

# Túnel A.V.

Vía doble

**STR**  
SPAIN TRAINZ RUTAS

Malla y Texturas: CAJOA  
Exportación a TANE: Alfredo

**TRAINZ** A NEW ERA  
SP2

## 0. Introducción

El pack descargado incluye todos los elementos para poder construir túneles en doble vía para líneas de altas prestaciones o de alta velocidad.

Se incluyen los siguientes elementos:

- Sección de túnel: configurada como spline.
- Boca de túnel: configurada como fixed track
- Detector de caídas de objetos: configurado como objeto scenery.

Hay que entender que estos elementos no funcionan como los túneles clásicos de Trainz, donde el sistema de montaje del túnel se efectúa a través del menú de vías.

## 1. Montaje:

En primer lugar, será necesario efectuar una “perforación” sobre el terreno, justo en los lugares donde vayamos a situar las dos bocas. Para ello nos podemos ayudar de los objetos “dig-hole”, que nos permitirá eliminar cuadrículas de terreno. En el ejemplo, se perfora justo donde está el puntero. En la imagen de la derecha se puede observar la cuadrícula adyacente al terreno.



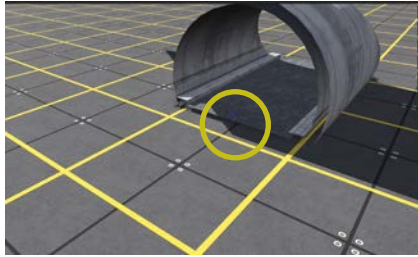
Una vez usado el objeto Dighole 1x1, el resultado será el que se presenta en la siguiente imagen:



Sobre estas oberturas en el terreno se situarán las correspondientes bocas, tal y como se ve en la imagen:



Una vez situadas las bocas, procederemos a unir las mediante el spline de sección de túnel. Para ello, haremos clic sobre las flechas azules situadas en el lado interior de las bocas, y el túnel se ajustará automáticamente a las bocas.



Si es necesario ajustar la altura del túnel, siempre se hará desde cualquiera de sus bocas, de esta manera, el spline se ajustará automáticamente también de altura.

En este proceso, puede ocurrir que el túnel se retuerza 180° sobre el punto de enganche, si ocurriera esto, se deberá enganchar el spline desde la otra boca.



El uso del detector de caída de objetos estará supeditado a la velocidad máxima de la vía. Para todas aquellas vías con velocidad superior a 200 km/h será necesario colocarlo. En este caso, será el usuario el que ajuste el objeto sobre la boca del túnel, tal y como se muestra en la imagen de abajo.

