

Rule the Rail!

Gebruikershandleiding versie 1.21

(Nederlandse vertaling: André van Empel)

www.brainbombers.com

1. ALGEMENE BESCHRIJVING

1.1 HET PROGRAMMA	4
1.2 HET SPORENPLAN	4
1.2.1 ANALOGE BEDIENING	4
1.2.2 DIGITALE BEDIENING	4
1.3 DE TREINEN	5
1.4 HET BEKIJKEN VAN DE IN AANLEG ZIJNDE MODELSPORBAAN	5
1.5 HET CONSTRUEREN VAN EEN NIEUWE WERKTAFEL	5

2. HET HOOFDMENU

2.1 HET VERANDEREN VAN DE KIJKAFSTAND ()	6
2.2 HET VERANDEREN VAN DE KIJKHOEK ()	6
2.3 SCHAKELEN TUSEN DAG EN NACHT ()	6
2.4 DE PLAATSING VAN EEN CAMERA ()	6
2.5 ACTIVEREN VAN HET SYSTEEMMENU ()	6
2.6 LANDSCHAPSELEMENTEN ()	7
2.7 HET PLAATSEN VAN TREINEN ()	7
2.8 DE AANLEG VAN SPOREN ()	7
2.9 VORMGEVEN VAN HET LANDSCHAP ()	7
2.10 KOPIËREN NAAR HET PRIKBORD ()	7
2.11 PLAKKEN VANAF HET PRIKBORD ()	8
2.12 VERWIJDEREN ()	8
2.13 OPTIES VOOR HET SELECTEREN VAN OBJECTEN ()	8
2.14 ACTIVEREN VAN DE CURSOR VOOR WIJZIGINGSFUNCTIES ()	8
2.15 SCHERMAFBEELDING MAKEN ()	8
2.16 PROGRAMMA VERLATEN ()	9

3. MENUVENSTERS IN HET ONTWERPPROGRAMMA

3.1 HET MENUVENSTER 'AANLEG VAN SPOREN'	10
3.2 HET MENUVENSTER 'VORMGEVING VAN HET LANDSCHAP'	14
3.3 HET MENUVENSTER 'OPTIES VOOR SELECTEREN'	16

4. BASISFUNCTIES BUITEN HET MENU	18
4.1 GEZICHTSPUNTVERSCHUIVING	18
4.2 HET SELECTEREN VAN OBJECTEN	18
4.3 HET VERPLAATSEN VAN OBJECTEN	18
4.4 HET VERPLAATSEN VAN RIJDEND MATERIEEL	18
4.5 OVERSCHILDEREN VAN OBJECTEN	19
4.6 HET VERANDEREN VAN DE INSTELLINGEN BIJ WISSELS	20
4.7 HET VERANDEREN VAN DE INSTELLINGEN BIJ BESTURINGSELEMENTEN	20
4.8 SPECIFICEREN VAN INDICATORS VOOR LOCOMOTIEVEN	20
5. HET BEDIENINGSPANEEL	21
5.1 AANPASSEN VAN HET BEDIENINGSPANEEL	21
6. AUTEURSRECHTEN	22

1. Algemene beschrijving

1.1 Het programma

Het programma gaat uit van een werktafel, waarop een volledig functionerende modelspoorbaan kan worden aangelegd. Het programma voorziet de gebruiker daarbij van mogelijkheden om sporenplannen te bouwen en te wijzigen, landschapselementen te plaatsen en in te kleuren, en mogelijkheden om reliëf en textuur aan te brengen. De afzonderlijk functies voor het ontwerpen en aanbrengen van wijzigingen zijn toegankelijk via het hoofdmenu en via de menuvensters. Tijdens de constructie is het baanontwerp al volledig operationeel, zodat aanleg en bediening van de modelspoorbaan tegelijkertijd kunnen geschieden. Onderdelen van het ontwerp kunnen worden geselecteerd en vervolgens met een enkele muisklik worden verplaatst. Het aanbrengen van wijzigingen is erg eenvoudig: de bediening van de in aanleg zijnde modelspoorbaan hoeft er niet voor te worden onderbroken.

1.2 Het sporenplan

Voor het sporenplan kan er gekozen worden uit twee bedieningsmogelijkheden: analoog of digitaal.

1.2.1 Analoge bediening

Bij analoge bediening zullen op de rails gezette locomotieven in beweging komen vanaf het moment dat er een voeding is aangesloten. Railsegmenten kunnen van elkaar gescheiden worden, zodat bepaalde delen van het sporenplan een afzonderlijke voeding kunnen krijgen. De bediening van de voedingen kan handmatig via het bedieningspaneel geschieden, of middels besturingselementen die in het spoor zijn opgenomen. Deze besturingselementen worden geactiveerd als er een locomotief overheen rijdt, en reageren dan op basis van een eerder tijdens de aanleg ingestelde manier. Zowel via de besturingselementen als via het bedieningspaneel kunnen niet alleen voedingen worden geactiveerd, maar kunnen ook wissels, ontkoppel-elementen, seinen en overwegen worden bediend. Bij analoge bediening zijn de seinen verbonden met de voeding van een spoorsegment: de bediening van de een heeft invloed op de toestand van de ander.

Voordelen van analoge bediening:

- de snelheid van locomotieven is regelbaar.
- het is eenvoudig om een deel van het spoor in te richten voor pendelverkeer.
- er is directe besturing vanaf het bedieningspaneel mogelijk.

1.2.2 Digitale bediening

Bij digitale bediening wordt er geen gebruik gemaakt van voedingen, en kunnen railsegmenten niet worden geïsoleerd. De treinen worden volledig bediend door middel van seinen. Een locomotief kan op een bepaald baanvak pas in beweging komen als het sein op 'VEILIG' staat, waarna de trein op maximale snelheid komt totdat een sein met de stand 'ONVEILIG' wordt bereikt.

Voordelen van digitale bediening:

- de hele besturing geschiedt door middel van de bediening van seinen.
- treinen kunnen op hetzelfde spoor rijden, zelfs in tegengestelde richting, zonder dat ingewikkelde besturingsconstructies nodig zijn.
- de richting waarin een trein rijdt kan gemakkelijk worden gewijzigd door gebruik te maken van een keerlus.

1.3 De treinen

Een locomotief kan tot 20 wagons of rijtuigen trekken. Afhankelijk van het type wisselt daarbij de snelheid. Ook is het mogelijk om in één treinsamenstelling van meer dan een locomotief gebruik te maken, en op die manier de treinlengte verder te vergroten.

Let op!

Als een locomotief, wagon of rijtuig over een wissel rijdt dat niet juist is gesteld, treedt beschadiging op, en ontstaan er rook en vonken. Alle treinen stoppen direct, en komen pas weer in beweging als het defect geraakte deel van de trein wordt geselecteerd, en vervolgens verwijderd.

1.4 Het bekijken van de in aanleg zijnde modelspoorbaan

Het programma genereert een volledige 3D omgeving. In deze 3D omgeving, kunnen kijkhoek en kijkafstand worden veranderd met gebruikmaking van icoontjes in het hoofdmenu. Dit kan met een enkele muisklik. Er kan worden in- of uitgezoomd, en ookgevarieerd van een horizontaal gezichtspunt tot een extreem vogelperspectief.

Er is nog een andere manier om de 3D omgeving te bekijken: het is mogelijk om een camera te koppelen aan een locomotief, om van daaruit al rijdend het al aangelegde deel van de modelspoorbaan te bekijken.

Ook kan er in het hoofdmenu geschakeld worden tussen een dag- en een nachtsituatie. Zelfs in de nachtsituatie kunnen in sporenplan en omgeving nog wijzigingen worden aangebracht: het experimenteren met de plaatsing van lantaarns en andere lichtbronnen is dus mogelijk.

1.5 Het construeren van een nieuwe werktafel

Allereerst moeten de afmetingen van de nieuwe werktafel bepaald worden. De standaardinstelling is 4x3 eenheden, maar vanzelfsprekend kunnen deze afmetingen worden gewijzigd. 1 eenheid komt ongeveer overeen met 100 x 100 meter in werkelijkheid (schaal h0 is dus ongeveer 1,2 x 1,2 meter). De maximum afmeting is 15x15 eenheden.

Bij het bepalen van de grootte van de werktafel moet ook worden aangegeven welke soort bediening zal worden gebruikt: digitaal of analoog.

2. Het hoofdmenu

2.1 Het veranderen van de kijkafstand ()

Met het afgebeelde icoontje kan de kijkafstand worden gewijzigd. Houd de linker muisknop ingedrukt: voorwaartse of achterwaartse beweging van de muis wijzigt de afstand tot de werktafel, en beweging van de muis naar links of rechts zorgt voor rotatie om het punt waarop wordt gefocused.

2.2 Het veranderen van de kijkhoek ()

Met het afgebeelde icoontje kan de kijkhoek worden gewijzigd. Houd de linker muisknop ingedrukt: voorwaartse of achterwaartse beweging van de muis wijzigt de kijkhoek in horizontale of verticale richting, en beweging van de muis naar links of rechts zorgt voor rotatie om het punt waarop wordt gefocused.

2.3 Schakelen tussen dag en nacht ()

Met het afgebeelde icoontje kan worden geschakeld tussen de dag- en nachtsituatie. In de nachtsituatie zijn landschapselementen alleen zichtbaar als er lantaarns, huizen met verlichte ramen, locomotieven of rijtuigen met verlichte ramen aanwezig zijn.

2.4 De plaatsing van een camera ()

Door op dit icoontje te klikken kan de functie 'Camera plaatsen' geactiveerd worden. De cursor verandert daarbij. Door een van de locomotieven, wagons of rijtuigen aan te klikken wordt het gezichtspunt gefixeerd boven het gekozen object. De camera kan bestuurd worden met de X en de pijltjestoetsen. Het uitschakelen van de volgcamera kan plaatsvinden door nogmaals op het icoontje te klikken.

2.5 Activeren van het systeemmenu ()

Door op dit icoontje te klikken wordt het systeemmenu geactiveerd. Dit bevat de volgende mogelijkheden:

1. Opslaan
2. Laden / Nieuwe werktafel
3. Opties
4. Systeem info

2.6 Landschapselementen

Door het aanklikken van dit icoontje wordt het menu 'Objecten plaatsen' geactiveerd. Selecteer het gewenste element, en klik vervolgens op de gewenste plek in het landschap. Vóór het plaatsen kan door het naar links of rechts bewegen met ingedrukte rechtermuisknop het betreffende element worden geroteerd.

Landschapselementen zijn onderverdeeld in de volgende categorieën:

1. Woningen
2. Planten
3. Spoorweggebouwen
4. Industrie
5. Overige elementen

2.7 Het plaatsen van treinen

Door het aanklikken van dit icoontje wordt het menu 'Treinen plaatsen' geactiveerd. Selecteer de gewenste locomotief of wagon, of het gewenste rijtuig, en klik vervolgens op een spoor om het geselecteerde object te plaatsen. Als plaatsing niet mogelijk is, zal de cursor de afbeelding 'parkeerverbod' laten zien. Vóór het plaatsen kan door het naar links of rechts bewegen met ingedrukte rechtermuisknop het betreffende object worden geroteerd.

Er is een onderverdeling in de volgende categorieën:

1. Locomotieven
2. Wagons
3. Rijtuigen

2.8 De aanleg van sporen

Door het aanklikken van dit icoontje wordt het menu 'Aanleg sporen' geactiveerd. Een gedetailleerde beschrijving van de mogelijkheden wordt verderop gegeven.

2.9 Vormgeven van het landschap

Door het aanklikken van dit icoontje wordt het menu 'Vormgeven landschap' geactiveerd. Een gedetailleerde beschrijving van de mogelijkheden wordt verderop gegeven.

2.10 Kopiëren naar het prikbord

Klik op dit icoontje om elementen naar een prikbord binnen het programma te kopiëren. Let op: locomotieven, wagons en rijtuigen kunnen niet worden gekopieerd!

2.11 Plakken vanaf het prikbord ()

Klik op dit icoontje om elementen vanuit het prikbord te plaatsen. De geplaatste elementen worden gemarkeerd, zodat duidelijk is om welk nieuwgeplaatst element het gaat.

2.12 Verwijderen ()

Klik op dit icoontje om elementen te verwijderen. Let op: een verwijdering kan niet ongedaan gemaakt worden!

2.13 Opties voor het selecteren van objecten ()

Door te klikken op dit icoontje verschijnt een menu waarin het mogelijk is groepen objecten te selecteren. De volgende objecten kunnen als groep worden geselecteerd:

1. Sporen
2. Gebouwen
3. Planten
4. Rijdend materieel

Vanuit dit menu is het ook mogelijk om een marker (zie verder) te gebruiken, teneinde elementen in een bepaald gebied te selecteren.

2.14 Activeren van de cursor voor wijzigingsfuncties ()

Als één van de menu's 'Aanleg sporen'(2.8), 'Vormgeven landschap' (2.9) of 'Opties selecteren' (2.13) actief is, kan door het klikken op dit icoontje gebruik gemaakt worden van de standaardfuncties (selecteren, verplaatsen, kopiëren, plakken of verwijderen), onafhankelijk van het soort object dat door de cursor geselecteerd is.

2.15 Schermafbeelding maken ()

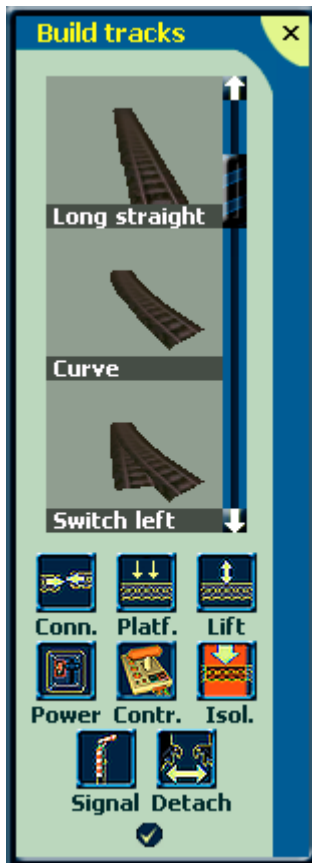
Klik op dit icoontje voor het maken van een schermafbeelding. Deze afbeelding wordt automatisch bewaard als een bitmapbestand (.BMP) in de map voor schermafbeeldingen (C:\Program Files\Rule the Rail!\Screenshots).

2.16 Programma verlaten ()

Klik op dit icoontje om het programma te verlaten.

3. Menuvensters in het ontwerpprogramma

3.1 Het menuvenster 'Aanleg van sporen'



In dit menu zijn de volgende functies beschikbaar:

1. Overzicht railmateriaal (met 'scroll' functie)

Gebruik dit overzicht om rails of wissels te selecteren, en plaats ze met een enkele muisklik op de werktafel. Vóór het plaatsen kan door met ingedrukte rechtermuisknop naar links of rechts te bewegen het betreffende raillement worden geroteerd. Als bij het plaatsen twee raillementen dicht genoeg bij elkaar worden geplaatst en bovendien op dezelfde manier georiënteerd zijn, zullen ze automatisch worden verbonden.

2. Verbind sporen ()

Deze functie kan worden benut als een sporenplan is aangelegd, maar geen aansluiting mogelijk is, omdat een passend raillement ontbreekt. Klik vooraf op dit icoontje, en klik vervolgens op de twee uiteinden van de sporen die moeten worden verbonden; als het mogelijk is, komt de verbinding automatisch tot stand.

3. Ophogen van sporen ()

Deze functie wordt gebruikt om sporen vanaf het 0-niveau (van de werktafel) op te tillen. Zorg allereerst dat deze functie geselecteerd wordt, en klik vervolgens op het gewenste raillement. Met de ingedrukte linkermuisknop kan het raillement worden opgetild. De aangrenzende raillementen worden automatisch mee opgetild, zodat een helling ontstaat. Zodra raillementen uit het vlak worden getild, verandert hun uiterlijk: het worden brugdelen.

4. Egaliseren van sporen ()

ATTENTIE!

Deze functie werkt op twee verschillende manieren: met of zonder selectie van raillementen.

- **Zonder selectie vooraf** wordt deze functie gebruikt om te zorgen dat aansluitende raillementen op eenzelfde niveau komen. Zorg allereerst dat deze functie geselecteerd wordt door het aanklikken van het icoontje, en klik vervolgens op het raillement dat de gewenste hoogte heeft. Verplaats vervolgens met ingedrukte linkermuisknop de cursor over de raillementen die dezelfde hoogte moeten krijgen als het eerstgeselecteerde element.
- **Met selectie vooraf** werkt deze functie op een andere manier: het oppervlak van de ondergrond wordt exact verhoogd naar het niveau van de opgehoogde raillementen. Daarbij keert het normale uiterlijk terug (de brugdelen verdwijnen). Dit is de eenvoudigste manier om sporen op plateaus en hellingen te creëren.

5. Aanbrengen voedingselement ()

Klik op dit icoontje teneinde (een deel van) de sporen van de noodzakelijke voeding te voorzien. Beweeg de cursor vervolgens boven het spoor dat van een voedingselement moet worden voorzien: een rode pijl verschijnt op de plek waar het element zal worden geplaatst. Het plaatsen gebeurt met een muisklik. De uitgangswaarde van de voeding (-10 tot +10) kan worden ingesteld, de voeding kan worden voorzien van een naam, en er kan worden aangegeven of deze voeding wel of niet zichtbaar moet zijn op het bedieningspaneel.

Bij de aanleg van een modelspoorbaan met digitale besturing is deze functie niet beschikbaar.

6. Aanbrengen besturingselement ()

Klik op dit icoontje om besturingselementen te plaatsen. Klik allereerst op de plek waar het besturingselement moet worden aangebracht, zodat een raillement geselecteerd wordt. Maak vervolgens een keuze uit het overzicht van te besturen objecten, en specificeer tenslotte de eigenschappen van het besturingselement. De eigenschappen zijn afhankelijk van het soort object.

Voor een wissel kunnen de volgende zaken worden ingesteld:

- 1.a. Wissel in stand 'rechtdoor'.
- 1.b. Wissel in stand 'afbuigend'.
- 1.c. Omschakelen van de stand 'rechtdoor' naar 'afbuigend', of omgekeerd.

2. De wijze van activering
(vanaf de 'blauwe'kant, vanaf de 'rode'kant, vanaf beide zijden).
3. Door welke locomotieven de besturing moet worden bediend (allen of ID1/ID2/ID3).
4. Het schakelen van de wissel met een vertragingstijd van ...
5. De naam van het besturingselement.

Voor een voedingselement kunnen de volgende zaken worden ingesteld:

- 1.a. Voeding AAN op een vooraf ingestelde waarde.
- 1.b. Voeding UIT.
- 1.c. Omschakelen van AAN naar UIT (of van UIT naar AAN).
2. De wijze van activering
(vanaf de 'blauwe'kant, vanaf de 'rode'kant, vanaf beide zijden).
3. Door welke locomotieven de besturing moet worden bediend (allen of ID1/ID2/ID3).
4. De waarde voor het commando 'Voeding AAN'.
5. Het in- of uitschakelen van de voeding met een vertragingstijd van ...
6. De naam van het besturingselement.

Voor een ontkoppel-element kunnen de volgende zaken worden ingesteld:

- 1.a. Ontkoppelen AAN.
- 1.b. Ontkoppelen UIT.
- 1.c. Omschakelen van AAN naar UIT (of van UIT naar AAN).
2. De wijze van activering
(vanaf de 'blauwe'kant, vanaf de 'rode'kant, vanaf beide zijden).
3. Door welke locomotieven de besturing moet worden bediend (allen of ID1/ID2/ID3).
4. Het in- of uitschakelen van het ontkoppelen met een vertragingstijd van ...
5. De naam van het besturingselement.

Voor een sein kunnen de volgende zaken worden ingesteld:

- 1.a. Sein op VEILIG
(schakelt gelijktijd de voeding van het betrokken railsegment in).
- 1.b. Sein op ONVEILIG
(schakelt gelijktijd de voeding van het betrokken railsegment uit).
- 1.c. Omschakelen van VEILIG naar ONVEILIG (of van ONVEILIG naar VEILIG).
2. De wijze van activering
(vanaf de 'blauwe'kant, vanaf de 'rode'kant, vanaf beide zijden).
3. Door welke locomotieven de besturing moet worden bediend (allen of ID1/ID2/ID3).
4. Het schakelen van het sein met een vertragingstijd van ...
5. De naam van het besturingselement.

Voor een overweg kunnen de volgende zaken worden ingesteld:

- 1.a. Overweg sluiten.
- 1.b. Overweg openen.
2. De wijze van activering
(vanaf de 'blauwe'kant, vanaf de 'rode'kant, vanaf beide zijden).
3. Door welke locomotieven de besturing mag worden bediend (allen of ID1/ID2/ID3).
4. Het openen of sluiten van de overweg met een vertragingstijd van ...
5. De naam van het besturingselement.

De besturingselementen kunnen alleen worden geactiveerd door een locomotief; wagons of rijtuigen hebben geen effect.

Als bij de instellingen van een besturingselement aangegeven is dat een locomotief voorzien is van een indicator (ID1...ID3), dan kan dat besturingselement alleen worden bediend als tenminste één van de indicators aan de locomotief gekoppeld is. De indicatoren kunnen aan een locomotief worden gekoppeld door aanklikken van de locomotief met de rechter muisknop.

Als alleen de 'rode' of 'blauwe' kant van het besturingselement geactiveerd is, kan het besturingselement alleen geschakeld worden door een locomotief die van de betreffende kant komt.

Het wijzigen of verwijderen van aangebrachte besturingselementen kan geschieden op dezelfde manier als bij het aanbrengen van een nieuw besturingselement op een bepaald deel van een spoor.

Het programma biedt de keuze tussen het aanbrengen van een nieuw element of het wijzigen van van een bestaand element. Bij de keuze voor wijzigen is het mogelijk om instellingen te veranderen of het bestaande element te verwijderen door op 'Verwijderen' te klikken.

7. Aanbrengen isolatie ()

Deze functie wordt gebruikt om railsegmenten elektrisch van elkaar te scheiden, en op die manier onafhankelijk te voeden railsegmenten te creëren. De aangebrachte onderbrekingen zijn herkenbaar aan een rode balk.

Bij de aanleg van een modelspoorbaan met digitale besturing is deze functie niet beschikbaar.

8. Plaatsen sein ()

Klik op dit icoontje teneinde een sein te plaatsen. Beweeg de cursor vervolgens boven het spoor dat van het sein moet worden voorzien: een rode pijl verschijnt op de plek waar het sein kan worden geplaatst. Kies een van de twee mogelijke posities en klik. Bij plaatsing moet het sein worden voorzien van een naam, en er kan worden aangegeven of het sein wel of niet zichtbaar moet zijn op het bedieningspaneel.

9. Aanbrengen van een ontkoppel-element ()

Klik op dit icoontje teneinde een ontkoppel-element te plaatsen. Beweeg de cursor vervolgens boven het spoor dat van het element moet worden voorzien: een rode pijl verschijnt op de plek waar het element kan worden geplaatst. Klik ter bevestiging van de plaatskeuze. Bij plaatsing moet het ontkoppel-element worden voorzien van een naam, en er kan worden aangegeven of de ontkoppelaar wel of niet zichtbaar moet zijn op het bedieningspaneel.

Wagons of rijtuigen die over een ingeschakeld ontkoppel-element rijden worden van elkaar ontkoppeld, of van de locomotief.

3.2 Het menuvenster 'Vormgeving van het landschap'



1. Textuurbegrenzing ()

Aan te brengen landschapstextuur ('bekleding') kan naar keuze scherpe randen hebben, of er wordt een geleidelijke overgang gemaakt naar de al aanwezige textuur. Met behulp van dit icoontje kan deze keuze worden gemaakt.

2. Transparantie ()

Door op dit icoontje te klikken wordt het landschap transparant: railgedeelten die normaal niet zichtbaar zijn (tunnels) worden zichtbaar gemaakt, zodat aanpassingen gemakkelijk kunnen plaatsvinden.

3. Donkerder maken ()

Na het klikken van dit icoontje kan het landschap plaatselijk donkerder gemaakt worden door met ingedrukte linker muisknop de cursor over het te bewerken gebied te bewegen, alsof er een kwast gebruikt wordt.

4. Lichter maken ()

Na het klikken van dit icoontje kan het landschap plaatselijk lichter gemaakt worden door met ingedrukte linker muisknop de cursor over het te bewerken gebied te bewegen, alsof er een kwast gebruikt wordt.

5. Aanpassen van het reliëf ()

Met deze functie kunnen heuvels en meren gevormd worden. Na het klikken van dit icoontje kan het landschap verhoogd of verlaagd worden door met ingedrukte linker muisknop de cursor in verticale richting in het te bewerken gebied te bewegen.

De vorm van hoogten en laagten wordt bepaald door de schuifregelaar 'Reliëf effect' (zie hieronder).

6. Reliëf Effect ()

Gebruik de schuifregelaar om de vorm van te verhogen of te verlagen delen te bepalen. Met de schuifregelaar helemaal links ontstaan er scherpe pieken en dalen. Verschuiven naar rechts leidt tot ronde vormen.

De schuifregelaar wordt ook gebruikt om het gebied te bepalen waarin de 'kwast' actief is bij het aanbrengen van de textuur, en bepaalt ook het gebied dat beïnvloed wordt bij het creëren van een plateau.

7. Plateau ()

Met deze functie kunnen plateaus gevormd worden. Klik op dit icoontje om de functie te activeren. Door met ingedrukte linker muisknop de cursor over het te bewerken gebied te bewegen, alsof er een kwast gebruikt wordt, kan een hoger gelegen vlak gebied gecreëerd worden. De hoogte wordt gelijk aan de hoogte van het punt waar de muisknop werd ingedrukt.

8. Kies landschapstextuur

Scroll door het overzicht, en selecteer de gewenste textuur. Breng de gekozen textuur aan door met ingedrukte linker muisknop de cursor over het te bewerken gebied te bewegen, alsof er een kwast gebruikt wordt.

9. Instellen standaard landschapstextuur

Met behulp van deze functie kan een gekozen textuur als standaardtextuur worden ingesteld.

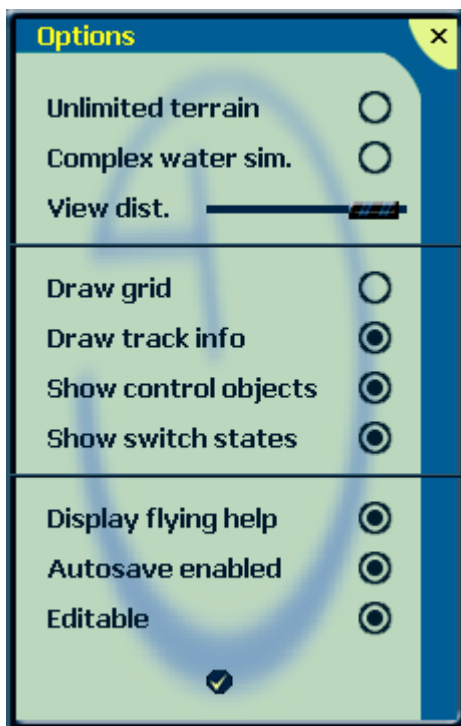
10. Gebruikte bronnen (Used res.: 0.00 %)

Dit gegeven laat zien hoe zwaar het programma belast wordt. Hoe meer textuur met elkaar wordt gemengd, hoe groter de belasting. Het percentage kan oplopen tot boven 100%, maar bij hogere percentages kan de snelheid waarmee het landschap getekend wordt afnemen (afhankelijk van het voor het uitvoeren van het programma gebruikte systeem).

11. Veranderen landschap

Met deze functie kan aangelegd landschap worden veranderd. Er kunnen als gevolg van de veranderingen van landschapsvormen textuurfouten ontstaan, die moeten worden gerepareerd door hertexturering.

3.3 Het menuvenster 'Opties voor selecteren'



Het menu 'Opties selecteren' kent de volgende mogelijkheden:

1. Onbeperkt landschap
Als deze optie wordt geactiveerd is het landschap in principe onbegrensd. De constructie van sporen blijft echter beperkt tot de grootte van de werktafel!
2. Complexe watersimulatie
Als deze optie wordt geactiveerd zullen wateroppervlakken realistischer worden weergegeven. Bij oudere grafische kaarten wordt deze functie niet ondersteund!
3. Detaillering
Met behulp van de schuifregelaar kan de mate van detaillering voor verder weggelegen

objecten worden geregeld. Hiermee kan de weergavesnelheid van het programma worden beïnvloed.

4. Raster

Als deze optie wordt geactiveerd, verschijnt er een raster, dat behulpzaam kan zijn bij het plaatsen van objecten. Het raster is niet gekoppeld aan de werktafel, maar aan het beeldscherm.

5. Spoorinformatie

Als deze optie wordt geactiveerd, verschijnen de namen van wissels, voedingen, seinen en overwegen op het scherm.

6. Besturingselementen

Als deze optie wordt geactiveerd, zijn de aangerachte besturingselementen, isolaties en voedingen zichtbaar. Als een locomotief een besturingselement passeert, zal door middel van een kortdurend verschijnende rode lijn aangegeven worden welk(e) object(en) hierdoor worden aangestuurd.

7. Wisselstanden

Als deze optie wordt geactiveerd, is de ingestelde wisselstand zichtbaar op het scherm.

8. Helpteksten

Als deze optie wordt geactiveerd verschijnt er een beknopte toelichting als de cursor boven een icoontje voor bepaalde functies wordt geplaatst.

9. Automatisch opslaan

Als deze optie wordt geactiveerd, slaat het programma het baanontwerp iedere 5 minuten op onder de naam 'autosave1'. Het laatste daarvoor opgeslagen baanontwerp krijgt de naam 'autosave2'.

10. Wijzigingsfuncties

Als deze optie wordt uitgezet kunnen wijzigingen en aanvullingen in het baanontwerp niet meer worden aangebracht (en wordt voorkomen dat er per ongeluk wijzigingen worden aangebracht).

4. Basisfuncties buiten het menu

4.1 Gezichtspuntverschuiving

Afgezien van de mogelijkheden om kijkafstand en kijkhoek te veranderen zijn er andere mogelijkheden voor het wijzigen van het gezichtspunt. Door het bewegen van de cursor naar de rand van het beeldscherm wordt een automatische 'scroll' functie geactiveerd. Met een ingedrukte rechter muisknop kan de kijkhoek sneller worden gewijzigd.

In- en uitzoomen kan geschieden met behulp van het 'scroll' wielje op de muis.

4.2 Het selecteren van objecten

1. Selecteren door aanklikken

Objecten kunnen worden geselecteerd met een enkele muisklik. Er verschijnt een half-transparante bol rondom het betreffende object, of – bij rails – een rode markering. Om meerdere objecten te selecteren dient bij het aanklikken de CTRL-toets ingedrukt te worden gehouden. Een andere mogelijkheid is het gebruik van een marker (zie hieronder).

Let op: Als de zichtbaarheid van een bepaald soort objecten is uitgeschakeld in het menu 'Opties selecteren', kunnen deze objecten ook niet worden geselecteerd!

2. Selectie met behulp van een marker

Deze manier van selecteren is vooral bruikbaar voor de selectie van meerdere objecten tegelijkertijd. Klik op een plek op de werktafel waar geen objecten aanwezig zijn. Houd vervolgens de linker muisknop ingedrukt om de marker te activeren. Objecten binnen het bereik van de marker zullen worden geselecteerd, behalve als de zichtbaarheid van een bepaald soort objecten is uitgeschakeld in het menu 'Opties selecteren'.

3. Selectie van sporen

Spoorsegmenten kunnen eenvoudig worden geselecteerd door op een raillement te dubbelklikken: alle hiermee verbonden raillementen zullen dan worden geselecteerd.

4.3 Het verplaatsen van objecten

Geselecteerde objecten kunnen worden verplaatst of geroteerd. Met ingedrukte linker muisknop kan een object worden verslept. Als de rechter muisknop wordt ingedrukt kan het object worden geroteerd. Beide acties kunnen ook tegelijkertijd worden uitgevoerd.

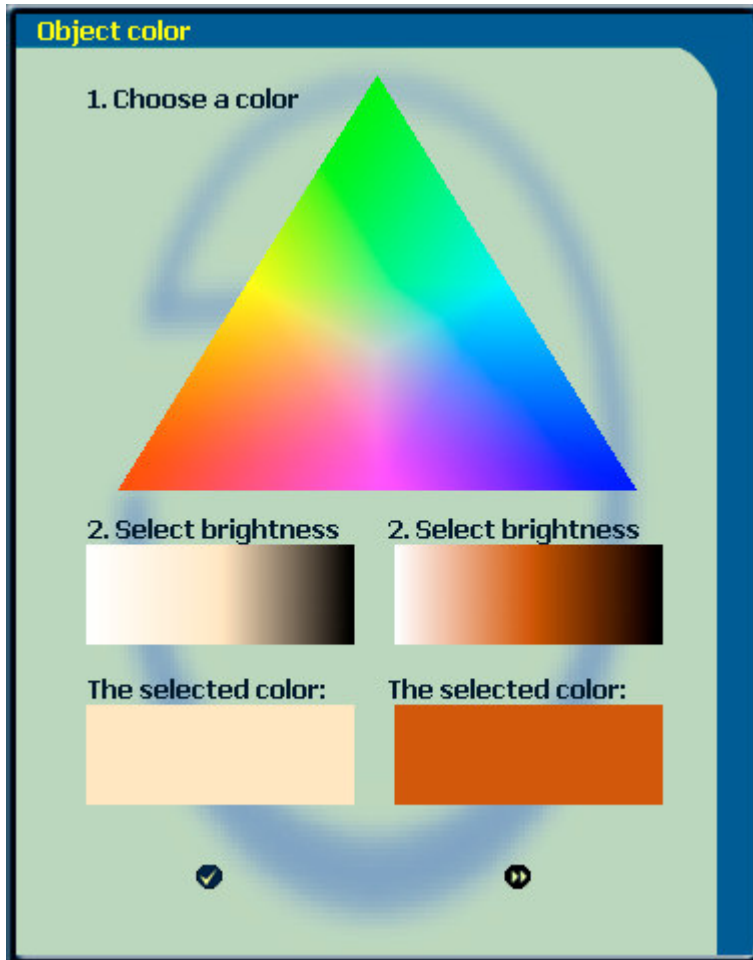
4.4 Het verplaatsen van rijdend materieel

Op de rails geplaatst rijdend materieel kan worden geselecteerd, en vervolgens met ingedrukte linker muisknop over het spoor worden verslept. Op deze manier kunnen treinen worden samengesteld. Ook is deze manier van verplaatsen van materieel handig bij het testen van aangebrachte besturingselementen.

WAARSCHUWING: ook als op deze manier rijdend materieel verplaatst wordt over een wissel die niet op de juiste wijze gesteld is, zal er een ontsporing plaatsvinden. Het betreffende object zal dan moeten worden verwijderd!

4.5 Overschilderen van objecten

Veel van de landschapselementen kunnen worden overgeschilderd in een andere kleur. Hiervoor moet met de rechter muisknop op een object worden geklikt. Als de kleur kan worden veranderd, verschijnt onderstaand venster:



Klik in de kleurendriehoek om een kleur te selecteren. Klik vervolgens in het vakje eronder voor de gewenste gradatie. Klik tenslotte op het knopje OK om de keuze te bevestigen. Als een object twee kleuren heeft, die onafhankelijk van elkaar kunnen worden gewijzigd, verschijnen er twee vakjes: het linker geeft daarbij de kleur van het onderste deel aan.

4.6 Het veranderen van de instellingen bij wissels

Door met de rechter muisknop op een wissel te klikken kunnen de instellingen worden gewijzigd. Zo kan een andere naam worden gegeven, en worden bepaald of de wissel al dan niet zichtbaar is op het bedieningspaneel.

Let op: als in het menu 'Opties voor selecteren' het selecteren van raillementen is uitgeschakeld, kunnen de instellingen van wissels niet worden gewijzigd.

4.7 Het veranderen van de instellingen bij besturingselementen

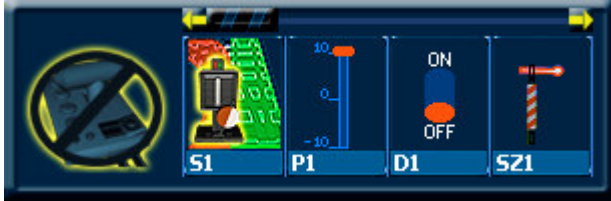
Door met de rechter muisknop op een besturingselement te klikken kunnen de instellingen worden gewijzigd zonder dat het menuvenster 'Aanleg sporen' geopend hoeft te worden.

4.8 Specificeren van indicators voor locomotieven

Door met de rechter muisknop op een locomotief te klikken, kan deze voorzien worden van een indicator. Deze kan worden gebruikt om besturingselementen alleen te laten bedienen door een bepaalde locomotief (zie ook: Aanbrengen van besturingselementen,).

5. Het bedieningspaneel

In de linker benedenhoek van het scherm is het bedieningspaneel te vinden. Het is alleen zichtbaar als er wissels of andere bedienbare elementen op de werktafel zijn aangebracht. Met behulp van de muis kunnen deze worden geschakeld:



- Klik op het icoon voor een wissel om de wisselstand te veranderen (RECHTDOOR of AFBUIGEND).
- Klik op de voedingsregelaar en sleep het rode balkje naar de gewenste stand (alleen actief bij analoge besturing). De ingestelde waarde is van directe invloed op de stand van de seinen die aan een bepaald voedingselement gekoppeld zijn.
- Klik op de schakelaar ontkoppelen (AAN of UIT).
- Klik op het icoon voor een sein om de stand van het sein te veranderen (VEILIG of ONVEILIG). Bij analoge bediening wordt hiermee ook automatisch de voeding van een gekoppeld spoorsegment geregeld.

Elementen op het bedieningspaneel kunnen zonder beperkingen worden bediend, los van het feit of zij gekoppeld zijn aan een besturingselement in het spoor.

Het bedieningspaneel kan desgewenst worden verborgen door op het meest linker icoon te klikken, en via dat icoon ook weer worden opgeroepen.

5.1 Aanpassen van het bedieningspaneel

Met klikken en slepen kan de volgorde van de bedieningselementen op het panel gewijzigd worden. Gebruik hiervoor de RECHTER muisknop!

6. Auteursrechten

Het programma 'Rule the Rail!' is eigendom van de makers (de Brainbombers Group). Het basisprogramma kan vrijelijk worden gebruikt en gedistribueerd. Het is niet toegestaan geld te vragen voor dit programma, of het te verkopen, zonder instemming van de makers.

De objectbestanden die middels toegangscode aan het programma zijn gekoppeld, mogen NIET vrijelijk gebruikt of gedistribueerd worden. Ze mogen alleen worden gebruikt door degenen die voor het gebruik van deze bestanden betaald hebben door bij de makers de noodzakelijke toegangscode aan te schaffen.

Het recht op de Nederlandse vertaling van deze gebruikershandleiding berust bij de maker.