Editor – uživatelská příručka

Obsah

Úvod ... 3
1 Vstup do editoru světa ... 5
2 Nabídky ... 6
Výběr objektu ... 7
Nastavení objektu ... 7
Navigační panel ... 8
Panel vlastností ... 8
Stavový řádek ... 8
3 Používání společných nástrojů ... 9
4 Objekty ... 10
Vkládání objektů ... 10
Výběr objektů ... 10
Pohyb s objekty ... 10
Vlastnosti objektu ... 10
Specifické typy objektů ... 10
5 Lineární objekty ... 12
Vkládání lineárních objektů ... 12
Výběr lineárních objektů ... 12
Pohyb s lineárními objekty ... 12
Vlastnosti lineárních objektů ... 12
Náhledy na koleje ... 13
6 Vytváření terénu ... 14
7 Vytváření a úpravy aktivit ... 15
8 Nastavení ... 17
8.1 Společná nastavení ... 17
8.2 Nastavení lineárních objektů ... 17
8.3 Nastavení kreslících nástrojů ... 18
8.4 Nastavení nástrojů pro aktivity ... 19
9 Panel vlastností ... 20
9.1 Standardní a lineární objekty ... 20
9.2 Traťové objekty ... 20
9.3 Vlastnosti kolejí ... 20
9.4 Vlastnosti aktivit ... 21
9.5 Vlastnosti vozidel ... 22
9.6 Vlastnosti souprav ... 22
9.7 Vlastnosti strojvůdce ... 22

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

Úvod

Vítejte v příručce editoru světa *Rail Simulatoru*.

Editor světa dovoluje vytvářet vlastní tratě a modifikovat tratě dodané se hrou nebo poskytovali třetích stran. Editor světa je automaticky nainstalován v rámci instalace *Rail Simulatoru*.

Pro přístup k editoru světa, přesuňte kurzor ke spodní části obrazovky, pokud se nacházíte ve volné jízdě nebo aktivitě. Otevře se hlavní nabídka. Vyberte World Editor (ikonka zeměkoule).

Jako s ostatními nástroji, které dovolují modelovat reálný svět, pokud se rozhodnete vytvořit vysoce reálnou trať, celý proces může být velmi zdlouhavý. Abyste předešli frustracím, doporučujeme následující kroky:

- Předtím, než začnete doopravdy modelovat, zkuste si to procvičit na malém kousku trati. Použijte dodané tratě jako startovní bod pro vaše počáteční experimenty.
- Trať často ukládejte – prostudujte instrukce níže. Ujistěte se, že máte zálohu instalace *Rail Simulatoru*, abyste předešli ztrátě vytvořených tratí. Je vhodné provádět pravidelnou zálohu všech souborů ze složky **Program files\Rail Simulator\Content\Routes**.
- Pokud provedete nějakou změnu u dodaných tratí, která znefunkční *Rail Simulator*, obnovte hru ze zálohy nebo ji přeinstalujte. Je to téměř vždy rychlejší, než hledat chybu.
- Zamkněte zámek infrastruktury, abyste předešli náhodným změnám klíčových hodnot. Bližší informace v sekci Stavový řádek.

Berte na vědomí, že provedete-li jakoukoliv změnu u tratí dodaných s *Rail Simulatorem*, ani Rail Simulator Developments ani EA nebude poskytovat podporu pro tento produkt.

Tato příručka pokrývá pouze část možností nástrojů. Další jsou průběžně doplňovány do dokumentace k produktu. Navštivte www.railsimulator.com pro poslední verzi tohoto manuálu a pro dodatečné materiály. Předtím, než budete kontaktovat zákaznickou podporu, doporučujeme navštívit webové stránky kvůli:

- Aktualizaci manuálů
- Opravám známých problémů s produktem ("patche")
- Seznamu často kladených dotazů (FAQ)

Další nástroje jsou k dispozici pro profesionální uživatele a experty. Pomohou vám vytvářet a měnit komplexnější prvky simulace, včetně přidávání nového obsahu do hry a tvoření aktivit. Také přinesou podrobnější dokumentaci vlastností, funkcí a vybavení. Jsou dostupné (podmíněno samostatným licenčním ujednáním) na www.railsimulator.com. Berte na vědomí, že potřebujete vysokou znalost železničních systémů, počítačové simulace a programování k efektivnímu používání těchto nástrojů. S nimi můžete:

- Vytvářet nový vozový park
- Vytvářet nové aktivity
- Zabalit doplňky pro komerční šíření

Jestliže máte zájem o stažení těchto nástrojů, navštivte prosím www.railsimulator.com a klikněte na odkaz "commercial add-on providers" (poskytovatelé komerčních doplňků).

Abyste mohli používat nástroje editoru světa integrované ve hře, musí váš systém splňovat doporučenou konfiguraci. Zvýšením paměti RAM, rychlosti procesoru, zvukovou kartou, grafickou kartou, místem na HDD a instalací nejnovějších ovladačů hardwaru, můžete dále zvednout výkon nástrojů.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

Poznámky

Tato dokumentace je chráněna © Copyright Rail Simulator Developments 2007. Používání informací z tohoto manuálu a nástrojů integrovaných v *Rail Simulatoru* podléhá podmínkám obsaženým v licenčním ujednání s koncovým uživatelem ("EULA"), které jsou zobrazeny při instalaci produktu.

Všechny ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.

Ačkoli Rail Simulator Developments věnoval přiměřenou pozornost přípravě tohoto manuálu, tyto informace jsou poskytovány "tak jak jsou" a mohou se měnit. Prosím kontrolujte na www.railsimulator.com opravy nebo rozšíření tohoto manuálu. Berte na vědomí, že Rail Simulator Developments nedává žádnou záruku na přesnost zde uvedených informací.

1 Vstup do editoru světa

Nejrychlejší cesta k vytvoření nové tratě je přes nabídku HOME > ROUTES > NEW ROUTE výběrem tratě, která bude základem pro vaši vlastní. Tato cesta zaručuje, že byly vybrány všechny části a máte jistotu, že spolu pracují korektně. Zvolte CREATE a vložte jméno nové tratě. Vaše trať bude přístupná z obrazovky výběru tratí, takže ji můžete zavřít a znovu otevřít kdykoliv budete potřebovat.

Pokud preferujete úpravu některé z dodaných tratí, z nabídky HOME > ROUTES vyberte trať a klikněte na FREE PLAY. Pamatujte, že úpravy tratí mohou mít za následek jejich nefunkčnost v modu projíždění a EA ani Rail Simulator Developments nemohou v této situaci nabízet podporu. Přesuňte kurzor doprostřed spodního okraje obrazovky. Otevře se hlavní nabídka

Hlavní nabídka

Klikněte na ikonku World Editor (zeměkoule) a otevře se nabídka editoru.

Volná kamera

Když vstoupíte do editoru, nebude kamera ničím omezená a dovolí volný pohyb kolem tratě.

Pohyb kamery v editoru

šipka nahoru/dolu/vlevo/vpravo	Pohybuje kamerou dopředu, dozadu a do stran
CTRL + šipka nahoru a dolu	Pohybuje kamerou nahoru a dolu podél osy y
Pohyb myší se stisknutým pravým tlačítkem	Změna úhlu pohledu
SHIFT + šipky	Urychluje pohyb kamery

Ukládání

Stiskněte **F2** kdykoliv potřebujete trať uložit. Také jste dotázáni k uložení:

- Když přepnete z editoru do modu projíždění.
- Když otevřete nebo zavřete nástroje pro aktivity.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

2 Nabídky

Nástroje pro tvorbu a editaci tratí a aktivit jsou dostupné v následujících šesti nabídkách:

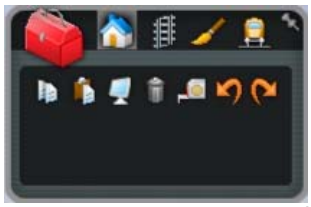
- Hlavní nabídka editoru (vlevo nahoře)
- Výběr objektu (vlevo uprostřed)
- Nastavení objektu (vlevo dole)
- Navigační panel (nahoře uprostřed)
- Panel vlastností (vpravo nahoře)
- Stavový řádek (dole uprostřed)

Poznámka: Některé části jsou dostupné pouze máte-li stažené profesionální nástroje.

Nabídky vyjedou, když umístíte kurzor blízko nich. Každá nabídka může být také uzamčena na místě kliknutím na připínáček v pravém horním rohu.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

Hlavní nabídka editoru

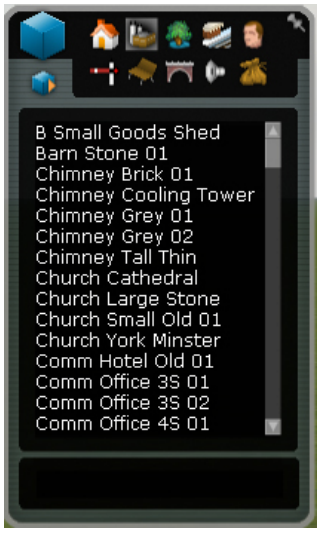


Tento panel obsahuje čtyři editační nástroje. Klikněte na jednu z ikon v horní řadě a příslušný nástroj se otevře.

Čtyři nástroje jsou:

- Objekty (Object – ikonka domečku)
- Lineární objekty (Linear object – ikonka koleje)
- Kreslení (Painting – ikonka štětce)
- Aktivity (Scenario – ikonka vlaku)

Výběr objektu



Tento panel obsahuje seznam objektů, které mohou být umístěny do 3D světa. Jeho obsah se mění v závislosti na aktuálně zvoleném nástroji v hlavní nabídce editoru.

Nastavení objektu

Tento panel obsahuje různá nastavení v závislosti na aktuálně zvoleném nástroji v hlavní nabídce editoru. Příklad nastavení pro lineární objekty je na obrázku dole. Tato nastavení jsou podrobněji popsána níže.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

Navigační panel

Navigační panel ukazuje směr, kterým koukáte a vaši současnou zeměpisnou délku a šířku.

Kliknutím do políček Long/Lat můžete hodnoty měnit a zapsat tak vlastní souřadnice. Na zvolené souřadnice skočíte kliknutím na bílou šipku v pravém dolním rohu panelu.

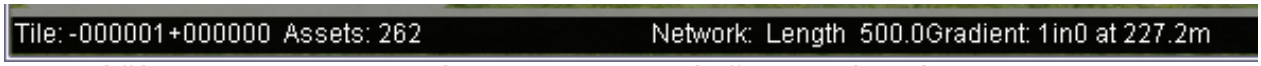
Tlačítko 2D mapy (vlevo uprostřed bílý list s oranžovou šipkou) zapíná a vypíná 2D mapu.

Stisknutím tlačítka traťových záložek (šedomodrý kruh vpravo) se v pravé části obrazovky otevře seznam důležitých míst v trati. Přechod k některé z těchto lokací provedete jejím výběrem v seznamu a stisknutím bílé šipky na navigačním panelu.

Panel vlastností

Panel vlastností dovoluje měnit vlastnosti jednotlivých objektů. Otevře se pokaždé, když provedete akci, která dovoluje měnit vlastnosti. Například dvojklik na budovu.

Stavový řádek



Stavový řádek zobrazuje stavové informace o aktuálně vybraném nástroji.

Ponechte zamčený zámek infrastruktury (ikonka visacího zámku vpravo), abyste předešli náhodným změnám klíčových hodnot. Pokud ho odemknete, můžete provádět změny, které mohou způsobit podivné chování scény. Tlačítko Drive (velká oranžová šipka) slouží k opuštění editoru a přepnutí se zpět do modu projíždění.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

3 Používání společných nástrojů

V hlavní nabídce editoru se nachází sedm standardních nástrojů bez ohledu na to, která sada nástrojů je vybraná.

Kopírovat (Copy)

Kliknutím na tuto ikonu zkopírujete všechny vybrané objekty do schránky. Objekty budou připraveny pro vkládání nástrojem Vložit (Paste).

Také můžete použít klávesovou zkratku **CTRL** + **C**.

Vložit (Paste)

Kliknutím na tuto ikonu vložíte dříve zkopírované objekty na pozici kurzoru myši. Stiskem levého tlačítka myši objekt usadíte.

Obsah schránky můžete vkládat opakovaně. Když jsou objekty zkopírovány do schránky, chovají se jako jeden objekt. Po vložení lze znovu manipulovat s objekty jednotlivě.

Také můžete použít klávesovou zkratku **CTRL** + **V**.

Zobrazení (Display)

Kliknutím na tuto ikonu se v panelu vlastností otevře seznam zobrazitelných prvků. Prvky lze zapnout nebo vypnout jak pro 3D svět, tak pro 2D mapu.

Vymazat (Delete)

Kliknutím na tuto ikonu vymažete všechny vybrané objekty.

Také můžete použít klávesovou zkratku **DELETE**.

Metr (Measure)

Tento nástroj se používá k měření vzdálenosti ve 3D světě. Nástroj vyberte a stiskněte levé tlačítko myši nad terénem. Jak pohybujete myší, ve stavovém řádku se zobrazuje vzdálenost mezi prvním bodem a kurzorem.

Zpět (Undo)

Kliknutím na tuto ikonu vrátíte zpět poslední provedenou akci. Vrátit zpět můžete maximálně 30 akcí.

Také můžete použít klávesovou zkratku **CTRL** + **Z**.

Znovu (Redo)

Kliknutím na tuto ikonu znovu provedete poslední vrácenou akci. Obnovit lze maximálně 30 vrácených akcí.

Také můžete použít klávesovou zkratku **CTRL** + **Y**.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

4 Objekty

Nástroje pro práci s objekty umožňují vkládat objekty do 3D světa. Většina objektů se vkládá stejným způsobem, ale je zde několik výjimek, které jsou popsány níže.

Základní vkládání objektů

Pro vložení objektu, vyberte ikonu kategorie z horní části nabídky pro výběru objektu a potom zvolte objekt ze seznamu. Při pohybu nad 3D světem se objekt zobrazuje na pozici kurzoru a je připraven k usazení. Kliknutím levým tlačítkem objekt usadíte. Stiskem levého tlačítka a pohybem myši otáčíte objektem před jeho usazením. Když je usazen, je zobrazen na pozici kurzoru další objekt stejného typu pro opětovné vložení. Vládání objektů přerušíte kliknutím pravým tlačítkem myši.

Základní výběr objektů

Pro manipulaci s objektem ve 3D světě, přidržte kurzor myši nad objektem, aby se vysvítil a klikněte levým tlačítkem. Dojde k jeho výběru. Přidržením levého tlačítka myši a tažením kurzoru přes terén vznikne kruhové laso, které se bude zvětšovat. Uvolněním levého tlačítka myši dojde k vybrání všech objektů uvnitř lasa.

Přesnějšího výběru více objektů dosáhnete přidržením **CTRL** a klikáním levým tlačítkem na jednotlivé objekty. Když je vybráno více objektů, zobrazí se centrální transformační bod, kterým ovládáte všechny objekty.

Základní pohyb s objekty

Nad vybraným objektem se zobrazí transformační bod dovolující detailní pohyb s objektem. Stiskněte a držte levé tlačítko nad červenou šipkou, abyste objektem pohybovali v ose z. Zelená šipka pohybuje v ose x, modrá šipka v ose y. Kruhová šipka objektem otáčí. Žlutá koule dovoluje volnou rotaci objektu. Dvojklikem na žlutou kouli vrátíte objektu jeho základní orientaci.

Stiskem **V** a **B** pohybujete objektem nahoru a dolu. Pohyb objektu je pomalejší, a tak dovoluje jemnější kontrolu než transformační bod.

Stiskem **G** a **F** otáčíte objektem po a proti směru hodinových ručiček. Tento pohyb je také pomalejší a dovoluje jemnější kontrolu.

Stiskem **N** a **C** pohybujete objektem podél terénu ke kameře a od kamery.

Když táhnete objekt, zůstává ve své původní výšce. Stiskem **J** usadíte střed objektu do výšky terénu.

Základní vlastnosti objektu

Dvojklik levým tlačítkem na objekt otevře panel vlastností tohoto objektu. Více detailů v sekci Panel vlastností.

Specifické typy objektů

Některé objekty v nabídce mají specifický způsob vkládání, výběru a pohybu:

<u>Traťové objekty</u>
Vyberte traťový objekt ze seznamu. Stiskem levého tlačítka umístěte objekt poblíž koleje, potom přesuňte kurzor myši směrem ke koleji. Vytvoří se spojení s kolejí (link). Stiskem levého tlačítka toto spojení umístíte.

K umístění více linků, držte stisknuté levé tlačítko a táhněte myší přes souběžné koleje. Na každé z kolejí se vytvoří link.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

Některá návěstidla používají více linků. Klikněte levým tlačítkem tolikrát, kolik linků je potřeba umístit.

Značky
Značky jsou umístěny podél trati nebo nad skupinou kolejí. Vyberte lineární značku ze seznamu, stisknutím levého tlačítka umístíte počáteční bod, přesuňte myš a stisknutím levého tlačítka označte koncový bod. Vyberte plošnou značku ze seznamu a stiskem levého tlačítka ji umístěte. Když je značka vybraná, podél hran se zobrazí transformační prvky, pomocí kterých lze měnit její velikost.

Vodní plocha/Obtisk
Vyberte vodní plochu nebo obtisk (jako je pozemek) ze seznamu a stiskem levého tlačítka objekt umístěte. Když je voda nebo obtisk vybraný, podél hran se zobrazí transformační prvky, pomocí kterých lze měnit jejich velikost.

Okolní zvuky
Místní a okolní zvuky se vkládají stejně jako normální objekty. V editoru světa můžete každý zvuk slyšet, pokud najedete kamerou do jeho blízkosti. Také je zde koule, která vymezuje oblast, kterou zvuk pokrývá.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

5 Lineární objekty

Nástroje pro práci s lineárními objekty dovolují pokládat lineární objekty, jako jsou koleje a silnice.

Vkládání lineárních objektů

Vyberte kategorii lineárních objektů ze seznamu a potom se pohybujte po 3D světě. Na terénu se objeví indikátor, který ukazuje počáteční pozici lineárního objektu. Vkládání zahájíte stisknutím levého tlačítka myši; přidržte stisknuté levé tlačítko a pohybujte myší, abyste změnili počáteční směr pokládání lineárního objektu.

Jak pohybujete myší nad terénem, zobrazuje se obrys, kam bude lineární objekt umístěn. Opětovným stiskem levého tlačítka umístíte lineární objekt do obrysu. Když je obrys žlutý, jedná se o přímou linii.

Na konci položeného úseku se zobrazí další indikátor a pokračuje vkládání. Stiskem pravého tlačítka vkládání přerušíte, dvojklikem pravým tlačítkem vkládání lineárního objektu zrušíte.

Výběr lineárních objektů

Výběr lineárních objektů se provádí stejně, jako u jakýchkoliv jiných objektů.

Pohyb s lineárními objekty

Když vyberete lineární objekt, zobrazí se jako u jiných objektů transformační bod. Některé lineární objekty (hlavně voda) mohou být rozšířeny použitím speciálních transformačních prvků, které se zobrazí.

Vlastnosti lineárních objektů

Dvojklikem na lineární objekt se otevře panel vlastností.

Nástroje lineárních objektů

Výběr (Select)

Tento nástroj se používá pro změnu vlastností skupiny lineárních objektů (pokud je to možné). Vyberte nástroj, klikněte levým tlačítkem myši na začátek a konec vybrané oblasti a otevře se panel vlastností.

Rozdělit (Split)

Tento nástroj dovoluje rozdělit lineární objekty na sekce. Vyberte nástroj a umístěte kurzor nad lineární objekt, abyste viděli značku, kde dojde k rozdělení. Stiskem levého tlačítka se rozdělení provede.

K rozdělení více lineárních objektů, umístěte kurzor nad lineární objekt. Přidržte stisknuté levé tlačítko a táhněte kurzor myší kolmo na lineární objekt. Zobrazí se řada indikátorů, kde dojde k rozdělení. Uvolněte levé tlačítko a rozdělení se provede.

Spojit (Join)

Tento nástroj dovoluje spojit dohromady sekce lineárních objektů stejného typu. Vyberte nástroj, levým tlačítkem klikněte na jeden a potom na druhý objekt, které chcete spojit.

Rozestup (Offset)

Tento nástroj dovoluje položit lineární objekt paralelně s jiným lineárním objektem. Vyberte část lineárního objektu pomocí nástroje Výběr. Zvolte nástroj Rozestup a potom vyberte typ

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

lineárního objektu ze seznamu. Klikněte levým tlačítkem na konec zeleného indikátoru rozestupu na té straně, na které chcete rozestup vložit.

Svařit (Weld)

Tento nástroj dovoluje svařit platná spojení kolejí. Když vyberete tento nástroj, nad všemi spojeními, která lze svařit, se objeví indikátor. Klikněte levým tlačítkem na indikátor a dojde k automatickému svaření spoje.

Důležitá poznámka: Musíte svařit všechny oddělené části kolejí do souvislé trati. Vlak vykolejí, pokud přejede přes nesvařené koleje.

Křížení (Cross Over)

Tento nástroj umožňuje vytvořit křížení mezi kolejemi. Vyberte nástroj, zvolte kolej ze seznamu a pohybujte se nad místem s více kolejemi. Zobrazí se indikátor udávající začátek křížení. Klikněte levým tlačítkem na kolej a pohybujte myší nad vedlejší souběžnou kolej. Zobrazí se indikátor, který ukazuje, kde bude křížení vloženo. Pro dokončení křížení znovu stiskněte levé tlačítko myši. Kliknutím na indikátor nad křížením, vytvoříte symetrický dvojitý kříž.

Sklon (Gradient)

Tento nástroj dovoluje měnit sklon lineárních objektů. Vyberte nástroj a pohybujte myší na lineárními objekty. Pod kurzorem se zobrazí výškový bod, stejně jako všechny existující výškové body na lineárním objektu. Stiskem levého tlačítka myši vytvoříte nový výškový bod; klikněte levým tlačítkem na existující bod, abyste ho vybrali k editaci. Táhnutím myší změníte svislé nastavení výškového bodu. Táhnutím přes souběžné lineární objekty vytvoříte více kolmých výškových bodů.

Výškový bod smažete jeho označením levým tlačítkem a stiskem **DELETE**. Pro přesun výškového bodu do úrovně terénu, vyberte bod a stiskněte **L**.

Přechod (Blend)

Tento nástroj umožňuje vytvořit přechod mezi dvěma různými typy lineárních objektů spojených dohromady. Vyberte nástroj, levým tlačítkem označte objekty a automaticky se mezi nimi provede přechod.

Náhledy na koleje

Abyste viděli vlastnosti kolejí, stiskněte **MEZERNÍK** pro přepínání mezi následujícími náhledy na koleje:

- Plně vykreslené koleje
- Typ tratě
- Směr tratě
- Traťové rychlosti
- Připojené objekty

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

6 Vytváření terénu

Kreslící nástroje umožňují měnit vzhled terénu.

Výška (Height)

Tento nástroj umožňuje zvyšovat nebo snižovat oblast terénu. Vyberte nástroj, přidržte stisknuté levé tlačítko myši nad terénem a táhněte kurzorem nahoru a dolu.

Zvýšení (Increase Height)

Tento nástroj dovoluje krokově zvyšovat výšku oblasti terénu. Vyberte nástroj, stiskněte a držte levé tlačítko myši a pohybujte kurzorem přes plochu terénu, kterou chcete zvýšit.

Snížení (Decrease Height)

Tento nástroj dovoluje krokově snižovat výšku oblasti terénu. Vyberte nástroj, stiskněte a držte levé tlačítko myši a pohybujte kurzorem přes plochu terénu, kterou chcete snížit.

Vyhlazení (Smooth)

Tento nástroj umožňuje vyhladit hrany terénu. Vyberte nástroj, stiskněte a držte levé tlačítko myši a pohybujte kurzorem přes plochu terénu, kterou chcete vyhladit.

Rovina (Level)

Tento nástroj srovná terén se zemí. Vyberte nástroj, stiskněte a držte levé tlačítko myši a pohybujte kurzorem přes oblast terénu, kterou chcete srovnat.

Zvlnění (Noise)

Tento nástroj vytvoří zvlnění terénu. Vyberte nástroj, stiskněte a držte levé tlačítko myši a pohybujte kurzorem přes oblast terénu, kterou chcete zvlnit.

Přichycení (Snap)

Tento nástroj přichytí terén k lineárním objektům. Vyberte nástroj, stiskněte a držte levé tlačítko myši a pohybujte kurzorem přes lineární objekt. Terén se přichytí k objektu.

Malování (Paint Terrain)

Tento nástroj umožňuje pomalovat terén různými texturami. Vyberte nástroj, zvolte texturu ze seznamu, potom stiskněte a držte levé tlačítko myši a pohybujte kurzorem přes oblast terénu, kterou chcete pomalovat.

Import terénu (Terrain Extraction)

Tento nástroj je dostupný jen když jsou otevřeny nástroje Objekty nebo Lineární objekty a dovoluje vložit SRTM (Shuttle Radar Topography Mission) data. Stiskem **T** automaticky vytvoříte pod pozicí kamery 9 čtverců reálného terénu. Při používání tohoto nástroje se může po importu dostat kamera pod úroveň terénu.

SRTM data získáte na **ftp://e0srp01u.ecs.nasa.gov/srtm/version2** ve formátu .hgt. Umístěte soubory .hgt do adresáře: **...\Program Files\Rail Simulator\DEM\SRTM** Pokud adresář neexistuje, vytvořte jej.

EA a Rail Simulator Developments nemohou zaručit budoucí přístup k této stránce.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

7 Vytváření a úpravy aktivit

Nástroje Aktivity (Scenario tools) dodané s *Rail Simulatorem* dovolují provádět jednoduché modifikace aktivit. Pokud si přejete vytvářet komplexnější aktivity, musíte si stáhnout pokročilé nástroje z www.railsimulator.com

Při prvním otevření nástroje Aktivity budete upravovat volnou jízdu pro tuto trať. Když otevřete nástroj Aktivity, všechny vlaky se vrátí zpět na své výchozí pozice. Vemte na vědomí, že pokud provedete změny ve volné jízdě nebo jakékoliv jiné aktivitě, všechny uložené pozice pro tuto aktivitu budou vymazány.

Vytváření aktivity
Pro vytvoření aktivity, vyberte značku aktivity ze seznamu a umístěte ji tam, kde chcete, aby vaše aktivita začínala. Dvojitým kliknutím na značku otevřete panel vlastností a nastavte vlastnosti aktivity. Consisty (vlakové soupravy) umístěné v tomto místě tvoří součást aktivity. Také berte na vědomí, že vozidla a objekty ze standardní volné jízdy zmizí.

Umístěte váš vlak na koleje v žádané oblasti a přiřaďte strojvůdce.

Umístění vozidel
Vyberte vozidlo ze seznamu a potom se pohybujte nad kolejemi. Vozidlo se bude přichytávat na koleje – stiskem levého tlačítka ho umístíte. Vozidla se přichytávají i k již umístěným vozidlům, pokud jsou v dostatečné blízkosti. Když je vozidlo umístěno, zobrazí se pod kurzorem další, připravené k umístění. Vozidlo může být vloženo mezi již existující vozidla. Ta se automaticky rozdělí, když přes ně pohybujete kurzorem.

Výběr vozidel
Klikněte levým tlačítkem na vozidlo, bude vybráno. Pokud je v nastavení povolen výběr vlaku (ikona vlaku na panelu nastavení objektu), můžete kliknout levým tlačítkem na vozidlo a vyberete celou vlakovou soupravu.

Posouvání vozidel
Posouvání vozidel usnadňuje sestavování souprav. Levým tlačítkem označte vozidlo a potom ho tažením přesuňte mimo koleje. Zobrazí se na pozici kurzoru myši, a tak ho můžete umístit jinam. Ostatní vozidla se automaticky rozdělí, když přesunete kurzor myši směrem k nim. Stiskem levého tlačítka vyberete vozidlo a tažením podél kolejí měníte pořadí vozidel v soupravě.

Otočení vozidla

Vybráním vozidla se zobrazí symbol otočení. Kliknutím na tento symbol otočíte vozidlo na koleji, takže jeho čelo směřuje druhým směrem.

Vlastnosti vozidel
Dvojklikem na vozidlo zobrazíte panel vlastností.

Souprava (Consist)

Tento nástroj dovoluje uložit vlakovou soupravu (consist). Vyberte tento nástroj a klikněte na jeden z indikátorů (šedé krychle), které se zobrazí nad každým vozidlem platné soupravy. Vaše nová souprava je nyní vložena do seznamu souprav. K umístění nové soupravy, zvolte nástroj Souprava, vyberte vhodnou sestavu ze seznamu a umístěte ji na kolej. Vozidla, která byla použita v soupravě zůstanou na koleji a mohou být posouvána, aby vznikla jiná souprava.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

Když pracujete s nástrojem Souprava, zvolte dříve uloženou soupravu a otevře se panel vlastností. Zde můžete uloženou soupravu přejmenovat nebo smazat.

Strojvůdce (Driver)

Souprava potřebuje strojvůdce, než ji můžete řídit. Zvolte tento nástroj, klikněte levým tlačítkem na lokomotivu, které chcete přiřadit strojvůdce. Nad lokomotivou se zobrazí pojmenování.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

8 Nastavení

Tato sekce popisuje nastavení, která se zobrazí v panelu nastavení, když je otevřen nějaký nástroj.

8.1 Společná nastavení

Následující nastavení jsou dostupná pro všechny sady nástrojů.

Hranice čtverce

Toto nastavení zapíná a vypíná zobrazení hranice čtverců ve 3D světě. Čtverec, nad nímž je kamera, je zvýrazněn bílým okrajem a jeho číslo je zobrazeno ve stavovém řádku.

Traťové záložky

Toto nastavení zapíná a vypíná zobrazení traťových záložek.

Mřížka

Toto nastavení zapíná a vypíná mřížku. Když je zapnutá, zobrazí se pod kurzorem myši. Můžete měnit velikost mřížky (počítáno v metrech).

Stiskem **O** a **P** mřížkou otáčíte.

8.2 Nastavení lineárních objektů

Když používáte lineární objekty, jsou navíc dostupná následující nastavení:

Souběžné objekty

Toto nastavení umožňuje definovat počet souběžných lineárních objektů, které se budou pokládat.

Ulehčení

Toto nastavení dovoluje pohodlný přechod z rovné koleje do oblouku.

Následovat

Toto nastavení rozhoduje, zde bude přesunuta kamera na konec nově položeného lineárního objektu.

Sklon

Toto nastavení dovoluje určit sklon pokládaných lineárních objektů.

Přichytit k terénu

Když je toto nastavení zapnuto, nově pokládané objekty budou přichyceny na úroveň terénu, bez ohledu na aktuálně nastavený sklon.

Přichytit k objektu

Toto nastavení rozhoduje, jestli se budou lineární objekty přichycoval jeden k druhému. Když je zapnuto a je možné přichycení, zobrazí se růžový obrys kolem dotyčného objektu. Stiskem levého tlačítka akceptujete toto umístění a lineární objekt vložíte.

Manuální výhybky

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

Toto nastavení určuje, zda budete vkládat manuální výhybku. Když je zapnuto, každá výhybka, kterou vytvoříte nebo svaříte, bude vložena jako manuální. Když je vypnuto, všechny výhybkou jsou vkládány jako automatické.

Manuální výhybky můžete přehazovat, když řídíte vlak. Automatické výhybky nelze přehazovat v průběhu aktivity. Nicméně, ve volné jízdě mohou být všechny výhybky ovládány manuálně.

8.3 Nastavení kreslících nástrojů

Když používáte kreslící nástroje, jsou navíc dostupná následující nastavení.

Tvar štětce

Tímto nastavením vybíráte mezi čtvercovým a kruhovým štětcem, který používáte s kreslícími nástroji.

Velikost štětce

Tento nástroj dovoluje měnit velikost štětce (měřeno v metrech), aby vyhovoval zvolenému kreslícímu nástroji.

Hrubost štětce

Tento nástroj dovoluje měnit vzhled hran při používání kreslicích nástrojů. Nízká hodnota vytváří hrubší hrany, vysoká jemnější.

Síla

Tato hodnota mění průhlednost nástroje, silnější a slabší přítlak štětce.

Rychlost

Tato hodnota zvyšuje rychlost u nástrojů Vyhlazování a Zvlnění. Vyšší hodnoty jsou rychlejší.

Frekvence

Tato hodnota definuje, jakou frekvenci mají vlny u nástroje Zvlnění.

Výšková úroveň

Tato hodnota určuje výšku nad hladinou moře, ke které se zarovná terén při použití nástrojů upravujících výšku. Pokud je vypnuta, terén se zarovná na úroveň oblasti, kde začalo zarovnávání.

Šířka podloží

Tato hodnota nastavuje šířku podloží terénu kolem lineárního objektu, když používáte nástroj Přichycení.

Úhel zářezu

Tato hodnota definuje úhel zářezu používaný nástrojem Přichycení pro tvarování terénu.

Úhel náspu

Tato hodnota definuje úhel náspu používaný nástrojem Přichycení pro tvarování terénu.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

8.4 Nastavení nástrojů pro aktivity

Když používáte nástroje pro aktivity, je navíc dostupné následující nastavení.

Výběr soupravy

Tímto nastavením volíte, zda chcete vybírat samostatná vozidla nebo celé soupravy.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

9 Panel vlastností

V této sekci najdete popis vlastností, které se zobrazí po dvojkliku na objekt a otevření panelu vlastností. Můžete měnit vlastnosti popsané níže.

9.1 Standardní a lineární objekty

Všechny objekty mají následující vlastnosti:

- **Pozice X, Y, Z.** Vložte nové souřadnice a stiskem **ENTER** změníte pozici objektu v terénu.
- **Výška nad terénem.** Vložte výšku a stiskem **ENTER** změníte výšku objektu nad terénem.
- **Úroveň detailů.** Tady se nastavuje, zda je objekt viditelný, když běží simulace na snížené detaily. Vložte novou hodnotu a stiskněte **ENTER**.
- **Jméno objektu.** Zobrazuje cestu k objektu a jméno souboru.

9.2 Traťové objekty

Tyto objekty mají také některé z následujících vlastností, v závislosti na zvoleném objektu:

- **Kilometrovník.** Dovoluje upřesnit číslo, které se zobrazí na kilometrovníku.
- **Rychlostní limit.** Ukazuje rychlostní limity, které se zobrazí na rychlostníku. Tyto rychlosti jsou stanoveny limity, které jsou nastaveny pro koleje.
- **Označení.** Umožňuje vložit individuální jméno pro každou kolej, nástupiště, cíl a oblast.
- **Jméno nákladového bodu.** Dovoluje vložit individuální jméno pro každý nákladový bod (pouze pro nakládání nákladu a zbrojení uhlí a vody).
- **Okolní zvuky.** Udává vzdálenost, kterou pokrývají zvuky okolí.

9.3 Vlastnosti kolejí

Z nabídky nástrojů pro lineární objekty zvolte nástroj Výběr. Kliknutím a tažením označte část lineárního objektu. Zobrazí se panel nástrojů.

Aby jezdily vlaky po celé trati efektivně, je potřeba správně nastavit následující vlastnosti kolejí:

Typ koleje
Toto nastavení umožňuje zvolit typ pokládané koleje. Používat můžete pouze ty typy kolejí, které byly nejprve specifikovány v pravidlech trati. Vyberte kolej, kterou chcete pokládat, potom zvolte typ koleje v panelu vlastností a kolej položte.

Hlavní rychlostní limit
Toto nastavení umožňuje měnit hlavní rychlostní limit pro daný úsek trati. Vyberte kolej, kterou chcete pokládat, potom změňte hlavní rychlostní limit v panelu vlastností a kolej položte.

Vedlejší rychlostní limit
Toto nastavení umožňuje měnit vedlejší rychlostní limit pro daný úsek trati. Vyberte kolej, kterou chcete pokládat, potom změňte vedlejší rychlostní limit v panelu vlastností a kolej položte.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

Typ tratě
Toto nastavení dovoluje měnit typ tratě. K výběru jsou čtyři předdefinované typy tratě:
- Hlavní trať (Main Line)
- Seřaďovací kolejiště (Yard)
- Osobní (Passenger)
- Nákladní (Freight)

Vyberte kolej, kterou chcete pokládat, potom změňte typ tratě v panelu vlastností a kolej položte.

Směr Tratě
Toto nastavení dovoluje měnit směr tratě. K výběru jsou dva předdefinované směry tratě:
- Obousměrná (Both)
- Jednosměrná – přepíná mezi směrem tam a zpět (Up / Down)

Vyberte kolej, kterou chcete pokládat, potom změňte směr tratě v panelu vlastností a kolej položte.

Elektrifikace
Toto nastavení dovoluje měnit elektrifikaci. K výběru jsou čtyři předdefinované typy elektrifikace:
- Žádná (None)
- Trolejové vedení (Overhead Wires)
- Třetí kolejnice (Third Rail)
- Čtvrtá kolejnice (Fourth Rail)

Vyberte kolej, kterou chcete pokládat, potom změňte typ elektrifikace v panelu vlastností a kolej položte.

Pokud vyberete trolejové vedení, zobrazí se dráty trolejového vedení nad kolejí. Nicméně, pokud vyberete třetí nebo čtvrtou kolejnici, nejsou tyto prvky momentálně znázorněny vizuálně.

Zvuk koleje
Toto nastavení dovoluje měnit zvuk kolejového lože přiřazením specifického zvuku ke koleji. Vyberte kolej, kterou chcete pokládat, potom změňte zvuk kolejového lože v panelu vlastností a kolej položte.

9.4 Vlastnosti aktivit

Poznámka: Pokud chcete vytvářet komplexnější aktivity, musíte si stáhnout pokročilou sadu nástrojů.

Když vytváříte aktivity, je nutné nastavit rozličné vlastnosti aktivity. Jakmile otevřete sadu nástrojů pro aktivity, můžete okamžitě upravovat volnou jízdu. Dvojklikem levým tlačítkem na značku aktivity (bílý čtverec s oranžovým vlakem) můžete upravovat vlastnosti aktivity jako jsou:

Jméno aktivity (Scenario Name)
Jméno nemusí být jedinečné.

Shrnutí aktivity (Scenario Summary)
Toto shrnutí je zobrazeno v okně popisu aktivity, když jedete volnou jízdu.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena

Popis aktivity (Description)
Dovoluje napsat popis aktivity, který se nahraje ihned na začátku hra při příštím startu *Rail Simulatoru*.

Datum aktivity (Date)
Tento datum je zobrazen v okně popisu aktivity, když jedete volnou jízdu.

Trvání aktivity (Duration)
Nastavuje trvání aktivity. Toto trvání je zobrazeno v okně popisu aktivity, když jedete volnou jízdu.

Počáteční čas aktivity (Start Time)
Počáteční čas startu aktivity je zobrazen v okně popisu aktivity, když jedete volnou jízdu. Je to také čas startu aktivity.

Roční období (Season)
Určuje roční období nastavené v aktivitě. Toto roční období je zobrazeno v okně popisu aktivity, když jedete volnou jízdu.

Počasí (Weather)
Definuje počasí nastavené v aktivitě. Toto nastavené počasí je zobrazeno v okně popisu aktivity, když jedete volnou jízdu.

9.5 Vlastnosti vozidel

Dvojitě klikněte na vozidlo a můžete nastavit následující vlastnosti:

Označení vozidla
Zobrazuje označení vozidla, jak se ukáže v seznamu vozidel.

Palivo (Fuel)
Pokud vozidlo používá palivo, toto nastavení udává jeho množství. Zobrazena jsou pouze relevantní paliva, jako voda (water), uhlí (coal) nebo nafta(diesel). Posuvníky nastavíte množství paliva v nádrži vozidla při startu aktivity.

9.6 Vlastnosti souprav

Když vytvoříte nebo vyberete soupravu ze seznamu, při používání nástroje Souprava, jsou přístupné následující vlastnosti:

Název soupravy (Consist Name)
Standardní název nové soupravy je “New Consist”.

Smazat soupravu (Delete)
Tímto tlačítkem vymažete soupravu ze seznamu souprav.

9.7 Vlastnosti strojvůdce

Dvojitě klikněte levým tlačítkem na značku strojvůdce (bílý kruh se siluetou hlavy strojvůdce) a můžete upravit následující vlastnost:

Jméno strojvůdce (Driver Name)
Toto jméno musí být jedinečné v rámci aktivity.

© Copyright Rail Simulator Developments 2007, všechna práva vyhrazena