

















Rule the Rail!

Kézikönyv

Ver.: 1.3

www.brainbombers.com

1. ÁLTALÁNOS ISMERTETŐ	4
1.1 A SZERKESZTŐ	4
1.2 A SÍNHÁLÓZAT	4
1.2.1 ANALÓG VEZÉRLÉS	4
1.2.2 DIGITÁLIS VEZÉRLÉS	4
1.3 A SZERELVÉNYEK	5
1.4 A SZERKESZTETT TEREPASZTAL NÉZETEI	5
1.5 ÚJ TEREPASZTAL SZERKESZTÉSE	5
2. A FŐMENÜ	6
2.1 NÉZŐPONT VÁLTOZTATÁSA 1. ()	6
2.2 NÉZŐPONT VÁLTOZTATÁSA 2. ()	6
2.3 NAPPAL-ÉJJEL ÜZEMMÓD ÁTKAPCSOLÁSA ()	6
2.4 KAMERA ELHELYEZÉSE ()	6
2.5 RENDSZERMENÜ AKTIVÁLÁSA ()	6
2.6 TEREPTÁRGYAK KIVÁLASZTÁSA ()	7
2.7 VAGONOK ÉS MOZDONYOK KIVÁLASZTÁSA ()	7
2.8 SÍNSZERKESZTŐ ()	7
2.9 TEREPSZERKESZTŐ ()	7
2.10 MÁSOLÁS ()	8
2.11 BEILLESZTÉS ()	8
2.12 TÖRLÉS ()	8
2.13 KIVÁLASZTÁSI OPCIÓK ()	8
2.14 SZERKESZTŐ KURZOR AKTIVÁLÁSA ()	8
2.15 KÉPERNYŐ MENTÉSE ()	9
2.16 KILÉPÉS ()	9
3. A SZERKESZTŐ ABLAKOK	10

3.1 A 'SÍNSZERKESZTŐ' ABLAK	10
3.2 A 'TEREPSZERKESZTŐ' ABLAK	14
3.3 AZ 'OPCIÓK' ABLAK	16
 4. MENÜN KÍVÜL ELÉRHETŐ ALAPFUNKCIÓK	 17
4.1 A TEREPELMOZGATÁSA	17
4.2 OBJEKTUMOK KIJELÖLÉSE	18
4.3 AZ OBJEKTUMOK MOZGATÁSA	18
4.4 A SZERELVÉNYEK MOZGATÁSA KÉZZEL	18
4.5 AZ OBJEKTUMOK ÁTFESTÉSE	19
4.6 A VÁLTÓK TULAJDONSÁGAINAK MÓDOSÍTÁSA	19
4.7 A VEZÉRLŐK TULAJDONSÁGAINAK MÓDOSÍTÁSA	20
4.8 AZONOSÍTÓK DEFINIÁLÁSA MOZDONYOKHOZ	20
 5. A VEZÉRLŐPULT	 20
 5.1 A VEZÉRLŐPULT SZERKESZTÉSE	 21

1. Általános ismertető

1.1 A szerkesztő

A program egy terepasztal szerkesztő, mellyel teljesen működőképes terepasztalok állíthatók össze.

A szerkesztőben szabadon alakítható a sínhálózat, a tereptárgyak elhelyezése és színezése, és a terep domborzati viszonyai és annak mintázata. Az egyes szerkesztő funkciók a főmenüben és a szerkesztő ablakokon keresztül érhetők el.

A szerkesztett terepasztal már szerkesztés közben teljesen működőképes, így egyetlen nézet szolgál a szerkesztésre és a terepasztal működtetésére is. A kész terepasztal egyes részei egy mozdulattal kijelölhetők, áthelyezhetők, átszerkeszthetők, mindeközben a már elhelyezett, sőt az éppen szerkesztés alatt álló sínhálózat is folyamatos marad a működés.

1.2 A sínhálózat

A terepasztal analóg vagy digitális vezérléssel működhet.

1.2.1 Analóg vezérlés

Analóg vezérlés esetén a sínekre helyezett mozdonyok a sínekbe vezetett áramforrások hatására indulnak meg. A sínek egymástól elszigetelhetők, így önálló áramellátású szakaszok alakíthatók ki. Az áramforrások vezérlése történhet manuálisan a vezérlőpulton keresztül, vagy a sínhálózatban elhelyezett vezérlőkön keresztül. A sínekre helyezett vezérlők egy-egy mozdony áthaladásakor indulnak be, és ilyenkor fejtik ki a szerkesztés során megadott tulajdonságok alapján hatásukat. A vezérlőkkel és a vezérlőpult segítségével nem csak az áramforrások, hanem a váltók, a kocsiszétkapcsolók, szemaforok és sorompók is működtethetők. Analóg üzemmódban a szemaforok az adott sínszakaszba vezetett áramforrások állapotát tükrözik, így az áramforrások és szemaforok vezérlése kölcsönösen hatnak egymásra.

Az analóg vezérlés előnyei:

- a mozdonyok nem csak teljes sebességgel közlekedhetnek
- könnyen megoldható egy sínszakaszon az oda-vissza ingázás
- a vezérlőpultról könnyű közvetlenül beavatkozni a mozdonyok irányításába

1.2.2 Digitális vezérlés

Digitális vezérlés esetén nincsenek áramforrások, és a síneket sem lehet szakaszolni szigeteléssel. A mozdonyok haladását a szemaforok vezérlik. A mozdonyt csak egy szabadra állított szemafor tudja elindítani, és ezután maximális sebességgel halad addig, amíg egy tilosra állított szemaforhoz nem ér.

A digitális vezérlés előnyei:

- nem kell áramforrásokat és szigeteléseket elhelyezni, a mozdonyok irányítása csak a szemaforokkal történik
- bonyolult vezérlés nélkül is haladhatnak a szerelvények egyazon pályán akár egymással szemben is
- a mozdony haladási iránya könnyen megfordítható egy egyetlen váltóval kialakított hurokban

1.3 A szerelvények

A mozdonyok egyenként kb. 20 vagonat képesek elvontatni típustól függően különböző sebességgel. Lehetőség van egy szerelvénybe több mozdonyt is bekapcsolni, ilyenkor a vontatható vagonok száma arányosan megnő.

FIGYELEM!

Amennyiben egy mozdony vagy vagon hibásan álló váltóra fut megsérül, és füstölni, szikrázni kezd. Ilyenkor az összes szerelvény azonnal megáll, és a forgalom csak a meghibásodott mozdony ill. vagon kijelölése és törlése után indul tovább.

1.4 A szerkesztett terepasztal nézetei

A program teljesen 3D világot generál, ebben nézőpontunkat a főmenüben elérhető ikonok segítségével egy mozdulattal megváltoztathatjuk. Lehetőség van egészen közelről szemlélődni vagy madártávlatból ránézni a terepasztalra. Nézőpontunkat egy vagonhoz vagy mozdonyhoz is rögzíthetjük, és utazás közben is szemügyre vehetjük az elkészített terepasztalt.

A program képes éjszakai és nappali képet generálni, az átkapcsolás a főmenüben egy mozdulattal történik. Az éjszakai megvilágítás mellett is folyamatosan szerkeszthető terepasztal, az egyes lámpák helyét ilyenkor lehet a legjobban kikísérletezni.

1.5 Új terepasztal szerkesztése

Új terepasztal szerkesztése esetén indulásként meg kell adni a szerkesztendő terepasztal méretét. A program 4*3 egység méretű terepasztalt ajánl fel, ez természetesen átírható. 1 egység kb. 100 méternek felel meg. A maximális választható méret: 15*15 egység.

Itt kell megadni azt is, hogy az új terepasztal analóg vagy digitális vezérléssel működjön-e.

2. A főmenü

2.1 Nézőpont változtatása 1. ()

Ezen az ikonon klikketve lehetőség van a nézőpontunk megváltoztatására. Klikkentsünk az ikonon, és tartsuk nyomva a bal egérgombot. Az egeret fel-le tolva változik távolságunk a tereptől, jobbra-balra húzva körbefordulunk a pont körül, amelyre a kamera néz.

2.2 Nézőpont változtatása 2. ()

Ezen az ikonon klikketve lehetőség van a nézőpontunk megváltoztatására. Klikkentsünk az ikonon, és tartsuk nyomva a bal egérgombot. Az egeret fel-le tolva változik a terepre való rálátásunk szöge, jobbra-balra húzva körbefordulunk a pont körül, amelyre a kamera néz.

2.3 Nappal-éjjel üzemmód átkapcsolása ()

Ezen az ikonon klikkentre választható az éjjeli ill. nappali üzemmód. Éjjeli üzemmódban csak akkor látható valami, ha lámpákat, világító ablakú épületeket ill. mozdonyokat és világító ablakú vagonokat helyeztünk el a terepasztalon.

2.4 Kamera elhelyezése ()

Az ikonra klikkentre aktiválódik a kamera elhelyezés funkció, amit a kurzor is jelez. Ilyenkor egy mozdonyra vagy vagonra klikkenthetünk, aminek hatására nézőpontunk a kiválasztott tárgyhoz rögzül. Eredeti nézőpontunk visszaáll, amint az ikonon még egyszer klikkenthetünk.

2.5 Rendszermenü aktiválása ()

Ezen az ikonon klikkentre a rendszermenübe léphetünk be. A rendszermenü pontjai:

1. Mentés
2. Betöltés / Új terepasztal létrehozása
3. Opciók
4. Rendszer infó

2.6 Tereptárgyak kiválasztása ()

Erre az ikonra klikkENTVE aktiválódik az 'Tereptárgyak kiválasztása' ablak. Az ablakban kiválaszthatjuk a megfelelő tereptárgyat, amit aztán a terepasztalon klikkENTVE elhelyezhetünk. Lehelyezés előtt a tereptárgy forgatása úgy történhet, hogy a jobb egérgombot nyomva tartjuk, és jobbra-balra húzogatójuk az egeret. A tereptárgyak az alábbi csoportokba vannak rendezve:

1. Lakóépületek
2. Növények
3. Vasúti épületek
4. Ipari objektumok
5. Egyéb

2.7 Vagonok és mozdonyok kiválasztása ()

Erre az ikonra klikkENTVE aktiválódik a 'Vonatok' ablak. Az ablakban kiválaszthatjuk a megfelelő vagon vagy mozdonyt, amit aztán egy sínszakaszon klikkENTVE elhelyezhetünk. A kurzort a sínszakasz fölé tolva egy piros nyíl jelzi, hogy a kiválasztott vagon ill. mozdony hol kerül lehelyezésre. A vagonok és mozdonyok az alábbi csoportokba vannak rendezve:

1. Mozdonyok
2. Személyszállító vagonok
3. Teherszállító vagonok

2.8 Sínszerkesztő ()

Ezen az ikonon klikkENTVE aktiválódik a 'Sínszerkesztő' ablak. Részletes leírását ld. később.

2.9 Terepszerkesztő ()

Ezen az ikonon klikkENTVE aktiválódik a 'Terepszerkesztő' ablak. Részletes leírását ld. később.

2.10 Másolás ()

Ezen az ikonon klikkentve az éppen kijelölt objektumok egy belső vágólapra másolódnak. A vagonok és mozdonyok nem másolhatók.

2.11 Beillesztés ()

Ezen az ikonon klikkentve a belső vágólap tartalma beillesztésre kerül, és a beillesztett elemek kijelölődnek, hogy a továbbiakban könnyen elhelyezhetők legyenek.

2.12 Törlés ()

Ezen az ikonon klikkentve az éppen kijelölt objektumok véglegesen törlődnek.

2.13 Kiválasztási opciók ()

Ezen az ikonon klikkentve egy ablak aktiválódik, melyben megadható, hogy a szerkesztés során mely objektumok legyenek kijelölhetők. Az objektumok 4 csoportra vannak osztva:

1. Sínek
2. Épületek
3. Növények
4. Vonatok

A funkció használatával elérhető, hogy szerkesztés során a lasszóval pl. csak a növényeket jelöljük ki a terepasztalon.

2.14 Szerkesztő kurzor aktiválása ()

Amennyiben a 'Terepszerkesztő', a 'Sínszerkesztő', vagy a 'Tereptárgyak' ablak aktív, ezen az ikonon klikkentve lehetővé válik az alaphelyzetben rendelkezésre álló szerkesztő funkciók (kijelölés, másolás, beillesztés, törlés, elmozgatás) használata attól függetlenül, hogy a kurzorhoz éppen milyen objektum volt 'ragasztva'.

2.15 Képernyő mentése ()

Ezen az ikonon klikkentve a képernyő pillanatnyi állapota egy bmp képfájlba menthető. A képfájl a 'Screenshots' könyvtárban kerül tárolásra (C:\Program Files\BrainBombers\Rule the Rail!\Screenshots).

2.16 Kilépés ()

Ezen az ikonon klikkentve kiléphetünk a programból.

3. A szerkesztő ablakok

3.1 A 'Sínszerkesztő' ablak



A 'Sínszerkesztő' ablakban az alábbi funkciók érhetők el:

1. Görgethető lista

Innen választhatunk sínszakaszokat, amiket a terepasztalon klikkentve elhelyezhetünk. Lehelyezés előtt a sínszakaszok forgatása úgy történhet, hogy a jobb egérgombot nyomva tartjuk, és jobbra-balra húzogatjuk az egeret. Amennyiben lehelyezéskor két sínszakasz végei közel kerülnek egymáshoz, és állásuk is megfelelő, a két sínszakasz automatikusan összekapcsolódik.

2. Sínek összekapcsolása

Ezt a funkciót akkor kell használni, amikor egy pályát megépítettünk, de azt nem tudjuk zárni, mivel nincs megfelelő hosszúságú egyenes síndarab. Az ikonra klikkentés után sorban a két összekötendő sínszakaszra kell klikkenten a terepasztalon. Amennyiben az lehetséges, a végek összekapcsolása automatikusan megtörténik.

3. Sínszakaszok egy szintre hozása ()

FIGYELEM!

Ez a menüpont kétféleképpen működik attól függően, hogy vannak-e kijelölt sínszakaszok.

- Amennyiben nincsenek, ez a menüpont a sínszakaszok egy szintre hozását teszi lehetővé. Amikor a síneket megemeljük, a megemelt sínszakaszt bizonyos lejtéssel követi a többi. Amennyiben egy adott magasságon szeretnénk több sínszakaszt elhelyezni, ezt a funkciót kell választani. Az ikonra kattentés után válasszuk ki azt a sínszakaszt, amelynek szintjére akarjuk emelni a többit, és azon klikkelve tartjuk lenyomva a bal egérgombot. Ezután a kurzort a többi sínszakaszra tolva azok az első sínszakasz magasságába ugranak.
- Amennyiben már vannak kijelölt sínszakaszok ennek a menüpontnak a kiválasztásakor, akkor nem a sínszakaszok egy szintre hozása végezhető el, hanem a kijelölt sínszakaszok alatt a talajt pontosan a sín szintjéhez igazítja a program. Így alakíthatunk ki könnyen fennsíkon haladó vagy domboldalra felkúszó sínszakaszokat.

4. Sínek megemelése ()

Ezzel a funkcióval az összekapcsolt sínek felemelhetők a talaj szintjéről. A funkció kiválasztása után kattintsunk egy sínszakaszra, majd a bal egérgombot nyomva tartva a sínszakasz megemelhető.

5. Áramforrás elhelyezése ()

Erre az ikonra kattentve lehetőség van a sínszakaszokat áramforrással ellátni. A kurzort a sínek fölé tolva piros nyíl jelzi, hogy az áramforrás hol fog a sínekre kapcsolódni. Az elhelyezés során meg kell adni az áramforrás alapértelmezett értékét (-10...+10), az áramforrás nevét, és hogy szeretnénk-e megjeleníteni a vezérlőpulton. Digitális vezérlés esetén ez a funkció nem választható.

6. Vezérlő elhelyezése ()

Erre az ikonra kattentve lehetőség nyílik vezérlő elemek elhelyezésére. Először a vezérlő helyét kell megadni egy sínszakaszra kattentve, majd választani kell a piros nyilakkal megjelölt vezérelhető objektumok közül (váltó, áramforrás, kocsiszétkapcsoló, szemafor, sorompó). Végül a vezérlés tulajdonságait kell megadni, ami függ a vezérelni kívánt objektumtól.

- Váltó esetén megadható:

- 1a. a váltó váltson egyenesbe
- 1b. a váltó váltson kitérő irányba
- 1c. a váltó váltson át ellenkező állapotába
2. A vezérlő oldala, mely felől egy mozdony működtetheti (piros/kék/bármelyik)
3. Mozdony azonosítója, mely a vezérlőt működtetheti (mindegyik vagy ID1/ID2/ID3)

- 4. a vezérlés milyen késleltetéssel induljon el
 - 5. a vezérlés azonosító neve
- Áramforrás esetén megadható:
- 1a. az áramforrás kapcsoljon be az itt meghatározott értékre
 - 1b. az áramforrás kapcsoljon ki
 - 1c. az áramforrás kapcsoljon át (ki->be ill. be->ki)
 - 2. A vezérlő oldala, mely felől egy mozdony működtetheti (piros/kék/bármelyik)
 - 3. Mozdony azonosítója, mely a vezérlőt működtetheti (mindegyik vagy ID1/ID2/ID3)
 - 4. az áramforrás értéke bekapcsolás esetén
 - 5. a vezérlés milyen késleltetéssel induljon el
 - 6. a vezérlés azonosító neve
- Kocsiszétkapcsoló esetén megadható:
- 1a. a kocsiszétkapcsoló kapcsoljon be
 - 1b. a kocsiszétkapcsoló kapcsoljon ki
 - 1c. a kocsiszétkapcsoló kapcsoljon át (ki->be ill. be->ki)
 - 2. A vezérlő oldala, mely felől egy mozdony működtetheti (piros/kék/bármelyik)
 - 3. Mozdony azonosítója, mely a vezérlőt működtetheti (mindegyik vagy ID1/ID2/ID3)
 - 4. a vezérlés milyen késleltetéssel induljon el
 - 5. a vezérlés azonosító neve
- Szemafor esetén megadható:
- 1a. a szemafor váltson szabadra (vezérli az adott szakaszra kapcsolt áramforrást is)
 - 1b. a szemafor váltson tilosra (vezérli az adott szakaszra kapcsolt áramforrást is)
 - 1c. a szemafor váltson át (állj->szabad ill. szabad->állj)
 - 2. A vezérlő oldala, mely felől egy mozdony működtetheti (piros/kék/bármelyik)
 - 3. Mozdony azonosítója, mely a vezérlőt működtetheti (mindegyik vagy ID1/ID2/ID3)
 - 4. a vezérlés milyen késleltetéssel induljon el
 - 5. a vezérlés azonosító neve
- Sorompó esetén megadható:
- 1a. a sorompó csukódjon le
 - 1b. a sorompó nyisson fel
 - 2. A vezérlő oldala, mely felől egy mozdony működtetheti (piros/kék/bármelyik)
 - 3. Mozdony azonosítója, mely a vezérlőt működtetheti (mindegyik vagy ID1/ID2/ID3)
 - 4. a vezérlés milyen késleltetéssel induljon el
 - 5. a vezérlés azonosító neve

Az elhelyezett vezérlőket egy mozdony áthaladása indítja be, az áthaladó vagonok nem váltanak ki vezérlést.

Amennyiben a vezérlő tulajdonságai között definiáltunk egy mozdony azonosítót (ID1...ID3), a vezérlőt a továbbiakban csak azok a mozdonyok működtethetik, melyek a vezérlőnél megadott azonosítók legalább egyikével rendelkeznek. A mozdonyok azonosítója a mozdonyon történő jobb egérgattintás után adható meg.

Amennyiben a vezérlő piros vagy kék oldala ki lett választva, a vezérlőt a továbbiakban csak az erről az oldalról érkező mozdonyok tudják működtetni.

Az elhelyezett vezérlők tulajdonságainak módosítása ill. törlése úgy történhet, mintha az adott sínszakaszra új vezérlőt szeretnénk elhelyezni. Ilyenkor a program megkérdezi, hogy valóban új vezérlőt helyeznénk-e el, vagy a meglévőket szeretnénk szerkeszteni. A szerkesztést választva a már megismert tulajdonságokat módosíthatjuk, és ugyanitt a törlés gombra klikkeltve törölhető a kiválasztott vezérlő.

7. Szigetelés elhelyezése

Ezzel a funkcióval az összekapcsolt sínszakaszokat szigetelhetjük el egymástól elektromosan, így kialakítva önálló áramellátású sínszakaszokat. A lehelyezett szigetelés a síneken piros vonalként megjelenik. Digitális vezérlés esetén ez a funkció nem választható.

8. Szemafor elhelyezése

Erre az ikonra klikkeltve lehetőség van szemafor elhelyezésére. A kurzort a sínek fölé húzva piros nyíl jelzi, hogy a szemafor hol fog megjeleníteni, a két lehetséges hely közül klikkentéssel választani kell, majd meg kell adni a szemafor nevét, és hogy szeretnénk-e a vezérlőpulton is elhelyezni.

9. Kocsiszétkapcsoló elhelyezése

Az ikonra klikkeltve lehetőség van kocsiszétkapcsoló elhelyezésére. A kurzort a sínek fölé tolva piros nyíl jelzi, hogy hol fog elhelyezkedni a szétkapcsoló. Az elhelyezés során meg kell adni a szétkapcsoló nevét, és hogy szeretnénk-e megjeleníteni a vezérlőpulton. Bekapcsolt állapotában a fölötte elhúzott vagonokat lekapcsolja egymásról ill. a mozdonyról.

3.2 A 'Terepszerkesztő' ablak



1. Textúrák illesztése ()

Erre az ikonra klikkentve választható, hogy a terep festése során a felfestett textúra éles határvonallal jelenjen meg, vagy összemosva a terep aktuális textúrájával

2. Terep átlátszó ()

Erre az ikonra klikkentve a terep átlátszóvá válik, és láthatóvá, szerkeszthetővé válnak a hegyek alatt futó sínszakaszok.

3. Terep sötétítése ()

Erre az ikonra klikkentve a terep árnyalata sötétíthető. A funkció kiválasztása után a terep fölött tartjuk lenyomva a bal egérgombot, és húzogassuk a kurzort a sötétíteni kívánt terület felett, mint egy ecsetet.

4. Terep világosítása ()

Erre az ikonra klikkentve a terep árnyalata világosítható. A funkció kiválasztása után a terep fölött tartjuk lenyomva a bal egérgombot, és húzogassuk a kurzort a világosítani kívánt terület felett, mint egy ecsetet.

5. Terep kiemelése-süllyesztése ()

Ennek a funkciónak a segítségével hozhatunk létre hegyeket, illetve vízfelületet. A funkció kiválasztása után a terep felett tartjuk lenyomva a bal egérgombot, és az egér mozgatásával alakítsuk ki a kívánt hegyet vagy vízfelületet. A kialakuló hegy alakjára a csúszkával beállítható 'Kiemelés hatása' kezelőszerszám van befolyással.

6. Kiemelés hatásának beállítása ()

Ezzel a csúszkával a kialakítandó hegy alakját határozhatjuk meg. Bal végállásban egészen hegyes kiemelkedés keletkezik, jobb végállásban egészen lapos domb alakítható ki. Ez a csúszka befolyásolja a terep textúrázásakor az ecset méretét, valamint fennsík kialakításakor a megmunkált terület méretét is.

7. Fennsík kialakítása ()

Ennek a funkciónak a segítségével fennsík alakítható ki. A funkció kiválasztása után a terep felett tartjuk lenyomva az egér bal gombját, és mozgassuk a kurzort mint egy ecsetet. Amerre a kurzort mozgatjuk a terep felveszi annak a pontnak a magasságát, amely felett a bal egérgombot lenyomtuk.

8. Terep textúrájának kiválasztása

Ebből a görgethető listából választható ki az a textúra, amellyel a terepet festeni kívánjuk. A festéshez a textúra kiválasztása után vigyünk a kurzort a terep fölé, majd a bal egérgombot lenyomva és nyomva tartva mozgassuk az egeret, mint egy ecsetet.

9. Alapértelmezett textúra kiválasztása

Ezzel a funkcióval a terep alaptextúrája változtatható meg a görgethető listában aktuálisan kiválasztott textúrára.

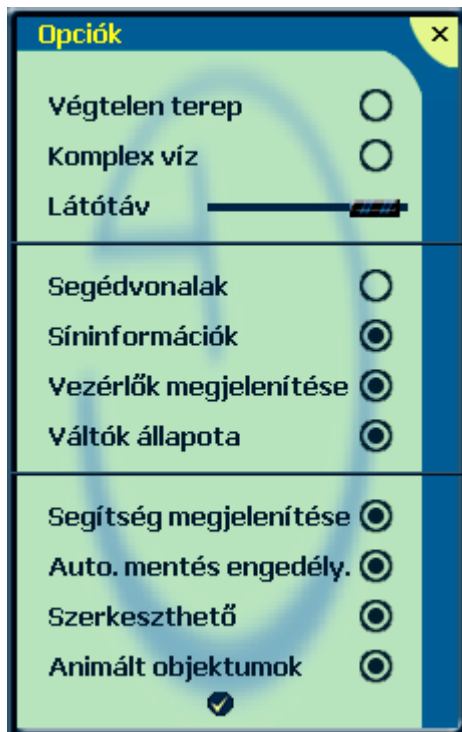
10. Erőforrások használatának mértéke (**Erőf.hasz.: 0.00 %**)

Ez az adat tájékoztató jellegű, és a terep textúrázásához felhasznált erőforrások használatát mutatja. Minél többféle összemosott textúrát használunk, annál magasabb lesz az erőforrás-szükséglet. A kijelzett szám 100% fölé is emelkedhet, de magas értékek esetén rendszertől függően lassulhat a terep kirajzolásának sebessége.

11. Átméretezés

Ennek a nyomógombnak a használatával lehetőség van a terep átméretezésére a szerkesztés közben. Átméretezés után a korábbi méretnek megfelelő helyen textúrázási hibák léphetnek fel, amit újrafestéssel javítani kell.

3.3 Az 'Opciók' ablak



Az 'Opciók' ablakban az alábbi lehetőségek érhetők el:

1. Végtelen terep.
Kiválasztva a földfelület mérete a végtelenbe nyúlik, nincs lekorlátozva a terepasztal eredetileg választott méretével. Szerkeszteni azonban továbbra is csak a terepasztal eredeti méretén belül eső talajfelületet lehet.
2. Komplex víz
Kiválasztva a vízfelület élethűbb megjelenítését érhetjük el, amennyiben azt a videokártya is

támogatja.

3. Látótávolság beállítása.
A látótávolság csökkentésével a kisebbnek látszó objektumok nem kerülnek kirajzolásra, ezzel növelve a rendszer sebességét.
4. Segédvonalak megjelenítése.
A segédvonalak megjelenítése megkönnyíti az egyenes fasorok vagy házsorok kialakítását a szerkesztés során.
5. Síninformációk megjelenítése.
Kiválasztva a váltók, áramforrások, szemaforok és sorompók neve megjelenítésre kerül.
6. Vezérlők megjelenítése.
Kiválasztva az elhelyezett vezérlők, sínszigetelések és áramforrások megjelenítésre kerülnek. Mozdony áthaladásakor az egyes vezérlők aktivitása is megjelenik, a vezérelt objektum felé rövid ideig piros vonal rajzolódik ki.
7. Váltók állapotának megjelenítése.
Kiválasztva a váltók állapotát jól látható jel mutatja a terepasztalon.
8. Segítség megjelenítése.
Kiválasztva a főmenü ikonjai fölé húzva a kurzort kis ablakban rövid szöveges segítség jelenik meg a kérdéses menüpontról.
9. Automatikus mentés engedélyezése
Amennyiben az automatikus mentés engedélyezve van, a program 5 percenként elmenti az aktuálisan szerkesztett terepasztalt 'autosave1' néven. A korábbi 'autosave1' mentés 'autosave2' néven kerül megőrzésre.
10. Terepasztal szerkeszthető.
Kiválasztva a terepasztal szerkeszthető, egyébként minden szerkesztő funkció letiltásra kerül.
11. Animált objektumok
Kiválasztva az animált objektumok (emberek, tárgyak) az animálva lesznek megjelenítve, egyébként egyszerű statikus objektumként.

4. Menün kívül elérhető alapfunkciók

4.1 A terep mozgatása

A menüben elérhető kameramozgatás mellett a terepasztal felett a kamera két további módon is mozgatható. Egyrészt a kurzort a képernyő szélére tolv a terep automatikusan továbbgördül,

másrészt a jobb egérgombot lenyomva és nyomva tartva a terep nagyobb sebességgel is tetszőlegesen elmozdítható.

Az egér görgőjével a terep egy mozdulattal zoom-olható.

4.2 Objektumok kijelölése

1. Kijelölés klikkentangéssel

Az terepen elhelyezett objektumok egyszerű klikkentangéssel kijelölhetők. A kijelölt objektumot félig átlátszó gömb veszi körül, ill. sínszakaszok esetén piros textúrázás jelzi a kijelölést. Több objektum kijelöléséhez tartsuk nyomva a Ctrl billentyűt, vagy használjuk a lasszót.

FIGYELEM!

A kérdéses objektum nem kerül kijelölésre, amennyiben az a 'Kiválasztási opciók' ablakban meg van tiltva!

2. Kijelölés lasszóval

Tömeges kijelöléshez használható a lasszó. Klikkentangünk a terepen egy olyan ponton, ahol semmilyen objektum nincs elhelyezve. A bal egérgombot nyomva tartva kihúzható egy lasszó, amin belülre eső objektumok kijelölésre kerülnek.

FIGYELEM!

Nem kerülnek kijelölésre azok az objektumok, melyekre a kijelölés a 'Kiválasztási opciók' ablakban meg van tiltva!!

3. Sínhálózat kijelölése

Lehetőség van az összekapcsolt sínszakaszok kijelölésére egy mozdulattal. Ehhez klikkentangünk egy sínszakaszon duplát, és ennek hatására a sínszakaszhoz kapcsolt teljes sínhálózat kijelölődik.

4.3 Az objektumok mozgatása

A kijelölt objektumok egyszerűen mozgathatók és forgathatók. A mozgatáshoz klikkentangunk a kijelölt objektumra, és a bal egérgombot nyomva tartva a kijelölt objektumok elmozdíthatók a kívánt helyre. A forgatáshoz miközben a bal egérgombot nyomva tartjuk nyomjuk le a jobb egérgombot is, és azt is nyomva tartva az egér mozgatásával a kijelölt objektumok a megkívánt mértékben elforgathatók.

Az objektumok függőleges irányú elmozdításához a mozgatás előtt nyomjuk le és tartsuk lenyomva a Ctrl billentyűt.

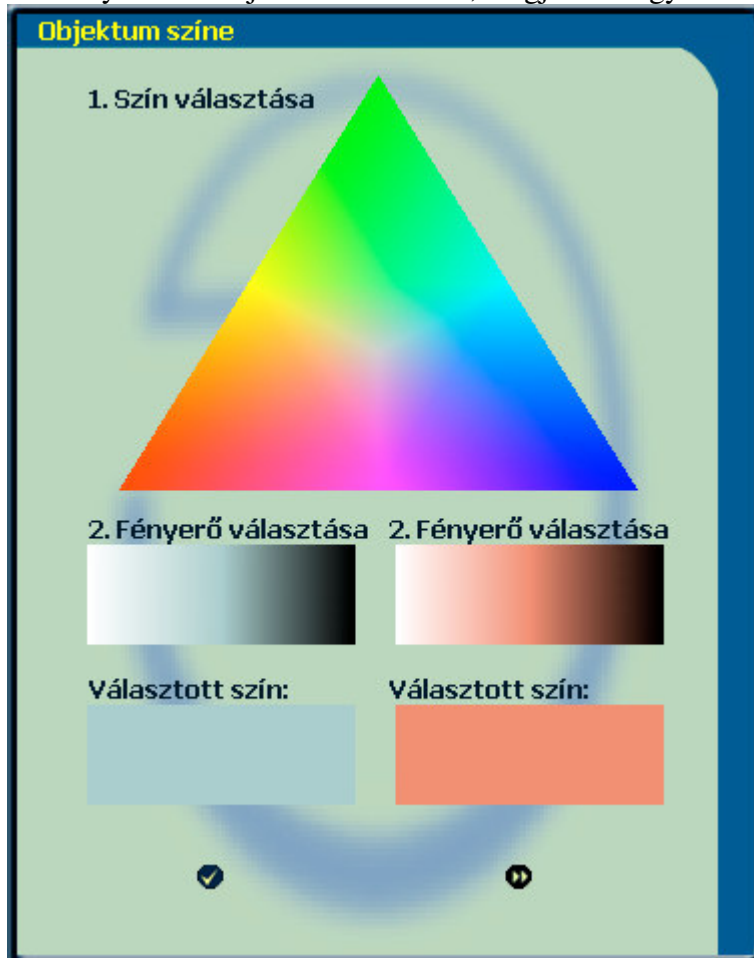
4.4 A szerelvények mozgatása kézzel

Az egyes vagonok és mozdonyok kézzel is mozgathatók, nagyban megkönnyítve így a szerelvények összeállítását. Ehhez klikkentangunk egy mozdonyra vagy vagonra, és a bal egérgombot nyomva tartva a síneken a kijelölt mozdony ill. vagon egyszerűen elmozdítható. **FIGYELEM!** A

mozdonyokat ill. vagonokat rossz irányban álló váltóra tolva azok kisiklanak, és a folytatáshoz azokat először törölni kell.

4.5 Az objektumok átfestése

Az objektumok többsége átfesthető. Ehhez kattintsunk a jobb egérgombbal az objektumon. Amennyiben az objektum átfesthető, megjelenik egy ablak egy színháromszöggel.



A színháromszögön történő kattintással kiválasztható egy szín. A kiválasztott szín árnyalataival megjelenik a színháromszög alatti téglalapban (vagy téglalapokban, amennyiben az objektum teteje és alja külön is átfesthető). A téglalapon történő kattintással végül egy konkrét szín választható, ami a legalsó téglalapban meg is jelenik, és amivel a színezés megtörténik az ablakból történő kilépés után.

4.6 A váltók tulajdonságainak módosítása

A váltókon jobb gombbal kattintva lehetőség van a váltók tulajdonságainak módosítására: megváltoztatható a váltó neve, és hogy a váltó megjelenjen-e a vezérlőpulton.

FIGYELEM!

Nem módosíthatók a váltók tulajdonságai, amennyiben a sínek kiválasztása a 'Kiválasztási opciók' ablakban meg van tiltva!

4.7 A vezérlők tulajdonságainak módosítása

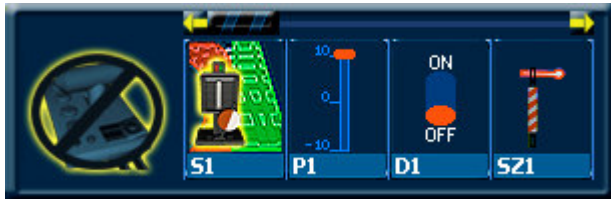
Jobb egérgombbal klikkentve a sínre helyezett vezérlőkön azok tulajdonságai közvetlenül elérhetők és módosíthatók.

4.8 Azonosítók definiálása mozdonyokhoz

Jobb egérgombbal klikkentve a mozdonyon lehetővé válik azonosítók definiálása a mozdonyhoz. Az így megadott azonosítók azoknál a vezérlőknél lesznek lekérdezve, melyeket csak megadott azonosítóval rendelkező mozdonyok működtethetnek. (ld. még 'Vezérlő elhelyezése').

5. A vezérlőpult

A képernyő alján található a vezérlőpult, ami azonban csak akkor kerül megjelenítésre, ha vezérelhető elemet helyeztünk el (áramforrást, váltót, kocsiszétkapcsolót vagy szemafor). A vezérelhető elemekhez tartozó vezérlők sorban megjelennek a vezérlőpulton, és ott a vezérlés az egér segítségével végrehajtható.



- A váltó vezérlőjére klikkentve a váltó állása megfordítható.
- Az áramforrás csúszkájára klikkentve, és a bal egérgombot nyomva tartva az áramforrás értéke közvetlenül szabályozható (csak analóg vezérlés esetén). Az áramforrás értéke közvetlenül vezérli az áramforrás által ellátott sínszakaszokon elhelyezett szemaforok állapotát is.
- A kocsiszétkapcsoló vezérlőjére klikkentve a kocsiszétkapcsoló ki-bekapcsolható.
- A szemafor vezérlőjére klikkentve a szemafor szabad-állj állása változtatható. Analóg vezérlés esetén a szemafor vezérlése automatikusan állítja az adott szakasz áramellátását is.

A vezérlőpulton megjelenő elemek akkor is szabadon vezérelhetők, ha azokra a sínekre elhelyezett vezérlők is hatnak.

A vezérlőpult bal oldalán látható nagy ikonra kattintva a vezérlőpult eltüntethető, helyette csak egy ikon marad a képernyőn. Az ikonra kattintva a vezérlőpult újból aktiválható.

5.1 A vezérlőpult szerkesztése

A vezérlőpultra helyezett vezérlők helye megváltoztatható. Ehhez klikkeljünk a jobb egérgommbal egy vezérlőn, és a gombot nyomva tartva húzzuk a kijelölt vezérlőt a megkívánt helyre a vezérlőpulton.