

Valós pálya készítése RW3-ban

Szükséges programok:

- RWDecals (www.rwdecal.co.uk) /v2.2.9 elérhető/
- RW Tools (www.rstools.info) /v3.0.10/
- Google Earth (earth.google.com) /v6.0.3/
- RW3/TS2012 /v7.1a/
(a bosszúságok elkerülése érdekében erősen ajánlott az eredeti verzió, patchekkel)

/az aktuális verzió, amivel a leírás készült, valamint Win7 x64/

Előkészületek:

Google Earth-ben (továbbiakban GE) Eszközök >> Beállítások >> **Decimális fok**-ra állítsuk át a kijelzést.

Telepítsük fel az RWToolst, majd jobbklikk az ikonon "run as administrator" indítsuk el (rendszergazdai mód). (RWTools – a freeware verzió 21 db indítást enged)

Route building tools >> Set Up Developer folder menüt válasszuk. Ide írjuk be a nicknevünket, ami név alatt szeretnénk szerepeltetni a pályánkat (vagy más saját készítésű dolgokat). /ékezet, szóköz, szimbólum nélküli elnevezés javasolt/

A következő lépés: **Route building tools >> Set Up sub-folders**

a megjelenő ablakban dupla klikk az előbb megadott saját fejlesztői nevünkre, majd írjuk be a pálya tervezett munkacímét, pl. "Székesfehérvár" >> "szfvar"-t írjunk. Ez csak a könyvtár elnevezése, nem a megjelenített név.

Katt a Confirm gombra, YES gomb, és készen van a fejlesztői könyvtár az RW-ben:

RW főkönyvtár/Assets/[fejlesztői név]/[pálya név]

Tegyük le a tálcára az RWTools-t, indítsuk el a GE-t, ellenőrizzük hogy a megjelenítés decimális (Decimal Deegres).

Kétféle markert tudunk az RW3-ba importálni GE-ből:

- pontalapú markert (nagyobb épületek sarkai, egyéb helyek pontos megjelölésére)
- vonalmarkert (vasútvonal jelölése, és RWDecal-hoz segédlet)

Kezdjük el markerezni tetszés szerint, mondjuk pontalapúval. Az ikonja nem lényeges, hanem inkább az elnevezése, itt is ékezet nélkül írjunk, pl. "szfvar orhaz", "focipalya", stb.

Ezután a rajzszőg ikon mellett kettővel jobbra "útvonal hozzáadása" ikonra kattintsunk, állítsunk be egy élénk színt a vonalnak, és egy 4-5 értékű vastagságot, majd jelölgessük be az útvonalat/útvonalakat.

(ha elég jó felbontású képről dolgozunk, akár vágányonként is lehet)

Ha készen vagyunk, bal oldalon a most alkotott markereinket mentsük le, jobbklikk az adott markeren, "**mentés másként**" és alul a ***.kmz kiterjesztést állítsuk át KML-re**.

Mindent egy mappába gyűjtsük össze, és tegyük félre.

Most a pálya "kezdőpontját" kell meghatároznunk, vagyis ahol kezdjük az építkezést, ahhoz közel egy földrajzi koordinátát)

magyarázat: az RW3 alapból egy úgymond lapos felületű földgömböt tartalmaz, ami a 0/0 pontokon van alapból.

Vagyis valós koordinátákra építhetünk, csak előbb el kell jutni oda:

keressük meg a pályánk "kiindulópontját," rajzszőg eszköz a GE-ben, pozicionáljuk a megfelelő helyre, majd írjuk fel az értékeket:

pl. a Nyugati pu homlokzata az északi szélesség 47.510249° , keleti hosszúság 19.056618° koordinátákon található. Ezeket a számokat jegyezzük fel, a következő megjegyzéssel:

szélesség = LAT; hosszúság = LON

(erre azért lesz szükség, mert az RW3 angolul kéri a koordinátákat)

Valamint az RW3 furcsasága, hogy a nyugati hosszúság (ami a greenwichi 0. körtől "balra"), valamint a déli szélességeket (Egyenlítőől lefele) negatív előjellel kezeli.

Vegyük elő újra az RWTools-t, válasszuk a következő menüt:

Route Building Tools >> Blueprints >> Route template (klikk)

válasszuk ki a saját nevünket, amit megadtunk az elején, majd a pálya nevét, és a pályán belül a **TemplateRoutes** könyvtárat, és klikk a Confirm-ra.

Most az ideiglenes nevet kell megadnunk, ami alapján azonosítja a pályát majd az RW3 szerkesztője.

A Longitude/Latitude értékekhez az előbb feljegyzett koordinátákat kell beírni, figyelve arra, hogy ne cseréljük fel, mert akkor az építkezés megkezdésekor nem találunk semmilyen markert, és földrajzilag valahol Közép-Afrika magasságában az Atlanti-óceánon lesz a tervezett magyar pályánk.

Ha megvannak a koordináták, helyesen, akkor katt a "Make Blueprint" gombra, aztán az "exit"-re. Most létrehozta a pálya blueprintjét.

Menü, Route **Building Tools** >> **Blueprints** >> **Direct route setup**

itt katt USA, majd katt vissza EU beállításra jobb oldalon. Az első kettőt kitölti magának, a második kettőnél ugyanazt kell megadni, mint az előzőnél.
(az egyik a nap/napszakhoz kell, a másik a tényleges helyzethez)
Az utolsó sorba írjuk be a pályanevet ("szfvar" pl.)

Ezután katt a "Build Template" gombra, OK a felbukkanó ablakra, majd tegyük le az RWTools-t a tálcára.

Indítsuk el az RW3-at, főmenü, "**Editor**" >> "**New Route**" >> válasszuk ki a sajátunkat a listából, majd "**Create Route**".

Most már elnevezhetjük rendesen, ékezetekkel, számokkal a pályánkat, majd okézzuk le. Töltsön be, aztán lépünk ki az RW3-ból.

Most jön a domborzat megadása:

A földrajzi fókálózat (koordináta rendszer) szerint országunk az északi szélesség 45 fok 48' és 48 fok 35', a keleti hosszúság 16 fok 5' és 22fok 58'-e között terül el.

Forrás: *földrajz tételek | Érettségi tételek, feladatok*

Vagyis az északi szélesség 45-48° és keleti hosszúság 16-23° közé eső domborzatra van szükségünk.

http://dds.cr.usgs.gov/srtm/version2_1/SRTM3/Eurasia/

ezen az oldalon megtaláljuk az eurázsiai térség teljes domborzatát, NxxEyyy formátumban, azaz az é.sz. 45° k.h. 16° koordináta-hoz tartozó domborzat **N45E016.hgt** nevű file-ben található. Mentsük le egy könyvtárba a szükséges file-eket, majd másoljuk be az RW3/**DEM/SRTM** mappába (a HGT fileket).

Most megvan a domborzati adataink. Indítsuk el az RW3-at, Editor >> kiválasztjuk a sajátunkat, "**Edit route**"

Ha jó csináltunk mindent, akkor **elméletileg** a pályánk kezdőpontján állunk, amit az elején adtunk meg.

A bal felső menüben kattintsunk az ecset ikonra, majd válasszuk a kis ikonokból a legalsó sorban a másodikat (ilyen hullámzó talaj, nyíllal). Katt rá.

A feltűnő ablakban válasszuk ki a méretet, hogy egyszerre mekkorát akarunk emelni, hány tile-t, a formátum SRTM legyen (elvileg alapból azon van). Kattk **“import terrain DEM”**.

Most valószínűleg fekete lett minden. Sebaj. Fordítsuk felfelé a kamerát, és emelkedjünk az új felszín felé (mivel átlagosan 100-120 m-el a tengerszint felett vagyunk).

A default scenario markert vigyük a felszín fölé, hogy legközelebb ott kezdjünk, ne kelljen emelgetni.

Így most már készen van a domborzat.

FONTOS: amikor egy menetnyi tile domborzatát létrehozuk, utána mindig mentsünk egyet az F2 gombbal, mielőtt a következő adagot hoznánk létre!

Idevágó, de később fontos: építkezés előtt lehetőleg alkossuk meg a teljes domborzatot, mert későbbi létrehozáskor a már épített részt felülírja, üres domborzat lesz!

Ez nem vonatkozik a markerekre, mert azok ettől független objektumok – így a markerek segítségével látható, és kivitelezhető, hogy merre kell még domborzatot emelni, ahol nincs.

Ha véletlenül ilyen felülírás sikeredne, a Ctrl-Alt-Del kombinációval a feladatkezelőt vegyük elő, és a railworks....exe-t állítsuk le a Folyamat leállítása gombbal. Így nem csinál mentést a felülírt, rongott részre. (mert kilépéskor kötelezően mentés van)

Ha kész a domborzat kreálása (amihez visszatérhetünk még a markerezés után is), mentsünk, zárjuk be az RW3-at.

Indítsuk el a GE-t, majd az RWDecal-t, kérdezi a serz.exe lelőhelyét, az RW3 főkönyvtárában van. Ezután a developer könyvtárunkat kérdezi (RW3 könyvtár..../Source/fejlesztőinév).

Válasszuk ki ezt, okézzuk le. Ezután a Product könyvtárat kéri, ez az RW3../Source/fejlesztőinév/Pályanév könyvtár lesz. Kijelöl, leokéz.

Elsőnek hagyjuk kalibrálni az RWDecalt, a GE-ben fog pizmogni, ne zavarjuk, kb. 1 perc alatt letudja.

Kattintsunk az "UTM Correction" gombra, a pálya kezdő LON/LAT koordinátáit kéri, adjuk meg neki – ez a föld görbülete miatt szükséges korrekciós érték kiszámítása miatt szükséges.

Ha ezeket letudtuk, katt középtájon a Grab LL melletti Current gombra, ami átvisz a GE-be. Keressük meg a beépíteni kívánt helyet, és a feldolgozni kívánt terület kijelöléséhez vigyük a célkeresztet először oda, ahol a terület bal alsó sarka lesz, fent katt "Set LL Placemark", feltűnik egy sárga rajzszög, "Grab LL Placemark", és be van állítva. Így megvan a bal alsó sarok, most a jobb felsőt jelöljük ki hasonlóképpen, "Set UR Placemark" majd "Grab UR Placemark". Egy piros négyszög a kattintgatás eredménye.

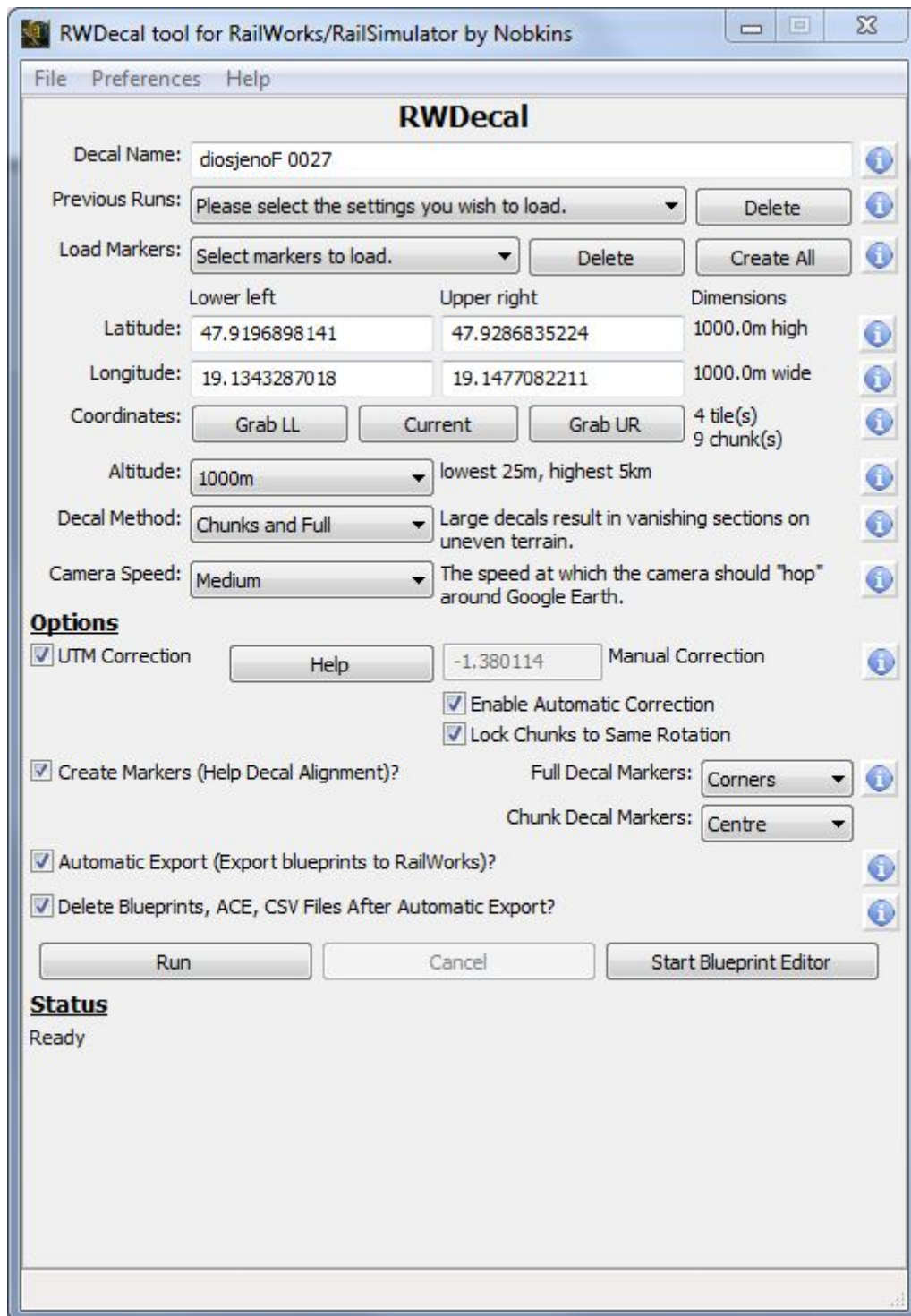
Bal felső sarokban, a szürke mezőn "1000m" legyen a felvétel magassága (a freeware verzió az 1000m alatti felvételeknél a felét feketén kezeli, a donationware nem)

Majd a marker nevét is adjuk meg felette, valamint a box size-ben 500m ajánlott (ekkora lesz egy darab).

Klikk "Finished".

RWDecal beállításokban így kell kinéznie, fent "Decal Name" - amit megadtunk, Altitude "1000m" és a többi beállítás, +4db pipa alul.

Ha megvan, katt a "Create all"-ra, jobb fent, hagyjuk dolgozni az RWDecalt, mérettől függően 2-10 percig is eltarthat. Ha kész vagyunk, ellenőrizzük, hogy bekerült-e minden a pályába.



RW3, vegyük elő a pályát szerkesztésre, házikó ikon, majd a bal alsó menün kattintsunk a varázsgömb alakú ikonra, hogy a markereket mutassa.

Vigyük fel az egeret a képernyő tetején középen, és az iránytű mellett kattintsunk megint a varázsgömbre, hogy jobb oldalon feltűnjön a markerek listája (érdemes rögzíteni a kis fehér rajzszöggel a menüket).

A markerek, és a felszínképek egy koordinátarendszer szerint vannak X1 Y1 a kezdő, és az ehhez tartozó felszín.

Válasszuk ki az X1 Y1 markert, iránytű alatt nyíl, hogy odavigyen, elvileg pontosa rátesz, így fordítsuk a föld felé a kamerát, így pont a zászlórúdba nézünk bele. Billentyűzet fel nyíllal menjünk bele, hogy a rúdon át lássuk a földet. Hagyjuk így a kamerát, és a bal oldali középső menüből a házikó >> mikulászsák (2.sor utolsó) keressük ki a "GE ... X1 Y1" felszínképet. Ha nincs meg, akkor a kis kék kockában engedélyezni kell. Ha megvan, ki van választva lerakásra, az előbbi zászlórúdba belenézős módon a zászlórúd közepébe rakjuk le, majd menjünk a következő, X1 Y2 Center koordinátára – a Corner koordináták a sarkokat határozzák meg, hogy forgatással pontosan beigazítsuk a felszínt.

Szóval így lehet 1-1 kisebb területet létrehozni.

Most viszont vegyük elő azt az útvonalat, amit az elején gyártottunk, RWTools, Route Building Tools >> Marker Files >> Convert blablabla DCSV klikk, okézés.

Most az Assets-ben a saját nevünk alatt kikeressük a pályát, azon belül a "RouteMarkers" könyvtárat, klikk "Proceed". Leokéz, most azt a könyvtárat keressük ki, ahova mentettük a GE-ből a file-eket, és a jobb oldali ablakban válasszuk ki a KML file-t, vagy file-eket, a "Select All" gombbal, alul húzzunk be egy színt a skálán (mondjuk pirosat), majd katt a "Convert fully"-ra. Felugró üzenet seperc alatt, minden marker konvertálva van.

Most már a route editor-ban van egy piros csík a pálya helyén, ha esetleg nem jelenik meg, váltsunk scenario módra, Esc, World Editor, és megjelenik (marker jelölés, varázsgömb bejelölve természetesen előtte)

Viszont ezt a KML file-t felhasználhatjuk arra, hogy az RWDecal ennek mentén dolgozzon, egyfajta útvonalat jelölünk ki neki a négyzetek helyett.

Vegyük elő az RWDecalt, majd katt fent a menüben **File >> Auto Grab KML Path** klikk

1. betallózzuk az előbbi KML file-t
2. elnevezzük a decal-okat (képeket) /ez lehetőleg más legyen, mint az előző egyéni decal, mert belekavarodhatsz/
3. és tovább 6.-ig 1000 méter mindegyik, a freeware verziónál csak ennek van értelme.

Leokéz, dolgozik egy kicsit, feldob egy kérdést, hogy meg akarja tekinteni a területet?

YES.

Most az összes decal jelölve van, amit fel fog dolgozni, ha jobb oldalon beikszeljük a saját útvonalunkat, akkor azt is láthatjuk. Ezután klikk "Finished", "Create All", és a lehelyezésnél úgy járjunk el, mint az előzőekben.

Ezekután kezdhetjük az infrastruktúra felépítését, vágányok, épületek, sínek. :)

ÉPÍTÉSRE FEL!

fritz kandur
2011.10.28.