

## Calce Descarrilador



Este pack incluye un tipo de calce descarrilador para colocar en nuestras rutas.

Se han creado 4 objetos diferentes para colocar según nos interese, ya sea abierto o cerrado, o según el sentido hacia el que esté orientado.

Todos los modelos se colocan de forma automática, es decir, una vez seleccionados se fijan al raíl y podemos desplazarnos libremente por el mismo hasta situarlos en la zona que nos interese.

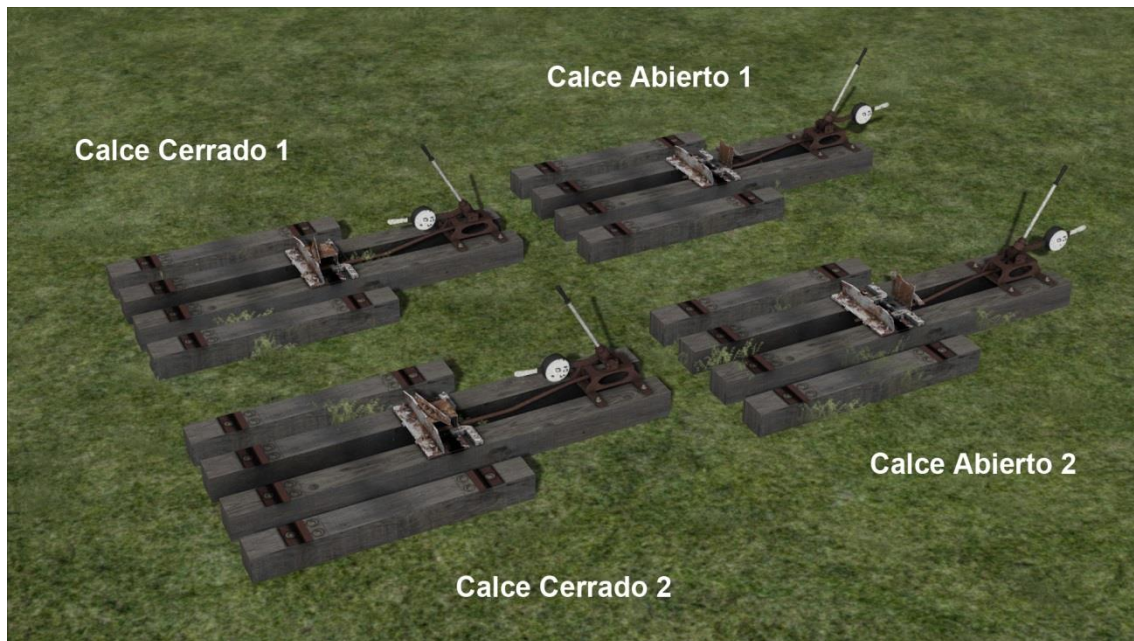
Para poder ser utilizados hay que activar el Provider “GRUPO\_STR”, Product “Renfe”.

Quiero agradecer a EstrellaMediaLuna el haber salido cámara en mano a fotografiar este objeto y tomar medidas para poder crear la malla en 3D y su posterior texturizado.

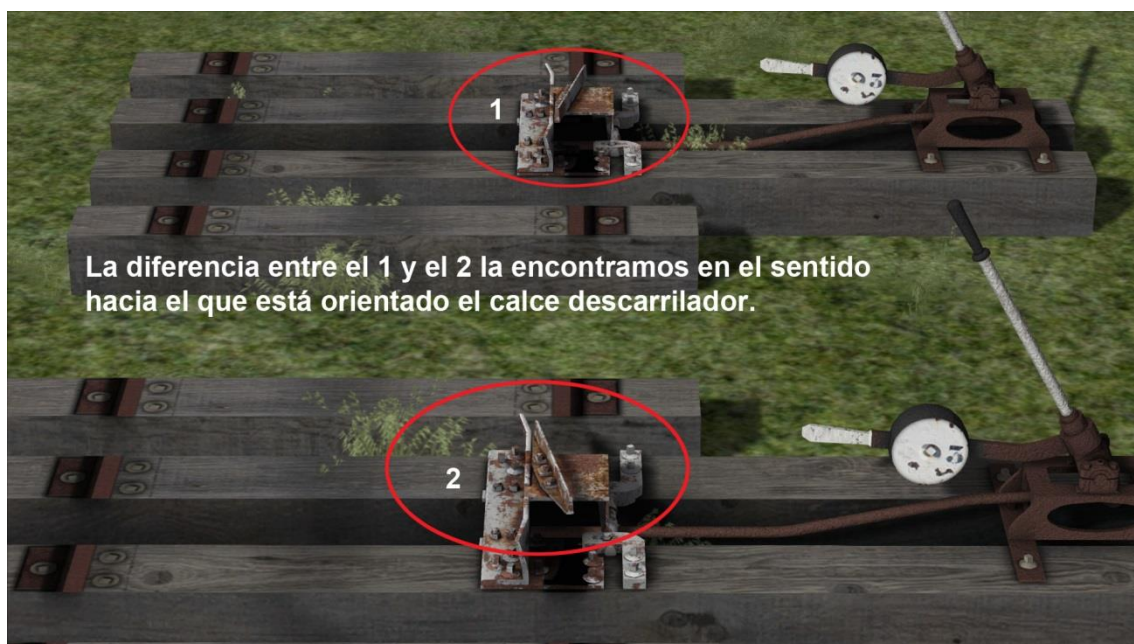
Con el fin de que resulte más sencillo identificar estos objetos y su colocación, procedo a mostrarlos como hacerlo, acompañado de imágenes.

### Calce:





Estos son los 4 tipos de calce disponibles en este pack, diferenciando el 1 del 2 únicamente por la orientación del calce.



Además, para que una vez colocados donde deseemos quede de una forma más realista, he creado distintos modelos de balasto (según el color del mismo) para fijarlos bajo el calce y su marmita, y así dar un aspecto más agradable a la vista.

El por qué de la utilización de estos objetos “balasto” lo entenderéis más adelante en este tutorial.

Tipos de balasto para el calce:



### Selección del calce:

En la pestaña de Infraestructura de vía, podremos seleccionar entre (1.) “ES\_Calce Abierto-Tool” o “ES\_Calce Cerrado-Tool”.

Una vez seleccionado, se nos abrirá en la ventana superior derecha (2.) la posibilidad de elegir entre el **calce 1** o el **2** (recordemos que se diferencian en la orientación del calce).



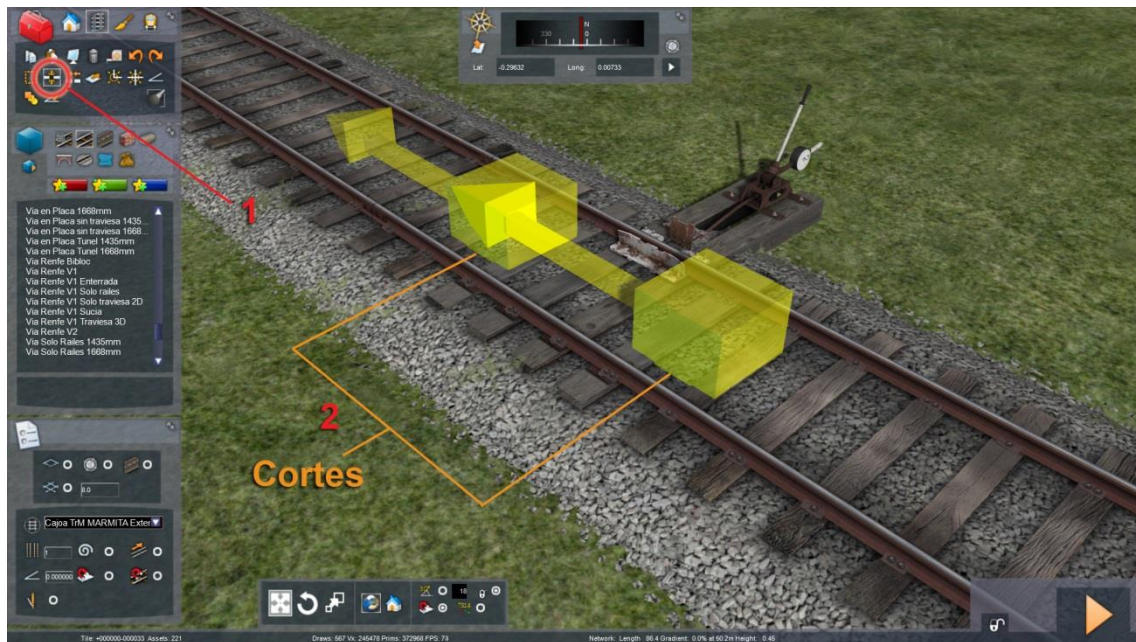
Nos aparecerá el calce al colocar el puntero del ratón sobre la vía (3.), y podremos moverlo sobre el trazado de la vía hasta donde queramos ubicarlo, momento en el que

clicaremos sobre el botón izquierdo del ratón. Luego, para dar por finalizada la colocación, clicaremos sobre el botón derecho fuera de la zona del calce para que no nos aparezca “otro calce” más.

### Ajustes y colocación del balasto:

Si nos fijamos en lo que hemos hecho hasta ahora, veremos como las traviesas de la vía se superponen, al igual que las fijaciones de las mimas sobre las del calce.

Vamos a hacer que quede como debe:



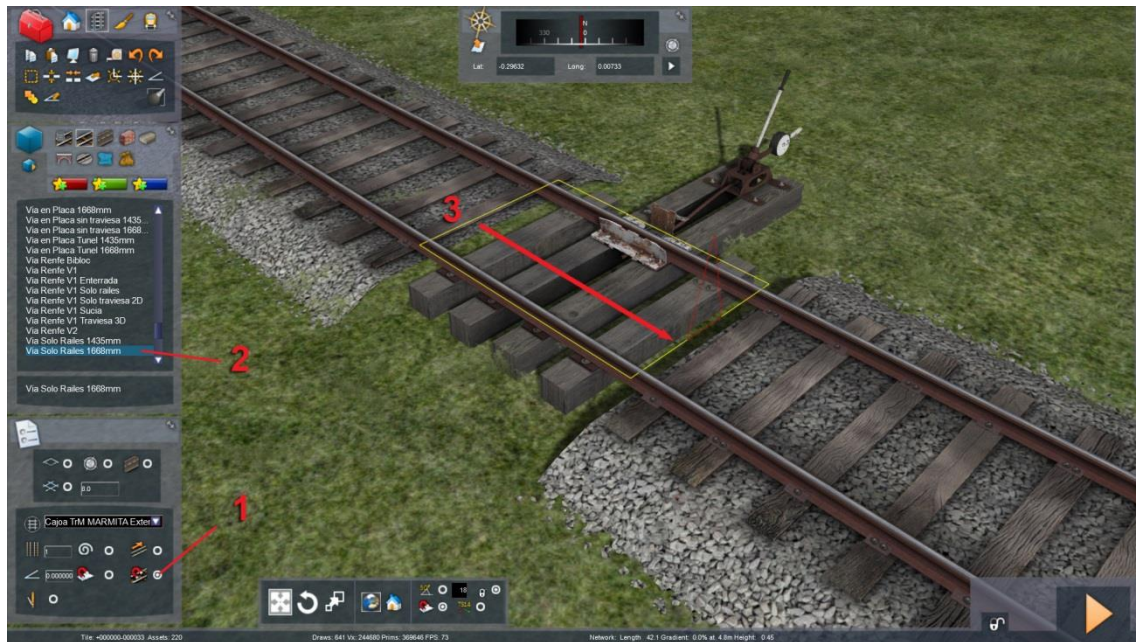
Lo primero será seleccionar la pestaña “corte de vía” (1.) y procederemos a realizar dos cortes en la zona de balasto comprendida entre las traviesas propias de la vía y las del calce (2.), más o menos como se ve en la imagen.

Esto puede resultar un poco engorroso al principio, ya que al producirse el corte nos aparecerán las toperas y nos dificultarán la visión.

Lo siguiente que haremos será “eliminar” ese pequeño trozo de vía que nos queda justo enfrente de la marmita y nos aseguraremos de que tenemos activada la pestaña del imán sobre la vía (1.) para que al unir de nuevo este tramo de vía, se ajuste automáticamente de principio a fin. Ahora pasamos a elegir (2.) el tipo de vía “**Vía Solo Railes 1668mm**” (que se encuentra en el Pack de vías denominado “Vias Cajoa-Pack 01”, disponible en las descargas de esta misma casa).

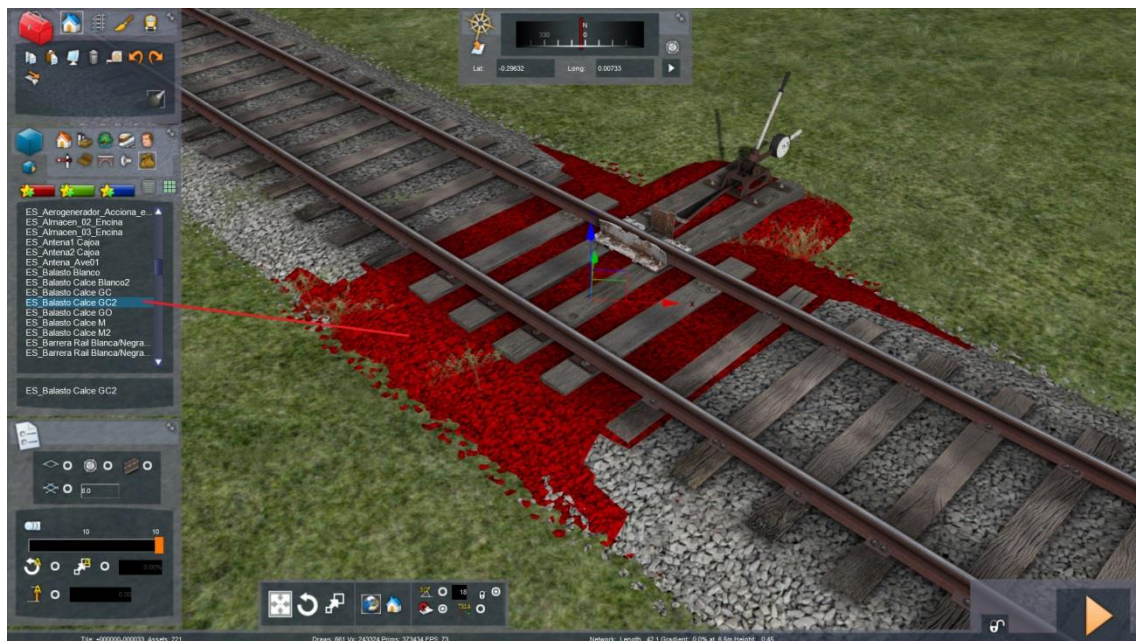
Comenzamos a tender vía (3.) desde uno de los extremos del corte hasta llegar al otro y hacemos click izquierdo, momento en el que desaparecerán las toperas y nos aparecerán los nuevos railes y un pequeño triángulo rojo (esto significa que la unión es correcta).

Si todo ha ido bien, nos debe aparecer algo similar a lo que se observa en la imagen.



Ahora sólo nos queda tapar ese hueco colocando uno de los 7 tipos de balasto creados para tal fin.

Nos aseguramos de elegir el que mejor vaya con el color del balasto de la vía, y una vez elegido (se encuentran en la pestaña miscelánea bajo los nombres ES\_Balasto Calce “color”) lo giramos y ajustamos al lugar, teniendo en cuenta que el saliente que tiene, debe estar bajo la marmita.



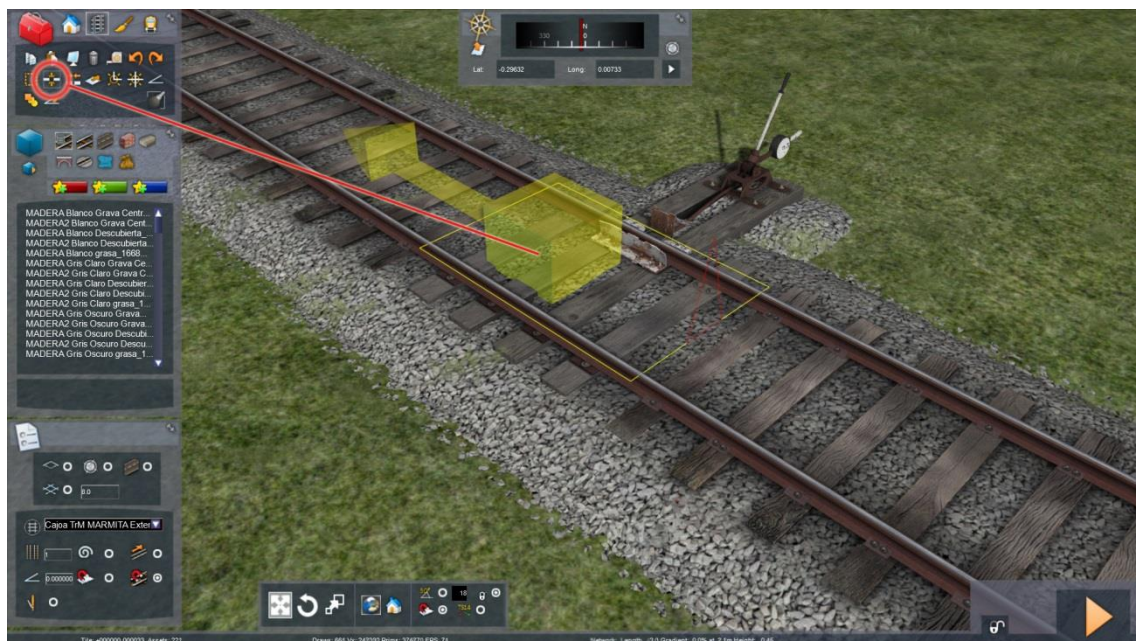
Una vez colocado, debería casarnos perfectamente con el resto del trazado de la vía.



### Cómo provocar el descarrilamiento:

Hasta el momento todo lo que se ha hecho es para permitir que el material rodante transcurra sin interrupción por la vía, pero ¿y si queremos que el tren descarrile al pasar por el calce?

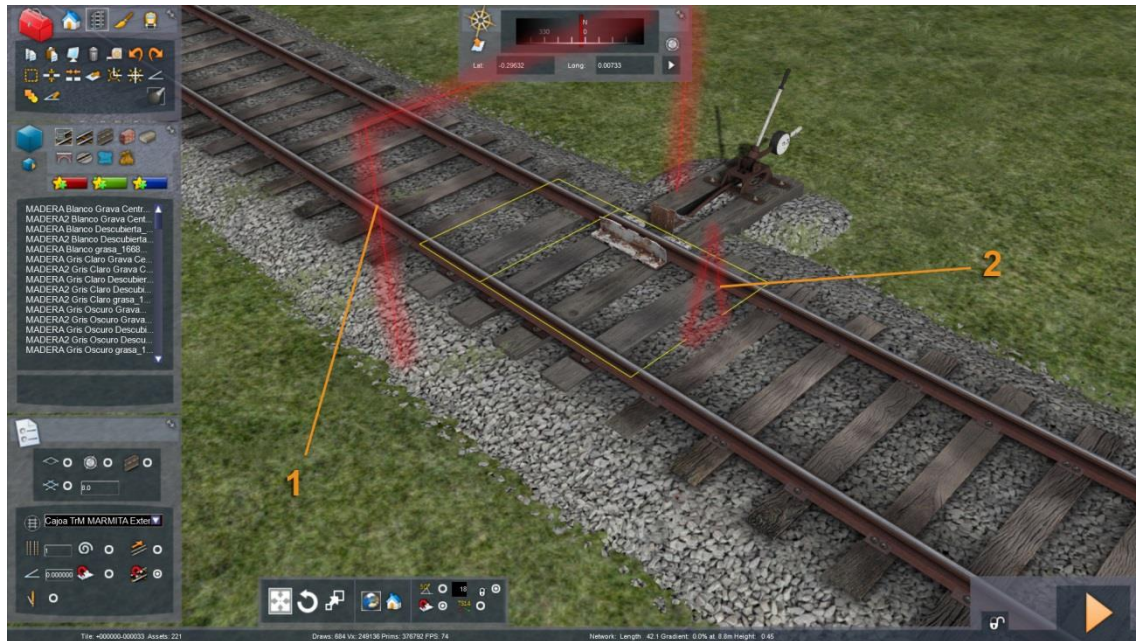
Pues es bastante sencillo. Por un lado tendremos que hacer un nuevo corte de vía sobre el trazado de **Vía Solo Railes** que acabamos de crear y también cambiar el calce por uno cerrado.



Para ello, lo primero es seleccionar la herramienta “corte de vía” y hacer un corte sobre la mitad aproximadamente, como se observa en la imagen.

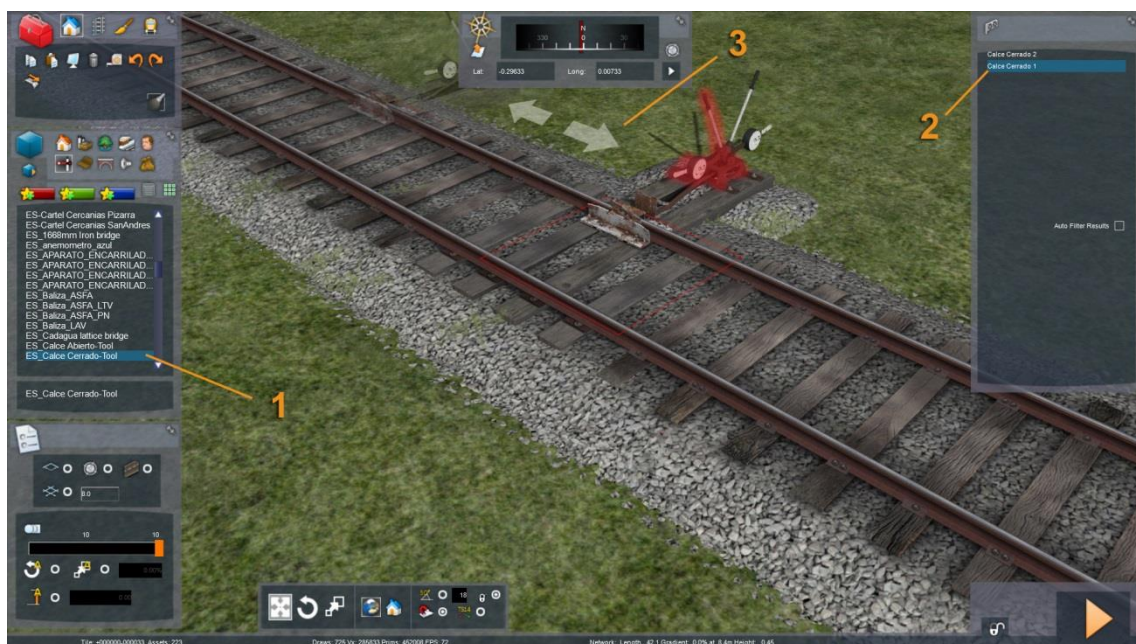
Al hacerlo, nos aparecerá un rectángulo rojo (1.) sobre el corte que hemos hecho, y esto quiere decir que ambos tramos **NO** están unidos entre sí, aunque el aspecto visual parezca indicarnos lo contrario. Es decir, que en el momento que un convoy pase sobre ese corte, descarrilará y finalizará la partida.

Recordad que para que un trazado esté realmente unido, ha de aparecer un triángulo (2.) como el que aparece en la imagen.



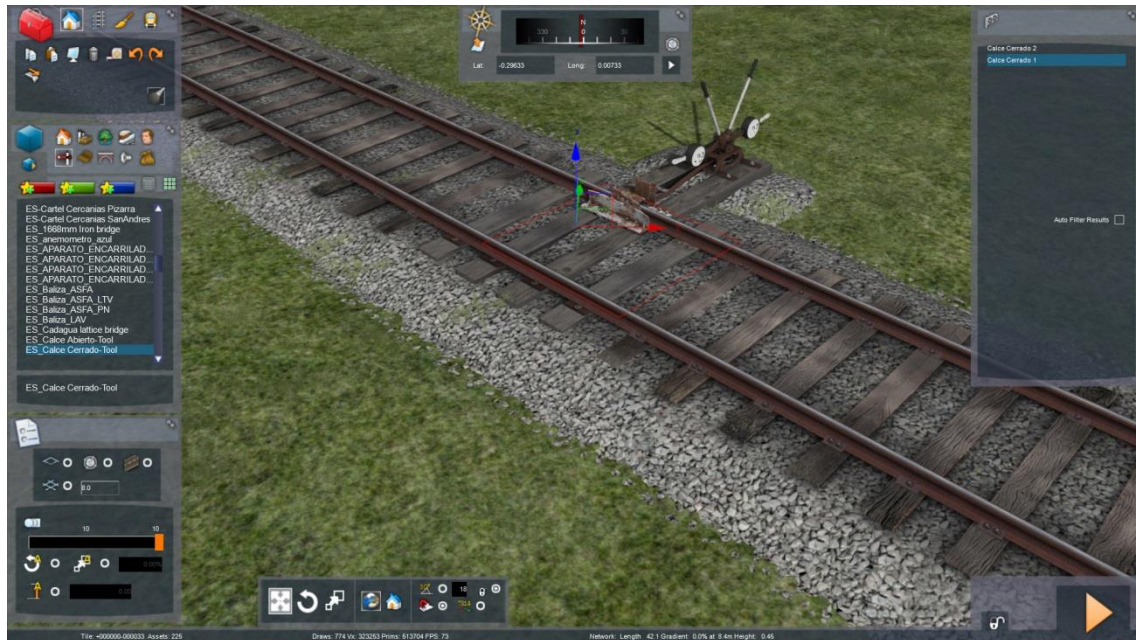
Ahora sólo nos faltaría cambiar el calce abierto por uno cerrado para simular que esa vía no tiene continuidad.

Para ello procedemos a seleccionar en la pestaña de Infraestructura de vía, “**ES\_Calce Cerrado-Tool**” (1.).



Después, en la ventana superior derecha (2.) seleccionamos el tipo de calce cerrado que nos interese, para colocarlo sobre la vía justamente en el mismo lugar que ocupa el calce abierto que creamos con anterioridad (3.).

Una vez colocado, hacemos click izquierdo para que se fije, y luego click derecho fuera de esa zona.



Ya sólo nos queda eliminar el calce abierto, para lo cual podemos hacer click izquierdo sobre la palanca de dicho calce y proceder a pulsar la tecla “Supr”.



Aunque pueda parecer un poco lioso, es mucho más sencillo de lo que parece y tan sólo requiere un poco de práctica para hacerlo con soltura.

Cajoa