

VÍAS CAJOA PACK01

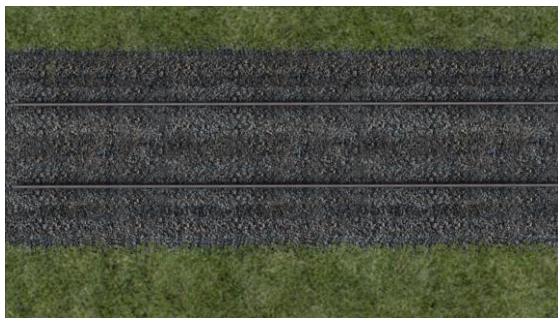


Este pack contiene 34 tipos de vía en ancho ibérico y otros 34 en ancho UIC de esas mismas, además de ciertos accesorios que complementarán un mejor acabado a la hora de tender nuestras vías.

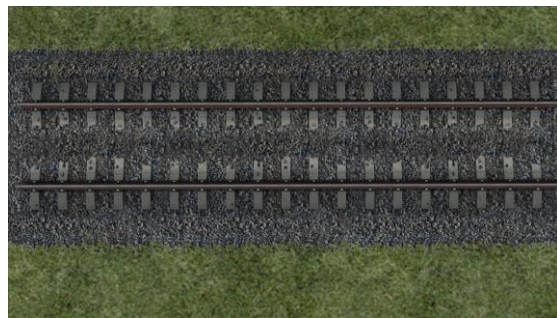
Para su correcto funcionamiento debéis activar el Provider “RS_Spain”.

Para facilitar la colocación de las vías electrificadas a los autores que no deseen que aparezca el hilo por defecto que trae el simulador, he creado reglas de vía en las que se podrá optar por seleccionar las vías con o sin hilo, de tal manera que al seleccionar “SIN HILO”, la vía por defecto estará electrificada, aunque el hilo del simulador no será visible.

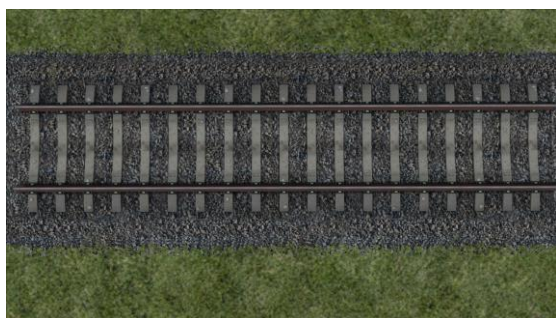
Los distintos tipos de vía son los siguientes (recordar que cada uno está en ambos anchos):



MONOBL. Gris Oscuro Cubierta



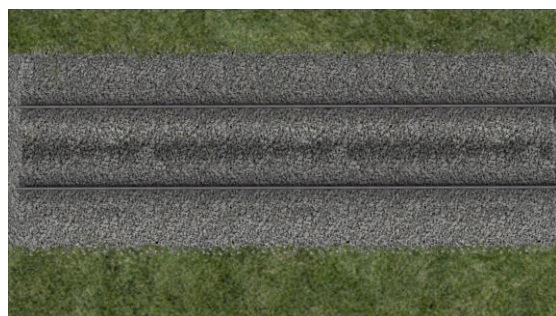
MONOBL. Gris Oscuro Grava Centro



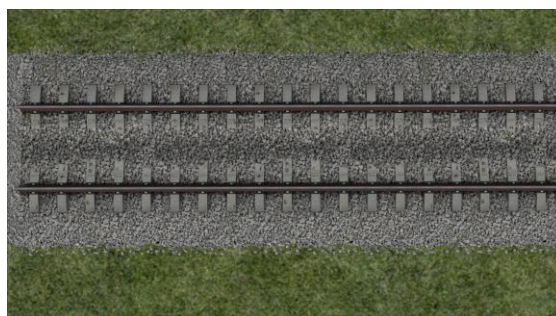
MONOBL. Gris Oscuro Descubierta



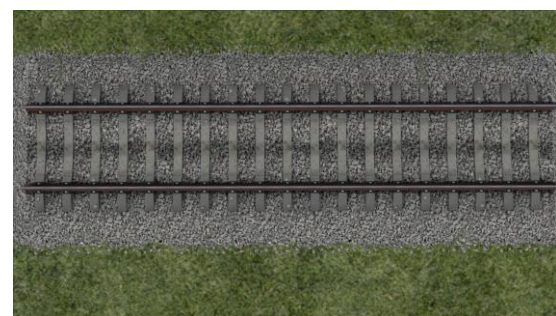
MONOBL. Gris Oscuro Semicubierta



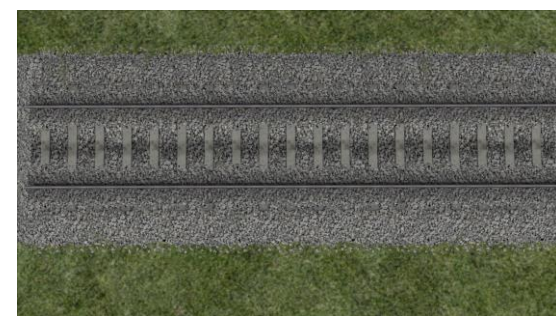
MONOBL. Gris Claro Cubierta



MONOBL. Gris Claro Grava Centro



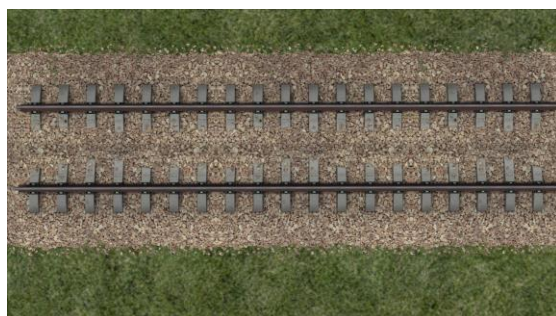
MONOBL. Gris Claro Descubierta



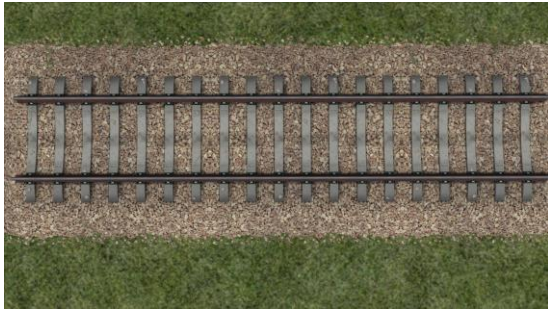
MONOBL. Gris Claro Semicubierta



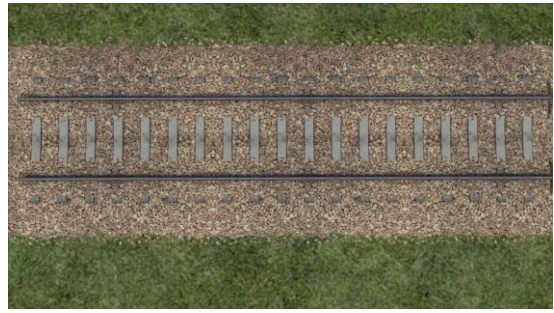
MONOBL. Marron Cubierta



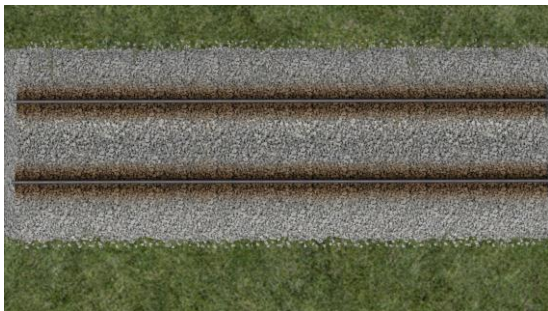
MONOBL. Marron Grava Centro



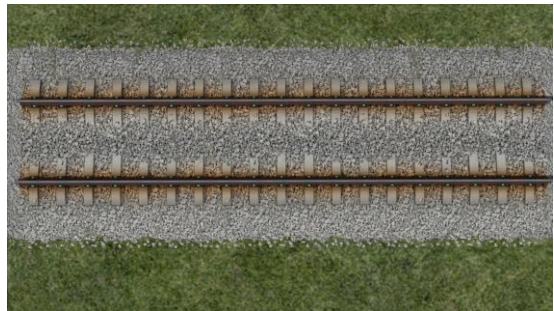
MONOBL. Marron Descubierta



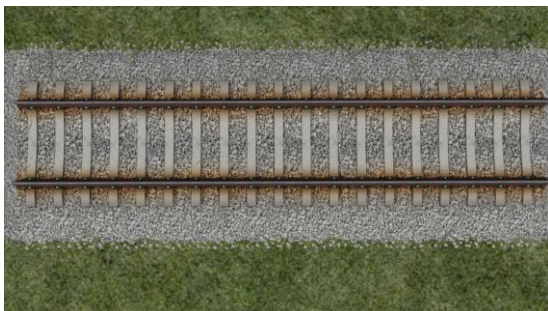
MONOBL. Marron Semicubierta



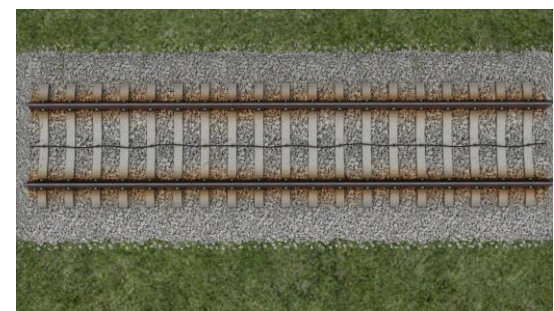
MONOBL. Blanco Cubierta



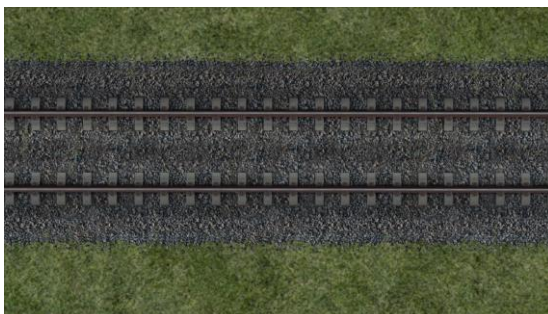
MONOBL. Blanco Grava Centro



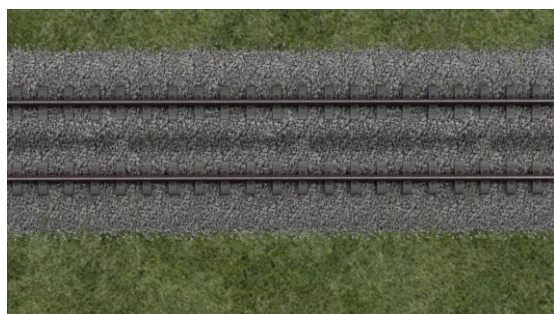
MONOBL. Blanco Descubierta



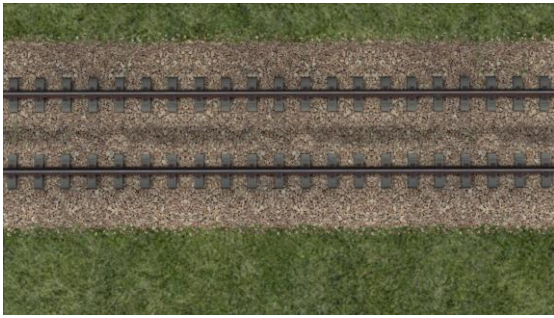
MONOBL. LZB Blanco Descubierta



BIBLOQUE Gris Oscuro



BIBLOQUE Gris Claro



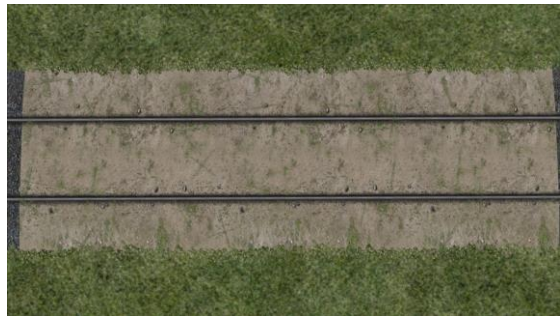
BIBLOQUE Marron



BIBLOQUE Blanco



SEMIENTERRADA Gris Oscuro



SEMIENTERRADA Tierra



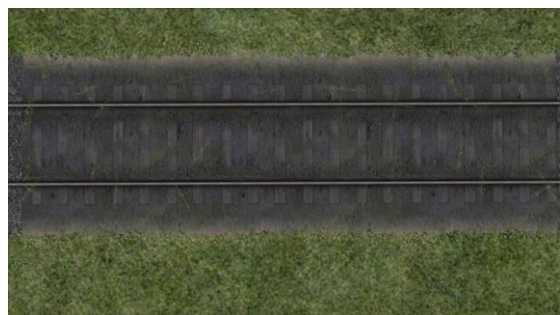
SEMIENTERRADA Tierra Traviesas



SEMIENTERRADA Grasa1 Tierra



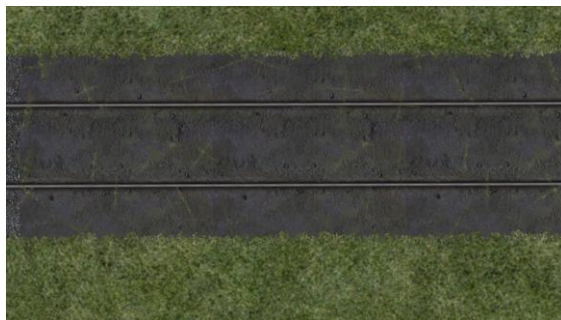
SEMIENTERRADA Grasa2 Tierra



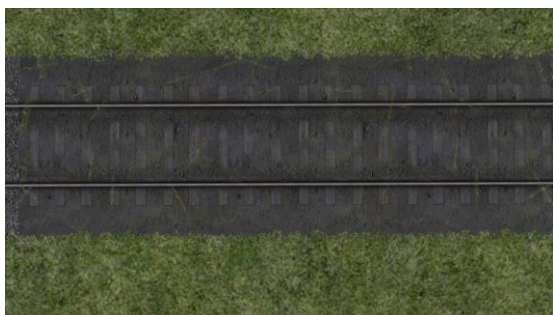
SEMIENTERRADA Grasa3 Tierra



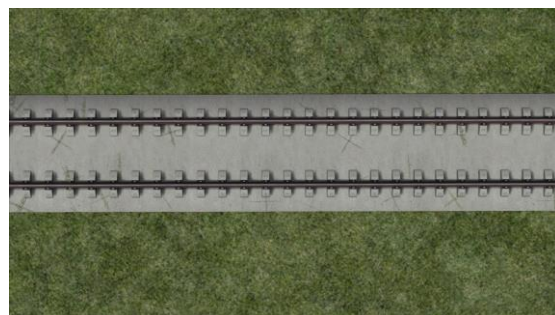
SEMIENTERRADA Grasa4 Tierra



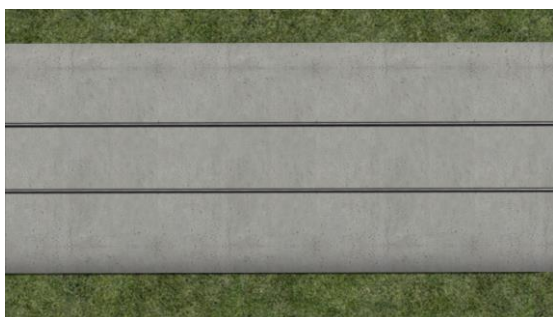
SEMIENTERRADA Grasa5 Tierra



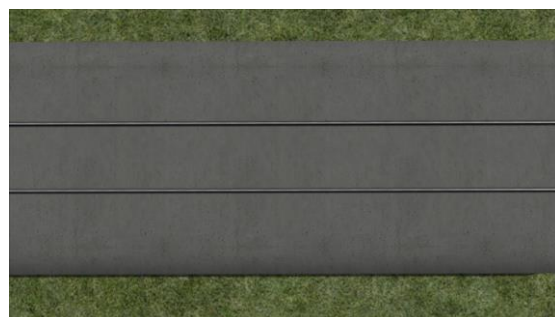
SEMIENTERRADA Grasa6 Tierra



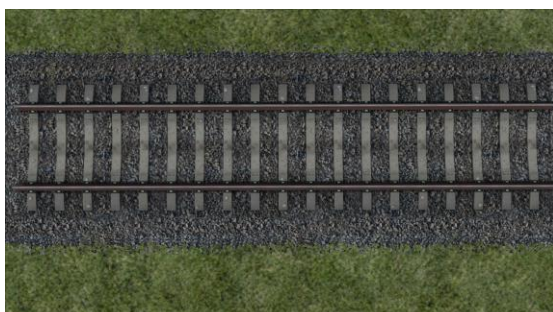
Via en Placa



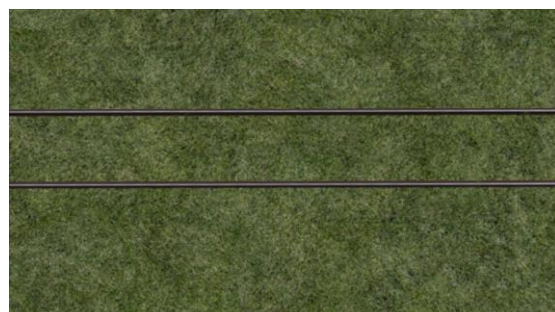
Via en Placa sin traviesa



Via en Placa Tunel



MONOBL. Gris Oscuro Tunel



Via Solo Railes

*Vía, Raíles, Túnel y Marrón llevan tilde, pero para evitar que pueda dar error NO las acentúo en el simulador.

Además de estas vías, los otros objetos que he modelado son tanto escénicos como procedurales. Todos ellos se seleccionan desde la categoría “Miscelánea”.

Los procedurales son el balasto que podrá “tapar” el hueco que queda entre la vía y el terreno al peraltar en curva, y la base de hormigón que puede acompañar a las vías en placa.

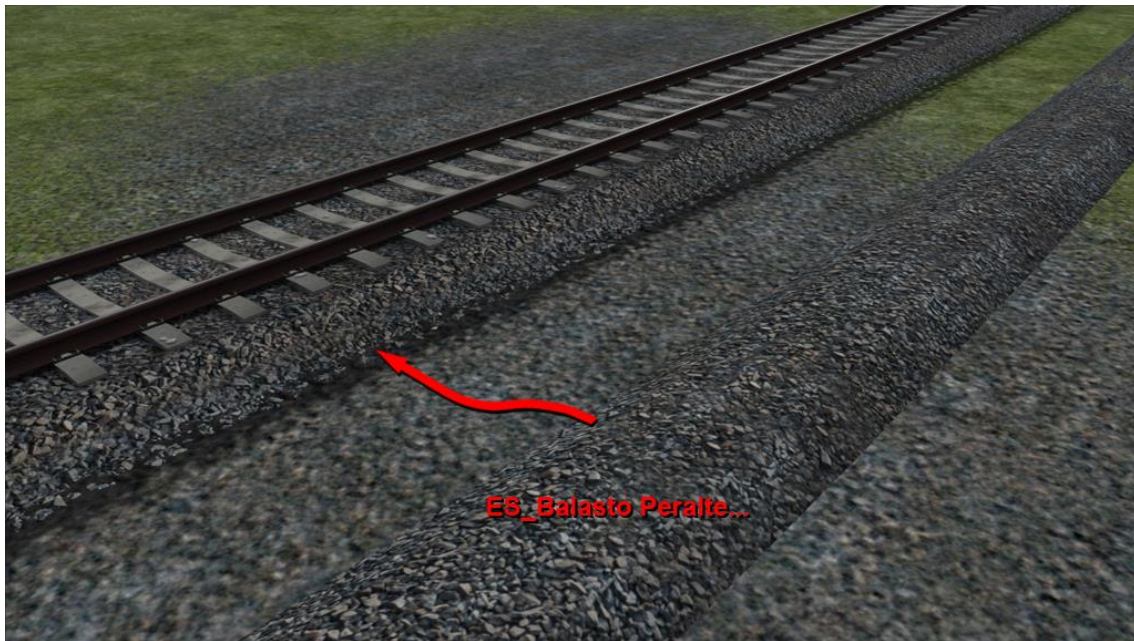


En el paso 1. seleccionamos toda la parte de la vía que está peraltada. En los pasos 2. y 3. pinchamos sobre “ES_Balasto Peralte Gris Oscuro, Gris Claro, Marrón o Blanco”, dependiendo de la vía utilizada, y le damos un valor de 1.8 a la separación con respecto a la vía en ancho 1668mm o de 1.5 en ancho 1435mm.



Para finalizar, añadimos dos trozos más de ese balasto en cada extremo y haciendo click en la parte más distal, la hundimos en el terreno, de tal forma que el trozo de balasto contiguo quede progresivamente hundido en el terreno.

Visto desde otra perspectiva.



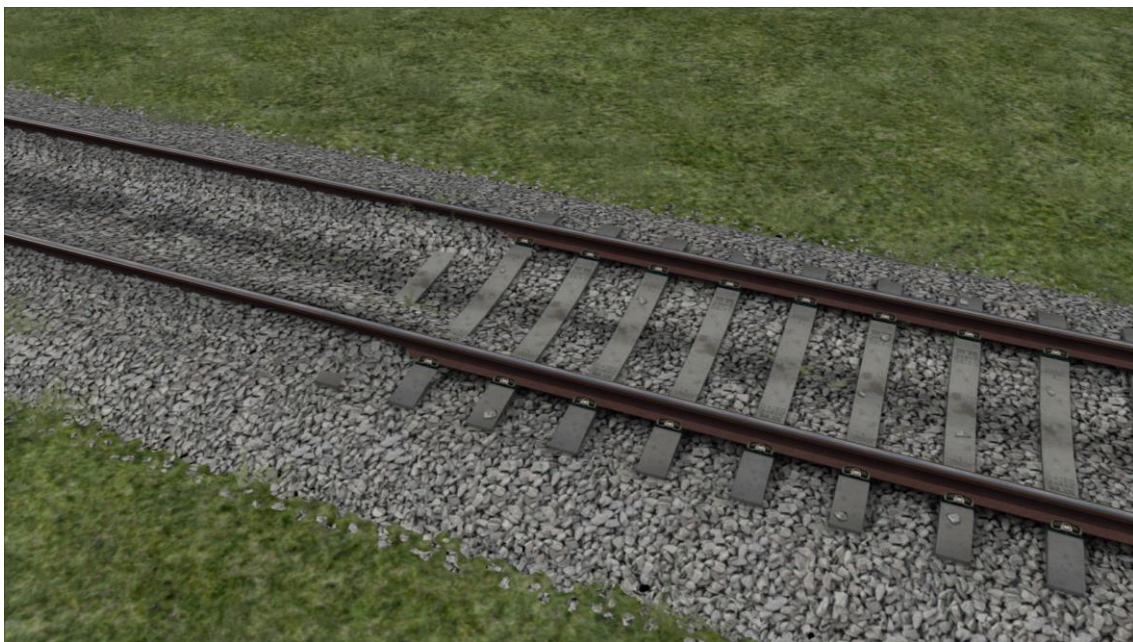
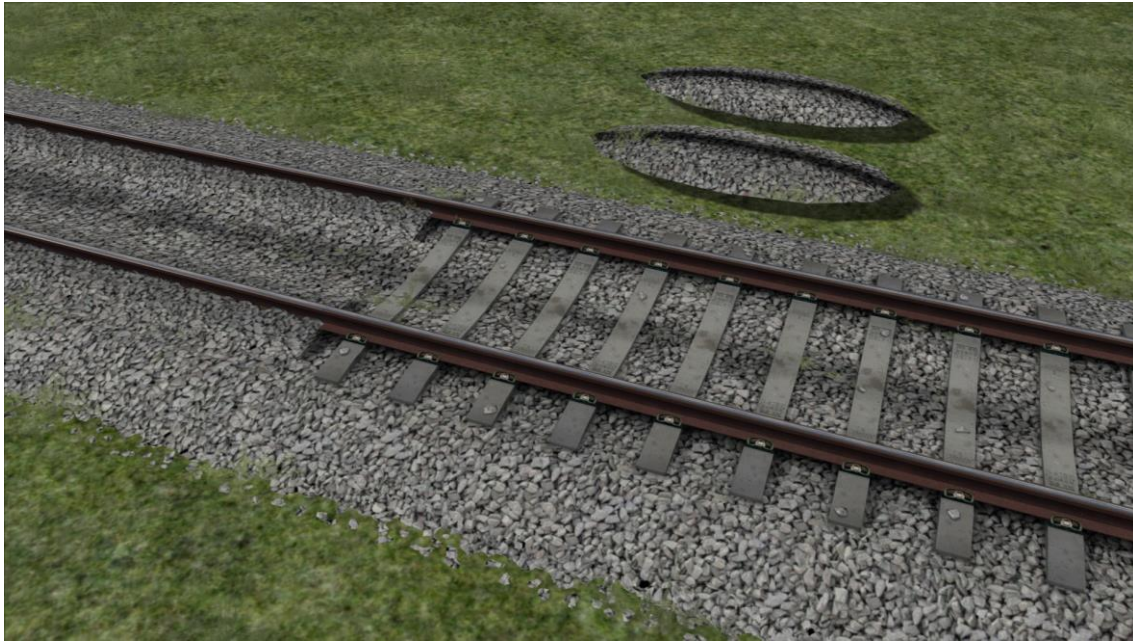
Entre los escénicos, a parte de las toperas, los montones de grava y montoncitos de grasa que podrán colocarse en la ubicación que se quiera, hay una serie de objetos destinados a mejorar el resultado final en la forma en la que se muestran las vías.

Voy a ir detallándolos uno a uno. Aunque en los ejemplos aparezca un color determinado de balasto, están creados para los cuatro tipos de balasto.

Comienzo por “ES_Transicion Grava **ancho/color** railes”.

Al unir dos tipos de vía de un mismo color de balasto, puede ocurrir que se muestren partes de una que no tiene la otra, como es el caso de este ejemplo.

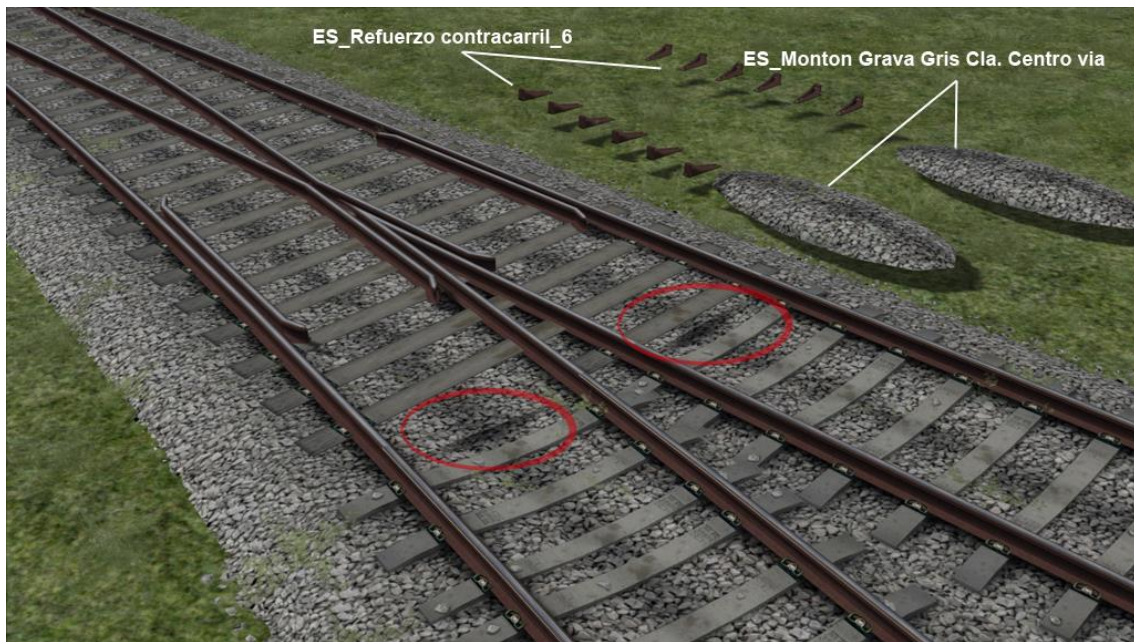
Tenemos una vía del tipo “MONOBL. Balasto Gris Claro Cubierta” y a continuación elegimos el tipo de vía “MONOBL. Balasto Gris Claro Descubierta”. Como se observa en la imagen inferior, se aprecia perfectamente bajo los raíles como queda esa parte del balasto. Para ello seleccionamos “ES_Transicion Grava 1668 Gris Claro railes” y lo colocamos sobre el hueco que queda, y el resultado salta a la vista.



Otros dos objetos son: “ES_Monton Grava **Color** Centro via” y “ES_Refuerzo contracarril”.

A la hora de formar los desvíos, y para evitar la sombra que se produce entre en la transición del balasto de estos y el balasto de la vía normal, encontramos la pieza “Montón de grava” para el centro de la vía. Esta pieza ha de colocarse en ese punto para ocultar esa sombra.

También podemos hacer un poco más reales los desvíos si colocamos junto a los contracarriles la pieza “Refuerzo contracarril”, la cual está disponible en versiones de una, cuatro, cinco y seis fijaciones.



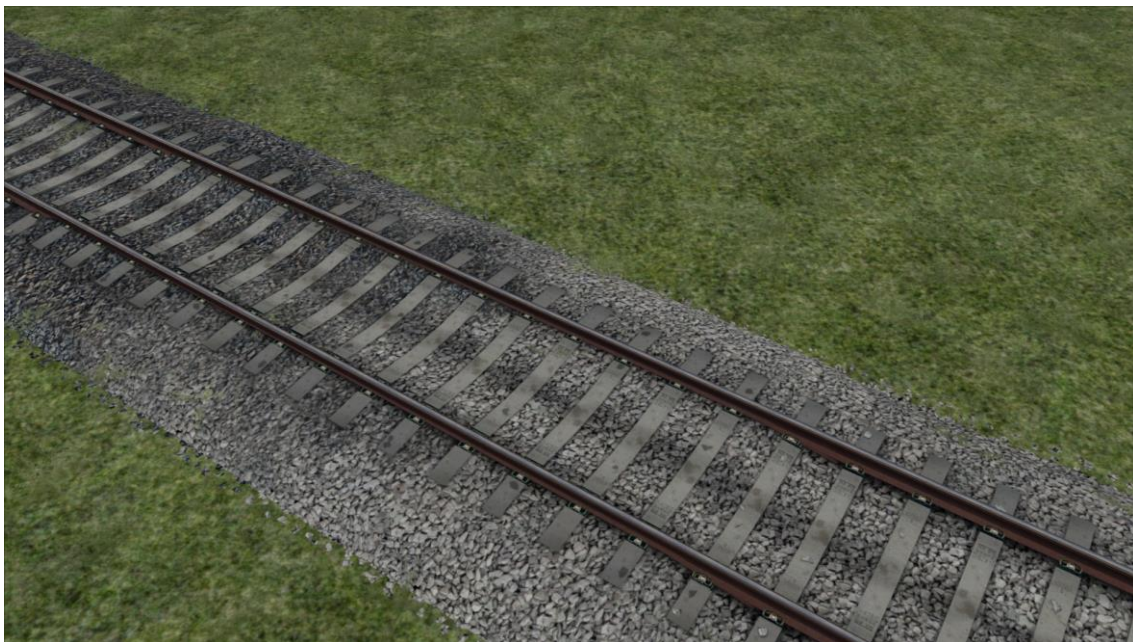
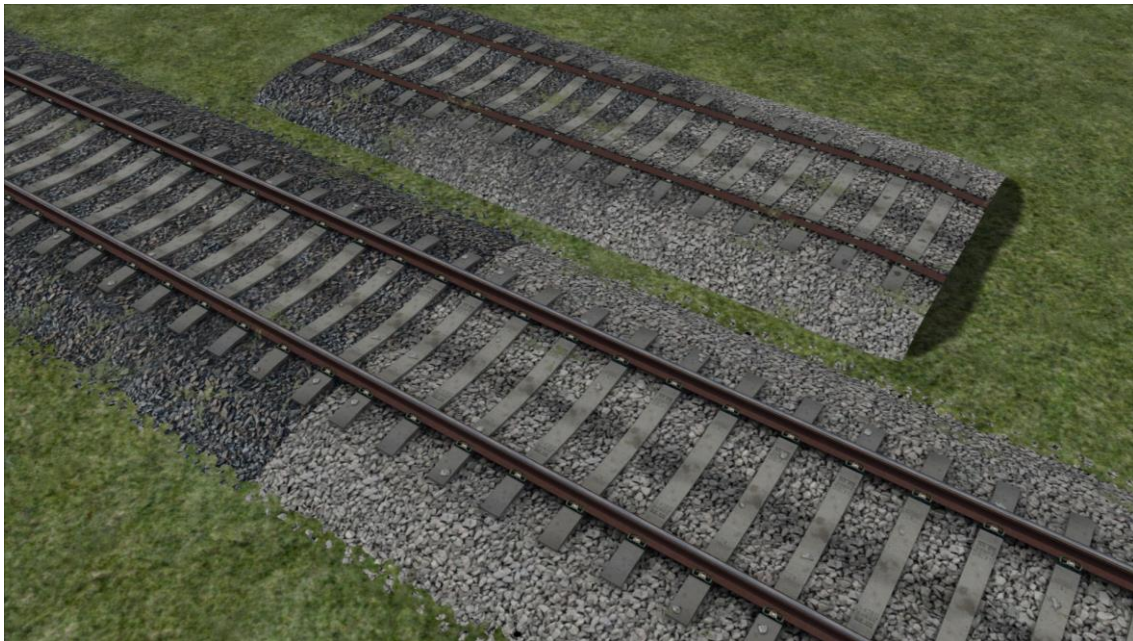
Transiciones de balasto:

Con la finalidad de que al unir dos tipos de vía diferentes no se observe un cambio tan brusco entre sus texturas, tenéis disponibles unos objetos que simulan las transiciones de un tipo de balasto a otro. Estos los encontraréis bajo los nombres “ES_Trans.Balasto...” y “ES_Trans. Tierra...” (este último para vías semienterradas).

Concretamente las combinaciones posibles son:

En Balasto: Gris Claro-Blanco, Gris Oscuro-Gris Claro y Gris Claro-Marrón.

En las Semienterradas: Tierra-Grasa1, Tierra-Grasa5, Grasa1-Grasa2 y Grasa2-Grasa5.



Ejemplo para el caso de las vías semienterradas:



Además de esto, en dos tipos de desvíos, se produce un efecto de superposición sobre las texturas que lo forman, quedando feo a la vista.

Estos dos casos se producen con los tipos de vía “SEMIENTERRADA Grasa1 Tierra” y “SEMIENTERRADA Grasa4 Tierra”.

Para “maquillarlo” disponéis de una pieza llamada “ES_Mascara grasa desvíos”, la cual irá colocada sobre la parte del desvío en la que se produce el efecto.

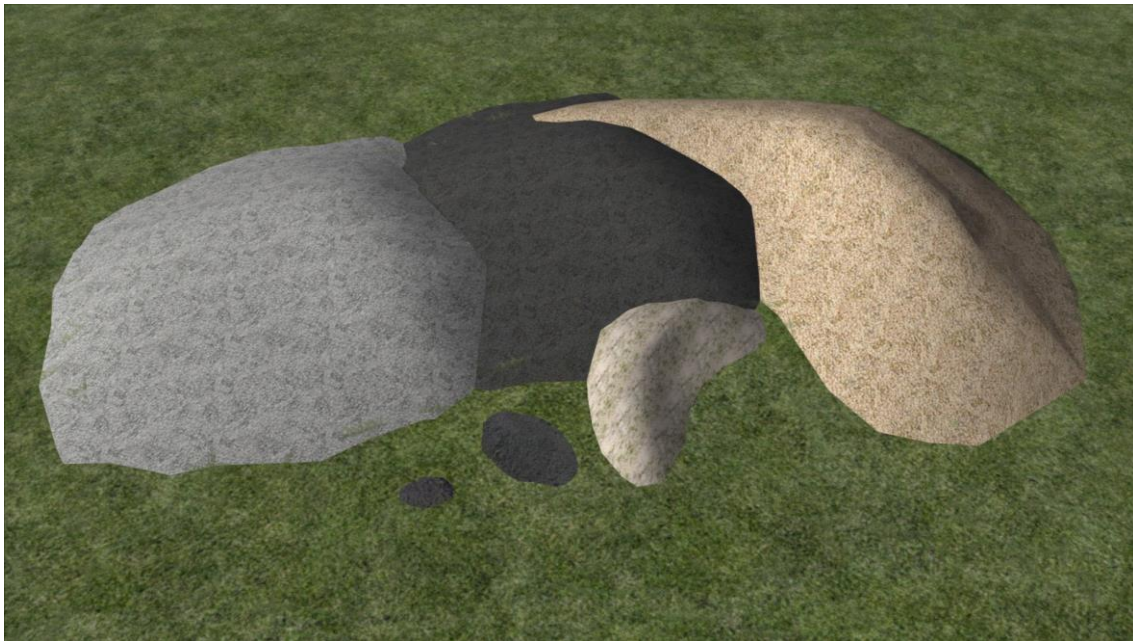
ES_Mascara grasa desvíos:



Entre los objetos disponibles, he añadido una serie de pilas de grava en diferentes colores, acordes con el balasto de las vías, así como unos montones de grava grande y pequeño.

Los encontraréis bajo los nombres: "ES_Pila Grava..." y "ES_Monton Grasa Grande/Pequeño".

Pilas de grava y montones de grasa:



Ejemplo de los montones de grasa en el simulador:



Corrección de corazones mal formados en desvíos:

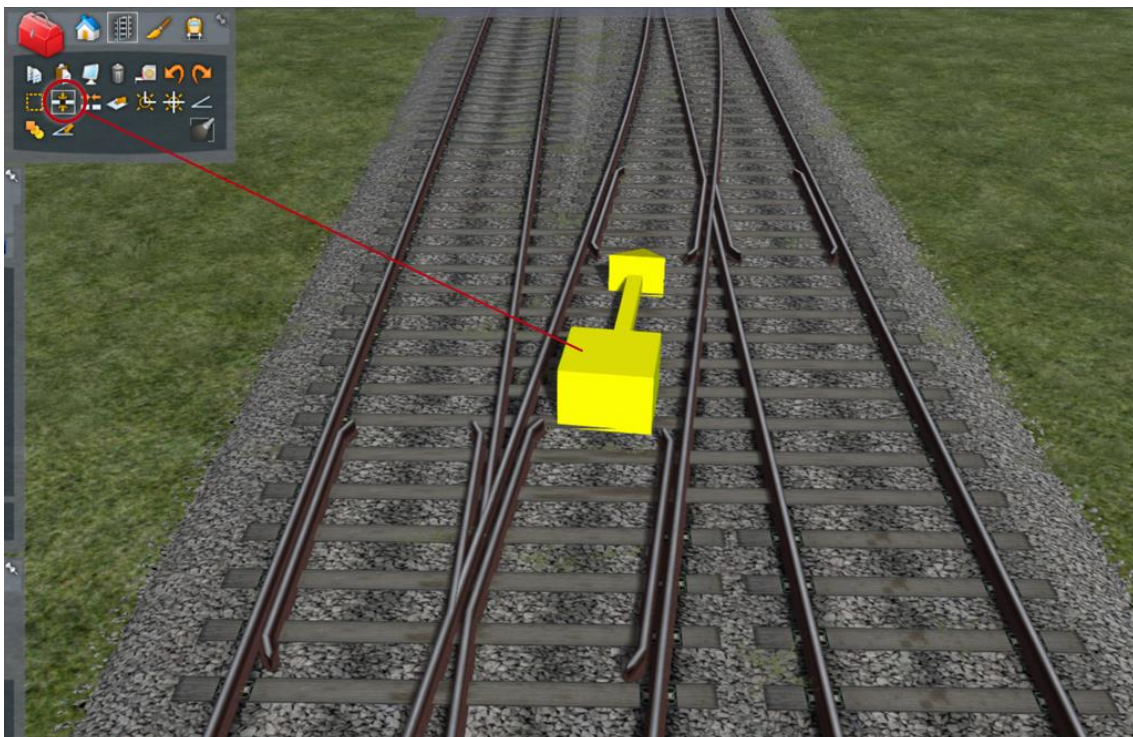
En muchas ocasiones se os habrá dado el caso de que a la hora de formar los desvíos, los corazones no se dibujan correctamente. La solución es sencilla y sirve para cualquier vía (de cualquier autor).

Vamos con el ejemplo.

Como se puede ver en la imagen inferior, hemos creado nuestros desvíos, pero los corazones no están bien dibujados.



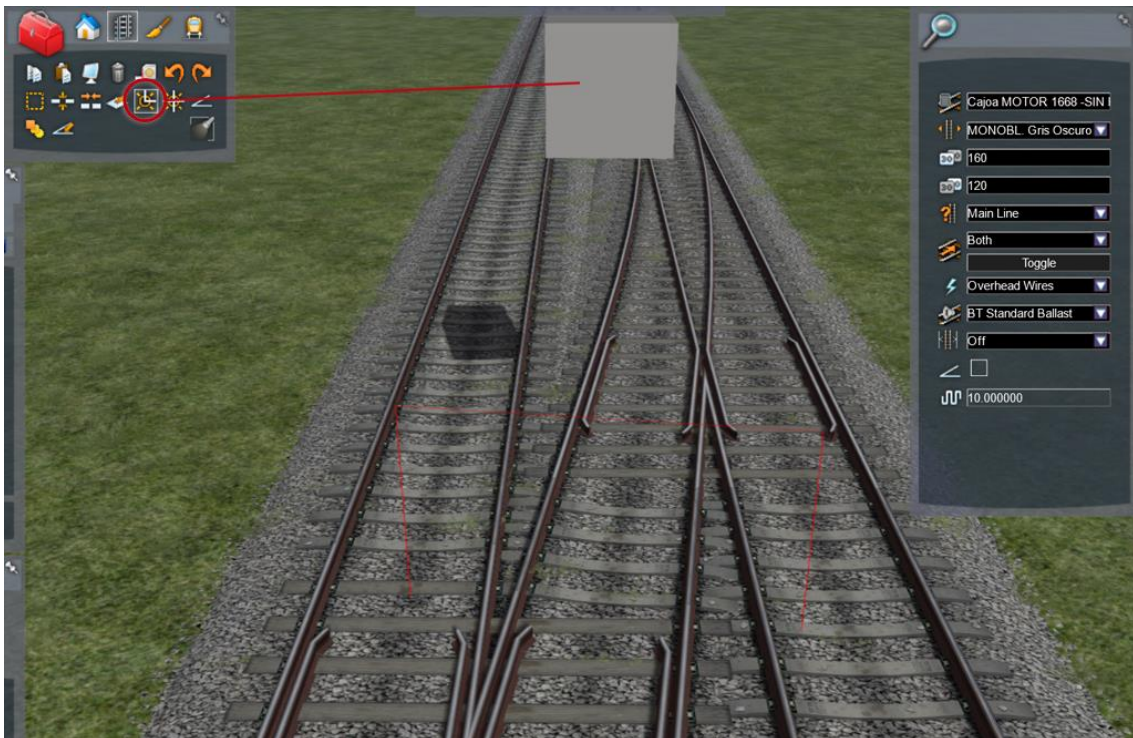
Bien; pinchamos sobre la herramienta de “corte” y nos situamos sobre la vía que conecta ambos trazados.



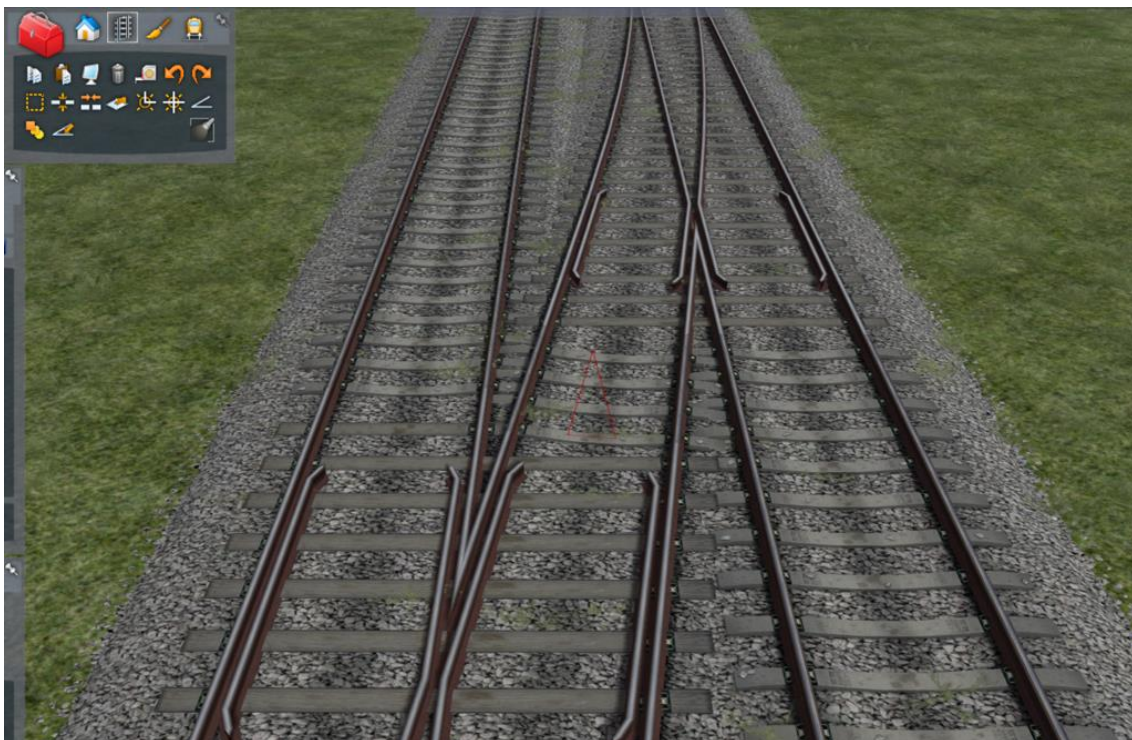
Al cortar, se observa que ya están bien dibujados los corazones, y ahora tan sólo nos falta unir ese “corte”.



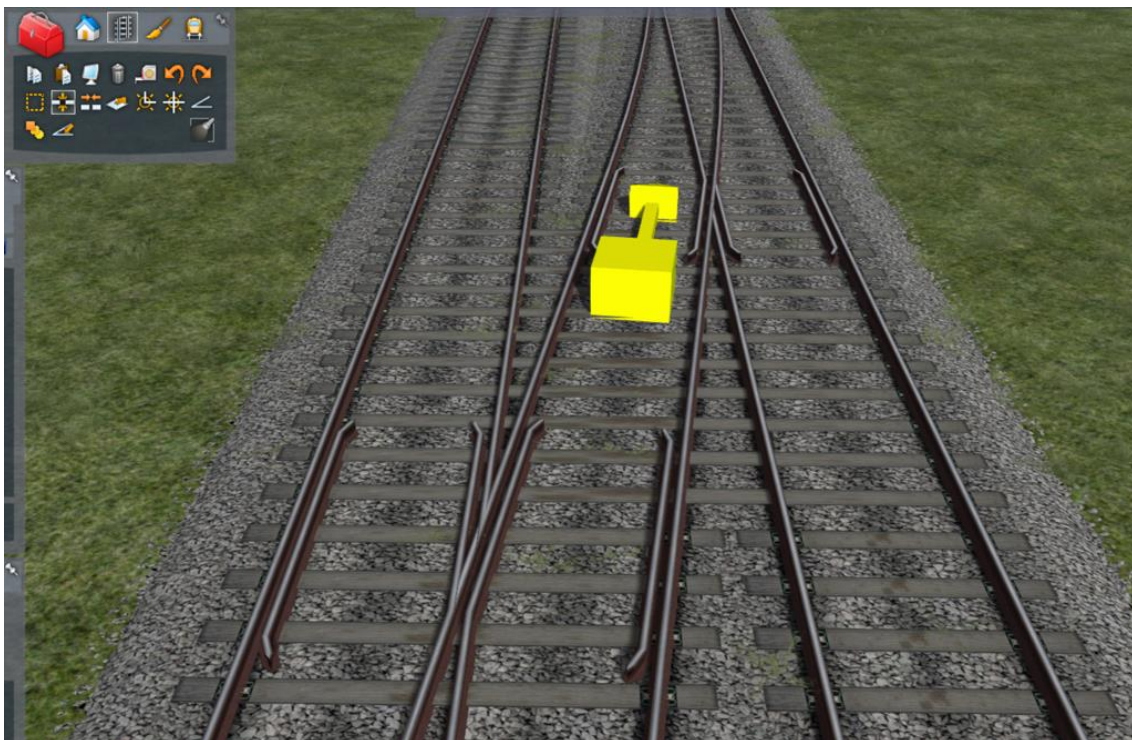
Para ello, pinchamos sobre el cubo gris que nos aparece al seleccionar la herramienta resaltada en el círculo rojo de la imagen.



Y... arreglado!



Es posible que a la hora de realizar el corte, dependiendo de en qué parte lo realicemos...



...se produzca esto.



En ese caso, con pinchar en la flecha “deshacer” y luego hacer de nuevo el corte en otra posición, se soluciona el problema. Por mi experiencia, es mejor realizar el corte cerca de los contracarriles, pero sin llegar a ellos.

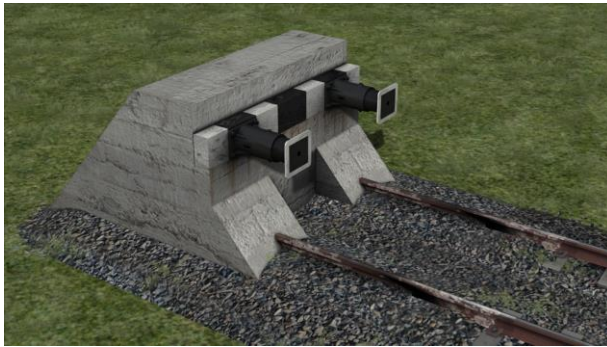
Toperas

Con este conjunto de vías, he incluido una amplia variedad de toperas, las cuales aparecen en los extremos de los tramos de vía (a excepción del tipo de vía de sólo raíles).

Cada tipo de vía tiene su propia topera y al no ser un elemento suelto, ya que viene con la propia vía, no se pueden intercambiar entre sí. No obstante, dentro del grupo de vías con un mismo tipo de balasto, hay distintas toperas. También (si se quiere utilizar cualquiera de ellas) podemos elevar la altura del terreno donde se encuentra la topera, con el fin de dejar visible únicamente los raíles y la topera, de tal manera que, aunque el tipo de balasto no coincida con el del resto de la vía, al quedar oculto bajo la tierra pasa desapercibido.

A continuación os detallo los tipos de topera y que tipos de vía comparten una misma topera.

Tipo de topera



Vías en las que aparece

BIBLOQUE Gris Oscuro

MONOBL. LZB Blanco Descubierta

Via en Placa

Via en Placa sin Traviesa

Via en Placa Tunel



MONOBL. Gris Oscuro Descubierta

MONOBL. Marron Cubierta

MONOBL. Marron Descubierta

MONOBL. Blanco Descubierta

SEMIENTERRADA Gris Oscuro



MONOBL. Gris Oscuro Cubierta



MONOBL. Gris Oscuro Semicubierta

SEMIENTERRADA Tierra



MONOBL. Gris Oscuro Grava Centro



MONOBL. Gris Claro Cubierta

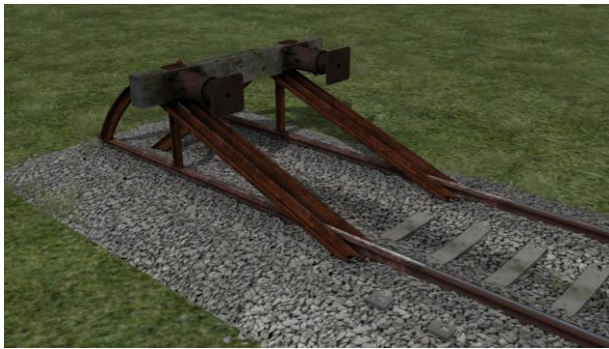


MONOBL. Gris Claro Grava Centro



MONOBL. Gris Claro Descubierta

MONOBL. Blanco Grava Centro



MONOBL. Gris Claro Semicubierta

SEMIENTERRADA Grasa1 Tierra

SEMIENTERRADA Grasa4 Tierra



BIBLOQUE Gris Claro

MONOBL. Marron Semicubierta

MONOBL. Blanco Cubierta

SEMIENTERRADA Grasa2 Tierra

SEMIENTERRADA Grasa3 Tierra

SEMIENTERRADA Grasa5 Tierra



MONOBL. Marron Grava Centro

BIBLOQUE Blanco

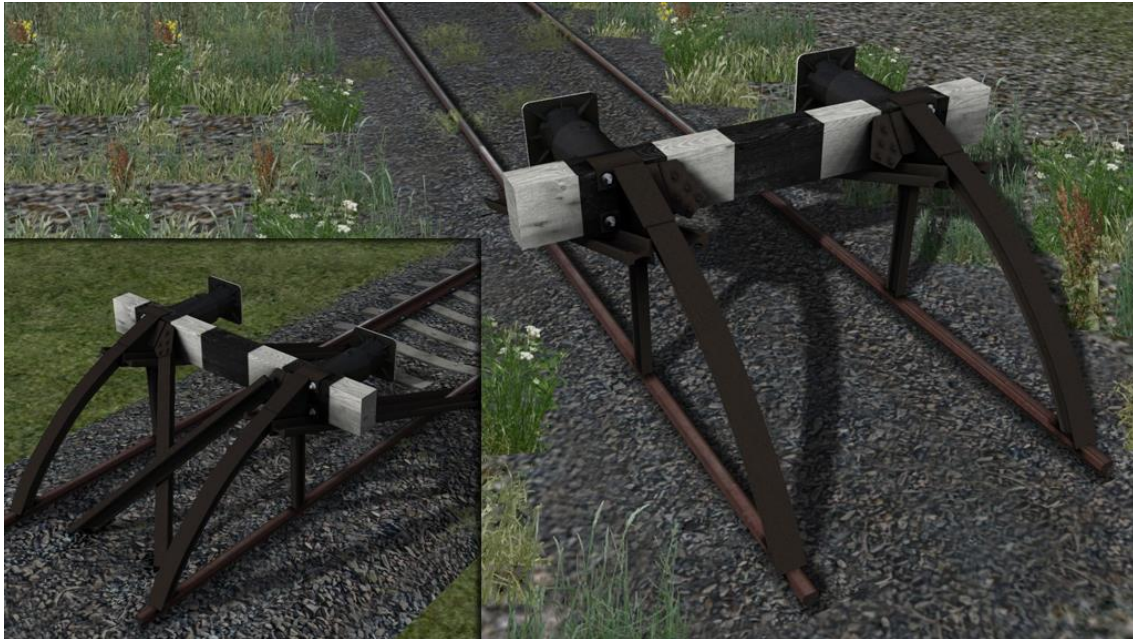
SEMIENTERRADA Tierra Traviesas

SEMIENTERRADA Grasa6 Tierra



BIBLOQUE Marron

Hay dos toperas que no tienen los raíles en forma de “X” que la fijan al suelo. Estas corresponden a las toperas “SEMIENTERRADA Gris Oscuro” y “SEMIENTERRADA Grasa6 Tierra”.



Por otro lado, los seis objetos procedurales están preparados para que aparezcan a la altura correcta cuando son seleccionados desde la herramienta “adjuntar a la vía”. Si son seleccionados directamente como objeto individual, no serán visibles porque aparecen por debajo del nivel del suelo (pero sí están). Con seleccionar el procedural creado y elevar su altura, será suficiente para que sea visible.

Los seis objetos procedurales los encontraréis bajo los nombres “ES_Balasto Peralte **color**”, “ES_Base Placa Hormigon” y “ES_Base Placa Hormigon Tunel”.

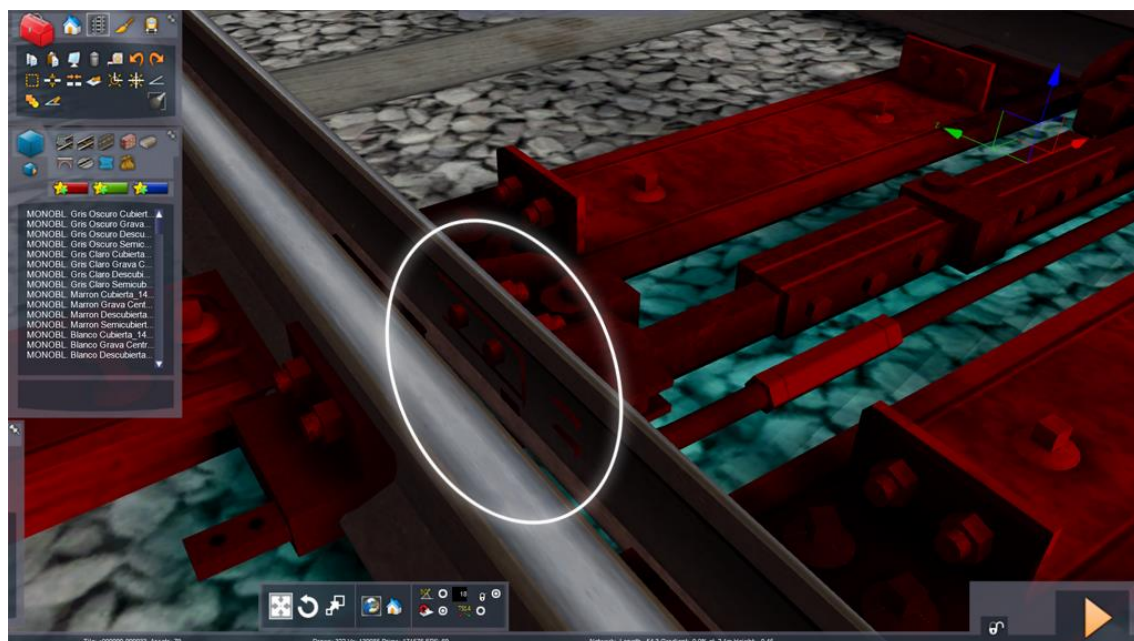
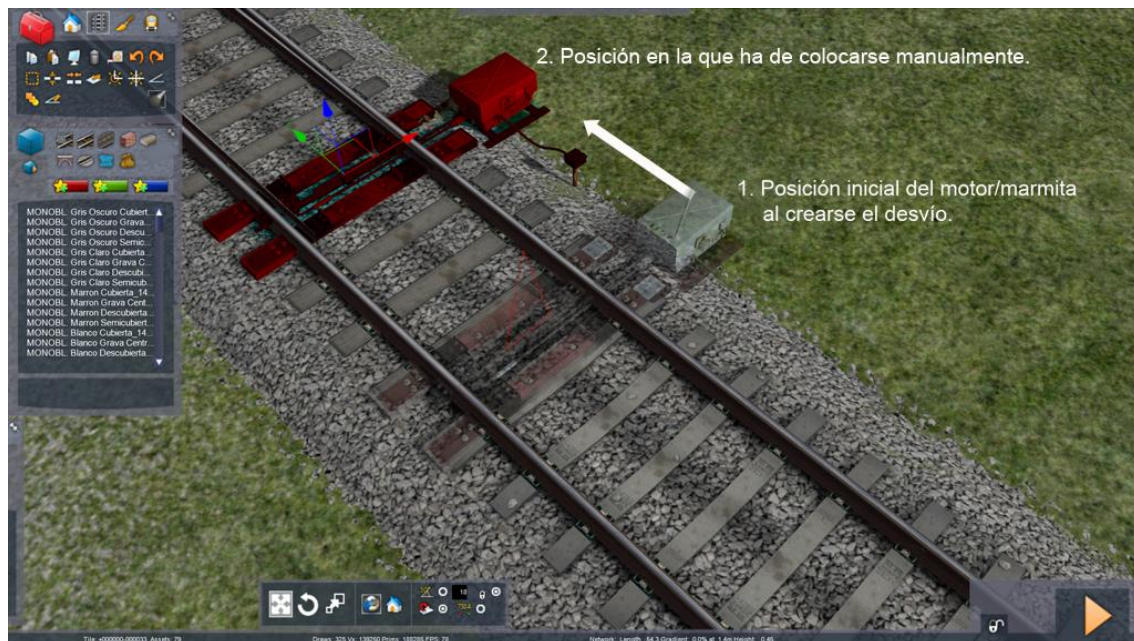


Motores y marmitas

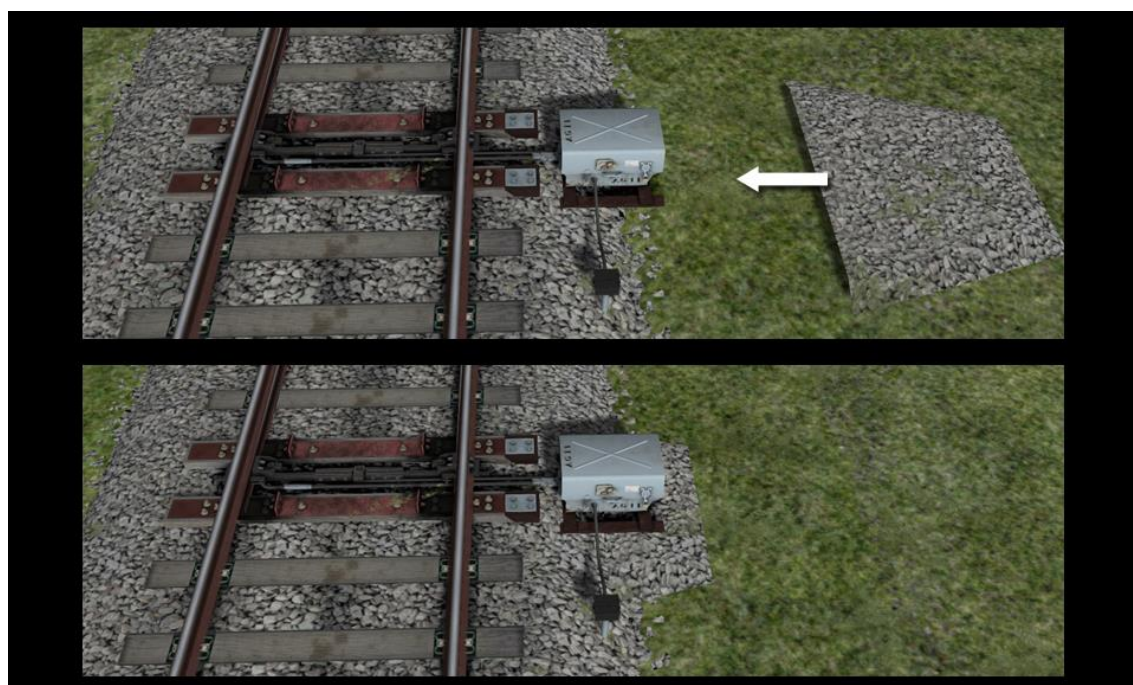
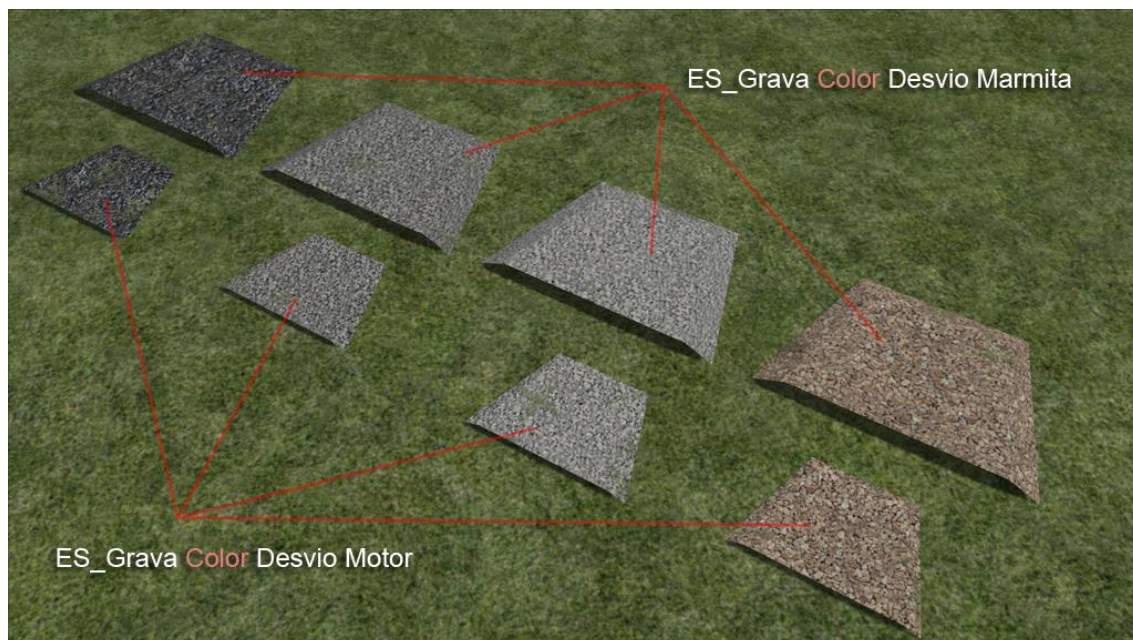
Dependiendo de la Regla de Vía utilizada, podemos optar por desvíos con motor o desvíos con marmita (y estas a su vez se dividen en marmita interior o exterior).

A la hora de crear un desvío, aparecerá por defecto el motor (o marmita) algo alejado de su posición real respecto a las agujas del desvío. Tan sólo con seleccionarlo y arrastrarlo podremos colocarlo donde queramos. Lo ideal sería que las traviesas de dicho accesorio “tapen” las traviesas planas del desvío.

En la segunda imagen inferior, se observa dentro del círculo como han de quedar las piezas alineadas con la aguja.



Además, para conseguir una mejora visual de los motores y marmitas dependiendo del tipo de balasto sobre los que se encuentren, he creado ocho tipos de grava para colocar bajo estos, junto a la vía. Los encontraréis bajo los nombres “ES_Grava *color* Desvío Motor” y “ES_Grava *color* Desvío Marmita”.



Con el fin de hacer que el balasto de las vías vaya acorde con las texturas utilizadas para pintar el terreno que hay bajo las mismas, disponéis de seis texturas distintas que se encuentran en “RS_Spain\Scenery\Environment\Terrain”. Para poderlas utilizar, hay que modificar el Template de la ruta del autor que quiera incluirlas.

Los distintos tipos de textura los encontraréis bajo los nombres:


- Base Balasto Blanco
- Base Balasto Gris Claro
- Base Balasto Gris Oscuro
- Base Balasto Marron
- Base Tierra con Grasa
- Base Tierra arenosa (esta corresponde a la misma textura que la “Sand03” que trae por defecto el simulador, pero con textura de invierno).

¿Cómo se modifica el Template de una ruta?

El archivo “Texturing.bin” que he incluido en el pack, es el mismo que trae por defecto el simulador, pero con esos seis tipos de textura añadidos. Lo encontraréis en la carpeta Terrain de “RS_Spain\Scenery\Environment\Terrain”.

Para modificar el Template de una ruta e indicar que texturas del terreno utilizar, basta con modificar el archivo RouteProperties.xml que se encuentra en Content\Routes\Ruta elegida. En la imagen de abajo muestro un ejemplo de cómo debería quedar modificado para utilizar el Texturing.bin de “RS_Spain\Scenery\Environment\Terrain”.

```
- <TerrainBlueprint>
  - <iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
    - <BlueprintSetID>
      - <iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
        <Provider d:type="cDeltaString">kuju</Provider>
        <Product d:type="cDeltaString">railsimulator</Product>
      </iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
    </BlueprintSetID>
    <BlueprintID d:type="cDeltaString">Environment\Terrain\Texturing.xml</BlueprintID>
  </iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
</TerrainBlueprint>
```



```
- <TerrainBlueprint>
  - <iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
    - <BlueprintSetID>
      - <iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
        <Provider d:type="cDeltaString">RS_Spain</Provider>
        <Product d:type="cDeltaString">Scenery</Product>
      </iBlueprintLibrary-cBlueprintSetID>
    </BlueprintSetID>
    <BlueprintID d:type="cDeltaString">Environment\Terrain\Texturing.xml</BlueprintID>
  </iBlueprintLibrary-cAbsoluteBlueprintID>
</TerrainBlueprint>
```


Para finalizar, he incluido unas barreras de raíles muy típicas en nuestras líneas, así como una marmita oxidada (no funcional) para añadirlas a nuestras rutas, tan sólo a modo de decoración.



Saludos,
Cajoa.