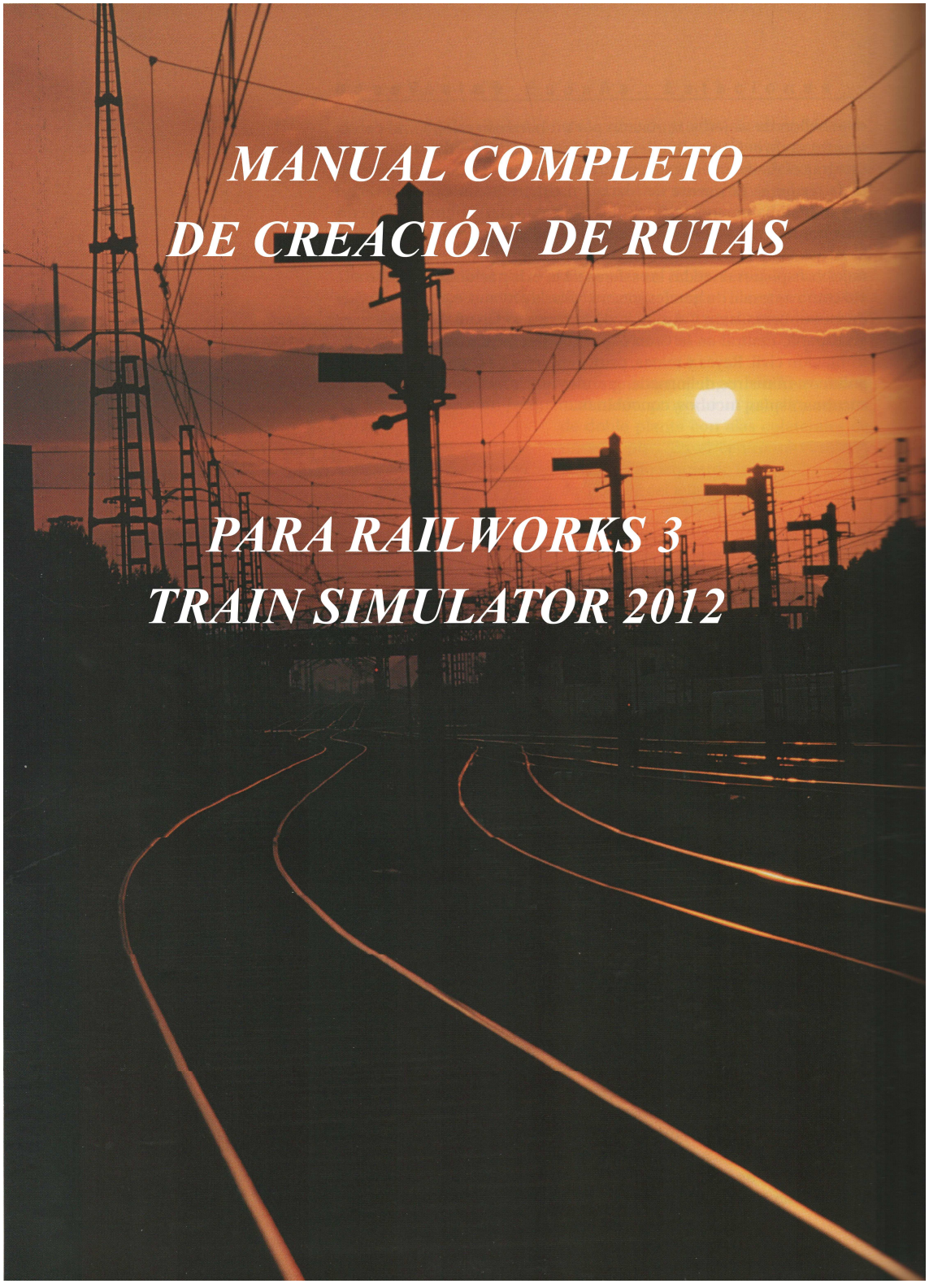


MANUAL COMPLETO DE CREACIÓN DE RUTAS

PARA RAILWORKS 3 TRAIN SIMULATOR 2012

CONDICIONES PARTICULARES DEL ADD-ON (LICENCIA)

CONDICIONES DE DISTRIBUCION:

- Esta addon es de distribución COMPLETAMENTE GRATUITA

- Este addon ha sido creado por STR, y su distribución única es a través de Spain Trainz Rutas.

CONDICIONES DE USO:

- Queda prohibida la utilización total o parcial de esta addon para la elaboración de otros repintados y/o modificaciones sin el permiso de los autores y

sin mencionar expresamente a los mismos.

- Queda prohibida cualquier utilización comercial de cualquier tipo de este addon, sin el consentimiento expreso y por escrito de los autores.

- Este addon se ubica para su libre descarga sin ninguna garantía de uso y funcionamiento

- La instalación y ejecución de este addon implica la aceptación de estas condiciones de uso.

----ENGLISH----

DISTRIBUTION CONDITIONS:

- This Asset is a TOTALLY FREE distribution.

- This Asset has been created by STR, and its exclusive distribution is from Spain Trainz Rutas.

USING CONDITIONS:

- Forbiden total or partial use for the elaboration of repaints or/and modifications without the permission of their respective authors or not telling them expressely.

- Forbiden comercial using of this Asset, without the written agreement of their authors.

- This Asset is free to download, witho no guarantee of use or working.

- By instaling and running this Asset, you agree with the terms above.

MANUAL COMPLETO DE CREACION DE RUTAS EN
RAILWORKS 3 TRAIN SIMULATOR 2012 RW3

© Copyright 2011 Spain Trainz Rutas.

Realizado por: Francisco Javier Sola Torrejón (wisbis)

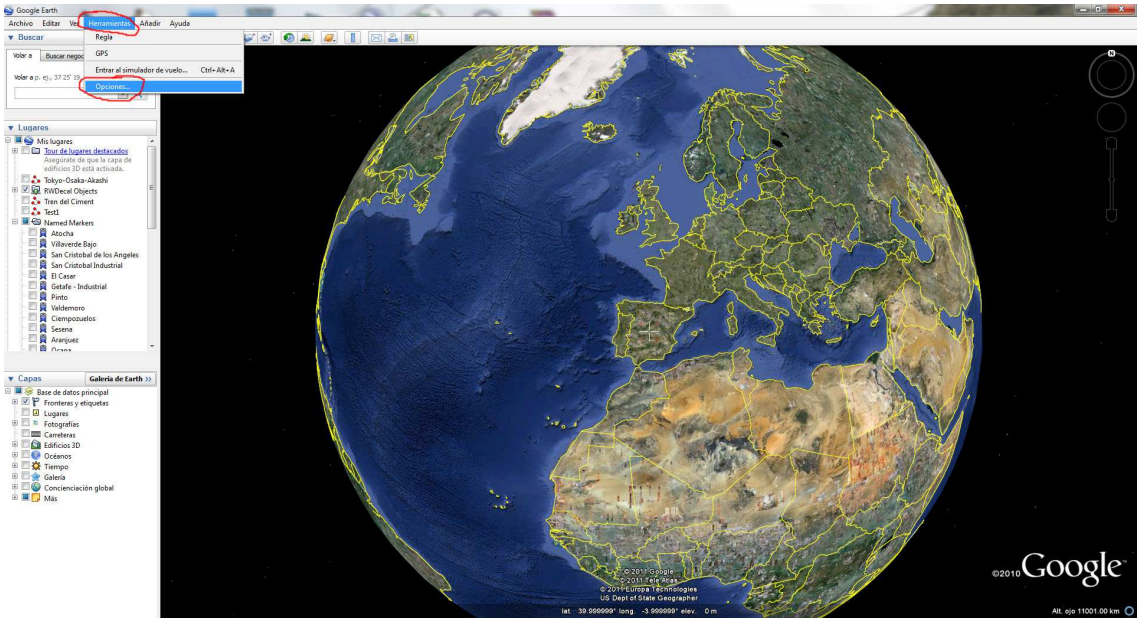
Programas utilizados en este manual:
Google Earth: http://www.google.es/intl/es/earth/index.html

RW_Tools: http://www.rstools.info/rw_tools.html

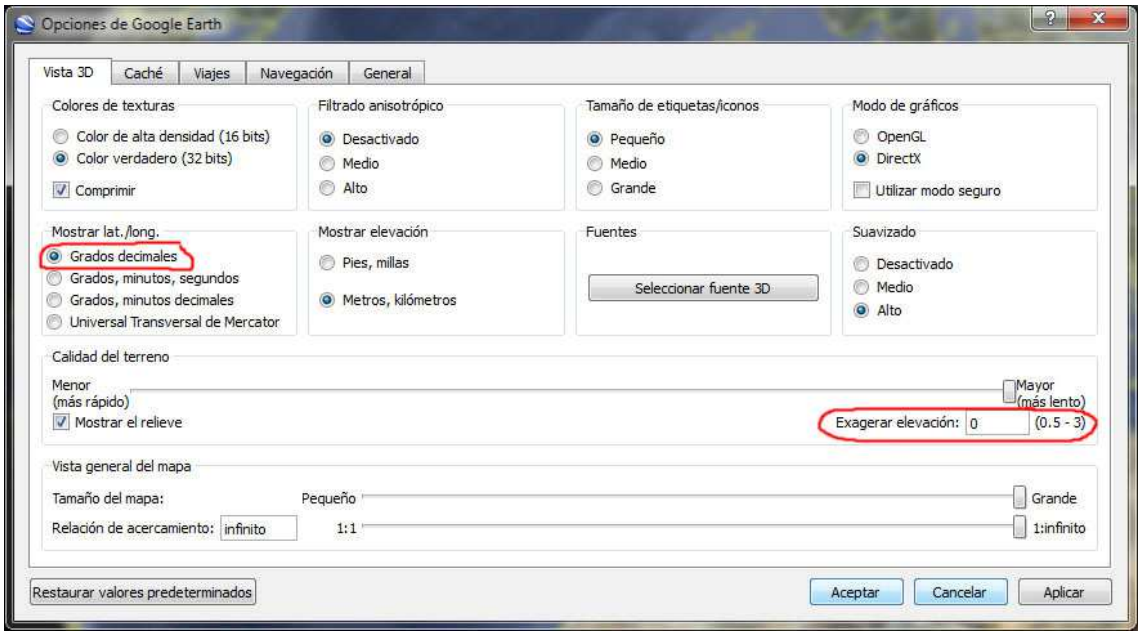
RWDecal: http://www.rwdecal.co.uk/

Antes de empezar, debemos configurar Google_Earht para poder utilizarlo en la creación de la Ruta.

Iniciamos el programa y pinchamos en la pestaña Herramientas y dentro de la ventana que se nos despliega seleccionamos Opciones:



En la ventana de Opciones en el apartado: Mostrar lat/long marcamos la opción Grados Decimales y en el apartado de Calidad del terreno, la opción de Exagerar elevación debe marcar 0:



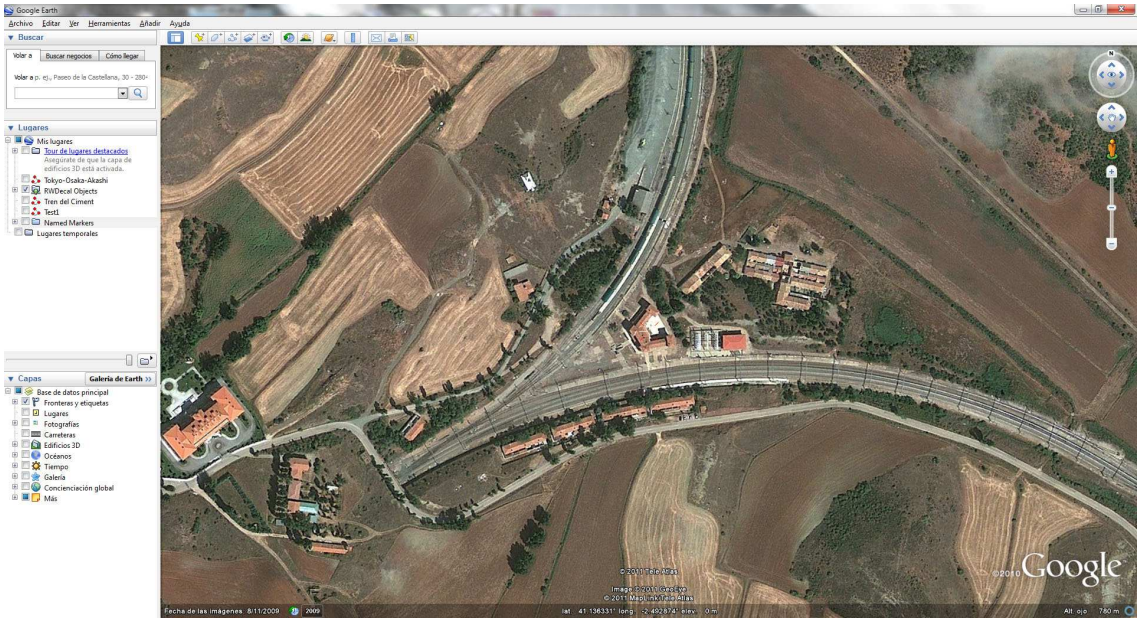
y con esto ya tenemos configurado el programa para poder trabajar con él.

Quiero transmitiros que por razones obvias de idioma, (el simulador aunque está traducido, su idioma base es el inglés), los nombres que incluyen la letra ñ, así cómo acentos, diéresis, etc., no están admitidos en RW3. Por lo que recomiendo encarecidamente, evitar poner en los nombres esta letra y signos, para evitar errores.

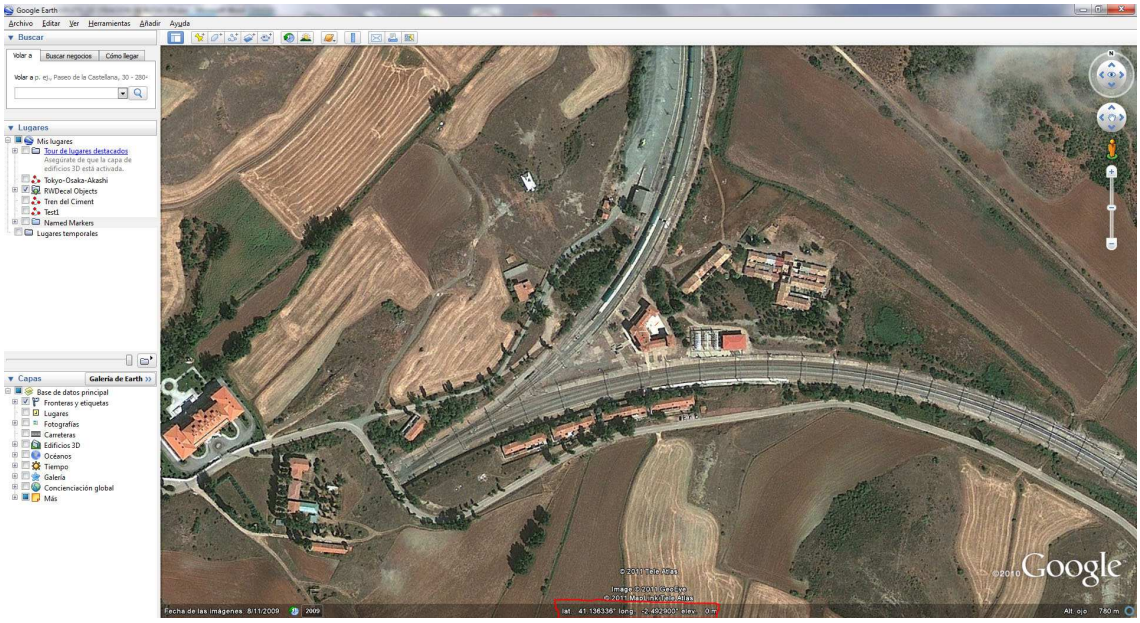
Para empezar una ruta en RW3, lo primero es saber que tramo queremos realizar, siendo indiferente la ubicación geográfica del mismo. Una vez hayamos decidido que línea de ferrocarril queremos reproducir, pasamos a la acción.

ELECCION DE LA RUTA A REPRODUCIR.

Para determinar los datos que necesitamos para construir nuestra Ruta, para ello vamos a utilizar el Google Earth, del cual conseguimos las coordenadas exactas del lugar donde iniciaremos nuestra Ruta:

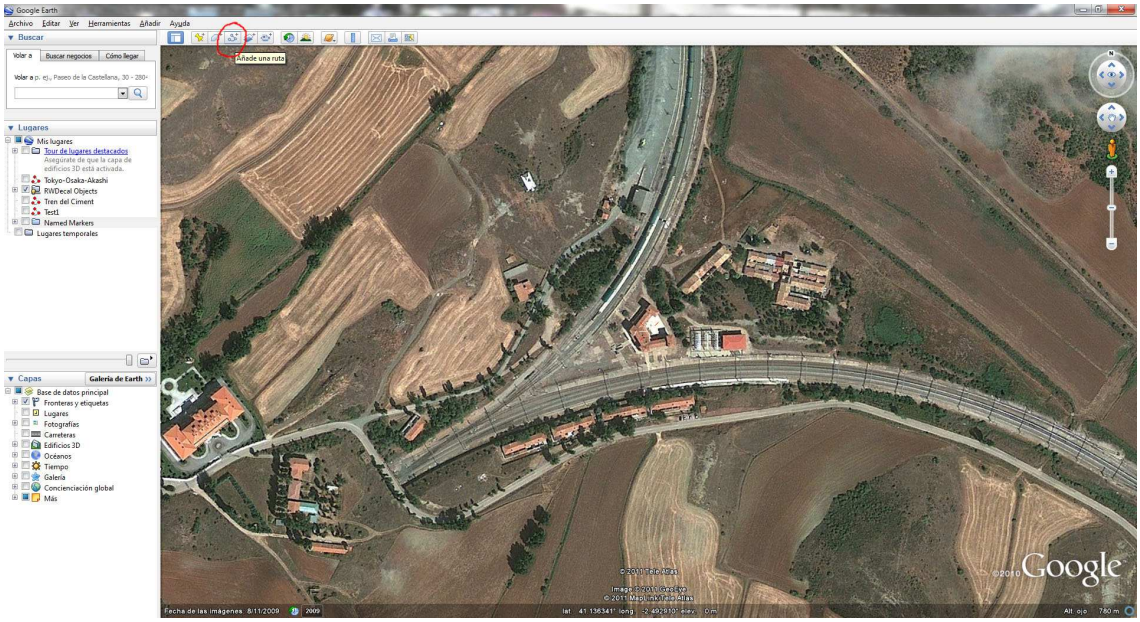


en este caso se trata de la estación de Torralba. Situamos el cursor encima de la misma y apuntamos las coordenadas que se nos muestran debajo de la pantalla:

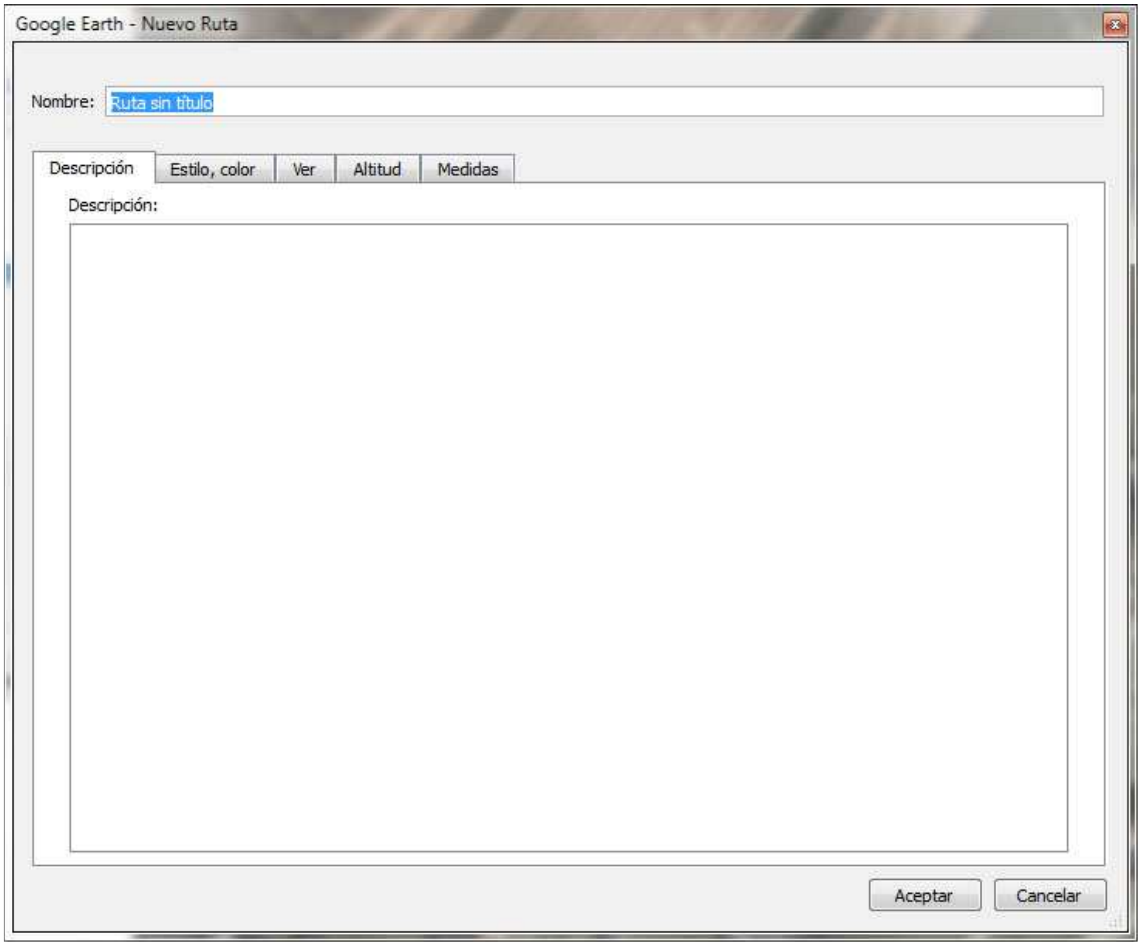


siendo para Torralba: Lat: 41.136336 Long: -2.492900.

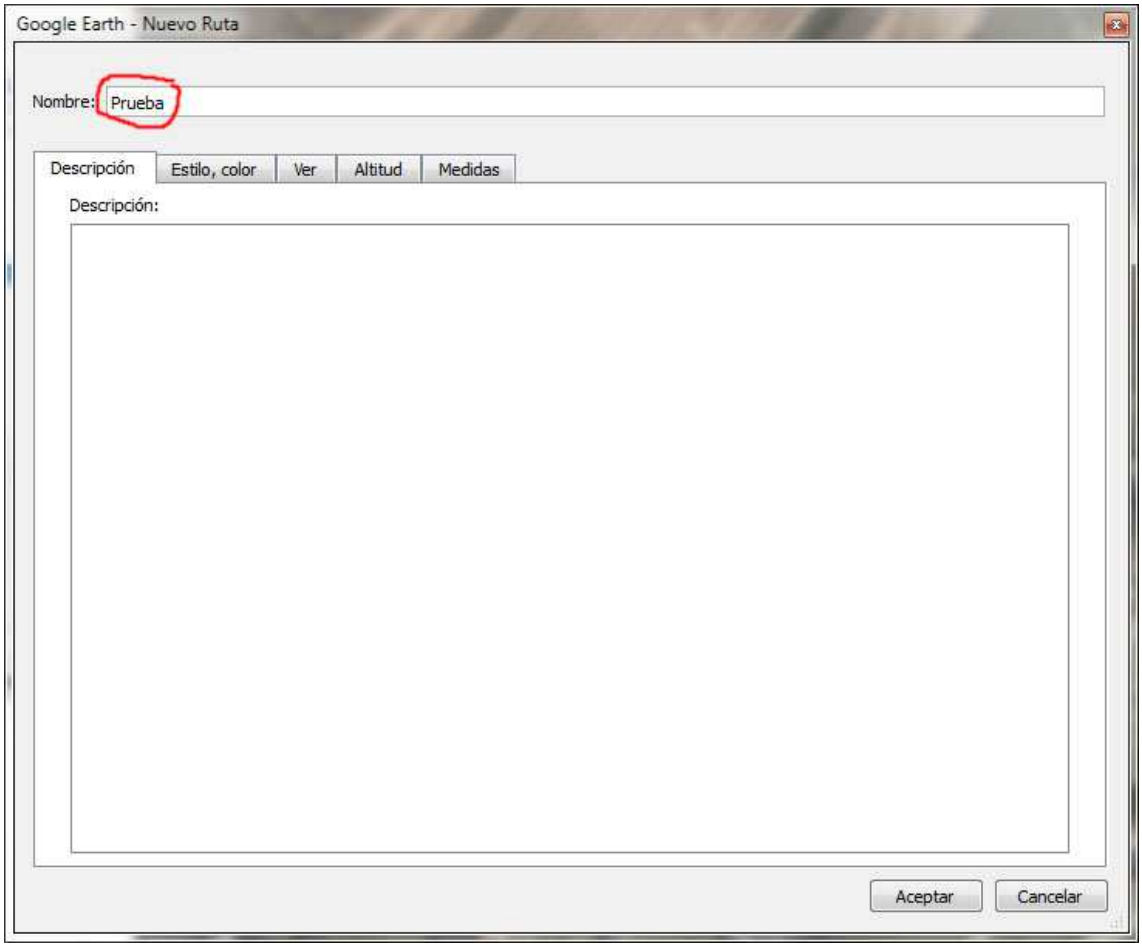
Para ir realizando la línea, seleccionamos la pestaña añade una ruta:



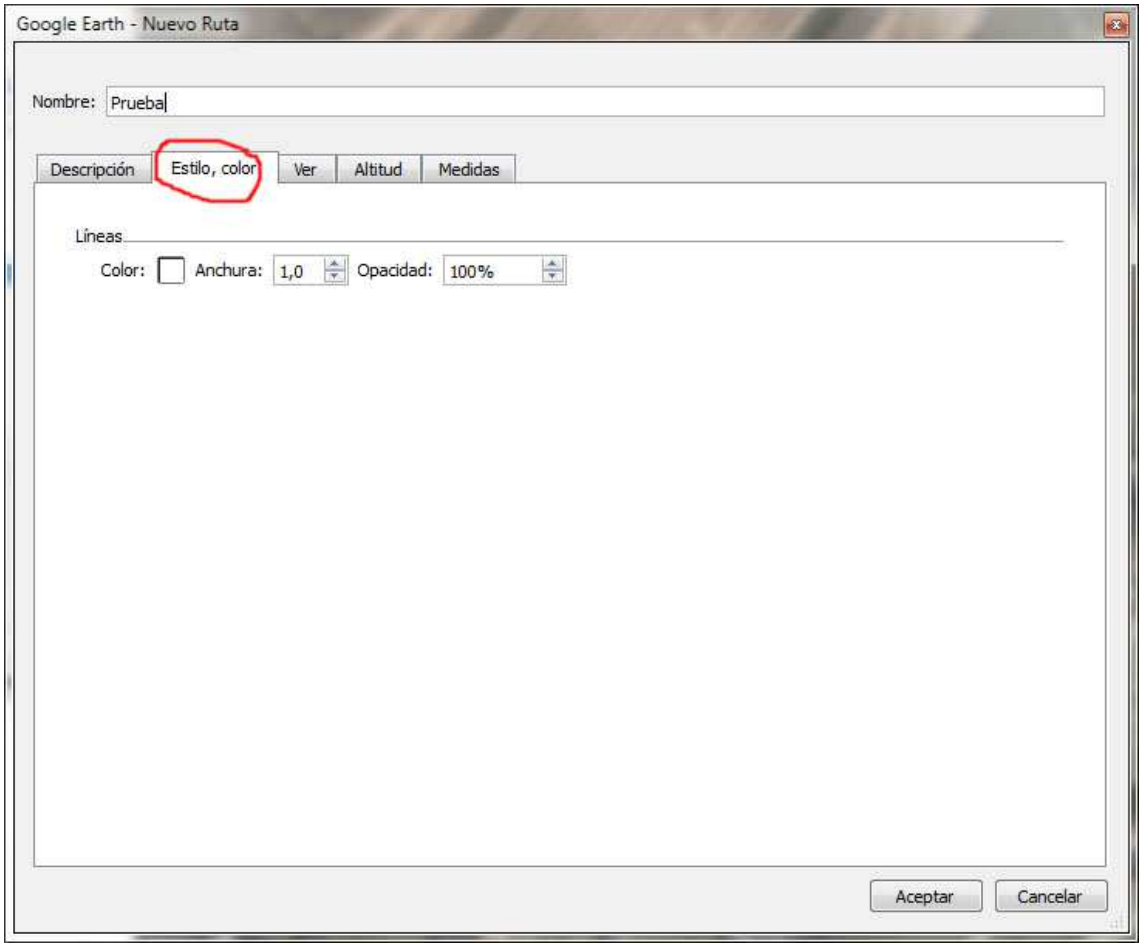
se nos muestra una nueva ventana en la que tenemos que ir completando los campos con los datos necesarios:



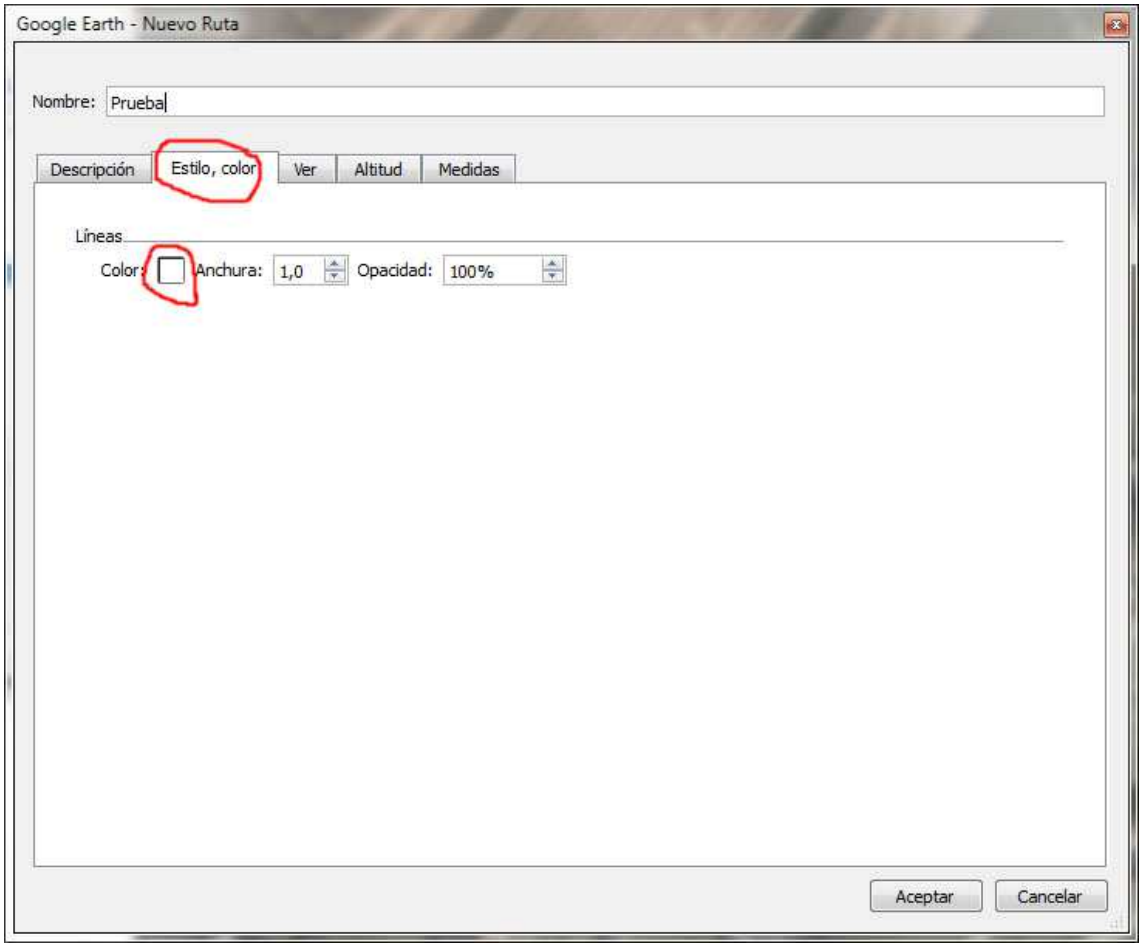
vamos introduciendo los parámetros necesarios: Nombre (El nombre que queramos dar a la Ruta):



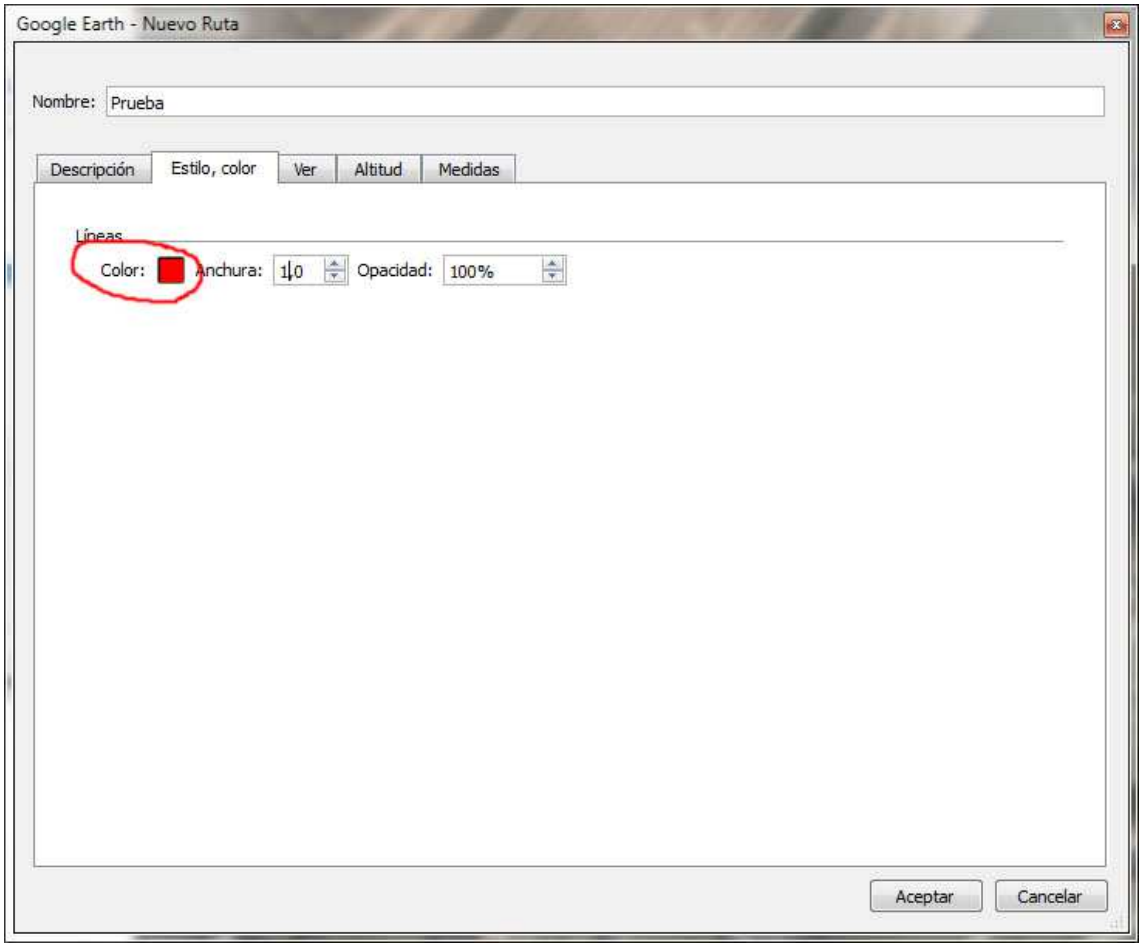
en la pestaña estilo, color seleccionamos:


Google Earth - Nuevo Ruta
Nombre: Prueba
Descripción
Estilo, color
Ver
Altitud
Medidas
Líneas
Color:
Anchura: 1,0
Opacidad: 100%
Aceptar
Cancelar

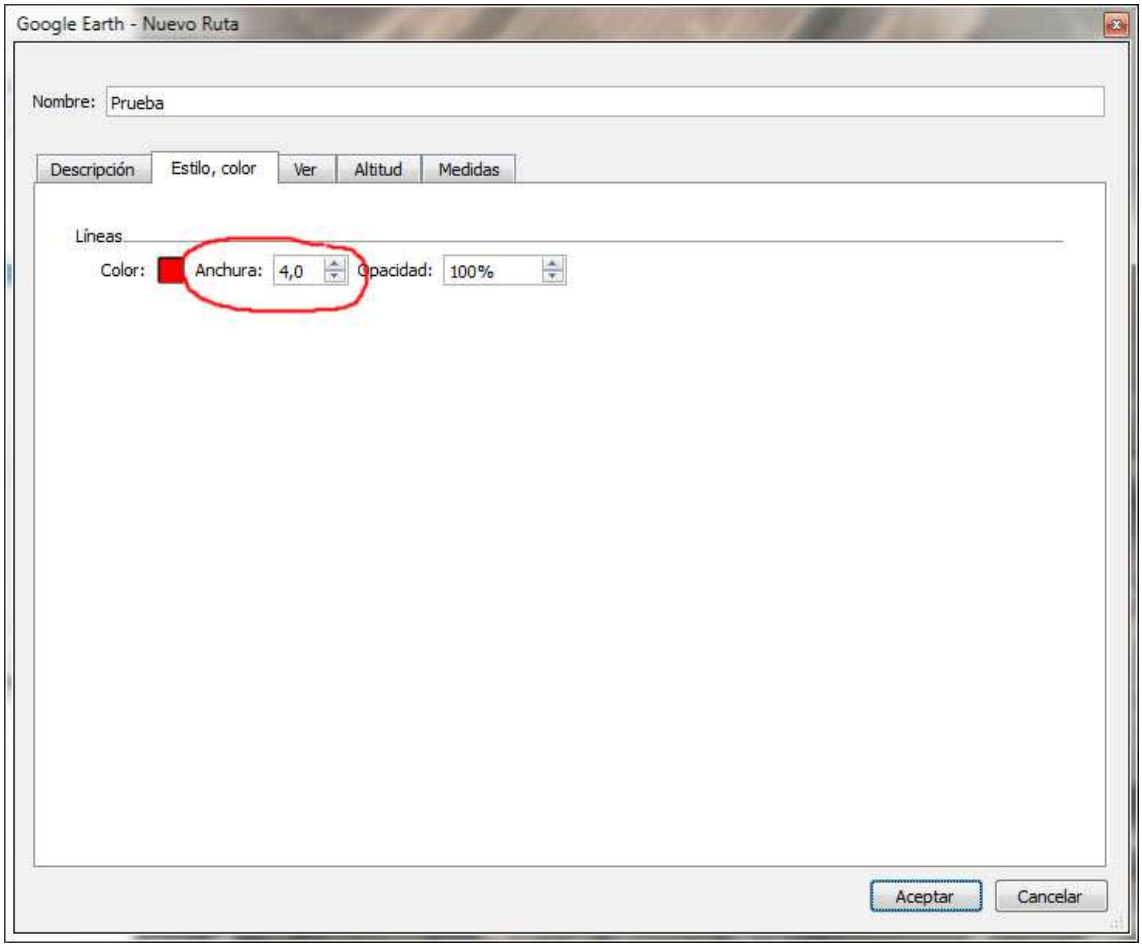
color:



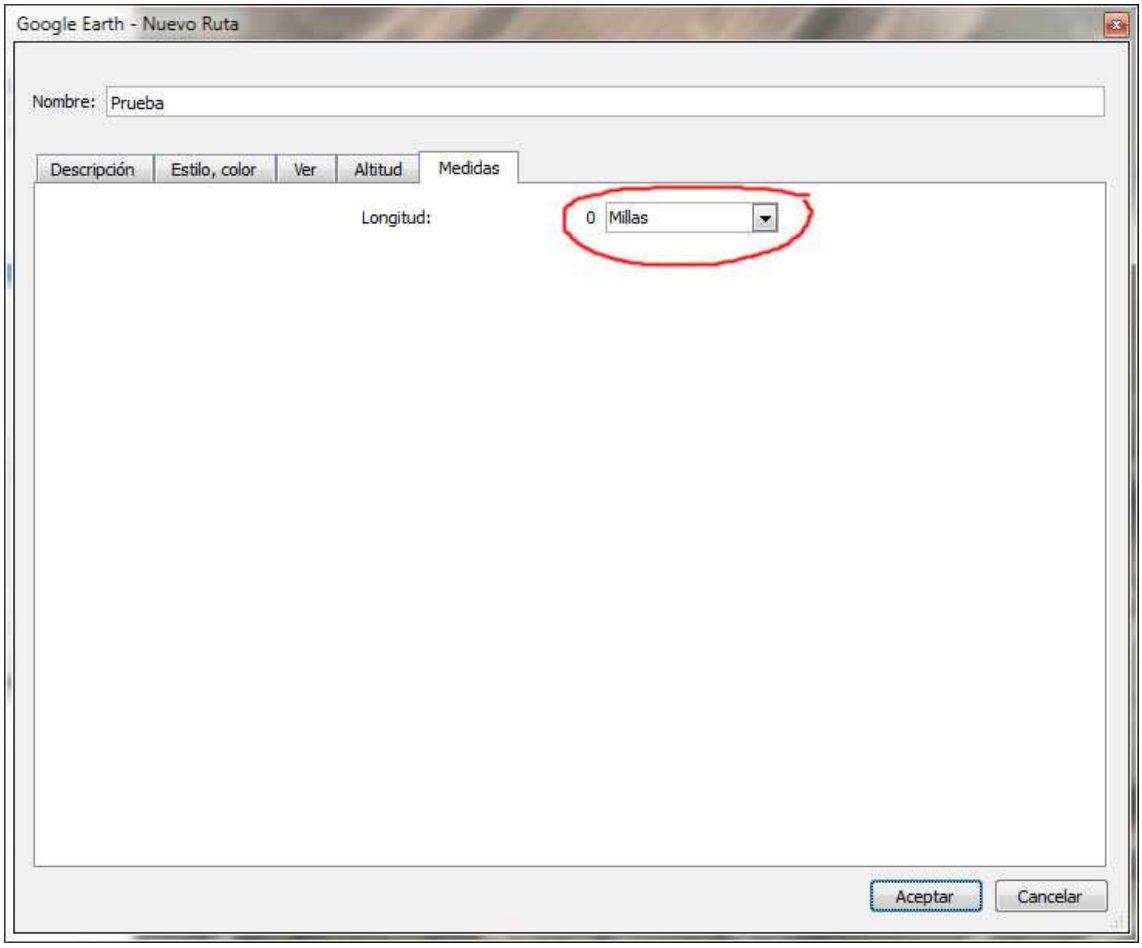
Pinchamos en el cuadrado blanco (color que sale por defecto) y elegimos un color, en la paleta que se nos despliega, normalmente para que se distinga bien se suele elegir el rojo, pero cada uno seleccionara el que más le guste:



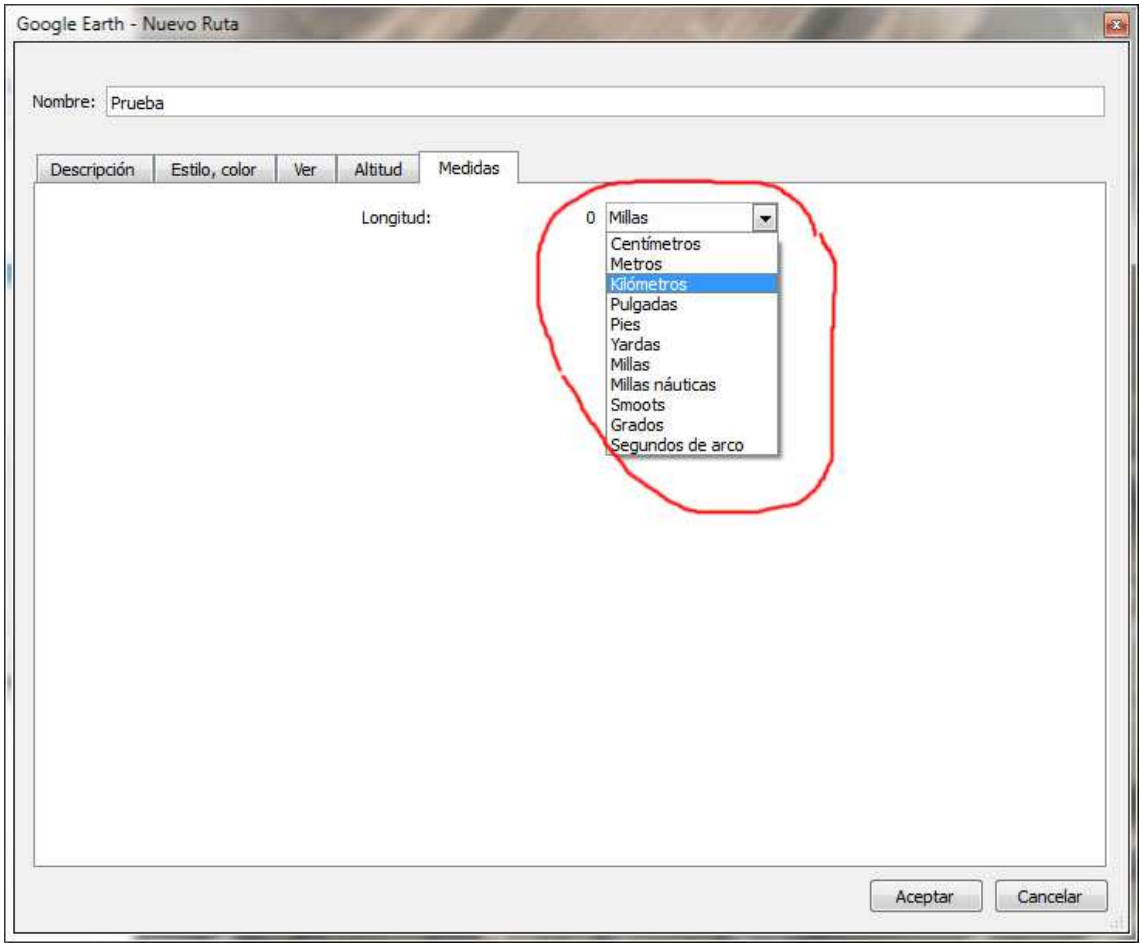
En la casilla Anchura, ponemos 4,0 y el resto se queda tal cual:

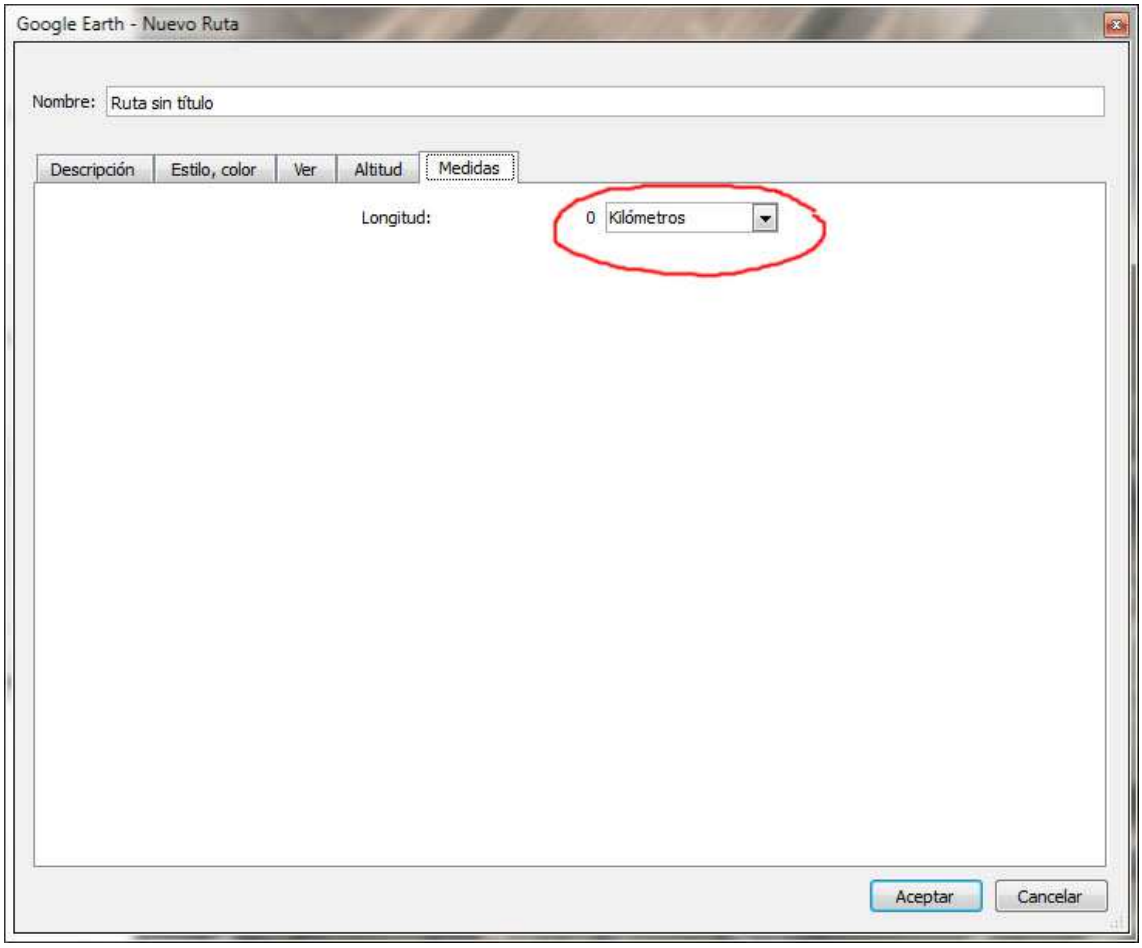


Para terminar este primer proceso, seleccionamos la pestaña Medidas, dónde por defecto viene marcada la opción Millas:



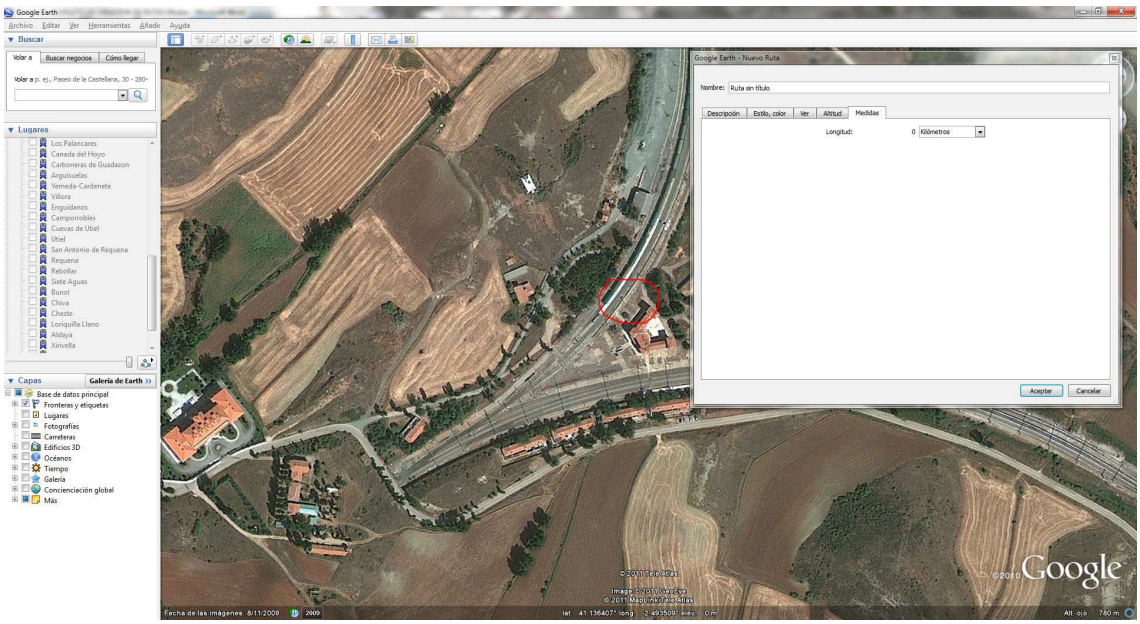
Y elegimos la opción Kilómetros:


Google Earth - Nuevo Ruta
Nombre:
Prueba
Descripción
Estilo, color
Ver
Altitud
Medidas
Longitud:
0
Millas
Centímetros
Metros
Kilómetros
Pulgadas
Pies
Yardas
Millas
Millas náuticas
Smoots
Grados
Segundos de arco
Aceptar
Cancelar

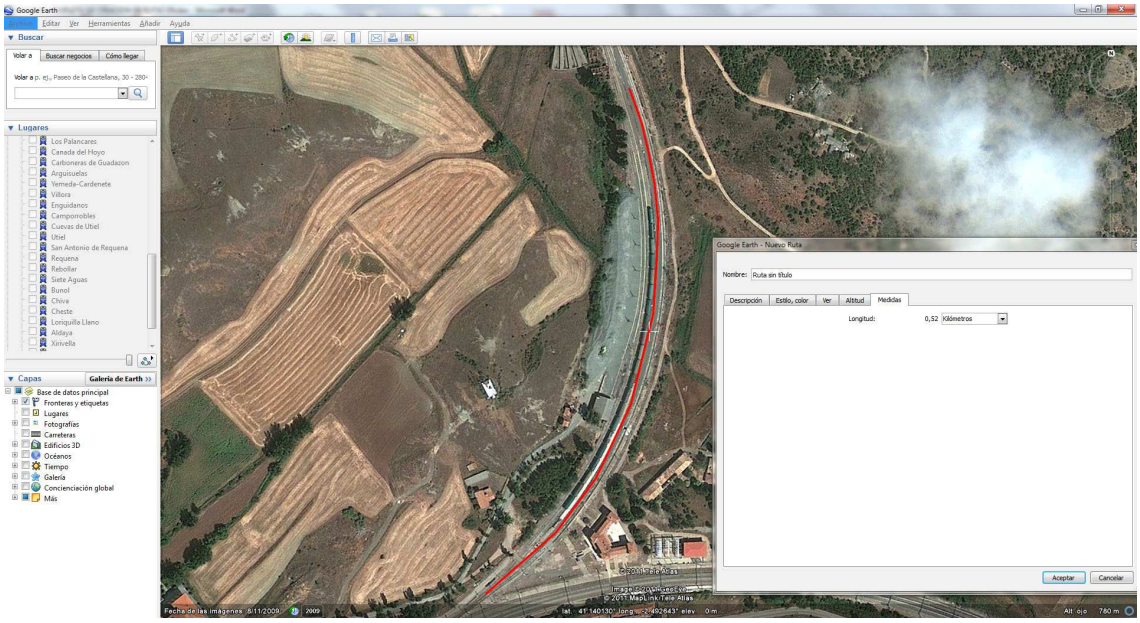


Sin cerrar esta ventana, con el cursor marcamos el inicio de la línea, y hacemos Click con el ratón, este primer punto no se marca aún, por lo que nos dirigimos al siguiente punto y repetimos la operación. *Es muy importante que la distancia entre los puntos de la Ruta no sobrepasen los 400 metros, puesto que más adelante los vamos a utilizar para otros procesos.*

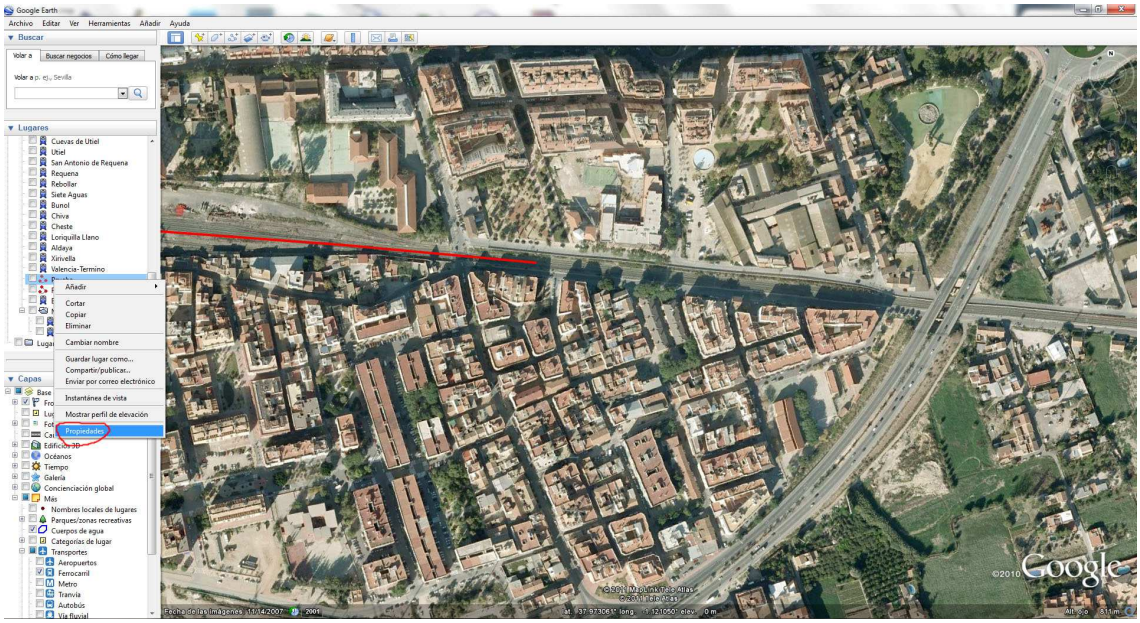
Punto inicial:



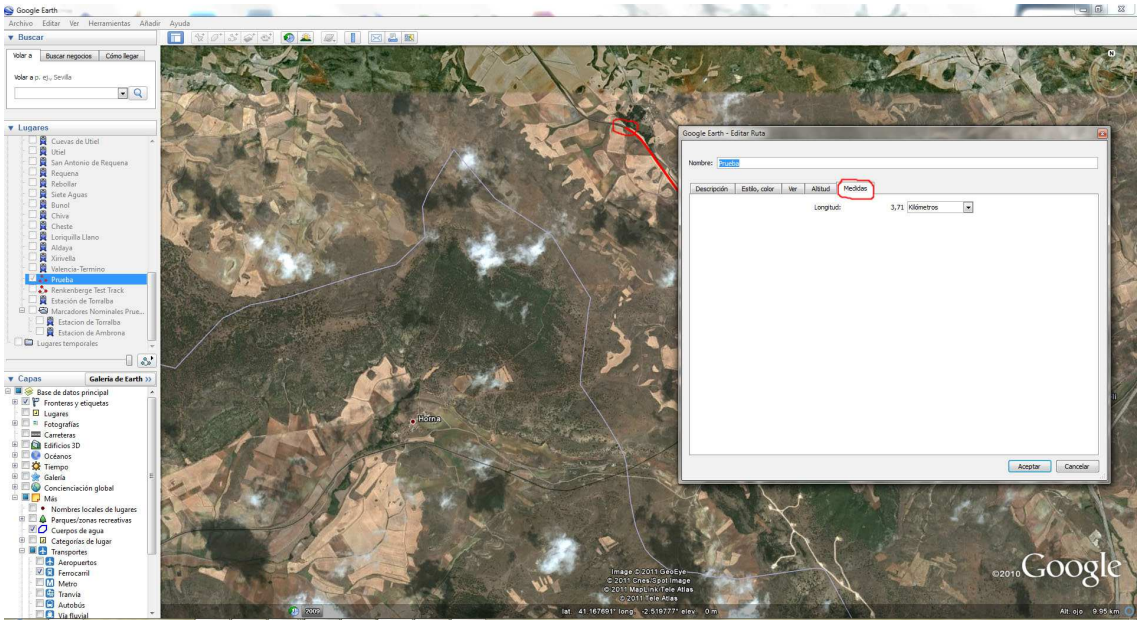
y poco a poco vamos añadiendo la distancia de nuestra ruta:



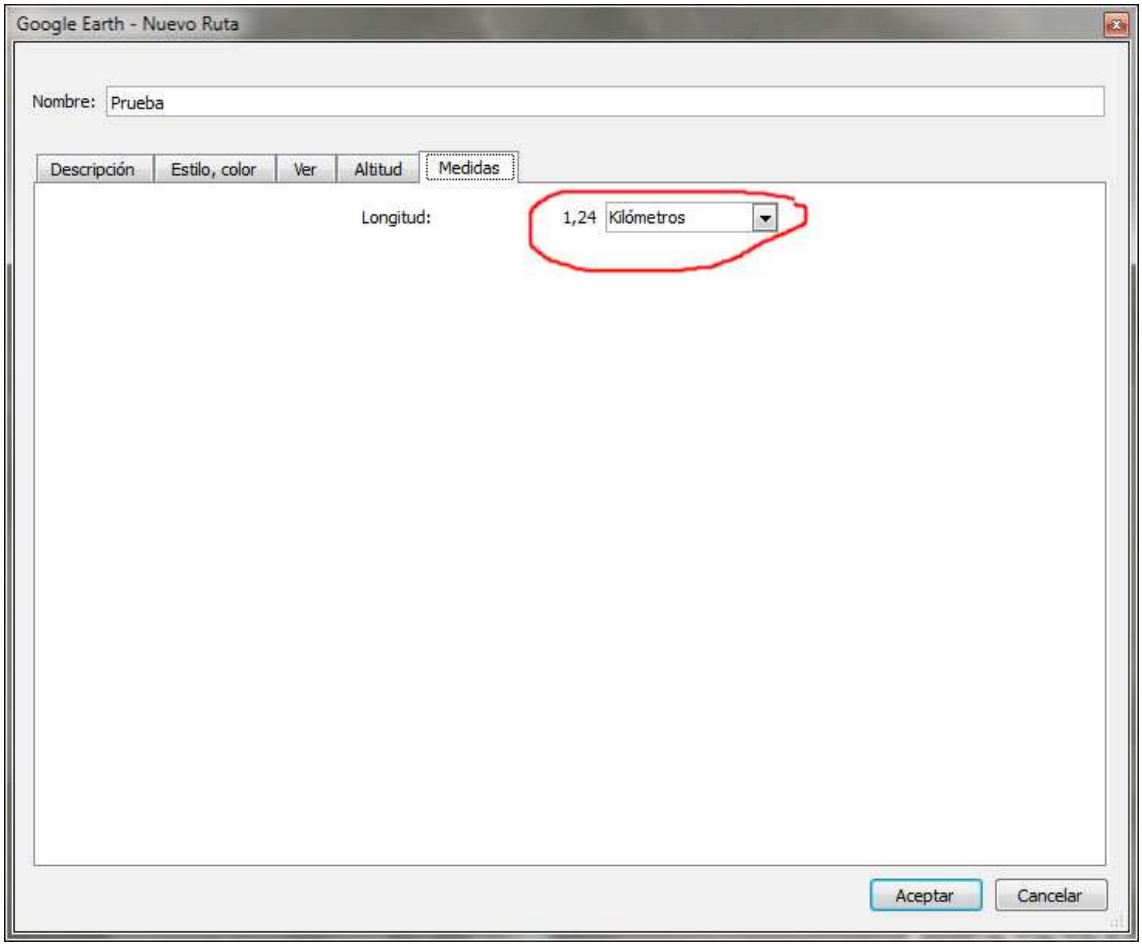
En caso de que debamos interrumpir el proceso mientras realizamos la colocación de la línea de la Ruta, cerramos la ventana y se guarda automáticamente. Para continuar con la Ruta, pinchamos con el botón derecho del ratón sobre el Icono de la Ruta:



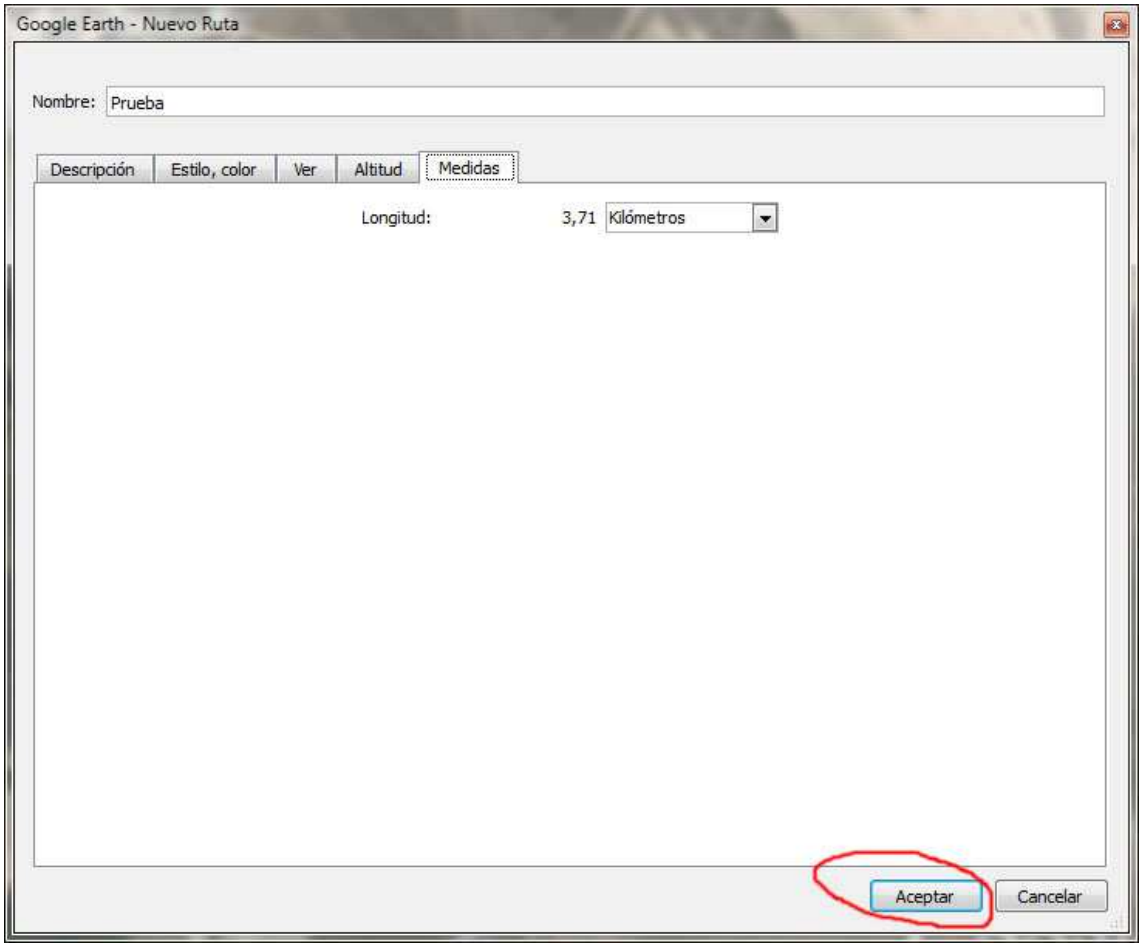
Seleccionamos Propiedades, pinchamos en la pestaña Medidas y continuamos añadiendo los tramos que nos faltan.:



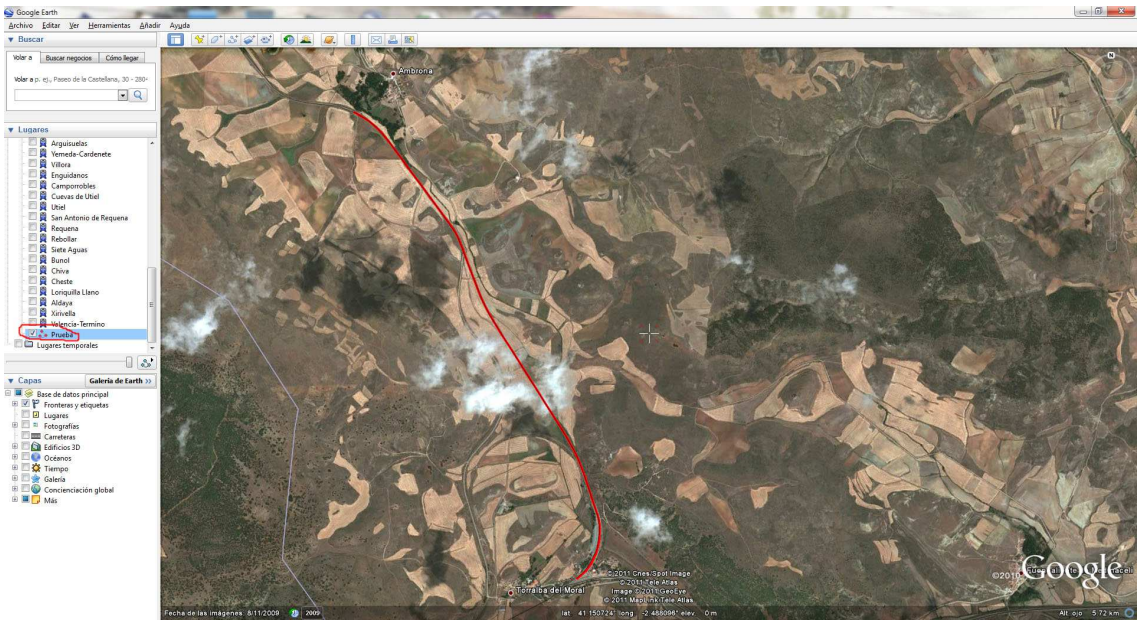
A medida que vamos añadiendo tramos, en la ventana desplegada se nos va mostrando la distancia recorrida desde el punto inicial:



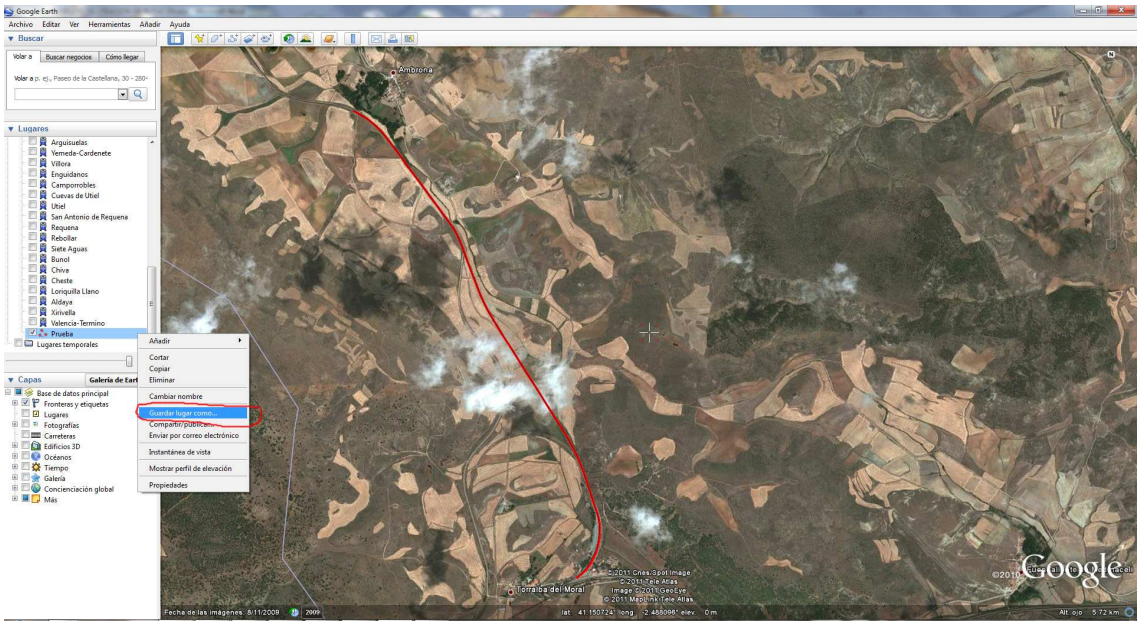
Cuando lleguemos al punto final de nuestra Línea pinchamos en Aceptar en la ventana emergente:



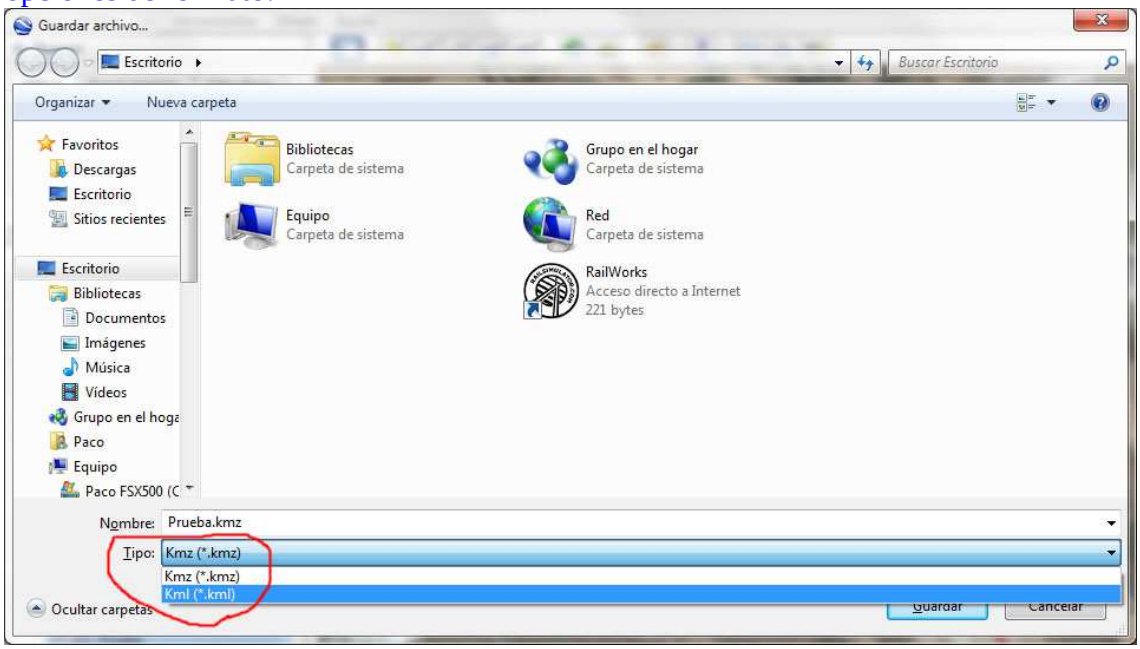
En el mapa nos quedará marcada en el color que hayamos elegido el recorrido total de la Ruta, y en el navegador de la izquierda, nos aparecerá el correspondiente Icono de la misma:



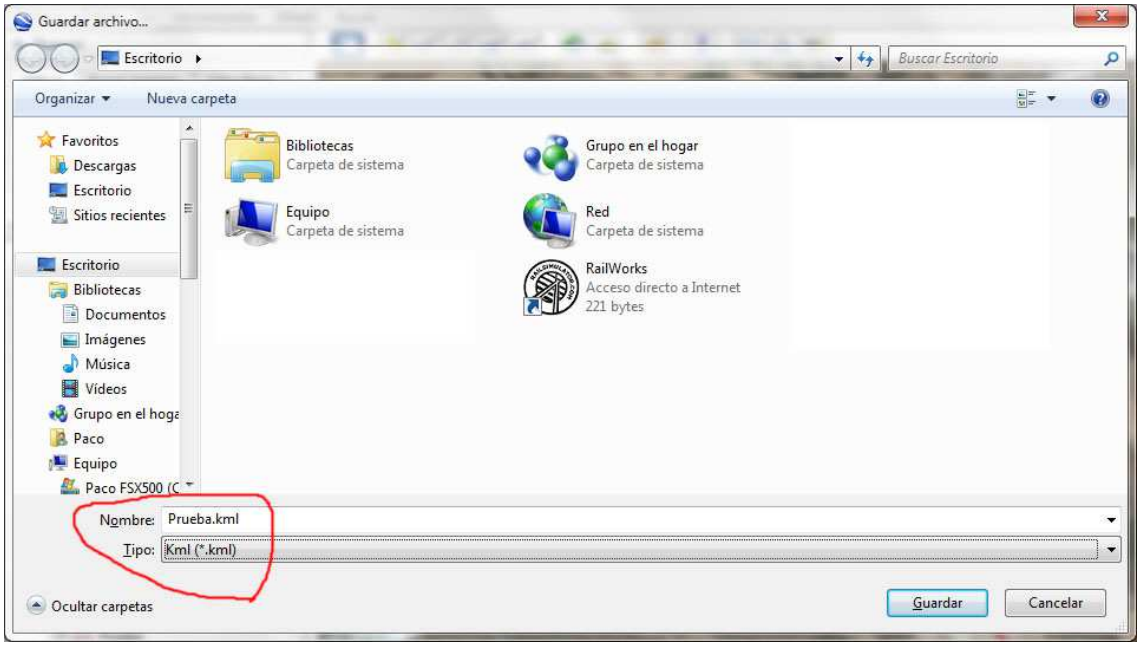
Pinchamos con el botón derecho del ratón sobre el Icono de la Ruta y seleccionamos en la ventana emergente: Guardar lugar como…:



elegimos el sitio dónde guardamos el archivo y seleccionamos la opción .Kml en las opciones de formato:



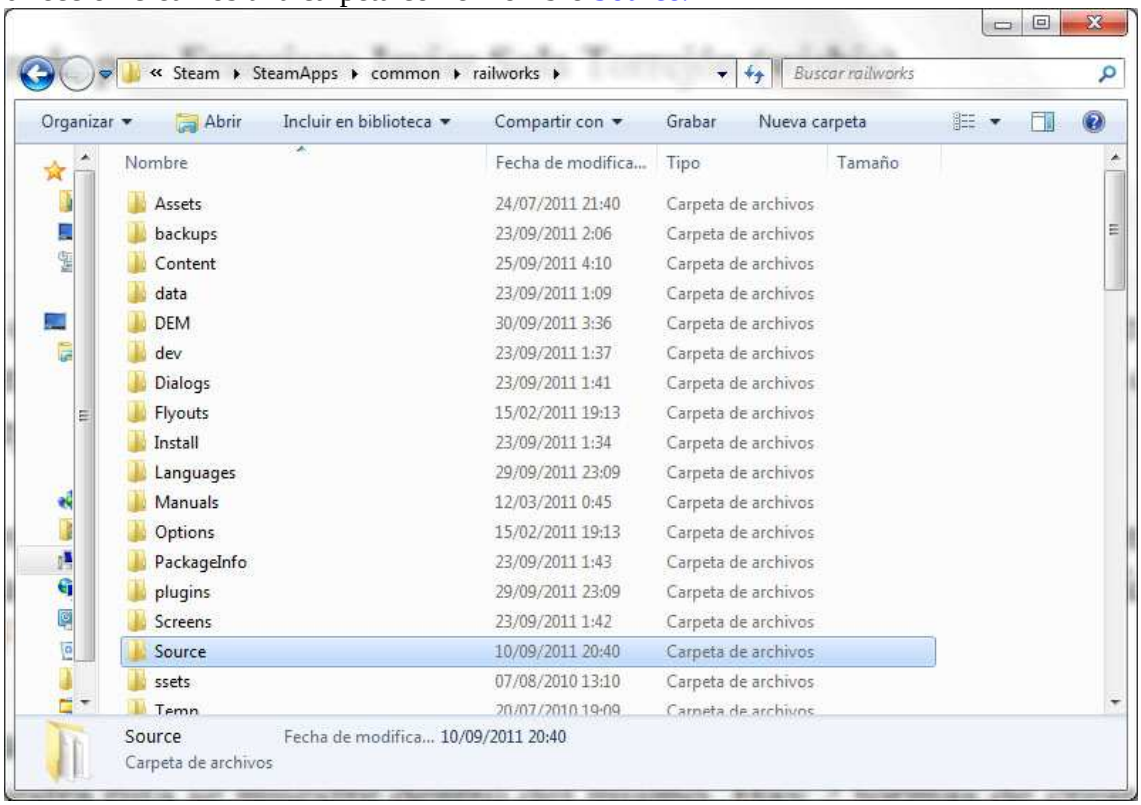
Y finalmente nos quedará así:



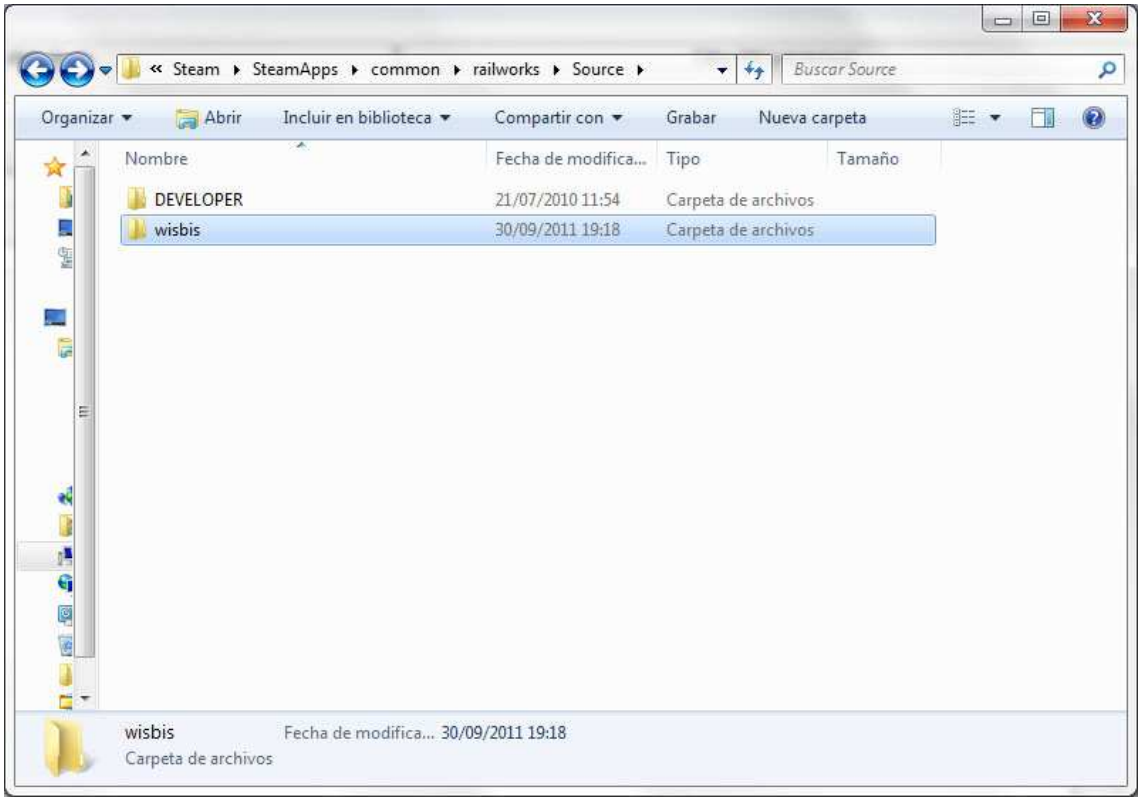
Y aquí acaba el proceso inicial de creación de la Ruta. Es importante guardar este archivo .Kml, porque más adelante nos va servir para crear los marcadores. Seguimos adelante:

CREACION DE LAS CARPETAS NECESARIAS PARA LA RUTA.

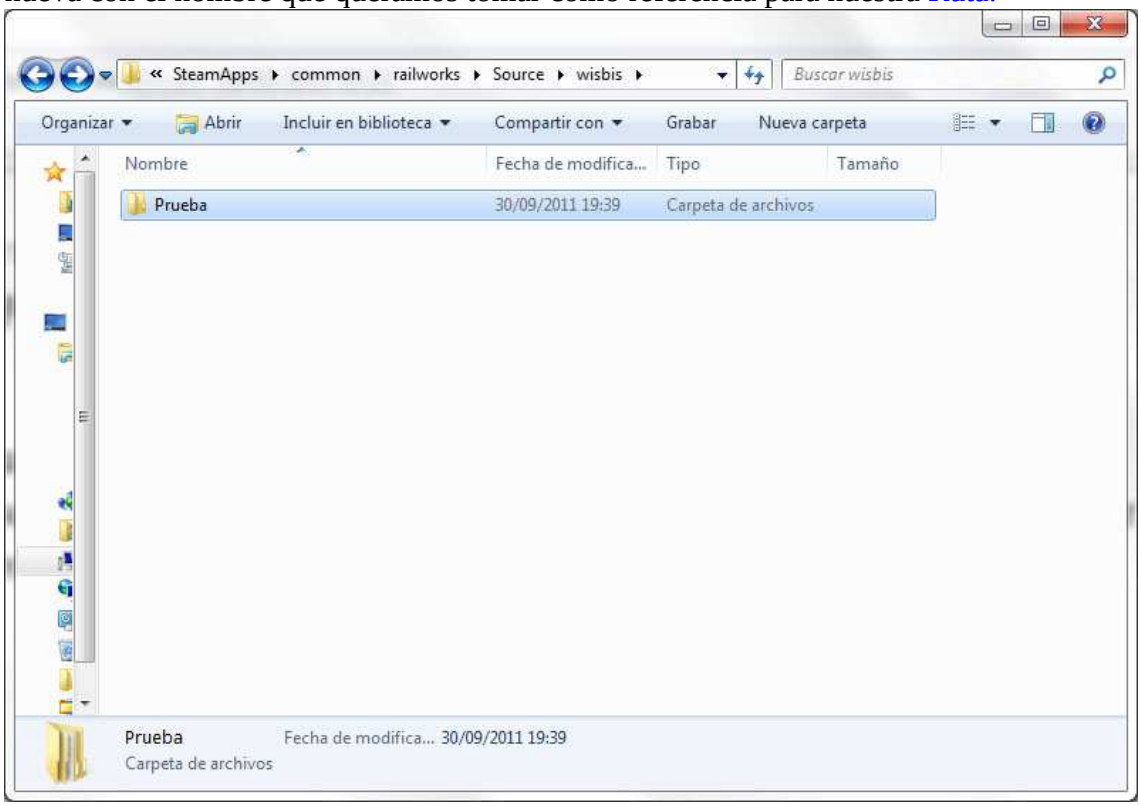
Debemos crear la carpeta que por defecto siempre se va a tomar cómo referencia para situar la ruta. Para realizar la misma utilizamos la instalación por defecto de RW3: C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\railworks, una vez estemos en esa dirección creamos una carpeta con el nombre Source:



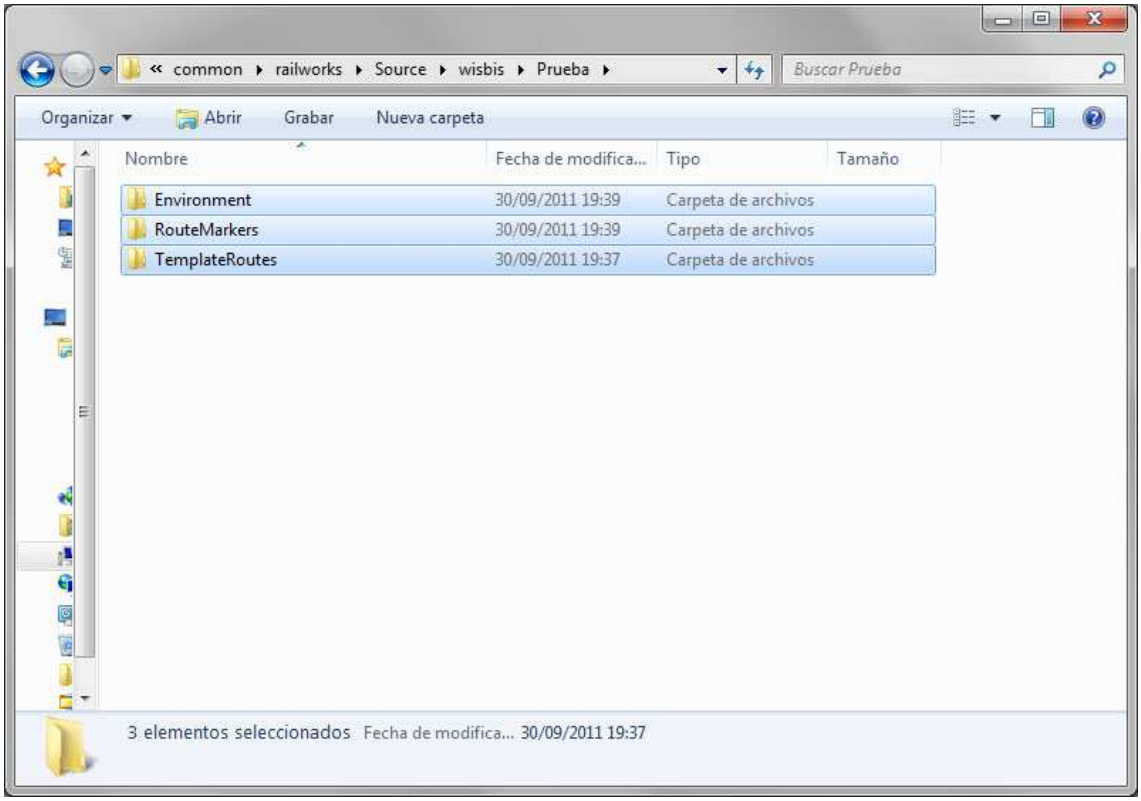
y una vez creada la seleccionamos y creamos la Carpeta con el nombre que queramos darle a nuestro Proveedor (en este caso wisbis):



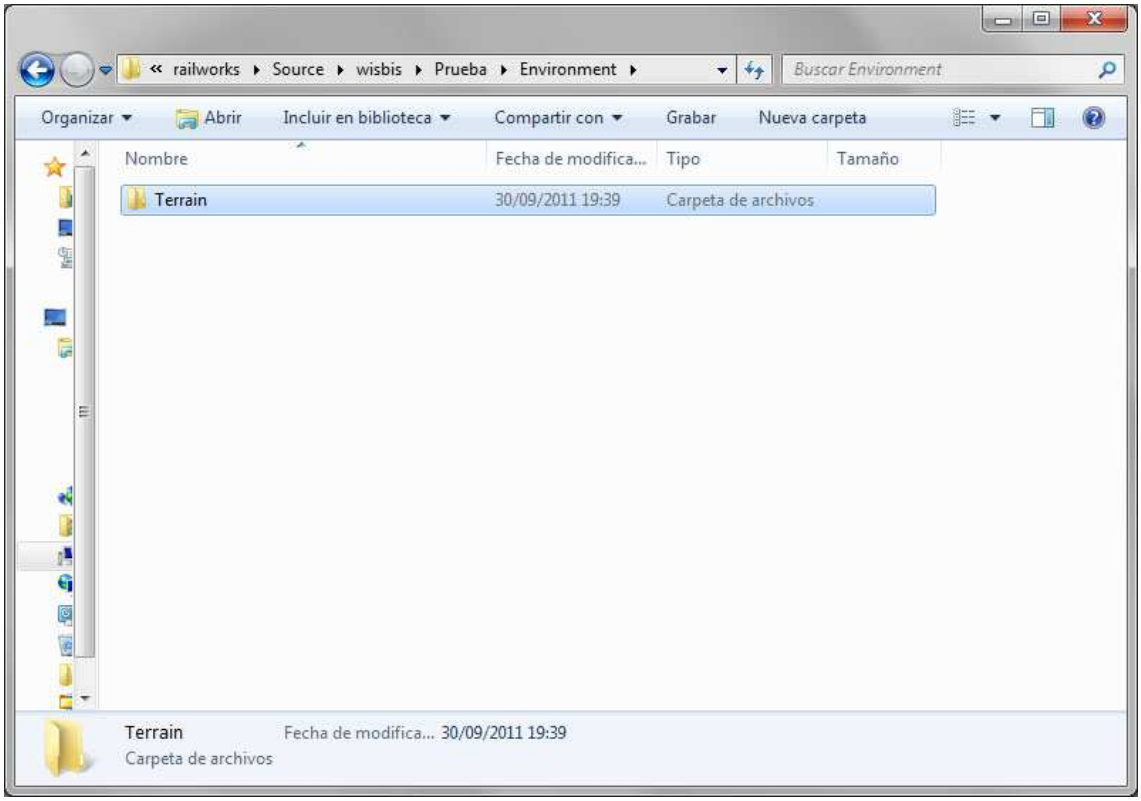
Seguimos adelante, dentro de la carpeta elegida, en este caso (wisbis), creamos una nueva con el nombre que queramos tomar cómo referencia para nuestra Ruta:



A continuación establecemos dentro de la misma, creamos las carpetas que van a contener los datos necesarios para crear la Ruta en RW3:



Por último seleccionamos la carpeta Environment, y creamos dentro de ella una carpeta con el nombre Terrain:

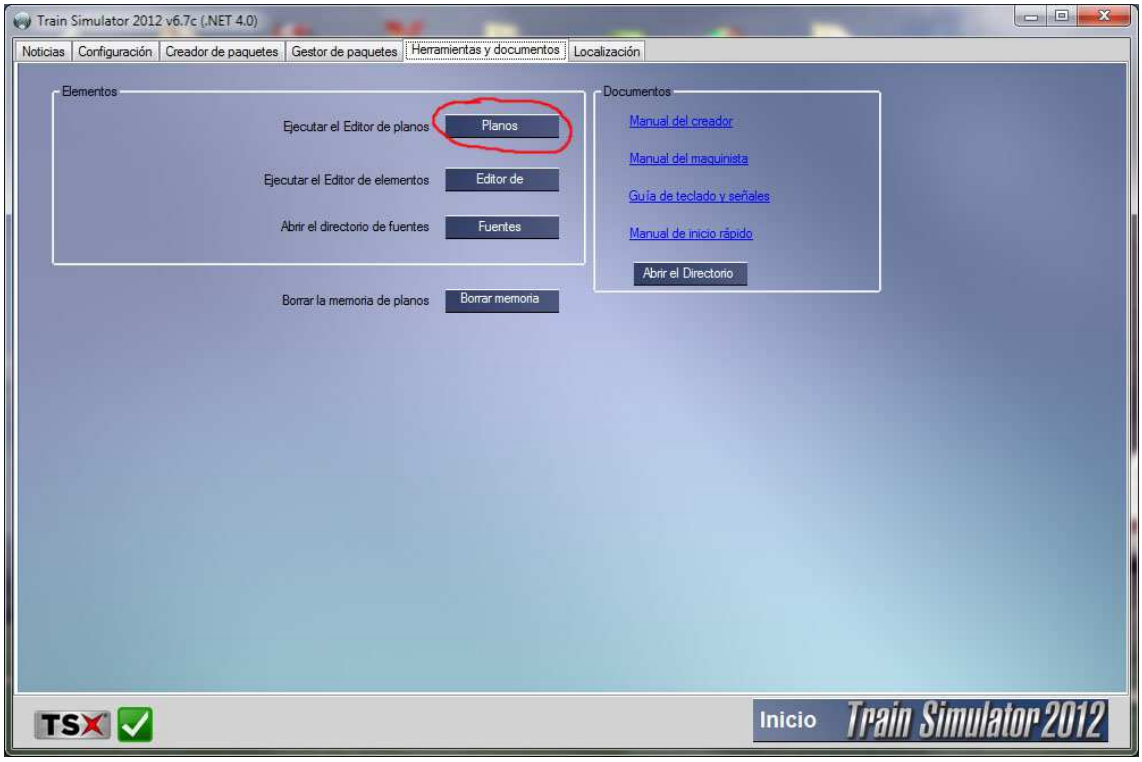


Con esto hemos terminado la creación de las carpetas de nuestra Ruta.
Ahora vamos a crear el Blueprint de la Ruta, para lo cual se pueden utilizar dos métodos que paso a explicar:

CREACION DEL BLUEPRINT CON LA HERRAMIENTA CREADOR DE PLANOS DE RW3.

Iniciamos el RW3 y pinchamos en la pestaña Herramientas y Documentos:

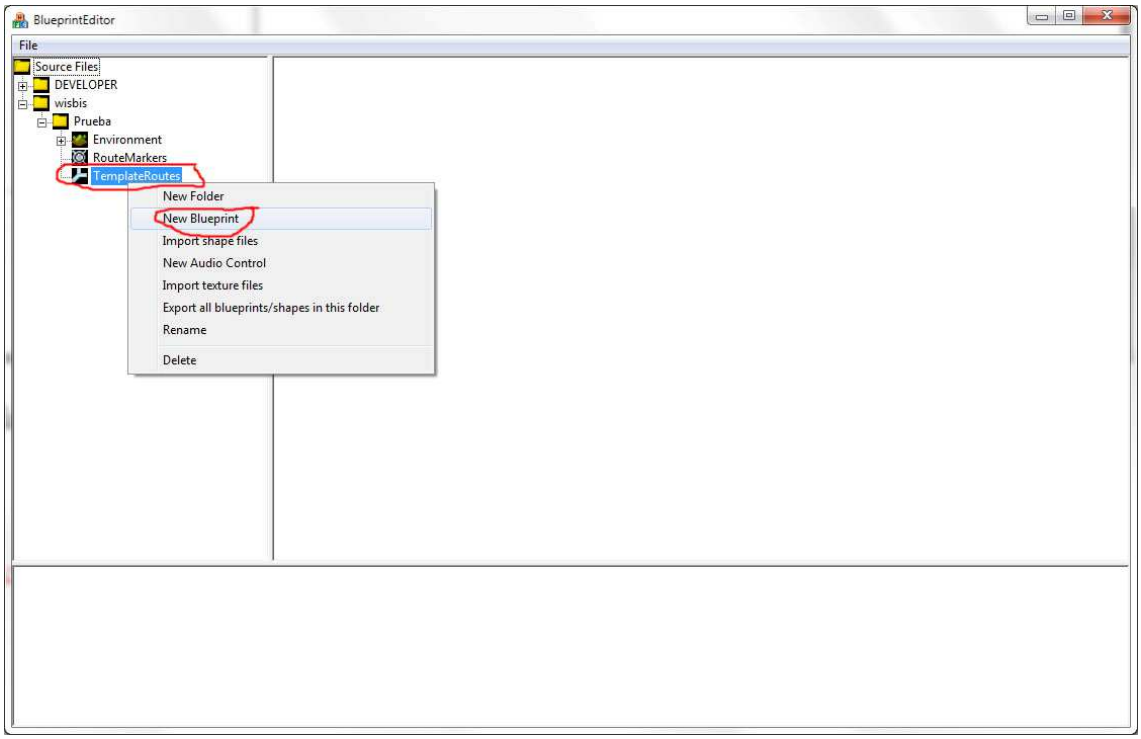
y a continuación lo hacemos en la pestaña Planos:



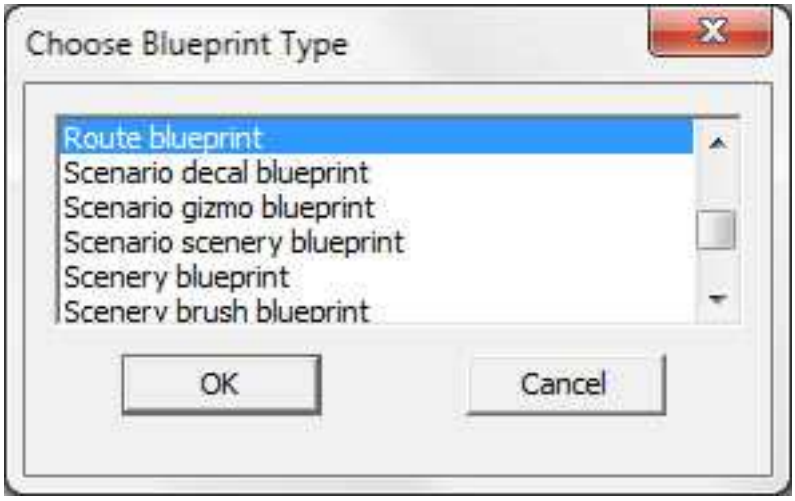
Nos aparece una nueva ventana dónde vamos a proceder a crear el Blueprint:

Pinchamos en el cuadradito que hay a la izquierda en el provider, en este caso wisbis, y a continuación lo hacemos en el de la Ruta:

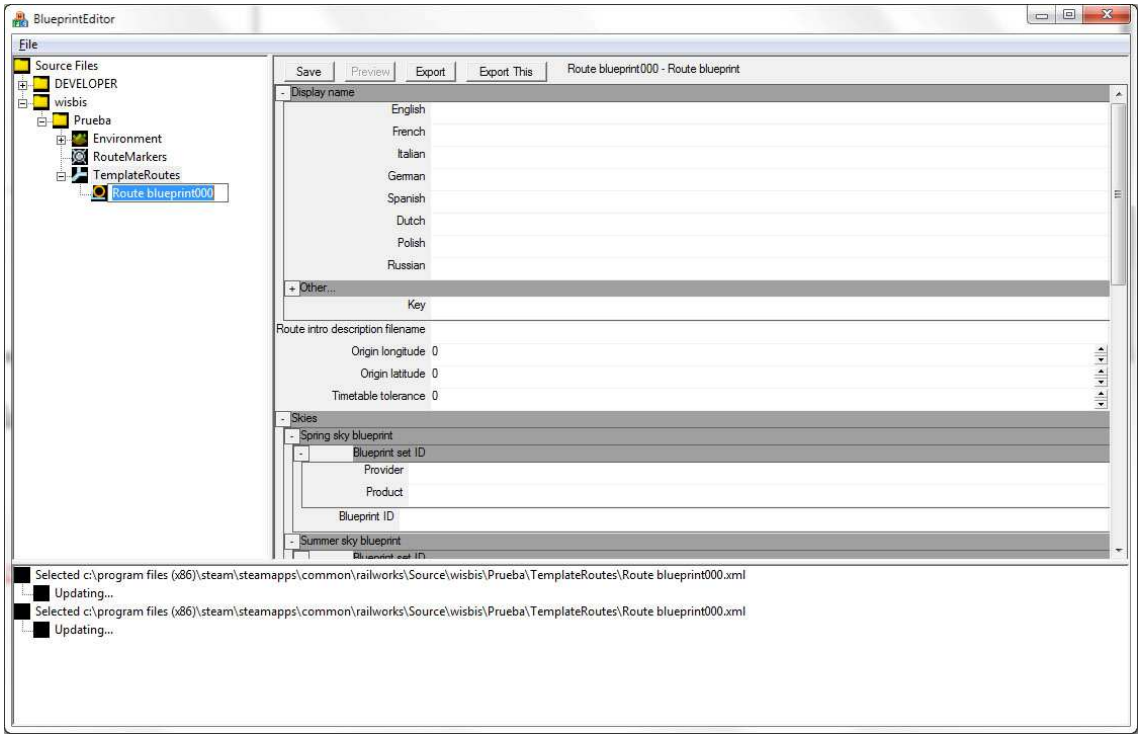
Hacemos Click con el botón derecho del ratón sobre el Icono TemplateRoutes, y en la ventana emergente seleccionamos New Blueprint:



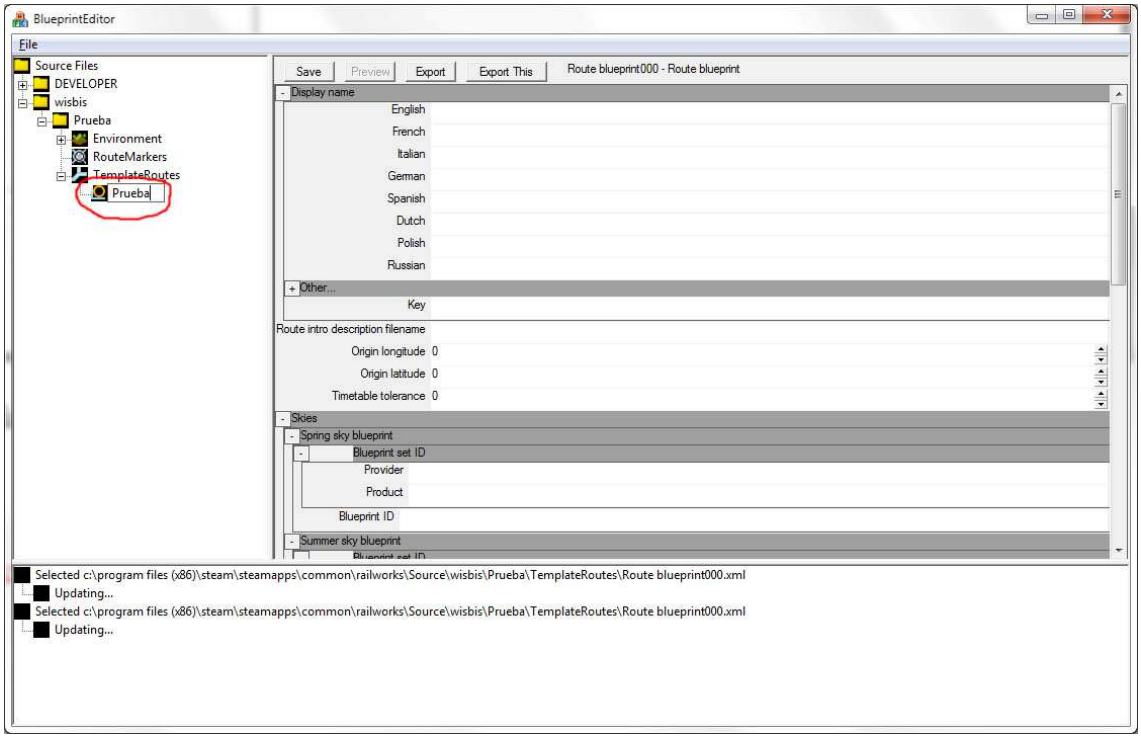
Seleccionamos Route blueprint:



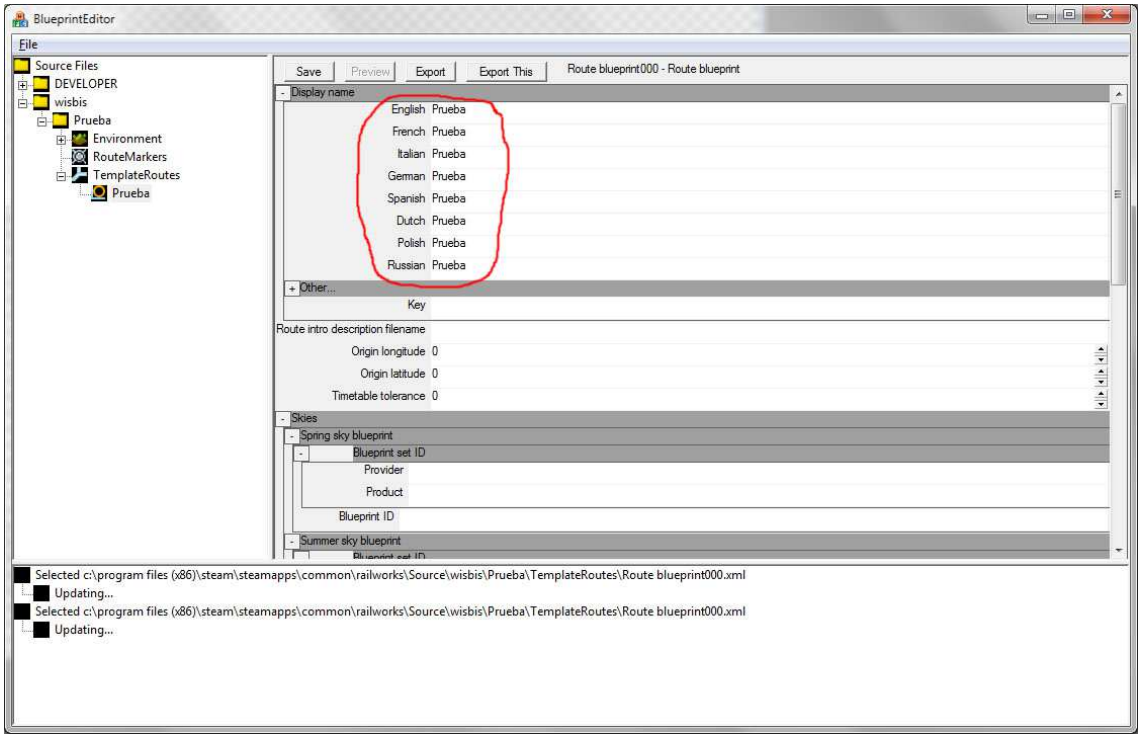
Nos aparece una nueva ventana y en la parte de la derecha tenemos el Blueprint dónde tenemos que ir introduciendo los datos que necesita el RW3, para poder visualizar nuestra Ruta en el simulador:



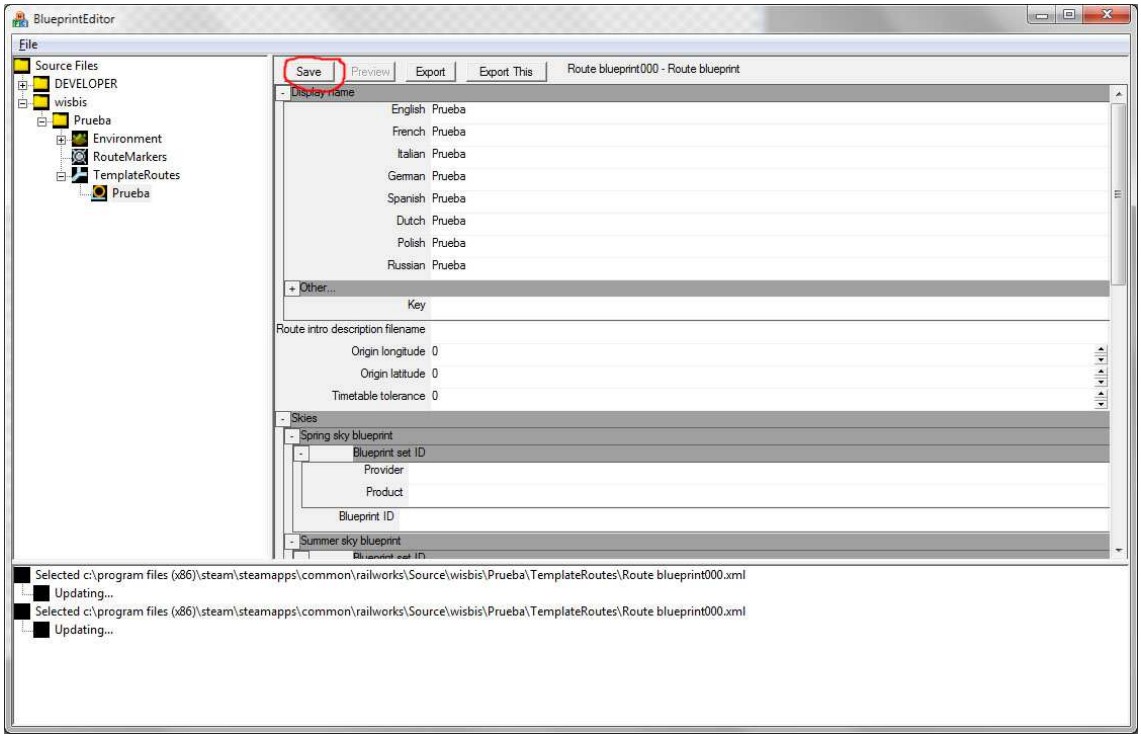
Ahora detallo paso a paso los datos que debemos poner.
Primeramente vamos a poner el nombre al Blueprint, se puede poner el que queramos, yo siempre utilizo el mismo que pongo a la Ruta:



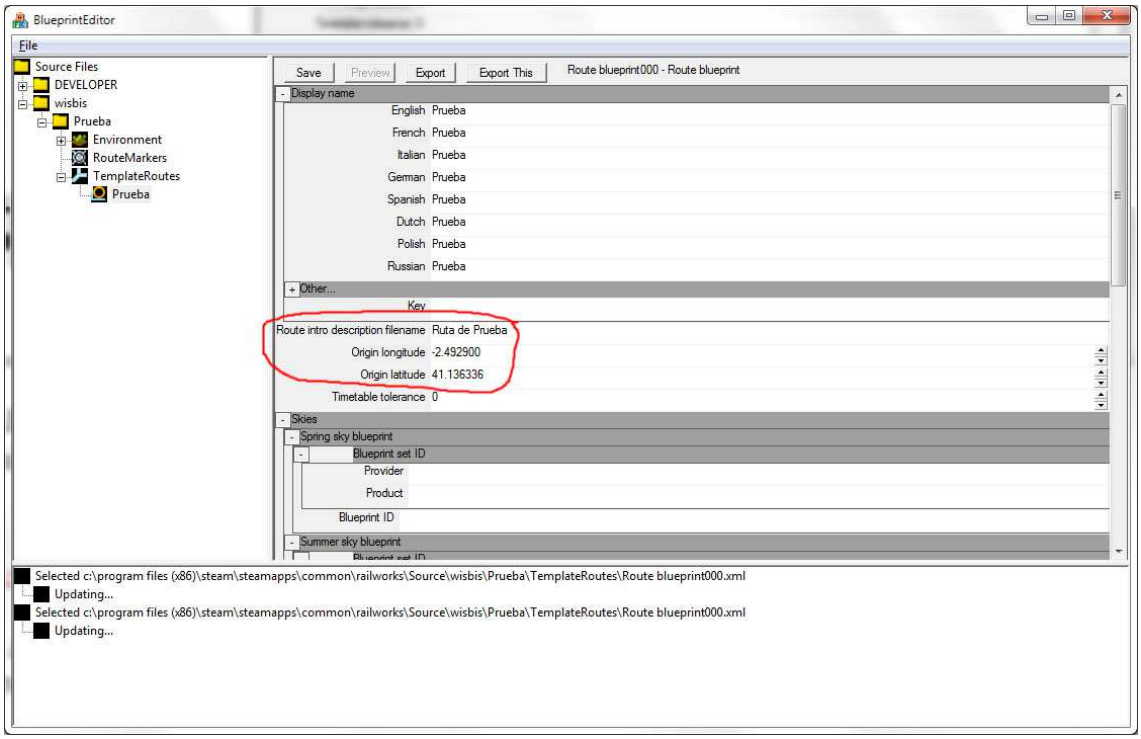
Ahora ponemos el nombre de la Ruta en los diferentes idiomas:



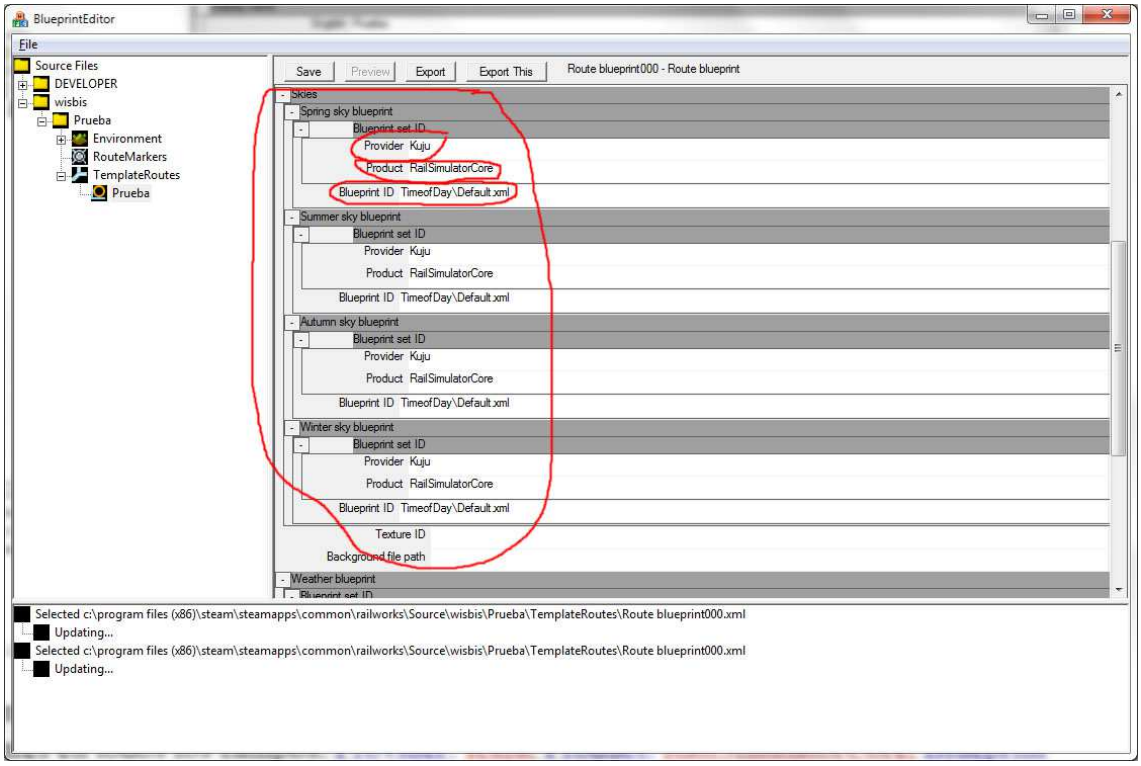
Es muy recomendable que según vamos rellenando los campos del Blueprint, ir salvando los cambios realizados, para ello pinchamos en la pestaña Save:



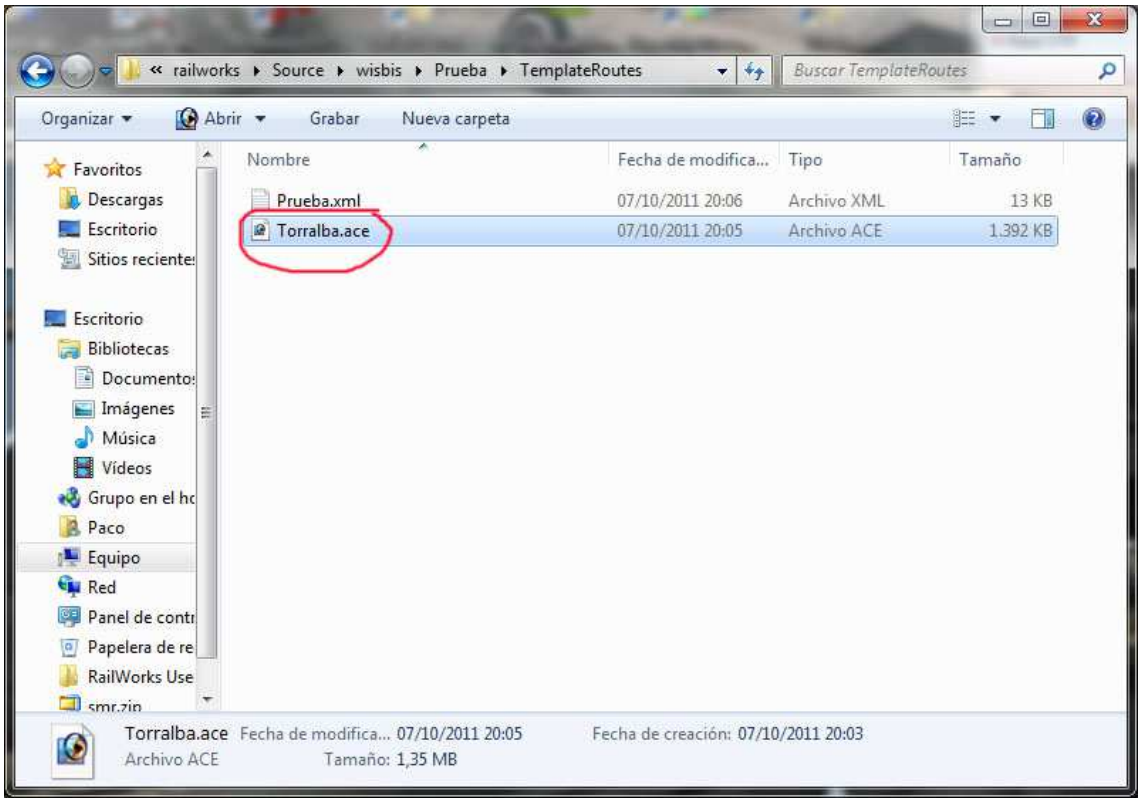
Ahora ponemos una descripción de la Ruta e introducimos las Coordenadas dónde se inicia la misma:



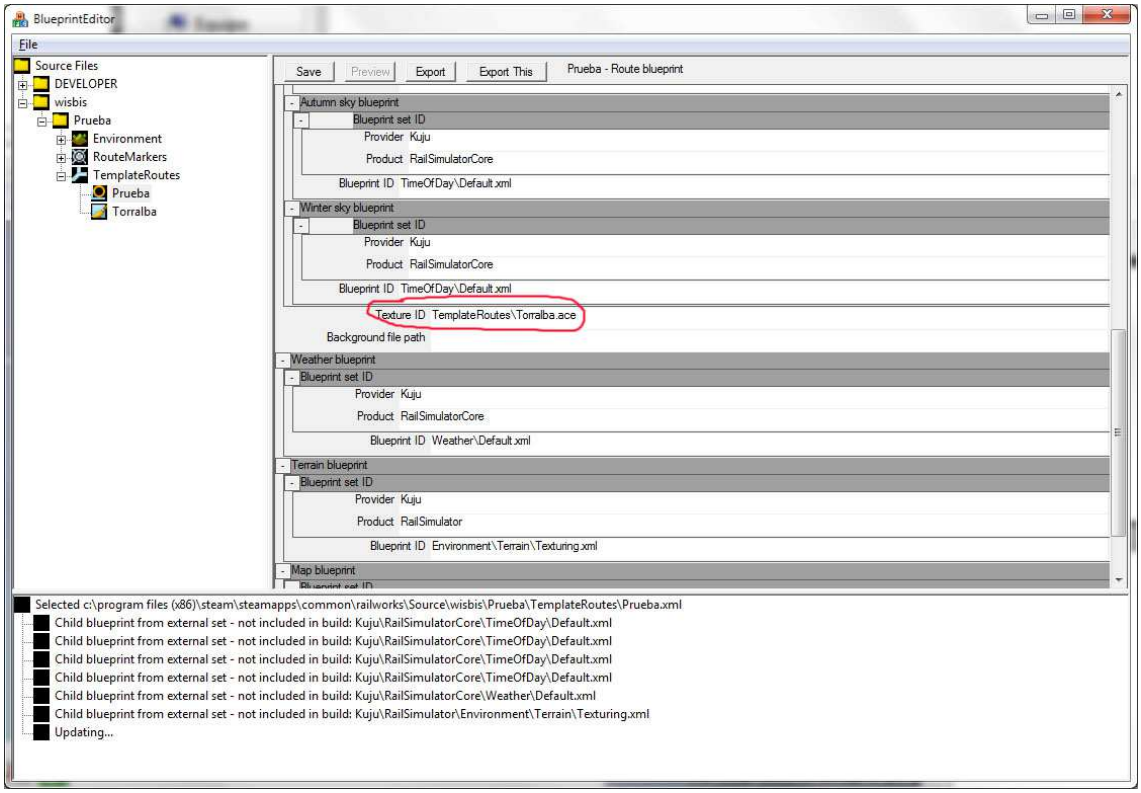
Seguimos, ahora llega el turno del tiempo, rellenamos los campos con los datos siguientes en todos los campos: Provider: Kuju, Product: RailSimulatorCore, Blueprint ID: TimeofDay\Default.xml, y recordad pulsar la pestaña Save, siempre que rellenamos una parte del Blueprint:



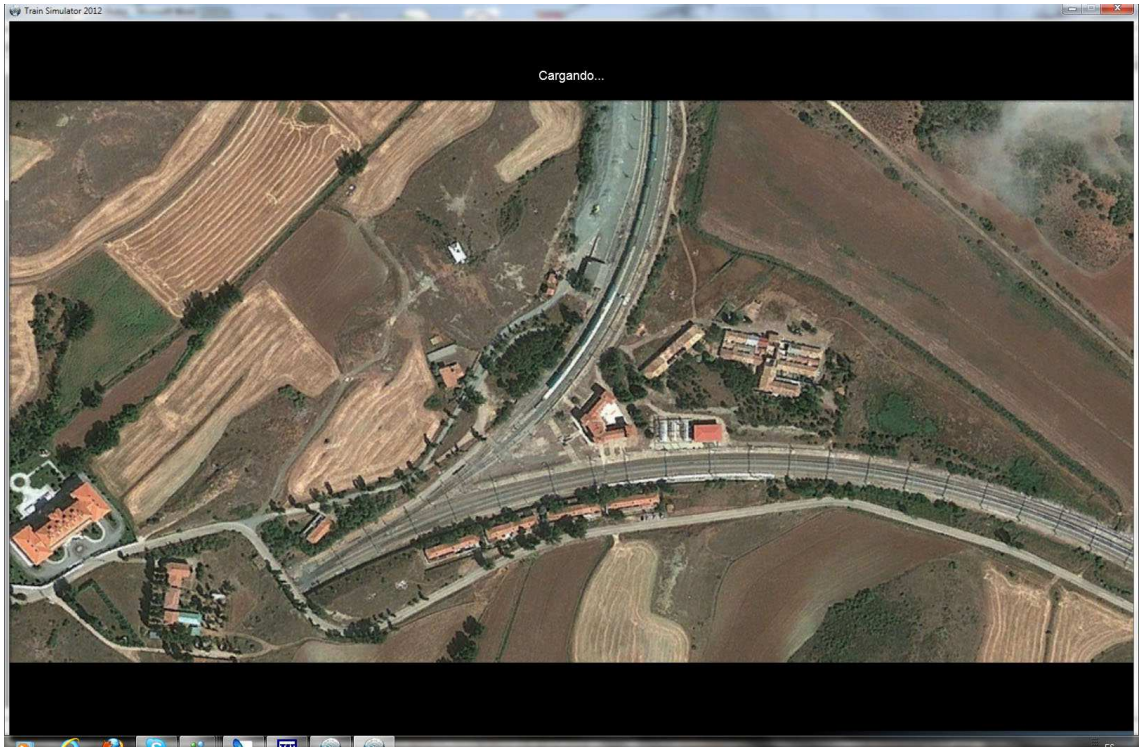
Si queremos introducir una imagen al cargar la Ruta. Lo primero es crear la imagen, que debe tener unas dimensiones de 1024 X 512 Píxeles. La creamos con el programa PhotoShop y la guardamos en formato ACE en la carpeta TemplateRoutes. C:\ProgramFiles(x86)\Steam\SteamApps\common\railworks\Source\wisbis\Prueba\TemplateRoutes:



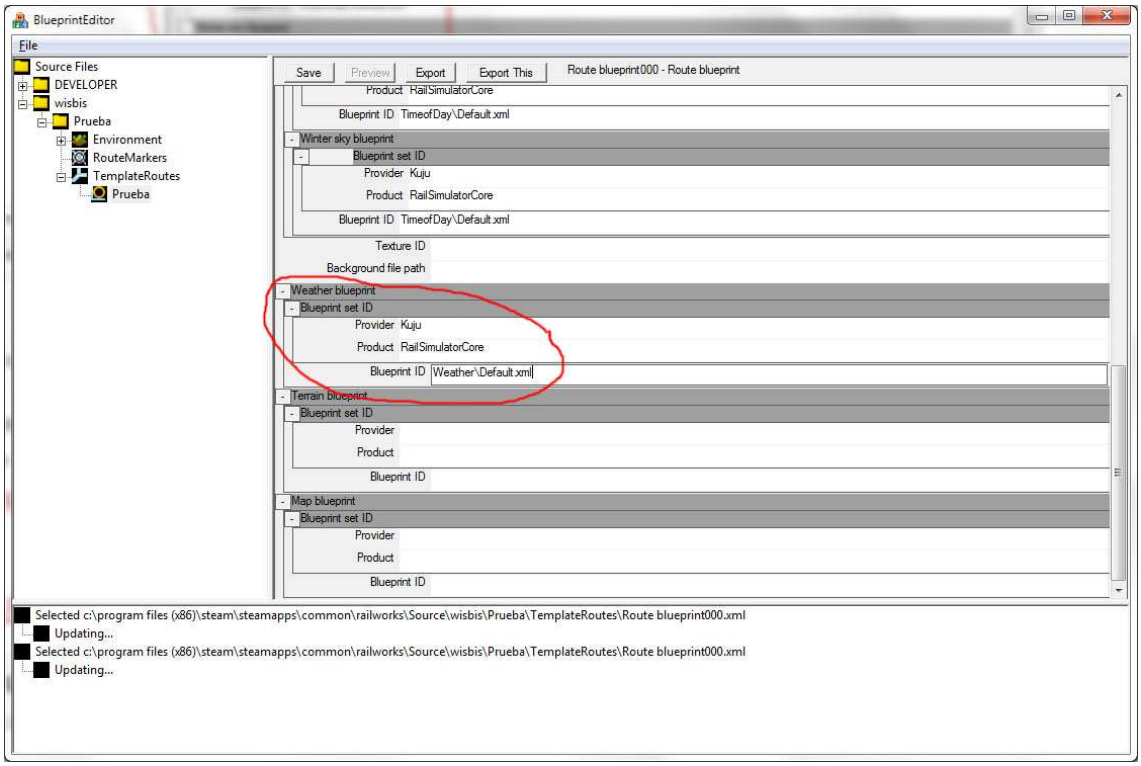
Añadimos los parámetros correspondientes en el Blueprint:



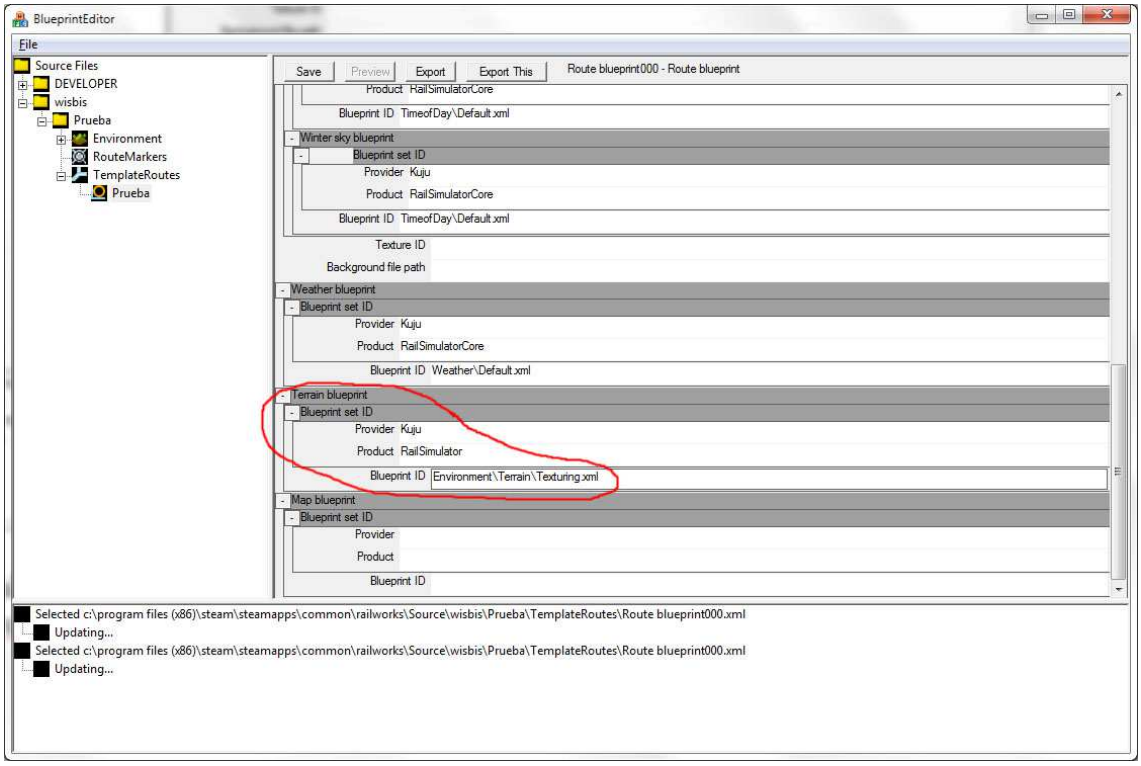
Al cargar nuestra Ruta saldría:



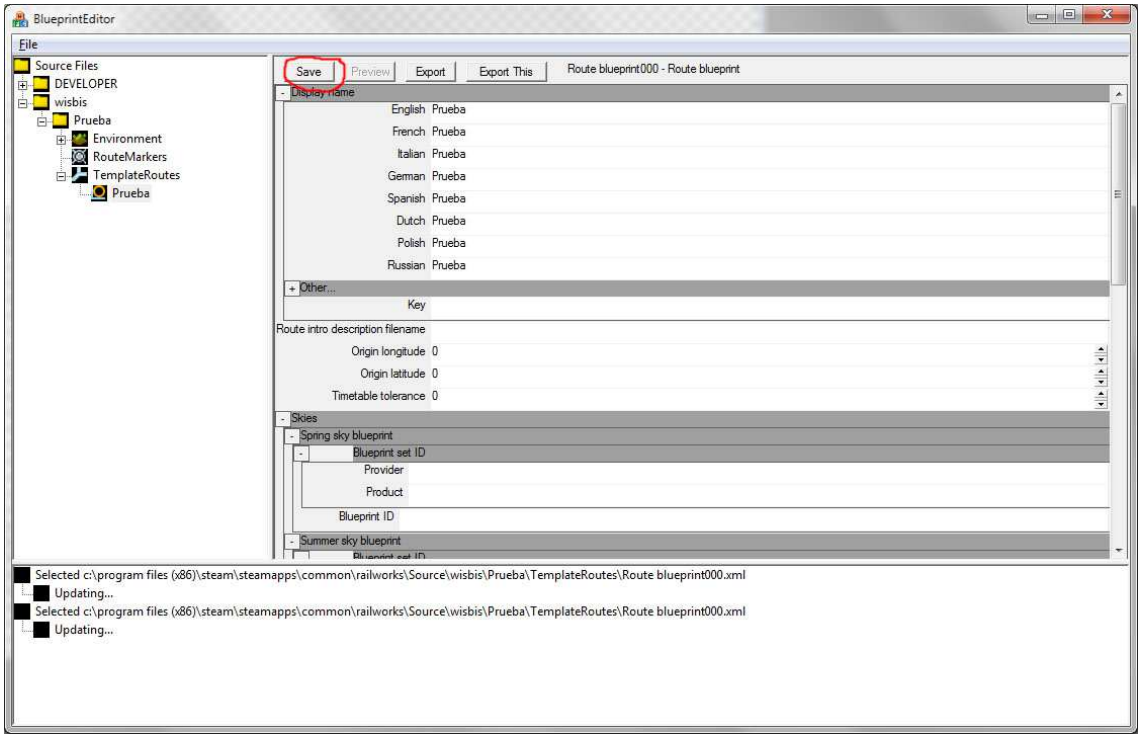
Llegamos a la parte final, dónde se configura la textura del agua y la del suelo, en el apartado de la textura del agua ponemos lo siguiente: Provider: Kuju, Product: RailSimulatorCore, Blueprint ID: Weather\Default.xml:



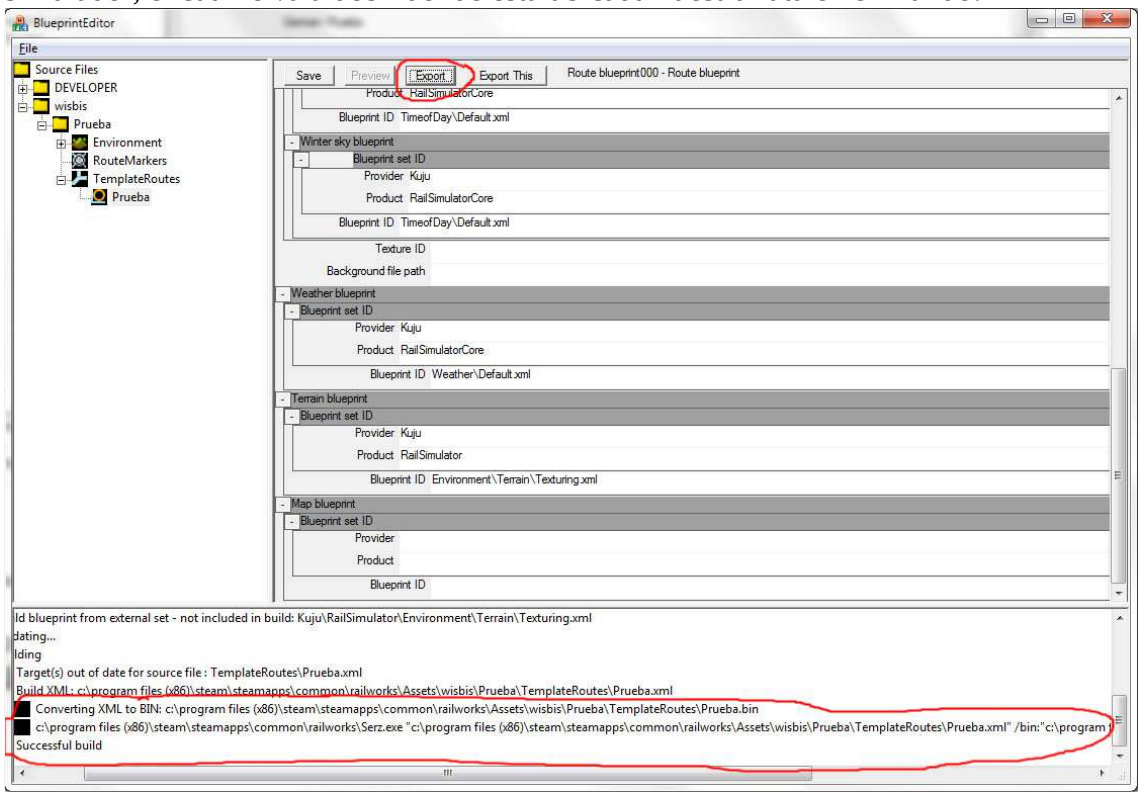
Para finalizar nuestro Blueprint rellenamos los datos de la textura del terreno: Provider: Kuju, Product: RailSimulator, Blueprint ID: Environment\Terrain\Texturing.xml:



y pinchamos en la pestaña Save, para guardar los cambios:



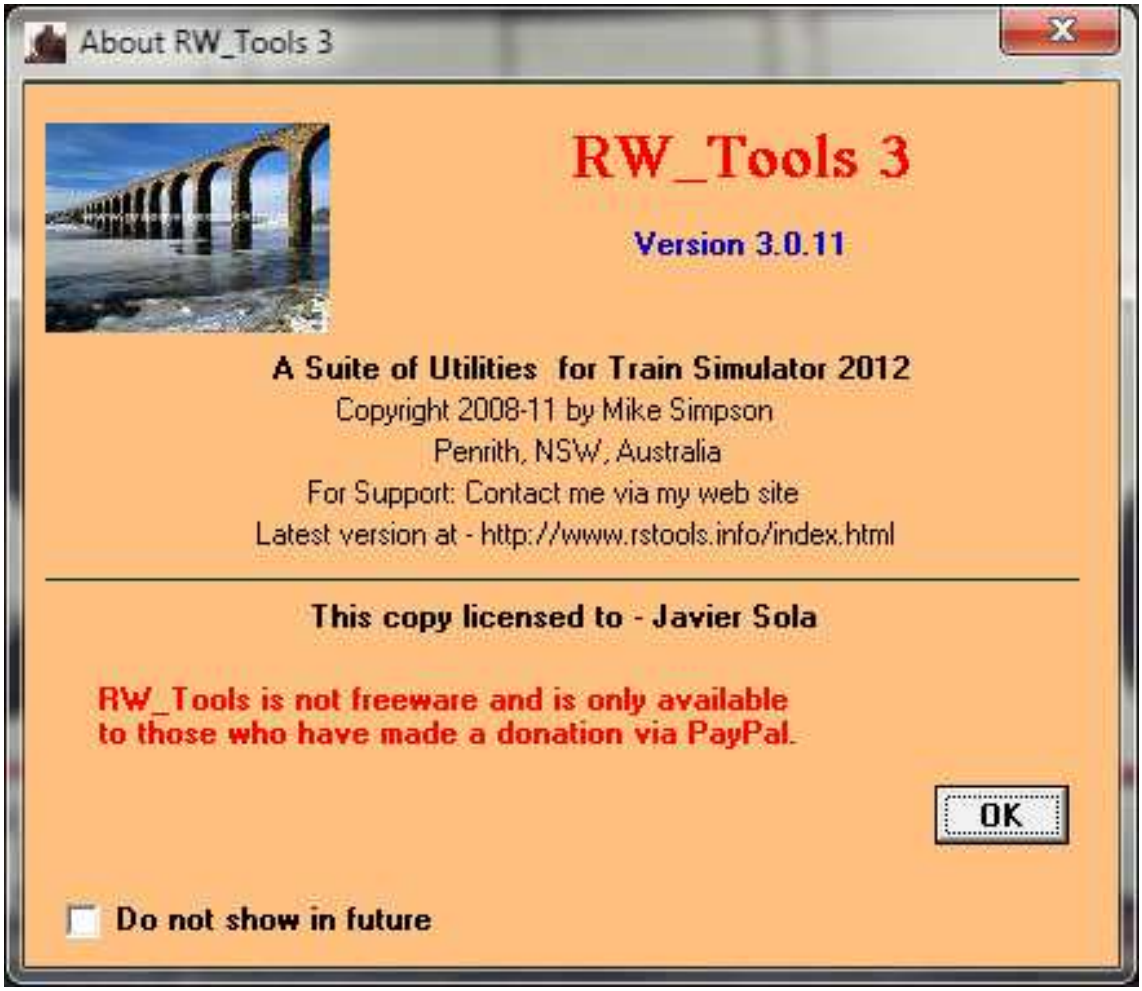
A continuación pinchamos la pestaña Export para crear el archivo .xml dentro del simulador, el cual le va a decir dónde está ubicada nuestra ruta en el mundo:



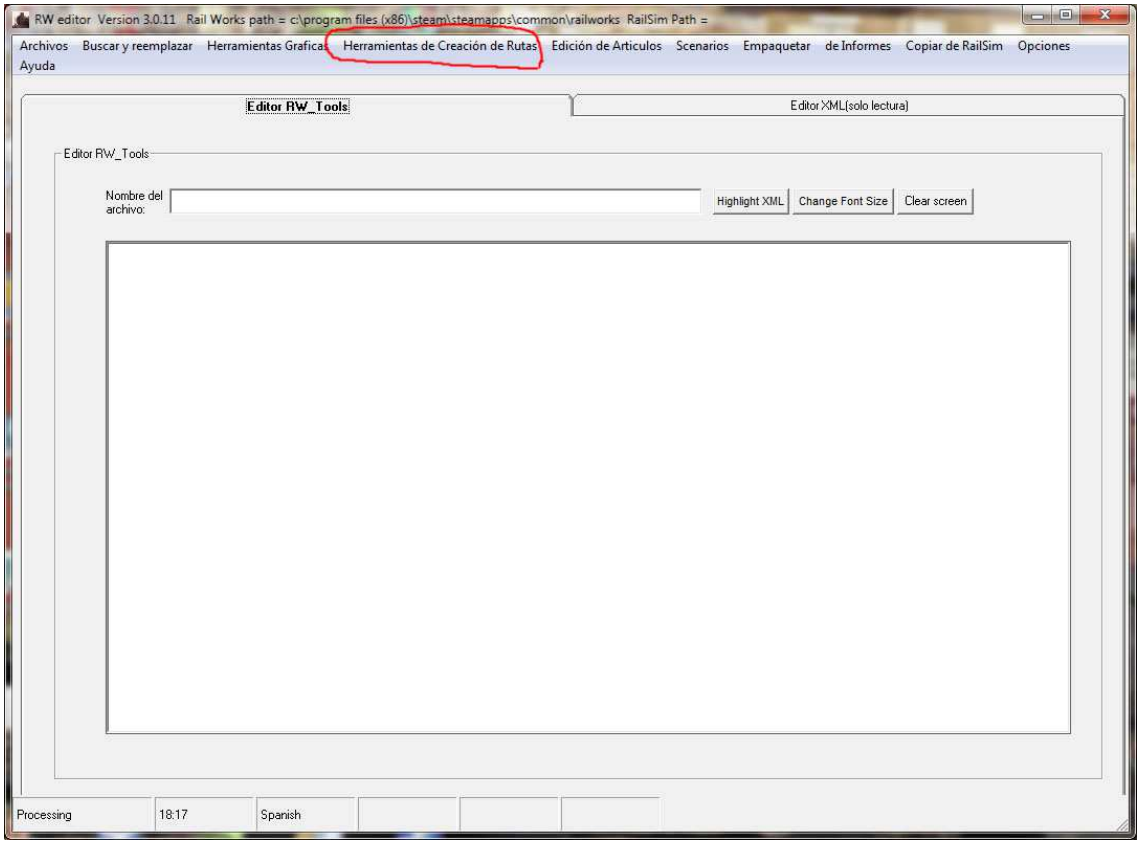
Pinchamos en la pestaña Save y salimos del Editor de Planos. Con esto hemos concluido el Blueprint.

CREACION DEL BLUEPRINT DE LA RUTA CON RW_TOOLS.

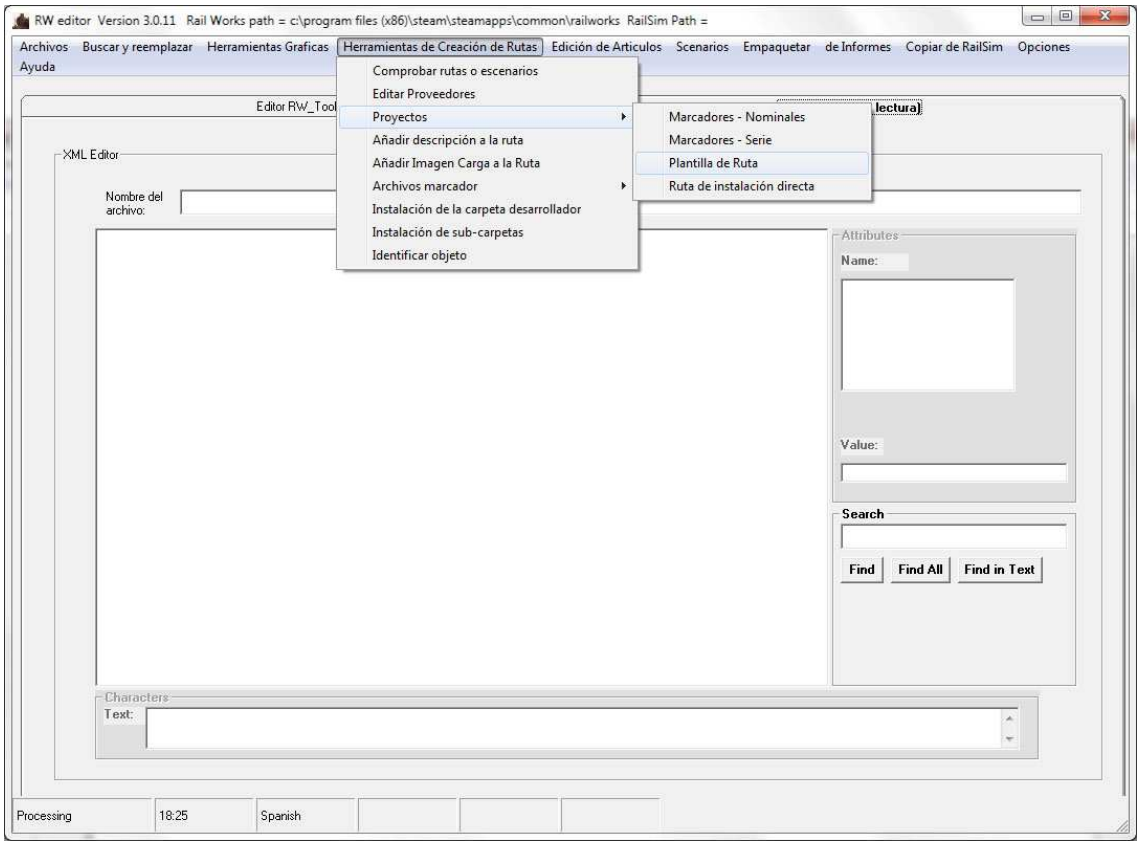
Si utilizamos programa: RW_TOOLS, el cual nos va facilitar el trabajo en la creación de nuestra Ruta y nos hace más sencillo manejar diferentes aspectos de RW3.
Para obtener el programa dirigirse a esta dirección:
(http://www.rstools.info/rw_tools.html):



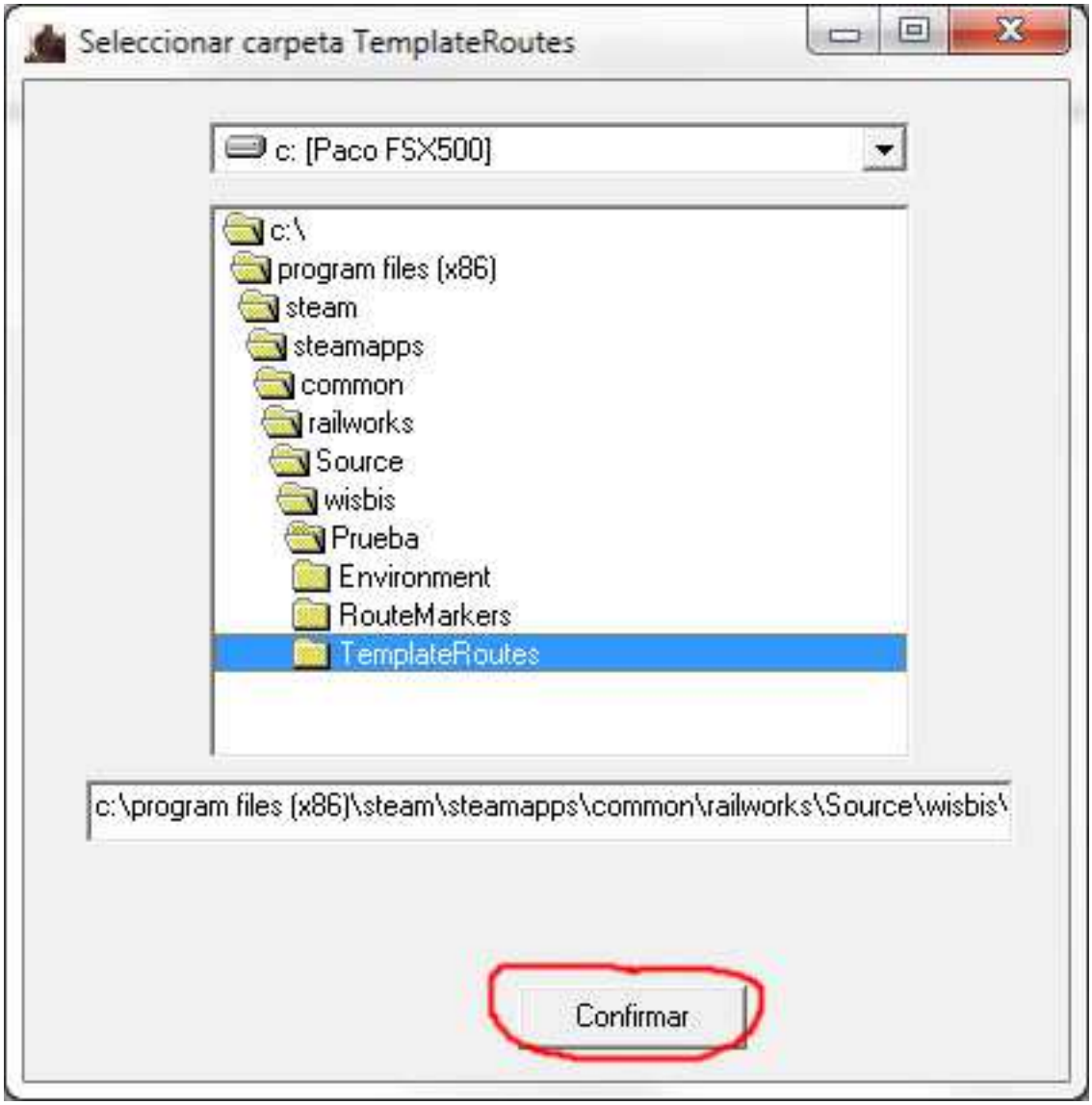
Creación del Blueprint de la ruta con RW_TOOLS: iniciamos el programa y seleccionamos la pestaña Herramientas de Creación de Rutas:



en la pestaña desplegada seleccionamos Proyectos y en la siguiente pestaña la opción Plantilla de Ruta:



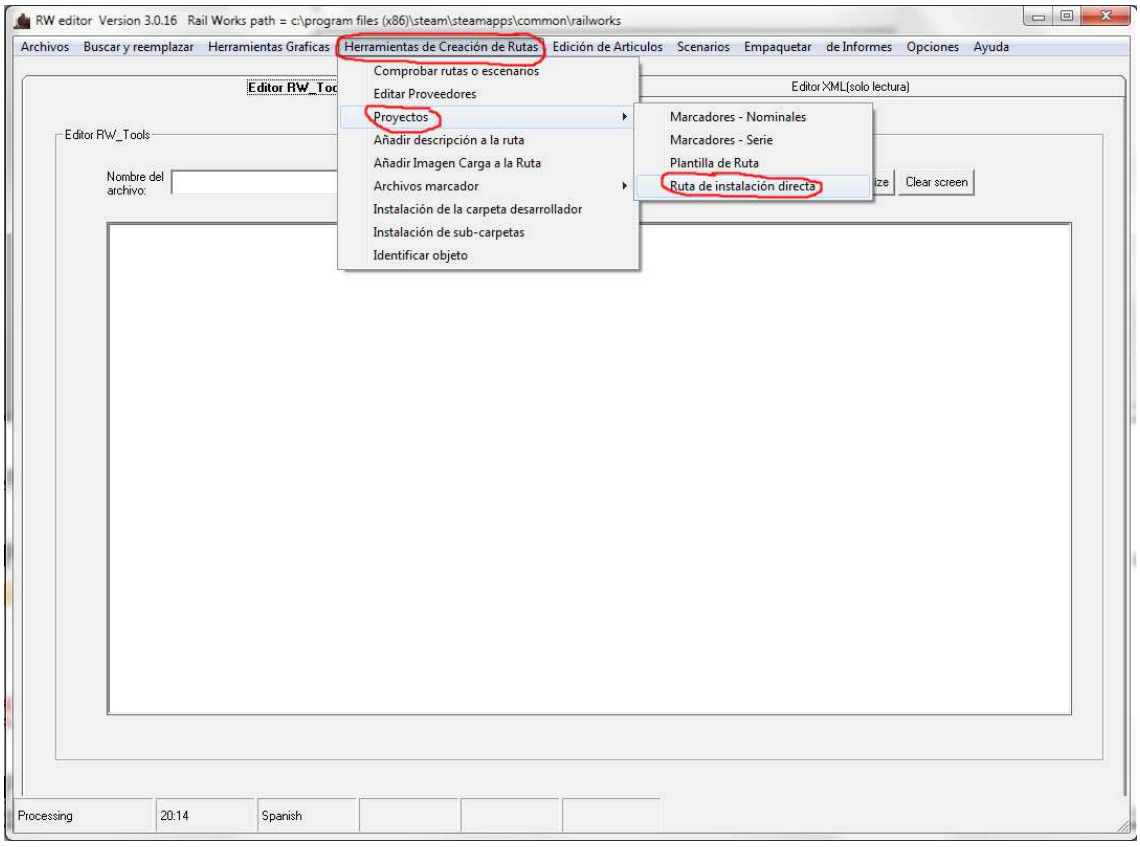
Seguidamente se nos muestra la carpeta Source ubicada dentro del directorio raíz del RW3, por defecto: C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\railworks, y dentro de la misma aparece la Carpeta de la Ruta, seleccionamos la carpeta TemplateRoutes y pinchamos en Confirmar:



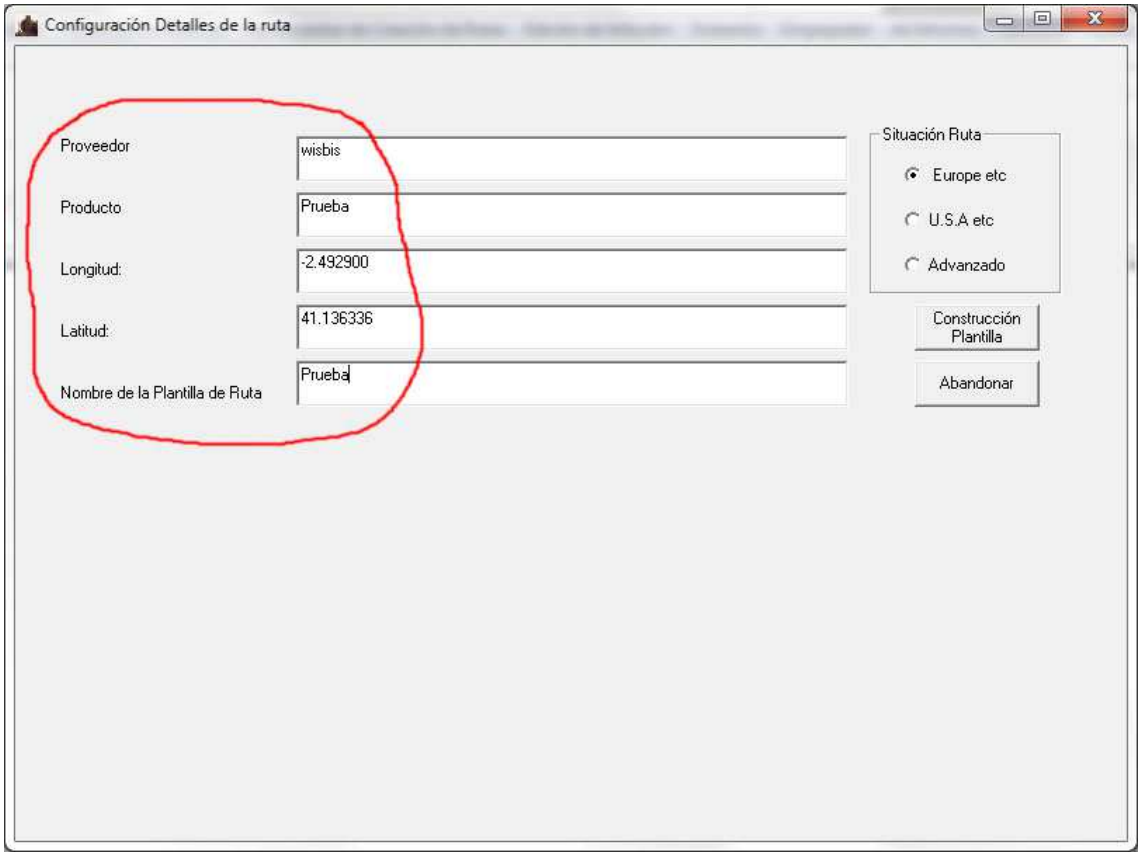
Seguidamente en la siguiente pantalla debemos introducir los datos de la Ruta:

Así de fácil creamos el Blueprint de nuestra Ruta.

Vamos a crear la plantilla de nuestra Ruta, esta plantilla es la que nos va a servir para crear nuestra Ruta y sirve para que esta se muestre dentro de RW3. Abrimos el RW_Tools, seleccionamos por este orden: Herramientas de Creación de Rutas, Proyectos y Ruta de instalación directa:



En la ventana que se nos despliega, introducimos los datos que van a conformar nuestra plantilla de Ruta, *recordad que en este caso los nombres son aleatorios, cada uno deberá introducir los datos que quiera:*



Los campos son:

Proveedor: wisbis (esta es la carpeta dónde se guarda la Ruta, le ponemos el mismo nombre que la pusimos en la carpeta Source).

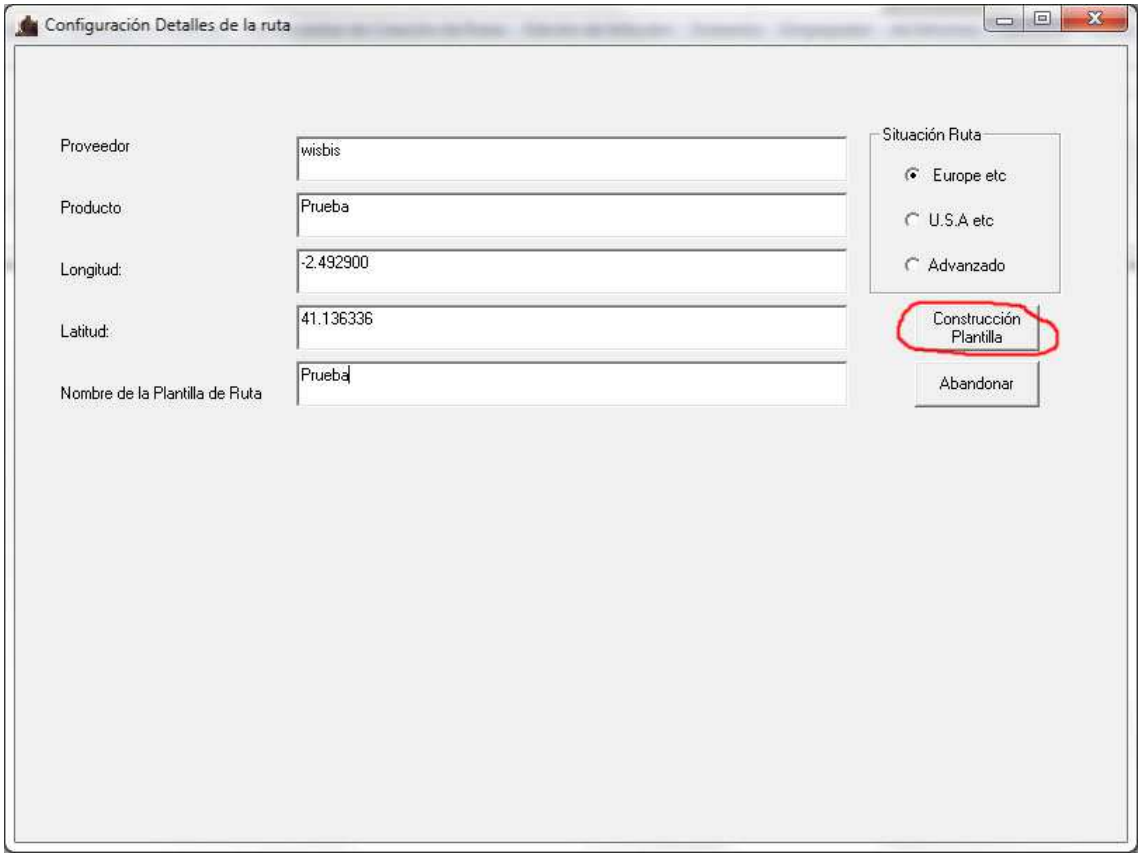
Producto: Prueba (nombre de la carpeta de la Ruta, igualmente ponemos el mismo que en la carpeta Source).

Longitud: -2.492900 (inicio de la Ruta en Longitud).

Latitud: 41.136336 (inicio de la Ruta en Latitud).

Nombre de la Plantilla de la Ruta: Prueba (aquí podemos poner el nombre que queramos esto no interfiriere para la Ruta).

Pinchamos en la pestaña Construcción Plantilla:



Ahora vamos al simulador para continuar.

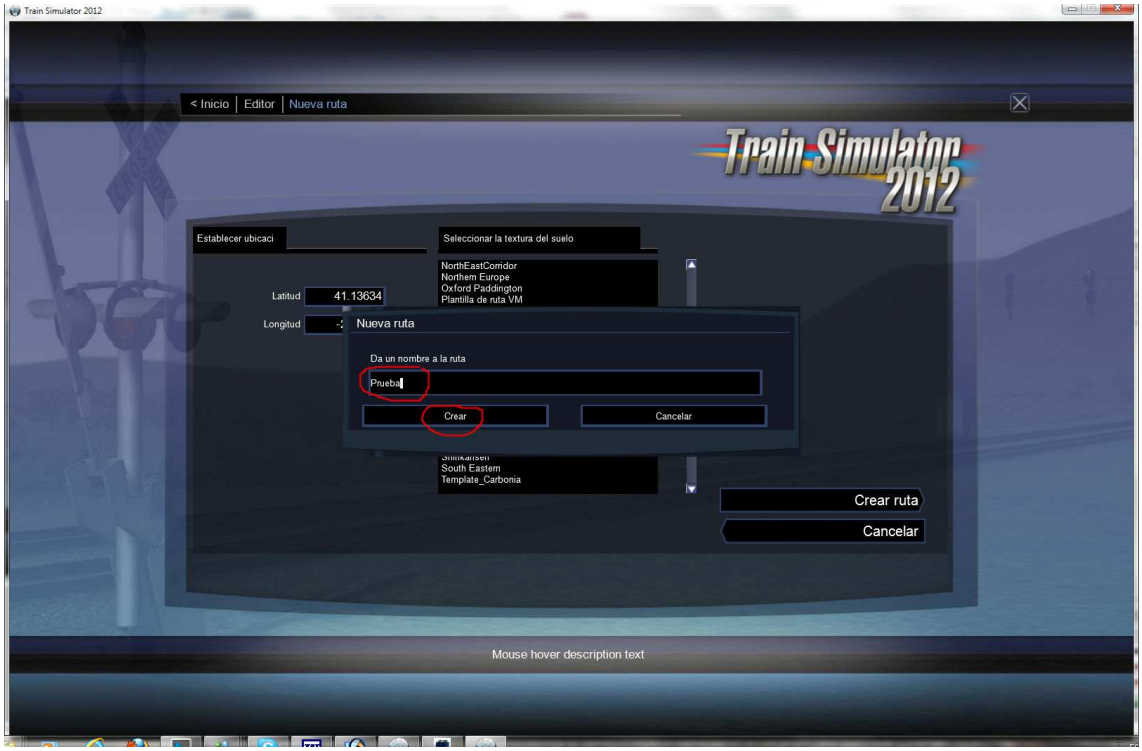
CREACION DE LA RUTA EN RW3

Iniciamos el Simulador y pinchamos en la pestaña Editor:

En la siguiente ventana pinchamos en la pestaña Nueva Ruta:

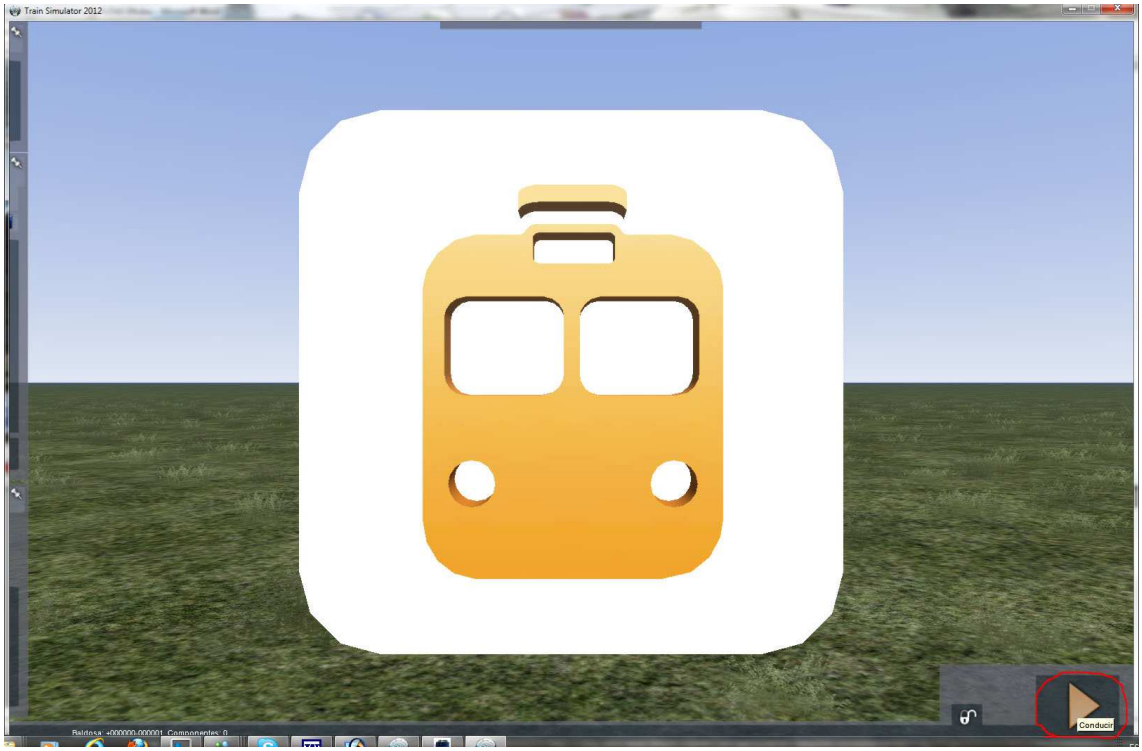
A continuación elegimos la plantilla de la Ruta y pinchamos en Crear Ruta:

Ponemos el nombre de la Ruta y pinchamos en Crear:

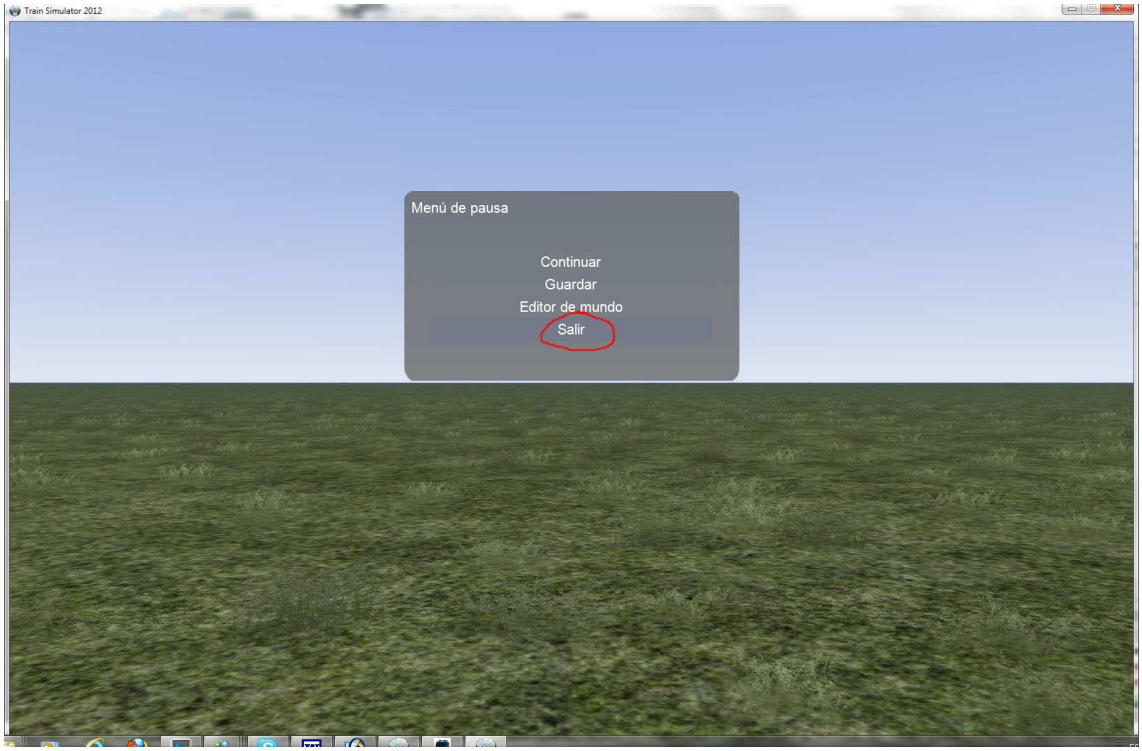


Esperamos a que cargue la ruta y nos mostrará la primera imagen de nuestra Ruta en el simulador:

Para poder introducir más datos en la Ruta, salvamos pinchando en la flecha naranja de la esquina inferior derecha:



y en la siguiente ventana, presionamos la tecla Esc y elegimos la opción Salir:



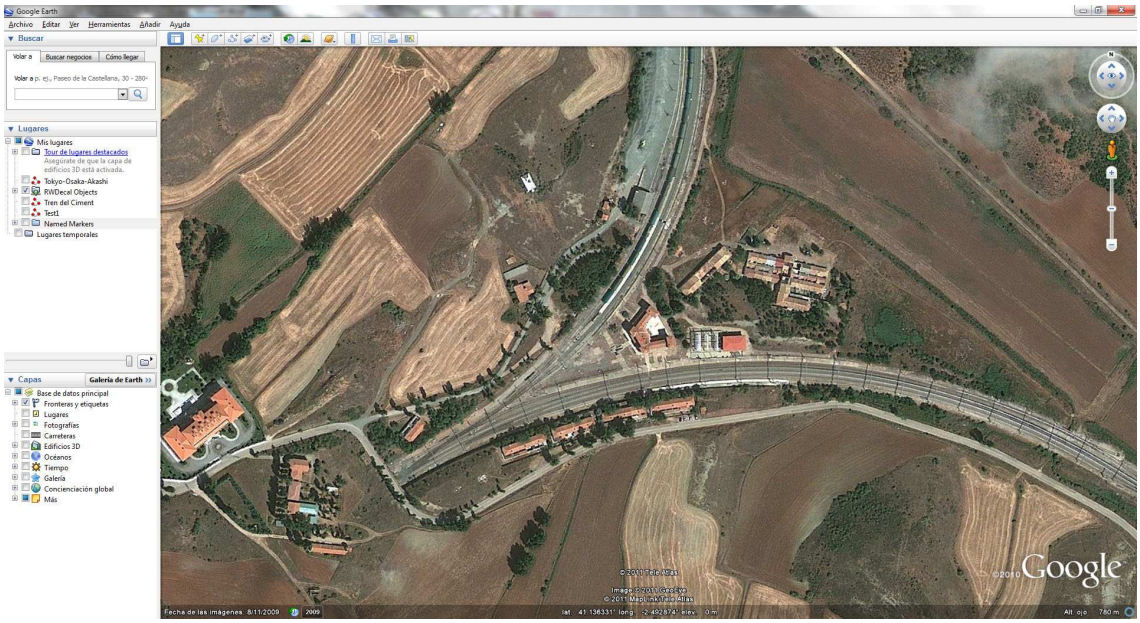
Bueno pues por fin ya tenemos nuestra Ruta en el RW3, ahora vamos a continuar introduciendo datos que nos faciliten la identificación del entorno de la Ruta, y también para ir colocando los objetos de la misma.

CREACION DE LOS MARCADORES

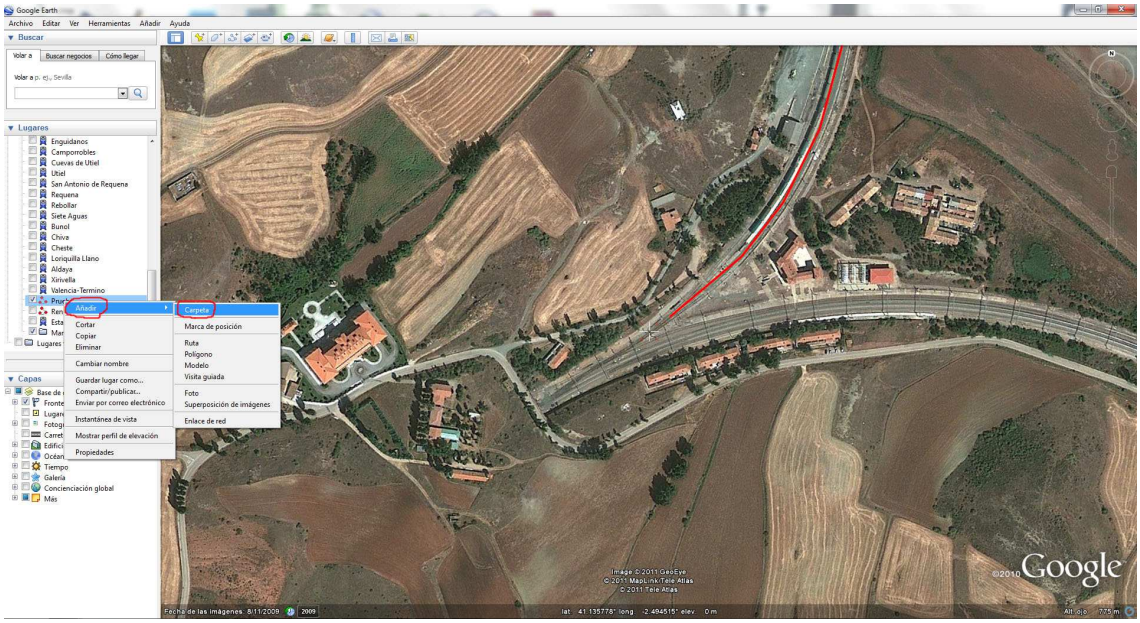
Para poder visualizar el recorrido real de la Línea que queremos hacer, debemos crear unos marcadores que nos mostrarán la ubicación de las vías y si queremos también, las estaciones y lugares que consideremos de interés para que nos sirvan de guía. Para realizar estos marcadores, vamos a necesitar de nuevo el archivo .Kml que creamos al inicio, así cómo uno nuevo para introducir los lugares, por ejemplo estaciones.

Es importante diferenciar el tipo de marcadores que admite RW3, por una parte están los Marcadores Lineales (Series Markers), que son los que nos muestran el recorrido de la Ruta, y por otro lado están los Marcadores Nominales (Named Markers). Los cuales nos facilitan la ubicación de estaciones, poblaciones, túneles, etc.

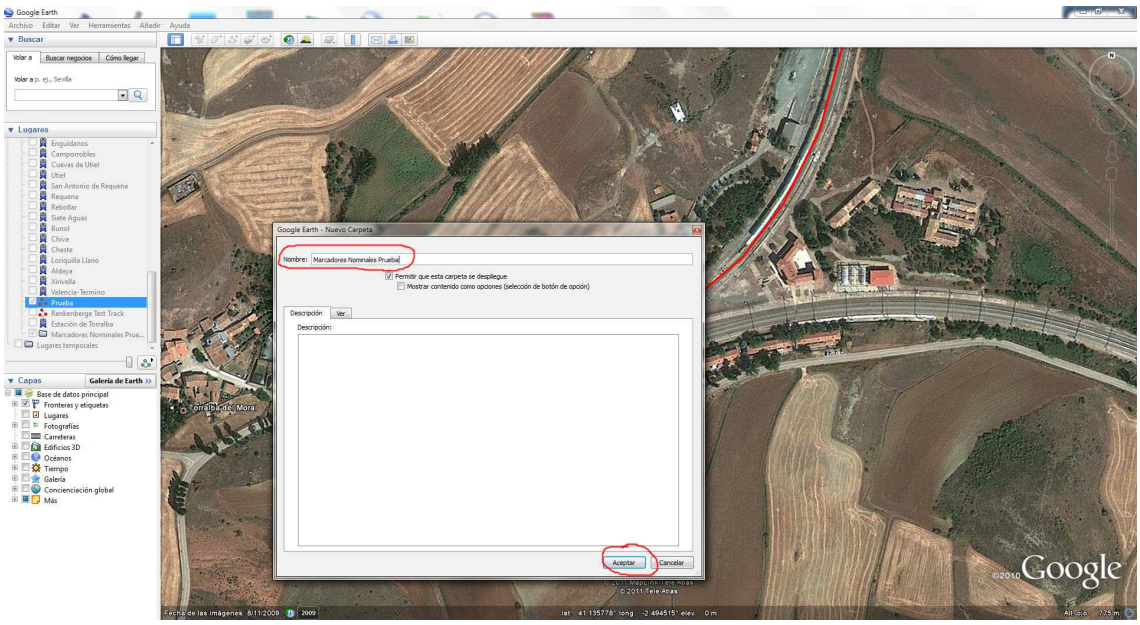
Cómo ya tenemos creados los Marcadores Lineales, vamos a crear los Marcadores Nominales, para ello abrimos de nuevo el Google_Earth:



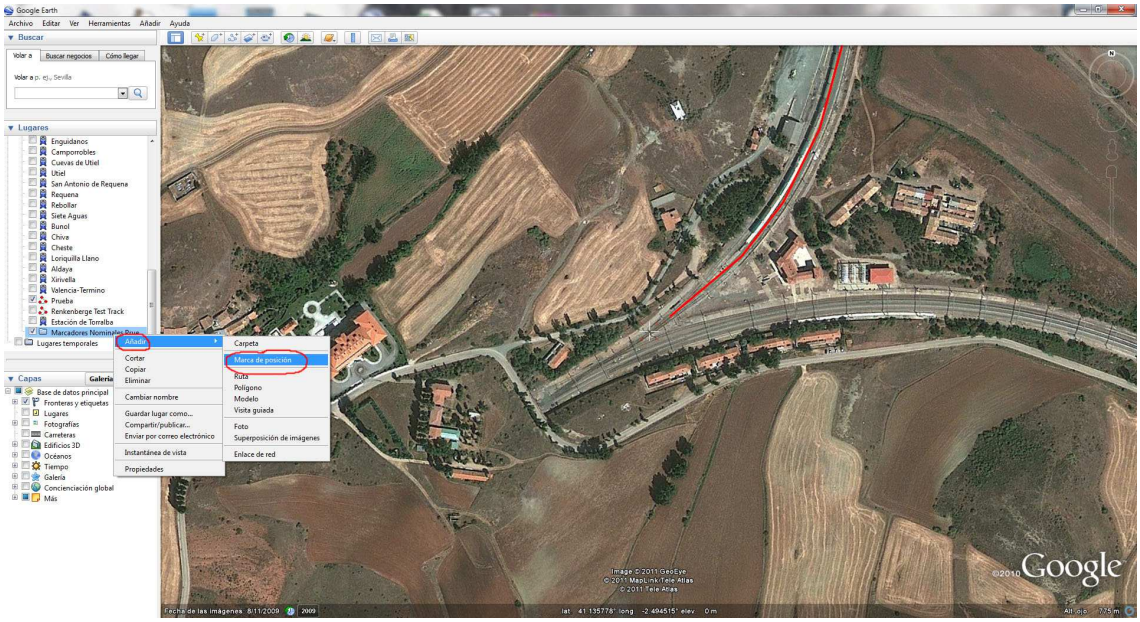
Seleccionamos la Ruta y con el botón derecho del ratón elegimos Crear Carpeta:



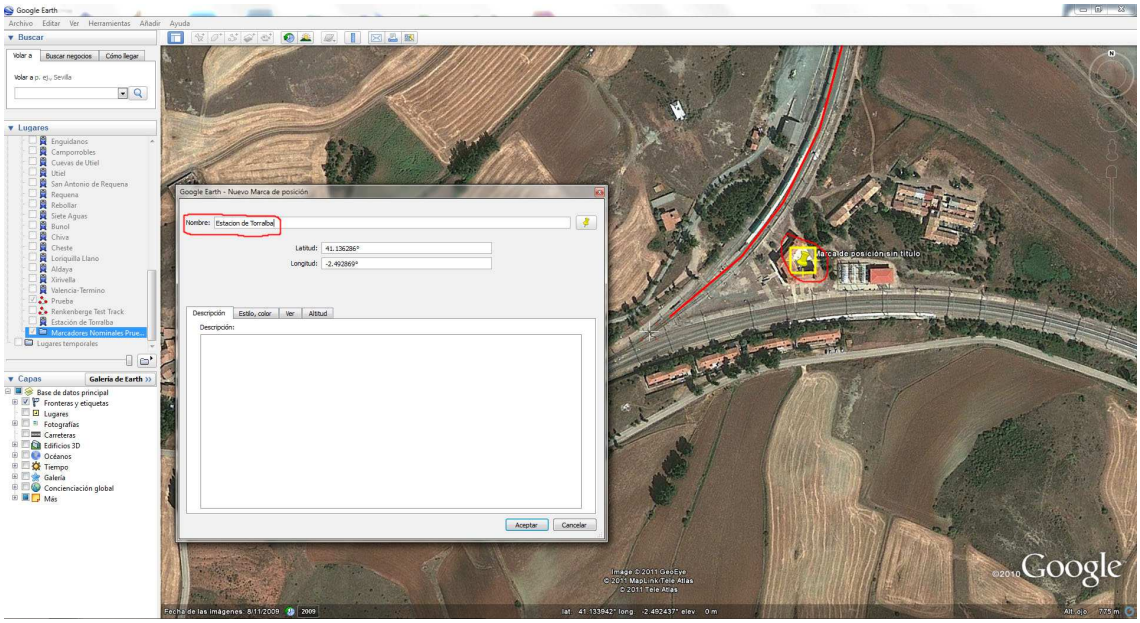
Introducimos el nombre de la Carpeta y pinchamos en Aceptar:



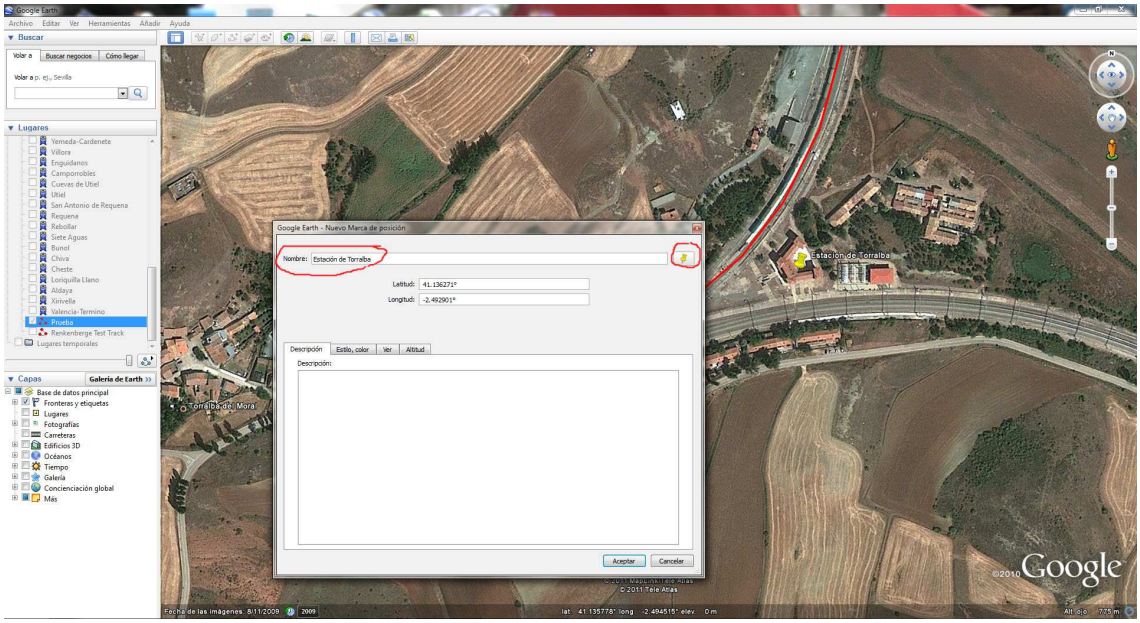
Una vez creada la Carpeta, con el botón derecho del ratón, elegimos la opción Añadir, y seleccionamos Marca de posición:



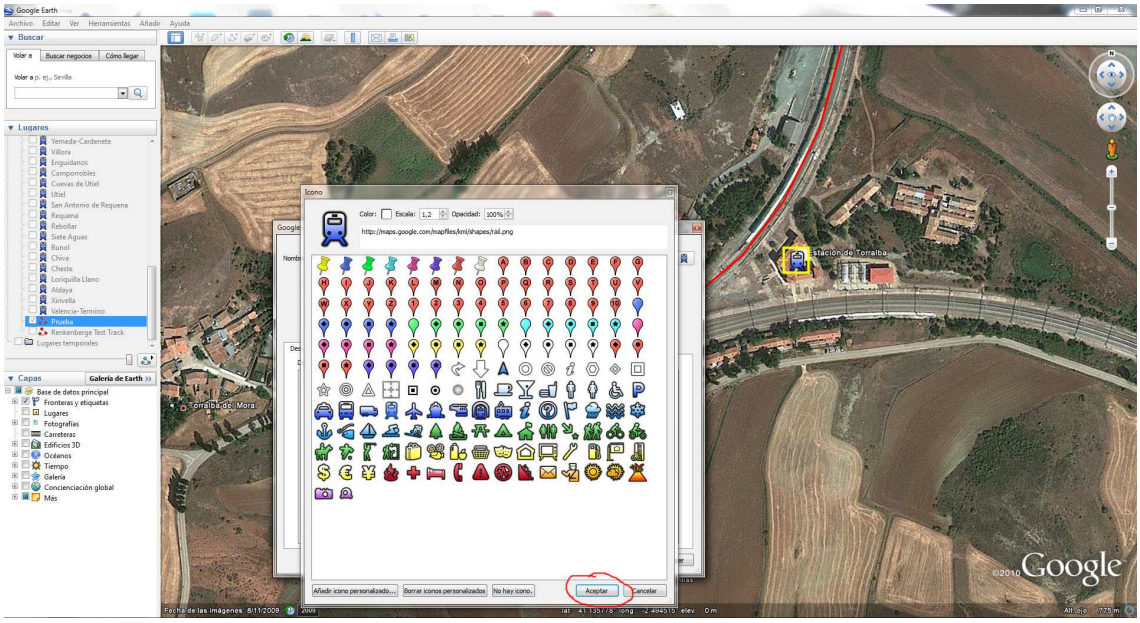
En la nueva ventana, ponemos el nombre que corresponda al lugar de referencia del punto elegido:



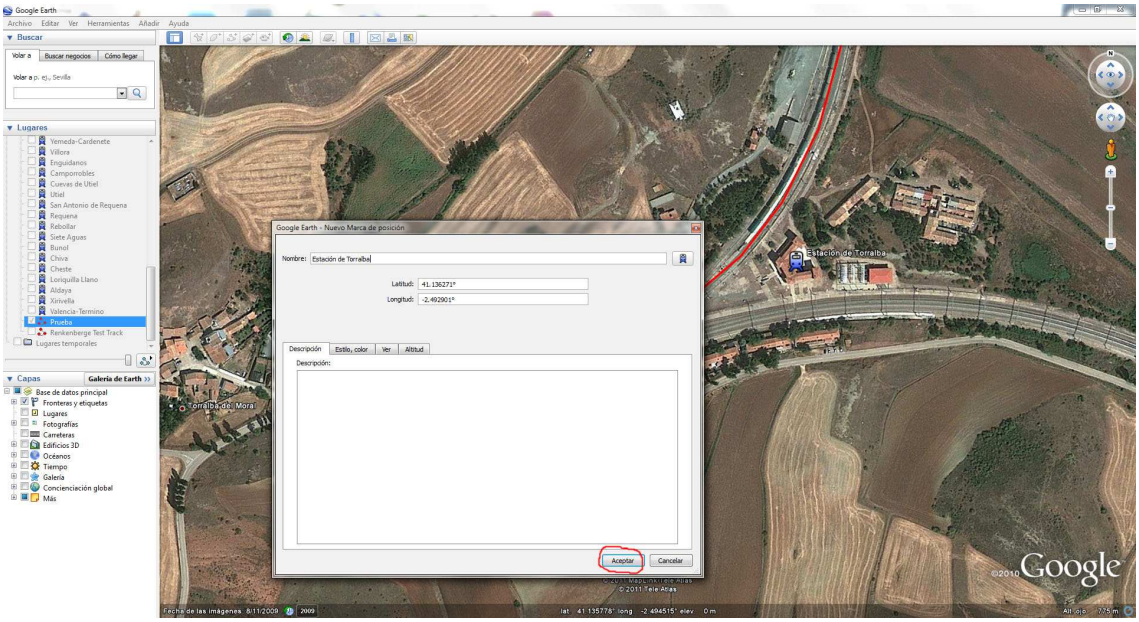
El Icono por defecto, que representa los puntos que vamos creando, es con forma de chincheta amarilla. Tenemos la opción de cambiar dicho Icono posicionándonos con el ratón encima de la pestaña situada a la derecha del nombre del marcador:



En la siguiente ventana elegimos el Icono que queramos y pinchamos en Aceptar:

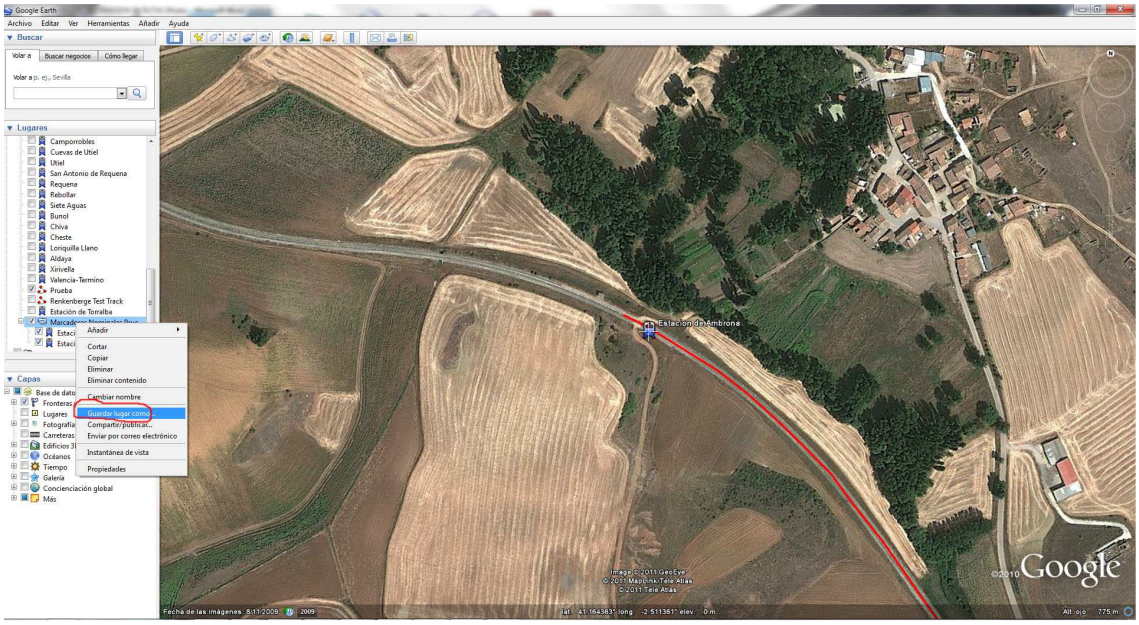


Una vez cambiemos el Icono (Opcional), en la ventana del marcador de posición pinchamos en aceptar:

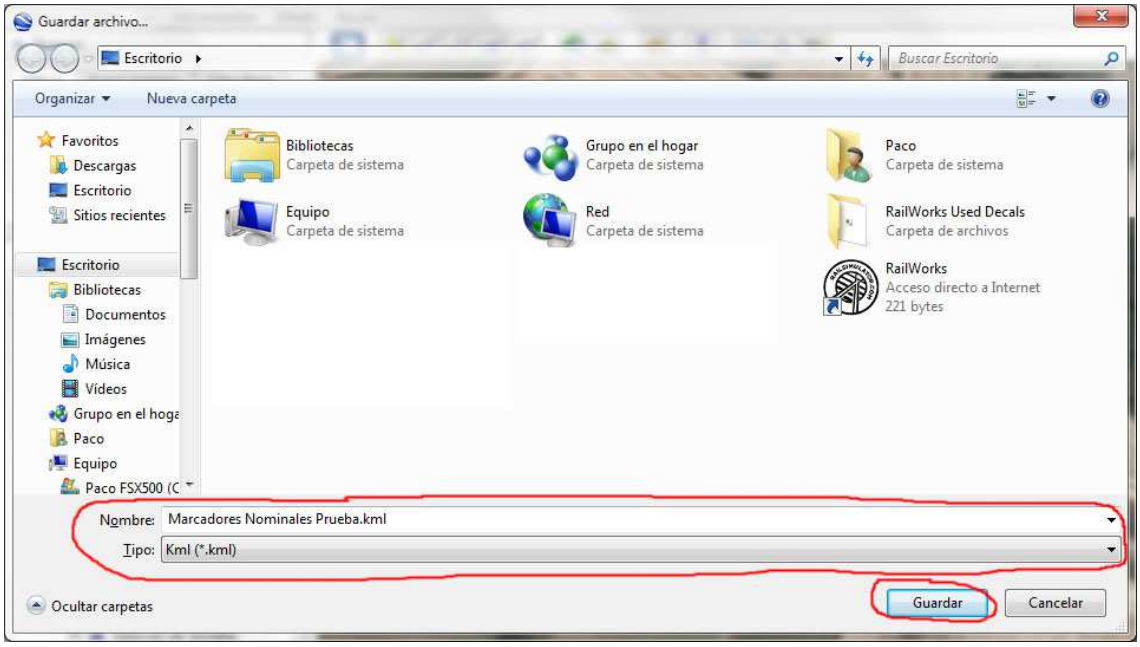


Repetimos el proceso, tantas veces cómo sea necesario, para crear los Marcadores que creamos necesarios.

Una vez hayamos acabado, con el botón derecho del ratón, encima de la Carpeta de los Marcadores, seleccionamos la opción Guardar lugar cómo…



A continuación elegimos .Kml cómo tipo de archivo, elegimos dónde guardarlo y pinchamos en Guardar:

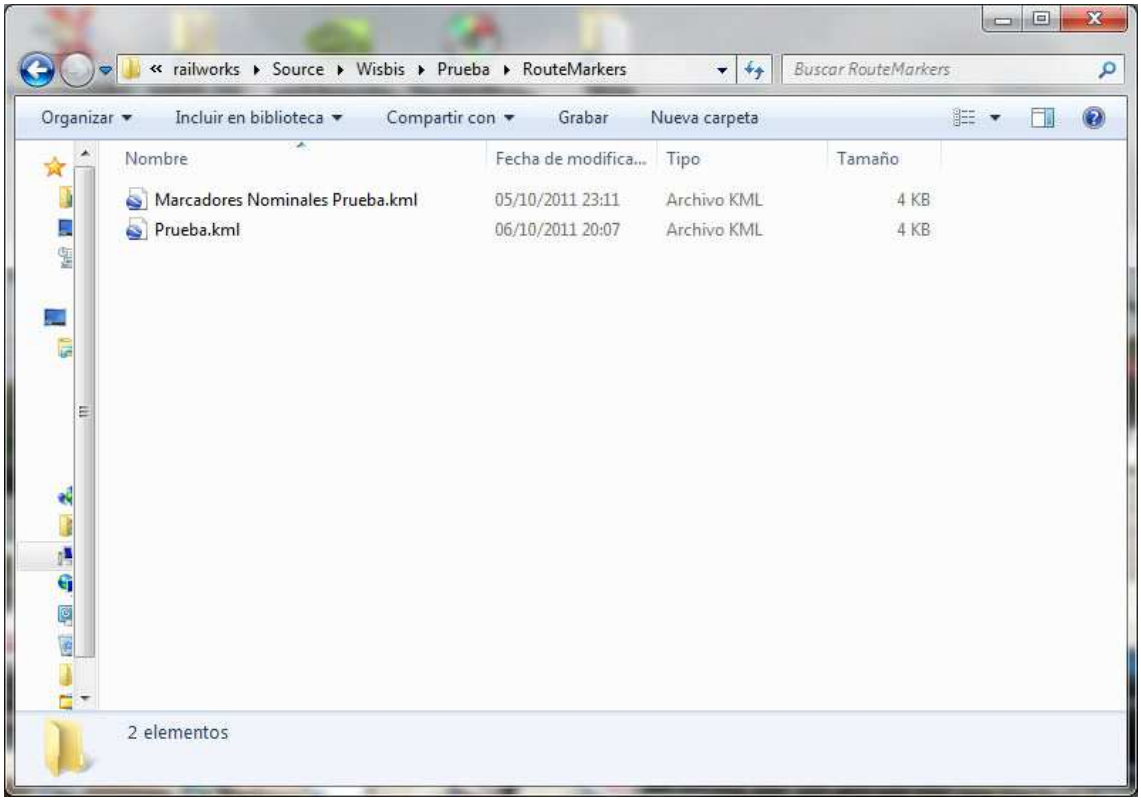


Con esto hemos acabado el proceso de los Marcadores.

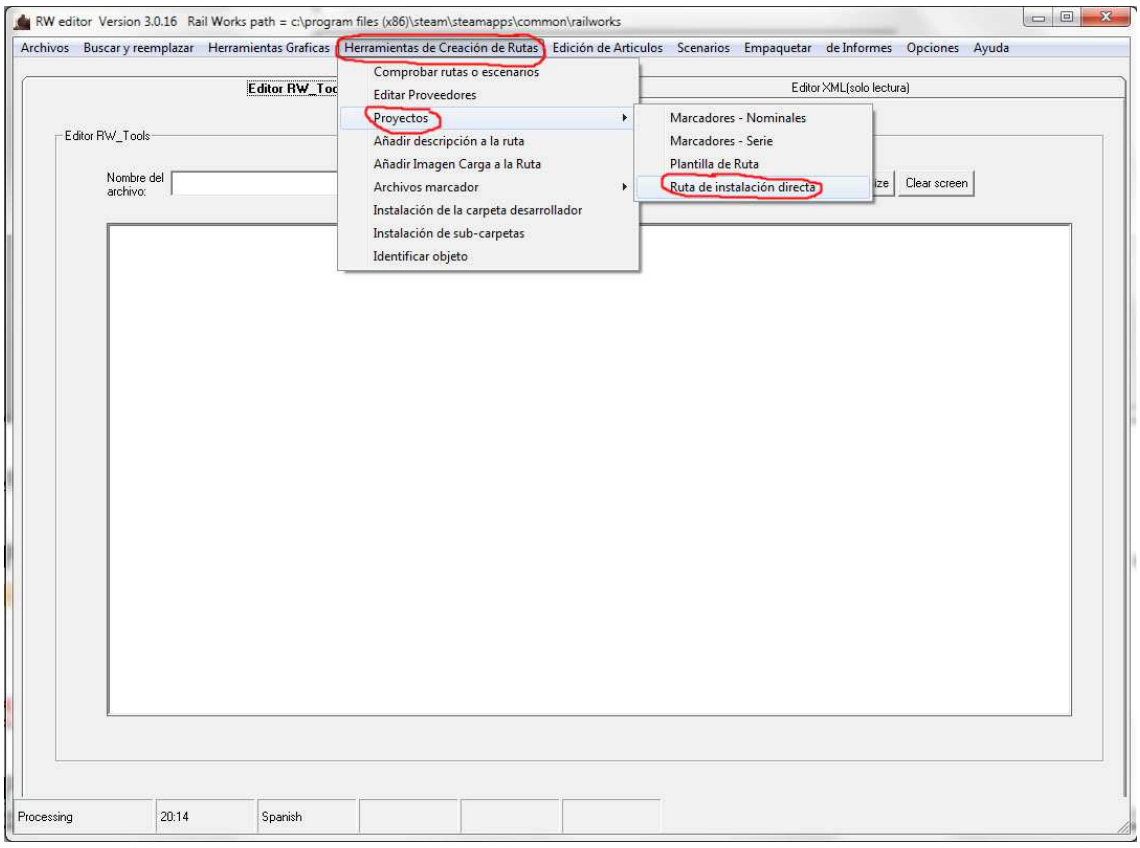
Para crear el Blueprint de los marcadores, vamos a utilizar el Editor de Planos de RW3, y también el programa RW_Tools. Vamos a describir cómo hacerlos con la utilización de ambos.

6 .- CREACION DEL BLUEPRINT DE LOS MARCADORES CON EL EDITOR DE PLANOS DE RW3 Y CON RW_TOOLS.

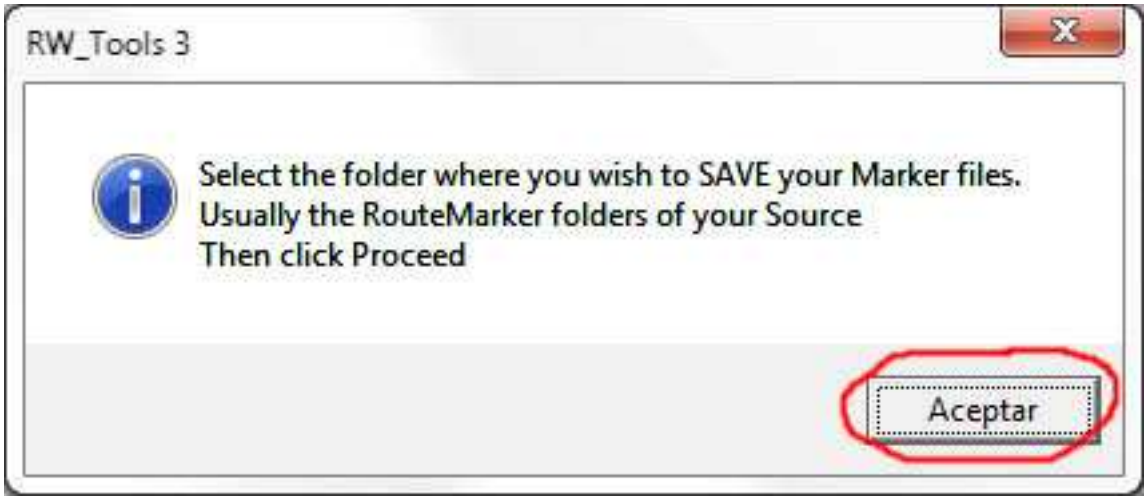
Para poder manejar los archivos .Kml, tenemos que colocarlos en la carpeta RouteMarkers de la Ruta, siguiendo esta línea de comandos:
C:\ProgramFiles(x86)\Steam\SteamApps\common\railworks\Source\Wisbis\Prueba\RouteMarkers:



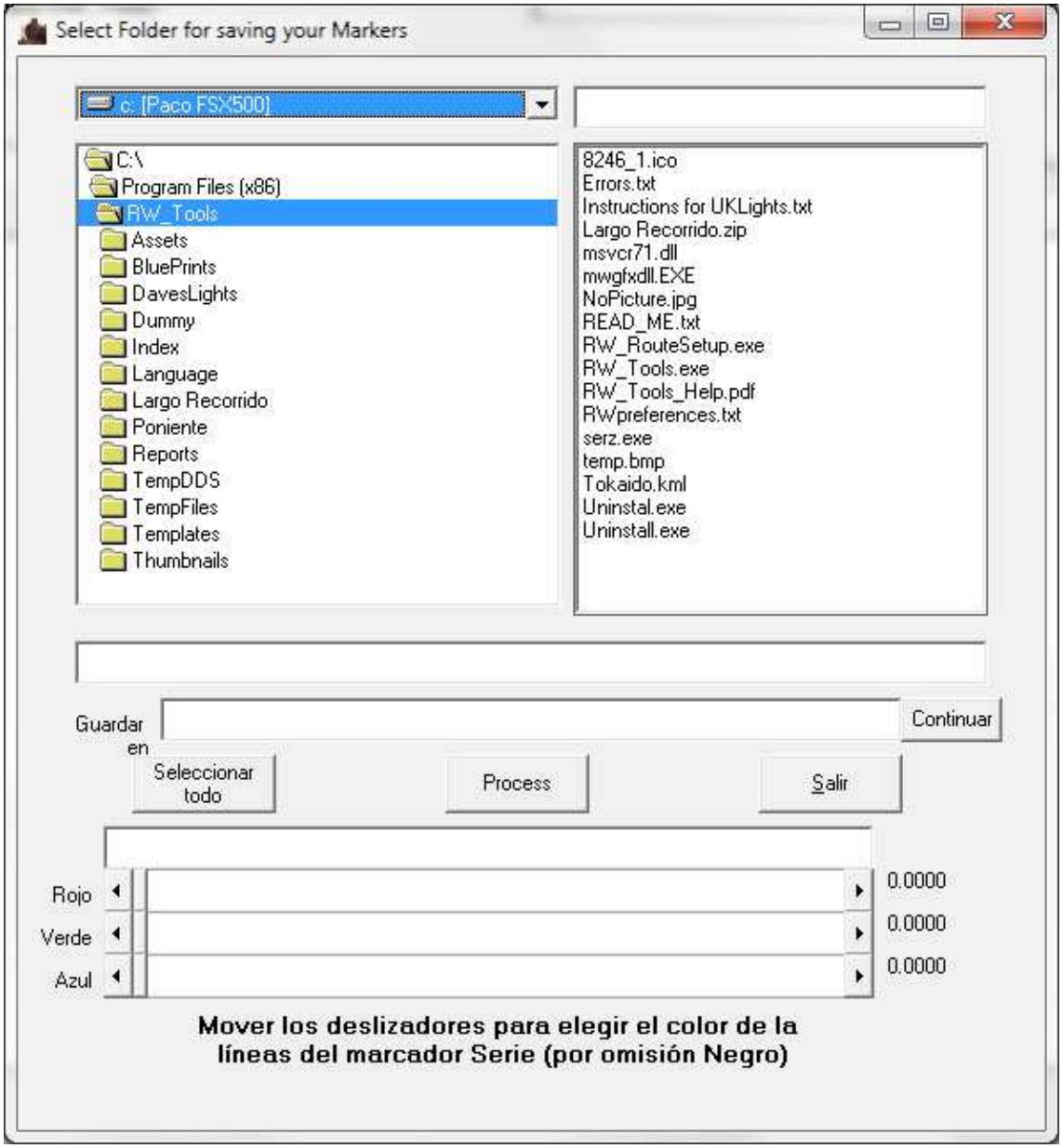
Seguidamente debemos convertir los archivos creados con Google_Earth, para hacerlo abrimos el RW_Tools y pinchamos en este orden:
Herramienta de Creación de Rutas, Archivos marcador y Convertir archivos marcador:



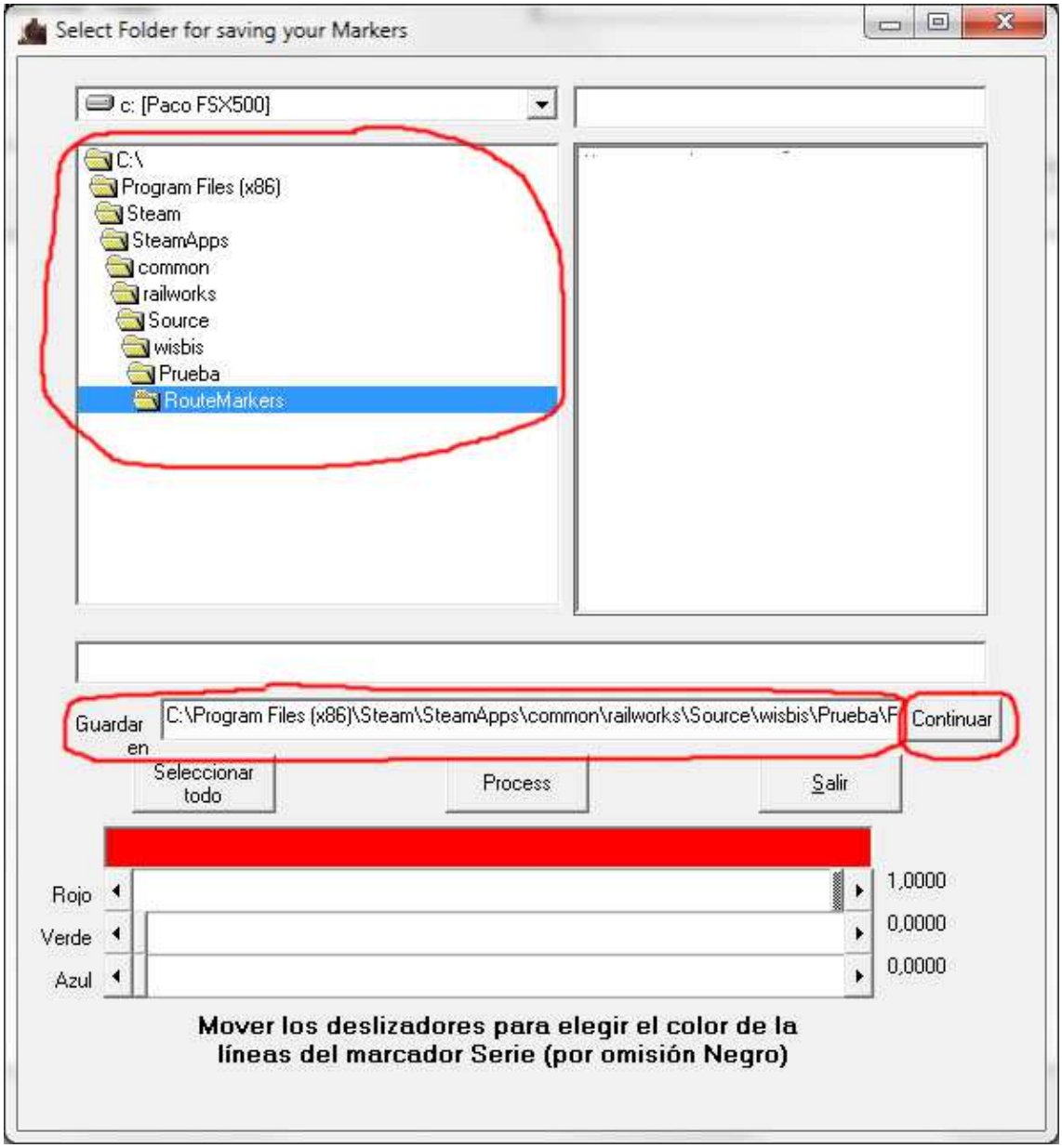
se nos abre una nueva ventana y pinchamos en Aceptar:



seguidamente nos muestra esta ventana:



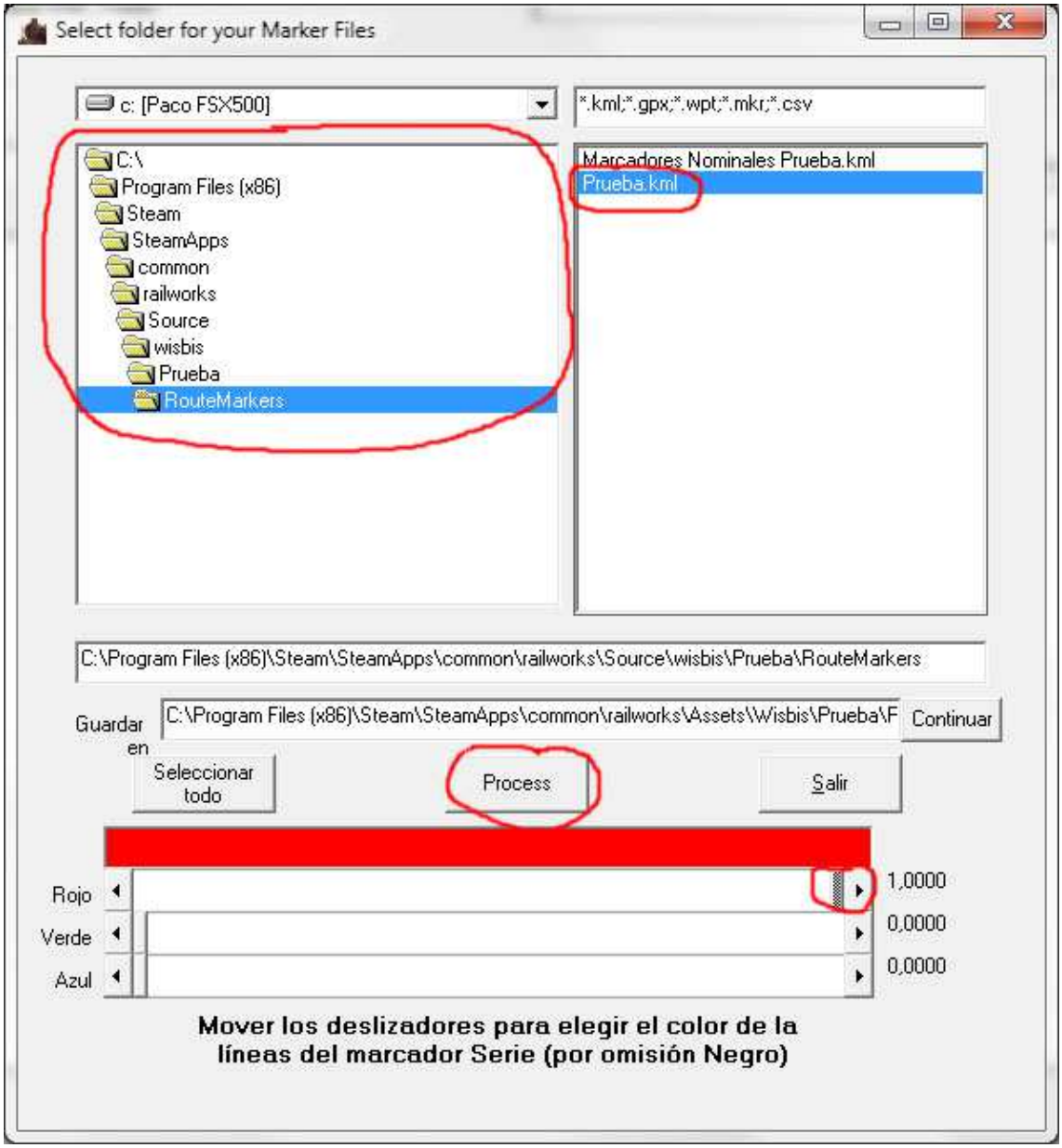
debemos dejar la ventana superior izquierda tal como se muestra y pinchamos en Continuar:



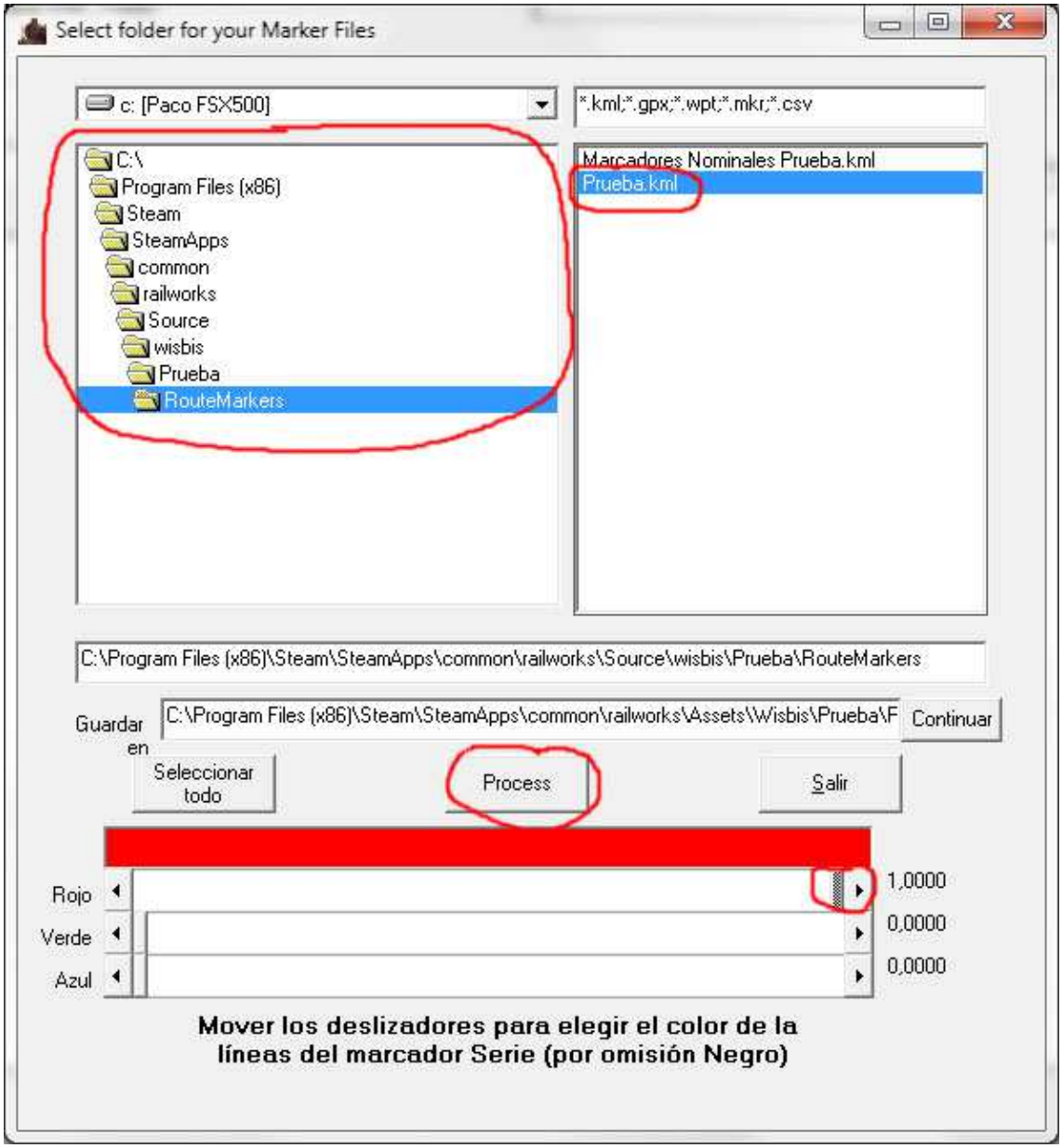
Es muy importante que la ruta de la carpeta en la ventana superior izquierda se muestre cómo en la imagen, porque sino guardamos bien el archivo nos puede dar errores.

En la siguiente ventana pinchamos en Aceptar:

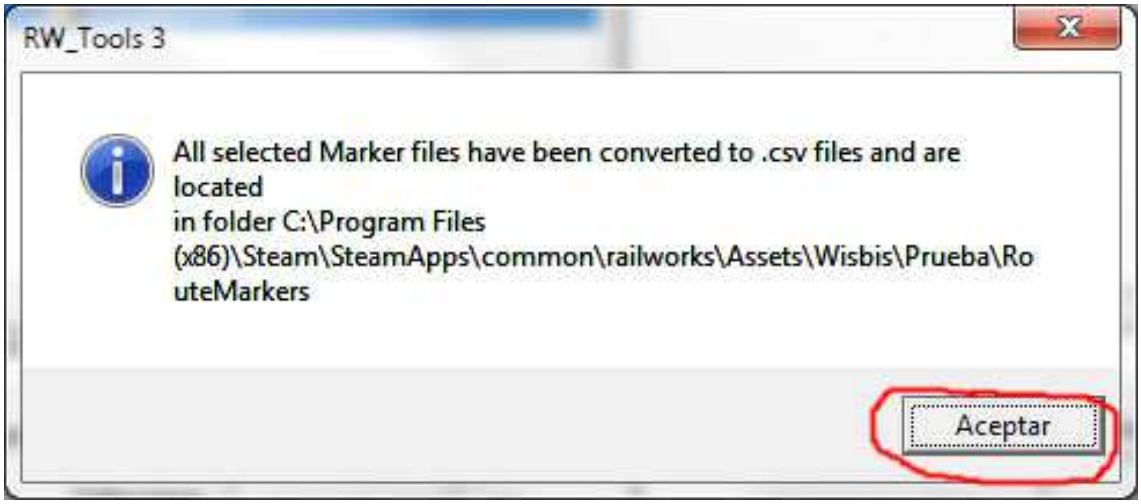
En la ventana que se nos muestra a continuación, debemos señalar la ubicación del archivo que queremos convertir, también tenemos que deslizar la barra de color rojo para que elegir el color en que queramos que nos aparezca dentro del simulador, una vez configurado todo debe quedar así:



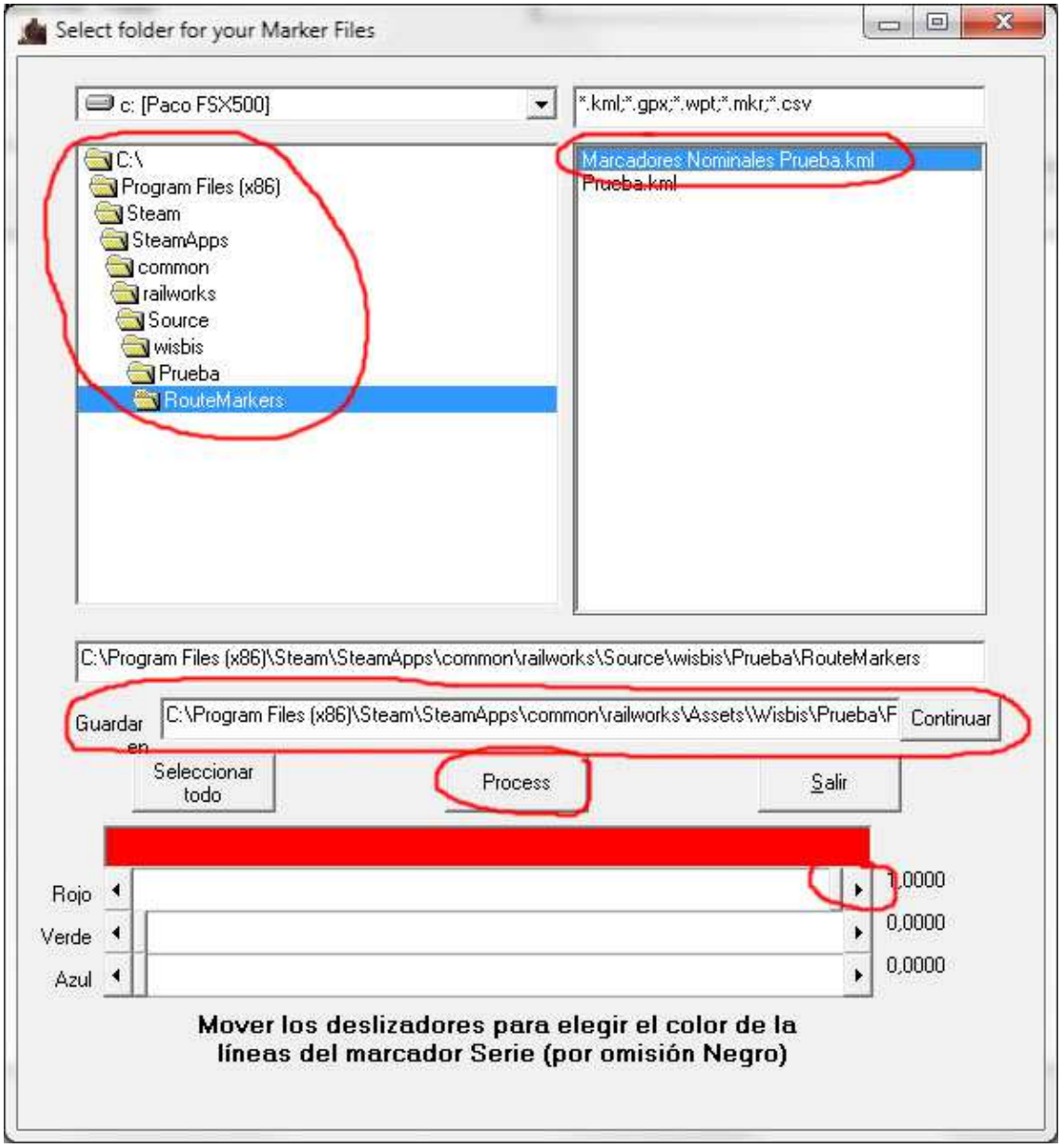
Pinchamos en la pestaña Process:



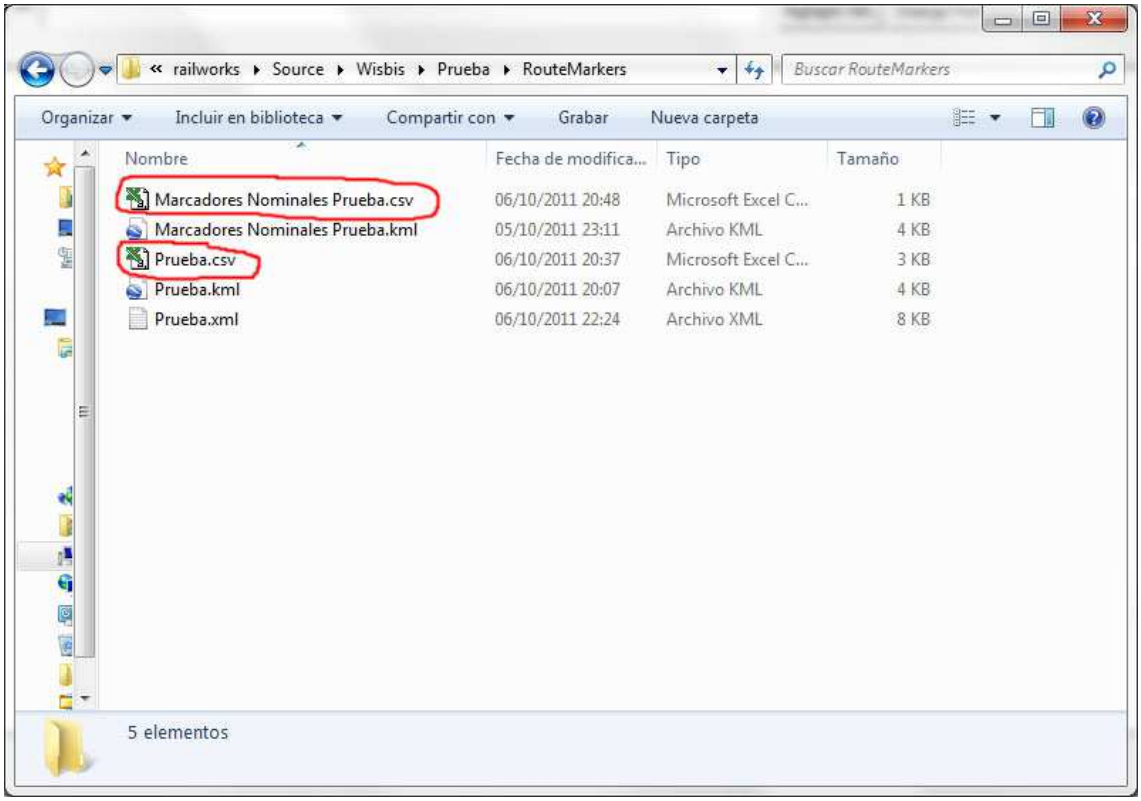
una vez acabado el proceso, se nos muestra la siguiente ventana y pinchamos en Aceptar:



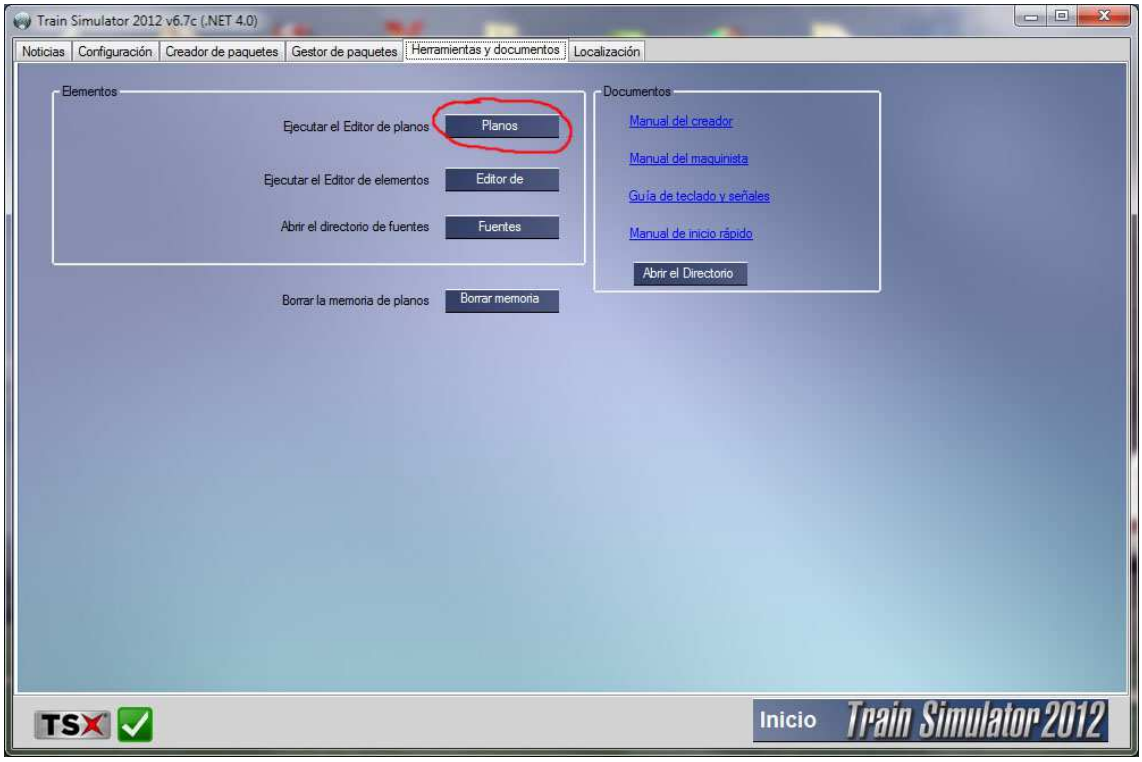
repetimos el proceso, esta vez con el archivo de los Marcadores Nominales:



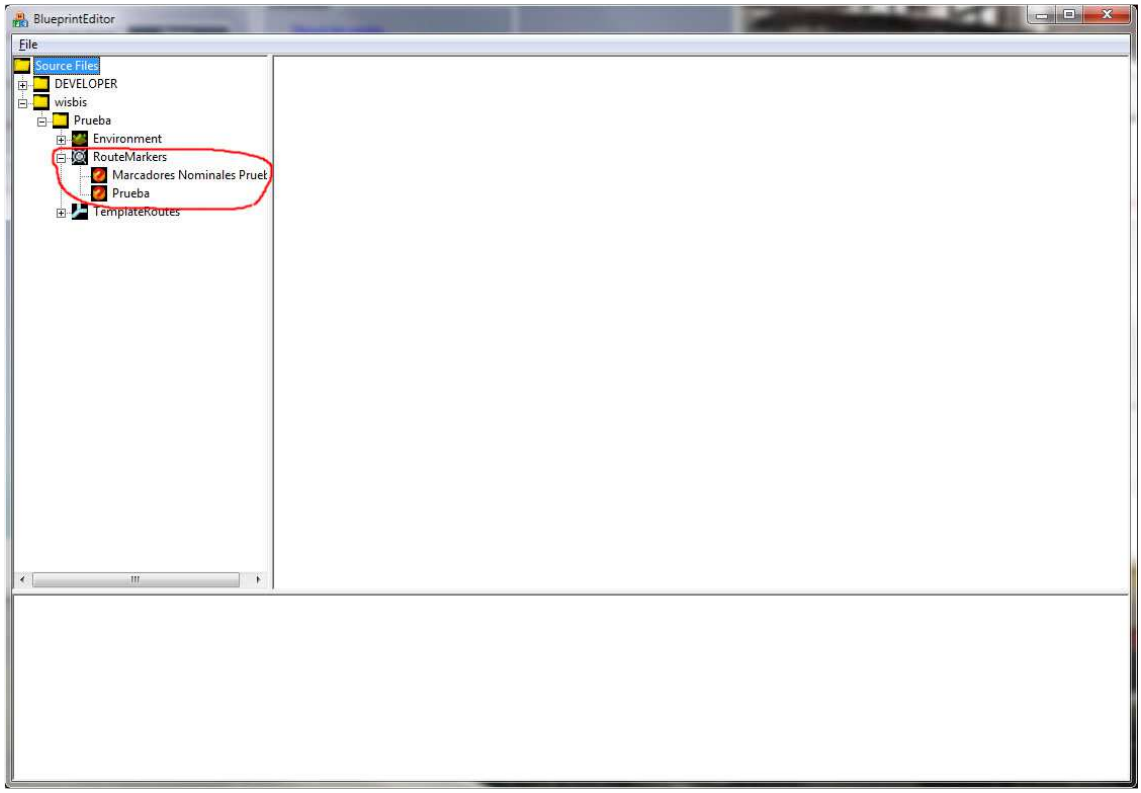
Y ya tenemos convertidos nuestros archivos, pero aún no hemos acabado. Si abrimos la carpeta RouteMarkers C:\ProgramFiles(x86)\Steam\SteamApps\common\railworks\Source\Wisbis\Prueba\RouteMarkers, veremos los archivos que hemos creado:



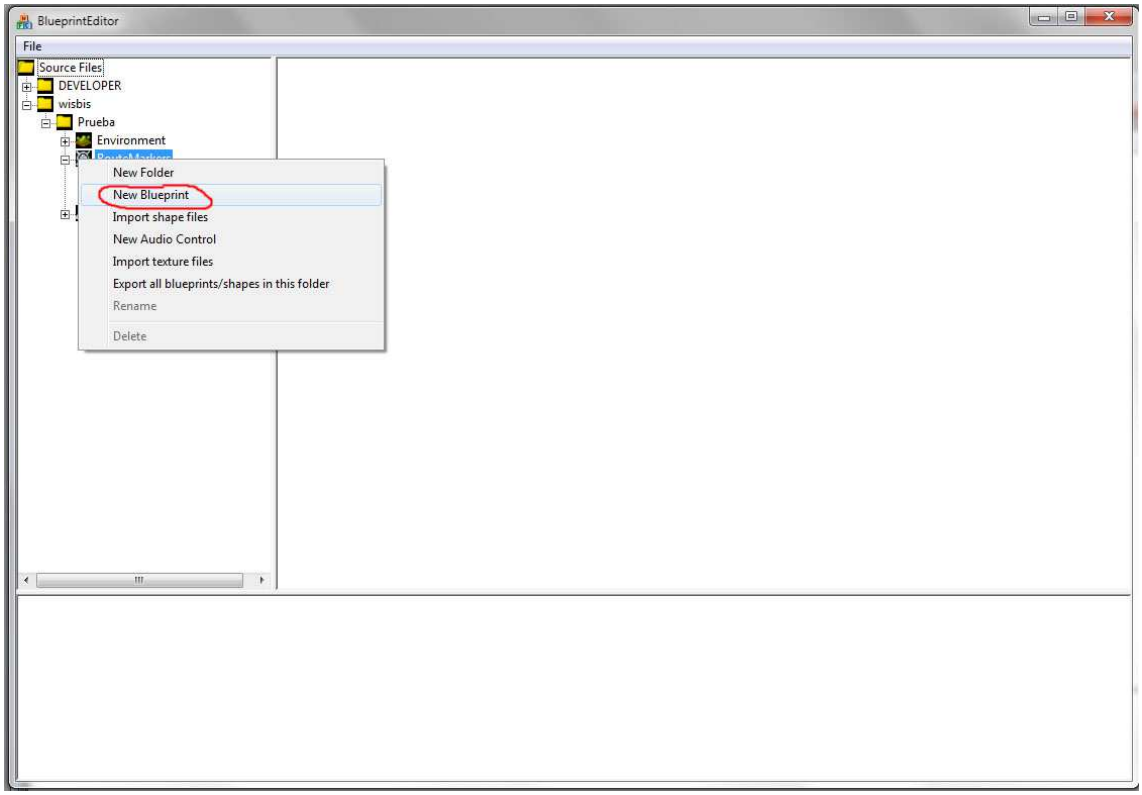
A continuación vamos a crear el Blueprint de los Marcadores de la Ruta para que nos ayuden en la misma.
Iniciamos el RW3, y seleccionamos el Editor de Planos:



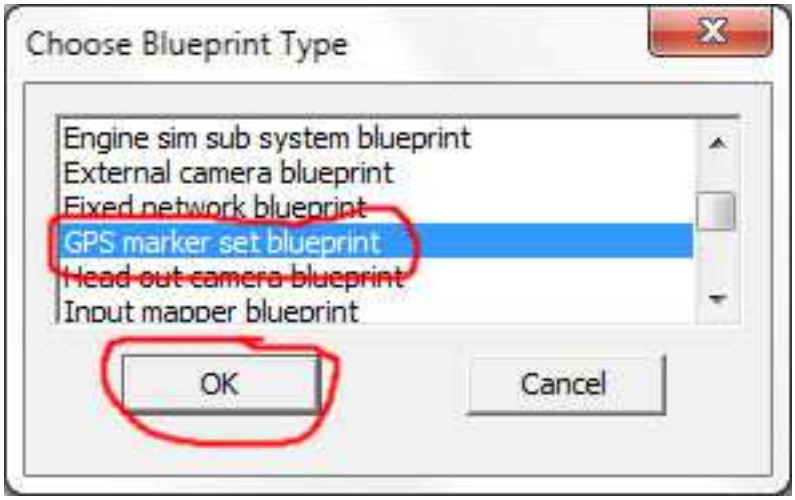
y nos mostrará:



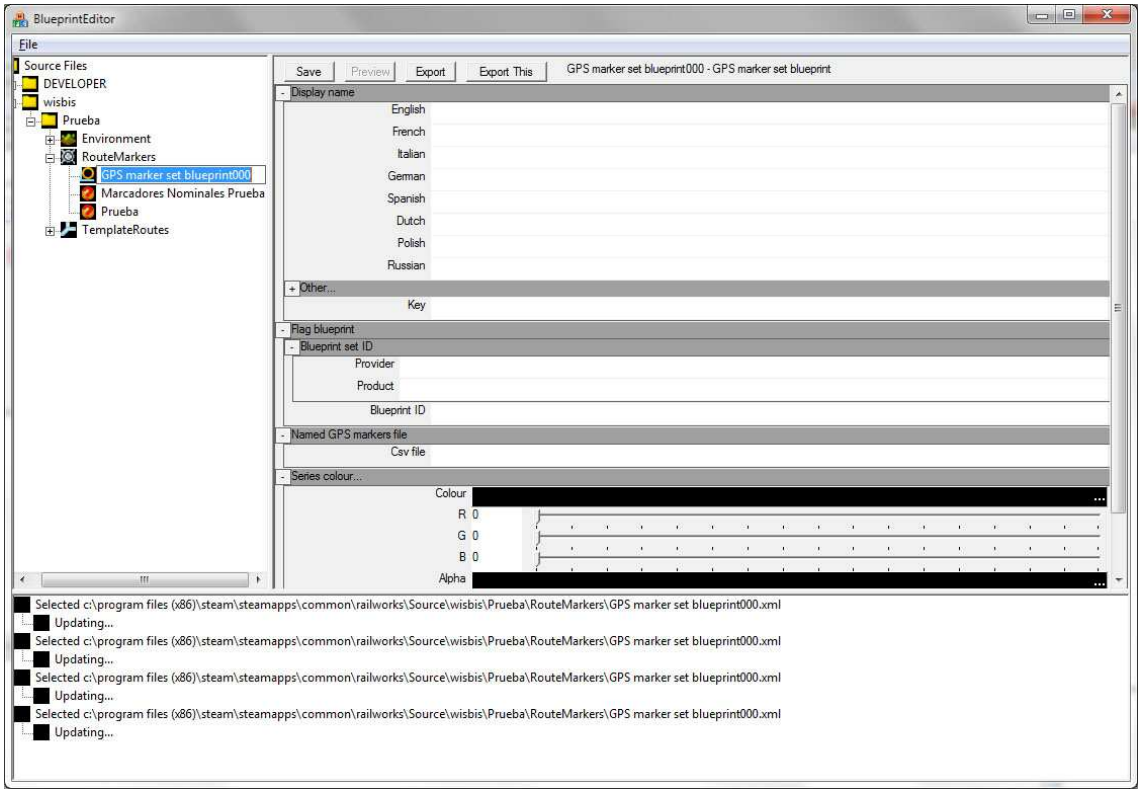
Pinchamos con el botón derecho del ratón sobre el Icono RouteMarkers y seleccionamos New Blueprint:



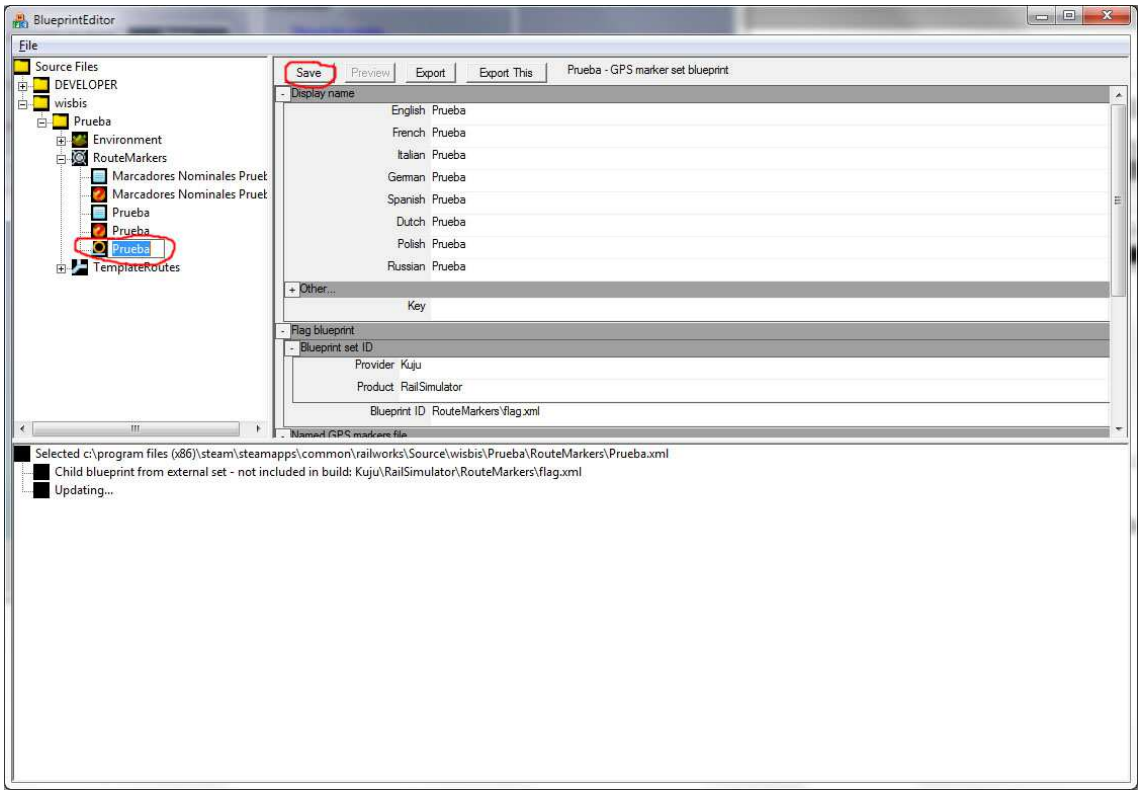
Seguidamente elegimos GPS marker set blueprint:



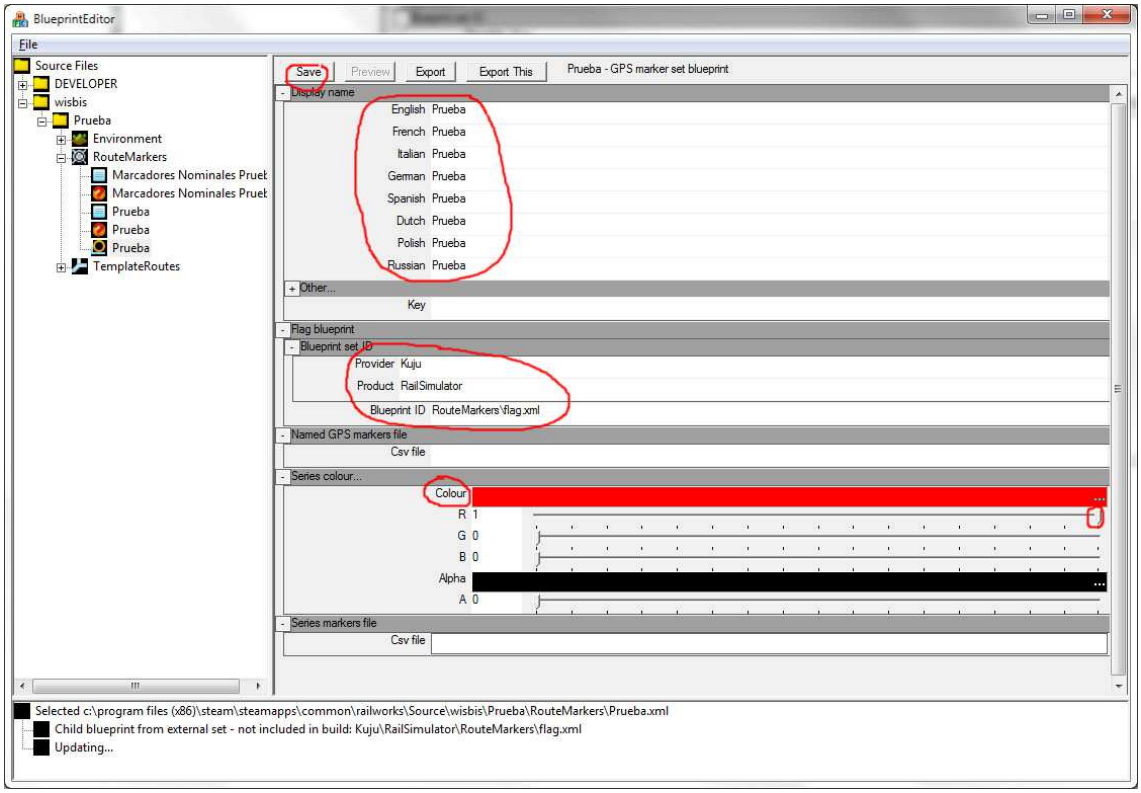
Y nos aparece:



Introducimos el nombre que queramos en su correspondiente casilla y pinchamos en Save:



Ahora vamos introduciendo los datos para crear el Blueprint:

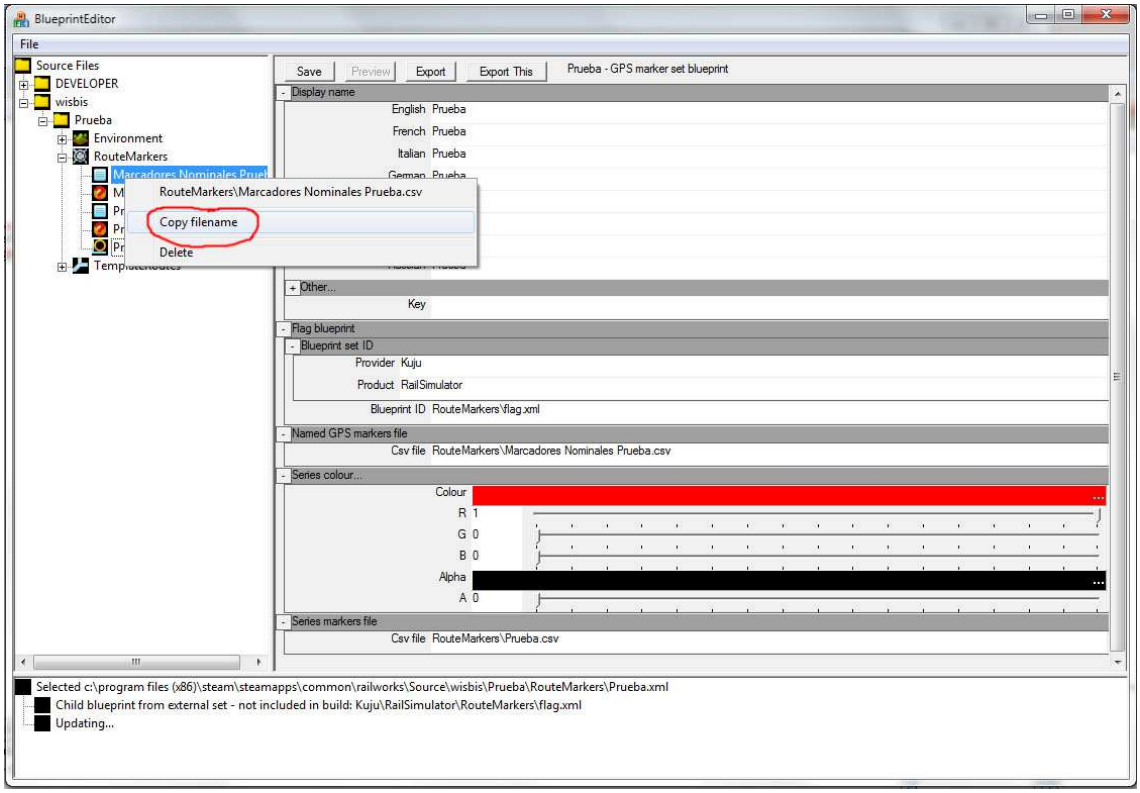


nos debe quedar así:

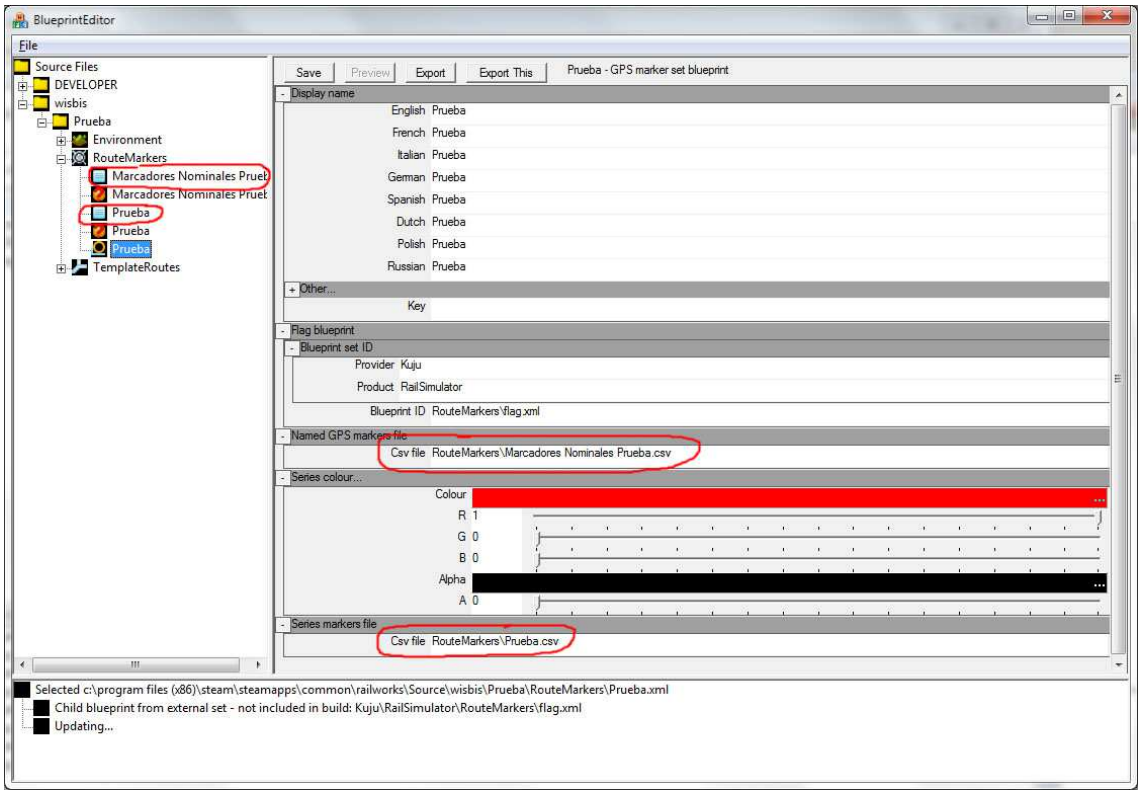
Nombre del Blueprint:
Display name: Prueba

En el apartado Flag blueprint, vamos a seleccionar el tipo de marcador que saldrá en el RW3, elegimos el que trae el simulador por defecto:
Dentro del apartado Blueprint set ID:
Provider: Kuju
Product: RailSimulator
Blueprint ID: RouteMarkers\flag.xml

Ahora vamos al apartado Named GPS markers file, aquí debemos poner el nombre del archivo correspondiente, para ello con el botón derecho del ratón, encima del archivo Marcadores Nominales, elegimos la opción Copy filename:

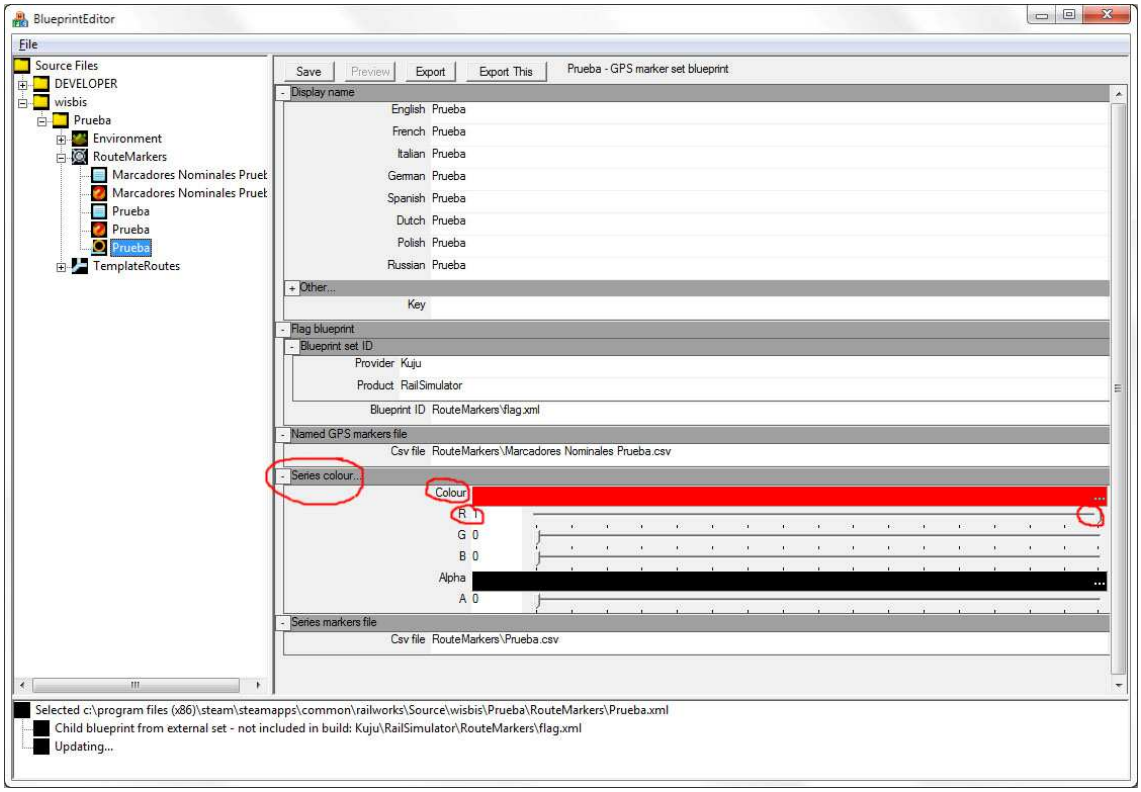


a continuación nos posicionamos con el ratón, en la casilla Csv file del apartado Named GPS markers files y tecleamos a la vez las teclas Ctrl y v:

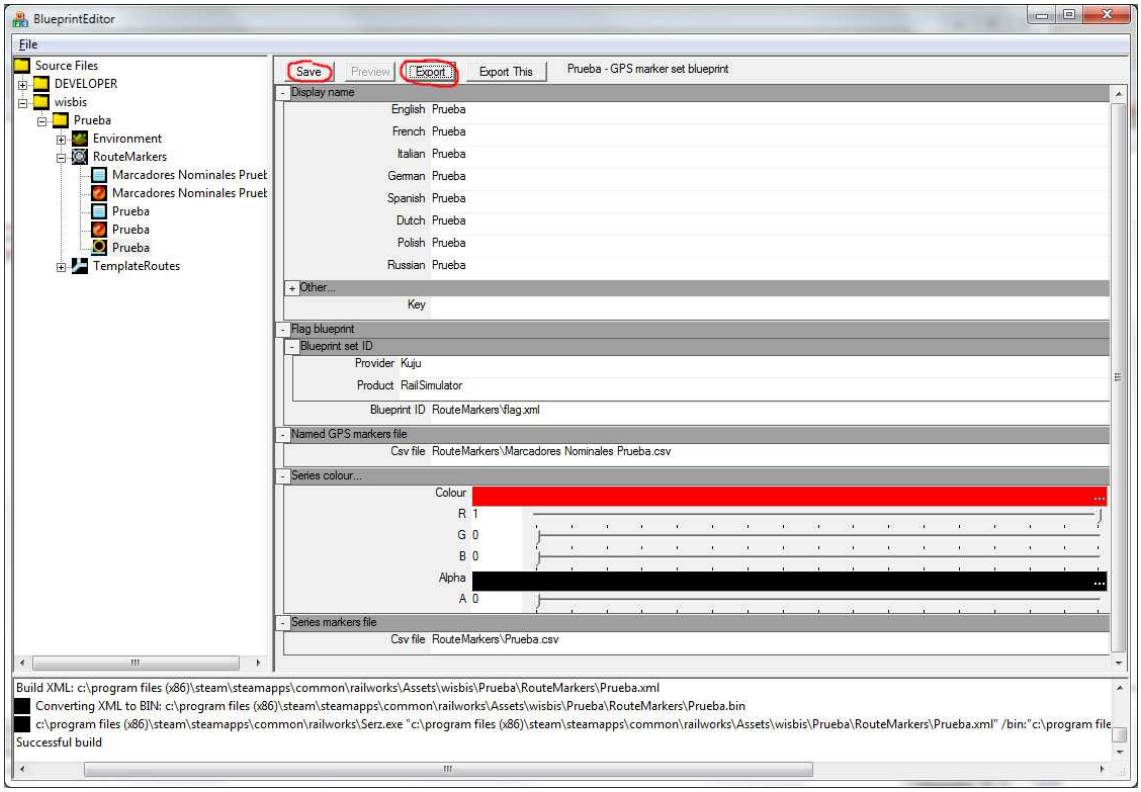


repetimos la operación con el apartado Series markers file.

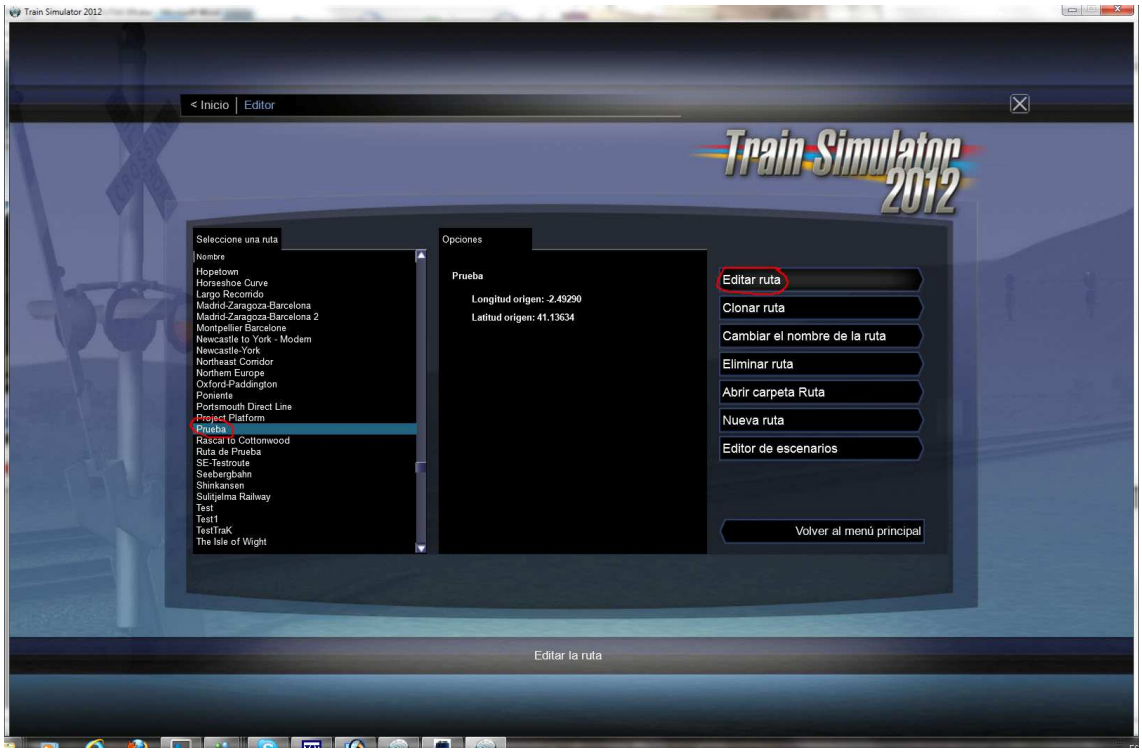
En el apartado Series colour… en la letra R, deslizamos la barra hasta que nos muestre el color rojo, ya que este es el que aparecerá dentro de la Ruta y el que mejor se distingue:



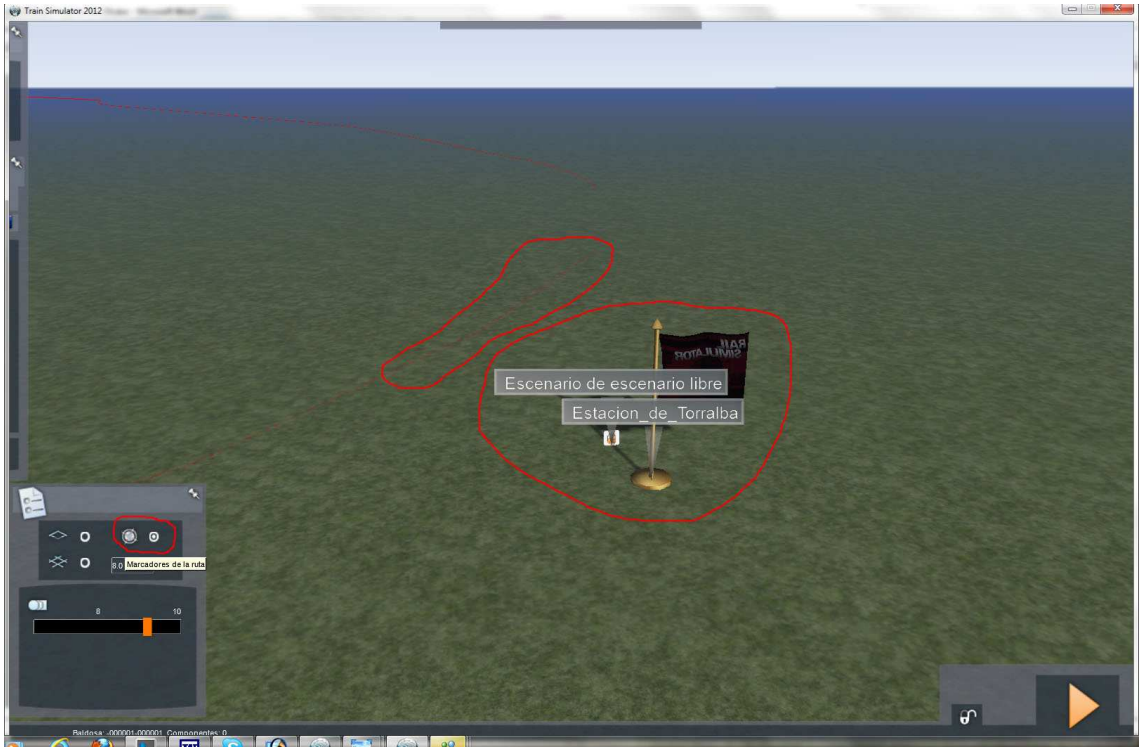
Pinchamos en Save y Export por este orden y ya tenemos creados nuestros marcadores:



Vamos a verificar que todo funciona dentro de RW3, iniciamos el simulador, elegimos editor y seleccionamos nuestra Ruta:



Cuando estamos en la Ruta, en el editor de mundo, vamos a la ventana inferior izquierda y marcamos la casilla Marcadores de la ruta, y nos aparece la línea roja que nos marca el camino por el que discurre la línea férrea, y las banderas que nos sitúan en los lugares de interés que hayamos seleccionado previamente, si presionamos la tecla F6 nos aparecerán los nombres de estos lugares:

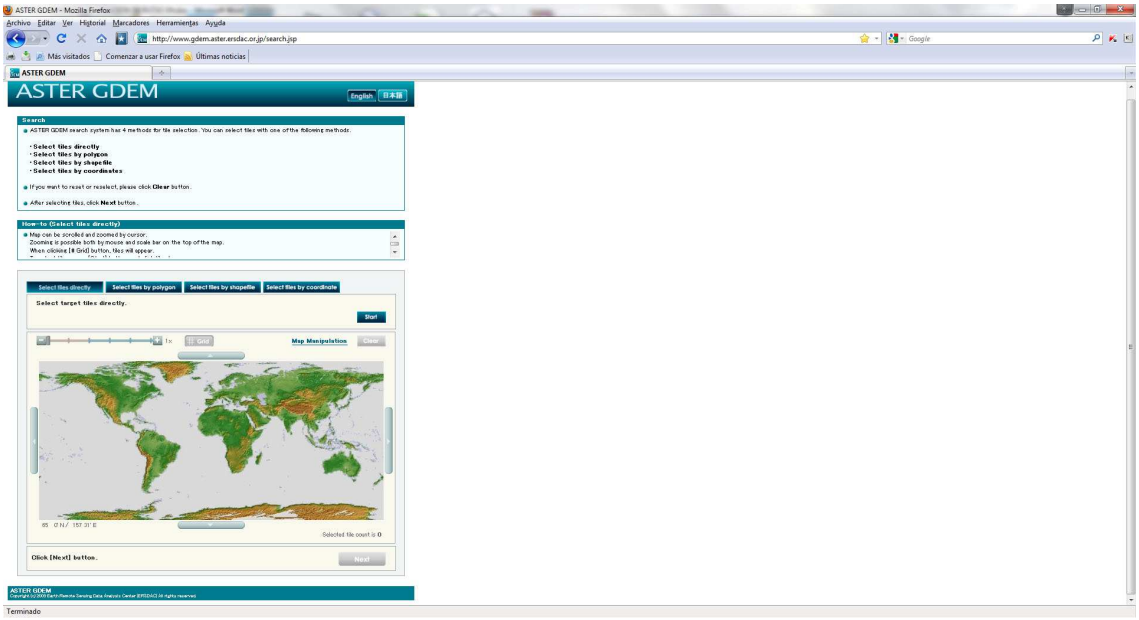


Ya tenemos definido todo lo necesario para iniciar la colocación de las vías y objetos necesarios para realizar la Ruta.

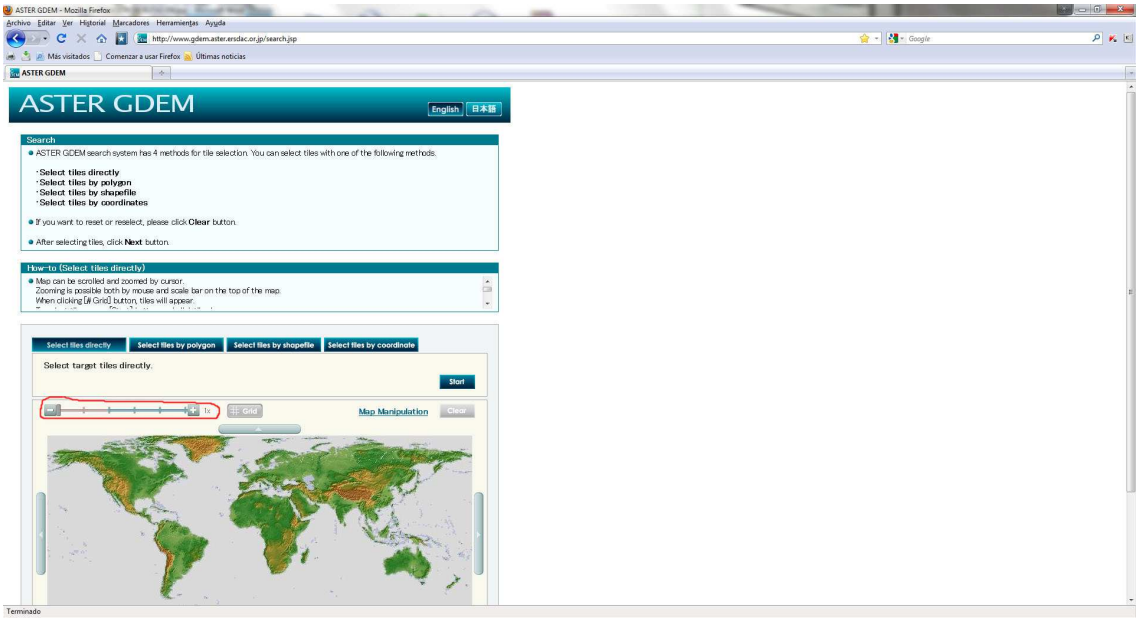
Cómo podemos apreciar, nos encontramos en un terreno totalmente plano, lo cual no se corresponde con la realidad. A continuación voy a explicar cómo crear la geografía real, en nuestra Ruta.

CREACION DE TERRENO REAL EN RW3.

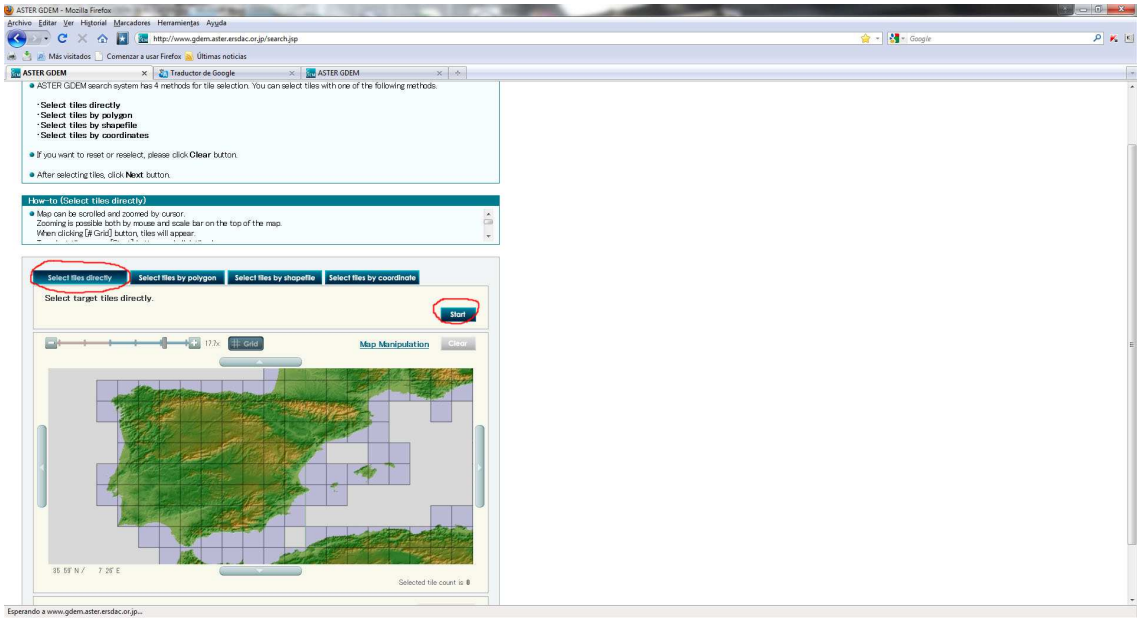
Para este menester vamos a necesitar descargarnos los archivos correspondientes a la ubicación de la Ruta en el mundo real. Una de las novedades más importantes en este sentido en RW3, es que podemos emplear unos archivos que tiene una definición superior a los utilizados hasta ahora, ya que estos están creados en una escala de grises, lo que proporciona esa mayor calidad.
Los archivos los descargamos de: http://www.gdem.aster.ersdac.or.jp/search.jsp.



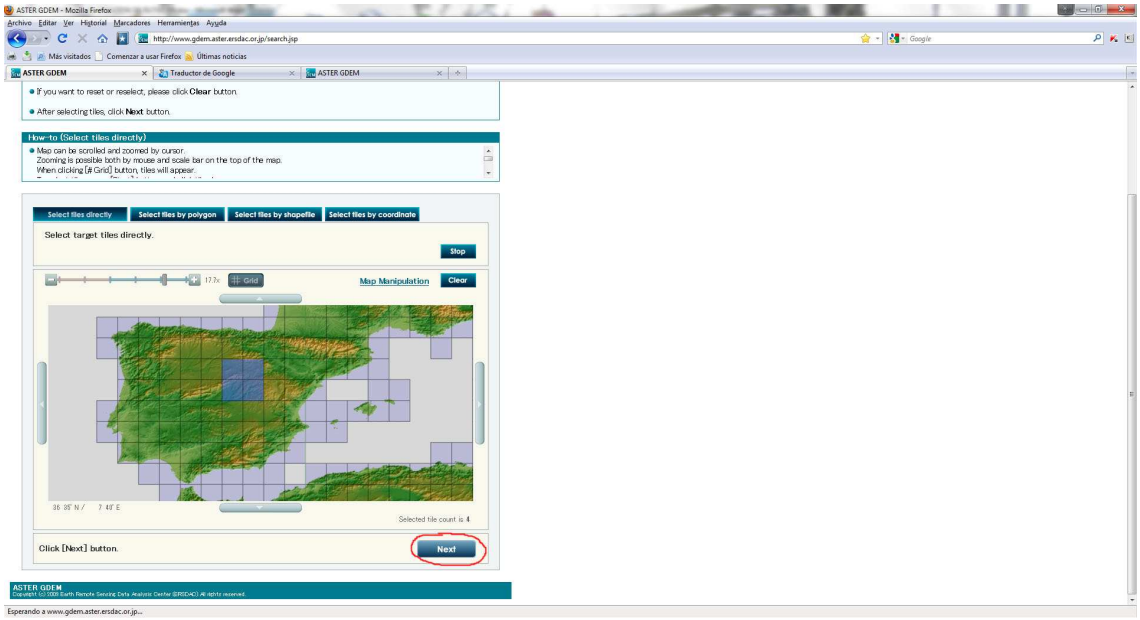
Elegimos la zona que queremos descargar, con la barra de zoom nos acercamos a la sección de terreno que necesitamos:



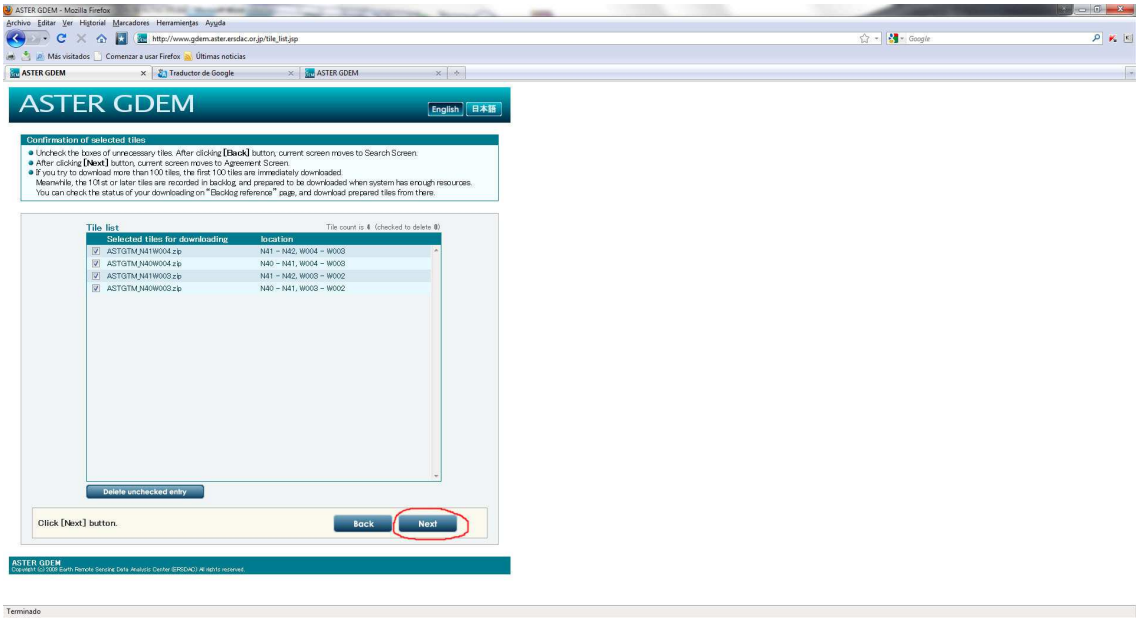
Una vez tengamos centrada la zona del mapa que necesitamos pinchamos en la pestaña Start:



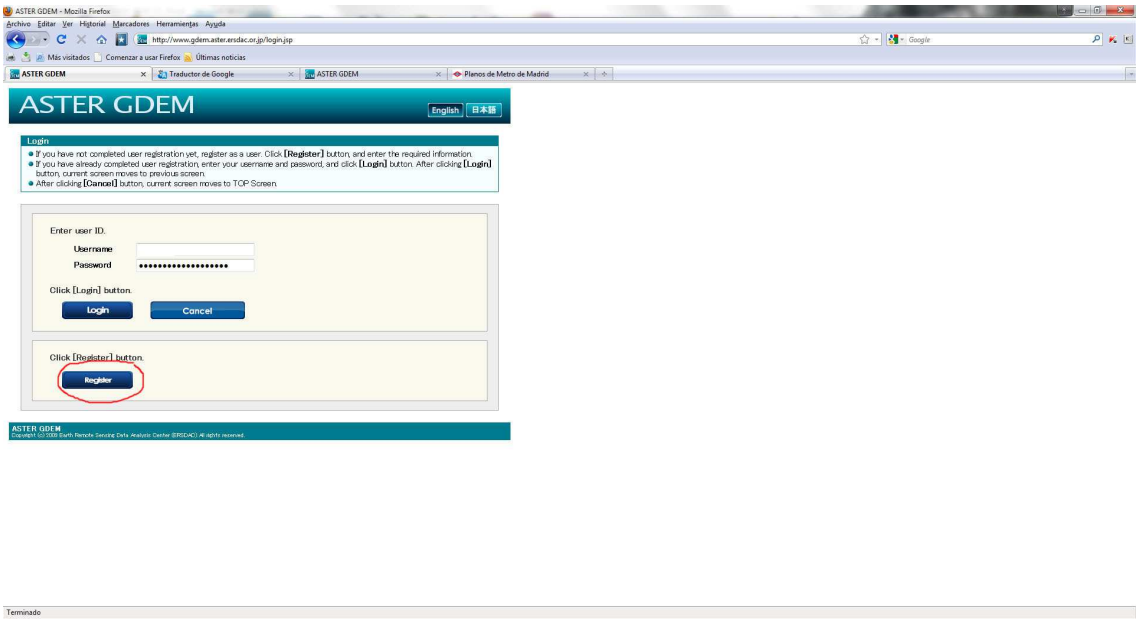
En la siguiente ventana, con el ratón pinchamos en las baldosas que queremos descargar y pinchamos en la pestaña Next:



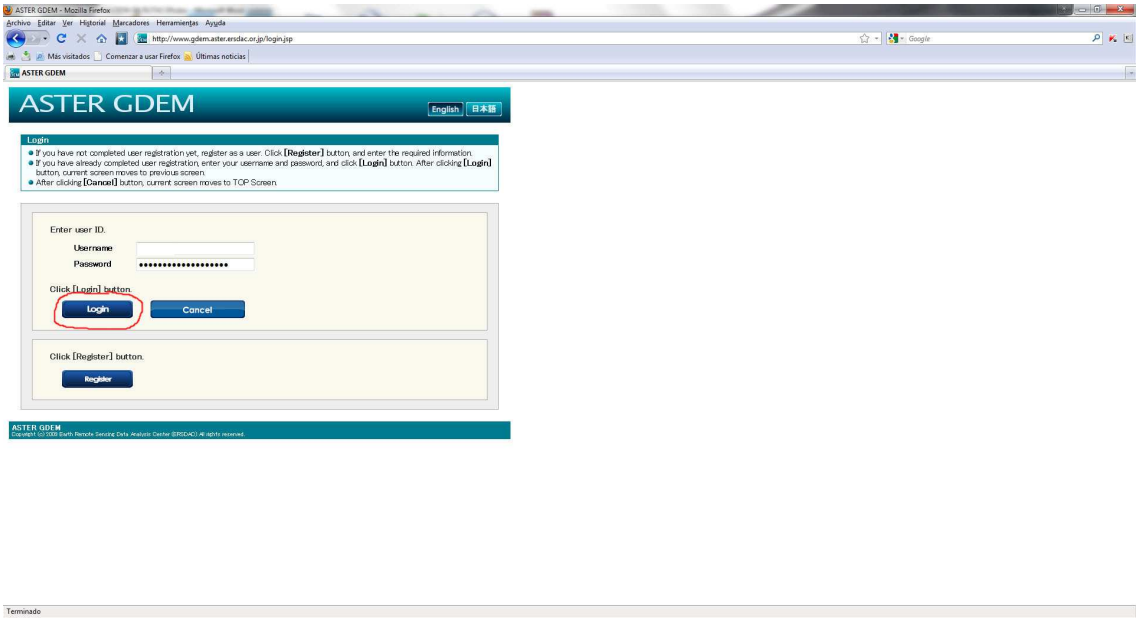
Ahora se nos mostrará los archivos seleccionados, pinchamos en la pestaña Next:



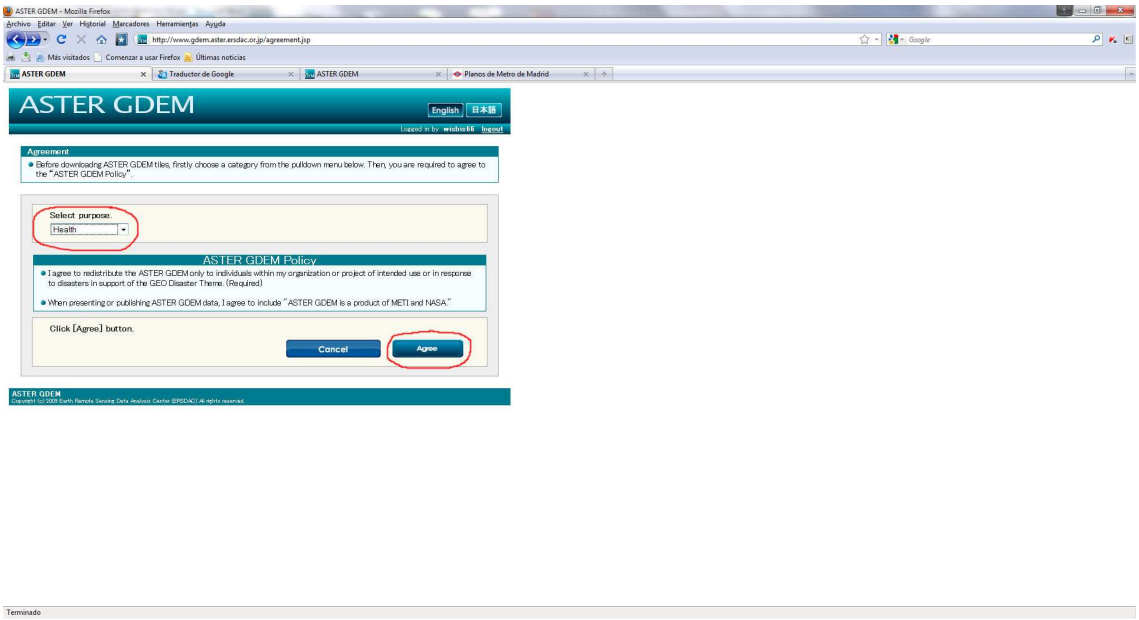
En la siguiente ventana debemos registrarnos para poder descargar los archivos, pinchamos en la pestaña Register, y rellenamos los datos necesarios para completar el registro:



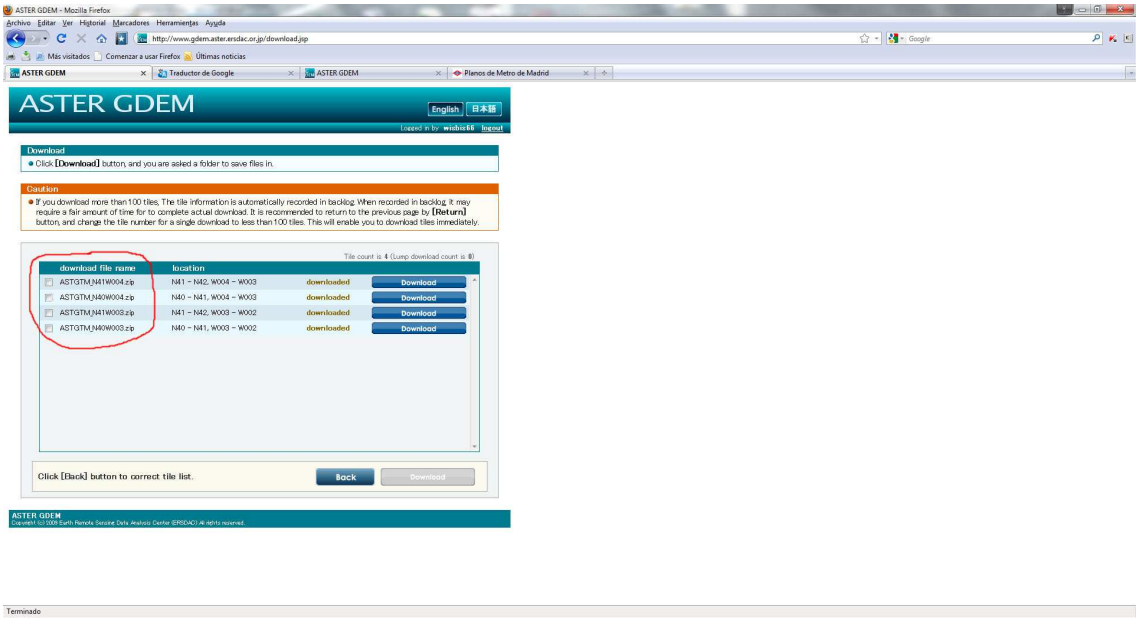
Una vez realizado el proceso de registro, nos saldrá nuestro nombre de usuario y contraseña, pinchamos en Login:



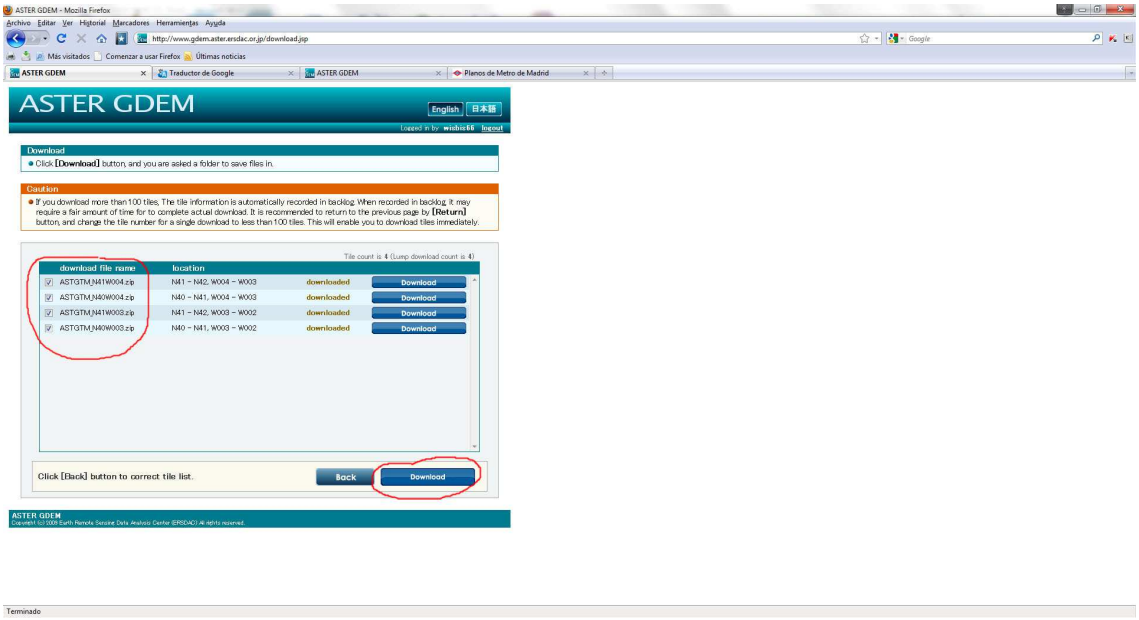
A continuación debemos elegir en Select purpose una opción, da igual la que elijamos porque yo he probado varias y no hay ninguna diferencia, una vez seleccionada, pinchamos en la pestaña Agree:



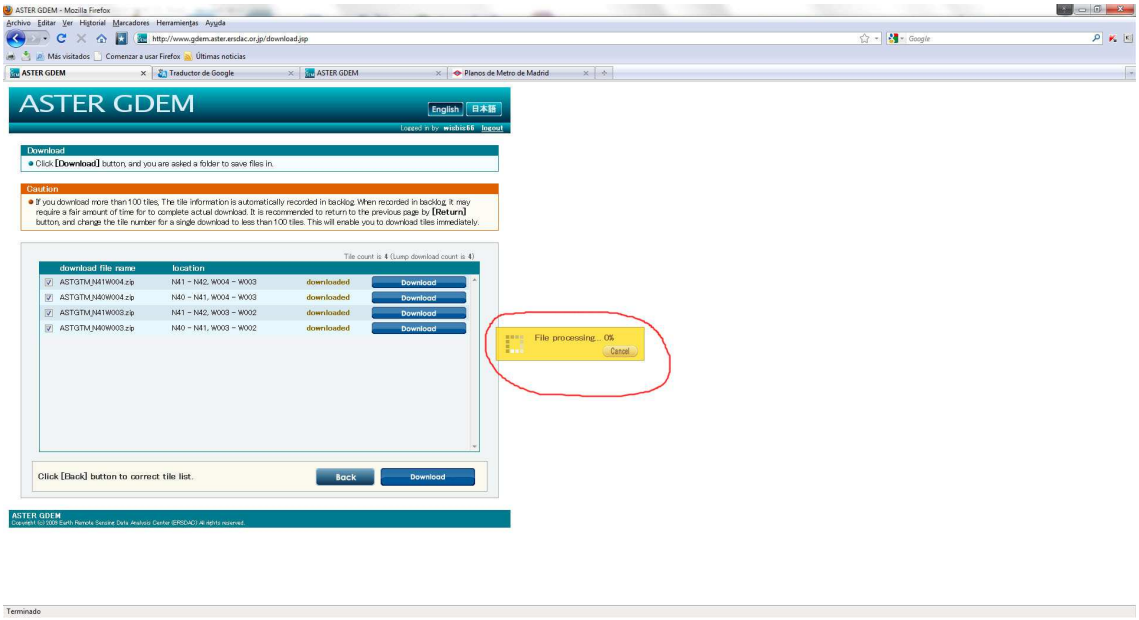
Seguidamente se nos muestra los archivos que hemos elegido:



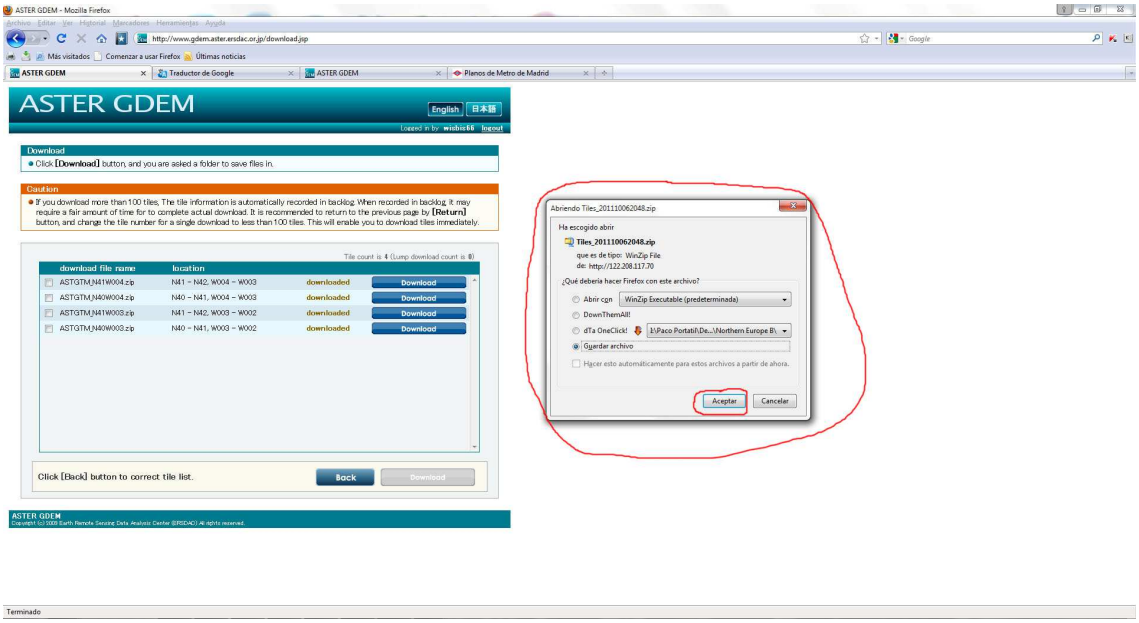
Debemos marcar las casillas que se encuentran a la izquierda de cada archivo y pinchamos en la pestaña Download:



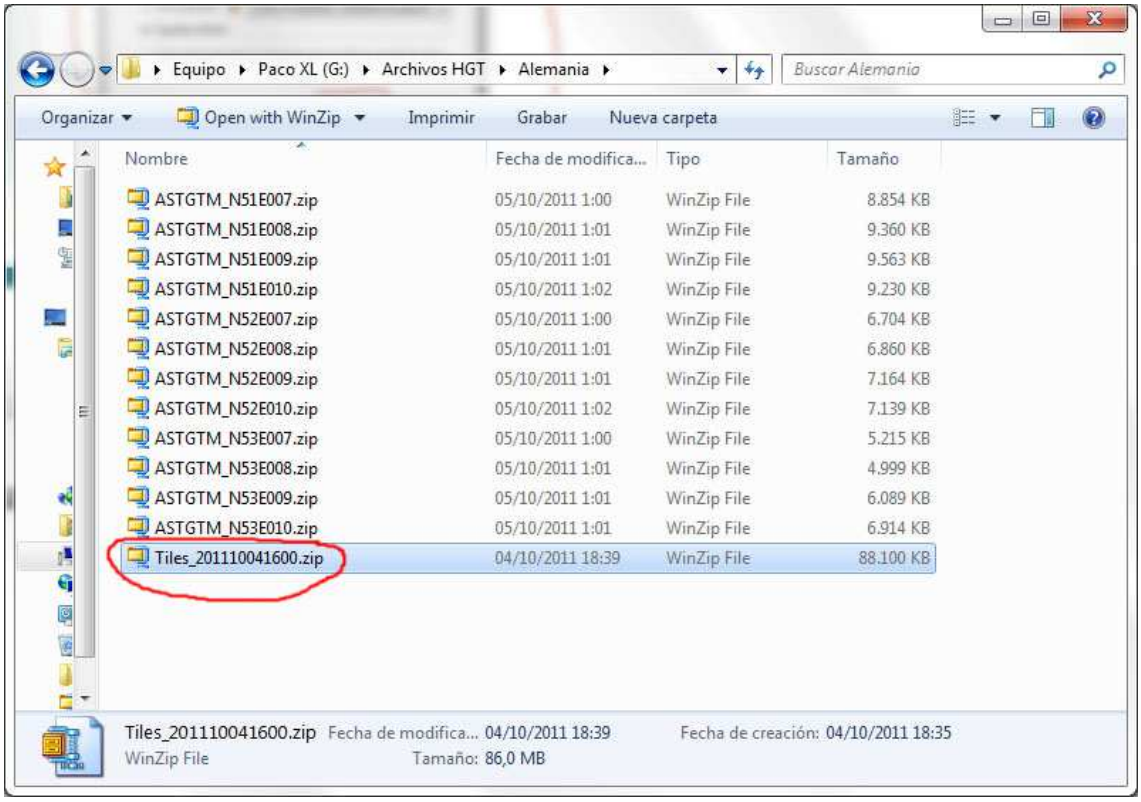
Ahora empezará el proceso de descarga de los archivos:



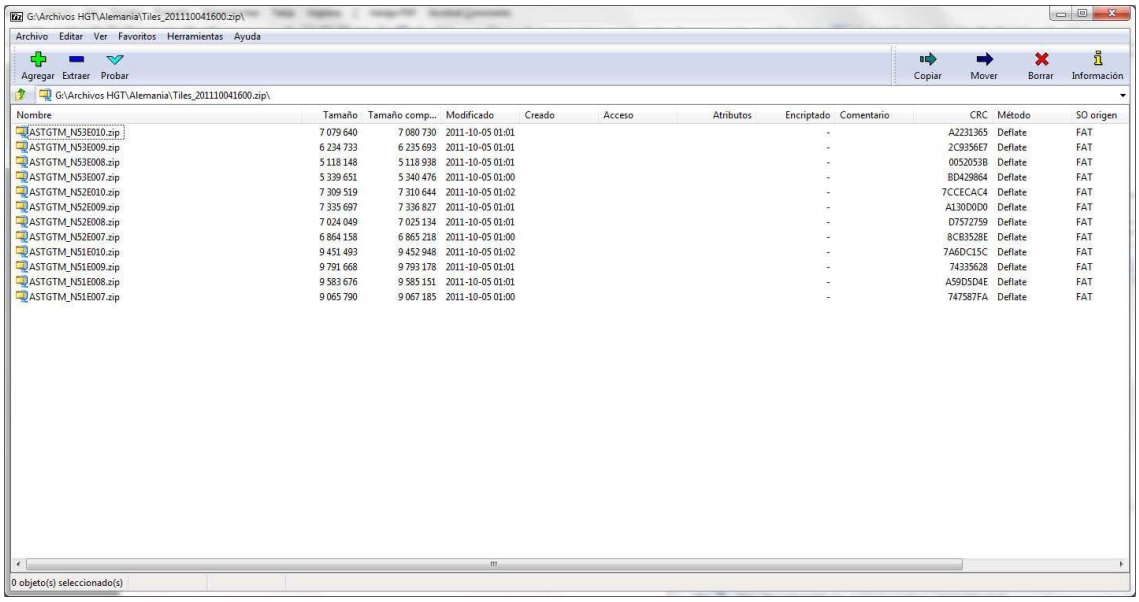
Una vez acabado el proceso, se nos abrirá la ventana para descargar en nuestro equipo el archivo que contiene todos los archivos que hemos seleccionado previamente:

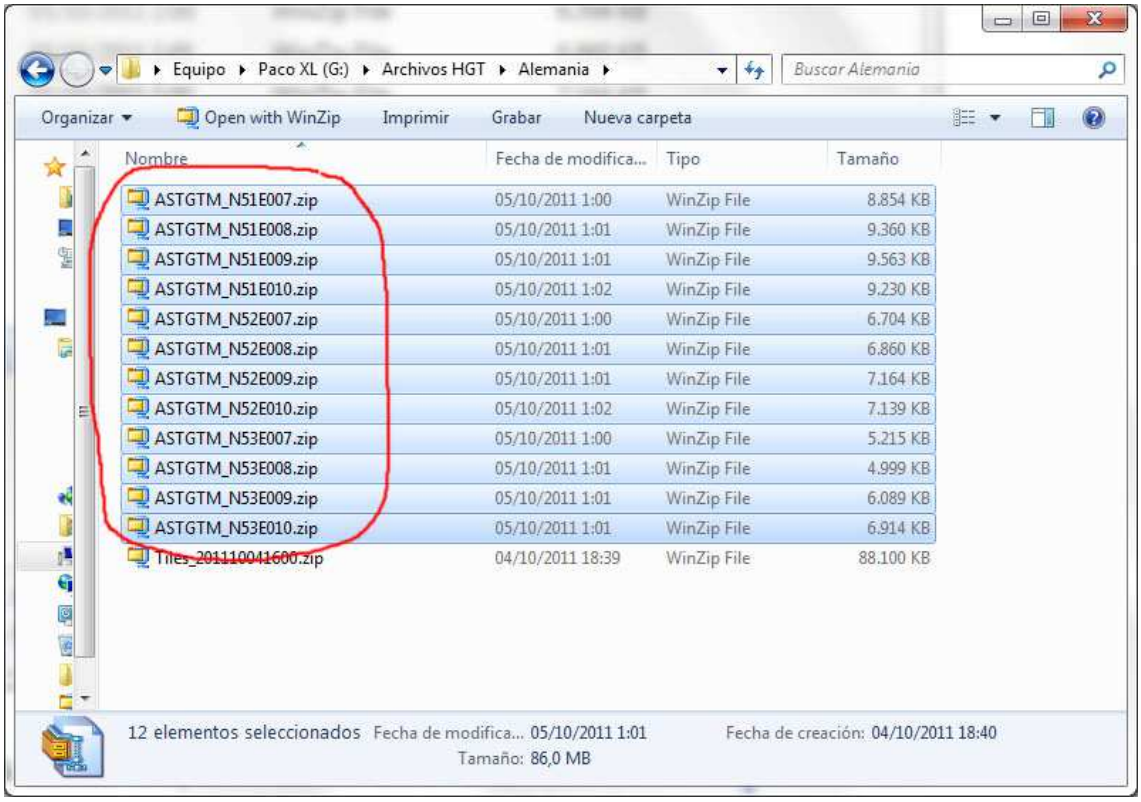


Una vez descargado, al estar en formato Zip, debemos descomprimirlo en nuestro equipo:

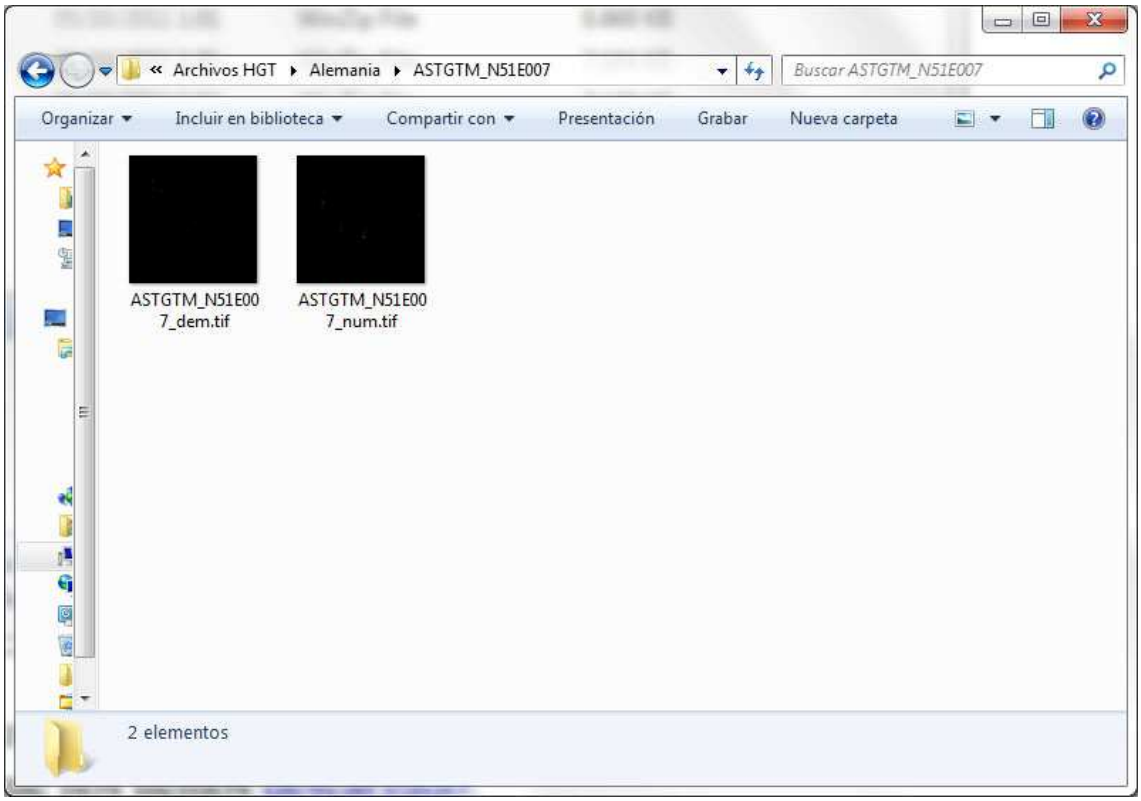


Una vez hayamos descomprimido los archivos, debemos nuevamente descomprimir los archivos que contenía el principal que nos hemos descargado:

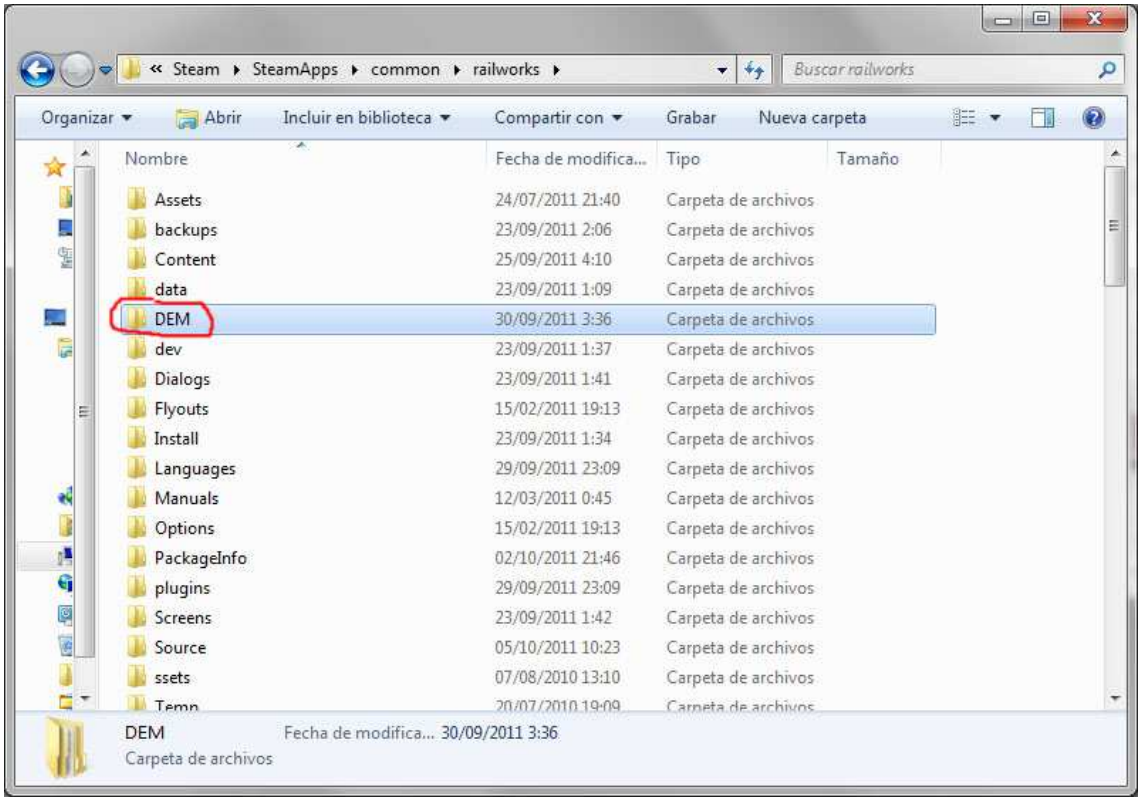




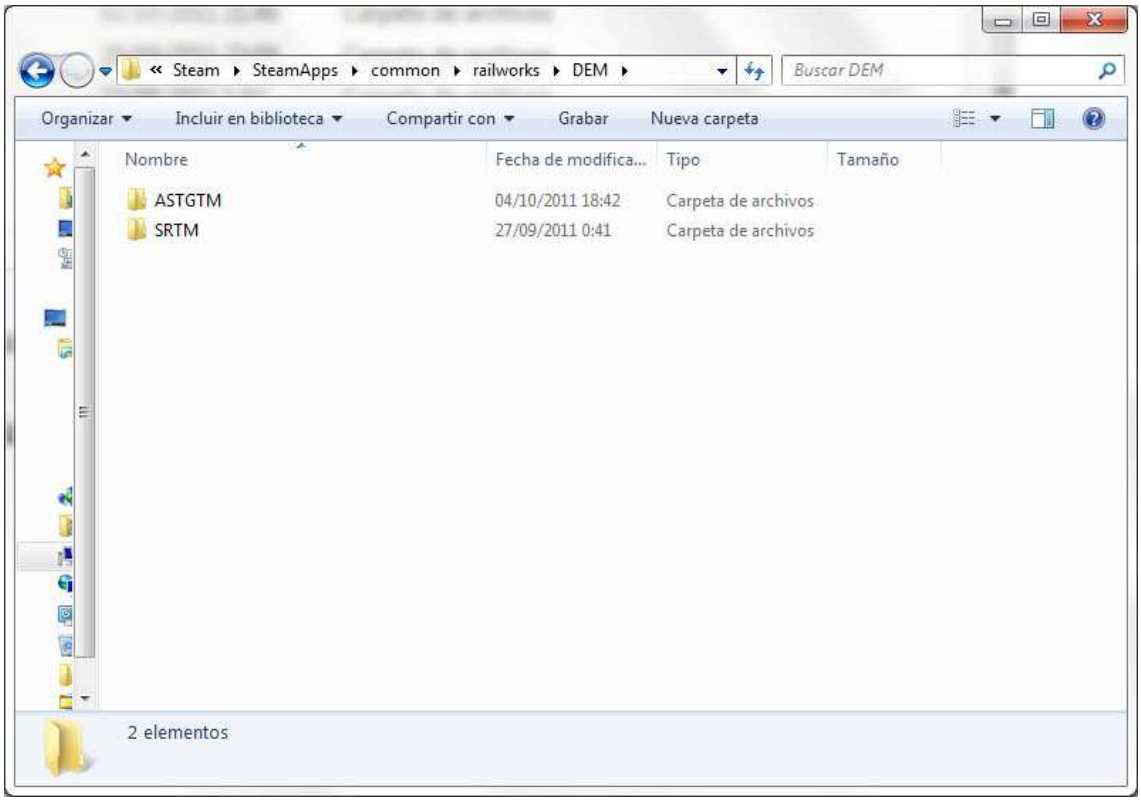
Cuando tenemos descomprimidos los archivos, abrimos la carpeta en la que los hemos descomprimido, cada archivo Zip, contiene dos archivos .tif:



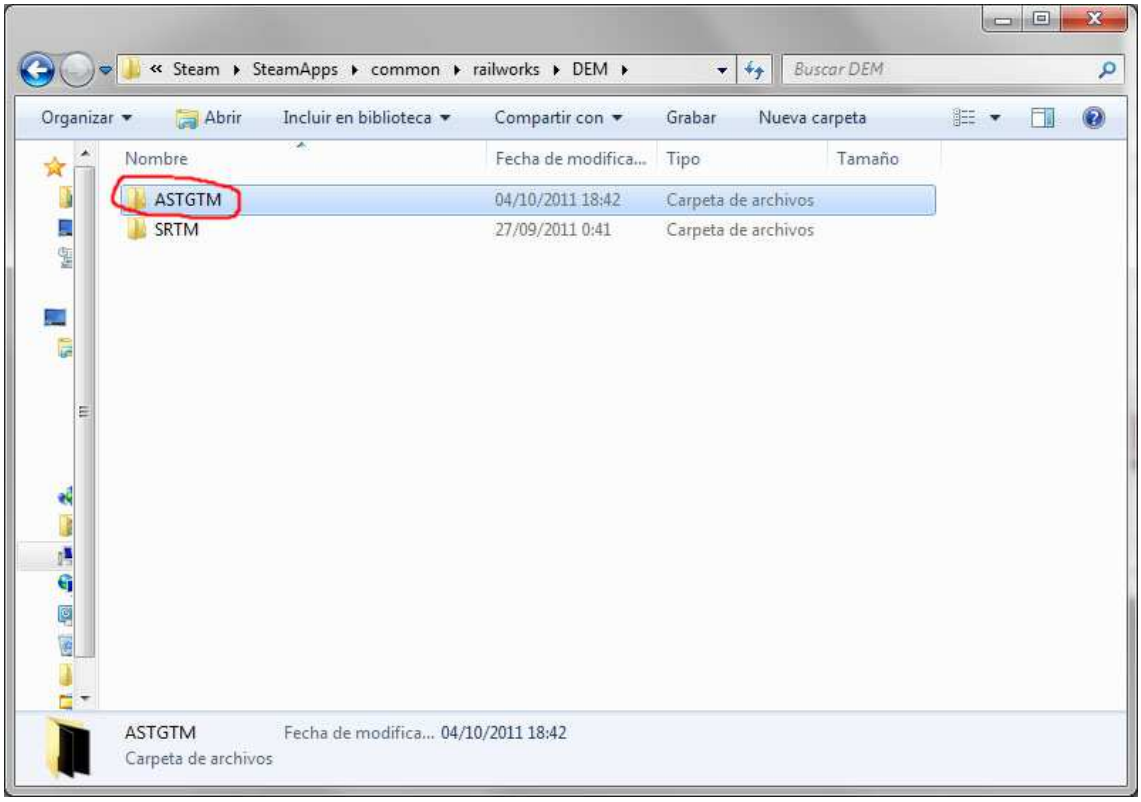
Ahora nos dirigimos a la carpeta DEM, que esta ubicada en el directorio raíz del RW3: C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\railworks\DEM:



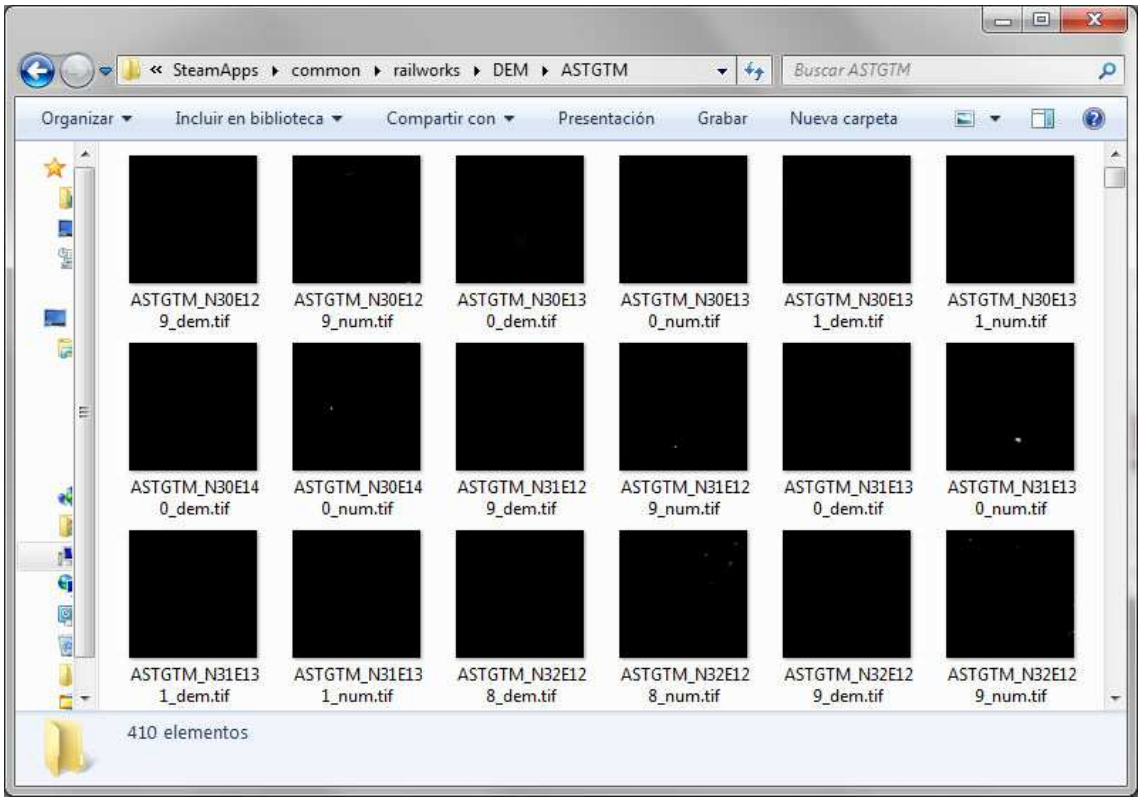
Dentro de esta carpeta debemos tener las carpetas ASTGTM y SRTM, en el caso de no tener la llamada ASTGTM debemos crearla:



Nos centramos en la carpeta ASTGTM:



La abrimos y es en esa ubicación dónde debemos guardar los archivos .tif, que hemos descomprimido:



Ya tenemos los archivos necesarios para crear el entorno geográfico real de nuestra Ruta.

Ahora vamos a realizar el terreno dentro de nuestra Ruta en el RW3.

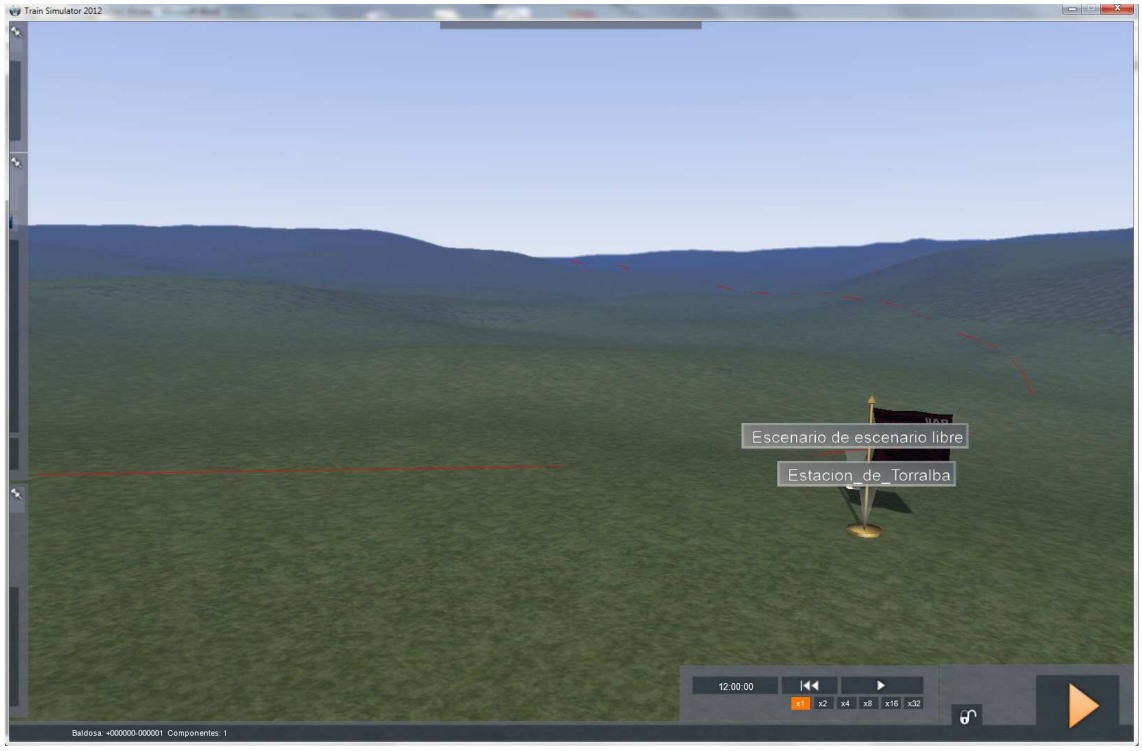
Iniciamos el RW3, seleccionamos Editor, elegimos nuestra Ruta y pinchamos en Editar ruta:

Una vez dentro de la Ruta, seleccionamos Herramientas de pintura:

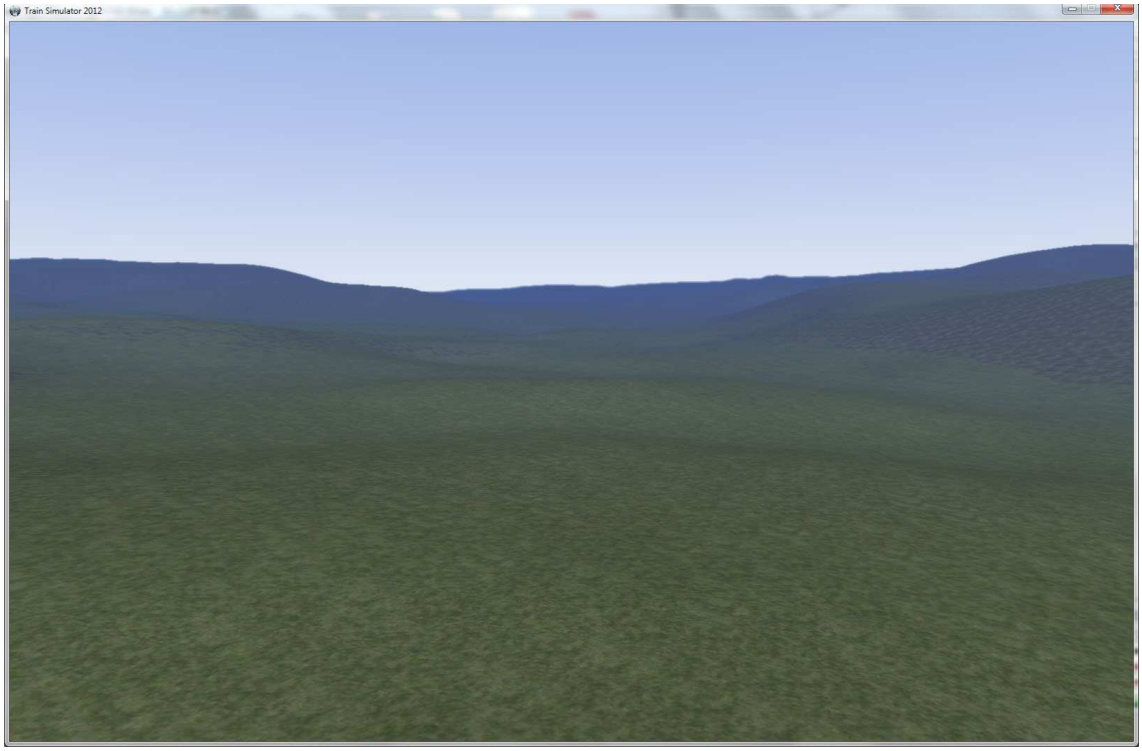
Seleccionamos Import:

En la siguiente ventana debemos seleccionar lo siguiente: en la sección Area vamos a elegir el tamaño que queremos realizar de terreno, seleccionamos la casilla que queramos, teniendo en cuenta que cada baldosa ocupa 1 Km x 1Km, en la sección Format marcamos GDEM y pinchamos en la pestaña Import Terrain Dem:

Y este es el resultado:



Ahora sí tenemos el terreno real y queda estupendo:



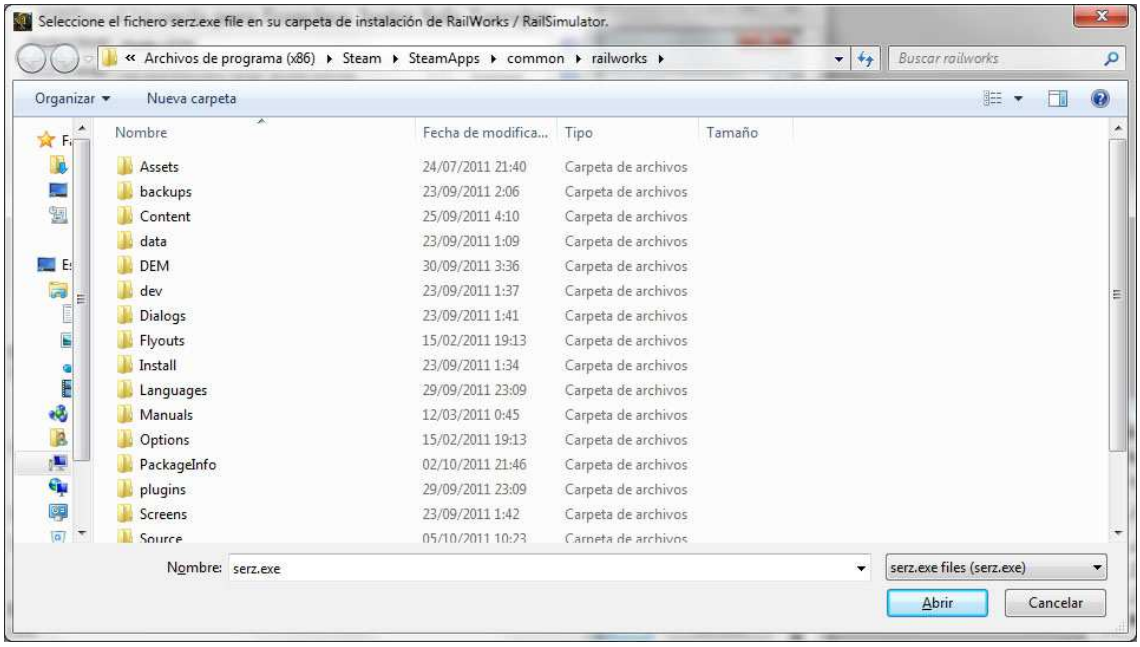
Pues con esto hemos terminado.

Para felicitarnos la labor de la colocación de las vías y los objetos, existe el programa RWDecal, el cual nos genera una serie de imágenes reales que podemos colocar en su ubicación dentro de la Ruta. Voy a detallar cómo crearlas y colocarlas dentro de nuestra Ruta.

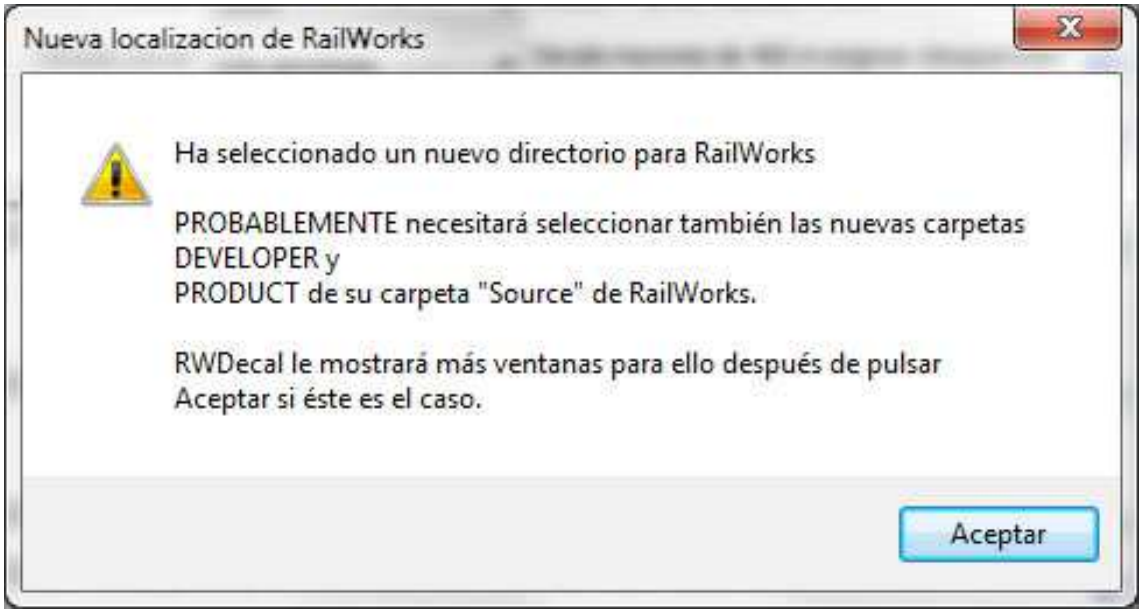
CREACION DE DECALS CON RWDECALS.

Para descargar el programa nos dirigimos a: http://www.rwdecal.co.uk/
Seguimos las indicaciones de descarga, y cuándo acabe el proceso iniciamos la instalación del programa.
Una vez lo tengamos instalado nos pedirá los datos necesarios para conectarse con otros programas para su correcto funcionamiento. Vamos introduciendo los datos:

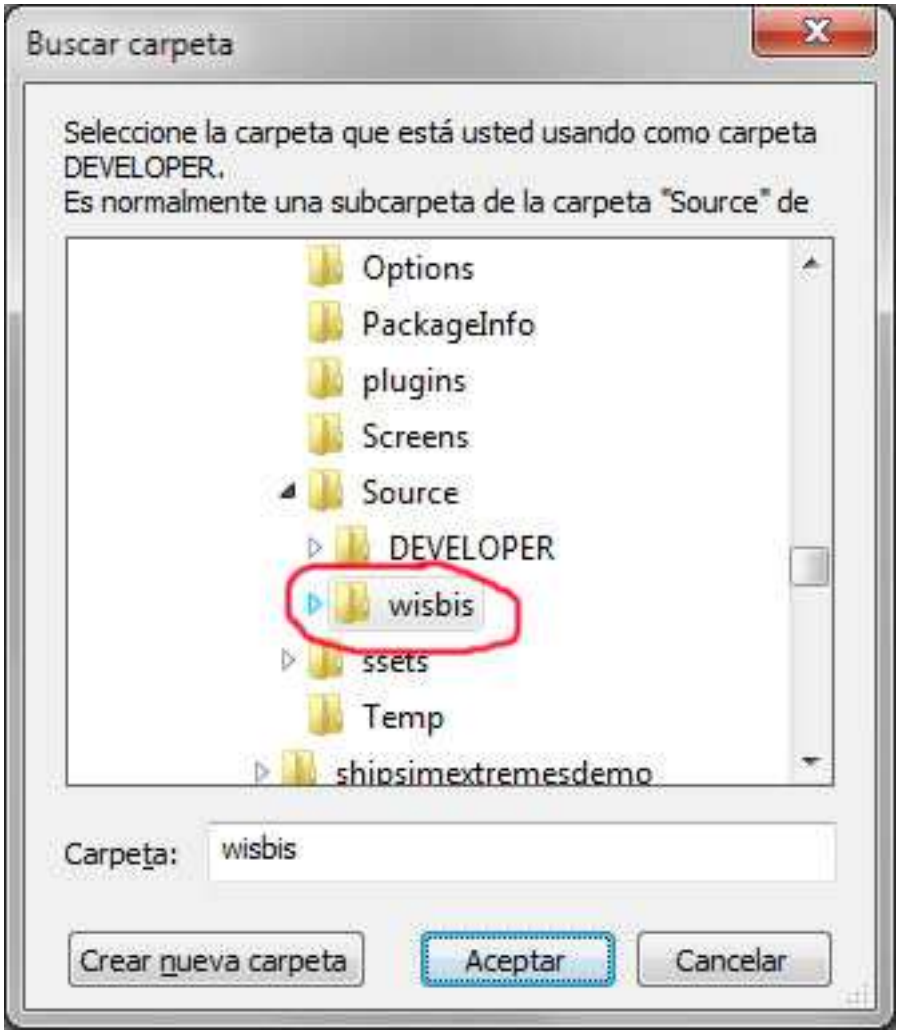
Ruta de localización de RailWorks:



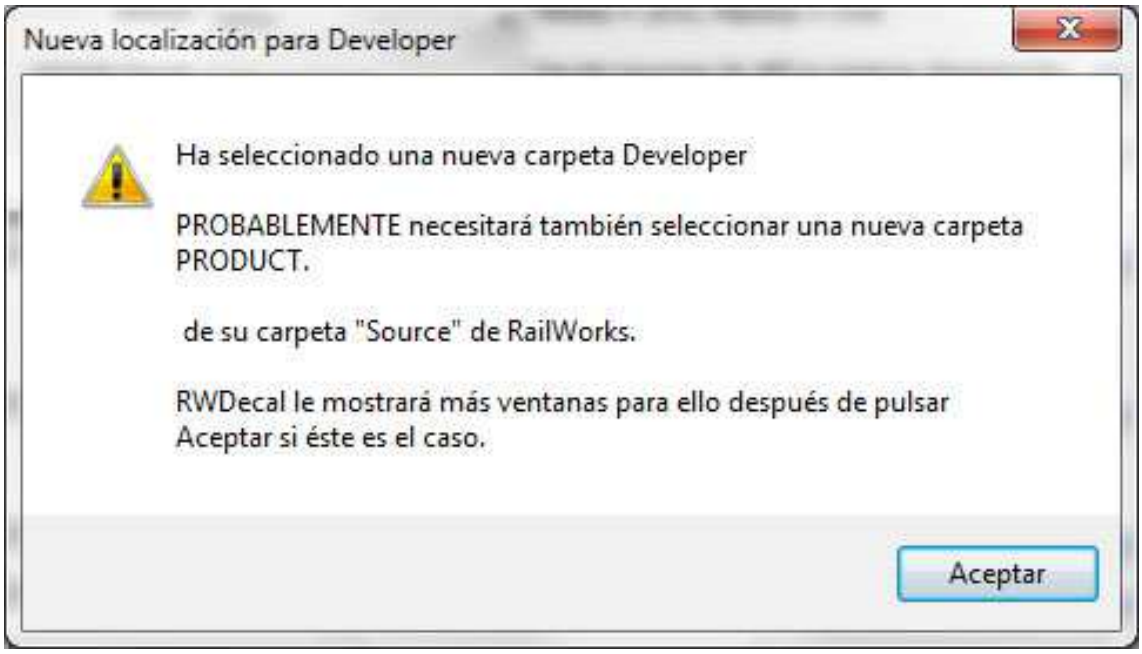
En el siguiente mensajes pinchamos en Aceptar:



Seleccionamos la carpeta DEVELOPER (Proovedor), (en el ejemplo wisbis), C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\railworks\Source\Wisbis:

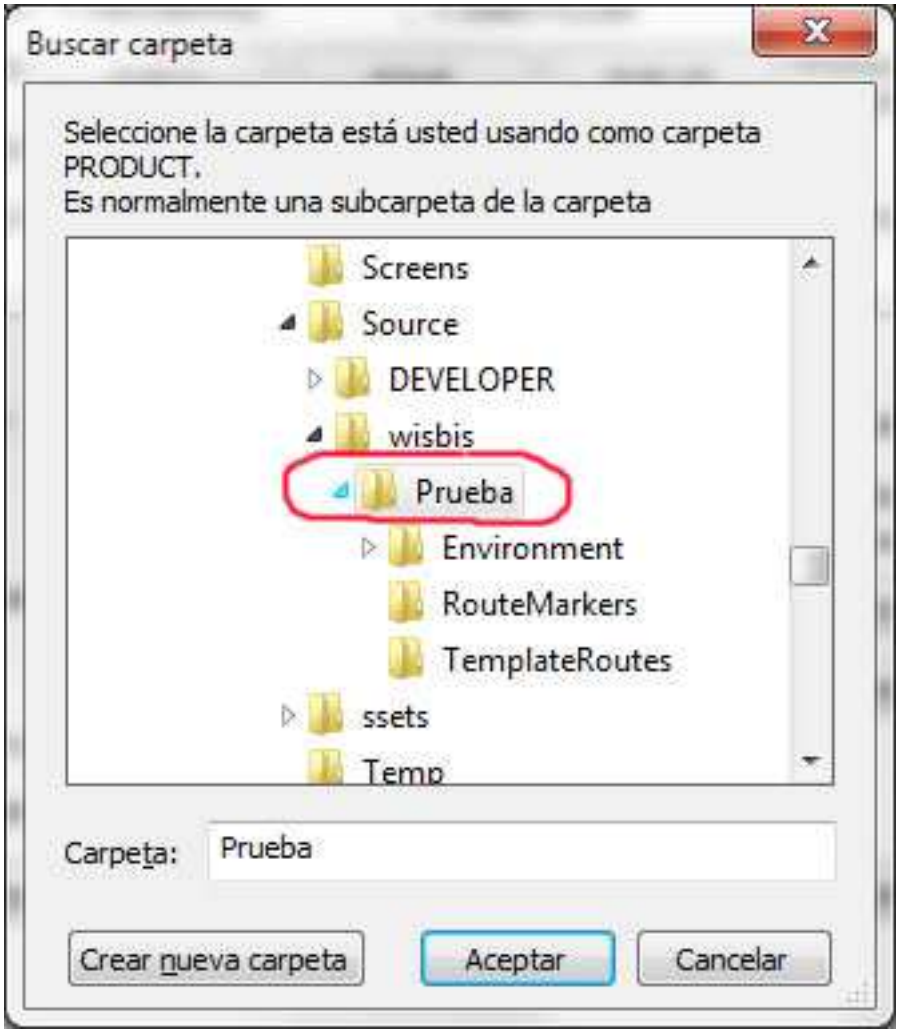


En el siguiente mensaje pinchamos en Aceptar:

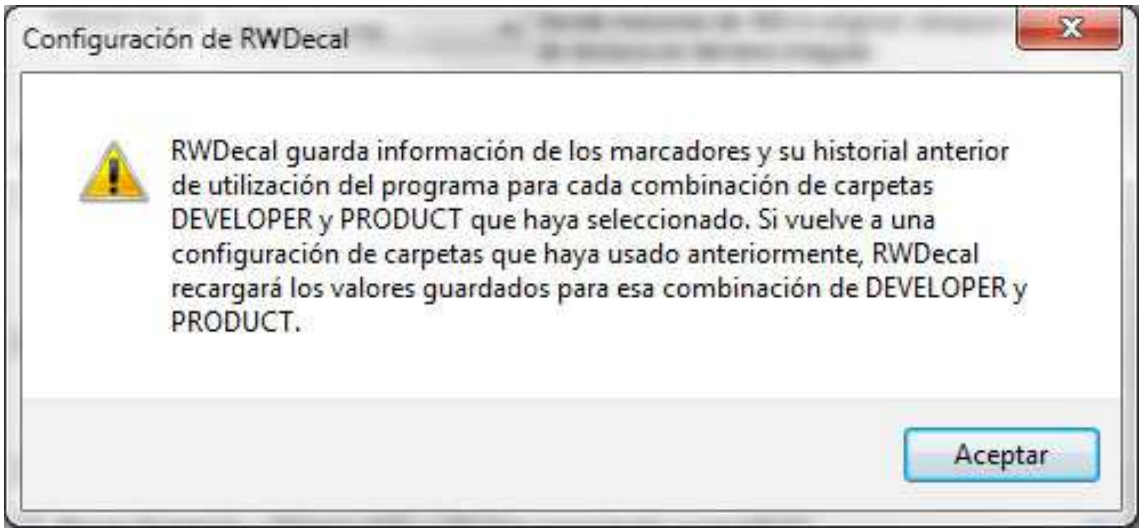


Ahora seleccionamos la carpeta Product, (Producto), (en el ejemplo Prueba),

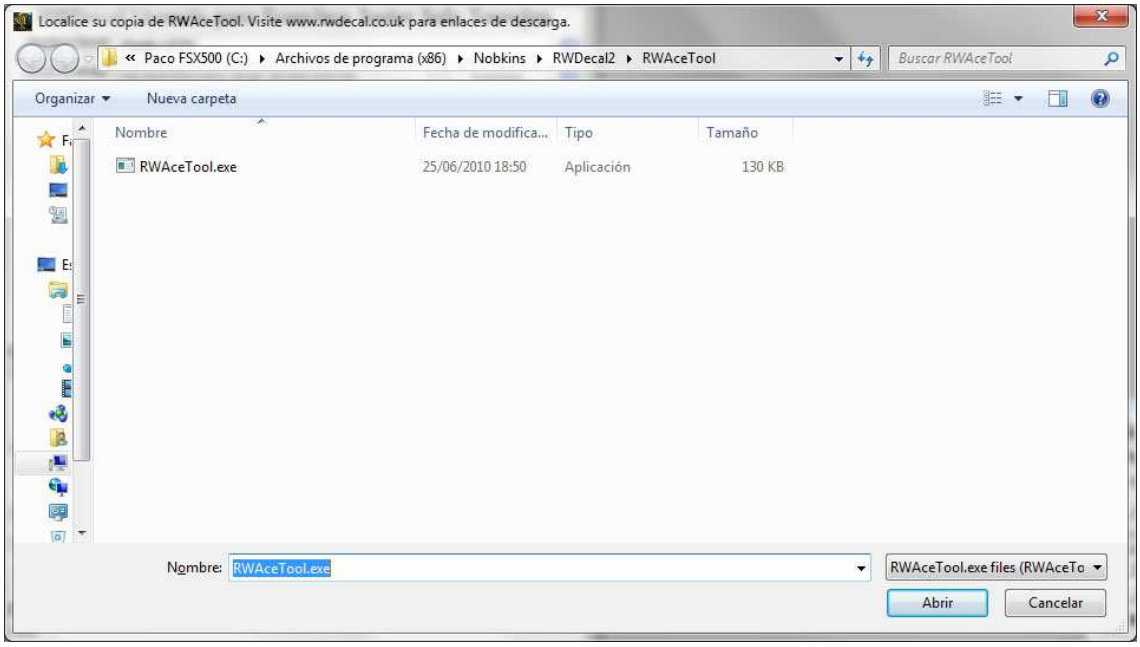
C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\railworks\Assets\Wisbis\Prueba:



En el siguiente mensaje pinchamos en Aceptar:

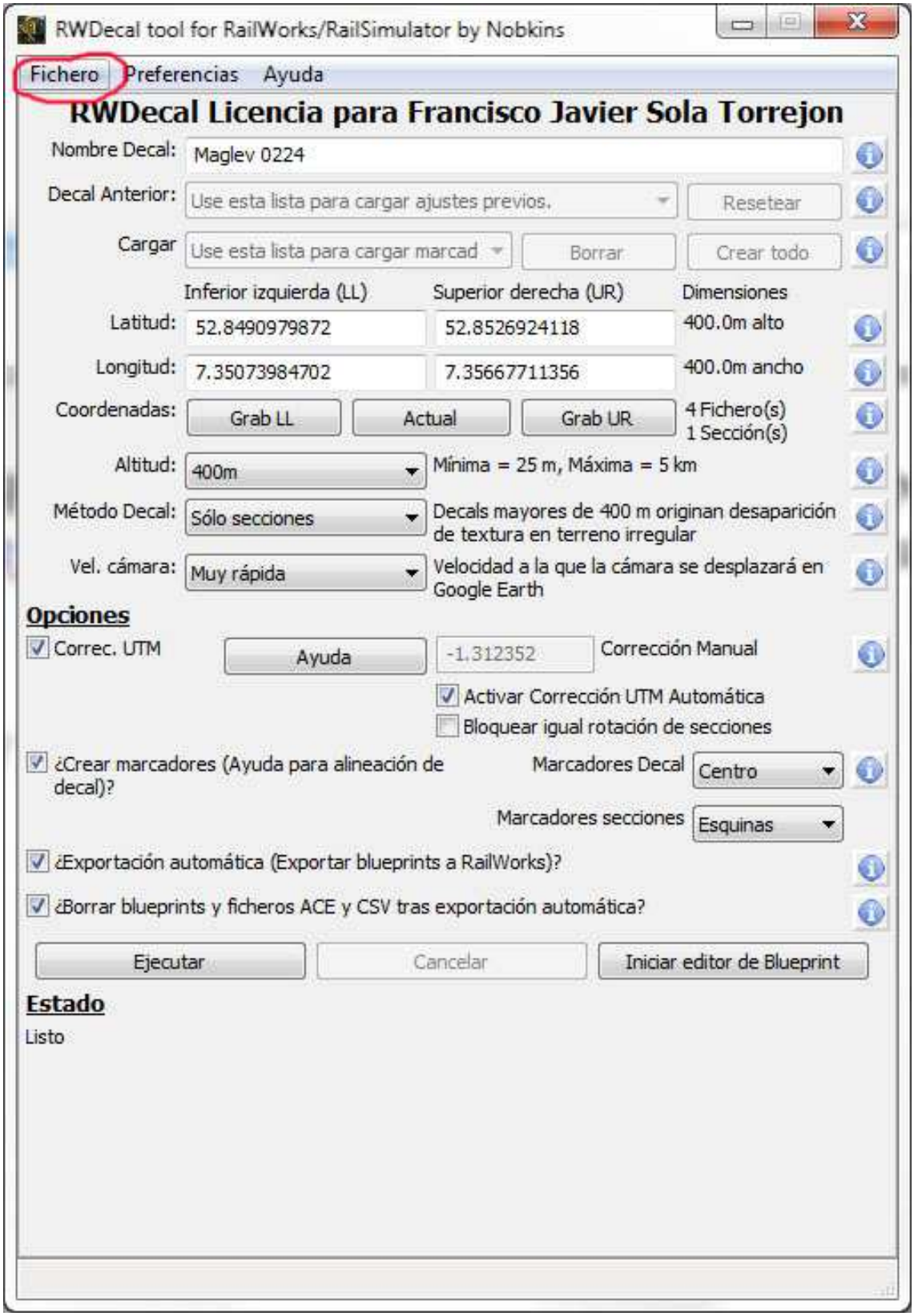


Por último introducimos la ruta del programa RWAceTool:

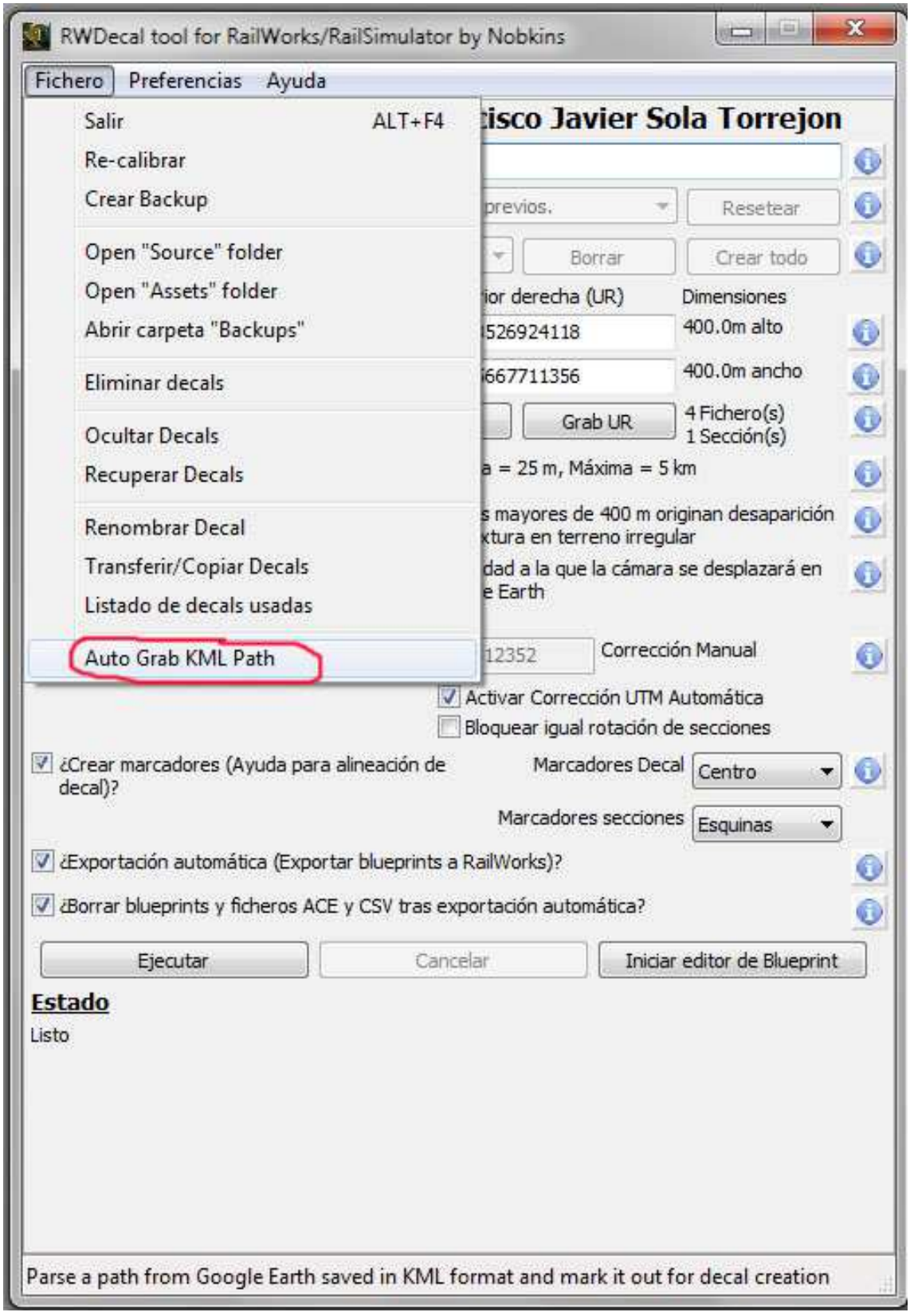


Seguidamente nos dirá que el programa se va re-calibrar, para poder utilizar correctamente el Google_Earth, una vez concluido el proceso ya podemos utilizar RWDecal.

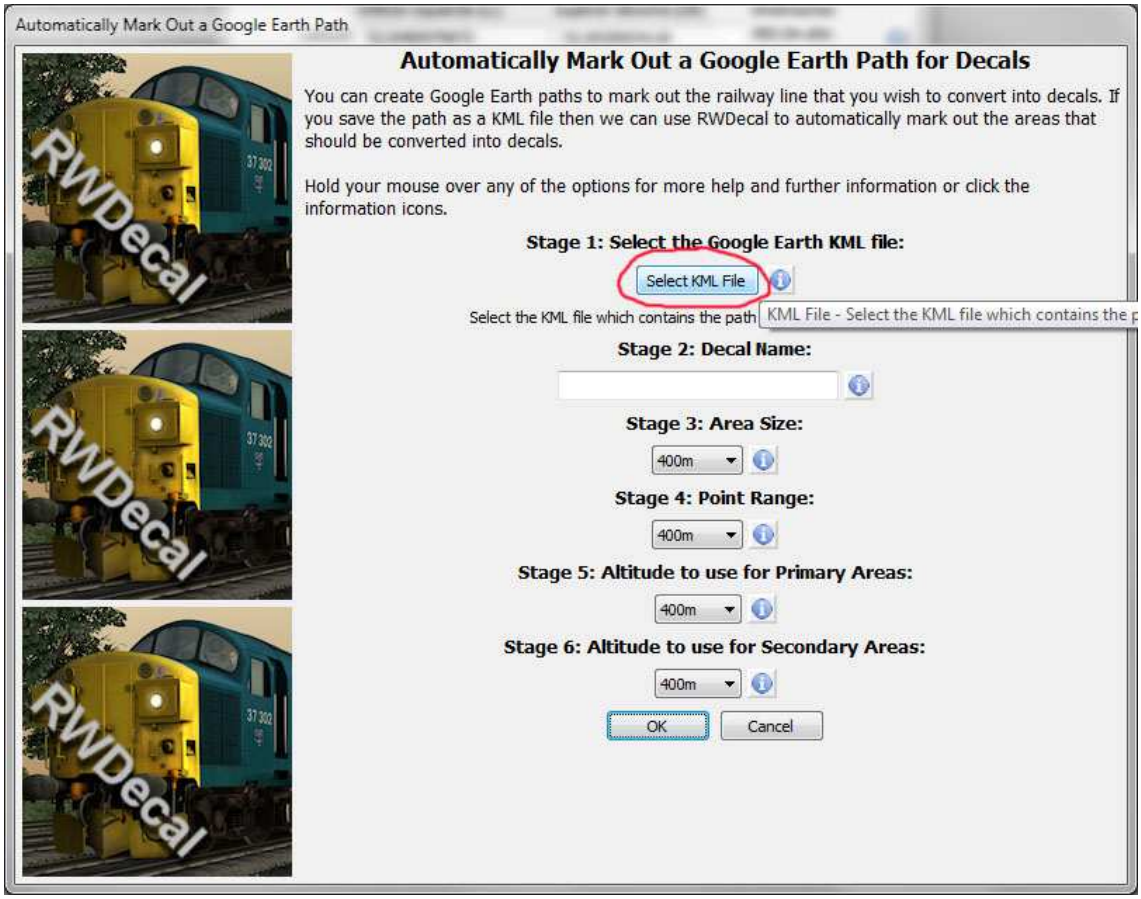
Iniciamos el programa y pinchamos en la pestaña Fichero:



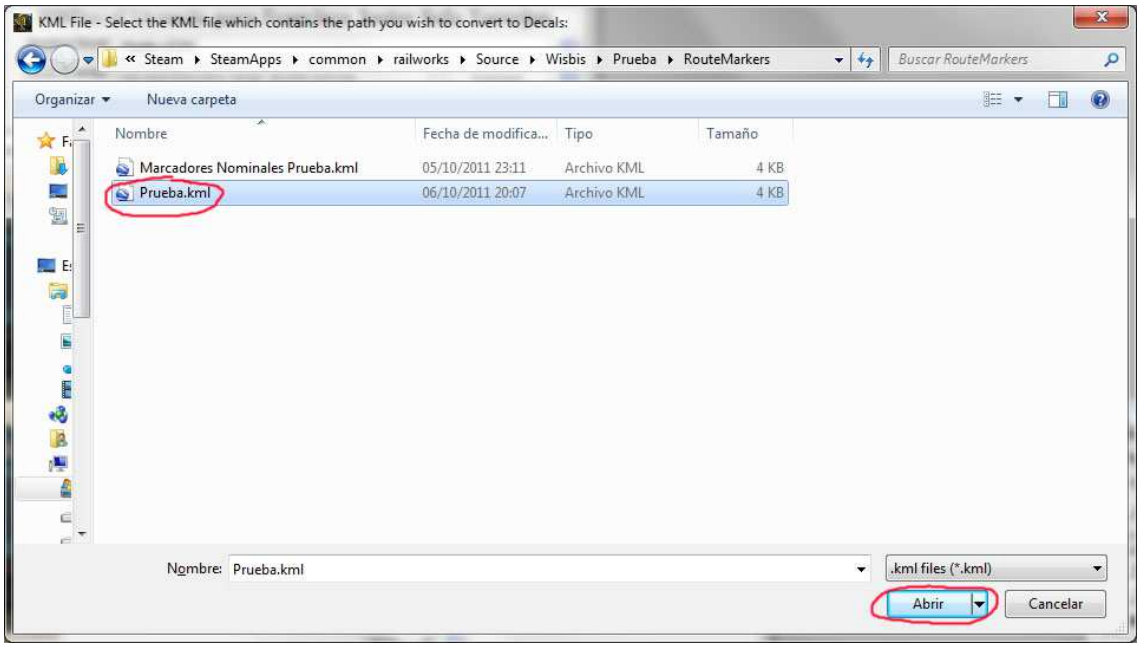
En la ventana emergente seleccionamos Auto Grabar KML Path:



En la ventana siguiente pinchamos en Select KML File:

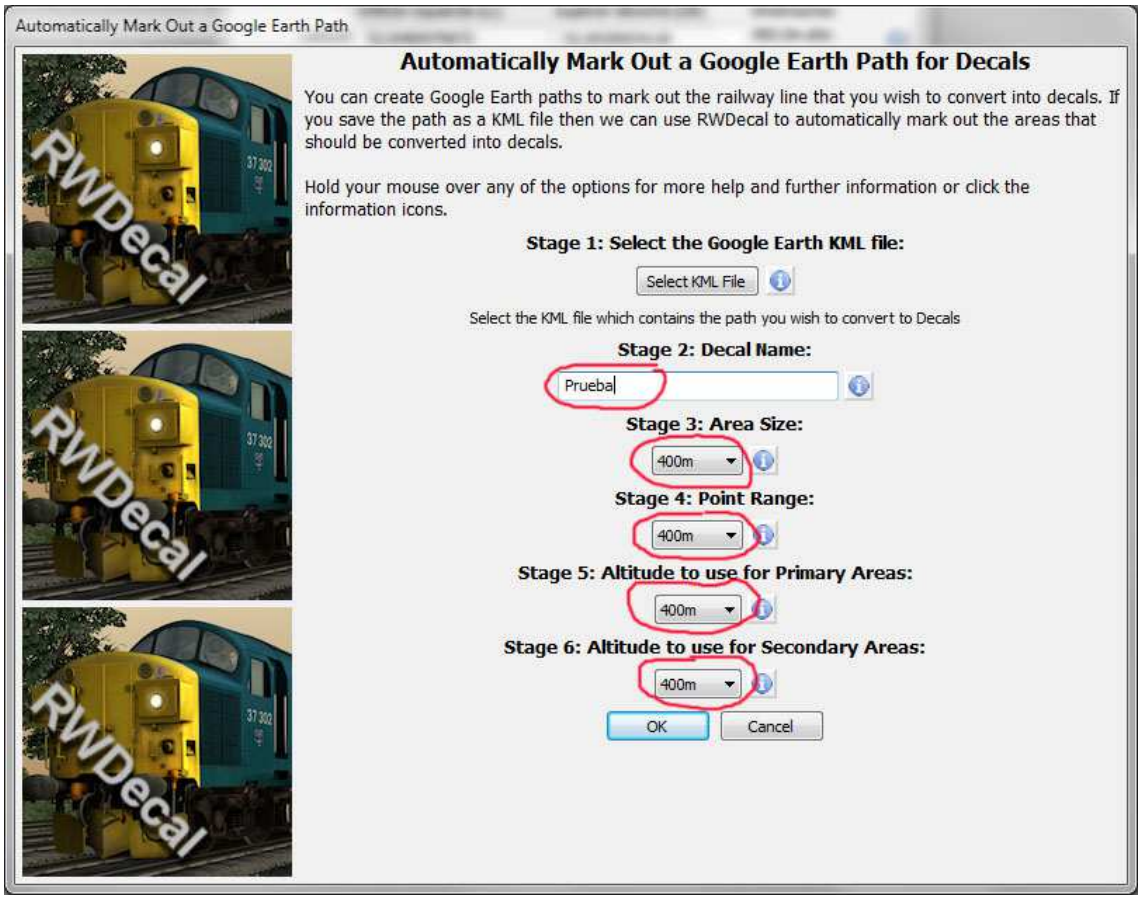


Seleccionamos el archivo KML y pinchamos en Abrir:

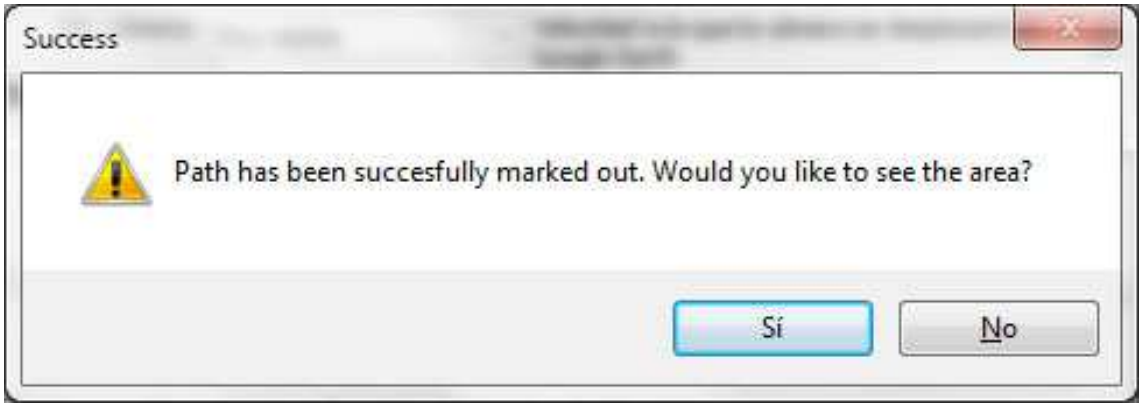


De nuevo en la ventana anterior ponemos el nombre de las Decal que queremos crear, (tiene un máximo de caracteres, si sobrepasamos el máximo nos lo advierte y debemos poner un nombre más pequeño), en las siguientes pestañas yo siempre pongo estos valores que equivalen a 400m, he probado con otras medidas y siempre me han dado

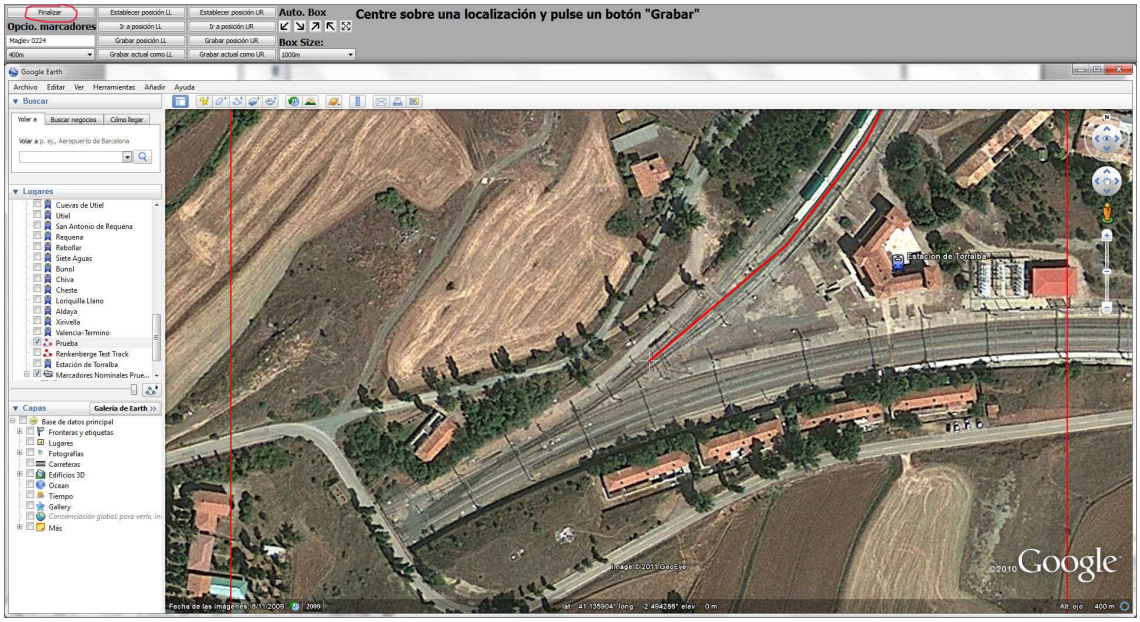
error por lo que manejo esta medida, cada uno puede probar cual le parece mejor cambiando los valores en las respectivas pestañas, mi configuración queda así:



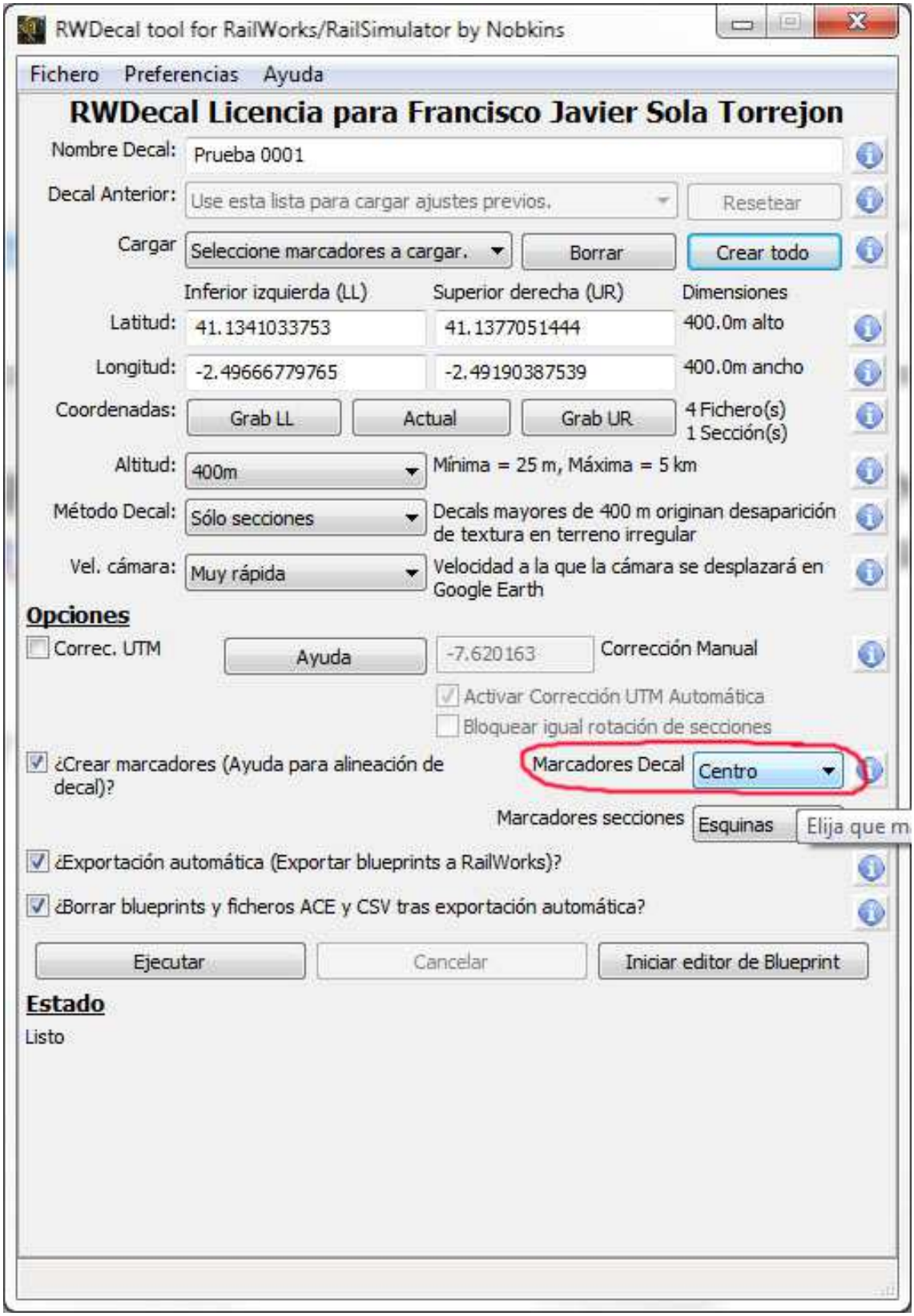
Pinchamos en OK y en el siguiente mensaje pinchamos en Sí:



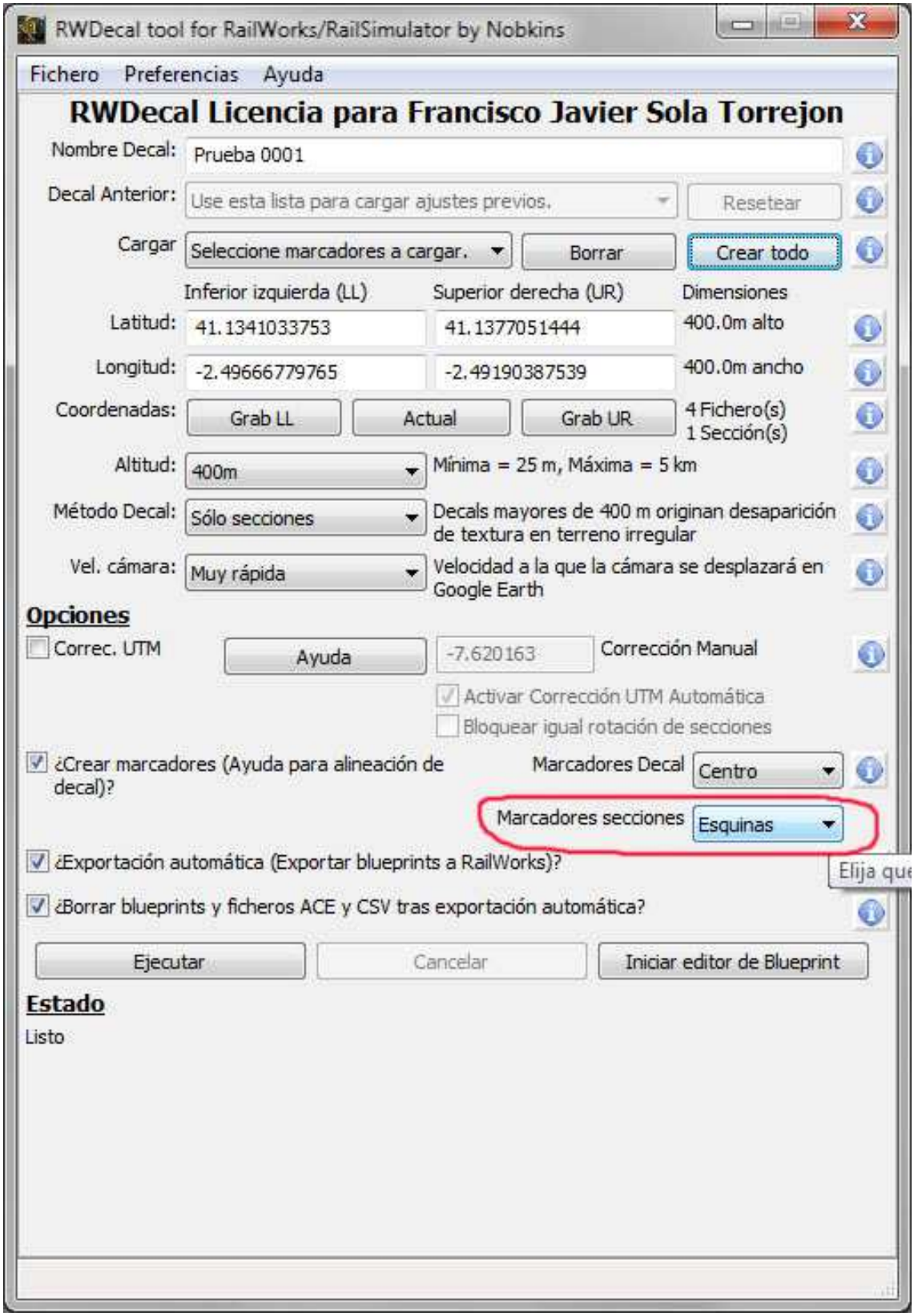
Ahora nos aparece una vista de nuestro punto inicial de la Ruta dentro de Google_Earth, pinchamos en la pestaña de la parte superior izquierda Finalizar:



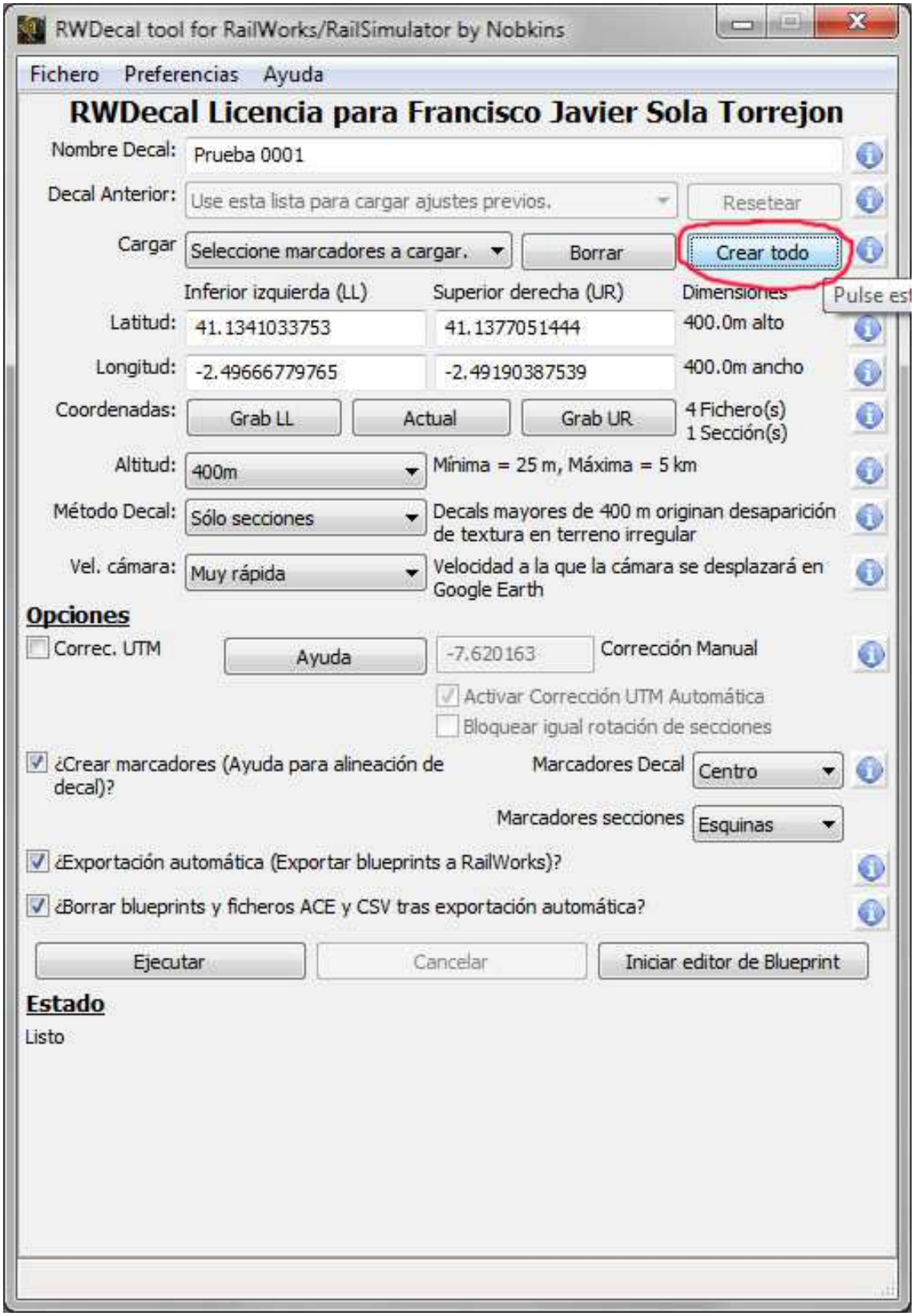
De nuevo en RWDecal, en la pestaña de Marcadores Decal seleccionamos Centro:



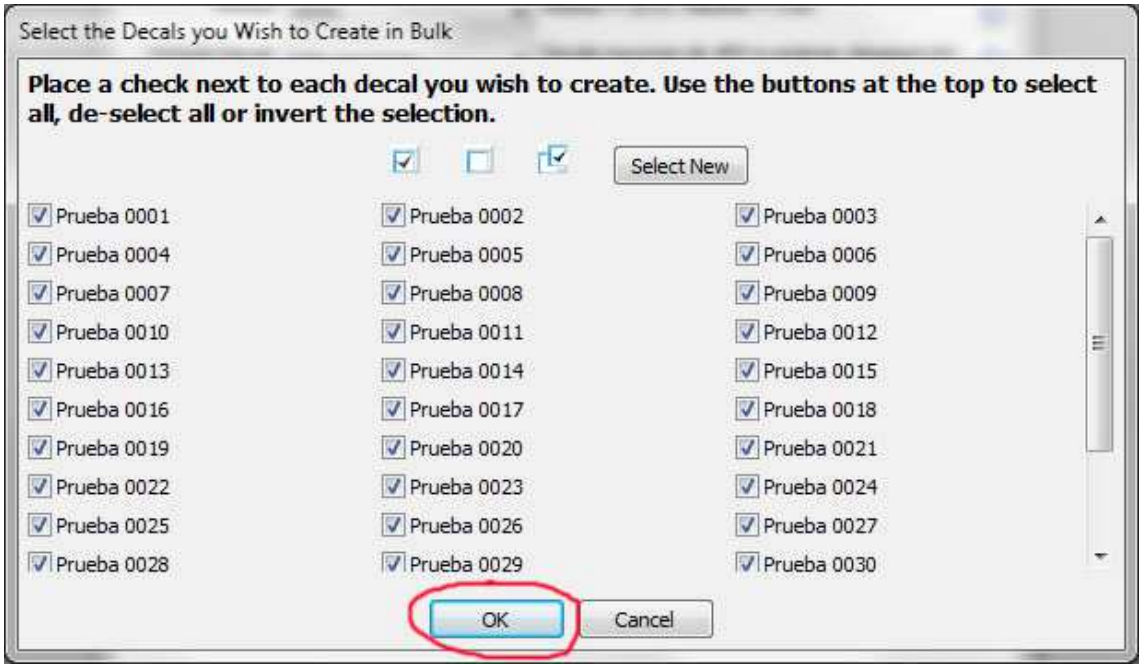
Y en la pestaña de Marcadores secciones seleccionamos Esquinas:



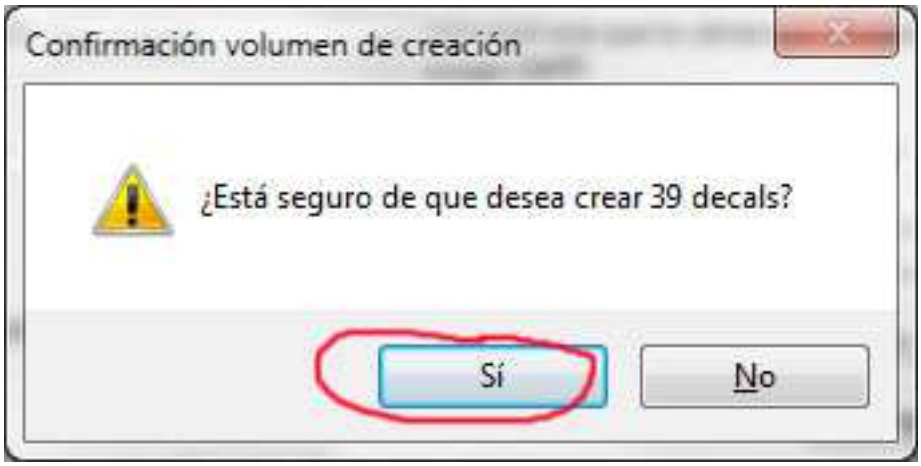
Seguidamente pinchamos en la pestaña Crear todo:



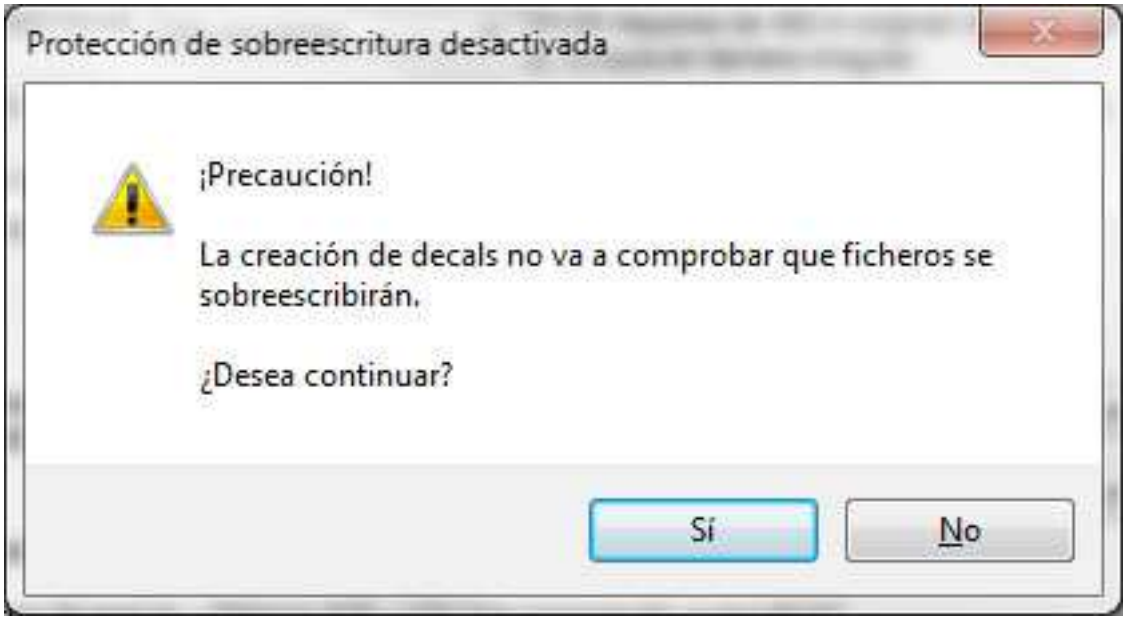
A continuación comprobamos que los marcadores son los que queremos realizar y pinchamos en OK:



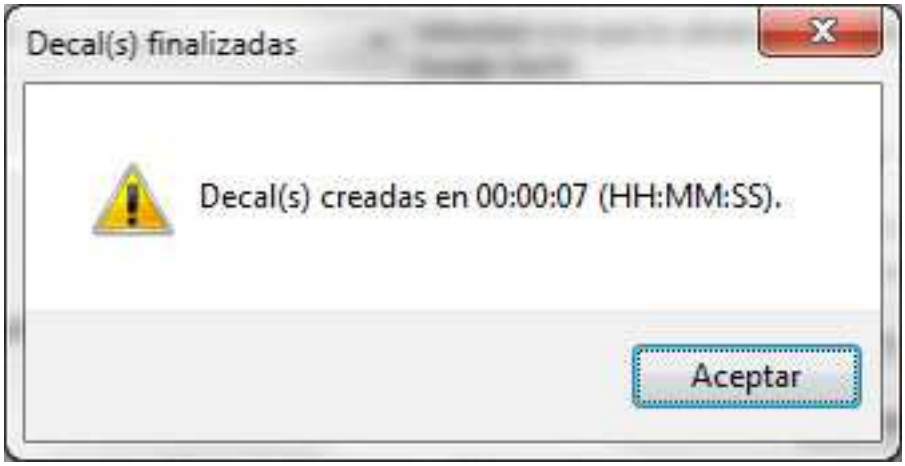
Cómo se aprecia en la captura, por defecto están todos marcadores seleccionados, si queremos realizar sólo una parte, deseleccionamos todo y vamos seleccionando los que queremos realizar, más adelante podemos retomar para continuar con los demás repitiendo el proceso.
Nos aparece la siguiente ventana, pinchamos en Sí. *Muy importante, mientras se crean las Decals no debemos hacer nada en ordenador, pues puede dar error y truncar nuestro trabajo:*



Pinchamos nuevamente en Sí:

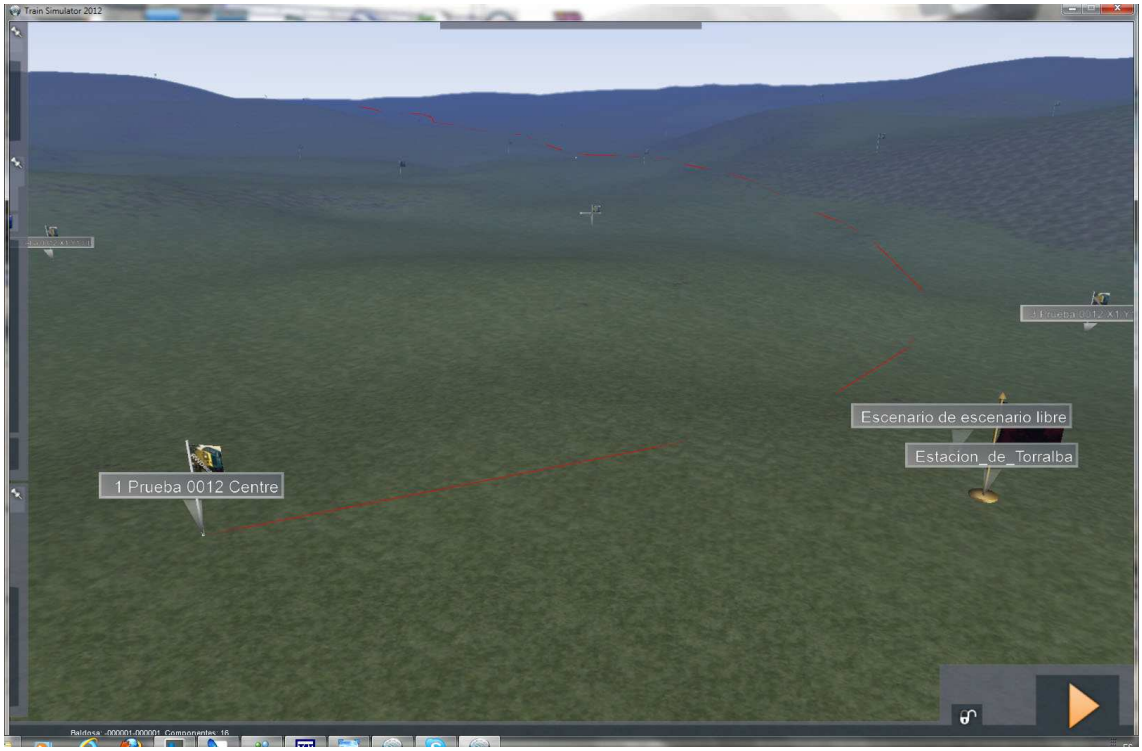


Esperamos a que acabe el proceso de creación de las Decals, y nos aparece la siguiente ventana, pinchamos en Aceptar:

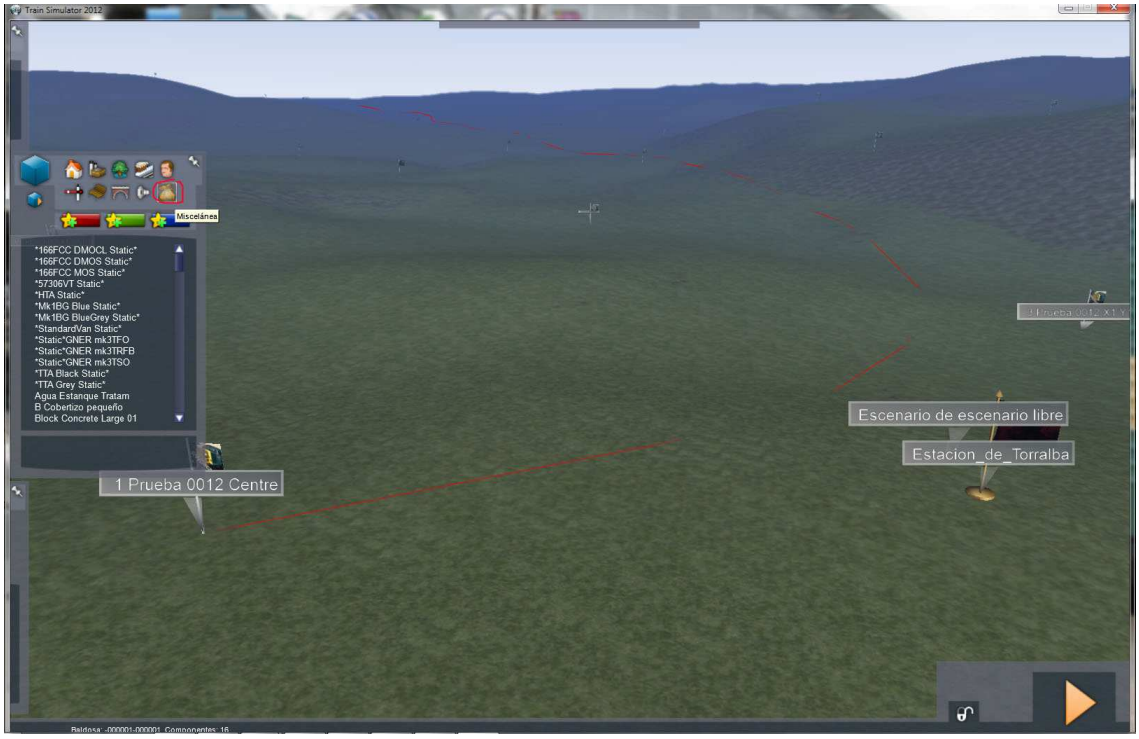


Cerramos el Google_Earth y el RW_Decal, abrimos el RW3 pinchamos en Editor, seleccionamos nuestra Ruta y pinchamos en Editar ruta:

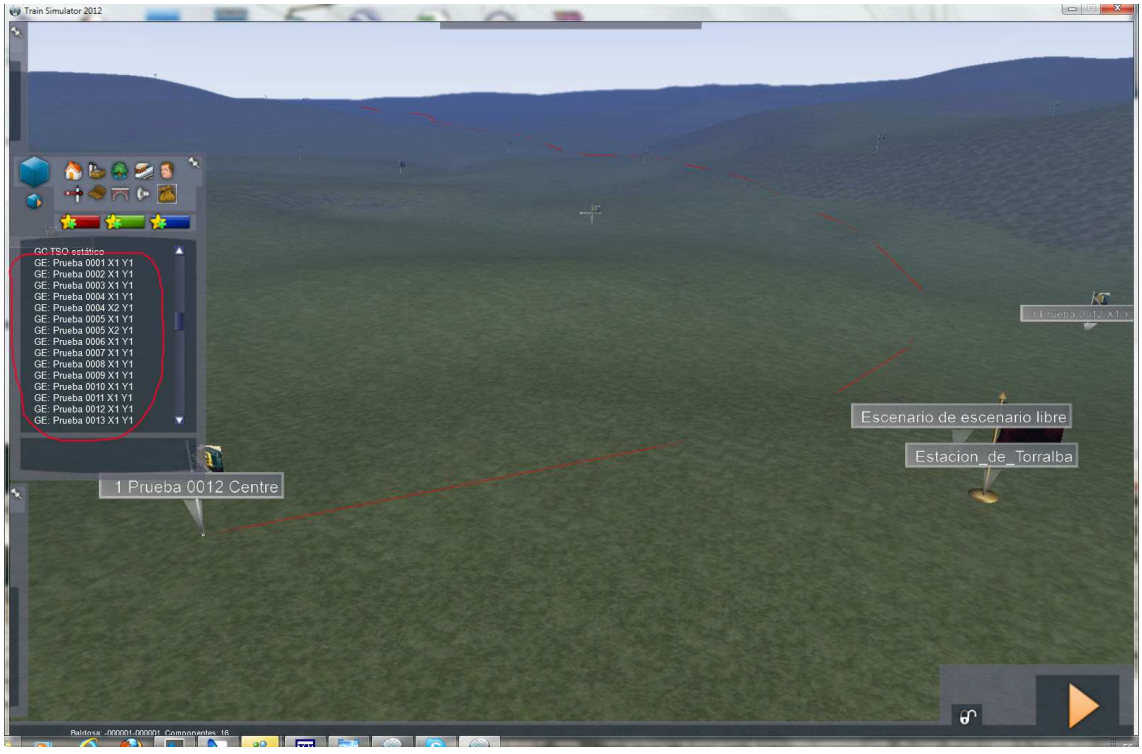
Una vez dentro, en la ventana inferior izquierda, pinchamos en Marcadores de la ruta, y observamos que nos aparecen los marcadores de las Decals:



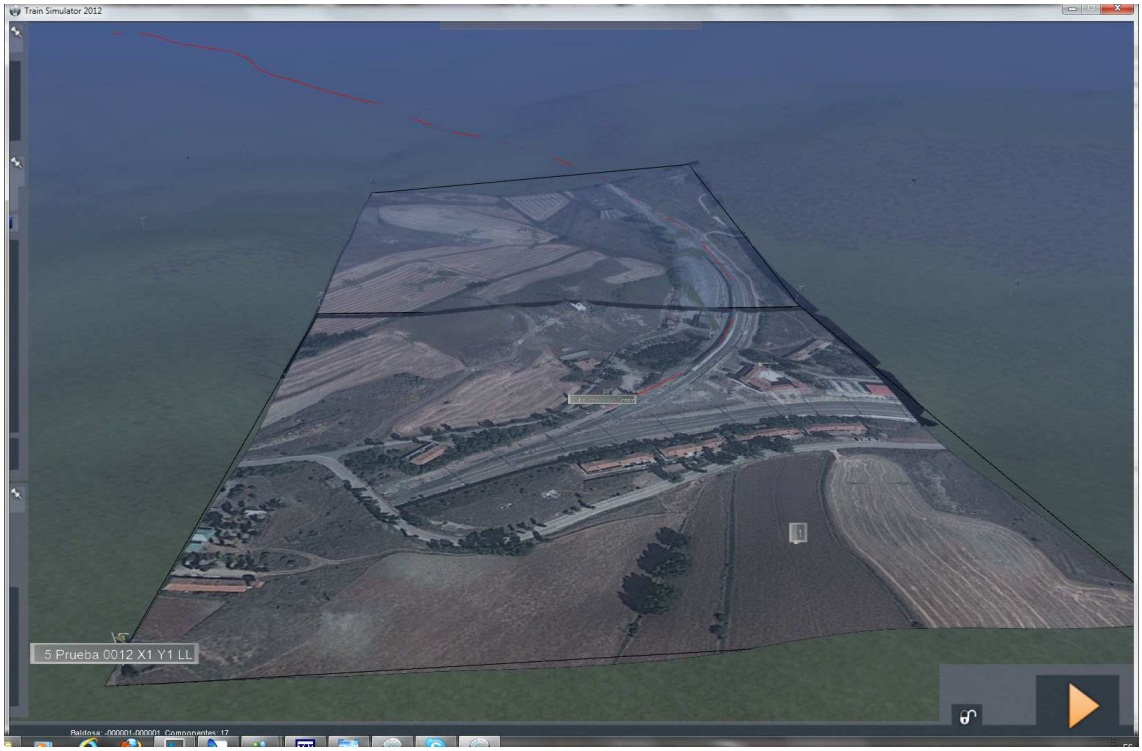
Seleccionamos la sección miscelánea:



Nos aparecen las Decals, vamos seleccionando una a una y la colocamos en su sitio:



Presionando F6 nos salen los nombres de los marcadores que nos guían la Decal que corresponde a cada zona:



Ya tenemos las primeras, seguimos colocando para ir avanzando, se trata cómo un puzzle, no debemos colocar muchas de golpe para no reducir la carga gráfica del simulador. Cómo vemos nos van a servir cómo guía para colocar todo en su sitio.

Con esto doy por finalizado este manual, espero sirva de ayuda a aquellos que quieran realizar Rutas para RW3.