

VIAS CAJOA PACK 02

Traviesas de madera en ancho 1668mm



Este pack contiene 23 tipos de vía en ancho ibérico, además de ciertos accesorios que complementarán un mejor acabado a la hora de tender nuestras vías.

Para su correcto funcionamiento es indispensable disponer del **“Vías Cajoa Pack01”** **instalado** previamente, así como activar el Provider “RS_Spain”.

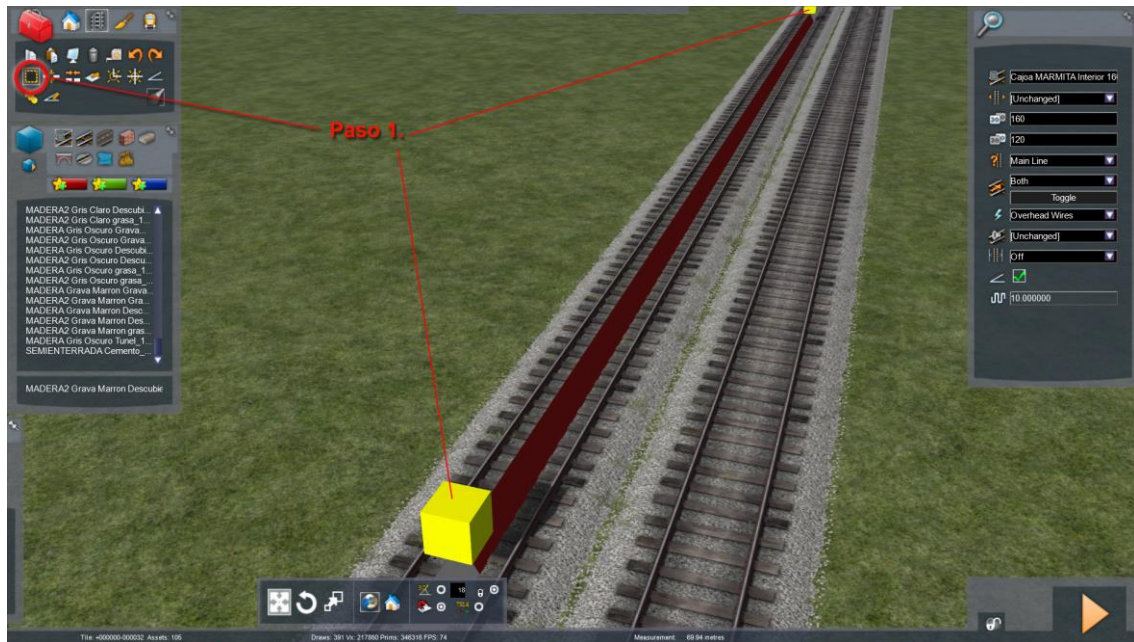
Las encontraréis bajo las “Reglas de Vías”: Cajoa TrM MOTOR 1668, Cajoa TrM MARMITA Exterior 1668 y Cajoa TrM MARMITA Interior 1668; Donde TrM significa “Traviesas de Madera”.

En este caso, todas las vías aparecerán por defecto **sin electrificar**.

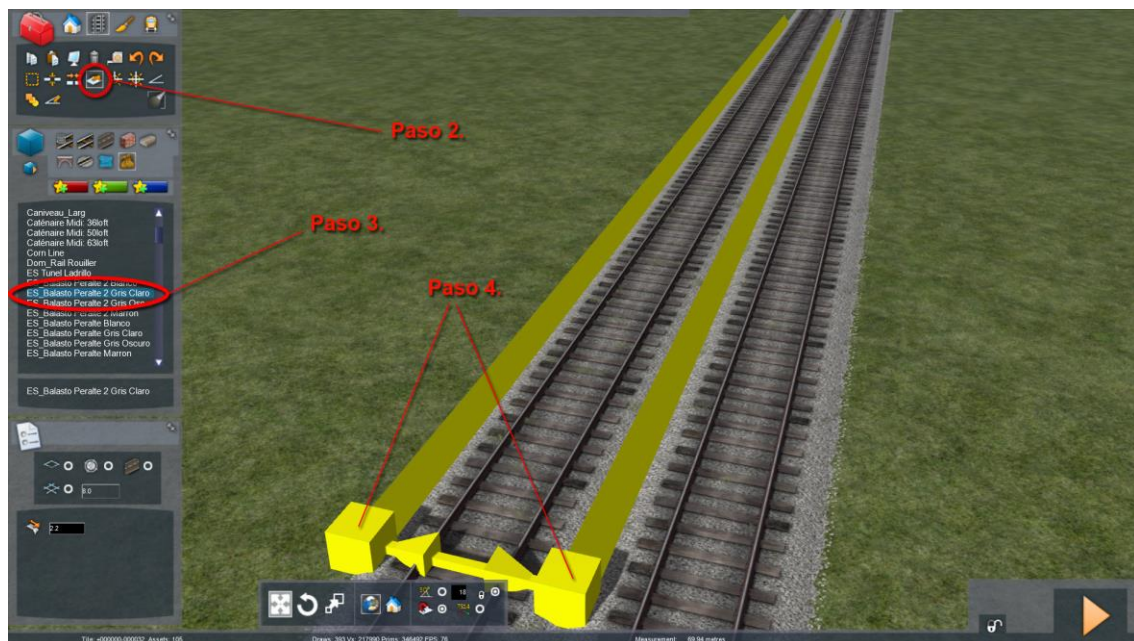
Los distintos tipos de vía los encontraréis como: “MADERA... (para las traviesas de madera grisáceas), MADERA2... (para las traviesas de color marrón) y SEMIENTERRADA Cemento_1668mm.

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, al igual que en el Pack01, son el balasto que podrá “tapar” el hueco que queda entre la vía y el terreno al peraltar en curva, con la diferencia de que éste tiene una forma más definida que el peralte del pack anterior. Se podrá seleccionar en el apartado “Miscelánea” bajo los nombres “ES_Balasto Peralte 2 **color**”.



En el paso 1. seleccionamos toda la parte de la vía sobre la que queramos que aparezca este balasto.



En los pasos 2. y 3. pinchamos sobre “ES_Balasto Peralte 2 Gris Oscuro, Gris Claro, Marrón o Blanco”, dependiendo de la vía utilizada, y le damos un valor de **2.2** a la separación con respecto a la vía en ancho 1668mm.

En el paso 4. Seleccionamos sobre que lado de la vía queremos que nos aparezca esa capa de balasto.

En este caso hemos seleccionado ambos lados en la vía de la izquierda de la imagen:

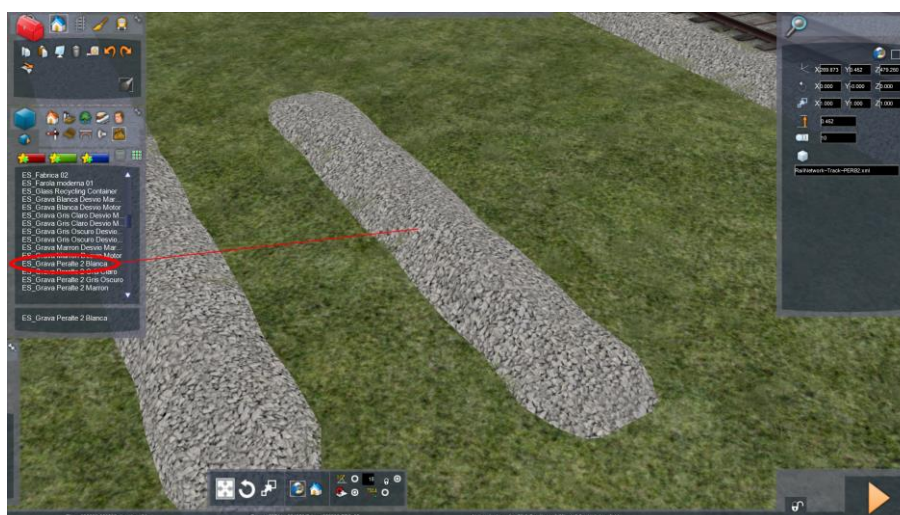


Ejemplo de cómo quedaría en curva peraltada:

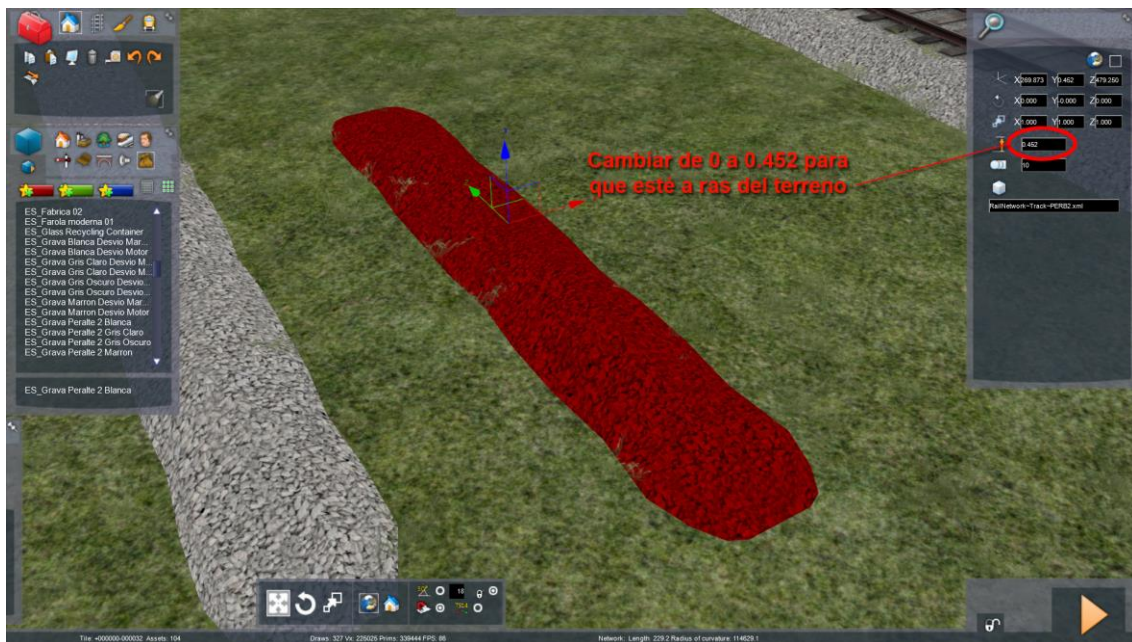
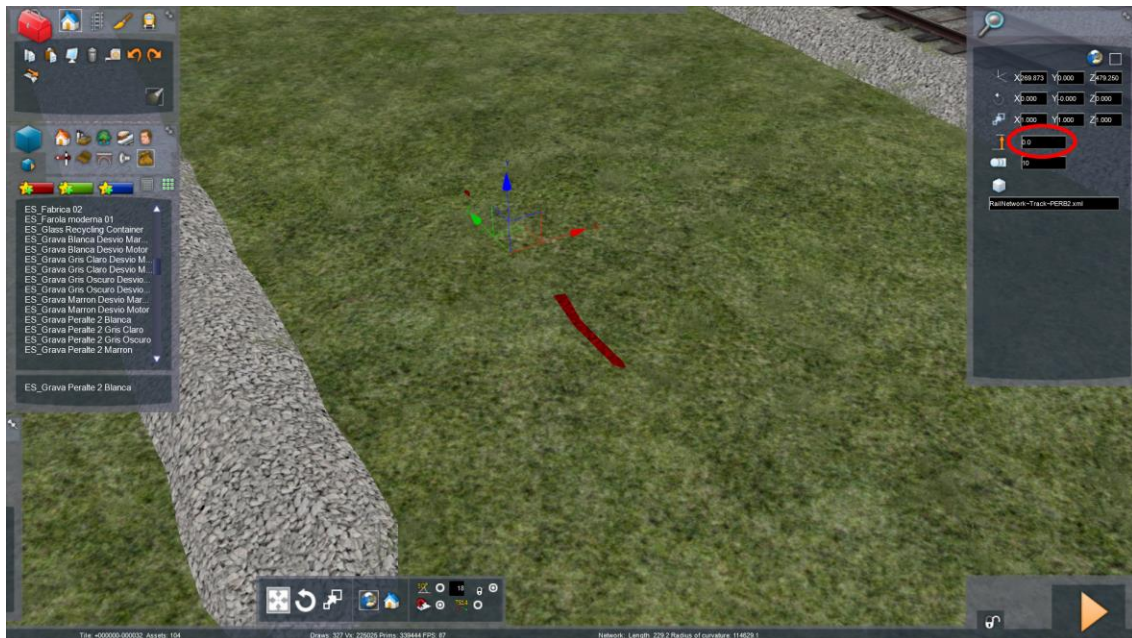




A su vez, este mismo objeto (montón de balasto) también se puede seleccionar como un objeto escénico de unos 8m de largo.



Se puede seleccionar en el apartado de objetos “Miscelánea”, bajo los nombres “ES_Grava Peralte 2 **color**”. Es importante tener en cuenta que cuando se coloque dicho objeto en un escenario, primeramente aparecerá prácticamente hundido bajo tierra, con lo cual deberemos elevarlo sobre el terreno.

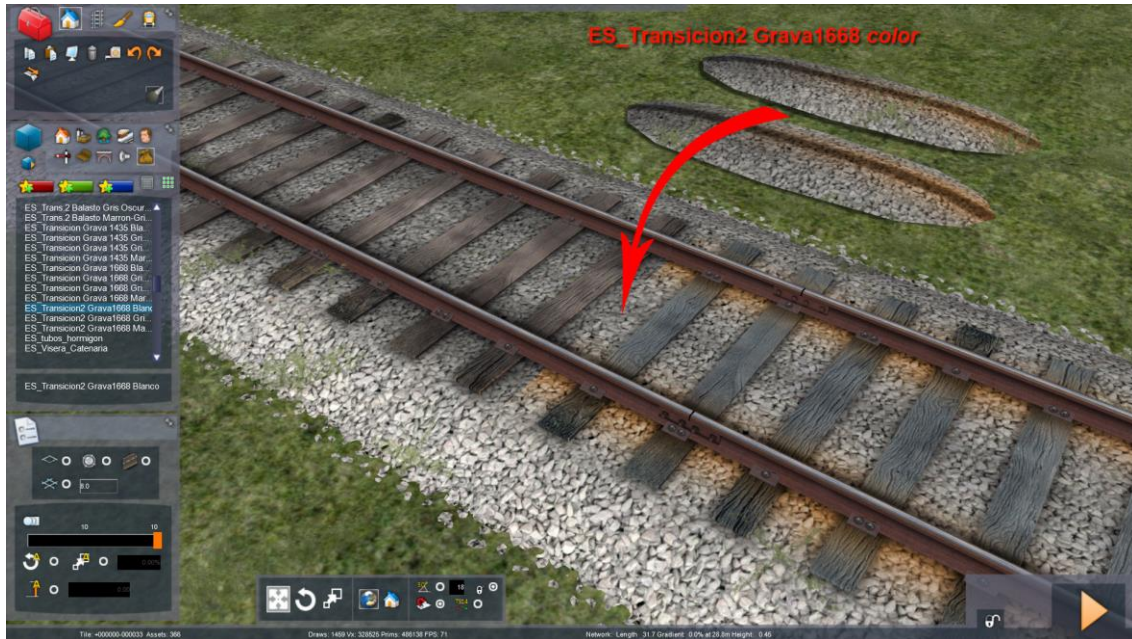


También hay una serie de objetos destinados a mejorar el resultado final en la forma en la que se muestran las vías.

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.

“ES_Transicion2 Grava1668 **color** railes”.

Se utiliza al unir dos tipos de vía de un mismo color de balasto, pero de distinto color de traviesas, como es el caso de este ejemplo.



También se puede utilizar para mejorar el aspecto del balasto de los raíles bajo las toperas.



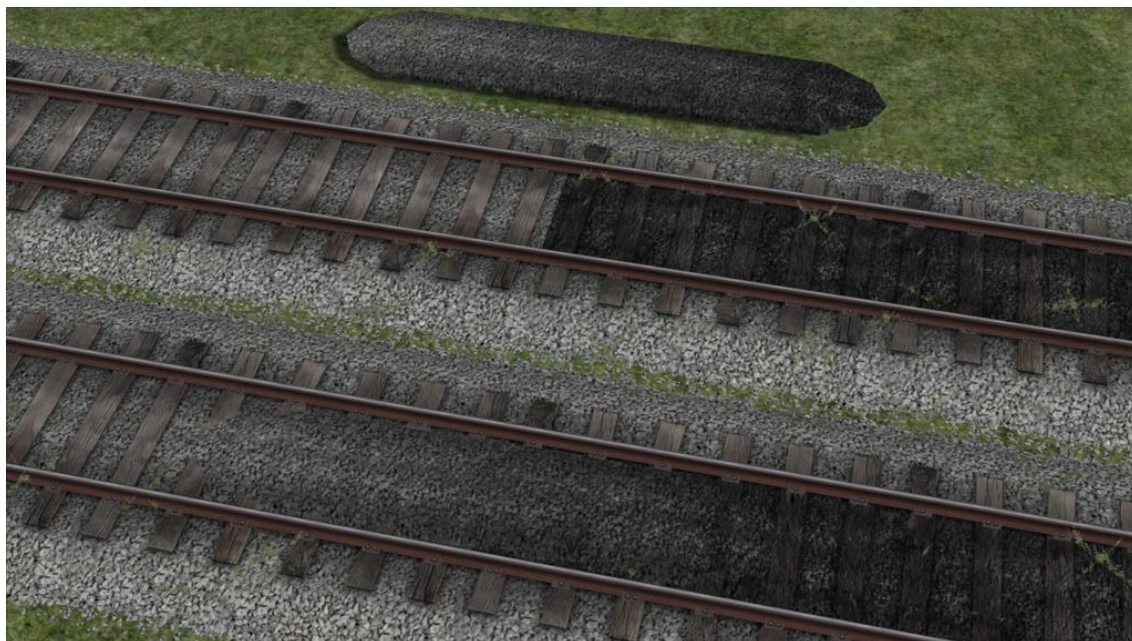
Transiciones de balasto: “ES_Trans.2 Balasto *color-color*_1668mm”

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. Las combinaciones posibles son:

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

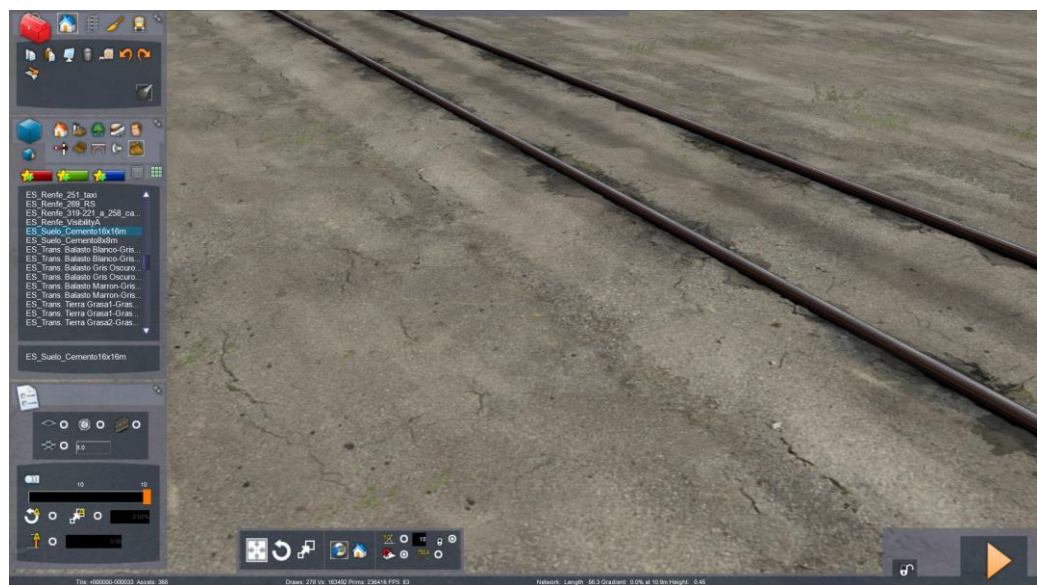


Para el caso de las vías con un determinado tipo de balasto que pasa de estar limpio a estar lleno de grasa (estaciones, talleres, etc...), hay disponible unos objetos similares a los anteriores, pero que se encuentran bajo el nombre de: “ES_Monton Grava Trans. Grasa *Color*”.



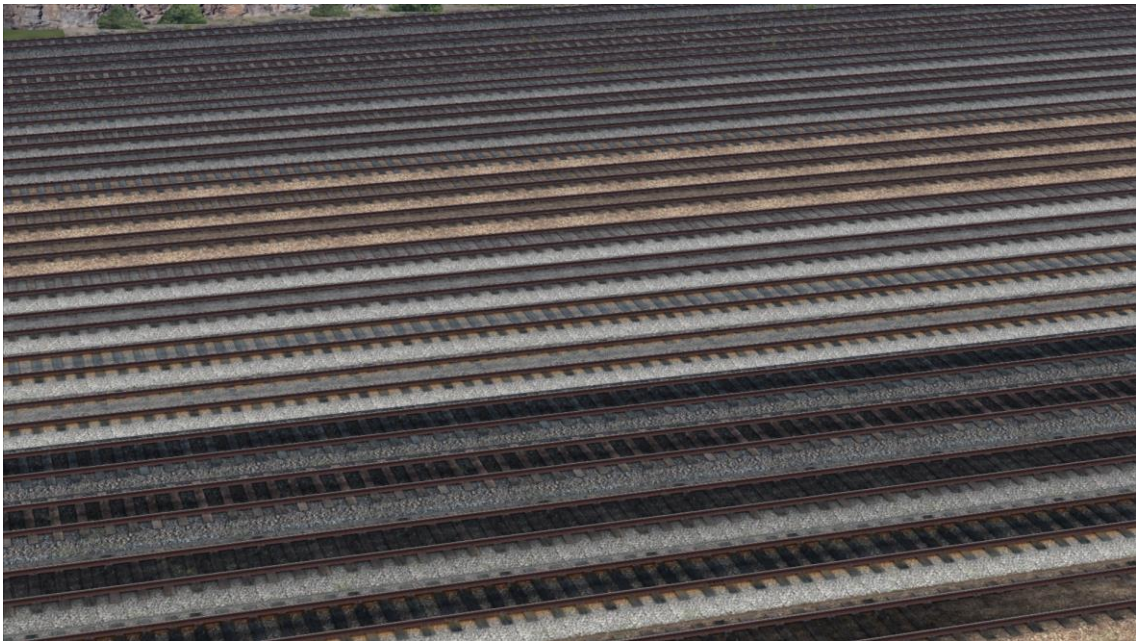
Por último, para el tipo de vía “SEMIENTERRADA Cemento_1668mm”, están disponibles dos objetos que se colocarán justamente bajo estas (ya están preparados a la altura justa para que casen con las vías). Estos objetos son suelos de cemento de dos tamaños diferentes; 8x8m y 16x16m.

Se encuentran en el apartado Miscelánea, bajo los nombres: “ES_Suelo_Cemento8x8” y “ES_Suelo_Cemento16x16”



Añadir también, que en con este nuevo pack de vías se ha corregido un error en las texturas de las traviesas del tipo de vía del pack anterior “MONOBL. Gris Oscuro Tunnel”, cuando se mostraban con el clima de invierno, así como la corrección de los sonidos de todas las vías de hormigón, haciendo que desaparezca el tan molesto traqueteo para ese tipo de vías, siendo ahora audible sólo al paso por los desvíos.

Evidentemente, las vías con traviesas de madera y raíles seccionados de este segundo pack, sí tienen ese traqueteo.



Saludos,
Cajoa.