

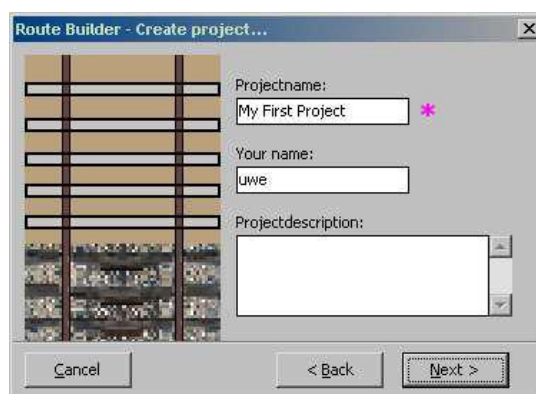


Manuale dell'utente

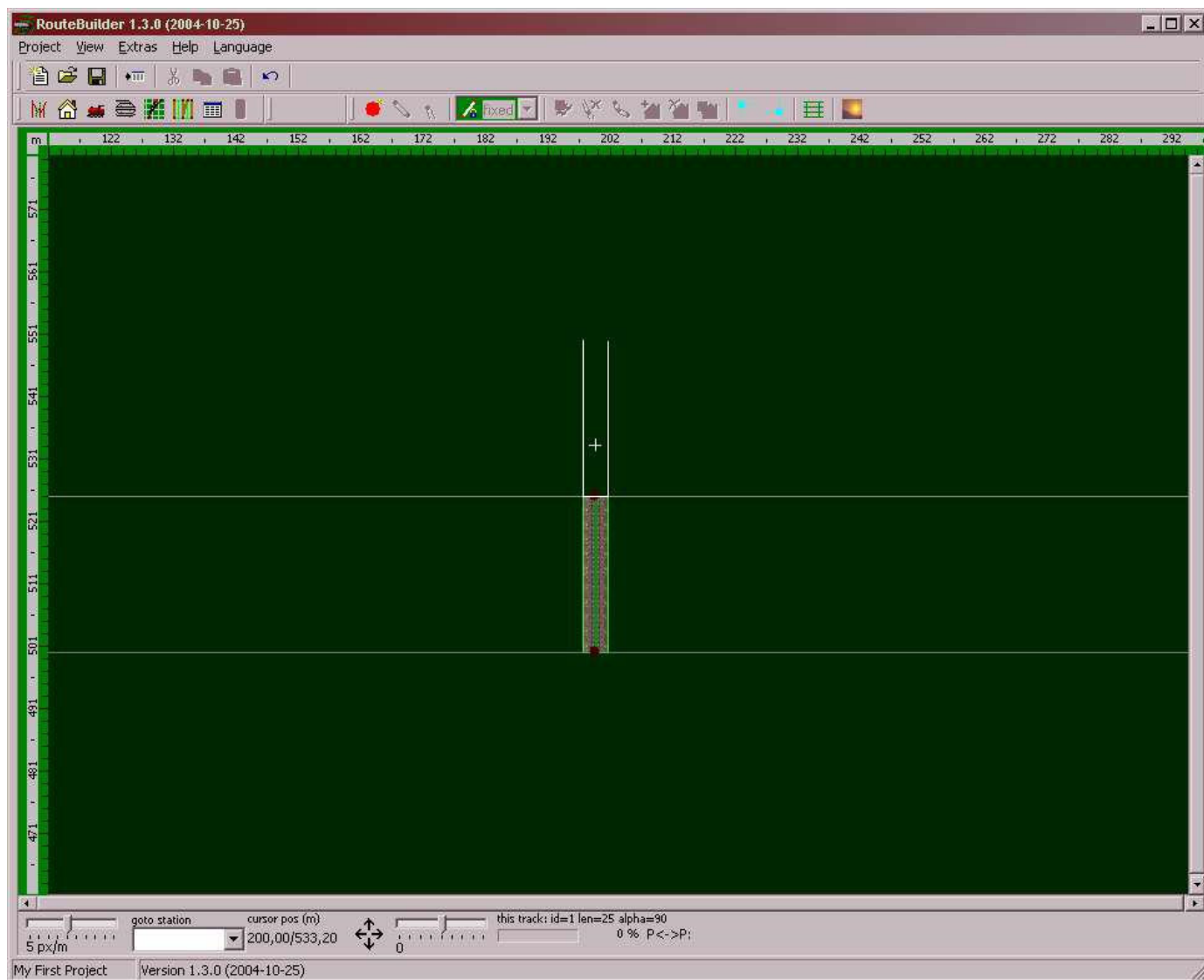
1. Tutorial

1.1 Prima configurazione

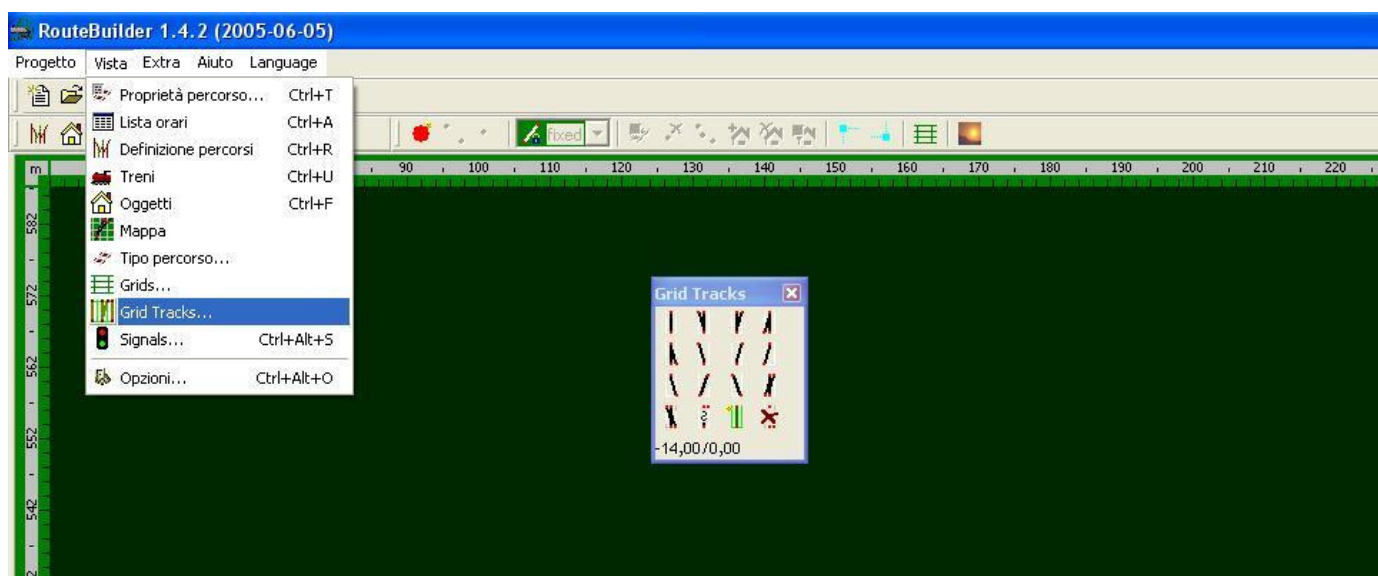
Ad ogni avvio il programma chiede se creare un nuovo scenario o caricarne uno già salvato. Selezioniamo quindi l'opzione per creare un nuovo scenario. A questo punto apparirà una finestra con una serie di parametri da impostare che sono il nome del progetto, il nostro, note eventuali, il logo (cioè l'immagine che comparirà in BVE) e la cartella nella quale vogliamo che verrà salvato alla fine. In ultimo ci verrà anche chiesto se creare una griglia di base, spuntiamo quindi questa opzione.

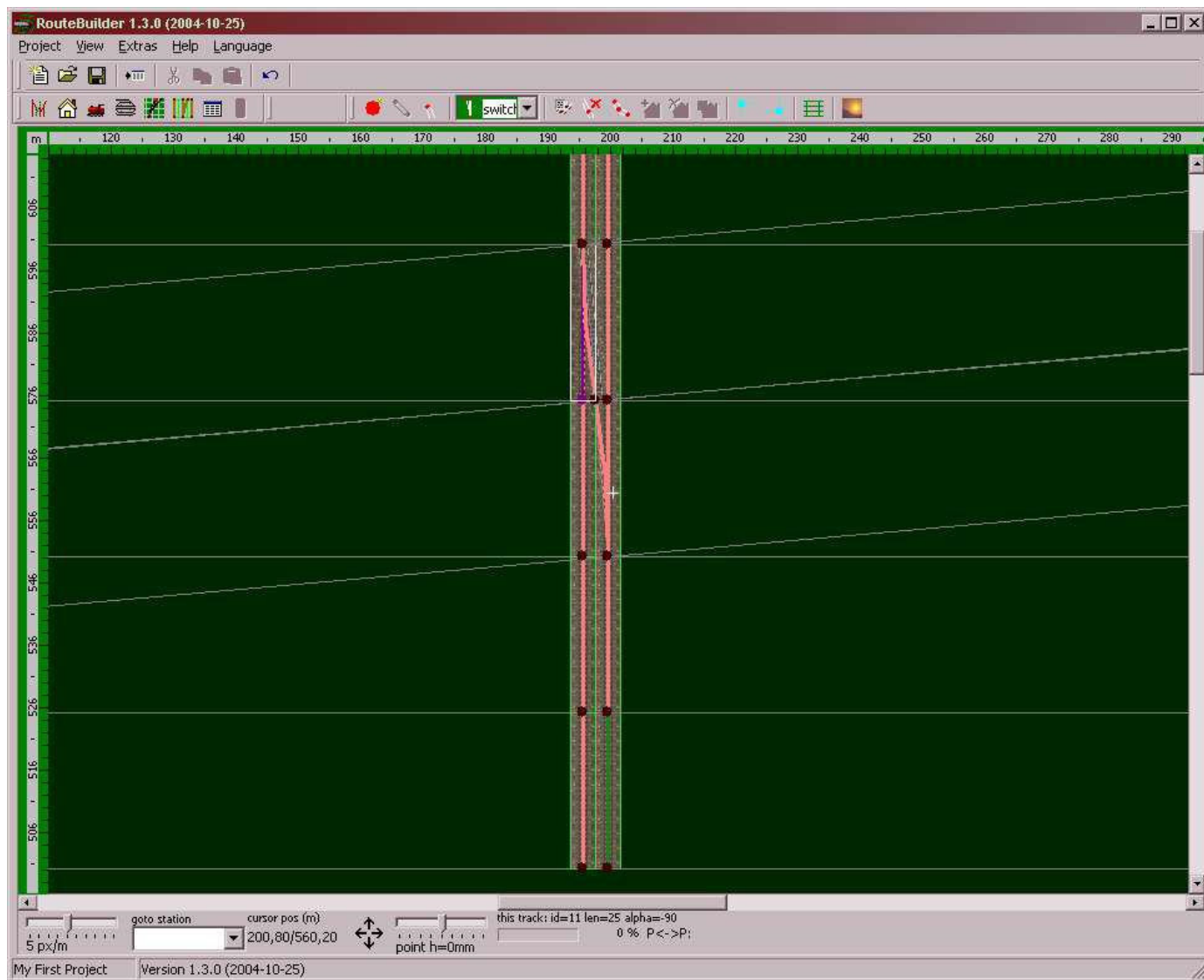


Terminato lo wizard quello che apparirà sarà una finestra con uno sfondo verde, il nostro terreno, e un segmento di binario delimitato da 2 punti marroni alle estremità. In RouteBuilder questi punti marroni indicano le giunzioni tra un segmento di binario e un altro; se li selezioniamo diventano di colore fuxia il che significa quindi che sono attivi. Possiamo inoltre osservare la texture del binario visto dall'alto e delimitato da un rettangolo verde che ne indica il contorno, una croce bianca che è il nostro puntatore ed un rettangolo bianco che si sposta dove andiamo a cliccare col cursore ed indica l'area selezionata per la posa del binario. Impostiamo per prima cosa il linguaggio in italiano andando sotto il menu "Language" e selezionando la nostra lingua altrimenti apriamo il menu "View", quindi selezioniamo la voce "Options" e selezioniamo sotto "Default language" il file italiano.lng che si trova nella cartella principale di RB (così non dovemo cambiare lingua ad ogni avvio del programma).



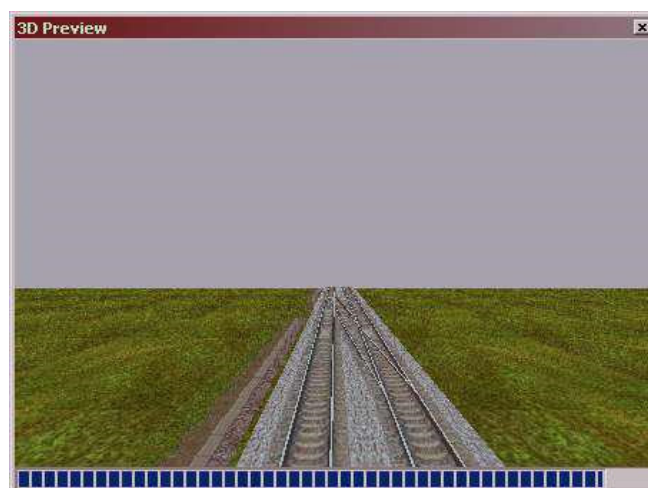
A questo punto spostiamo il cursore subito sopra il binario preesistente, clicchiamo e premiamo la barra spaziatrice; un altro binario è comparso. Noterete che il primo binario è diventato di colore verde: questo significa che è un binario su cui passerà il treno. I binari in generale sono di colore viola quando sono selezionati, arancioni quando non sono binari principali (quindi su di essi non passerà il treno) e verdi come già detto quando sono i binari principali del nostro tracciato. Adesso premete in ordine: L, 2 volte spazio, freccia sinistra, 5 volte la freccia giù, 3 volte spazio, freccia su, spazio, 2 volte la freccia giù, A. Osserverete ora un nuovo layout come quello qui in basso. E' stato difficile? Come avrete capito ad ogni tasto premuto sulla tastiera corrisponde un comando: per esempio lo spazio genera un binario dritto, con le frecce ci si sposta, con L si crea uno scambio e A è un comando speciale che sta per automatico cioè assegna da solo il binario corretto per completare il tracciato. Per visualizzare tutti i tipi di binario inseribili aprite dal menu "Vista" le "Grid tracks".





1.2 Visualizzare l'anteprima

Se volete visualizzare un'anteprima di quanto realizzato finora non avete bisogno di esportare tutto, ma vi basta utilizzare le 2 icone che si trovano in alto a destra, con dei quadratini azzurri. Cliccando su due punti dello scenario e sulle due icone potete descrivere un'area delimitandone i 2 angoli opposti facendo click sulla prima icona, poi spostando il cursore in un altro punto dello scenario e quindi cliccando sulla seconda icona. Vedrete comparire un rettangolo azzurro con i bordi tratteggiati. Fatto questo cliccate sull'icona vicino alle precedenti che visualizza un tramonto; così facendo si aprirà una finestra che vi mostrerà in 3d un'anteprima dell'area selezionata.



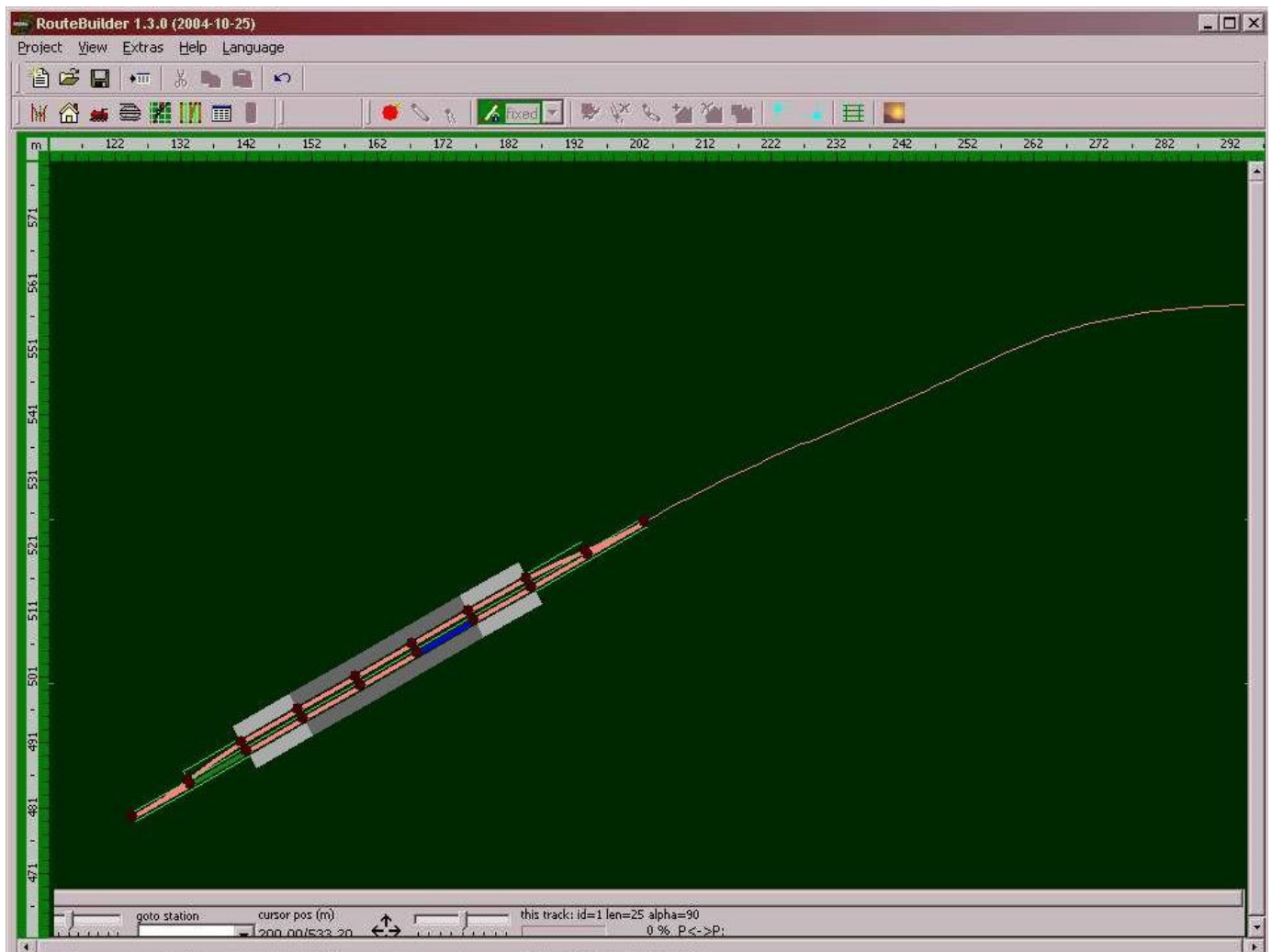
1.3 Creare una mappa

Volendo è possibile creare una mappa del nostro scenario, cioè una griglia che ci potrà aiutare per esempio a seguire un piano binari preciso inserendo un'immagine del luogo da riprodurre. Per fare ciò selezioniamo l'icona verde grigliata in alto; ci verrà detto che non possediamo una mappa e se desideriamo crearla, clicchiamo "si" quindi impostiamo larghezza e altezza del nostro scenario. Una volta generata la mappa potremo sovrapporla a una nostra cliccando sulla cartella gialla nella parte inferiore sinistra dello schermo e selezionando la nostra immagine.



1.4 Binari e connessioni

Vediamo ora come creare binari curvi e nuove connessioni ma prima qualche cenno sulla navigazione: per spostarvi all'interno dello scenario tenete premuto il tasto shift e trascinate il mouse premendo anche tasto sinistro. Per ingrandire la visuale spostate la tacca della scala graduata in basso, dove c'è scritto 5 px/m. Spostandola verso sinistra è possibile restringere la visuale quindi ingrandirla, verso destra invece si ha una visione più ampia ma meno dettagliata. La stessa cosa è possibile per la mappa che abbiamo precedentemente creato; sotto di essa infatti si trova un'altra tacca lungo una scala graduata che serve per ingrandire e rimpicciolire la nostra griglia o immagine nel caso in cui ne abbiamo caricata una. Per aggiungere un binario curvo selezionate un punto ad una estremità del tracciato di prima, spostate il puntatore a croce dove volete dirigervi e cliccate col tasto destro quindi dal menù a tendina selezionate la voce "add new point and connect". Si formerà così una linea che collegherà l'ultimo punto selezionato al nuovo che abbiamo appena creato. Proseguite nello stesso modo per creare tutte le connessioni che volete spostandovi nello scenario. Potete aggiungere nuovi punti da cui originano linee ferroviarie indipendenti; per fare ciò è sufficiente cliccare col tasto destro del mouse su un qualsiasi punto dello scenario e selezionare la voce "add new point" quindi dopo averlo selezionato collegarlo come abbiamo già visto ad nuovo punto creando così un nuovo binario. Visto però che dei binari così spigolosi non esistono nella realtà selezionate le sezioni appena tracciate, quindi diventeranno viola, e nel menu a tendina in alto tra le icone dei vari comandi selezionate la voce "curve". Attenzione! Non provate a curvare i binari dritti che avete posato all'inizio poichè questa operazione può essere fatta solo con gli ultimi tracciati come spiegato. In questo modo dunque le curve sono state smussate e non sono più nette come prima. L'immagine sotto è presa dallo scenario incluso con l'installazione del programma sotto il nome di tutorial3.rbp



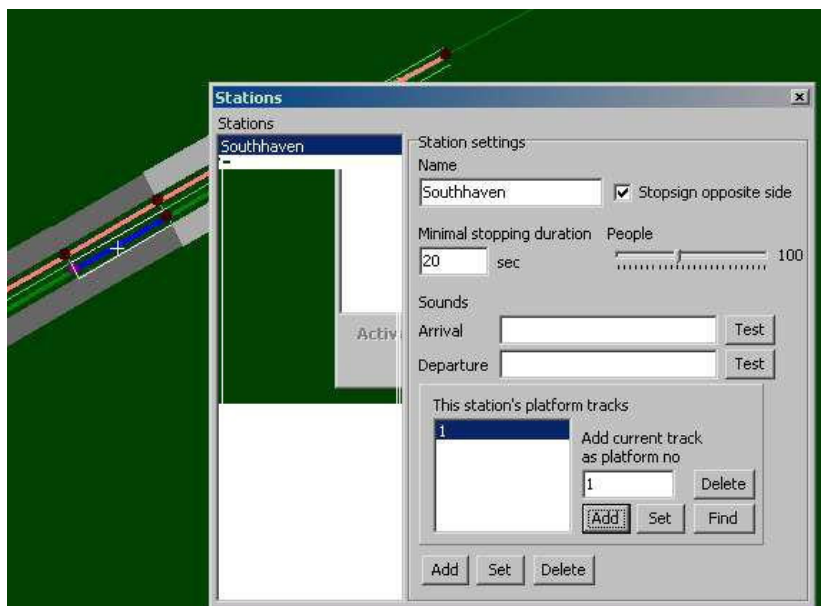
1.5 Definire un itinerario

Come sapete da ora, a RouteBuilder non importa su quale binario passerà il vostro treno ma a BVE sì, quindi prima di poter esportare il vostro scenario dovete stabilire quale sarà il percorso che dovrà seguire. Per fare ciò aprite il menu "Vista" in alto e selezionate la voce "Definizione percorsi". Cliccate su "aggiungi percorso" e date un nome al vostro itinerario. Dopo averlo attivato cliccandoci sopra (apparirà una luce verde al fianco del nome) tornate al vostro scenario, selezionate un binario, cliccate su di esso col tasto destro e dal menu a tendina selezionate la voce "add to current route". Il binario in questione diventerà verde, quindi da ora farà parte dell'itinerario in costruzione. Fate lo stesso con gli altri binari per definire il percorso del vostro treno. Un grande vantaggio che offre questo programma è la possibilità di creare più itinerari di uno stesso scenario; è infatti sufficiente cliccare su "aggiungi percorso" per crearne tutti quelli che servono e poi in fase di esportazione, come vedremo, selezionare quello che vogliamo utilizzare.



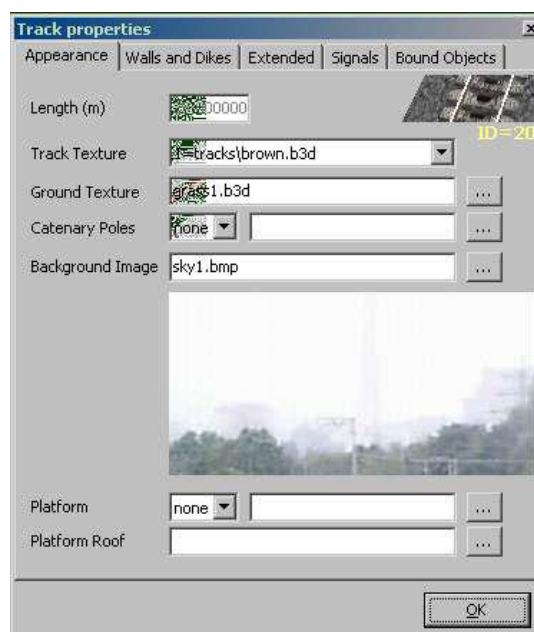
1.6 Aggiungere le stazioni

L'ultima cosa da fare prima di poter esportare il nostro scenario per BVE consiste nel definire almeno 2 stazioni, una di partenza e l'altra di arrivo. Per farlo cliccate sull'icona delle stazioni di fianco a quella col treno, sempre nella parte alta della finestra. Inserite il nome della stazione e cliccate sul pulsante "aggiungi" che si trova più in basso: il nome della stazione sarà incluso nell'elenco a sinistra. Dopo averla selezionata andate nel menu "Piste della piattaforma", inserite il valore 1 nel campo vuoto sulla destra, selezionate il binario che volete rendere proprio di quella stazione e cliccate sul pulsante "aggiungi" subito al di sotto del campo dove avete appena scritto 1. Il binario selezionato diventerà blu e questo significa che è diventato un binario della stazione. Seguite la stessa procedura per creare tutte le stazioni che desiderate, ovviamente selezionando binari diversi sul tracciato (assicuratevi che i binari delle stazioni siano sempre collegati tra loro da binari verdi altrimenti significa che il tracciato è interrotto e il treno non potrà raggiungere la sua destinazione).



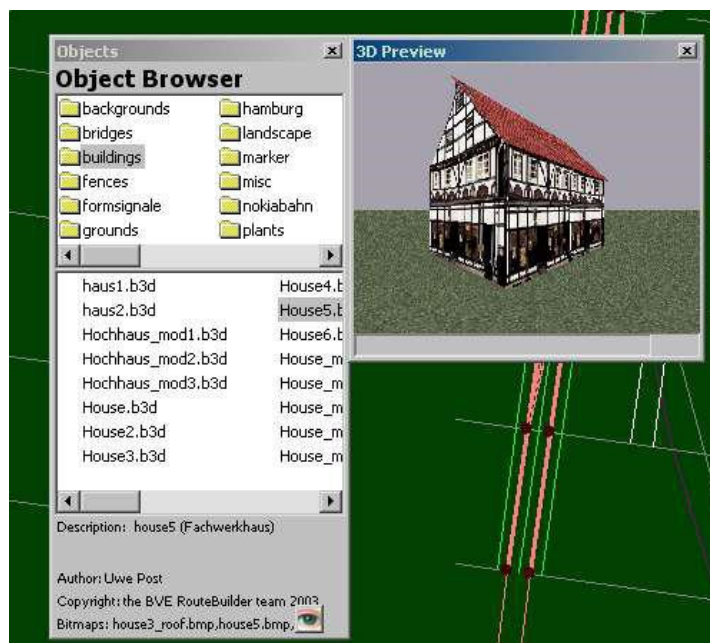
1.7 Proprietà dei binari

Selezionando un qualunque binario e quindi cliccandovi col tasto destro si può accedere alla finestra relativa delle sue proprietà ("track properties") e quindi modificarle. Per esempio si può cambiare il tipo di binario (in caso di aggiunta di altri personalizzati), l'immagine di sfondo dello scenario, aggiungere una piattaforma per le stazioni e i TSO o Trackside Scenery Objects. Questi ultimi sono oggetti che vengono affiancati al binario lungo tutto il suo percorso e possono essere utili per ricreare foreste costeggianti la ferrovia, recinzioni, pali e via dicendo.



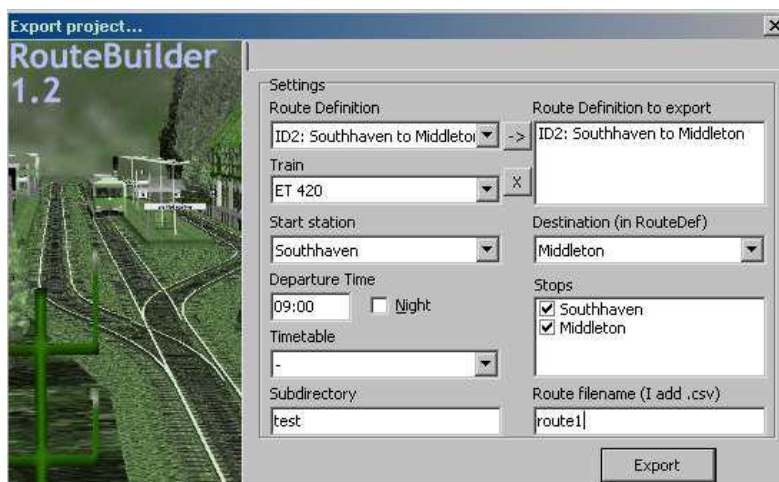
1.8 Aggiungere gli oggetti

Per completare il nostro scenario possiamo aggiungervi tutti gli oggetti che vogliamo. Per farlo apriamo la nostra libreria degli oggetti cliccando sull'icona a forma di casa nella parte alta dello schermo. Apparirà una finestra con una serie di cartelle suddivise in categorie. Apriamo una di queste cartelle e selezioniamo un oggetto (possiamo vederne un'anteprima cliccando sull'icona raffigurante l'occhio che si trova nella parte bassa della finestra) quindi torniamo al nostro scenario, clicchiamo col tasto destro in un punto e dal menu a tendina scegliamo la voce "add object from browser". L'oggetto verrà aggiunto nel punto desiderato e verrà raffigurato dal suo contorno in giallo. Una volta aggiunto possiamo anche ruotarlo tenendo premuto il tasto alt e spostando il cursore premendo anche il tasto sinistro del mouse.



1.9 Esportare lo scenario

Per esportare il nostro scenario andiamo sotto il menu "Progetto" quindi selezioniamo la voce "Esporta". Aggiungiamo la nostra route definition, ovvero l'itinerario del nostro treno precedentemente costruito, cliccando sul bottone raffigurante una freccia; selezioniamo un treno, una stazione di partenza ed una di arrivo, la directory nella quale vogliamo salvare il nostro lavoro e il nome del file che costituirà lo scenario. Come ultima cosa spuntiamo la voce in basso "BVE4" e premiamo "Esporta". Alla fine ci verrà chiesto di copiare tutti i file dalla libreria del programma alla cartella degli oggetti dello scenario, quindi clicchiamo su "Fine" ed il gioco è fatto (assicuratevi di avere impostato sotto le opzioni del programma la giusta destinazione della cartella di BVE). Ora possiamo avviare il simulatore e provare il nostro nuovo scenario. Qui termina la prima parte della guida.



Link utili

RouteBuilder (sito ufficiale)

<http://routebuilder.bve-routes.com/>

BVE (sito ufficiale)

<http://mackoy.cool.ne.jp/>

BVE Route database

<http://bve-routes.com/>

Forum tedesco di RB

<http://loksimulatoren.de/>