



Guida alla creazione del terreno per MSTS/OR

Release 0.9 draft

Roberto Ceccarelli

11.03.2017

Contents

1	Software necessario	2
1.1	Microsoft Train Simulator	2
1.2	Demex	2
2	Creare la route	2
2.1	Parametri generali	2
2.2	Definire l'area	3
3	Modellare il terreno	3
3.1	Caricare le DEM	3
3.2	Generare le montagne	3
4	Modellare le montagne distanti	3

5	Completare le montagne distanti	3
5.1	Generare il quad-tree nella route temporanea	3
5.2	Modellare il terreno con Demex	3
5.3	Trasferire i tiles	3
6	Bibliografia	3
7	Ringraziamenti	4
8	Download sorgenti e binari	4
8.1	Versioni compilate	4
8.2	Sorgenti	4
9	Note legali	4
9.1	Garanzia	4
9.2	Riconoscimenti della proprietà	4
9.3	Accordi di Copyright e Licenza	5

1 Software necessario

Per creare le route ed il terreno con le modalità descritte in questa guida è necessario dotarsi di due programmi:

1.1 Microsoft Train Simulator

Questo programma è molto vecchio, risale al 2001, e con un po' di fortuna si può ancora trovare in qualche negozio: qualche anno fa ne ho acquistato una copia al Game Stop al prezzo (praticamente simbolico) di 98 centesimi. Mi dicono sia trovabile più facilmente su eBay.

Dopo l'installazione è necessario applicare una patch fornita dalla stessa Microsoft e [scaricabile da questo link](#).

Leggendo varie guide in rete viene elencata una lunga serie di altre patch necessarie per utilizzare gli add-on più recenti, ma al nostro scopo basta quella patch.

1.2 Demex

Il programma può essere [scaricato da questo link](#) in versione dimostrativa e può essere registrato sul sito di Digital Rails

La versione registrata può realizzare le montagne distanti in maniera semplificata; se non si ha intenzione di utilizzare la funzione delle montagne distanti o si accetta la complicazione spiegata più avanti si può procedere anche con la versione non registrata.

2 Creare la route

2.1 Parametri generali

Apriamo Microsoft Train Simulator Editor & Tools

2.2 Definire l'area

Selezioniamo l'area dove si trova la route

3 Modellare il terreno

3.1 Caricare le DEM

Apriamo Demex, se non abbiamo la versione registrata utilizziamolo in modalità Unregistered

3.2 Generare le montagne

Selezioniamo la route da modellare

4 Modellare le montagne distanti

La procedura di creazione delle montagne distanti si effettua sempre con Demex (se non avete la versione registrata va usato in modalità Demonstration)

5 Completare le montagne distanti

Se avete creato le montagne distanti con Demex in modalità Demonstration queste sono state generate solo parzialmente. Con un trucco perfettamente legale spiegato da [Trensimpedia](#) si possono avere delle montagne "complete".

5.1 Generare il quad-tree nella route temporanea

Apriamo con il Route Geometry Extractor la route temporanea e

5.2 Modellare il terreno con Demex

Apriamo Demex in modalità Unregistered carichiamo le DEM come visto in precedenza e selezioniamo la route temporanea.

5.3 Trasferire i tiles

A Questo punto non ci resta che copiare tutti i files contenuti nella cartella TILES della route temporanea nella cartella LO_TILES della route effettiva sovrascrivendo quelli esistenti. Ora abbiamo delle Distant Mountains complete.

6 Bibliografia

Guida alla creazione del terreno di Renzo Grassi

Guida alla creazione delle montagne distanti di Guido Ferretti

Guida alla modellazione del terreno di Trensimpedia

Tutorial di Demex su digital-rails.com

Mio programma per scaricare DEM italiane con griglia di 20m

Discussione su TrainSimHobby relativa al programma di cui sopra

7 Ringraziamenti

Innanzitutto devo ringraziare Renzo Grassi che ha scritto tempo fa una [guida alla creazione del terreno su Il Deposito](#) alla quale mi sono largamente ispirato.

Un altro ringraziamento va a Guido Ferretti che recentemente ha scritto un'altra [guida alla creazione delle montagne distanti](#) che ha ispirato il relativo capitolo di questa guida.

Va anche ricordato il sito spagnolo [Trensimpedia](#) la cui [guida alla modellazione del terreno](#) svela il “trucco” per creare le montagne distanti senza Demex registrato.

Una menzione particolare va a Peter Gulyas che mi ha fatto conoscere [ReStrxturedText](#) che ho utilizzato per redigere questa guida.

8 Download sorgenti e binari

8.1 Versioni compilate

La guida può essere letta on line a questo [link](#),

oppure potete scaricare il pdf,

o l'e-book.

8.2 Sorgenti

Per chi fosse interessato i sorgenti sono disponibili su [GitHub](#).

9 Note legali

9.1 Garanzia

NESSUNA GARANZIA: Questa opera è fornita dall'autore “così com'è” e qualsiasi garanzia espressa o implicita, inclusiva di, ma non limitata a, garanzie implicite di commerciabilità e idoneità ad uno scopo particolare, viene disconosciuta. In nessun caso il possessore di copyright sarà ritenuto responsabile per qualsiasi danno diretto, indiretto, connesso, particolare, esemplare o conseguente (inclusivo di, ma non limitato a, approvvigionamento di beni o servizi alternativi; perdita di utilità, dati o profitti; interruzione di affari) comunque causati e su qualsiasi ipotesi di responsabilità, come da contratto, responsabilità oggettiva, o torto (compresa negligenza o altro) derivante in qualsiasi modo dall'utilizzo di questa opera anche se al corrente della possibilità di tale danno.

9.2 Riconoscimenti della proprietà

Casasoft, The Strawberry Field e le relative rappresentazioni grafiche sono di proprietà di Roberto Ceccarelli. Tutti gli altri marchi e loghi sono proprietà degli aventi diritto e sono utilizzati per identificare società prodotti e servizi.

9.3 Accordi di Copyright e Licenza

© 2017 Roberto Ceccarelli - The Strawberry Field. Questa opera è rilasciata con licenza Creative Commons BY-NC-SA 4.0.

Dovresti aver ricevuto una copia della licenza CC BY-NC-SA in /LICENSE.txt. Se così non fosse puoi consultarla su <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>