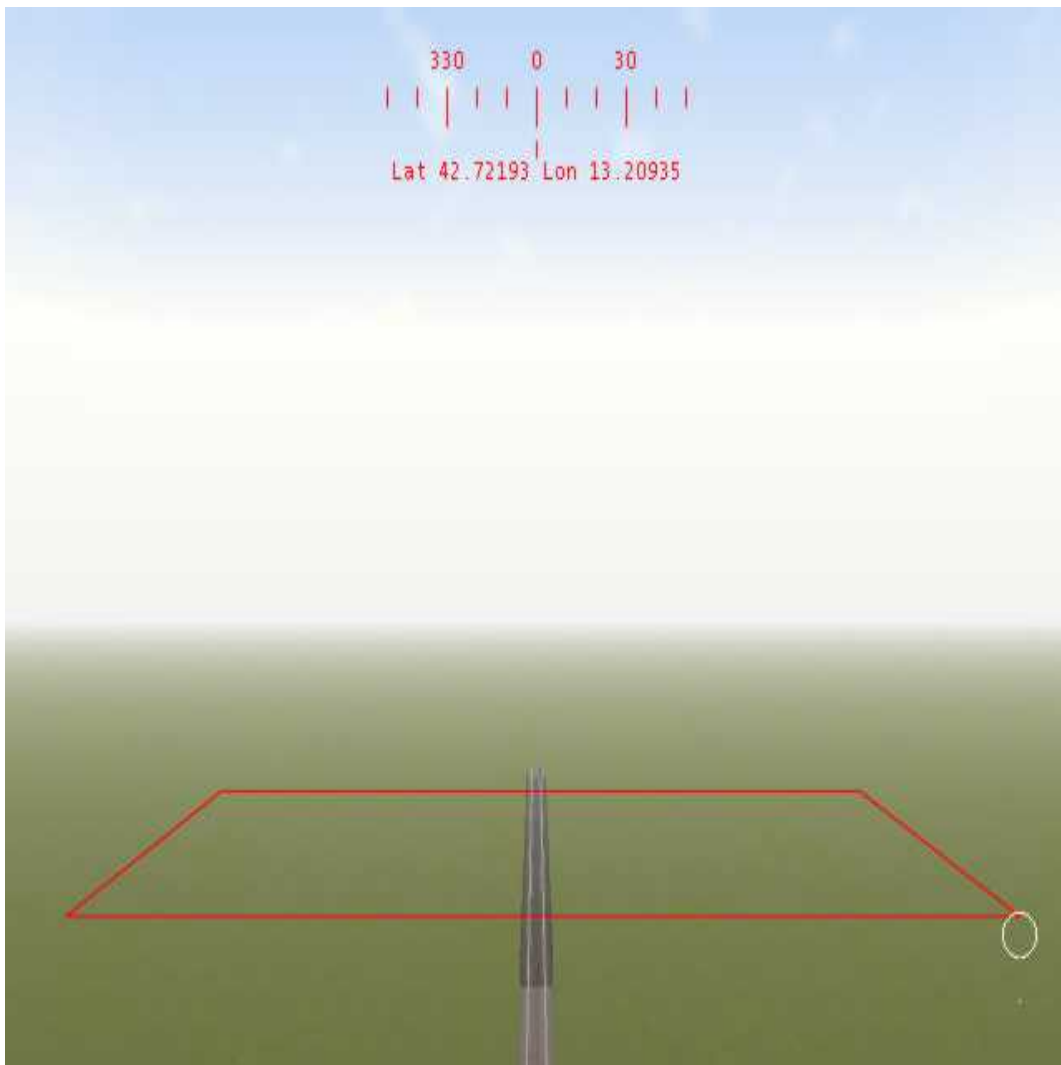


Selezioniamo un tratto rettilineo di doppio binario con `tunnell A2t250mStrtTun` e posizioniamolo in linea col tratto esistente.

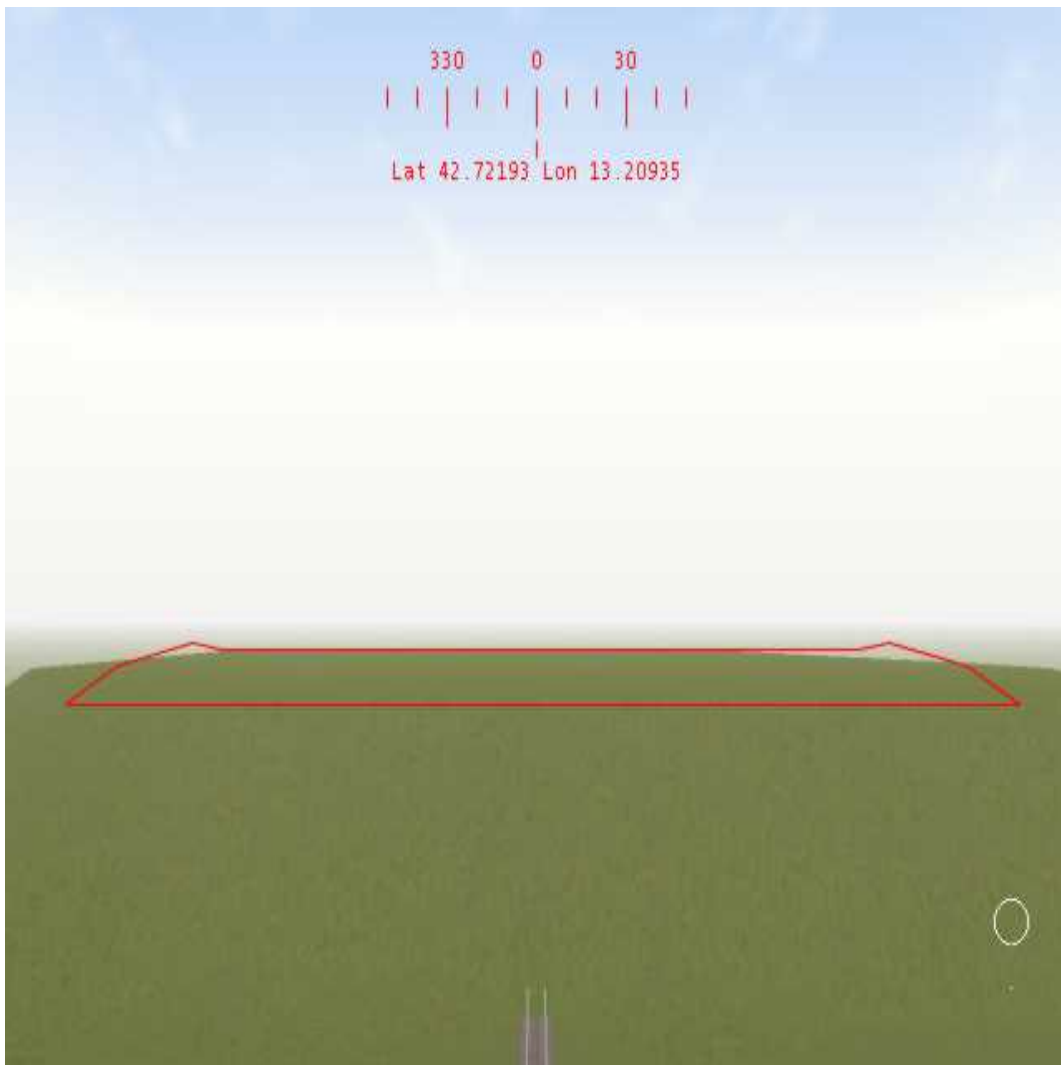




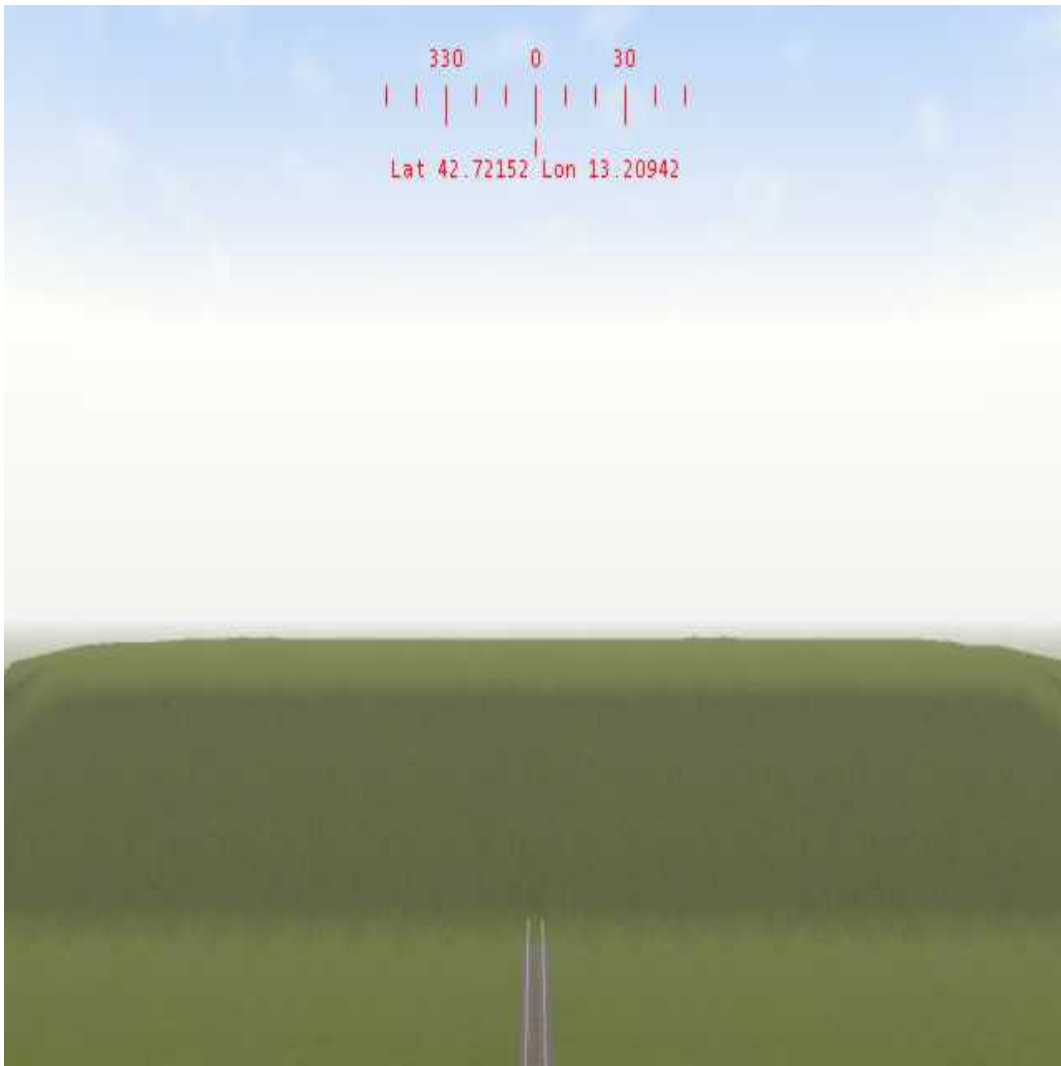
Adesso alziamo la camera di 100 metri,



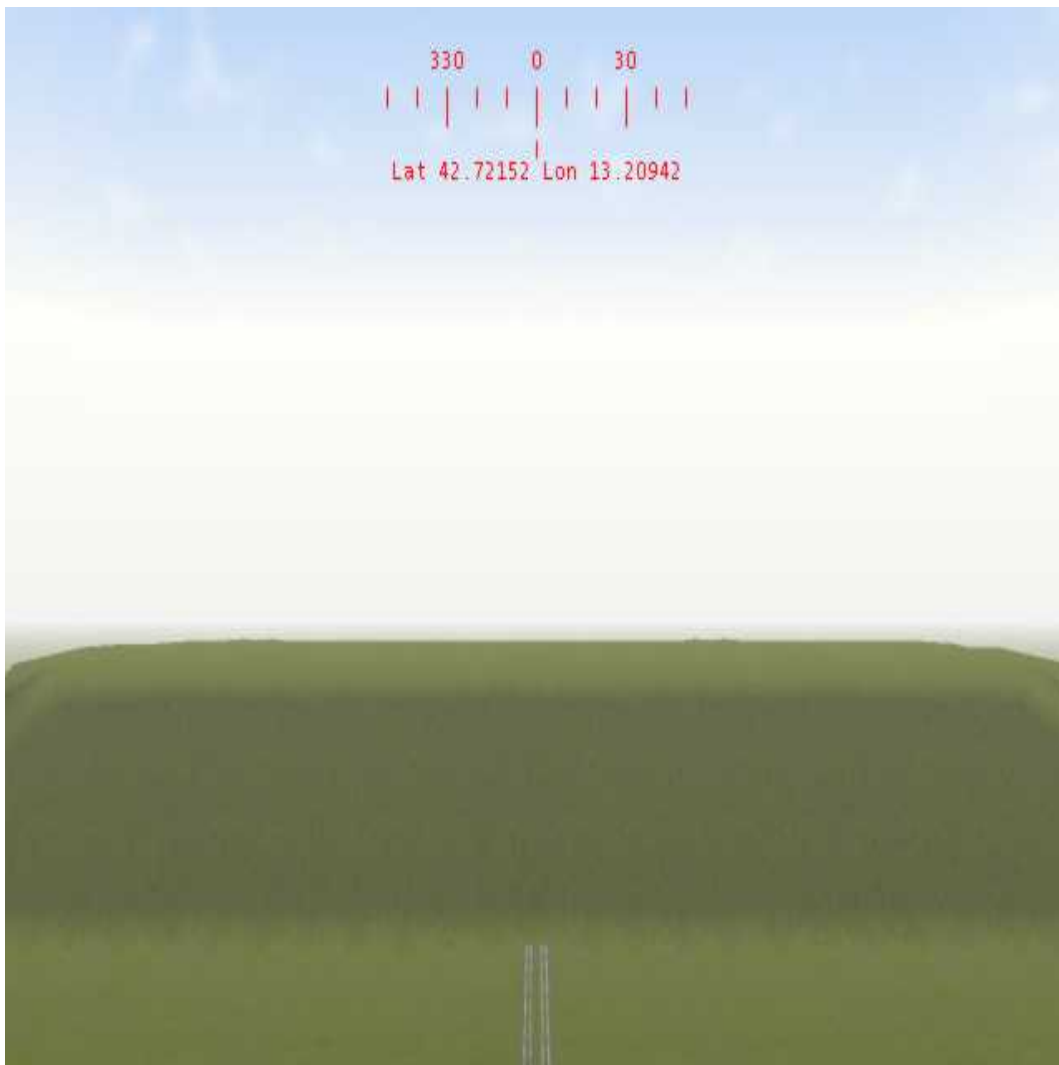
in modo da poter selezionare il cursore per l'innalzamento del terreno, col caratteristico cerchietto.



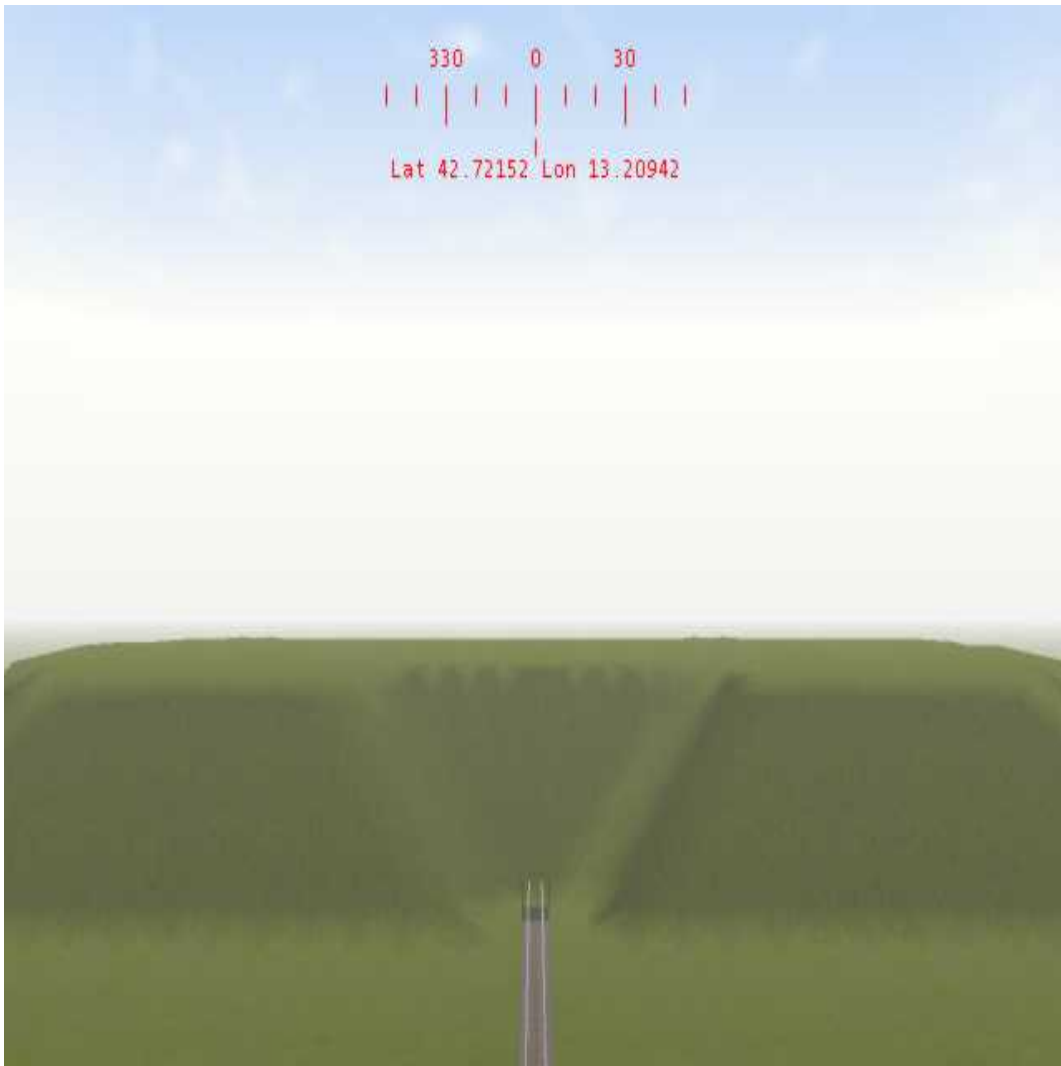
Selezioniamo un tratto di terreno che comprende la nostra galleria e col tastierino numerico (8) solleviamo il terreno.



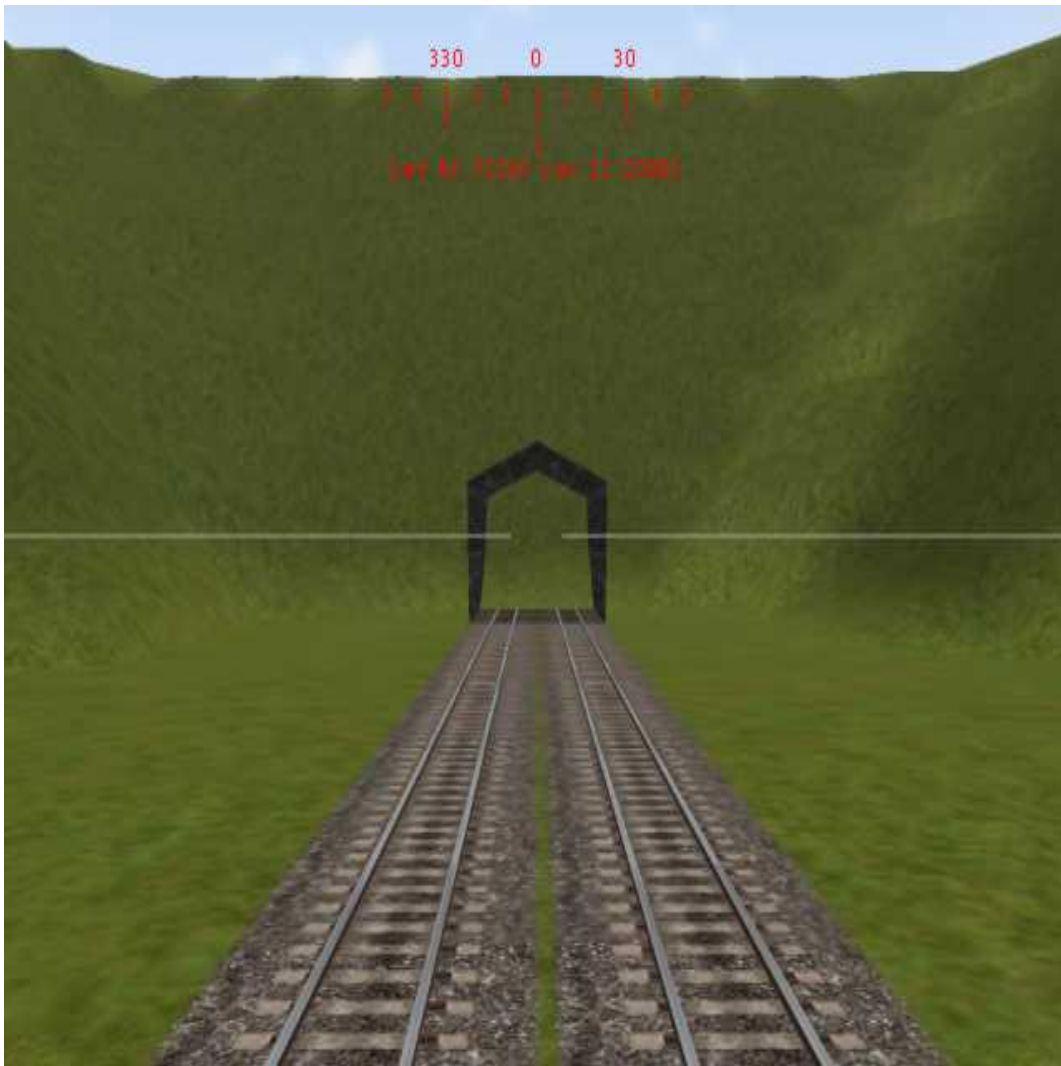
Pure che è coperto l'ingresso del tunnel non preoccupiamoci:



Salviamo il lavoro, ricordarsi che il TSE coi suoi demenziali blocchi è sempre in agguato, specialmente quando si lavora col terreno.



Selezioniamo adesso col cursore a freccia il binario esterno e premiamo "Y" in modo da liberarlo dal terreno.



Ecco come compare l'ingresso del tunnel dopo il trattamento.



Adesso selezioniamo un portale di galleria e posizioniamolo all'inizio della galleria.



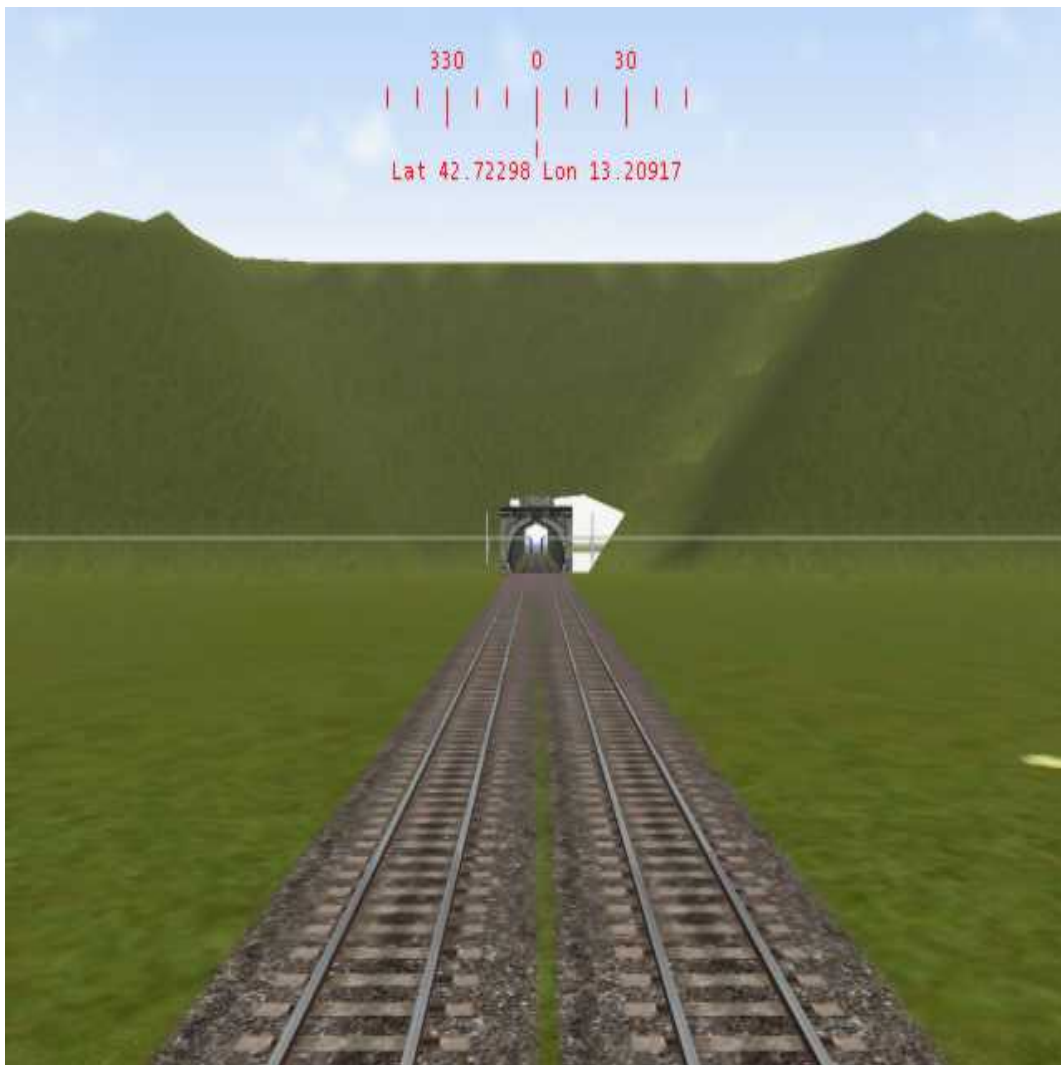
Premiamo una sola volta "G" e selezionato il cursore per la rotazione degli oggetti premiamo il tasterino numerico "6" finchè il portale non si presenta ortogonale alla galleria.



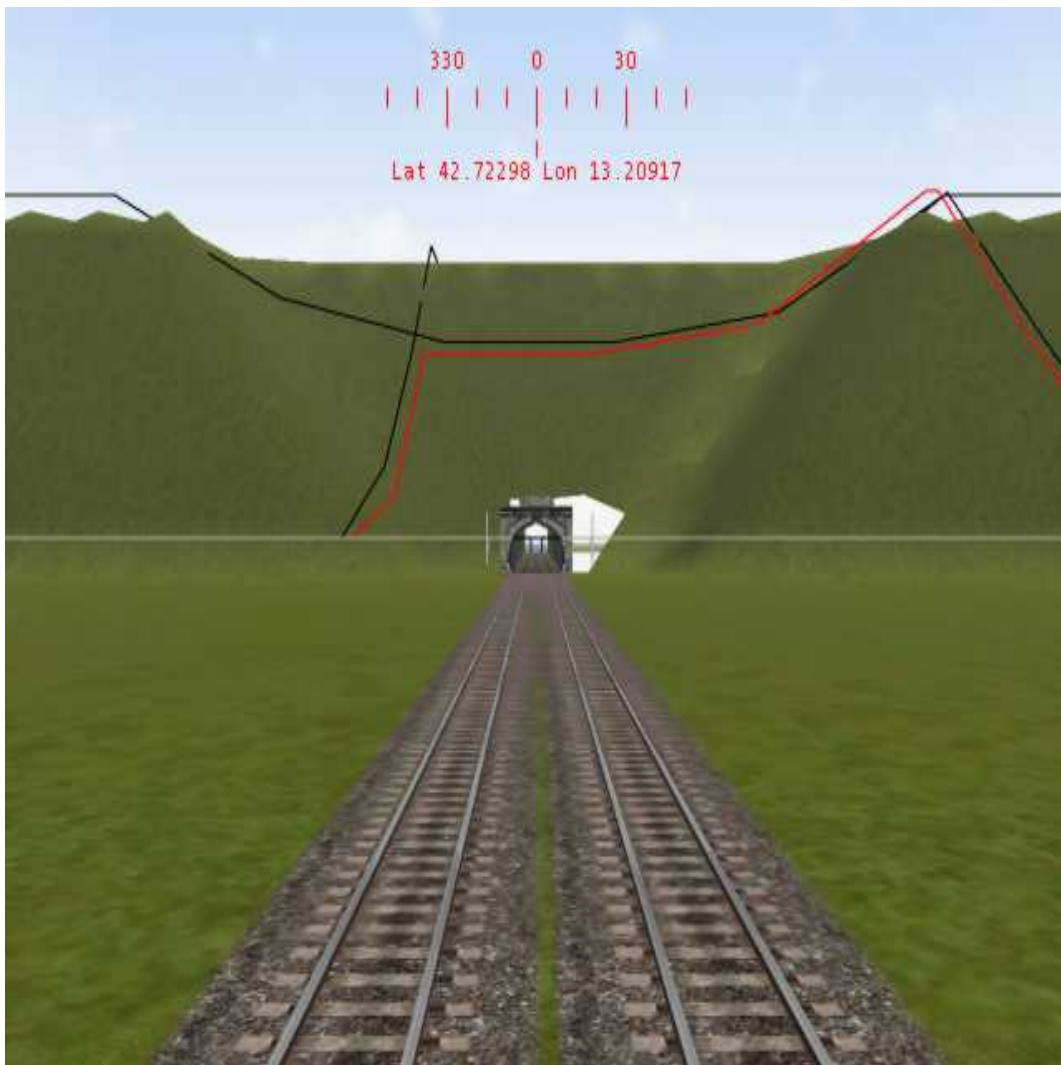
Otteniamo il posizionamento preciso, si potrebbe fare anche senza "G" ma dato che è trasparente il portale non si vede bene se è ortogonale all'ingresso.



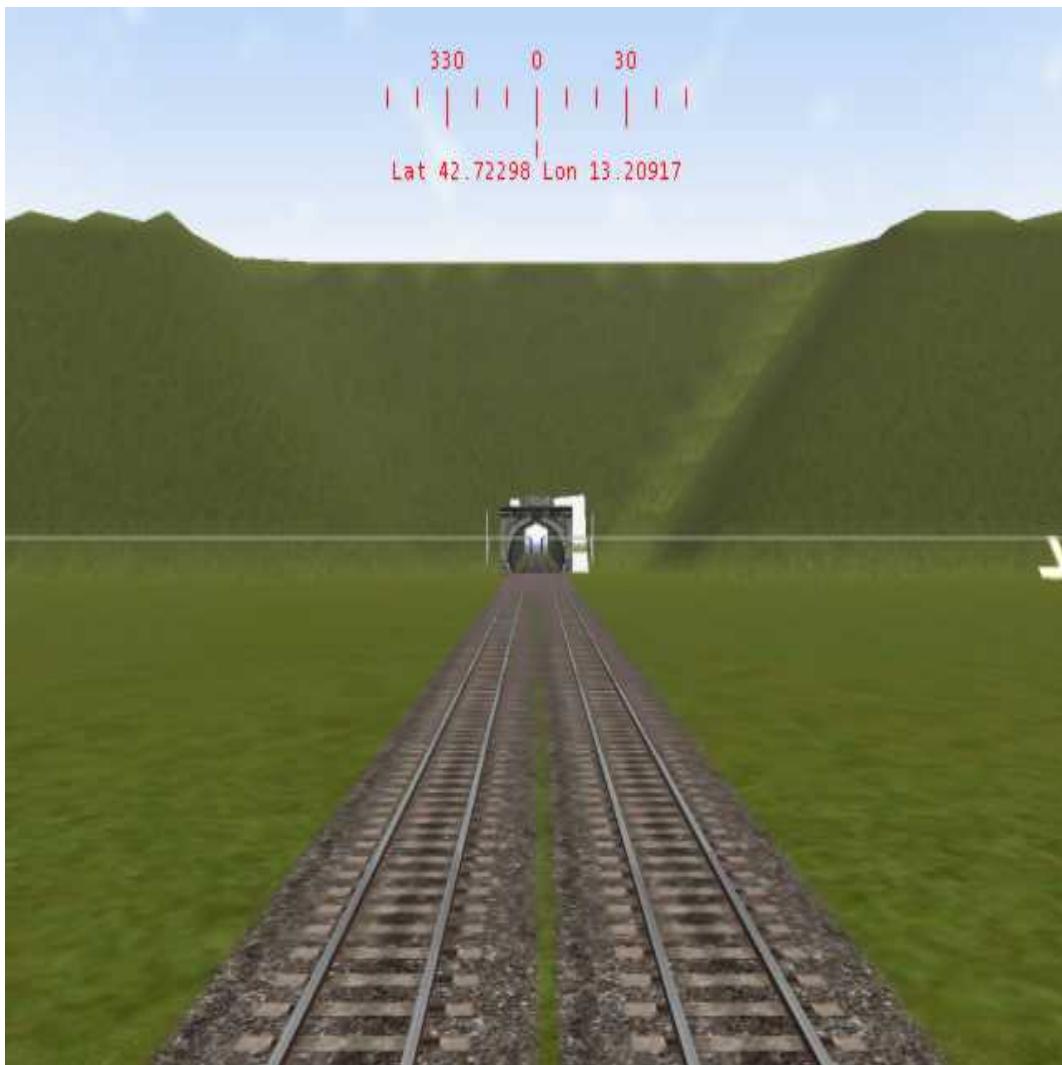
Adesso selezioniamo nuovamente il cursore per l'innalzamento del terreno e portiamoci il più possibile al centro della galleria, premiamo il tasto sinistro del mouse e successivamente la lettera "V" e vedremo che la tessitura del terreno scompare.



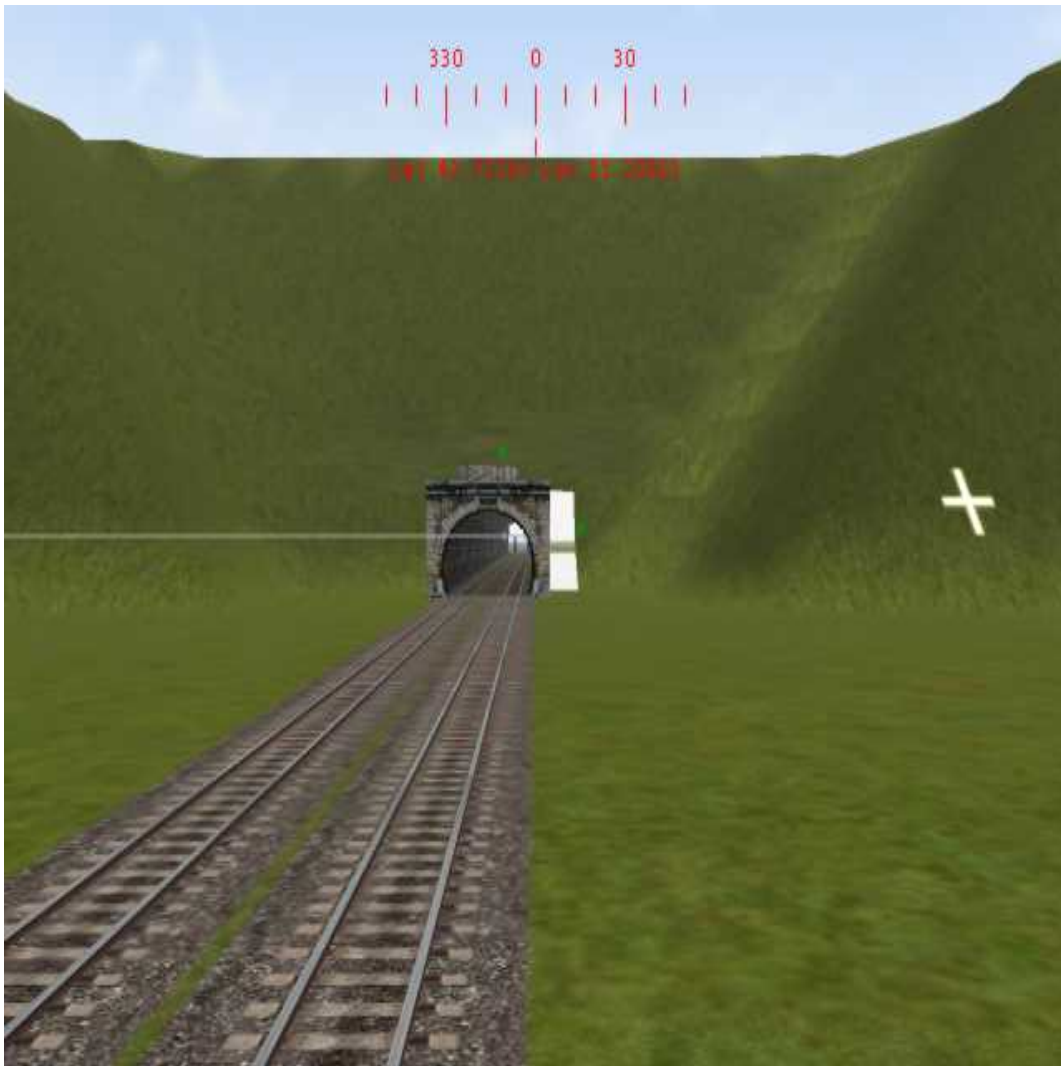
Ma se ci allontaniamo vediamo che la tessitura è scomparsa anche dove serve, allora selezioniamo il cursore che ci divide in quadratoni neri tutto il terreno, dove compare il pennello sul terreno.



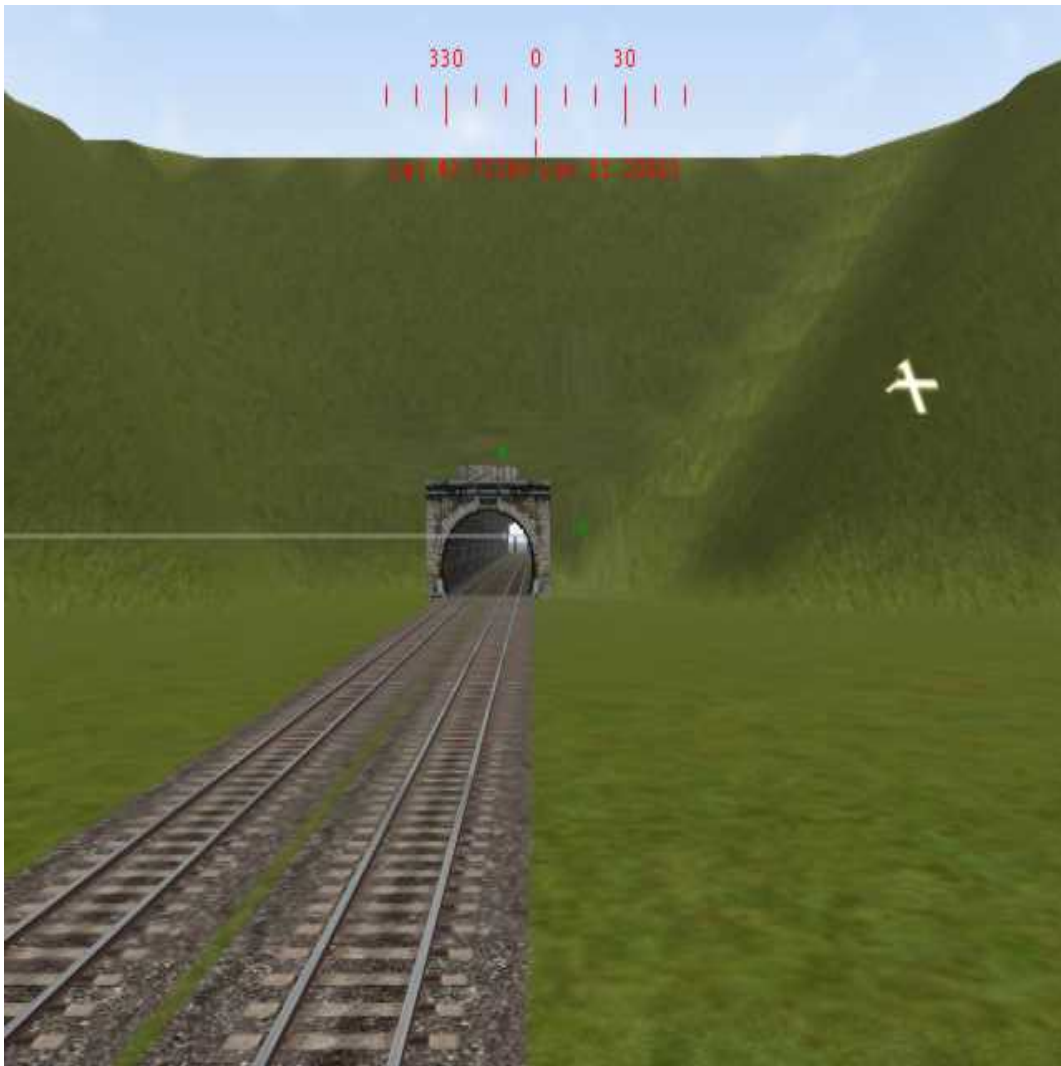
Andiamo col cursore sul quadratone che comprende il tunnel e premiamo il tasto sinistro del mouse, quindi premiamo il tasto destro e ci comparirà un menù. Andiamo sulla casella con scritto "error terrain" e premiamo il tasto destro del mouse: ci comparirà una finestra col numero 1.00000, cancelliamo tutto e portiamo a zero (0) il valore precedentemente visto.



In questo modo come si vede dalla figura abbiamo ridotto lo sconfinamento della mancanza di tessitura, ma non è finita:



Selezioniamo dagli oggetti-TRANSFERNEL la tessitura "herbe" e posizioniamoci sulla parte superiore della galleria; selezioniamo il casella con le info "i" e diamo le misure di larghezza 50 ed altezza 10, in modo da coprire la parte superiore.



Adesso portiamoci al lato destro e facciamo la stessa operazione ma dando larghezza 10 ed altezza 50, in modo da ottenere la completa copertura della parte esterna della galleria, come in figura.

La stessa operazione la dovremo fare dall'altro lato della galleria ed in nostro tunnel sarà pronto. Non dimenticate mai di salvare spesso dopo passaggi che modificano il terreno.