

Indice

Aggiornamento catenaria italiana	2
Installazione	3
Utilizzo nel editor	4
Utilizzo tramite Snappoint	5
Le ultime parole	6



Aggiornamento catenaria italiana

Questo è un aggiornamento che sostituisce le texture precedenti dei pali della linea catenaria e del filo di contatto. Oltre a ciò, sono stati corretti alcuni errori di versione per garantire nuovamente il funzionamento della funzione Snappoint e sono stati aggiunti pali e mensole mancanti. Sono stati aggiunti anche pali dell'epoca 3 che non sono più reperibili.

Oltre ai pali, è stato sostituito anche il filo di contatto, che era vecchio e sottilissimo. Questo è stato preso dalla catenaria TrainSimContent e realizzato con una texture fotografica realistica, in modo da corrispondere al tipico filo di rame.



Figura 1; Varianti complete d'epoca, Figura 2; Linea di alimentaz. trefolo, Figura 3; Filo di contatto incl. sezione trasversale

Panoramica delle varianti

arrugginito (epoca 3)*		A.V. 25 kV ~ AC Vmax >250 – 300 km/h	
standard (Tipo M & L)		A.C. 3 kV = DC Vmax >160 – 250 km/h	
nuovi (Tipo LS Omnia) filo doppio: Vmax – 250 km/h filo singolo: Vmax – 300 km/h		Tunnel (Cast To – Ba)	
Tunnel (AV & AC) filo doppio: Vmax – 250 km/h filo singolo: Vmax – 300 km/h			

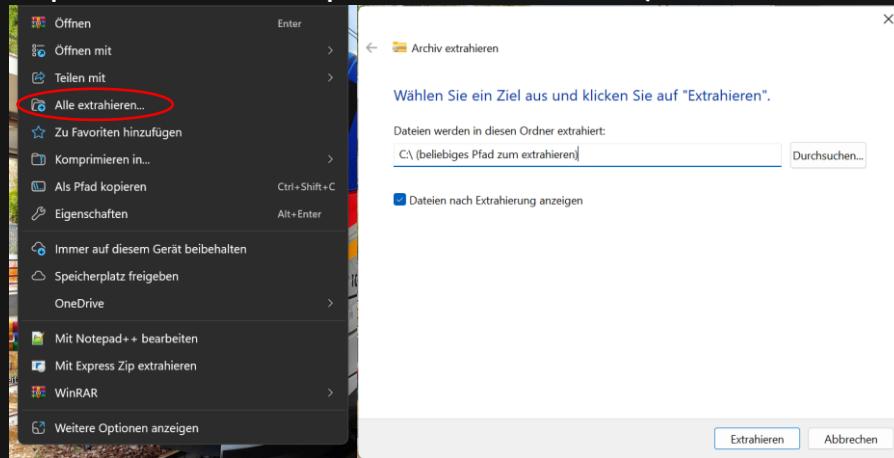
* non dispongono di collegamenti per tendere il filo (in questo caso è utile utilizzare una linea di contatto senza fili o forzare le dimensioni dei bracci mediante ridimensionamento)

È necessario il seguente materiale: [TrainSimContent OL](#), [Pack catenaria italiana v5](#), [Pack catenaria di sezionamento V.1.0](#), [SFM Torino](#) & [Palificazione speciale per stazioni](#)

Installazione

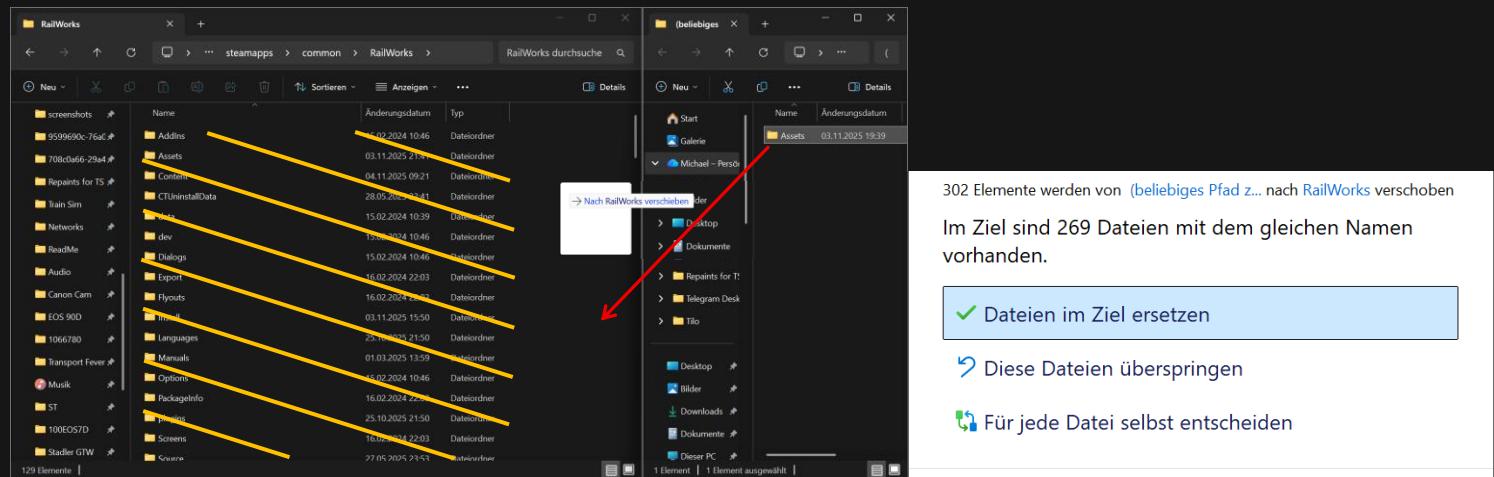
Questa è una guida passo a passo per l'installazione di questo prodotto
(applicabile a tutti i prodotti di terze parti)

Per installare l'aggiornamento, devi prima decomprimere il file compresso. A tal fine, basta cliccare con il tasto destro del mouse sul file da decomprimere e poi decomprimerlo in una posizione a scelta (ad es. sul desktop).



Successivamente, la cartella Assets viene aggiunta alla directory principale di Railworks. È importante notare che **NON** deve essere inserita in nessuna cartella, ma a destra della cartella, nello spazio libero.

Infine, è necessario sovrascrivere questo file affinché le modifiche abbiano effetto. A questo punto è installato e pronto per costruire, giocare o guidare.

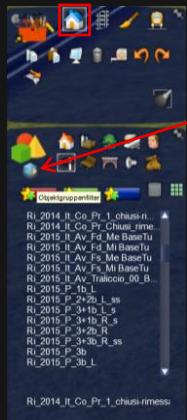


Directory principale di Railworks (*ad esempio*) in: C:/Program Files (x86)/Steam/steamapps/common/Railworks

**NON installare questo file con il Package Manager Utilities del gioco principale, poiché
ciò causerebbe un'installazione errata e non funzionerebbe!**

Utilizzo nel editor

Per trovare tutti gli oggetti, ti spiego passo dopo passo come fare.



Una volta entrato nell'editor, clicca sul filtro dei gruppi di oggetti a sinistra nella seconda finestra. Si aprirà una seconda finestra a destra, in cui sono elencati i provider.



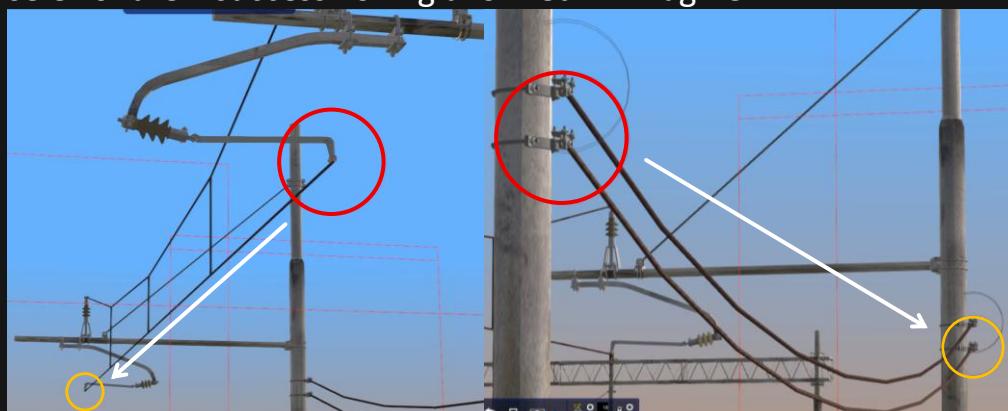
Nella categoria superiore (**Provider Name**) troverai i nomi degli sviluppatori. Nell'elenco inferiore (**Product Name**) troverai tutti gli oggetti installati, i treni ecc. Ho contrassegnato con colori diversi i provider trovati e i prodotti che **devono** essere attivati. Importante: entrambi i segni di spunta devono essere attivi, come mostrato

Una volta trovato il provider e attivati i prodotti, puoi iniziare a cercare questi oggetti. A tal fine, clicca sul segnale nella finestra a sinistra. Successivamente, utilizza il trucco 77 e digita la lettera iniziale sulla tastiera per accedere immediatamente al rispettivo elenco. Per i pali del tunnel, cercarli sotto l'abbreviazione **Cast** o con la lettera **C**. Tutti gli altri oggetti si trovano sotto l'abbreviazione **Ri_20xx** o con la lettera **R**. Questi due oggetti sono dotati di Nodes* per tendere i fili di contatto. L'ultimo provider, Tiziano, si trova sotto **Tzn_** o con la lettera **T**. Questi contengono i piloni della prima epoca, ma sono oggetti puri senza alcuna funzione. ← Se desideri comunque utilizzarli sul tuo tratto con qualche piccolo accorgimento, fai doppio clic sul palo per aprire una finestra sulla destra. Qui troverai le coordinate e la scala; inserisci il valore **1,219** nel campo **Y**.



Infine, è necessario regolare l'altezza in base alle proprie esigenze. Ora non ti resta che costruire... Suggerimento: i piloni con il suffisso **Gantry** sono automatici e dovrebbero essere utilizzati su tratti rettilinei, poiché i bracci sono sfalsati e mantengono la distanza a zig-zag desiderata. In caso di curve, è necessario utilizzare le altre varianti in modo che la distanza rimanga la stessa. Grazie a Snappoint, puoi aggiungere gli oggetti che desideri. In questo modo hai la possibilità di aggiungere cartelli o ulteriori bracci (doppio binario, area di scambio ecc.)

Passiamo ora alla linea di contatto: per farlo devi passare all'editor di costruzione dei binari , che si trova a destra della casa . Nella seconda fila a destra si trova questo sacco , all'interno del quale si trovano i fili di contatto e altro, ma solo i primi sono interessanti. Al suo interno si trova ora la linea di contatto, che si trova sotto **TSC-Fdraht** o **Catenaria Filo contatto/-trefolo**. Non importa quale dei due scegli, perché il secondo riprende le geometrie del primo. Infine, collegali tramite i nodi. Non appena clicchi su un nodo cerchio, questo diventa rosso e puoi selezionare il successivo in giallo. Vedi immagine



Utilizzo tramite Snappoint

La funzione “Align” consente di collegare direttamente determinati oggetti in modo che vengano posizionati nel punto predefinito. In questo caso sono utili i pali del portale, i pali di sostegno e gli accessori (cartelli), che consentono di evitare l'allineamento millimetrico dell'oggetto (quasi impossibile nel gioco).



Nella sezione Costruzione oggetti si trova questo simbolo cliccandoci sopra, compaiono dei cerchi viola con una freccia al loro interno. Cliccando su uno di questi cerchi, questo diventa rosso. Successivamente clicchi su un altro cerchio e l'oggetto viene posizionato.

Ecco come funziona:



Step 1:

Posiziona i tuoi oggetti e seleziona quindi lo strumento e poi su un altro per Allinea .

Step 2:

Clicca su uno dei cerchi viola e poi su un altro per collegarli.

Step 3:

Il risultato finale è questo: il palo si trova nella posizione esatta.

Puoi ripetere questa operazione con ogni altro oggetto. Se la posizione o l'altezza non sono corrette, tieni premuto il tasto Ctrl e clicca sugli oggetti che desideri spostare.

Nota: questa non è una guida dettagliata su come lavorare con TS Editor, ma mostra semplicemente come funziona questo processo. Si consiglia di avere una certa esperienza e di non cimentarsi nelle operazioni più complesse se si è alle prime armi. :)

Le ultime parole

Donazione

In questo modo si realizza un salvadanaio che può essere investito in altri progetti.
Grazie al tuo contributo è possibile cercare idee (in patria e all'estero) e quindi
investire o realizzare altri progetti e riverniciature.

Ti ringrazio per ogni centesimo che mi doni. Nessun minimo!

Note legali

Questo lavoro è stato realizzato con grande cura, attenzione ai dettagli e tutto nel mio tempo libero. Questo va detto! Questo lavoro appartiene esclusivamente a Michael alias *calabreeze_italo*. La diffusione non è consentita e sarà perseguita! Se desideri condividere il mio lavoro con i tuoi amici o conoscenti, ti prego di indirizzarli verso una delle piattaforme da cui è possibile scaricarlo.

Sono a disposizione per qualsiasi domanda o chiarimento.

Ringraziamenti

Questo aggiornamento delle texture è stato sviluppato e realizzato nel mio tempo libero. Ringrazio tutti quanti hanno apprezzato e si sono divertiti con le mie ripitture e i miei progetti, così come ringrazio tutti gli utenti della community che mi hanno seguito fin dall'inizio. Naturalmente ringrazio anche i nuovi arrivati, senza i quali questi lavori non avrebbero riscosso alcun successo. Ringrazio inoltre coloro che mi hanno aiutato a realizzare e perfezionare questo progetto.

Grazie :)



[calabreeze_italo](#)



[Rail-Sim.de](#)



[calabreeze_italo](#)



[calabreeze_italo](#)



[Linktree](#)



[Twitch](#)