

RW_Tools V5

Manual Instrucciones

Utilidades para Train Simulator 2014
Copyright Mike Simpson - ©2013



Invierno en la Estación Katoomba

RW Tools – Introducción.

RW_Tools es una colección de utilidades que permiten a los usuarios de **TS2004** editar muchos de los archivos del simulador de una manera que no es posible usando las utilidades proporcionadas con el programa.

Este programa fue escrito para facilitar la edición de archivos y los repintados para Rail Simulator antes de que las Herramientas del Desarrollo oficiales se publicaran en noviembre de 2007. Desgraciadamente, parece haber algunas omisiones importantes en las herramientas oficiales (Todavía no hay ninguna forma fácil de leer un archivo .bin etc., por eso yo seguiré agregando funciones al Editor – (Ahora Rail Works se ha reemplazado por TS2014, la saga continúa.)

Como algunos detalles de los formatos de los archivos se ha proporcionado, este programa se ha desarrollado con la experiencia obtenida con las utilidades para Microsoft Tren Simulador (Route_Riter) qué yo escribí. Los usuarios deben ser sumamente cuidadosos cuando usen este programa para editar sus archivos y deben de hacer copia de seguridad de las carpetas Assets y Content antes de iniciar el programa. El editor hace sin embargo apoyos de todos los archivos editados con sufijos .bak, .bak1, etc.

Este programa es completamente extraoficial y no tiene nada en absoluto que ver con RailSimulator.com, que ni siquiera ha tenido la amabilidad de dejármelo conocer, no pudiendo acceder a una versión beta de TS2014 antes de la fecha de lanzamiento para que yo pudiera producir una rápida actualización de RW_Tools. No soy responsable de los errores que se produzcan si utiliza este programa, lo hace enteramente bajo su riesgo. Si usted no está de acuerdo con esto, desinstale RW_Tools de su PC.

Creditos:

1. El visor de texturas en este programa es posible por el uso de mwgfx.dll de Martin Wright sin el que no habría sido posible. Los usuarios de MSTs conocerán a Martin como el autor de TGATools2 que está incluido en mi programa Route_Riter y como un creador de utilidades para Flight Simulator.
2. Muchas de las ideas para agregar sufijos a los nombres de los vehículos y permitir hacer los cambios de vagones/locos existentes, como crear versiones de locos sin conductor, agregar los faros a las máquinas de vapor etc. y por proporcionar una Empaquetador de Escenarios que crea subconjuntos de Locos y Coches automáticamente para el uso en un Escenario del material rodante existente por Russell Westwood de Sur África. Russell también ha probado extensivamente muchos de los nuevos rasgos.
3. Muchas gracias a Dave Brindley por permitirme incluir los faros del modelo UK headlamps y taillamp para agregarle las luces a los trenes con locomotoras de vapor UK. Y el Stefan Schmidt para las luces traseras Alemanas.
4. Mike Hammett me ha permitido producir versiones en miniatura de todas las fotos de Assets con su 'Railworks Pictorial Asset Library', que está disponible en su totalidad en uktrainsim.com - Esto forma la columna vertebral de las miniaturas en el visor de assets en esta versión del programa. Muchas gracias a Mike.

Nota: RW_Tools no es gratuito, pero se distribuye como una versión totalmente operativa durante 21 usos, después para el uso continuado requiere una donación para que se le envíe una clave de licencia.

Nota2: Aunque la mayoría de las opciones de RW_Tools hacen apoyos de los archivos que se modifican. Recomiendo que antes de usar este programa haga una copia COMPLETA de las carpetas TS2014 en un disco USB o en un disco duro, por si algo sale mal. USTED ESTA ADVERTIDO...

Por favor comuníqueme cualquier bugs, problemas, sugerencias, etc. Yo intentaré ponerlo al día tan pronto como sea posible el programa en mi sitio www.rstools.info también puede ver mi foro en <http://forums.uktrainsim.com/viewforum.php?f=315>

Mike Simpson - 24 Nov 2013 - rwtools@live.com.au

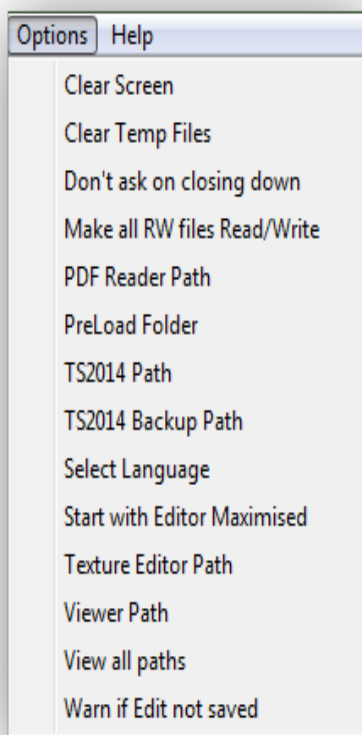
Arrancando el programa – Primera vez

Para poder utilizar este programa, usted debe ir al menú Opciones y configurar varias 'rutas' para que el programa sepa dónde encontrar los archivos con los que va a trabajar.

Ruta a TS2014 - Lo más importante que debe configurar es la ruta a los archivos TS2014. Por lo general, se supone que éste sea c:\Archivos de programa\Steam\SteamApps\railworks pero por supuesto pueden estar en otro lugar. Una vez que haya establecido esta ruta, los archivos Serz.exe, stlport_vc10.5.2.dll y zlibwapi.dll serán copiados automáticamente desde TS2014 a la carpeta RW_Tools. (Si recibe mensaje de error serz.exe, copiando manualmente estos archivos debería arreglarse).

Ruta al Visor - Aunque RW_Tools ahora incluye un sistema incorporado de visor de textura, es posible que también desee establecer un visor para ver archivos. Dds. Irfanview con un plugin .Dds es adecuado

Ruta al Editor de Texturas - Para repintar modelos, debe configurar la ruta de acceso a un editor adecuado de archivos DDS (Paint Shop Pro y Adobe Photoshop son adecuados si descarga el .dds plug-in de www.Nvidia.com. Paint.Net también debería funcionar).



Hacer todos los Archivos RW lectura/escritura- Porque en algún sistema los archivos se instalan como sólo lectura y como tal no pueden ser editados por el usuario. Si recibe el error 75 al utilizar RW_Tools, esto puede ser una indicación de que hay algunos archivos de solo lectura que RW_Tools está tratando de reescribir o realizar copia de seguridad. (En Windows 7/8 se requieren derechos de Administrador)

Ruta al Lector PDF - Como el archivo de ayuda está en formato. PDF, también se debe establecer la ruta a Acrobat o a otro lector PDF en este menú.

Borrar Pantalla y Borrar Archivos Temporales – Borrar Pantalla quita cualquier texto de la pantalla del editor. Mientras que Borrar Archivos Temporales elimina de la carpeta RW_Tools\TempFiles cualquier archivo temporal que el programa haya puesto allí mientras realiza ciertas acciones (esta opción normalmente se realiza automáticamente por el programa siempre que se accede a la carpeta, pero podría ser necesaria si el programa se cierra en medio de un proceso.)

Seleccionar Idioma - Si desea utilizar RW_Tools en otro idioma selecciónelo aquí.

No Preguntar al Cerrar - Por defecto RW_Tools pregunta si desea cerrar el programa al hacer clic en Salir o en el botón de cierre de Windows. Si esto le molesta, seleccione esta opción y RW_Tools se cerrara inmediatamente.

Ver Todas las Rutas - Muestra todos las rutas elegidas anteriormente.

Start with Editor maximised - Por defecto el programa se inicia con la pantalla del editor del mismo tamaño que estaba cuando lo cerro, pero algunos usuarios les gusta que sea maximizada, puede hacerlo aquí.

Warn if Edit not saved - Si abre/modifica un documento en el editor, esta opción le avisará si usted no lo ha guardado.

PreLoad Folder - Si desea hacer su propia composición Drive Quick, necesita una carpeta PreLoad para tenerlos en ella, esta opción le indica dónde está su carpeta de precarga.

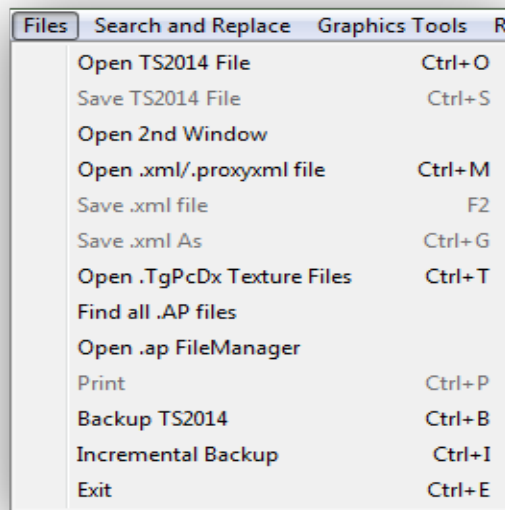
Usuarios de Vista & Windows 7

Para que RW_Tools pueda modificar los archivos en la carpeta Program Files o Program Files (x86) de su PC, debe instalarse y ejecutarse con derechos de Administrador.

1. Haga clic derecho en el programa de instalación y seleccione 'Ejecutar como administrador' al instalar el programa.
2. Haga clic derecho en 'RW_Tools.exe' una vez instalado y seleccione Propiedades/Compatibilidad y marque la casilla de 'Ejecutar este programa como administrador', entonces siempre se ejecutara como administrador y no se requiere ninguna otra acción.

Editar archivos .bin

Muchos de los archivos usados en Rail Works tienen un sufijo .bin. Estos archivos están comprimidos pero puede convertirse al editable .xml con el uso del archivo SERZ.exe que se incluye en **TS2014**. RW_Tools hace uso de este archivo para convertir los archivos .bin seleccionados en .xml sin tener que abrir una ventana CLI y entrar una línea de comando.



Para abrir un archivo .bin/.GeoPcDx o .XSec, vaya al menú Archivos y haga clic en '**Abrir Archivos TS2014**' - Cuando seleccione el archivo, se convertirá por el programa serz.exe en un archivo .xml y se mostrará en el Editor. El texto puede editarse ahora, y puede guardar el archivo .xml haciendo clic en guardar como XML, o guardarlo en su situación original en TS2014 haciendo clic en '**Guardar Archivo TS2014**' en el menú Archivos. Cuando guarda como un archivo TS2014 el archivo original TS2014 se conserva agregando .bak o .bak1, etc. al nombre de fichero como una serie de archivos de respaldo (hasta un máximo de 50).

El texto .xml puede ser Resaltado haciendo clic en el botón HighlightXML. (Para un archivo largo esto puede tardar un tiempo).

Open 2nd Window - Esta nueva opción le permite abrir una segunda ventana del editor debajo de la ya existente, lo que le permite ver 2 archivos a la vez para compararlos o para cortar y pegar. Al seleccionar esta opción en el menú aparece 'Close 2nd Window' y aparece la opción 'Open 2nd .Bin'.

Open 2nd .bin file - Le permite abrir un segundo archivo .Bin (o .Geopcdx) en la ventana inferior y copiar/pegar texto desde el archivo inferior al superior (**no se puede editar el archivo inferior**) - Si los 2 archivos son similares (por ejemplo, diferentes versiones de un mismo archivo), al hacer clic en una línea en el archivo superior se coloque el archivo inferior en la misma línea.

Editar archivos .GeoPcDx

Éste es el equivalente al archivo shape de MSTs, y puede abrirse y verse en el editor con esta opción. Los archivos pueden guardarse con respaldo como los archivos .bin. Una vez más, se producen los apoyos.

Nota: En versiones anteriores, algunos archivos .GeoPcDx han demostrado ser imposibles de volver a ser guardarlos en su formato .GeoPcDx porque Serz.exe da un error mientras intenta convertir el archivo .xml a su formato binario. - Esto incluye la mayoría de los archivos de las locomotoras. Sin embargo, en TS2014, la nueva versión de Serz.exe siempre abre los archivos GeoPcDx. Y también puede volver a guardarlos, por lo que esta limitación parece estar resuelta.

Copia de Seguridad

Hay dos opciones de copia de seguridad - Copia de seguridad TS2014 hace una copia de seguridad de sus carpetas Assets y Content de TS2014 más las carpetas Source y Raiz.

Copia de seguridad incremental realiza una copia de seguridad de los archivos que han cambiado desde la copia de seguridad completa anterior. Sin embargo, los mejores resultados se obtienen con el programa de Microsoft SyncToy 2.1.

RW_Tools y archivos .ap

En TS2014, RSC han comenzado a empaquetar muchas rutas y paquetes Assets en un tipo de .zip con. sufijo .ap. Cada una de estos paquetes contiene todos los archivos de una ruta o una locomotora, etc para ejecutar en TS2014. Por desgracia, muchas de las opciones existentes en RW_Tools son inutilizables. Con esta forma de empaquetar Rutas y Assets, ya no es posible comprobar los elementos que faltan en las Rutas, editar locomotora .Bin, repintar material rodante o cambiar material rodante en los escenarios.

Afortunadamente, estos archivos .ap se pueden desempaquetar usando la versión de línea de comandos de 7zip empaquetado con RW_Tools, una vez que los archivos .ap se extraen, el contenido se puede utilizar como antes. Tenga en cuenta que al hacer esto se duplicará el tamaño de la carpeta Assets que contiene el archivo ap. Este archivo debe mantenerse para que Steam pueda realizar sus actualizaciones, y si hay actualizaciones de Steam, entonces el nuevo archivo .ap tendrá que ser descomprimido para conseguir mantener el nuevo contenido, pero tenga cuidado si ha modificado archivos porque se sobrescribirán todos los archivos nuevos durante el proceso de desempaquetado, pero vea más adelante.

Find all .ap files

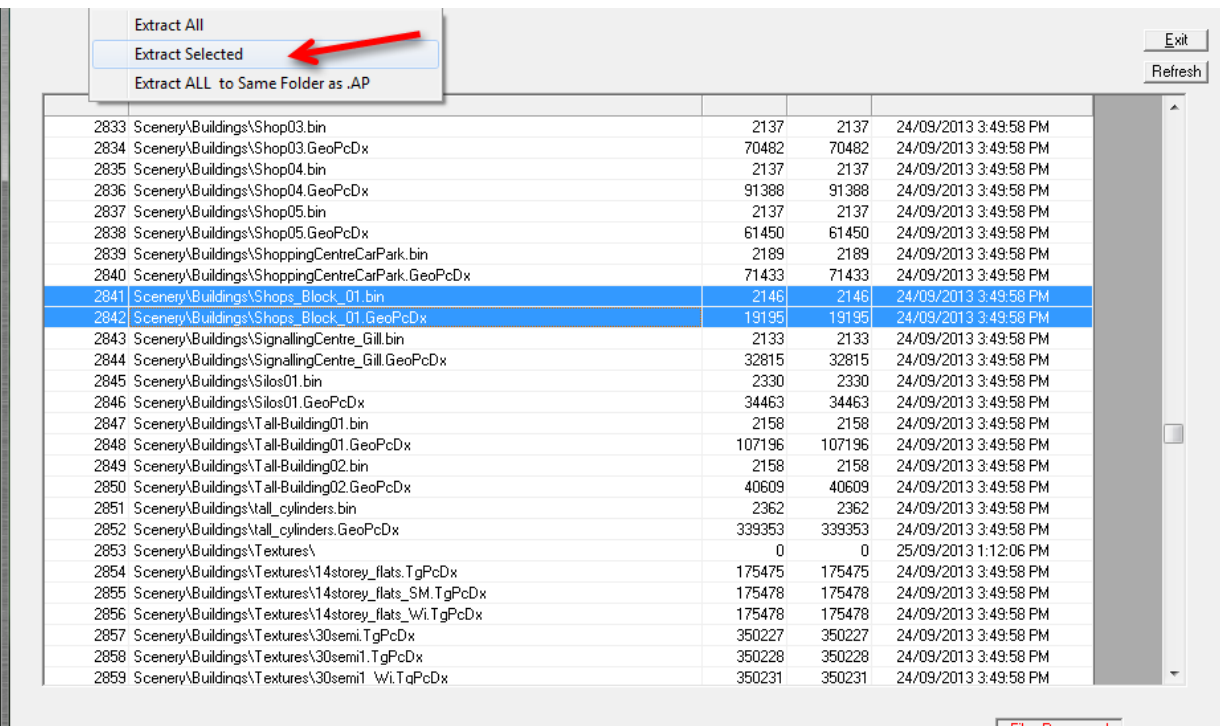
Como su nombre indica, esta opción busca en la carpeta Assets cualquier/todos los archivos .ap existentes. Esto puede tomar su tiempo, ya que hay una gran cantidad de archivos para comprobar. Una vez que se encuentran los archivos, una lista como la siguiente aparece, la lista será algo diferente ya que esta lista incluye algunos archivos caseros para probar el sistema.



Como se puede ver arriba, la lista contiene los paquetes de Assets (material rodante, etc) y de Content (rutas, etc). Los nuevos archivos se mostrarán como 'Not unpacked' luego una vez descomprimidos cambian a 'Unpacked'.

Si desea ver lo que hay en un paquete concreto, haga clic en el archivo .ap. para seleccionarlo y haga clic en el botón 'Unpack Selected .ap files'. Esto mostrará TODOS los archivos contenidos en cualquier archivo .ap en particular. Si lo que desea es acceder a un archivo en particular dentro del paquete, puede ir al menú Extract Files/Extract Selected y esto va a extraer los elementos seleccionados.

Alternativamente, puede desear extraer todos los archivos, esto se puede hacer mediante la opción 'Extract All' lo que colocará los archivos extraídos en una carpeta de su elección, o 'Extract all to same folder as .ap' que establecerá el árbol completo de carpetas como lo habría visto bajo TS2013 y colocar todos los archivos de modo que ahora son visibles para RW_Tools como en el pasado.

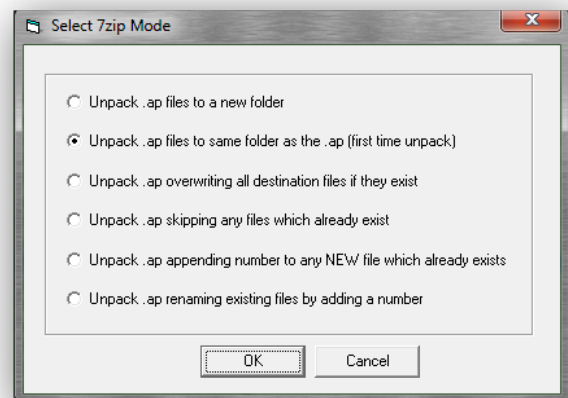


Desempaquete con 7zip

Como una alternativa más rápida de lo anterior, es posible seleccionar tantos archivos .ap como desee en la lista de archivos .ap y hacer clic en 'Unpack Selected files with 7zip' esto, le da una lista de los métodos alternativos de desempaquetado que puede utilizar como puede verse a continuación.

1. Unpack .ap files to a new folder – Esta opción coloca el árbol de carpetas en una carpeta fuera de la carpeta Assets y puede ser útil si no desea sobrescribir los archivos modificados, al descomprimir en una carpeta alternativa y comprobar si hay archivos modificados.

2. Unpack .ap files to same folder as the .ap (first time unpack) - Utilice esta opción si la carpeta sólo contiene el archivo .ap si no hay archivos en el árbol de carpetas.



3. Unpack .ap overwriting all destination files if they exist - Utilice esta opción si no tiene archivos modificados en el árbol de carpetas externas - se extraerán todos los archivos, incluido actualizados y actualizará todo su árbol de carpetas.

4. Unpack .ap skipping any files which already exist - Esto sólo descomprimir los nuevos archivos en el .ap - y NO descomprimir las nuevas versiones de los archivos que ya tenga.

5. Unpack .ap appending number to any NEW file which already exists - Probablemente sin mucho uso ya que se añade un sufijo numérico, p.ej. Scotsman_1.bin a la nueva versión si Scotsman.bin ya existe - OK si se trata de un archivo pequeño, pero si tiene miles de archivos en el árbol, una gran cantidad de trabajo...

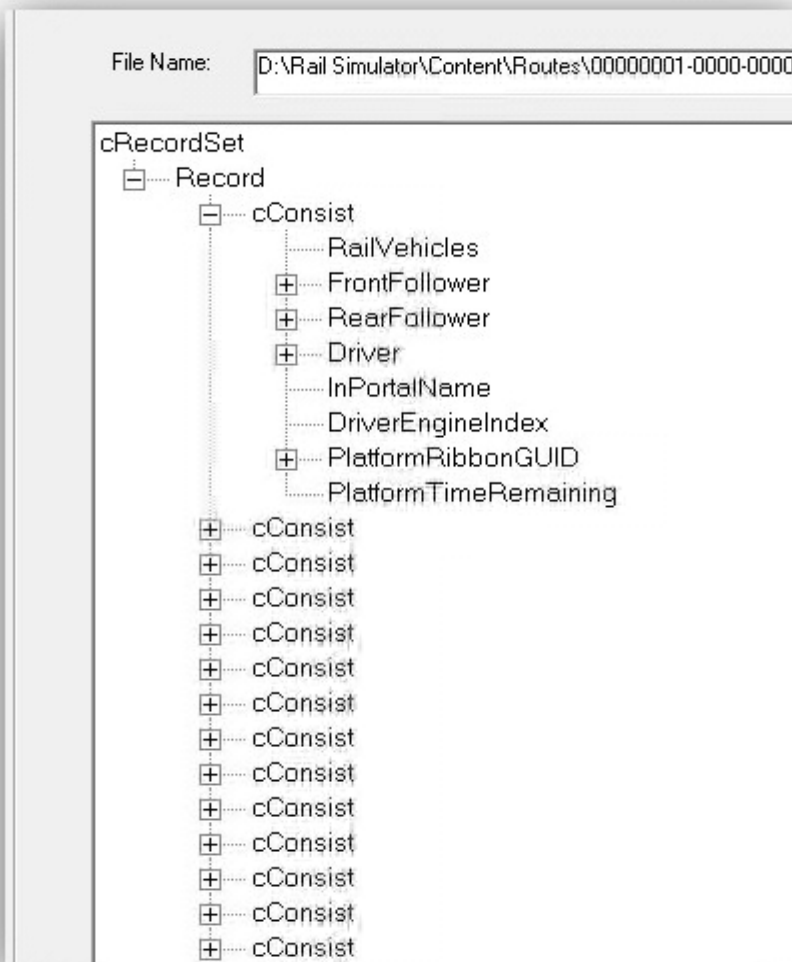
6. Unpack .ap renaming existing files by adding a number - Este desempaqueta todos los archivos nuevos y mantiene los antiguos, pero los cambia al agregar un sufijo numérico como en el punto 5.

Editar archivos .xml/.cost etc

Los archivos .xml/.cost/.tgt son descomprimidos en archivos de texto (en formato .xml), éstos pueden ser Abiertos/Guardados usando los menús apropiados. Los archivos .cost y .tgt no deben cambiarse ya que se generan automáticamente y para todos los efectos prácticos, se pueden eliminar, ya que no se utilizan en el juego y sólo ocupan espacio en el disco.

Usar el visor XML

Como hay varias diferencias en la manera en que TS2014 y sus herramientas analizan los archivos .xml comparada con la manera en que trabaja Microsoft con ellos, Yo he modificado RW_Tools para que en lugar de tener un editor de XML, sólo tenga un visor con el que poder inspeccionar los archivos en una vista de árbol, pero no editarlos. El editor de .xml original no guarda los archivos .xml correctamente si ellos contienen letras acentuadas y ciertos caracteres. Yo no he encontrado una solución a esto, pero si desea editar los archivos, entonces use el editor normal de RW Tools. Sin embargo, puede ser útil ver los archivos XML en el modo TreeView, por lo que en el visor XML está incluido para los usuarios experimentados. La ilustración siguiente muestra los contenidos de un archivo Scenario.bin en modo TreeView.



Puede buscar los Nodos en la Vista del Árbol usando la caja de Búsqueda y pulsando el botón Find. De esta manera el primer artículo encontrado se mostrará y preguntará si éste es el que está buscando, entonces debe hacer clic en Yes o en Continue.

Copia de Seguridad

Hay opciones en el menú de archivo que permite hacer una copia de seguridad de los archivos de las carpetas Assets/Contents/Source y raíz de TS2014. Una vez que tiene una copia de seguridad, puede usar la opción 'Copia de Seguridad Incremental' para copiar sólo los archivos que han cambiado desde la última copia de seguridad.

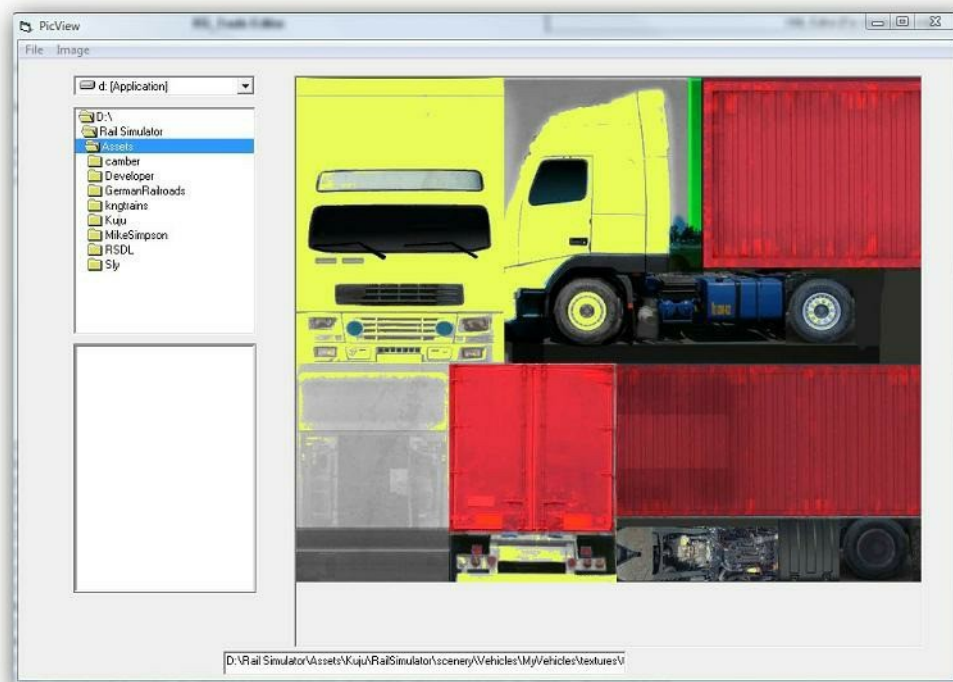
Sin embargo, yo prefiero usar el programa Microsoft SyncToy v2.1 de Microsoft 'on line' sin cargo. Este le permite configurar las copias de seguridad diarias o semanales de todas las carpetas que desee y cuando se combina con el Programador se hace de forma automática. Esto le evita tener que acordarse de hacer las copias de seguridad.

Route Builders backups - Los constructores de Ruta necesitan hacer copias de seguridad de la ruta que están creando diaria o semanalmente. Para estas personas, he puesto un programa independiente en mi sitio, http://www.rstools.info/downloads/Route_Backup.zip - Este archivo contiene instrucciones completas y copias de seguridad de la ruta en construcción sobre una base diaria o semanal para, por ejemplo, una unidad USB. Cada copia de seguridad se coloca en una carpeta separada por fecha, por lo que siempre se puede volver a una versión anterior si tiene una catástrofe.

Editar archivos de textura

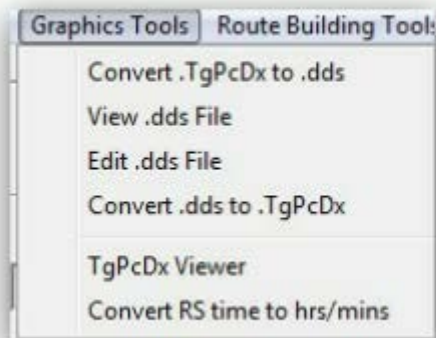
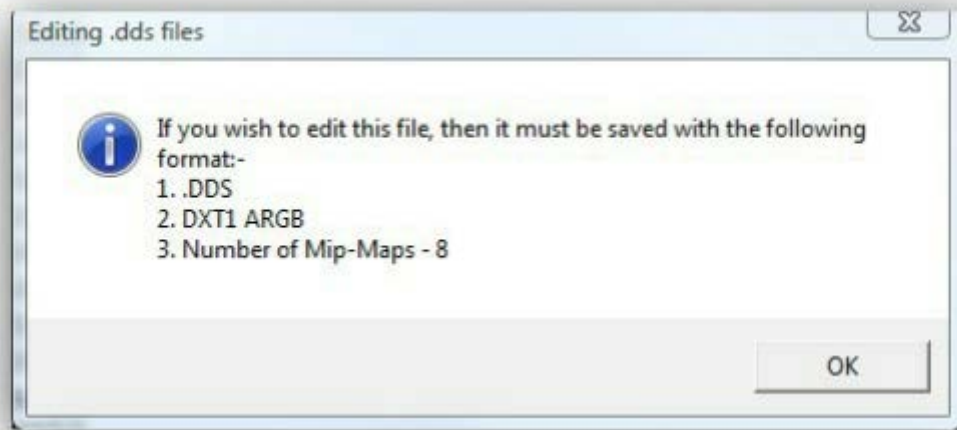
Para abrir un archivo de textura, vaya al menú Archivos y haga clic en la opción Abrir Archivo Textura' y seleccione un archivo de textura (extensión .TgPcDx). El archivo de textura se convertirá en un archivo .xml y aparecerá en el editor como un archivo .xml - **NO INTENTE EDITAR ESTE ARCHIVO A MANO.**

RW_Tools tiene ahora una función de visor de texturas, puede ver la imagen del archivo .TgPcDx simplemente se carga haciendo clic en el botón '**Mostrar Imagen**'.



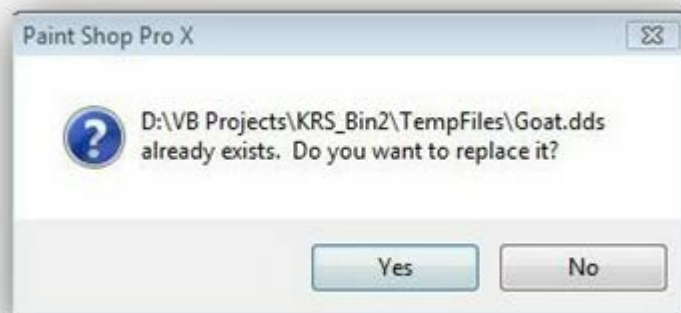
Para editar la Textura, debe convertirla ahora en un archivo con formato .dds yendo al Menú **Herramientas Graficas** y seleccionando '**Convertir .TgPcDx a .dds**'.

El archivo de la textura reconstruido se pondrá en su carpeta RW_Tools\TempDDS y tendrá el mismo nombre que el fichero de la textura original, pero tendrá una extensión .dds. Una vez es reconstruido, recibirá un mensaje como el siguiente qué le dice el tipo de archivo .dds que es y el número de Mip-Maps, debe anotar estos datos porque ellos serán necesarios cuando vaya a guardar su textura editada en su programa de Pintura.



Puede ver ahora este archivo .dds, o abrir un programa de Pintura para editar seleccionando la opción del menú apropiado. Alternativamente si necesita ahorrar memoria, RW_Tools puede cerrarse en este momento y la textura editarse en su programa de Pintura. (Si es posible, mantenga RW_Tools abierta mientras repinta el archivo para guarda los detalles de la textura en un archivo .dat en la carpeta TempDDS para que la textura puede ser reexportado de nuevo a TS2014 mas tarde, por lo que es más seguro mantener RW_Tools abierta para que el .dat no se borra sin querer).

Una vez ha editado el archivo de textura, debe guardarlo EXACTAMENTE en el mismo formato que el archivo original de la textura o no será capaz de reexpórtalo a TS2014. También debe guardarlo con el mismo nombre de archivo en la carpeta TempDDS (cuando haga clic en Guardar en su programa de Pintura, debe obtener un dialogo parecido al sigue):-



Haciendo clic en 'Yes' y a continuación en 'Save' se mostrara una pantalla similar a la siguiente (Dependiendo de su programa de pintura, éste es el Nvidia .dds plug-in para Paint Shop Pro o Adobe Photoshop, otros programas tienen pantallas similares):-

Debe seleccionar el tipo de .dds en el menú desplegable arriba de la pantalla (normalmente será DXT1, DXT3 ARGB, también puede ser 8.8.8 o UN 8.8.8.8), asegúrese que 'Generate MIP maps' esta seleccionado y que el número en la caja es igual al que anoto anteriormente en el menú Convert. Deje las demás opciones con su valor por defecto y haga clic en Save. El archivo .dds en su carpeta TempDDS debe ser ahora modificado. Puede verificarlo usando su programa visor.



Convirtiendo la textura respaldo al formato TS2014

Vaya al menú **Herramientas Graficas** y seleccione la opción '**Convertir .dds a .TgPcDx**' y seleccione los nuevos archivos .dds en la carpeta TempFiles. Le dirá que está a punto de reemplazar el archivo original

Nota Importante:

Con TS2014, algunos desarrolladores han empezado a utilizar un nuevo formato de textura llamado `HC_IMAGE_FORMAT_COMPRESSED_INTERP_ALPHA`

RW_Tools pueden abrir estos archivos y enviarlos a programas de pintura externos, tales como Adobe Photoshop y Paint Shop Pro como archivos .dds, sin embargo ellos no pueden ser vistos en el visor de imágenes de RW_Tools.

Usando el nuevo Serz.exe, ahora se pueden abrir/guardar con RW_Tools texturas hasta 4096 * 4096, las limitaciones de tamaño anteriores ya no son válidas.

Visor .TgPcDx

RW_Tools incluye ahora un visor para los archivos de texturas de TS2014, simplemente clic el menu de esta opción en el menú Herramientas Graficas y aparecerá un visor simple del archivo.

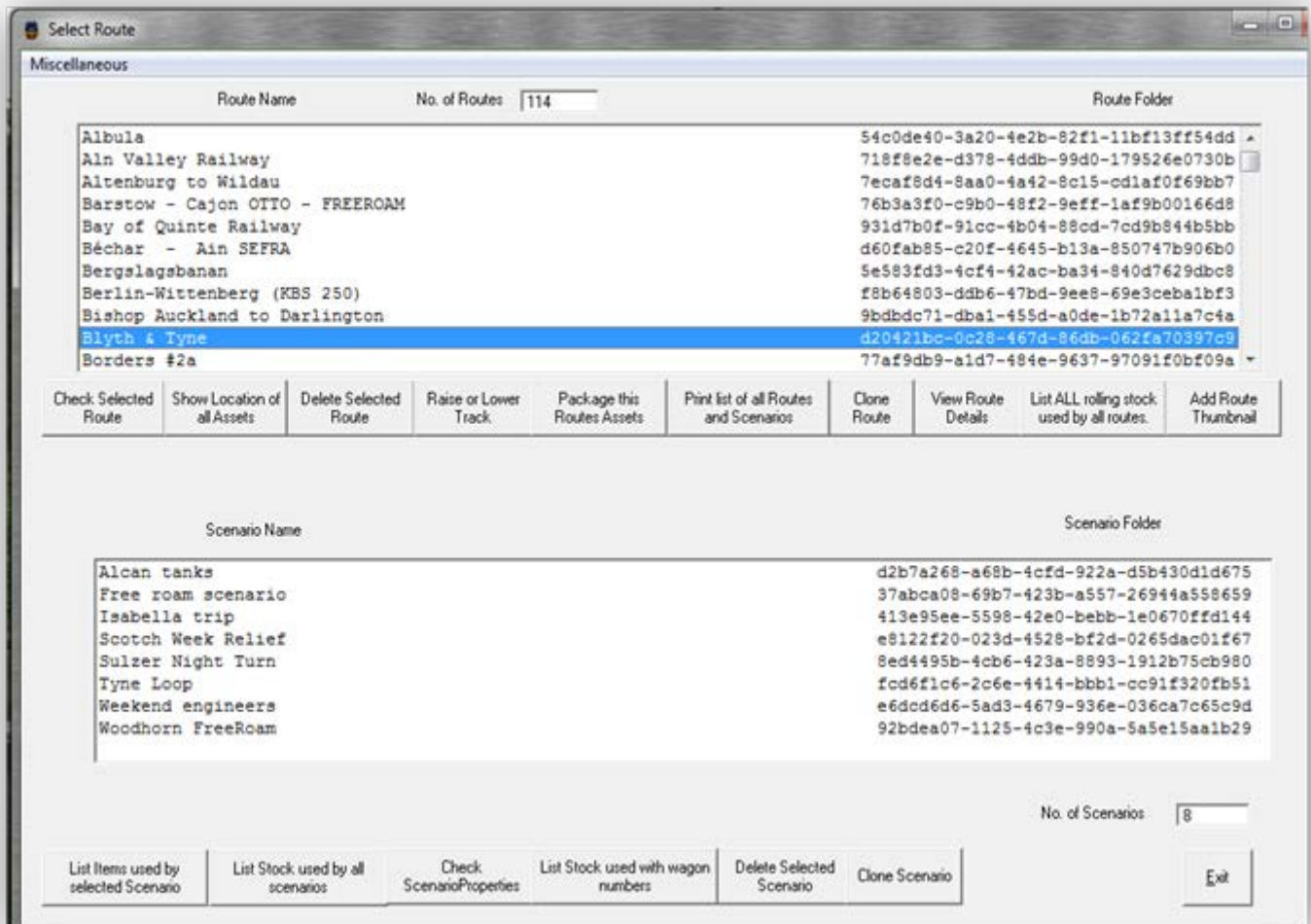
Convertir tiempo RW en hrs/min

Esta opción le permite convertir las entradas 'Time' en los archivos .bin a Horas y Minutos. El tiempo en los archivos TS2014 es un grupo de 5 cifras que indican el número de segundos después de medianoche. p.e. 53427 es el equivalente a 15:50 en 24 horas o a las 3:50pm

Nota Enlazar Archivos:

Puede configurar cualquiera de los archivos de RW en el Explorador de Windows o utilidades como Directory Opus para que se abra automáticamente RW_Tools, haciendo esta herramienta su programa de apertura por defecto.

Menú Herramienta de Construcción de Rutas



Examinar una Ruta

Seleccione una ruta haciendo clic en ella, entonces verá varias opciones que puede usar en la ruta seleccionada, p.e. clic en **‘Eliminar Ruta Seleccionada’** para borrar una ruta completamente. Puede usar esta opción también para ver que carpeta pertenece a una ruta en particular, entonces pulse el botón **‘Salir’** para cerrar la pantalla sin hacer ninguna variación.

Cuando realiza la opción Comprobar Ruta seleccionada, se hará un informe con los artículos perdidos en la Ruta. Posteriormente también puede verificar las texturas perdidas, etc.. En el informe de Assets perdidos, hay el botón **Sustituir Artículos Desaparecidos** para permitirle sustituir los Artículos perdidos por aquéllos que tenga.

En esta pantalla, cuando seleccione una ruta, se mostraran todos los Escenarios asociados a ella. Si ha estado experimentando con Escenarios y no funcionan, puede seleccionarlos aquí y hacer clic en el botón **‘Eliminar Escenario Seleccionado’** para eliminarlos.

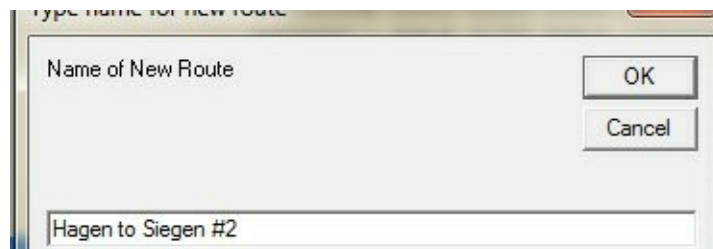
Examinar escenarios para localizar vehículos perdidos

Seleccione un Escenario y haga clic en el botón **Listar Vehículos utilizados en el Escenario Seleccionado** y después de correr el proceso tendrá una lista con todos los vehículos usados en el escenario. Cuando se muestra esta pantalla, puede ver que hay muchos vehículos repetidos (se lista cada vagón y loco encontrado), haga clic en **Quitar duplicados de la lista** para eliminar las entradas duplicadas. Si pulsa el botón **‘Comprobar Vehículos perdidos’**, una lista de vehículos perdidos aparecerá. Haciendo clic en el botón **‘Imprimir’** se podrá imprimir y **‘Save’** para guardar el informe.

Clonar Ruta

En lugar de hacer modificaciones a las rutas existentes, se recomienda hacer una copia de la ruta original y modificar esta. Entonces, si se realizan cambios en los archivos de las rutas originales por el sistema de descarga de Steam, no se sobrescribirán sus propias modificaciones.

Para clonar cualquier ruta, basta con seleccionarla en la ventana de la parte superior y hacer clic en el botón 'Clonar Ruta'. Esto nos lleva a una ventana que pide el nuevo nombre de la ruta, Aquí sólo he hecho una copia de la ruta Hagen Siegen añadiendo #2 al nombre de ruta. Haga clic en Aceptar y aparece una ventana CLI y los archivos se copian. La próxima vez que ejecute TS2014, encontrará la nueva ruta



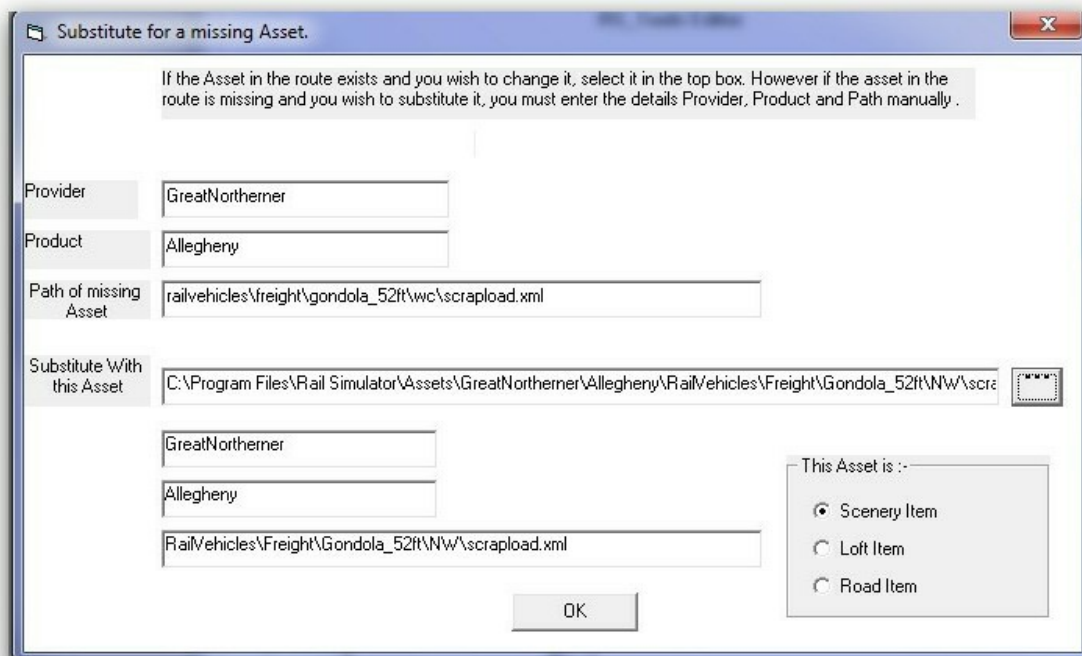
Clonar Escenario

Igual que anteriormente se clonan ruta, esto clona cualquier escenario seleccionado con un nuevo nombre. El escenario modificado no será afectado por cambios de 'Steam' con la ruta/escenario original, pero si mantendrá cualquier cambio que haya realizado en el escenario.

Sustituir Artículos Perdidos

Una vez ha realizado la opción 'Comprobar Ruta seleccionada', aparece la pantalla del informe que ahora incluye el botón 'Sustituir Artículos Desaparecidos'. Para hacer esto, haga clic en el botón 'Quitar duplicados de la lista' para que consiga una lista simple de los artículos perdidos. Resalte aquéllos que desea sustituir (recuerde que si sustituye un Artículo, debe ser con algo similar, cambiar un cobertizo por una fábrica causará algún problema, sobre todo si está cerca de la vía.)

La ventana Substitute for a missing Asset se mostrara con la casilla superior rellena por el primer artículo seleccionado. Clic en el botón '....' y seleccione el artículo con que sustituir él perdido.



Haga clic en OK y el artículo se sustituirá. Una vez los datos se guardan, la ventana anterior aparece de nuevo para el 2 artículo seleccionado y así sucesivamente hasta que todos los artículos se hayan sustituido.

Cierre todo y verifique su ruta de nuevo, ahora no debe mostrar ningún Artículo perdido.

Sustituir/Anular Artículos Existentes

Primero seleccione la ruta, entonces pulse el botón Substitute Asset. Seleccione el artículo para quitar en la caja superior haciendo clic en el botón '....' y seleccione el artículo a reemplazar en la mitad de la pantalla. Clic OK.

Para anular todas las posiciones de un artículo, selecciónelo en la caja superior y deje la del medio en blanco, Pulse el botón OK y todos se borrarán. Esto es especialmente útil para quitar los Postes de Catenaria de las rutas electrificadas, etc.

Diversos Elementos de la pantalla Seleccionar Ruta.

Ahora hay una serie de botones en esta pantalla que son principalmente auto explicativos.

1. Show Location of all Assets - Produce una lista de los Assets como en la opción Comprobar Ruta, pero también muestra la baldosa en que se encuentran.
2. Subir o Bajar Vía - Algunas vías de terceros tiene el perfil más alto o más bajo que la vía estándar, esto le permite subir o bajar todas las vías en un recorrido unos cms si ha cambiado la vía.
3. Empaquetar Assets de la Ruta - Para empaquetar todos los Assets para enviar a los beta testers.
4. Ver Detalles de la Ruta - Muestra los detalles internos de una ruta como la plantilla utilizada, el tiempo, etc
5. Check Scenario Properties - Comprueba la validez de los archivos ScenarioProperties.xml de cada ruta.
6. List Stock used with wagon numbers - Seleccione un escenario y haga clic en este botón para generar una lista de todos los vehículos utilizadas en el escenario y el número de vagones utilizados por cada elemento.
7. Listar Vehículos utilizados en todos los escenarios - Proporciona una lista de todos los vehículos utilizadas por todos los escenarios en la ruta seleccionada.
8. Imprimir lista con todas las Rutas y Escenarios - Produce una lista completa de cada ruta instalada junto con todos sus escenarios.
9. List ALL rolling stock used by all routes - Enumera todos los vehículos en uso.

Menu Miscellaneous

A. Remove terrain textures - eliminará todas las texturas de terreno en la ruta seleccionada y las reemplaza con la textura de hierba por defecto. En realidad, sólo es de utilidad para los constructores de ruta que deciden utilizar un nuevo conjunto de textura para su ruta.

B. Make Asset folder- también para los constructores de ruta que desean crear una carpeta incluyendo sólo los Assets utilizados por la ruta, p.e. para enviar a un probador.

Menu Informes

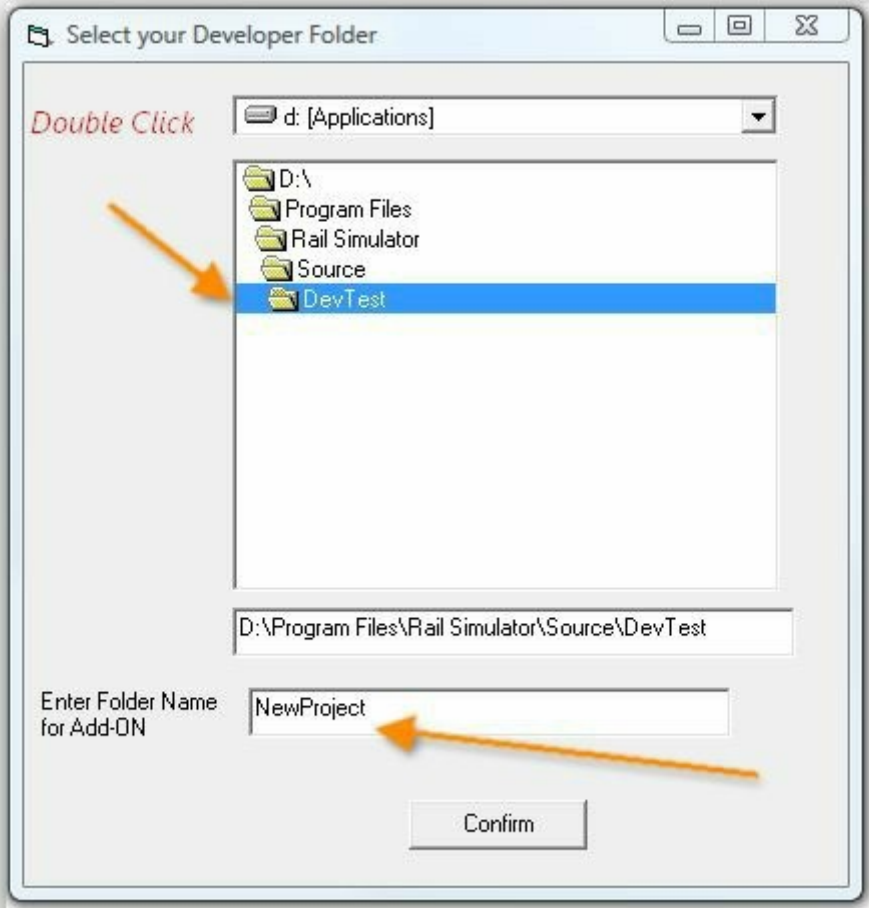
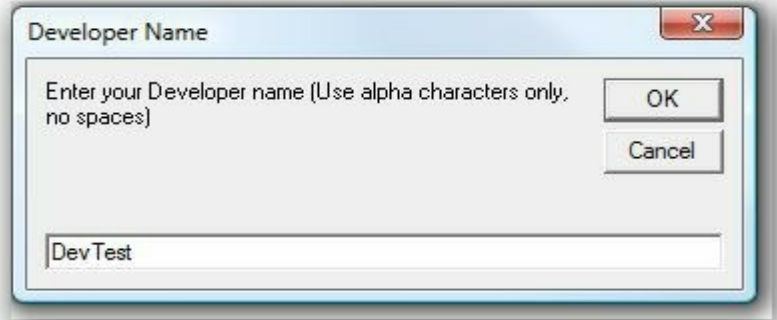
El menú Informes permite ver los distintos informes que se haya guardado en la carpeta RW_Tools\Reports. Estos pueden estar en formato .txt, .csv o Excel.

Preparar Carpeta Diseñador

El archivo The Rail Works 3rd Party Developer & Product Setup aconseja a los usuarios que preparen una carpeta Developers en la carpeta Source de TS2014. Esta opción le ayudará a realizar

automáticamente este proceso usando los nombres correctos de las carpetas como se indica en la documentación.

Una vez que la carpeta Developer se crea, debe poner entonces el árbol de carpetas recomendado, seleccionar el menú Herramientas de Creacion de Rutas\Instalación de Sub-carpetas y aparece la siguiente pantalla:



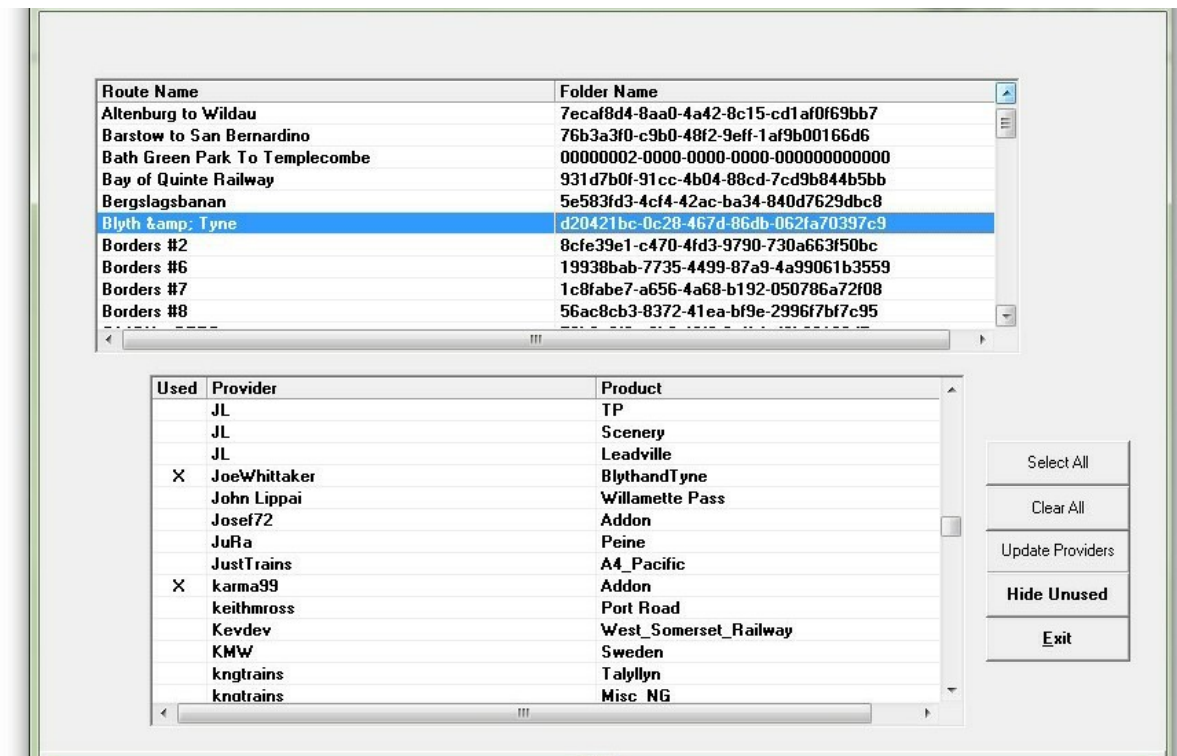
Seleccione la carpeta Developer que puso, ahora teclee el nombre de su Proyecto en la caja y haga clic en Confirm. Esto prepara todas las carpetas para usted.

Un conjunto de carpetas con el mismo nombre también se creará en la carpeta Assets.

Editar Proveedores

Esta opción le permite ver que proveedores/productos están seleccionados en una ruta y le permite agregar proveedores adicionales, o eliminar cualquiera que no se utilice en realidad. p.e. El autor de una ruta podría agregar una gran cantidad de proveedores, cuando planifica la ruta, pero no usarse todos en la versión final. Esta opción, en combinación con Check Route list of Assets le permite eliminar Proveedores/Productos no utilizados realmente, pero que aparece en el archivo RouteProperties.xml.

Al hacer clic en 'Hide unused', y posteriormente en Print permite imprimir una lista de los proveedores que utiliza la ruta

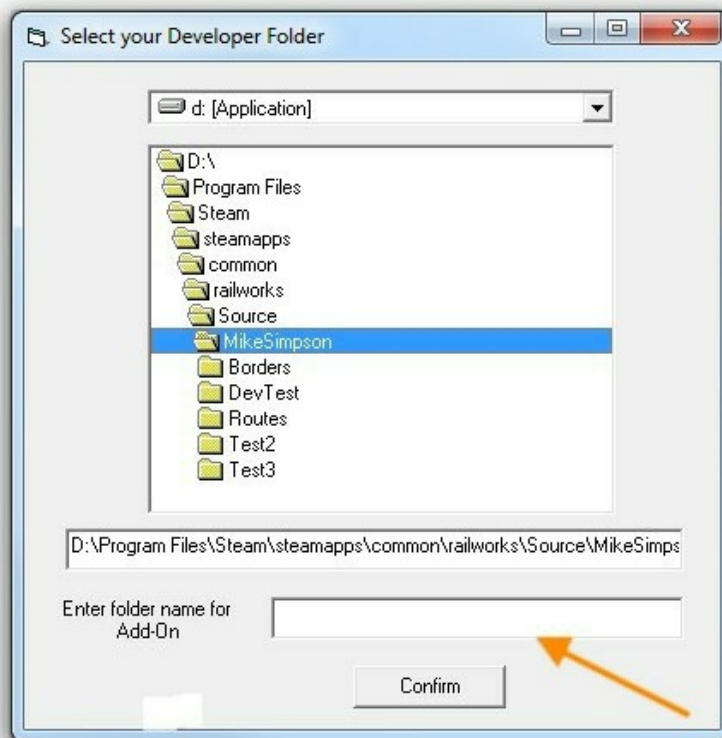


Inicio de una nueva ruta utilizando RW Tools

Antes de poder comenzar a construir sus propias rutas en TS2014, es necesario crear la estructura de carpetas Developer en TS2014 donde se llevará a cabo su trabajo.

La Wiki TS2014 describe cómo su trabajo debe estar configurado y recomienda una estructura de carpetas para mantener su trabajo y que debe cumplirse. Esto implica la creación de cerca de 30 carpetas y subcarpetas en la carpeta RailWorks\Source y lo mismo en la carpeta Assets. Es mucho más fácil hacer esto con RW_Tools, ya que sólo implica el escribir dos palabras y pulsar un par de botones:-

1. Ejecute RW_Tools y en el menú Herramientas de Creación de Rutas seleccione 'Instalación de la carpeta del Desarrollador'.
2. Esto nos lleva a una simple ventana en la que puede introducir el nombre del desarrollador, p. e., MikeSimpson sin espacios. Haga clic en OK y la carpeta Source\SuNombre está creada.
3. Ahora seleccione el menú Instalación Sub-Carpetas y obtendrá la siguiente ventana:-



4. Haga clic en la carpeta del desarrollador a configurar, p. e. Source\MikeSimpson. Escriba el nombre del producto, p. e., Rutas en la caja que se indica y haga clic en 'Confirmar'
5. Se le informará cuando las carpetas estén creadas.

Crear la Nueva Ruta

Hay varias formas de crear su nueva ruta, usando una plantilla existente en TS2014, esto significa que no se puede añadir la Descripción de la ruta o la imagen de la pantalla de inicio de la Ruta ni la plantilla.

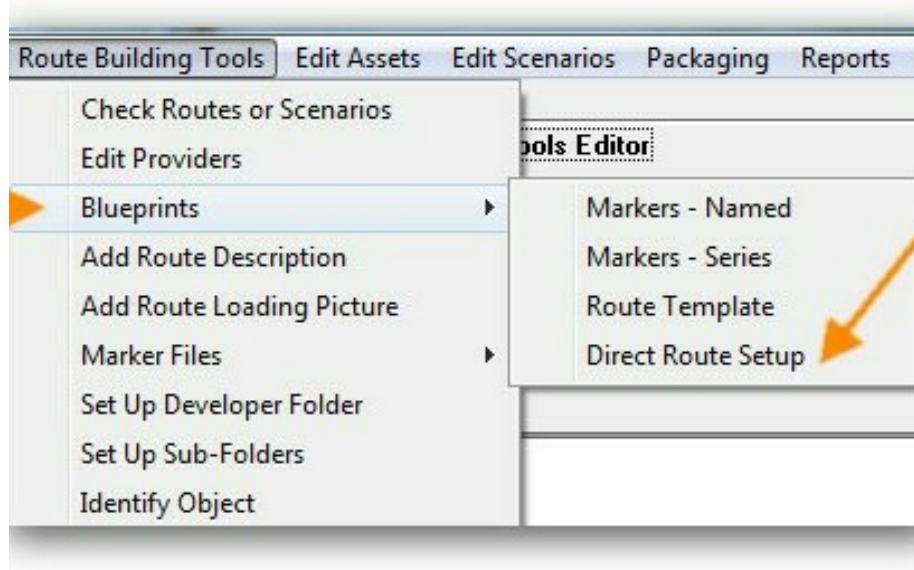
El segundo método es la creación de su propia Plantilla de Ruta usando el editor Blueprint, sin embargo, para un principiante esto es desalentador para decir lo menos y consiste en rellenar un montón de cajas, cuyo significado puede ser muy confuso para aquellos que no han profundizado en medio de tales documentos esotéricos.

Para ayudar a los usuarios que tienen este tipo de problemas, ahora he añadido una opción en el menú 'Herramientas de Creación de Ruta' denominado 'Ruta de instalación directa' que produce una plantilla

personalizada para su ruta y que sólo requiere que rellene 5 cajas lo cual es bastante claro en cuanto a lo que se requiere:-

Creación Directa de la Ruta

En el menú Herramientas de construcción de Ruta/Proyectos esta Ruta de Instalación Directa' esto le permite preparar una nueva plantilla de la ruta sin tener que utilizar el Editor Blueprint.



1. Clic en Proyecto y en el submenú 'Ruta de Instalación Directa'

A screenshot of the 'Route Details' form in a software application. The form has a light blue header bar with the text 'Route Details'. Below the header, there are several input fields and a section for 'Route Location'. The input fields are labeled 'Provider' (containing 'MikeSimpson'), 'Routes' (containing 'Routes'), 'Longitude' (containing '-2.008295'), 'Latitude' (containing '55.760501'), and 'Template Name' (containing 'Borders_Temp'). The 'Route Location' section has three radio buttons: 'Europe etc' (selected), 'U.S.A etc', and 'Advanced'. At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Build Template' and 'Abandon'.

2. Marque si la ruta es europea o americana (sólo cambia el tiempo predeterminado, etc).
3. Escriba el nombre del Proveedor, p.e. Fred Bloggs
4. Escriba el nombre de su Producto p.e. MyRoutes
5. Escriba longitud y la latitud del punto de partida de la ruta
6. Escriba el nombre de la Ruta
7. Clic en Construcción Plantilla - Su plantilla de la ruta se realizará de forma automática y al ejecutar TS2014 estará disponible en la lista de plantillas de rutas para seleccionarla para construir una nueva ruta .

También hay una opción avanzada en Situación Ruta, que si se selecciona, abre unas cajas adicionales en la pantalla, donde se pueden introducir lo siguiente:-

Provider	MikeSimpson			Route Location <input type="radio"/> Europe etc <input type="radio"/> U.S.A etc <input checked="" type="radio"/> Advanced Build Advanced Abandon
Product	Routes			
Longitude:	-2.008295			
Latitude:	55.760501			
Route Template Name	Borders_Temp			

Spring Sky	Kuju	RailSimulatorCore	TimeOfDay\Core_Spring.xml
Summer Sky	Kuju	RailSimulatorCore	TimeOfDay\Core_Summer.xml
Autumn Sky	Kuju	RailSimulatorCore	TimeOfDay\Core_Autumn.xml
Winter Sky	Kuju	RailSimulatorCore	TimeOfDay\Core_Winter.xml
Weather	Kuju	RailSimulatorCore	Weather\RW_Overcast_HeavyRain.xml
Terrain	Kuju	RailSimulator	Environment\Terrain\EUTexturing.xml

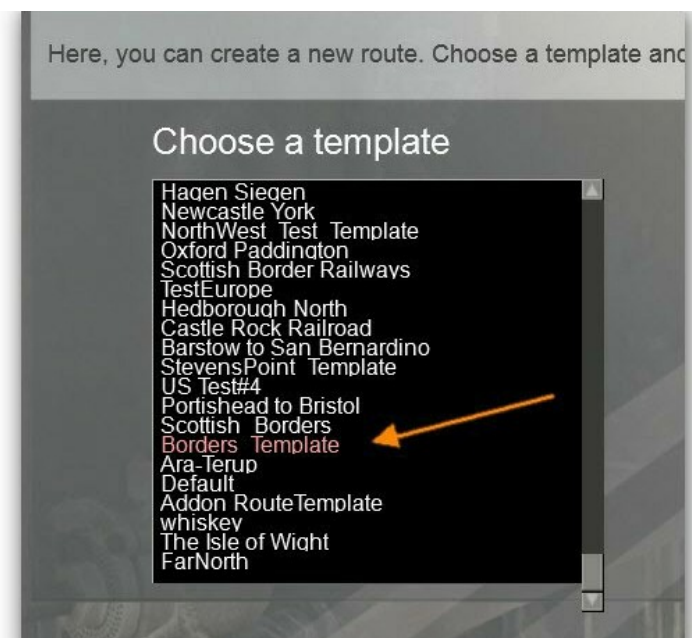
8. Cielos de primavera, verano, otoño e invierno

9. Clima

10. Terreno

Esto le permite añadir entornos no predeterminados a la plantilla de su ruta y en este caso, debe hacer clic en el botón Build Advanced para completar la plantilla. Estas opciones son para los constructores de ruta más avanzados, simplemente haga clic en el los botones y seleccionar los distintos archivos que desea utilizar y las cajas se llenarán automáticamente.

Eso es todo lo que necesita de RW_Tools por el momento, ahora debe ejecutar TS2014 y desde la pantalla principal, seleccione Rutas/Nueva ruta (parte inferior derecha de la pantalla), entonces verá la ventana Elegir una Plantilla, desplácese hacia abajo y deberías ver su nueva plantilla.



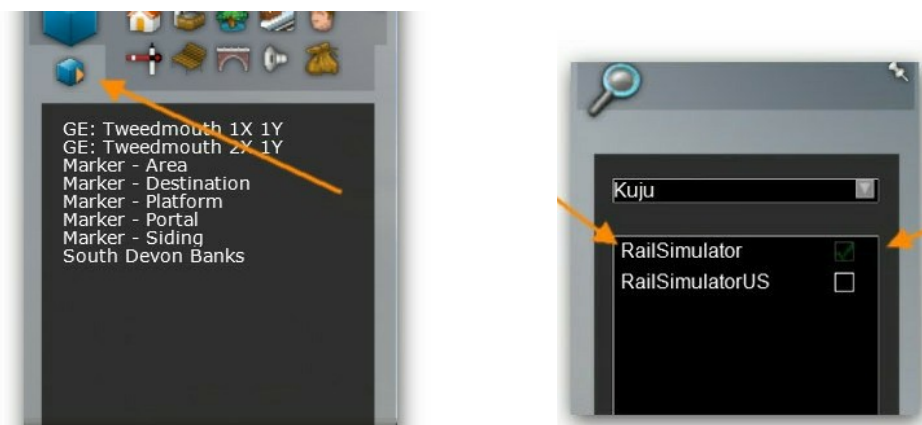
Seleccione la plantilla y haga clic en el botón Crear.

Tras hacer clic en el botón 'Crear' y se le pedirá que introduzca un nombre para la nueva ruta y después de un corto periodo de tiempo obtendrá una pantalla como la siguiente.



La tierra negra no es muy inspiradora, pero esto se debe a que la plantilla de ruta, probablemente debe su hierba de Kuju y todavía no ha añadido Kuju como proveedor de Assets para la ruta.

Para agregar proveedores y sus productos a la ruta, haga clic y fijar los 3 cuadros emergentes de la izquierda, en el del medio un clic en el botón de proveedores como se muestra. Esto abrirá a la derecha una ventana emergente.



Busque Kuju y seleccione RailSimulator (a veces hace falta un poco de tiempo para que la marca verde aparezca en el cuadro), también puede seleccionar RailSimulatorUS en este momento si tiene la intención de utilizar cualquiera de los Assets estadounidenses en su ruta, también de cualquier otro proveedor que tenga la intención de utilizar. Los Assets no aparecerán en el cuadro de la izquierda hasta que se seleccionen sus proveedores.

Una vez hecho esto, haga clic en F2 para guardar la ruta, y salga del Editor de Mundo. Regresa a la pantalla de selección de rutas y encontrará su ruta allí. Seleccione la ruta, haga clic en Editar y esta vez debe tener un área plana con césped donde se puede empezar a construir la ruta.

He hecho mi mejor esfuerzo para explicar cómo configurar y empezar a trabajar en su ruta, sin embargo la construcción ya depende de usted. Buena suerte.

Tipos Archivos Marcador en TS2014

Hay 2 tipos de Archivos de Marcador en TS2014, el archivo de Marcador Series consiste en un archivo .csv que contiene una lista de Longitudes y Latitudes separadas por una coma, p.e.

150.7194882631302,-33.75814810939878

150.71225434541702,-33.756406490330676

150.71146845817566,-33.75617679913151

El segundo tipo, el archivo Marcador Named es similar sólo que el contiene 3 campo incluyendo el Nombre del Lugar del marcador, p.e.

150.6965077230589,-33.75002974878843,"PenrithStation"

El primer tipo dibuja una línea por el terreno entre los puntos seleccionados que le permiten poner exactamente la vía, los marcadores Named ponen una bandera en los puntos seleccionados con una etiqueta con el nombre.

TS2014 recomienda usar archivos .kml de Google Earth que se extrae poniendo los puntos a lo largo del camino de su vía, sin embargo este es un método embarazoso de obtener una ruta larga, ya que poner un solo alfiler requiere varias acciones. Por consiguiente yo recomiendo este método para hacer el archivo Marcador Name que solamente pone señales donde requieren el nombre como las estaciones, puntos emblemáticos, caminos que cruzan la vía, puentes, etc.

Hacer archivos marcador Series usando Google Eart

Para hacer el archivo marcador Series, puede usar Google Earth y puede usar el método Path para seguir las vías y caminos

1. A la izquierda de la pantalla de Google Earth en Mis Lugares, clic derecho y usando la opción del menú, Nueva> Carpeta, agregue una carpeta para contener sus Marcadores Series.

Seleccione la carpeta vacía para que sus marcadores se pongan en ella.



2. Ahora haga clic en el botón Añadir Ruta en la caja de herramientas de Google Earth, en la parte superior de la pantalla

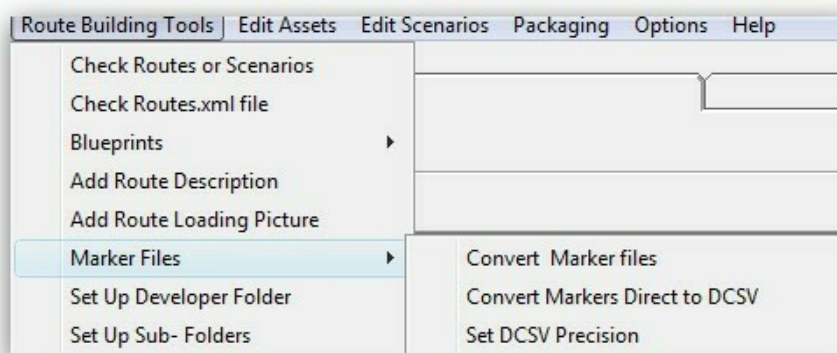


Esto mostrara una caja dónde puede ponerle nombre a su ruta o simplemente puede dejarlo tal cual, no importa realmente. También puede seleccionar el color de su ruta en esta caja. Clic OK cuando termine.

3. Ponga el cursor en el camino o vía dónde quiere empezar el trazado y cambia a una cuadrado, y arrástrelo por el camino, sólo marque un camino cada vez, cuando termine pulse OK. p.e. En la siguiente imagen, Yo he marcado en rojo el camino de la parte superior bajando al centro con una línea, y de arriba a la derecha pasando por el puente hasta abajo con una segunda línea, con una tercera línea uniéndolos



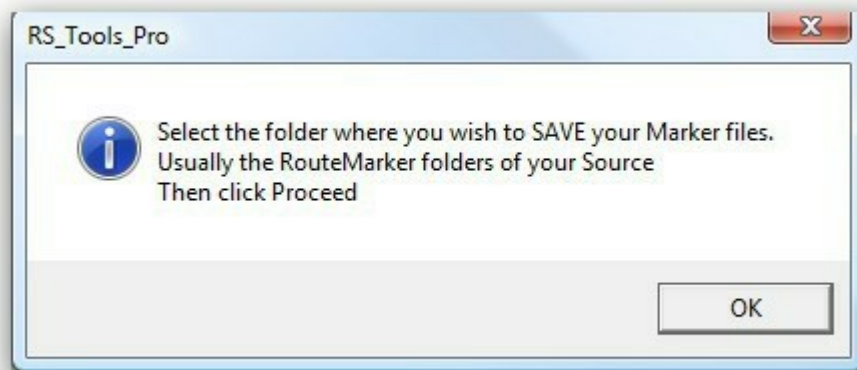
4. Asegúrese de guardar el archivo como .kml, no como .kmz predefinido y guárdelo en lugar seguro
5. Puede ir ahora a [Convertir Marcadores Directamente a DCSV](#) para convertir su nuevo archivo .kml directamente en su ruta sin la necesidad de trabajar con los archivos blueprint para hacer esto



Convertir Archivos Marcador

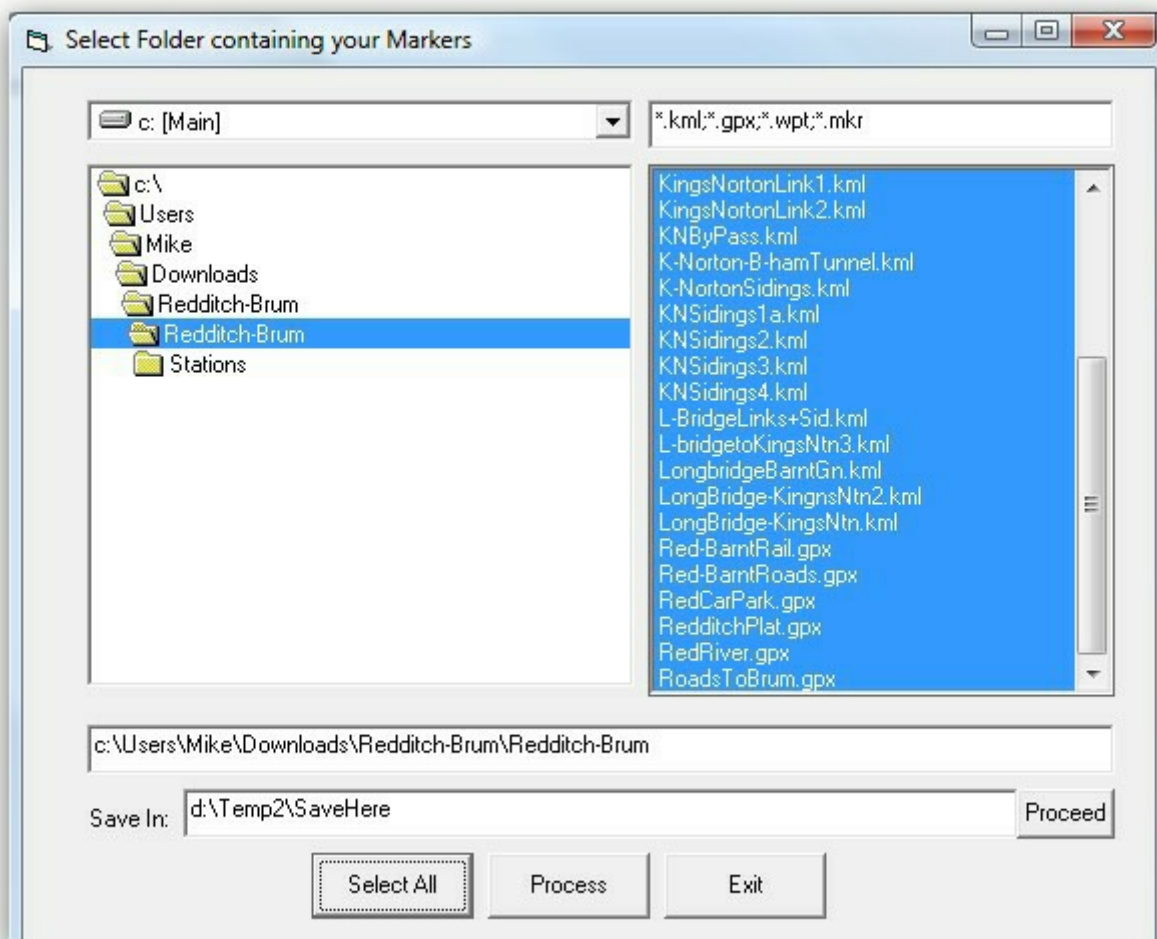
Una vez ha creado varios archivos marcador como se explicó (en formato mkr, kml, gpx o wpt), necesitará convertirlos al formato de .csv de TS2014. RW_Tools tiene la opción, Herramienta de Creación de Rutas\Archivos Marcador\Convertir Archivos Marcador para hacer esto.

Seleccione la opción del menú anterior y se le pedirán que seleccione la carpeta dónde desea guardar sus archivos marcador.



Esta debe estar en su carpeta Source, p.e. Rail Works \Source\Mike\AddOn\RouteMarkers .

Una vez ha seleccionado la carpeta donde **GUARDAR**, debe hacer clic el botón **Proceed** y aparecerá una pantalla como la siguiente:-



Seleccione la carpeta dónde están sus marcadores y seleccione aquéllos que desea convertir al formato .csv entonces pulse el botón **Process** y todos se convertirán y se **Guardaran** en su carpeta qué normalmente será la carpeta Source\SuNombre\SuRuta\RouteMarkers.

Precisión archivo DCSV

Por alguna razón, sólo conocida por Kuju, cuando ejecuta el Asset Editor para convertir su archivo marcador .csv al formato .dcsv de RS, los archivos resultantes sólo tienen una precisión de 4 decimales, aun cuando sus archivos .csv la tengan de 10 decimales.

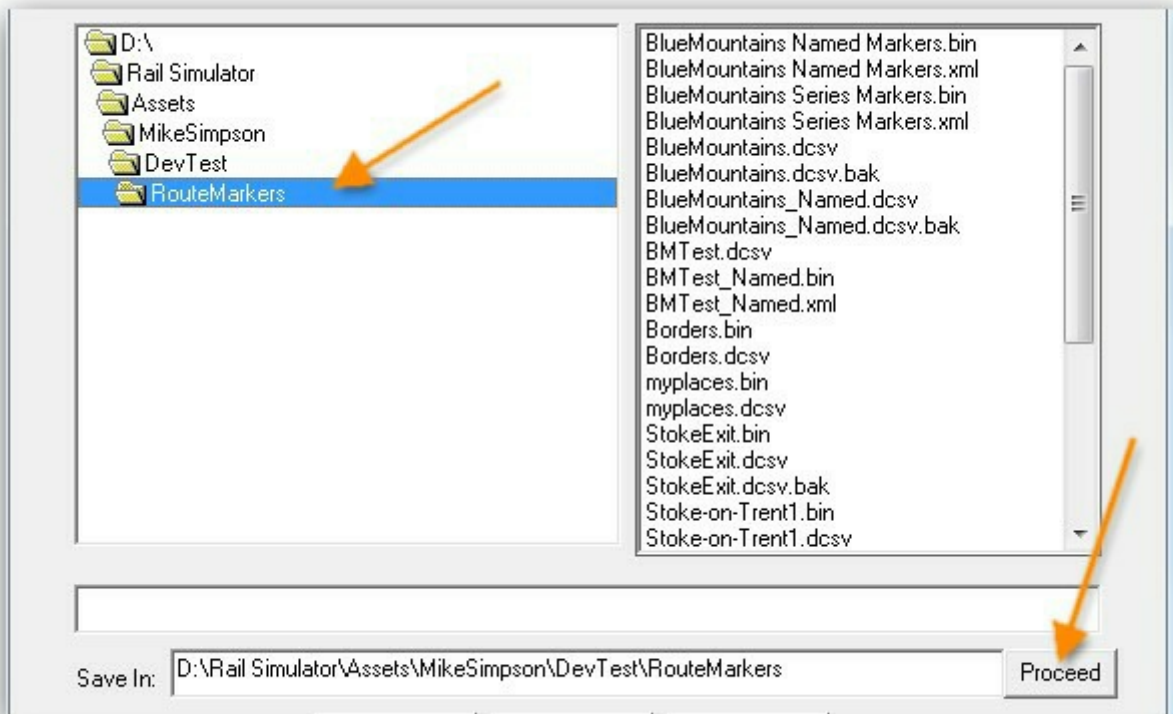
RS_Tools puede corregir esta anomalía leyendo el archivo .csv original y poner las cifras correctas en los archivos .dcsv. Simplemente vaya al menú Tools\DCSV precisión y le pedirán que seleccione sus archivos .dcsv (en la carpeta Assets, p.e. la carpeta Assets\Mike\AddOns\RouteMarkers. Seleccione todos y pulse el botón Process y todos ellos se arreglan.

Nota: Esta anomalía se ha reparado en Rail Works, en este caso esta opción ya no se requiere

Simplificando la Construcción de Marcadores

Este proceso de convertir archivos .kml /.mkr etc. al formato .csv, colocándolos en sus carpetas Source, ejecutando el Asset Edito, preparando un Marker File blueprint para exporta todo a sus carpetas Asset para que pueda usarlos en su ruta se hace complicado, yo he escrito una rutina que tomará su Archivo Marcador, lo convierte y lo pone en su carpeta Asset RouteMarkers con pulsar un par de teclas.

Vaya al menú Herramientas de Construcción de Rutas\Archivos Marcador\Convertir Marcadores Directamente a DCSV y le pedirá que seleccione el lugar donde GUARDAR sus archivos, éste será la carpeta Assets\SuNombre\SuRuta\RouteMarkers, usted selecciona el camino a este archivo de la siguiente manera:-



Selecciónelo en el árbol y haga clic en el botón Proceed.

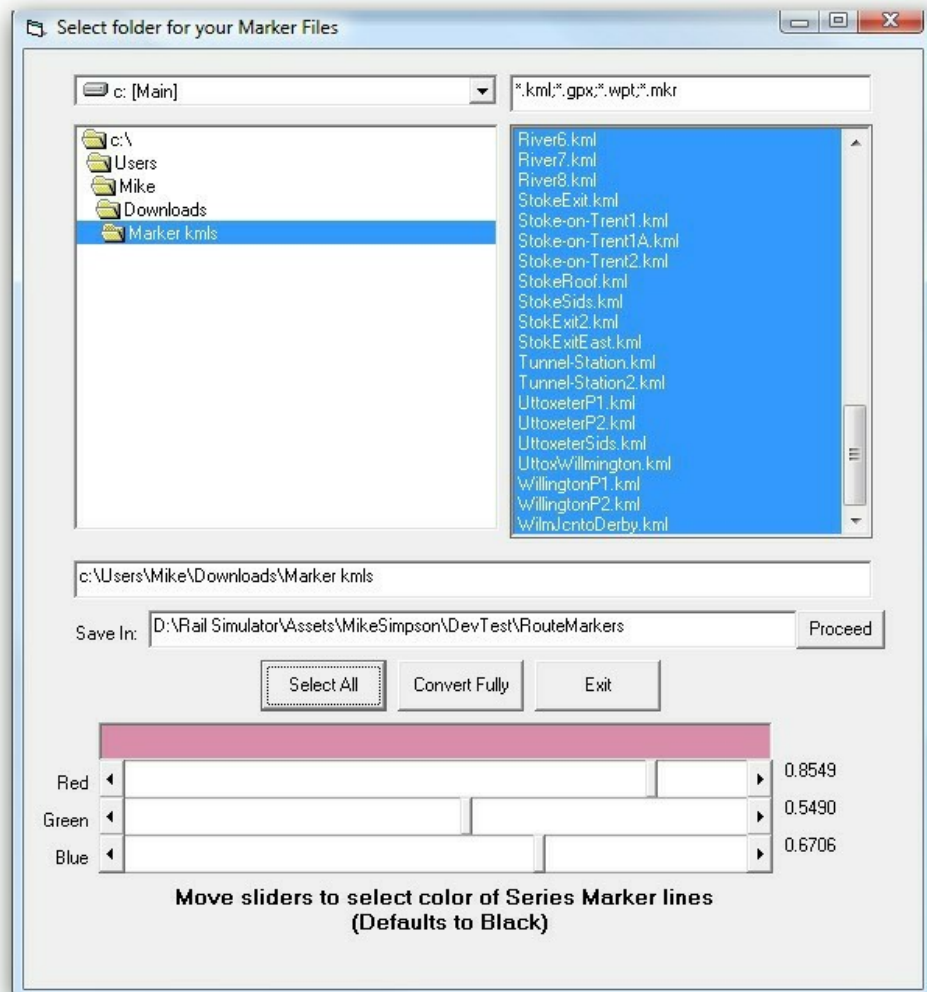
Se le pedirán ahora que seleccione la Carpeta dónde sus archivos Marcador están guardados.

Puede seleccionar cualquier número de archivos Marcador y ellos pueden ser de formatos diferentes, p. e. archivos .kml de Google Earth o archivos .mkr de MSTs. Estos archivos pueden ser marcadores named o series.

Si son Marcadores Serie que dibujan una línea para rastrea su ruta en el editor del Mundo, puede seleccionar el color que desee para cada archivo marcador, sin embargo si desea usar el Negro para la vía, el amarillo para los caminos y el Rojo para los edificios mayores, entonces necesitará seleccionar cada tipo por separado

Pulse el botón Convert Fully y los archivos en formato .kml/.mkr etc. se convertirán directamente en archivos .DCSV y llevará el mismo nombre que el archivo original, aparte del sufijo. El archivo .bin correspondiente también se creará.

Una vez ha convertido los archivos, ellos estarán disponibles en el Editor del Mundo (recuerde activar los Marcadores en el Editor del Mundo seleccionando el botón apropiado en el panel inferior izquierdo).



Para seleccionar el color de la línea de Marcador Serie hay que mover el deslizador correspondiente, rojo, verde y azul hasta que tenga el color deseado. (Haga esto antes de pulsar el botón Convert Fully o tendrá una línea Negra...).

Y ahora algo completamente diferente – RWDecal

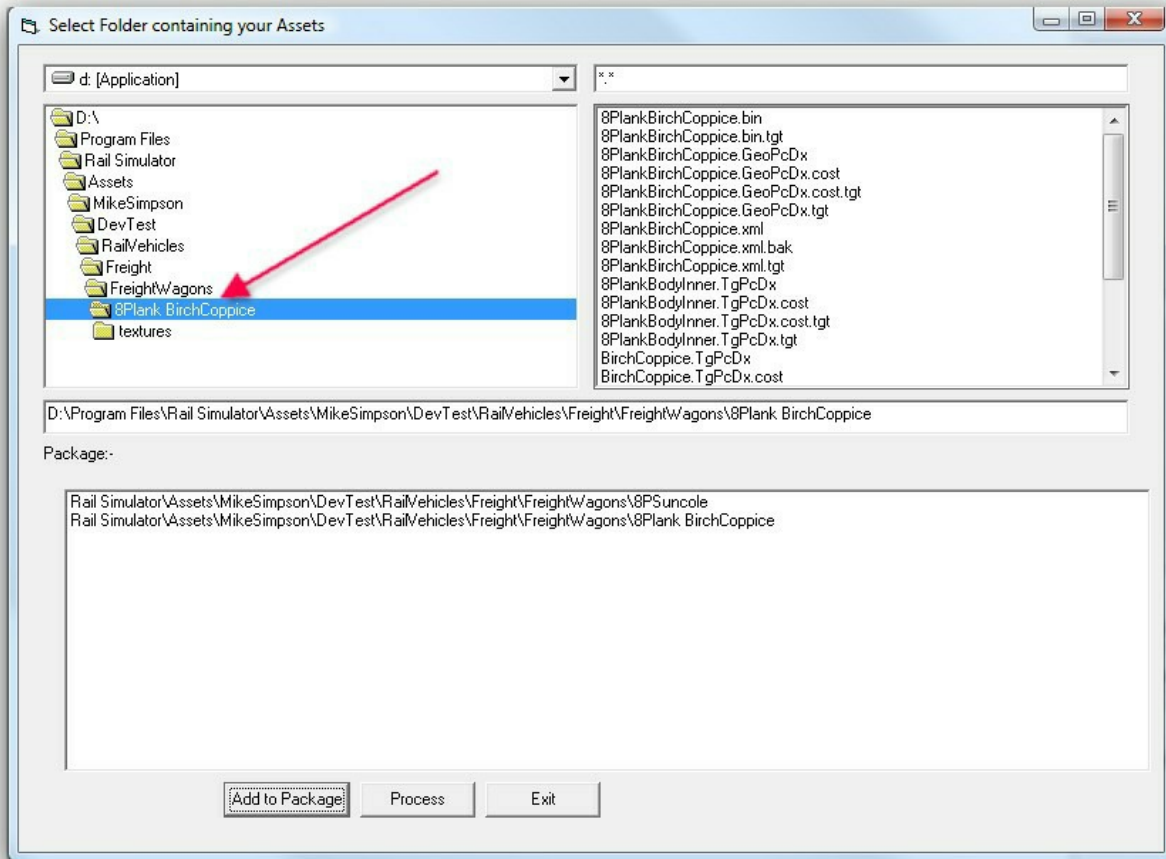
Después de todo este debate sobre los archivos marcadores, Tengo que confesar que los únicos marcadores que uso ahora son los nominales para mostrar la ubicación de las estaciones, etc. He dejado de usar marcadores para establecer vías y ahora utilizan el programa RWDecal para tomar las imágenes de Google Earth y ponerlas sobre el terreno teniendo una fotografía de la vía/edificios/campos/caminos reales y los árboles, incluso individuales.

Una vez que haya establecido su paisaje, a continuación, puede eliminar las pegatinas y asegúrese de que todo está en el lugar apropiado. RWDecal se puede obtener de su autor, Jim Nobbs en <http://www.rwdecal.co.uk> donde se pueden encontrar todos los detalles de este programa (donationware) y también tutoriales en vídeo en YouTube.

Empaquetar Assets:

Esta opción se incluye como una alternativa al Package Manager oficial. Le permite guardar sus Recursos en un archivo .zip, permitiendo así al usuario final descomprimir los archivos en una carpeta temporal y determinar lo que desea realmente instalar de su paquete.

Ejecute el menú Empaquetar\Empaquetar Artículo y verá la siguiente pantalla (qué puede redimensionar).



Para construir un paquete, muévase por el panel de la izquierda a través del árbol hasta encontrar la carpeta que desea agregar a su paquete (solo puede agregar carpetas, no archivos individuales). En este caso, yo he seleccionado FreightWagons\8PlankBirchCoppice, haciendo clic en Añadir al paquete se mostrará la carpeta seleccionada en el panel inferior. Puede agregar ahora otra carpeta. Las carpetas pueden ser de cualquiera de los Diseñadores Activos, incluso las carpetas de Kuju, o cualquier mezcla que desee.

Una vez ha seleccionado todo lo que desea empaquetar, haga clic en el botón Proceso de empaque. Una ventana CLI se abrirá y después de unos momentos se le indicará que sus archivos están copiados en una sub-carpeta en la carpeta RW_Tool con el nombre del primer paquete seleccionado, en este caso se llamara 8PSuncle.

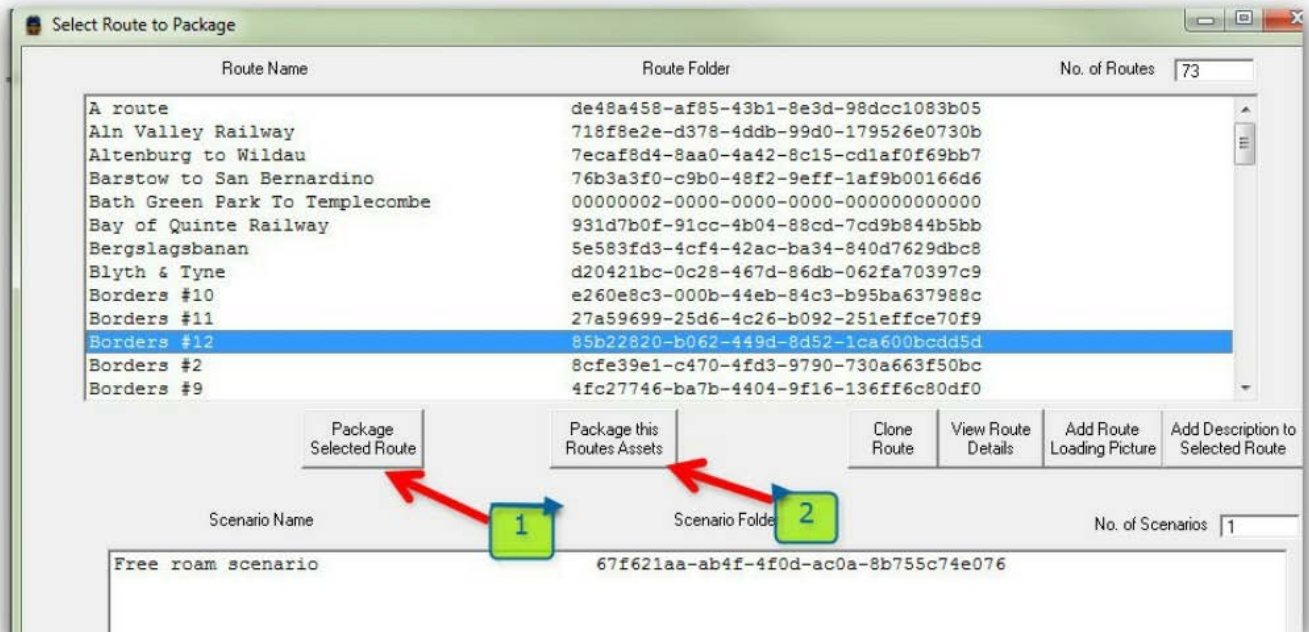
Un programa de instalación llamado AssetSetup.exe también se copiará en esta carpeta. Entonces simplemente es cuestión de incluir un archivo LeaMe.txt en la carpeta 8PSuncle, comprimir la carpeta entera y transferirla. El usuario descomprime el paquete en cualquier carpeta temporal, examina el contenido, ejecuta AssetSetup.exe y se instalará correctamente en su carpeta Railworks (el usuario tiene la oportunidad de cambiar la ruta a TS2014 si tiene más de una instalación TS2014 en su PC)

Los usuarios avanzados, pueden ejecutar un archivo por lotes para ejecutar después de la instalación, un archivo por lotes llamado InstallMe.bat colocado en la carpeta RW_Tools\TempFiles\RailWorks\Assets *antes* de comprimir se activará en la instalación.

Empaquetar una Ruta

Aunque TS2014 incluye una utilidad de Empaquetado de Rutas, varios usuarios han sido incapaces de conseguir que funcione, o entender cómo se supone que funciona. La entrada Empaquetar Ruta en el menú Empaquetar debe ayudar a realizar esto.

Primero, seleccione la ruta que desea empaquetar en la siguiente pantalla:-



Si desea incluir los Assets de la ruta en este paquete, primero debe haber ejecutado la opción 'Examinar Ruta' y se guarda una lista de archivos Shapes/Textures/Audio usados por la ruta desde el interior de esta opción. La opción Guardar nombrará automáticamente estos como 'RouteName'_Assets.csv, 'RouteName'_GeoShapes.csv, 'RouteName'_Textures.csv and 'RouteName'_Sounds.csv y los guarda en la carpeta RW_Tools\Informes. Todos los Assets originales utilizados están marcados en estos archivos y no se guardarán con su ruta. Sólo Assets de terceros se incluirán en el paquete y le corresponde al autor de la ruta obtener el permiso para distribuir este tipo de artículos.

Entonces haga clic en el botón 'Empacar Rutas Seleccionadas'. Esto realiza:-

- Una carpeta en la carpeta RW_Tools nombrada igual que la ruta, p.e. 'Italian Alps Route 1.1'
- Un juego de sub-carpetas, 'Rail Works\Content\Routes\'
- Copia su Ruta en esta carpeta
- Pone los archivos 'RouteSetup.exe' y 'Route_Setup.xxx' en la carpeta 'Italian Alps Route 1.1'

En este momento se le preguntará si desea incluir los Assets para la ruta.

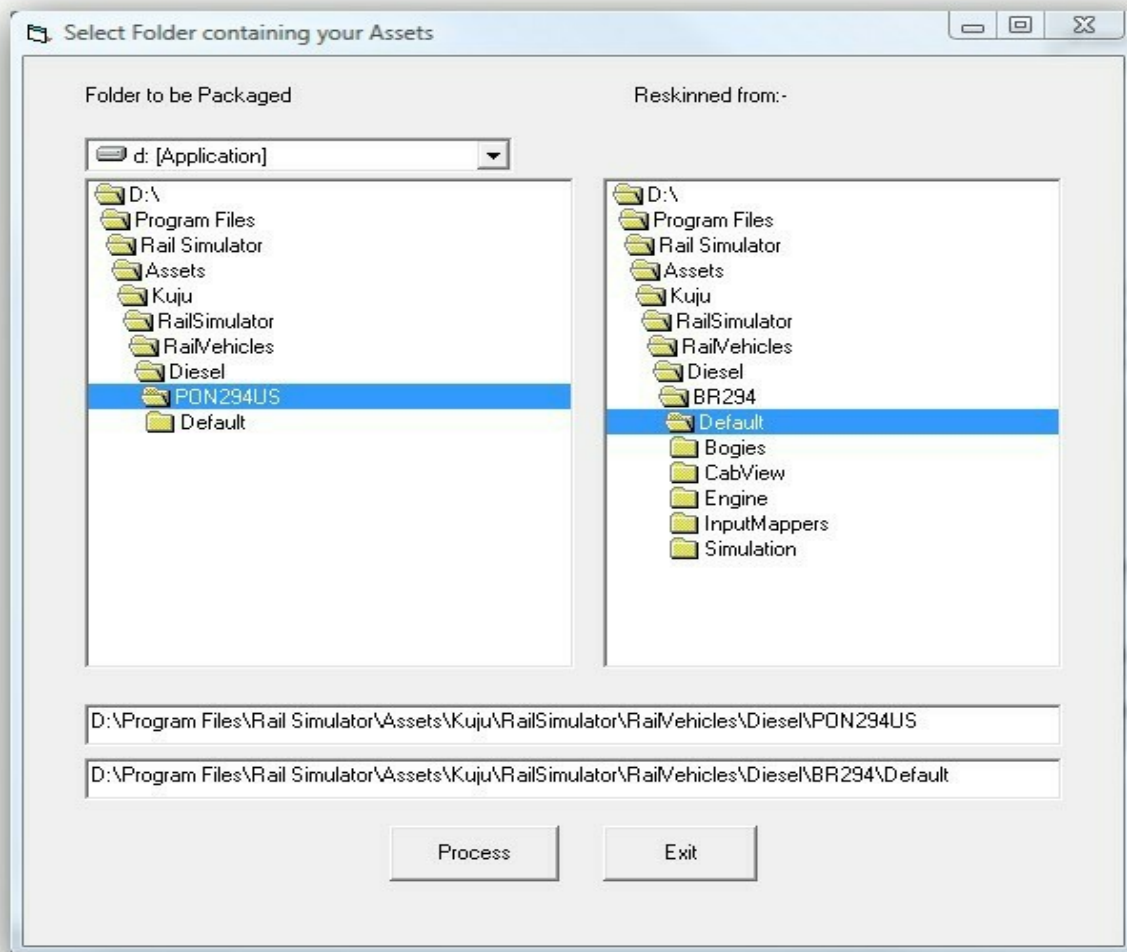
Esta operación tarda un rato, mientras se le pregunta si desea comprimir la ruta automáticamente al mismo tiempo que el paquete se prepara. Todo lo que necesita hacer entonces es agregar un archivo léame al archivo .zip, y si lo requiere incluya una lista del material rodante necesario para cualquier escenario incluido.

Empaquetar un Modelo Repintado:

Aunque el Package Assets le permite empaquetar su Repintado de locomotora o vagón, si tiene repintado uno de los modelos Originales su paquete puede incluir muchos archivos que ya existen en la carpeta del ejemplar Original. Esta nueva opción examina la carpeta de su modelo repintado por si algún archivo es EXACTAMENTE igual a los que hay en la carpeta del modelo original y hace un paquete que sólo contiene los archivos que no están en la carpeta predefinida junto con un archivo de lotes que copiará los archivos necesarios para el usuario final.

Esta opción es similar a los archivos InstallMe.bat que Route_Riter proporciona en MSTs y una vez más depende del usuario final tener el material rodante Original instalado en su instalación de TS2014.

La siguiente pantalla es la que aparece cuando selecciona la opción Empacar Repintados:-



Seleccione la carpeta del repintado en la lista de la izquierda y la carpeta del modelo Original del repintado en la lista de la derecha y pulse el botón Process. En el ejemplo, terminaría con la carpeta RW_Works\PON294US. Ahora solo tiene que cerrar esta carpeta, incluir un archivo léeme para decirle al usuario que descomprima en cualquier parte y hacer clic en el archivo de AssetSetup.exe del paquete para instalar.

Vea tutoriales en mi sitio web para repintar elementos escénicos:-

http://www.rstools.info/tutorials/Reskinning_Scenery_Objects_in_RailWorks.pdf

y

http://www.rstools.info/tutorials/Tutorial_Reskin.pdf

Empaquetar Escenario(s)

Empaquetar escenarios es muy parecido a empaquetar rutas (anteriormente). Haga clic en Empaquetar Escenarios en el menú Empaquetar y obtenga una lista de las Rutas en la caja superior. Haga clic en la Ruta con la que desea trabajar y una lista de Escenarios disponibles para la Ruta aparece en la caja inferior.

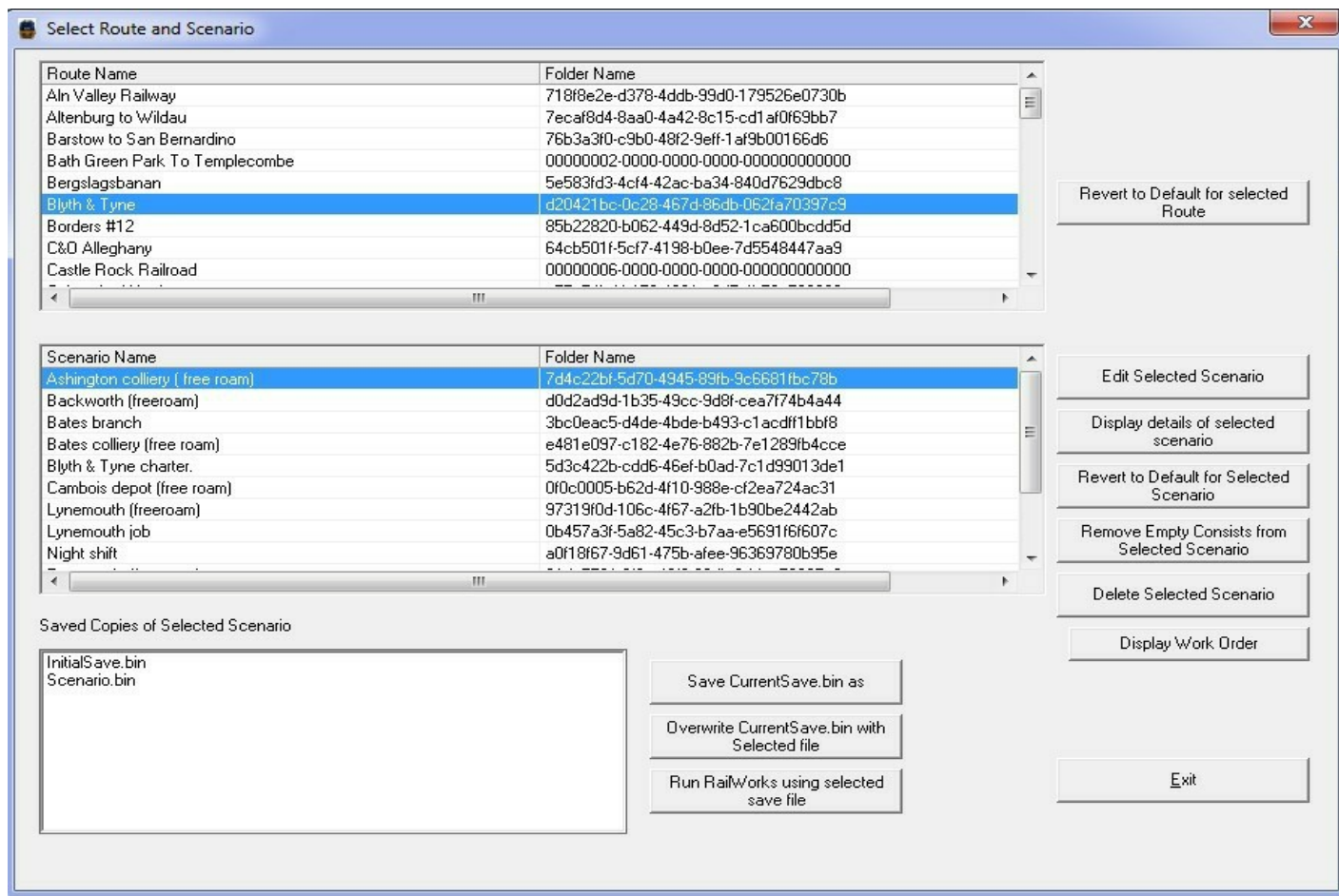
Haga clic en un Escenario para seleccionarlo y haga clic en el botón Añadir al paquete, el cursor con el reloj de arena puede quedarse activo durante algún tiempo, como algunos archivos del Escenario son muy grande tarda un rato procesarlos - El progreso se muestra en la barra de estado al pie de la ventana. Una vez el cursor vuelve a la flecha, puede seleccionar otro escenario para agregarlo al paquete.

Cuando ha agregado todos los escenarios, haga clic en el botón Proceso de empaque y el paquete se construirá. En este paso se le preguntará si desea producir un archivo .zip del escenario automáticamente. Clic en OK, y una ventana aparece mostrando el contenido del archivo .zip. Haga clic en exit y su archivo estará en la carpeta RW_Tools listo para la distribución.

Editar Escenarios

Abre la siguiente pantalla que muestra automáticamente una lista de las rutas instaladas. Clic en una ruta para seleccionarla, y los escenarios de esta ruta aparecen en la segunda casilla. Clic en el escenario que desea utilizar y en la tercera casilla podrás ver una lista de escenarios guardados para esa ruta, si los hay. Estos sólo aparecerán si ha guardado copias con nombre de cualquier escenario específico utilizando RS_Kickstart o RW_Tools. Los usuarios que sólo utilizan en sí TS2014 sólo pueden guardar una versión de un escenario, guardado como CurrentSave.xml y se sobrescribe cada vez que pulse F2 durante la ejecución.

Junto a cada Ruta y Actividad aparece el nombre de la carpeta para ese artículo en particular. Estos nombres de carpeta son los GUID de cada artículo, por lo que yo he incluido éstos para hacerle más fácil a los usuarios descubrir qué carpeta contiene una ruta o escenario.



Editar Escenario Seleccionado

Para editar un escenario seleccionado, haga clic en el botón 'Editar escenario seleccionado' y aparecerá la pantalla principal del editor de Escenario.

Mostrar Detalles del Escenario Seleccionado

Muestra los detalles del escenario seleccionado.

Display Work Order

Muestra la orden de trabajo para el escenario seleccionado (si la hay).

Volver al Escenario Original

Para volver ahora al archivo Original Scenarios.bin de un escenario en particular seleccione la ruta y haga clic en el botón "Revert to Default Scenarios.bin file for selected Route" - Esto lo devolverá al punto dónde estaba

antes de empezar a usar RS_Kickstart en esta ruta en particular. Igualmente, si revierte un escenario Original para uno de las Actividades de la Ruta, entonces haga clic en "Revert to Default Scenario.bin file for selected Scenario".

Por favor, note que estas dos opciones quitan todos los apoyos intermedios de los archivos Scenarios.bin y Scenario.bin dejando una sola versión de cada uno de ellos y ningún apoyo.

Eliminar Escenarios Vacíos de la Ruta Seleccionada

Los Escenarios vacíos parecen ser un bug en RW y parece ocurrir que si anula todas las composiciones suelta en el Editor del Mundo, los nombres del material rodante están borrados, junto con el archivo de Scenario.bin, Sin embargo la carpeta del Escenario, por ejemplo Scenarios\6c228943-7203-47ef-832c- d982aff718cb no se borra.

Guardar Múltiples Escenarios en TS2014

Para guardar un escenario mientras corre TS2014, apriete F2 en el punto que desea guardar, y la actividad se guarda en ese punto y está en un archivo, nombrado CurrentSave.xml en la carpeta Scenarios.

Si intenta guardar de nuevo a lo largo de la ruta, entonces F2 borrará el primer punto guardado.

Nota:- Es bastante posible que la razón por la que RW no le permite guardar varias veces el mismo escenario, es para que el archivo CurrentSave.xml no sea muy grande, así que tome nota de esto antes del uso excesivo de esta característica. RW_Tools le da la oportunidad de guardar múltiples versiones de un escenario.

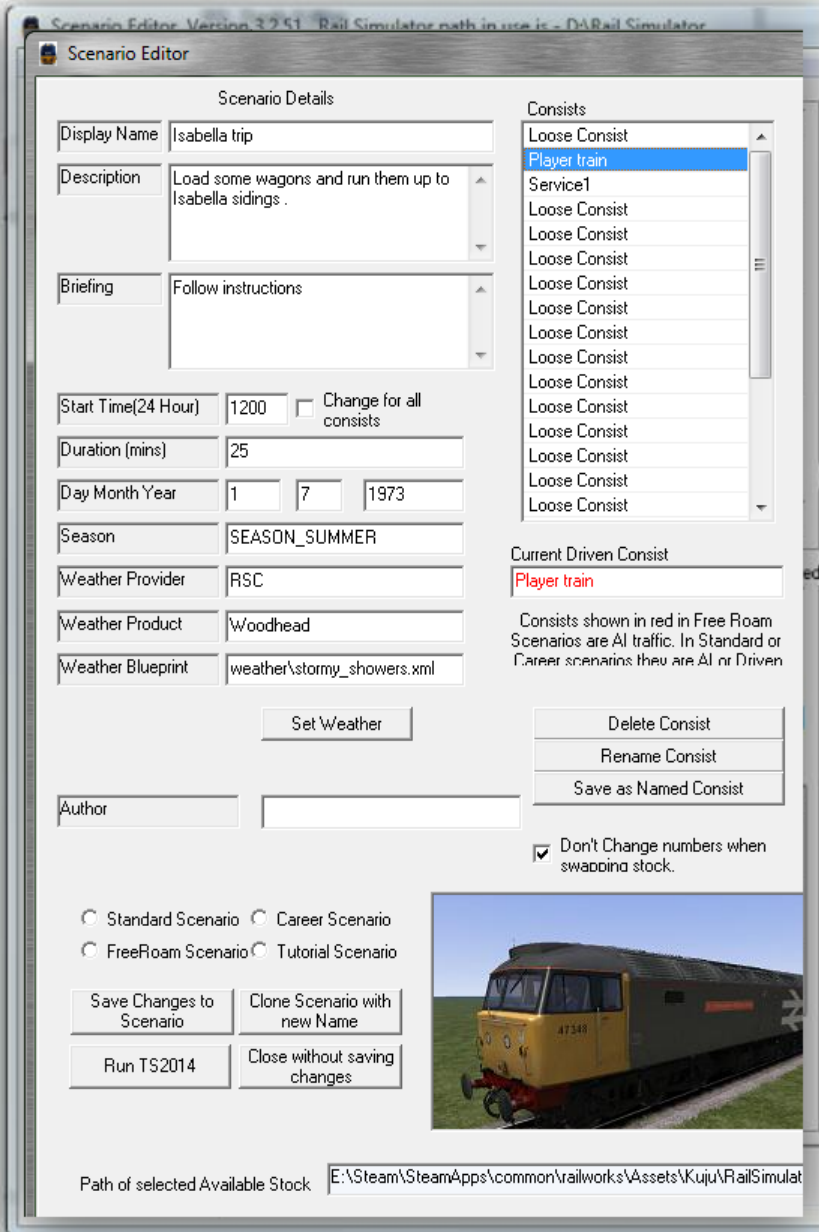
Como ejemplo Empiece el escenario Long Hop en la ruta York-Newcastle, y empiece presionado F2. Estoy corriendo RW_Tools detrás de una versión de TS2014 en ventana. Traigo RW_Tools al frente y uso el botón 'Save CurrentSave.xml as' para guardarla como Leaving York default.xml.

Ahora cierro TS2014 y uso la opción Edit Scenario para cambiar el tiempo a Primavera y con lluvia, y la locomotora a una Clase 47 Virgin, y ejecuté TS2014 de nuevo. Esta vez en el mismo punto donde yo guarde como 'Leaving York Virgin Spring.xml'.

Cierro TS2014, ejecuté RW_Tools de nuevo, y al escoger Long Hop tengo 2 nombres de escenarios para escoger. Haga clic en uno de ellos y pulse el botón Overwrite CurrentSave.xml with Selected File y ejecute TS2014 . Seleccione la Ruta y Long Hop, y en la pantalla escenarios TS2014 y clic en Continuar y usted estará corriendo el escenario que ha escogido. Puede guardar tantas versiones de un escenario como quiera.

Nota: 'Overwrite CurrentSave.xml con el archivo seleccionado - Utilice esta opción si ha salvado, mientras que rebasaba una señal en rojo etc. Esto le permitirá volver a una posición previamente guardada.

Editar Escenario Seleccionado



Cuando pulsa el botón Editar Escenario Seleccionado, la pantalla Scenario Editor se abre. Se muestra la mitad izquierda.

Son datos explicativos de la actividad, algunos muestran barras de desplazamiento que se mueven con el ratón.

Puede editar cualquiera de los artículos desplegado en la primera columna a mano.

Start time debe entrarse en formato 24 horas (0001-2400)

Si marca la caja 'Change All consists' altera la Composición del Jugador 8 horas alterando también los tiempos de todas las composiciones en el escenario para jugarla en un momento diferente del día.

Al cambiar Estación aparece una lista desplegable con las posibles entradas. Para cambiar el tiempo debe hacer clic en el botón Juego Metereologia' y seleccione el elemento de clima que desea utilizar. La mayoría se encuentran en la carpeta Kuju\RailSimulatorCore\Weather. Tenga en cuenta que los archivos de clima se muestran cómo .bin, p.e. Snow.bin cuando se transfiere en el editor de escenarios este se cambia a Snow.xml.

También en esta parte de la página están los botones ' Guardar', ' Ejecutar' y ' Salir', explicados mas adelante.

Clonar Escenario con Nuevo Nombre

Esta nueva opción le permite hacer una copia completa de la actividad seleccionada (con cualquier cambio que haga en ella en esta página).

Para usar esto, debe cambiar el Nombre del Escenario, p.e. podría cambiar 'Up for the Cup - Winter' y cambia el tiempo a Invierno.

Esta opción hace un Escenario completamente nuevo que aparece en la lista de Actividades de TS2014 cuando seleccione la ruta. Se guarda en una nueva carpeta con un nuevo y válido nombre GUID.

Cuando clona un escenario, cuanto le haya dado un nuevo nombre, Guárdelo, salga de RW Tools y reinícielo para editar el escenario clonado

Nota: El marcador del escenario para la ruta clonada está exactamente en la misma posición en el Editor del Mundo como en la original, para que puede desplazarlo si hace cambios.

Tipo Escenario

Los escenarios puede ser uno de los siguientes tipos:-

1. Escenario Estándar
2. Escenario Carrera
3. Escenario Libre
4. Escenario Tutorial

El tipo actual del escenario tendrá su 'botón de selección' activado.

Puede cambiar de Escenario Carrera a Escenario Estándar o Libre.

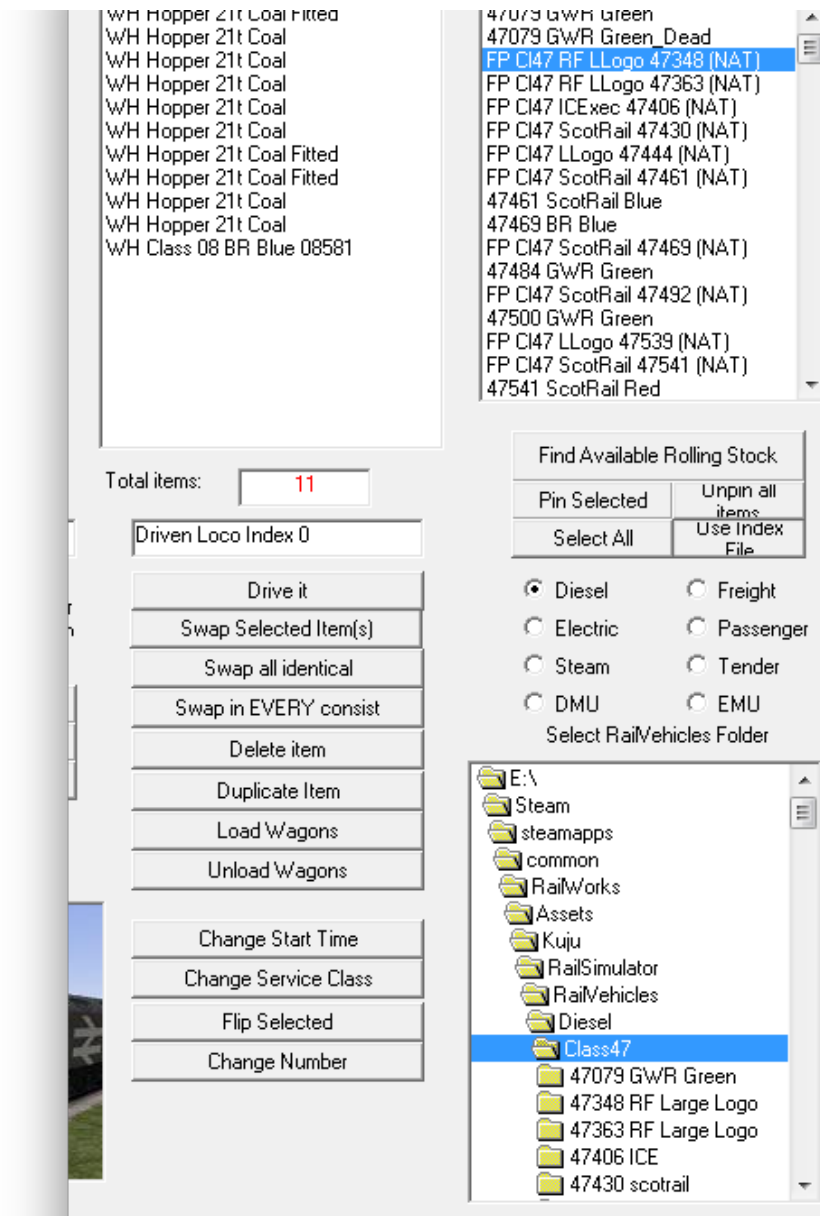
Estándar puede ser cambiado a Libre

No se pueden cambiar otros escenarios a escenarios Carrera o escenarios Tutorial. No se puede cambiar un escenario Libre.

Alterar Composición

Los botones bajo la lista Composición le permiten:-

1. Borrar la Composición seleccionada
2. Duplicar la composición seleccionada (para ello, seleccione uno de los marcadores disponibles primero y la composición duplicada se colocará allí - Asegúrese de que el área donde está colocando el duplicado este vacía o el resultado final serán 2 composiciones en el mismo lugar.
3. Rename Consist - permite cambiar el nombre de la composición seleccionada.



La parte derecha del Editor de escenarios se muestra arriba.

Las partes son las siguientes:-

- La Composición actual del Conductor usado en el escenario
- Una lista de los vehículos usados en cualquier composición seleccionada en la caja Composición.

La columna central muestra una lista de Vehículos Disponible. El tipo del material rodante disponible se selecciona haciendo clic en la entrada respectiva, p.e. Diesel, Electric etc. Entonces seleccionando la carpeta RailVehicles apropiada en Seleccione carpeta RailVehicles.

P.e. Podría seleccionar Kuju\RailSimulator\RailVehicles o MikeSimpson\MyModels\RailVehicles etc. Una vez ha preparado esto, haga clic en el botón Encontrar Vehículos Disponibles' para llenar la caja.

Seleccionando los botones DMU y EMU mostrara artículos como el HST dónde los coches de pasajero se guardan en la misma carpeta que las locomotoras.

Nota: Si está usando una versión no Inglesa de Windows, entonces la carpeta de RailVehicles puede nombrarse de otra manera, p.e. 'Rollmaterial' en descargas GermanRailroads. O si selecciona una carpeta distinta de RailVehicles, RW_Tools sigue funcionando, pero pueden ser mucho más lento.

Otros cambios que puede hacer ahora a su escenario son:-

Cambiar un Vehículo en Cualquier Composición

- Seleccione la Composición en Lista Composiciones, esto muestra los vehículos usados en Composición Seleccionada
- Decida qué vehículo desea cambiar, p.e. puede desear cambiar una locomotora SD40 por la locomotora ES44. Así que haga clic en el botón Diesel y seleccione la carpeta Kuju\RailSimulatorUS\RailVehicles en la caja y haga clic en Encontrar Vehículos Disponibles'.
- Seleccione la loco que desee sustituir de esta lista, p.e. BNSF ES44DC y clic en SD40 en Composición Seleccionada. Los nuevos loco/vagón llevarán un número escogido al azar del archivo .dcsv apropiado.
- Clic el botón 'Cambiar Seleccionado'.

Cambiar todos los Artículos Idénticos

Como antes, pero haga clic en el botón 'Cambiar Todos los Idénticos',

Cambiar todos los Artículos en Todas las Composiciones

También es posible intercambiar los mismos artículos en cada composición en el escenario seleccionado (esto toma algo de tiempo para un escenario grande) mediante el botón 'Cambiar en TODAS las Composiciones'.

Cambiar Composición del Jugador

En Lista Composiciones, seleccione la Composición que desea manejar cuando arranque la Actividad, Los vehículos de la composición aparecerán en Composición Seleccionada.

Haga clic en la locomotora principal en el listado Composición Seleccionada. Nota: La caja 'Driven Loco Index' muestra el número de LOCO en la lista que esta manejado, numerando las salidas desde cero y continúa hacia abajo en la caja, para un tren con 4 locos, ellas se numerarían 0, 1, 2 y 3. Clic en el botón Conducir para realizar el cambio.

Cuando ejecute TS2014, al entrar en esta Actividad estará ahora manejando esta composición. (con tal de que tenga asignado un conductor en el editor de Actividades).

Agregando un artículo a una composición

Si desea agregar un vehículo a una composición, puede hacer esto clonando un vehículo existente en la composición, usando el botón 'Duplicar Articulo' para cambiarlo después por el vehículo que desea agregar.

Borrar Artículo

Seleccione un artículo en la lista Composición Seleccionada y haga clic en Eliminar Articulo y se quitará el artículo.

Nota: No use Eliminar Articulo para anular un único artículo en una composición, p. e. una Locomotora Ligera. En cambio use el nuevo botón **Eliminar Composición** para limpiar una composición vacía.

Duplicar artículo

Haga clic en cualquier vehículo en Composición Seleccionada y haga clic en el botón 'Duplicar Articulo' y un vehículo idéntico aparece en la composición. (Cuando reproduce un vehículo, el programa intentará proporcionarle un número apropiado, agregando 3 números distintos a locos clonadas ésta puede ser una

numeración incorrecto para el tipo vehiculo, pero por lo menos es mejor que tener 3 locos con el mismo número. No se cambian los nombres).

Cargar/Descargar Vagones Seleccionados

Cuando hace clic en cualquier artículo en la lista Composición Seleccionada, aparecerá una pequeña ventana donde se muestra:-

- La ruta al archivo de el vehiculo
- Si el vehiculo admite o no carga
- Si admite carga, si esta o no pre-cargado (al arranca el juego en una condición normal)
- Si el vehiculo esta Derecho o Invertido. (Nota: Este artículo es relativo a la dirección de la composición en moviendo, así una composición mirando al Norte podría tener todos los vehículos mostrados como Invertidos).
- Hora salida
- Destino
- Numero Loco/Vagón

Haciendo clic en el botón 'Cargar vagones' o 'Descargar vagones' podrá cargar o descargar el vagón con tal de que el vagón en cuestión pueda tener carga (esto lo determina el autor del modelo) para que cuando ejecute TS2014 los vagones estén cargados.

Guardar Cambios

Una vez todos los cambios han sido hechos, haga clic en el botón 'Save Changes" y los archivos Scenarios.bin y Scenario.bin pertenecientes a esta actividad se alterará para reflejar los cambios.

Si hace múltiples cambios en una actividad, hágalos de una vez. Una vez hace clic en Guardar Cambios, no puede hacer ningún cambio sin salir del programa y volver a empezar de nuevo.

Se proporcionan botones que permiten arrancar TS2014 desde el Editor una vez ha hecho sus cambios. Usando estos botones se cierra el Editor. (Los botones le permiten ejecutar cualquier versión de Rail Works, incluso el Editor de TS2014 con Logging activado).

Nota: Cuando estos archivos se alteran por primera vez, Scenarios.bin se renombra Scenarios.bak y Scenario.bin se renombra Scenario.bak - Futuras ediciones producirán los archivos nombrados Scenarios.bin1, .bin2, etc. Así si alguna vez necesita volver a sus Escenarios Originales - renombrando Scenarios.bak a Scenarios.bin y Scenario.bak a Scenario.bin le devolverá su escenario original.

Cambiar en TODAS las composiciones

Esta nueva opción le permite cambiar un vehículo perdido o viejo por uno nuevo donde quiera que este éste en el escenario. Opera de la misma forma que Cambiar todos los idénticos, sólo que ahora cambia todos los vehículos iguales en todas las composiciones del escenario.

NOTA IMPORTANTE:

Sólo puede intercambiar igual por igual, Es decir Sólo puede intercambiar un loco diésel para otro diésel, no por un loco de vapor. Por otra parte, algunos swaps no pueden trabajar debido a que el contenido de cada uno de los archivos .bin no son compatibles. También el intercambio de vagones en los escenarios en los que hay que recoger el número de vagones 12345 etc, no va a funcionar porque el nuevo vagón tendrá números distintos.

Cambiar de origen o destino de una Composición

La columna derecha de la pantalla del editor de escenarios muestra una lista de marcadores de la ruta. Puede seleccionar uno de estos y establecerlo como el origen o destino de la Composición seleccionada.

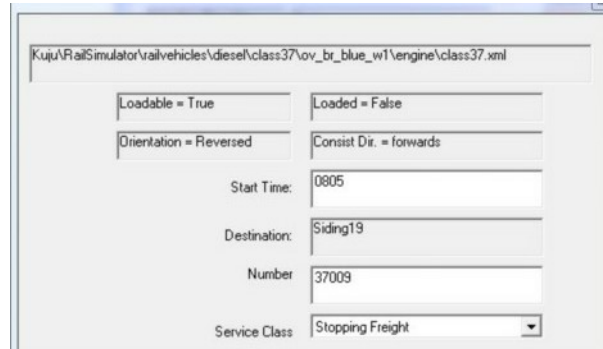
Tenga en cuenta que debe tener cuidado con esto, ya que romperá muchos escenarios, sin embargo, se puede utilizar para mover algunas composiciones en un escenario libre y podría ser de utilidad para algunos usuarios.

Duplicar Composición

Esta opción le permite duplicar una composición y colocarla en el marcador seleccionado de la lista de marcadores disponibles. Esto es útil para rellenar playas de vías, se puede duplicar una composición varias veces y colocar cada copia en un marcador diferente.

Modificar las propiedades de un Vehículo seleccionado

Al hacer clic en cualquier vehículo, aparece un cuadro como el siguiente



The screenshot shows a dialog box titled 'KujuVRaiSimulator\ai\vehicles\diesel\class37\ov_br_blue_w1\engine\class37.xml'. It contains several input fields and buttons:

- Loadable = True** (button)
- Loaded = False** (button)
- Orientation = Reversed** (button)
- Consist Dir. = forwards** (button)
- Start Time:** 0805 (text field)
- Destination:** Siding19 (text field)
- Number:** 37009 (text field)
- Service Class:** Stopping Freight (dropdown menu)

Puede cambiar la hora de inicio, Número Vagón/Loco y clase de servicio en este cuadro a continuación, haga clic en el botón correspondiente, como 'Cambiar Hora inicio' para confirmar el cambio.

Girar Seleccionado - Cambia la dirección del elemento seleccionado dentro de la composición.

Elementos anclados - En la actualidad hay los botones Pin Stock y Unpin Stock debajo de la lista de los Vehículos Disponibles.

Normalmente cuando se sale del editor de escenarios, o al hacer clic en el Encontrar Vehículos Disponibles la lista de Vehículos Disponibles se limpia. Sin embargo, si hace clic en Pin Stock, la lista se pone en rojo para indicar que está inmovilizada y puede hacer clic en el botón Buscar Vehículos Disponibles para añadir elementos adicionales (p.e. De otro proveedor) a la lista. Con esta lista, a continuación, puede editar varias composiciones en la misma sesión.

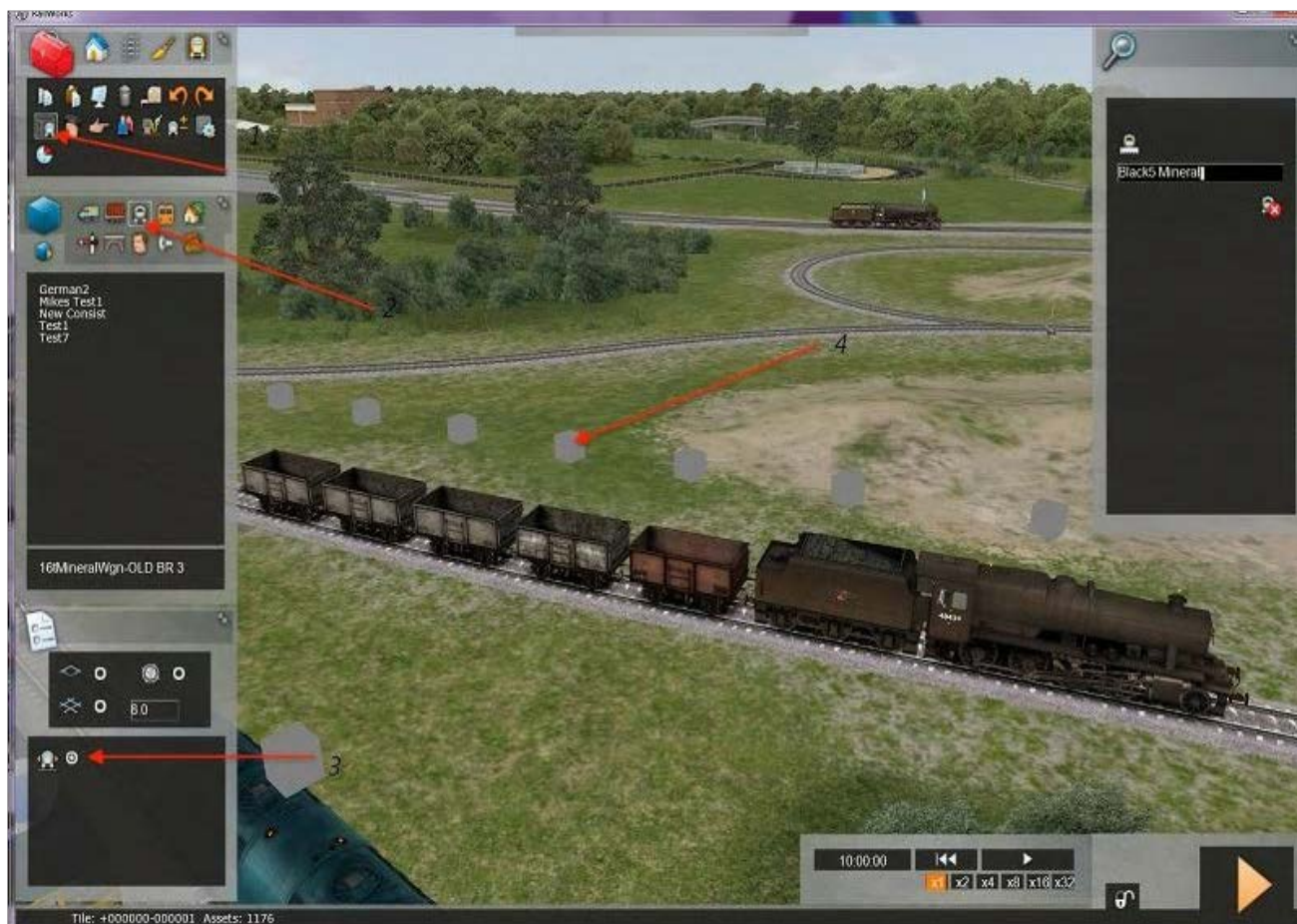
Como al salir del Editor de escenarios no se borra la lista, se puede sustituir valores en un escenario, guardarlo, y luego editar un segundo o subsiguiente escenario y su lista de vehiculos preferidos seguirá disponible.

Miniaturas de los Vehículos Disponibles - Al resaltar cualquier elemento de la lista 'Vehiculos Disponibles', si la miniatura está disponible en la carpeta RW_Tools\Thumbnails, a continuación, una foto del artículo se mostrará en la parte inferior derecha de esta pantalla, lo que le permite ver la loco/vagón que está sustituyendo en la composición.

Editar Composiciones Guardadas

Si ha guardado composiciones en TS2014, éstas se guardan en la carpeta RailWorks\Content en un archivo llamado ConsistTemplates.bin diferente a MSTS donde cada composición se guarda en un archivo .con independiente.

Muchos usuarios al parecer no saben que se pueden guardar composiciones en RailWorks y colocarlos donde quieran desde el Editor de Escenario. Esto se logra mediante la construcción de una composición, como en la imagen, aquí he utilizado una Black 5 con algunos vagones de mineral.



Una vez que haya construido la composición, puede seleccionar todos los elementos de la composición a la vez haciendo clic en el icono CONSIST en la ventana superior izquierda, se muestra por la flecha en la imagen. Esto coloca un cubo gris sobre cada elemento de la composición. Haga doble clic en cualquiera de los cubos por encima de su nueva composición y a la derecha aparece una ventana dentro de la cual se puede introducir el nombre para la composición.

Una vez que pulse Intro para guardar el nombre de la composición, aparecerá en la lista de composiciones disponibles en la ventana central izquierda, si hace clic en el icono Consists. Estas composiciones guardadas puede ser utilizados en los escenarios al igual que se selecciona una locomotora o vagón. Si selecciona el botón de selección Consist en la casilla de abajo y luego hacer clic en cualquier elemento de la composición seleccionará el conjunto de la composición y se puede utilizar las flechas de color naranja para cambiar su dirección al igual que mover un vagón.

Sin embargo, esto puede ser un trabajo muy complicado, especialmente si está construyendo una larga composición de carga para su uso en líneas de Estados Unidos, con la participación constante de clic para colocar el material rodante y conseguir que acoplen correctamente. Así que he añadido una nueva opción a RW_Tools que permite a los usuarios crear y guardar composiciones mientras no se está ejecutando TS2014. Creo que esto va a hacer esta operación más fácil para algunos usuarios. También le permite editar composiciones existentes añadiendo/borrando vehículos de la composición ya guardada.

Indexación de su Material Rodante en RW Tools

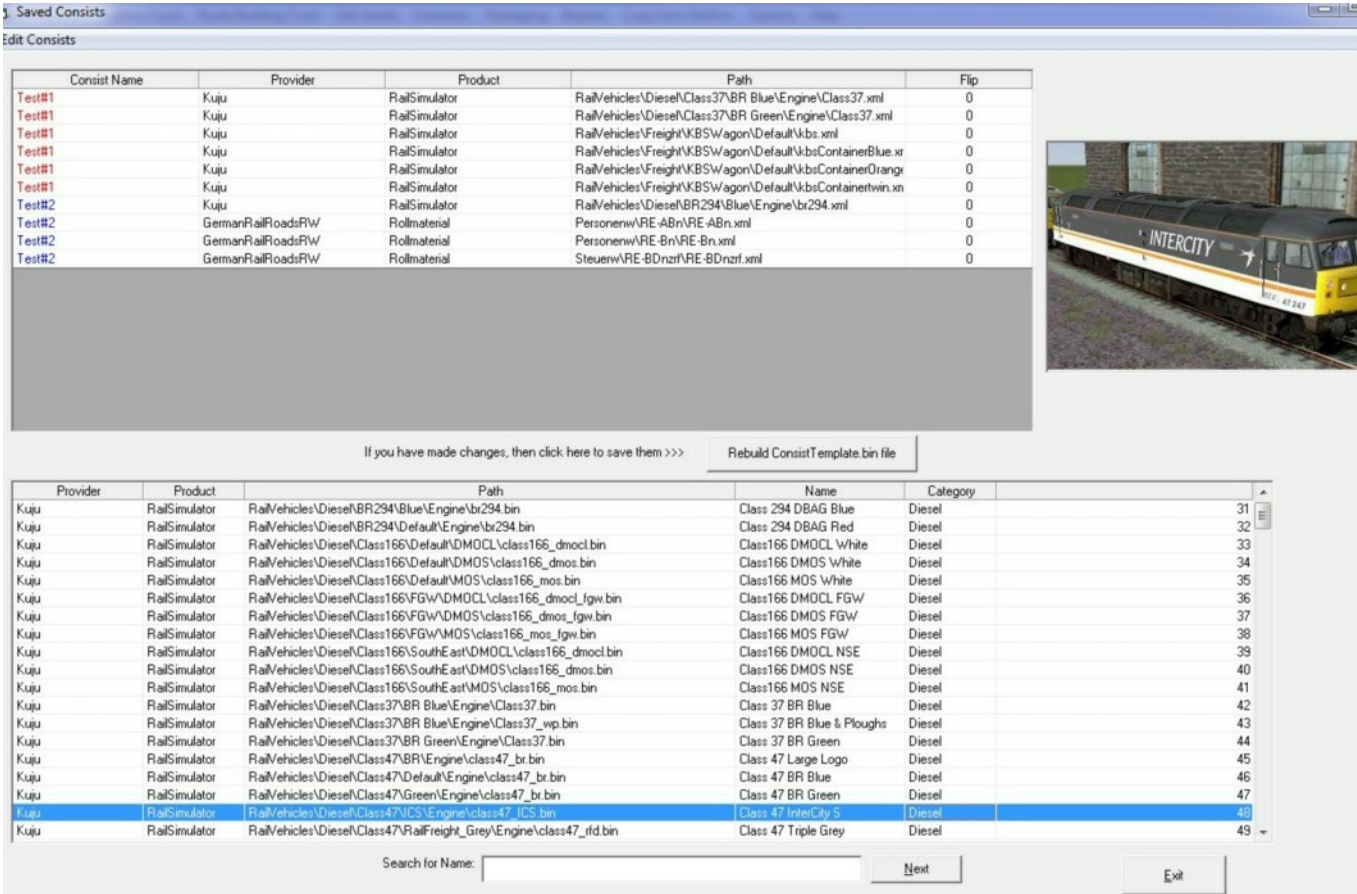
Para poder editar el archivo ConsistTemplates.bin, debe haber indexado toda su Material Rodante. Esta habilidad esta en RW_Tools recientemente y para usarlo, haga lo siguiente:-

Vaya a la pantalla Edición de Artículos y navegue a la carpeta principal de Assets en la ventana de las carpetas, haga clic en 'Solo Material Rodante' y haga clic en 'Añadir a la lista' esto va a tomar un tiempo bastante largo, y se mostrara todo su material rodante en la lista. Luego haga clic en el botón Save Stock Index y un archivo de índice llamado Index.csv será agregado a su carpeta RW_Tools\Reports. Esto se puede recargar de nuevo en la tabla con el botón 'Load List' en cualquier momento.

Este nuevo archivo Index.csv es utilizado por las opciones Edición de Escenarios y Editar Composiciones Guardadas en el menú Escenarios.

Usar el Editor de Composiciones

Se accede a la siguiente pantalla por el menu Escenarios/Crear o Editar Composiciones.



The screenshot shows the 'Edit Consists' window in RW Tools. The window is divided into two main sections. The top section, titled 'Saved Consists', displays a table with columns: Consist Name, Provider, Product, Path, and Flip. It lists several saved consists, including 'Test#1' and 'Test#2'. The bottom section, titled 'Edit Consists', displays a table with columns: Provider, Product, Path, Name, Category, and a list of vehicle numbers. This section shows a detailed view of the selected consist, listing various vehicle types such as 'Class 294 DBAG Blue', 'Class 166 DMOS White', 'Class 166 DMOS FGW', 'Class 166 DMOS NSE', 'Class 37 BR Blue', 'Class 37 BR Green', 'Class 47 Large Logo', 'Class 47 BR Blue', 'Class 47 BR Green', 'Class 47 Intercity S', and 'Class 47 Triple Grey'. A search bar is located at the bottom of the window.

Consist Name	Provider	Product	Path	Flip
Test#1	Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class37\BR Blue\Engine\Class37.xml	0
Test#1	Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class37\BR Green\Engine\Class37.xml	0
Test#1	Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\KBSWagon\Default\KbsContainerBlue.xr	0
Test#1	Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\KBSWagon\Default\KbsContainerOrange.xr	0
Test#1	Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\KBSWagon\Default\KbsContainerTwin.xr	0
Test#1	Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\BR294\Blue\Engine\br294.xml	0
Test#2	GermanRailRoadsRW	Rollmaterial	Personenw\RE-ABn\RE-ABn.xml	0
Test#2	GermanRailRoadsRW	Rollmaterial	Steuernw\RE-BDn\RE-BDn.xml	0

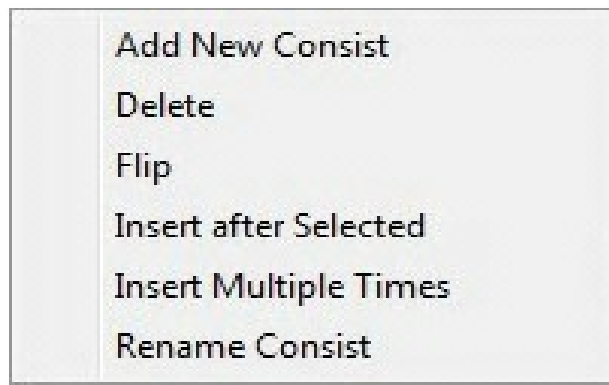
Provider	Product	Path	Name	Category	
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\BR294\Blue\Engine\br294.bin	Class 294 DBAG Blue	Diesel	31
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\BR294\Default\Engine\br294.bin	Class 294 DBAG Red	Diesel	32
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class166\Default\DMOS\class166_dmocl.bin	Class166 DMOS White	Diesel	33
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class166\Default\DMOS\class166_dmocl.bin	Class166 DMOS White	Diesel	34
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class166\Default\DMOS\class166_dmocl.bin	Class166 DMOS White	Diesel	35
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class166\FGW\DMOS\class166_dmocl_fgw.bin	Class166 DMOS FGW	Diesel	36
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class166\FGW\DMOS\class166_dmocl_fgw.bin	Class166 DMOS FGW	Diesel	37
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class166\FGW\DMOS\class166_dmocl_fgw.bin	Class166 DMOS FGW	Diesel	38
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class166\SouthEast\DMOS\class166_dmocl.bin	Class166 DMOS NSE	Diesel	39
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class166\SouthEast\DMOS\class166_dmocl.bin	Class166 DMOS NSE	Diesel	40
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class166\SouthEast\DMOS\class166_dmocl.bin	Class166 DMOS NSE	Diesel	41
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class37\BR Blue\Engine\Class37.bin	Class 37 BR Blue	Diesel	42
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class37\BR Blue\Engine\Class37_bin	Class 37 BR Blue & Ploughs	Diesel	43
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class37\BR Green\Engine\Class37_bin	Class 37 BR Green	Diesel	44
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class47\Large\Engine\class47_br.bin	Class 47 Large Logo	Diesel	45
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class47\Default\Engine\class47_br.bin	Class 47 BR Blue	Diesel	46
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class47\Green\Engine\class47_br.bin	Class 47 BR Green	Diesel	47
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class47\NCS\Engine\class47_ics.bin	Class 47 Intercity S	Diesel	48
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Diesel\Class47\RailFreight_Grey\Engine\class47_rfd.bin	Class 47 Triple Grey	Diesel	49

La sección superior de la pantalla muestra una lista de los elementos de la composición guardada. La sección inferior se compone de una lista de todos sus vehículos que figuran en su archivo Index.csv. Se ordena por la columna de categoría, es decir, Diesel, Freight etc. Puede cambiar esto haciendo clic en el encabezado de cualquier columna para ordenar por esa columna.

Si no tiene ningún archivo Index.csv, se le aconsejará compilar uno. Si no tiene ya composiciones guardadas, se le preguntará si desea añadir una composición guardada y se le pedirá que añada el nombre de su nueva composición.

Al hacer clic en cualquier elemento del cuadro inferior mostrará una imagen del elemento si existe la miniatura.

Todos los cambios a las composiciones guardadas se hacen mediante la selección de un vehículo en la pantalla inferior haciendo clic en él y luego seleccionar una fila en la pantalla superior y clic el menú 'Edit Consists' y seleccione la acción en el submenú siguiente:-



1. Add New Consist

Si selecciona esta opción, se le pedirá un nombre para la nueva composición. Escriba algo útil, como Class47_30Mineral - No lo haga demasiado largo, la caja de exposición de RailWorks no es muy amplia.

A continuación, puede construir su composición haciendo clic en los vehículos en la ventana inferior. Puede buscar elementos por su nombre, por ejemplo, introducir Mallard en la caja 'Search for Name' y se le llevará a la primera instancia de Mallard encontrada, haga clic en la versión de Mallard que necesite y que aparecerá en la parte inferior del cuadro de la parte superior.

Al hacer clic en el botón Siguiente varias veces le llevará a los diferentes tenders Mallard. Después de lo cual es probable que desee encontrar coches de pasajeros adecuadas, entrar DT MK1 en la casilla y pulsar intro, se mostraran los coches Digital Traction MK1, haga clic en ellos en el orden requerido y su composición está terminada.

2. Delete

Esta opción eliminará el vehículo seleccionado de la composición.

3. Flip

Esta opción sirve para cambiar la orientación del vehículo seleccionado - 0 indica normal dirección y 1 indica que el elemento esta invertido. Por lo general, esta opción se utiliza para las locomotoras, o para algunos vagones de carga variada.

4. Insert after selected

Inserta el vehículo seleccionado en la ventana inferior en la línea siguiente a la línea seleccionada en la ventana superior. El restante se mueve hacia abajo una línea.

5. Insert multiple times

Como el anterior, sin embargo, con esta opción se le pedirá el número de repeticiones del elemento seleccionado que desea insertar. esto puede ser tantos como desea para construir la composición. Para la mayoría de los ferrocarriles esto sería inferior a 100, pero hay trenes que corren composiciones más grandes.

6. Rename Consist

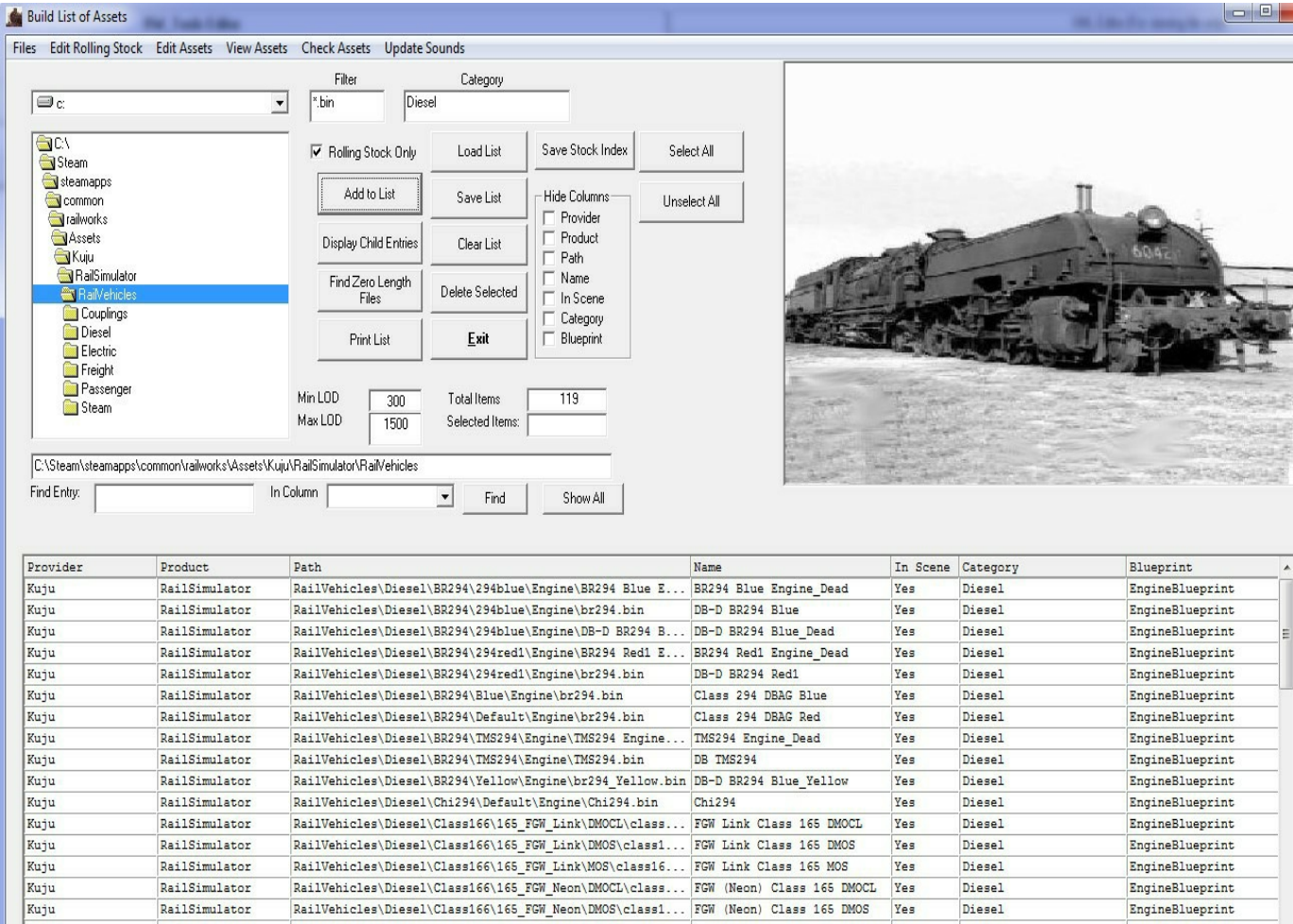
Seleccione todas las líneas de la composición en cuestión y haga clic en Rename Consist y se le preguntará por el nuevo nombre.

Una vez que haya actualizado todos sus composiciones, haga clic en el botón 'Save' y se guardará el archivo (una copia de seguridad con sufijo .bak se hace) . Ahora ya está listo para su uso.

Nota:

TODOS los vehículos en una composición guardada DEBEN tener el Provider/Product 'marcado en verde' en el cuadro Provider para el escenario en cuestión, o las composiciones guardadas NO apareceran en la lista de composiciones.

Editar Assets



Ésta es una herramienta muy poderosa que le permite examinar su sistema entero para tipos específicos de recursos y los nuevos (variantes) del existente en algunos casos. Esto es particularmente útil para (pero no limitó a) el material rodante.

Agregar a la Lista

Cuando abre esta pantalla, la lista inferior está vacía. Para listar recursos particulares dentro de Rail Works, navegue a la carpeta que desea ver, ésta puede ser RailVehicles, o más abajo en el árbol 'Assets' simplemente recuerde cuanto mas arriba en el árbol empieza, más tiempo tomara.

También puede entrar los artículos en la caja 'Filter' en la parte superior, el valor por defecto es '* .bin' por que normalmente trabajara con archivos .bin, sin embargo puede entrar algo como *_MT.bin y solo mostrara vehículos con el sufijo _MT. La segunda caja del filtro le permite entrar una subcategoría como 'Tender' y limitará la búsqueda a los Tenders.

Una vez ha completado esto, haga clic 'Añadir a la lista' se buscara a través del árbol y se listará los artículos requeridos.

Ejemplos

Trabajemos a través de unos ejemplos en esto. El primer ejemplo mostrará cómo quitar al conductor no deseado de la cabina trasera de una DMU. El segundo creara una "locomotora diesel muerta": sin humo, sin conductor, y sin ruido. El tercero pondrá los faros delanteros en una locomotora de vapor UK.

Ejemplo 1 — Eliminar Conductor Trasero

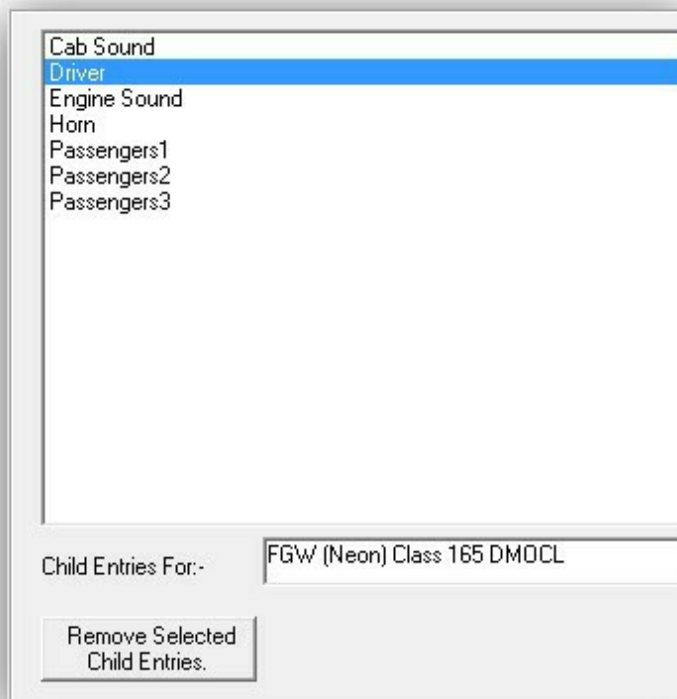
Si nosotros sabemos cual es el vehículo designado, más rápido será el proceso. Tenemos que navegar por el árbol (arriba a la izquierda en la ventana) hasta encontrar la carpeta en la que sabemos que se encuentra el vehículo. Digamos que queremos trabajar con el Class166 FGW Neón DMOCL.

Primero deje la caja de salida en los Recursos. Baje hasta que vea Kuju, y haga clic en él. Nuevo clic en RailSimulator, RailVehicles, Diesel y en Class166. Ahora puede ver todas las libreas diferentes que tiene de Class 165/166. Seleccione 165_FGW_Neon and DMOCL. Ahora haga clic en Add to List (arriba en el centro).

Nota: Tecleando ' Diesel' en la caja Category en la fila superior solo se listarán las Locomotoras Diesel y hará la lista más fácil de manejar.

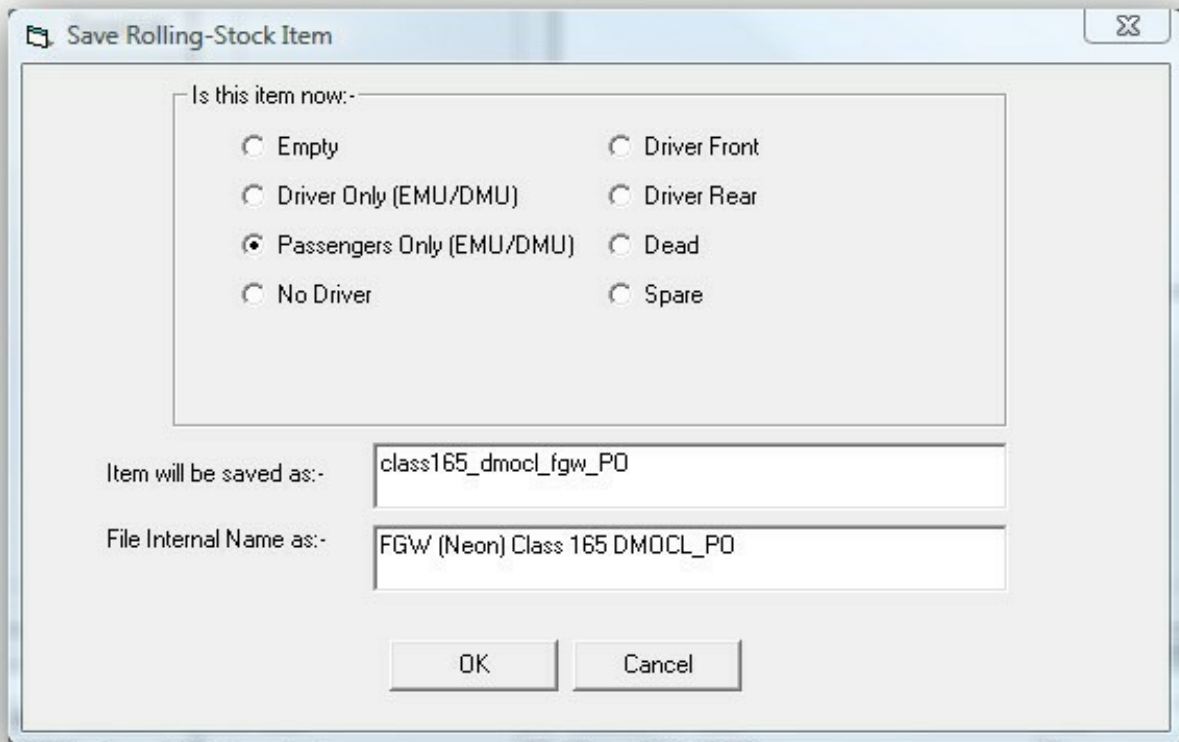
El panel a la mitad de la ventana muestra todos los recursos que nosotros hemos seleccionado y podemos trabajar ahora con ellos. En este caso puede haber sólo un artículo listado: FGW (Neon) Class 165 DMOCL. Si hay más, éstos probablemente son variantes que se han creado previamente.

Seleccione DMOCL sin el código de la variante (_DO, _PO, _MT, etc.) y haga clic en el botón Mostrar entradas Hijo para el artículo seleccionado (arriba en el centro) anteriormente. Debe ver una lista con 7 artículos: Cab Sound, Driver, Engine Sound, Horn, and Passengers1, 2, y 3. Nosotros queremos quitar al conductor, así que haremos clic en Driver resaltando la entrada. Para seleccionar más de una entrada (podemos anular la bocina y sonidos de la cabina de este vehículo), pulse la tecla Ctrl haciendo clic en los artículos subsecuentes.



Ahora clic en Borrar entrada Hijo seleccionada, debajo de la caja hijos.

Una nueva ventana se abre



Ahora es cuando se indica qué variante del artículo representa (pulsando el botón se marca el elemento en caso negativo queda Vacío), el código apropiado se agrega al nombre del fichero (y el nombre del fichero interior). En este caso seleccione Passengers Only (el sufijo para esto es _PO) y clic en OK.

Lea la sección Editar Escenario... Editar el Escenario Seleccionado para cambiar una unidad trasera existente por una con Sólo Pasajeros.

Ejemplo 2 - Hacer una locomotora Diésel "Muerta"

Ahora, vamos a hacer una locomotora Freightliner Class 66 muerta. Sin señales de vida: ningún conductor, sin humo, u otra animación. Si no tiene la Class 66, prueba esto en una Class 47. En el árbol, navegué a Assets, y seleccione Kuju, RailSimulator, RailVehicles, Diesel, y Class66. Seleccione Default, Engine, y clic en Añadir a la lista. El artículo que nosotros queremos tiene el nombre Class 66 Green. Selecciónela y haga clic en Editar Vehículo en la barra del menú superior. El tercer artículo en el menú desplegable es Hacer el Vehículo seleccionado Muerto. Como antes, no cambia el vehículo original, pero hace una copia con los cambios seleccionados aplicados.

Note que si hiciéramos clic en Add to List cuando localizamos Class66, entonces veríamos todas las libreas y otros archivos .bin. Puede seleccionar cualquier número de archivos y aplicar la variación escogida de una vez.

Usando Filtros

Si quiere ver todas las locomotoras de vapor (por ejemplo) puede usar el filtro Category (centro arriba) - entre "steam" y haga clic en Add to List seleccionando la carpeta Assets. Ahora esto va a tomar un tiempo (dependiendo de su PC) en realizarse, cuando termine, tendrá una lista de todas las locomotoras de vapor en su sistema. Podría encontrar una o más que no sabe que tiene. Las categorías disponibles para la selección están listadas en la columna derecha de la ventana inferior que a su vez son las categorías disponible en el editor TS2014 Asset/Blueprint.

Borrar Múltiples Archivos

La primera caja del filtro esta predefinida con '* .bin' para que sólo liste los archivos bin, sin embargo puede cambiarlo para mostrar cualquier sufijo. P.e. Cámbielo a '*.bak*' (sin las comillas), seleccione la carpeta Assets en el árbol y haga clic en Añadir a la lista y obtendrá una lista de todos los archivos de apoyo en la

carpeta Assets y todas sus sub-carpetas. Seleccione todos los archivos (Haga clic para seleccionar el primero, desplácese al final de la lista y pulsando Shift, clic en el ultimo para seleccionarlos todos) y en el menú seleccione 'Borrar Seleccionados' y borrar todos los apoyos en Assets. También puede usar este método para borrar todos los archivos .cost y .tgt que no se necesitan y simplemente ocupa espacio en el disco duro.

Guardar la lista para exportarla a una Hoja de cálculo

Puede guardar la Lista de Recursos como un archivo Delimitado por Coma .csv para que pueda abrirse con Excel. Esto le permite compilar una lista completa de todos sus Recursos y trabajar como desean.

Ejemplo 3 - Agregar Los Faros a las Locos de Vapor UK

Ahora vamos a poner a la Black 5 los faros. Seleccione la loco(s) con la que quiere trabajar y a continuación en el menú Editar Vehículo seleccione Add headlamps to Locomotive. Verá 2 listas de selección - escoja uno de la Lista A y uno en la Lista B y clic en OK. Debajo hay un tabla útil que muestra el sufijo variable y el código para la lámpara para cada headcode, las posiciones son: 1 - centro arriba, 2 - izquierda, 3 - centro y 4 – derecha.

XP-Pass	2 4	Express Passenger
Stop-Pass	1	Stopping Passenger
XP-Meat	1 2	Express Perishables o Empty Coaching Stock
XP-Freight	1 4	Express Freight o Ballast train
Thru-Frgt	1 3	Through Freight o Ballast
Light	3	Light Engine(s)
Parcels	2 3	Parcels, Newspapers, Fish, Meat, Milk o Perishables
Thru-Min	2	Through Mineral o Empty Wagon train
Stop-Frgt	4	Stopping Freight train

Podría ser útil imprimir una o más de estas listas, particularmente después de hacer varios cambios, para ahorrar tiempo al planear construir un nuevo escenario, por ejemplo, o simplemente para ver qué otros constructores de escenarios se han agregado a su sistema. (siga leyendo).

Hacer un Escenario con Variantes

Antes de que entremos en esto, hay una cosa que no podemos dejar de mencionar:

Si modifica un escenario de otra persona y desea publicarlo, debe conseguir el permiso del autor original.

Realmente esto aplica a cualquier objeto. Aun cuando transmita un repintado que no incluya nada del objeto original, debe obtener el permiso para tener su repintado autorizado.

OK dado por entendido.

No importa si está construyendo un escenario desde el principio (primero siga este ejemplo) o modificando su propio escenario o el de otra persona; el procedimiento es el mismo:

1 - Seleccione Scenarios/Editar Escenario, seleccione una ruta, seleccione un escenario y Editar Escenario Seleccionado. Cambie el Nombre del escenario (arriba a la izquierda) y ¿Clonar Escenario con nuevo nombre': esto deja el escenario original intacto. Ahora cierre RS Tools, arranque de nuevo y abra el clon.

2 - Edite el escenario y seleccione cada uno de los consists una vez, mientras anota (use el diálogo de Propiedades del Artículo) la ruta y nombre del archivo de cada artículo del que quiere una variante. Si quiere saber en qué extremo del tren (DMU por ejemplo) el conductor debe sentarse. verifique la caja que muestra el Driven Loco Index. 0 para el primer (conducible) vehículo de la composición, al principio de la lista. Para cualquier otro valor del índice, debe contar los vehículos del conducible hasta que alcance el número de índice. Así que ponga un índice 1 con 2 locos diesel al final de la lista significa la última loco en la composición (el tren

IE va de otra manera). Índice 3 en un 6-coche Class 166 DMU puso el último artículo también a los medios, los 3 y 4 son coches DMOCL o unidades DMOS (la D significa conducible).

3 - Salga de RW Tools y vuelva a abrirlo, ahora seleccione Edit Assets. Para cada artículo que quiera cambiar, use los procedimientos perfilados en [Editar Artículos](#), cree todas las variantes que desee.

4 - Cierre RW Tools, entre de nuevo y edite el escenario clonado de nuevo. Ahora cuando pase por cada composición, puede usar Cambiar Seleccionado o Cambiar todos los identicos para reemplazar el vehiculo original con la variante deseada. Guarde al terminar.

5 - Si desea publicar el escenario modificado, seleccione Empaquetar, Empaquetar Escenario y siga las instrucciones

Antes de transferir su obra maestra, por favor abra el archivo scenario.qqq (con Wordpad o Notepad) y lo revisa cuidadosamente. En particular debe buscar variantes listadas para la versión de la Base correspondiente que no esté incluida en la lista. Aunque esto simplemente puede significar que está usando sólo una variante, es normalmente más debido al artículo bajo malo que ha sido escogido como fuente para una variante. Los 3 repintados de la Class 47 Railfreight tienen nombres similares de archivo. En este caso, repase y reedite el escenario hasta que esté satisfecho y no requiera ninguna acción más.

Instalando un Escenario con Variantes

Si el empaquetador ha hecho bien su trabajo, y tiene una instalación llena de productos añadidos, esto no debe tener ningún problema. En la práctica va a conseguir los mensajes siguientes lo más probable cuando ejecuta la copia de AssetSetup.exe incluida en el paquete:

Usted no tiene el Artículo xxx_VV pero tiene el artículo xxx.bin. ¿Quiere que se cree? - unas palabras a este efecto. vvv es la variación de un recurso existente, y _VV es el sufijo identificativo de la variante del recurso. Simplemente diga Yes.

Al final de este proceso, se muestra una ventana con el material (requirió por el escenario) que no se encontró en su PC. Puede hacer una de estas cosas:

A - Puede olvidarse de todo esto y dedicarse al golf.

B - Puede adquirir los artículos necesarios, pero esto tomará tiempo y el dinero del coste.

C - Puede sustituir los artículos que no tiene por los que tiene. Para hacer esto, puede usar RW Tools (como un Profesional) para Editar el Escenario. Seleccione cada composición de una en una. Cuando selecciona una composición que tiene un artículo perdido, un diálogo le mostrará los detalles de este. Simplemente seleccione el artículo(s) y use Cambiar Seleccionado para cambiarlo por otro (conveniente) que tenga.

Al final de este proceso, debe tener un escenario que funciona.

Agregar el Conductor a la Cabina de una Diésel

Una nueva opción en el menú Edit Assets/Editar vehículos. Esta opción le permite reproducir al conductor en la cabina de una loco Diesel o Eléctrica para que el segundo tripulante aparezca en el asiento del acompañante.



Agregar Viajeros o Vaciar los Vagones

Hay varios coches de pasajeros disponibles, gratuitos y comerciales sin pasajeros. Hay muchos coches de pasajero también, que sólo está disponible con pasajeros. Esto significa que puede terminar con las zonas de operaciones con vagones sueltos con sus pasajeros en el interior al mismo tiempo que los vagones del expreso en la estación están vacíos.

RW_Tools le permite producir versiones vacías de coches llenos, y versiones llenas de aquéllos que se proporcionan vacíos.

Agregar Pasajeros

1. Vaya al menú Edit Assets
2. Seleccione la carpeta dónde los coches se guardan
3. Teclee Passenger en la 2ª caja del filtro (bajo el título 'Categoria' en la fila superior)
4. Clic Add to List - debe aparecer una lista de coches
5. Seleccione el que desee para agregar pasajeros
6. En el menú Editar vehículos, seleccione 'Añadir pasajeros al coche'
7. Cada coche vacío tendrá los pasajeros agregados, el coche vacío se renombrará con un el sufijo '_MT', para que pueda seleccionar un coches lleno y vacío ahora.

Eliminar Pasajeros

Siga el [Ejemplo 1 - Quitar el Conductor](#) en la página 35, pero quite Pasajero 1, 2 y 3 (si 3 existe) y guarde el archivo con el 'sufijo _MT'



Clonar Artículo Seleccionado y Clonar Artículo Original Seleccionado

Estas dos opciones en el Menú Editar Vehículo de la pantalla List Assets son casi idénticos y normalmente se usa para Clonar vehículos para el repintado. Desgraciadamente algunos modeladores hacen un árbol de carpetas diferente al recomendado en Rail Works Developer Docs, Yo he usado 2 métodos diferentes por hacer esto.

1. Clonar Artículo Original Seleccionado

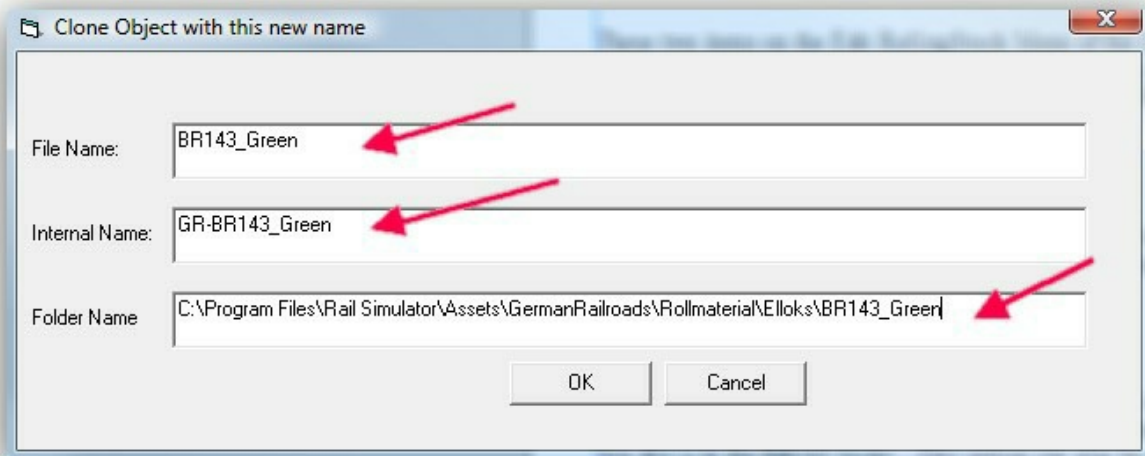
Esta opción se usa cuando desea clonar una Locomotora y está en la carpeta Kuju del material rodante original, p.e. Kuju\RailSimulator\RailVehicles\Steam\5MT_Black5\Default con el resto del árbol de subcarpetas de Default, como son Engine, CabView etc.

2. Clonar Artículo Seleccionado

Esta opción se usa cuando el artículo a ser clonado tiene su archivo .bin en la carpeta principal como en el caso de los vehículos de German Railroads dónde el árbol es GermanRailroads\Rollmaterial\Elloks\BR143 y el archivo .bin de las locomotoras está en la carpeta BR143 - Esta opción también puede usarse para clonar algún objeto o vagón, dónde todo está en la misma carpeta (más sus subcarpetas).

Instrucciones

Seleccione el archivo .bin del objeto que desea Clonar de Assets List, y seleccione el menú apropiado, se mostrara la siguiente ventana.



La casilla se completará parcialmente con el nombre del objeto original, por ejemplo BR143_Green, todo lo que necesita hacer es completar las entradas y pulsar OK. La loco BR143_Green debe estar disponible para su ruta y debe prepararse para el repintado (a estas alturas estará exactamente igual que la BR143 original). Estará en la carpeta mostrada en esta pantalla.

Encuentre Archivos de Longitud Cero

Incluso en la instalación por defecto de TS2014, hay una serie de archivos instalados que sólo consisten en un nombre de archivo y nada más. Si nos fijamos en ellos en el Explorador de Windows, verá que la longitud del archivo es de cero bytes. Estos archivos no son necesarios y de hecho en algunos casos pueden causar que TS2014 fallen.

Para utilizar esta opción, haga clic en 'Borrar Lista' para vaciar la caja, vaya a Assets en la izquierda del árbol de carpetas parte superior y haga clic en el botón 'Buscar archivos de longitud cero'. Una vez que el cursor regresa a la normalidad, haga clic en 'Seleccionar todo' y luego 'Borrar Seleccionado' y se eliminarán todos los archivos.

Hacer un índice de Contenido

Para una lista completa de todos sus vehículos:-

1. Clic en la caja 'Solo Vehículos'
2. Navege a la carpeta Assets
3. Haga clic en el botón 'Agregar a la lista' Esto agregará TODA su material rodante .bin a la tabla.
4. Haga clic en Save stock index y un archivo Index.csv se guardará en sus carpeta RW_Tools\Reports.

Este archivo se puede utilizar en la página Editor de escenarios para ahorrar tiempo cuando se selecciona material.

Si desea hacer una lista de todos los Assets que ha instalado, se puede proceder como antes, pero a partir del párrafo 2. Esto mostrará una lista de todos los Assets, incluido vehículos. Para guardar, haga clic en el botón 'Guardar lista' y proporcionar un nombre al archivo, p. e., Assets.csv.

Tanto el Index.csv y Assets.csv se pueden cargar en la tabla con el botón Cargar Lista.

Personalización de la tabla

Hay varias casillas en esta pantalla que permiten esconder varias columnas en la tabla, y también una caja donde puede buscar palabras en la columna seleccionada.

- a) La caja del filtro ahora permite artículos múltiples, p.e. *.bin;*.xml, listara todos los archivos .bin y .xml
- b) La caja del filtro ahora permite comodines, p.e. *.bak? listara los archivos .bak1, bak2 etc
- c) No es nuevo pero hay quien no lo sabe, haciendo clic en una columna se ordena la tabla por esta.

1. Nueva opción en Editor Assets, 'Add Wheelspin to Steam Locos' que modifica la línea <Powered en el archivo Bogie.bin delantero para leer eFalse si este muestra eTrue. O si la línea falla, la añade.

Comprobar Loco para Archivos Perdidos

Seleccione una Locomotora(s) y clic en esta entrada del menú 'Chec loco for missing files y todos los archivos llamados por el .bin de la locomotora y archivos .geopcdx son comprobados y si alguno falla un informe es producido.

Nota: Esto no, por ahora, comprueba archivos llamados por subarchivos, p.e. Esto no hace ningún control sobre archivos .dav perdidos llamados por los archivos de Audio.

Mostrar archivos usados por la Loco

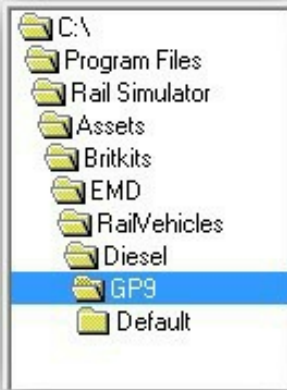
Como anterior, pero no comprueba archivos faltantes, sólo una lista de todos los archivos requeridos.

Editar Física Vehículos (Diesel & Eléctrica) y Editar Física Vehículos (Vapor)

Estas dos nuevas opciones permiten a los usuarios experimentados revisar las Físicas del vehículo sin tener que revisar los archivos .bin/.xml (en el menú hay opciones separadas para las locos Diésel y Eléctricas y para Locos de Vapor por que tiene parámetros diferentes).

Para usar esta opción, vaya al menú Edit Assets en la pantalla principal y seleccionar la carpeta dónde su vehículo esta instalado. P.e. GP9, ahora haga clic en el botón 'Add to List'.

En la lista que aparece, seleccione la locomotora que desea revisar haciendo clic en la columna de la Ruta de la loco para seleccionarla. Se volverá el azul.



En el menú, seleccione 'Editar Física Locomotora' y verá una nueva pantalla con dos etiquetas en ella, una '**Datos del Motor**' y la otra '**Simulación Datos del Motor**'

Los datos de la maquina se contienen en el archivo .bin de la maquina, considerando que Simulación Datos Motor se contiene en el archivo de la Simulación (qué normalmente se contiene en la carpeta de la Simulación pero puede estar en otra parte, la ruta al archivo de la Simulación se muestra bajo los Datos del Motor en el artículo '**EngineSimulationContainer**'

Engine Data		Engine Simulation Data
Item	Data	Key
Name	x-GP9_lo_db_nc	cEngineBlueprint
English	x-GP9_lo_db_nc	
CsvFile	Britkits\EMD\RailVehicles\Diesel\GP9\Default\Engine\GP9_numbers	NumberingList
FrontCouplingBlueprintID	Kuju\RailSimulatorUS\RailVehicles\Couplings\Buckeye\Type-E\buckeye_type_e_coupling.xml	
RearCouplingBlueprintID	Kuju\RailSimulatorUS\RailVehicles\Couplings\Buckeye\Type-E\buckeye_type_e_coupling.xml	
Mass	114.7135	
EaseOfDerailment	0.4375	
FrontPivotX	8.5000	
FrontPivotY	-0.5000	
BackPivotX	-8.5000	
BackPivotY	-0.5000	
CollisionCentreX	0.0000	
CollisionCentreY	2.4550	

Los artículos numéricos en la columna Data pueden ser editados haciendo doble clic en el artículo y debe ver un cursor para la corrección de texto. Una vez un artículo se ha editado, pulse Guardar cambios para confirmar el cambio.

Nota: En la pantalla Datos del Motor, los artículos que relacionan los mandos tienen todos el mismo nombre, por ejemplo Valor Mínimo, Valor Máximo, etc. Para asegurarse de que el programa edita la línea correcta, primer pulse el botón Control Name Data, p. e. EngineStart y entonces doble clic en el artículo que desea editar.

Una vez ha terminado la edición, haga clic en 'Guardar cambios' y los Datos o archivos de Simulación se modificaran (se realizan los apoyos).

Los usuarios que se interesan por editar estos archivos de la Física, también pueden estar interesados en los datos que se contienen en los archivos .dcsv contenidos en las carpetas del Simulador. Si hace clic en el botón Mostrar graficos en esta pantalla, una nueva pantalla aparece que muestra los datos de los 4 archivos .dcsv (estos 4 archivos podrían no estar disponibles para cada locomotora, esto depende del autor).

Grafica del archivo .DCSV

Los 8 archivos .dcsv pueden desplegarse pulsando el botón apropiado (4 para Diesel/Eléctrica y 4 diferentes para Vapor).

Las cajas al lado del grafico, son los valores x, y del gráfico, puede cambiar éstos para alterar la curva de actuación. Clic en '**Redibujar**' para mostrar la nueva curva y esta se pueden guardarse ahora haciendo clic en el botón '**Guardar archivo.DCSV**'. Una vez más los apoyos se realizan cuando se guarde el archivo.

Las dos cajas, en la parte inferior derecha de la pantalla muestran la lectura actual del ratón para la X y la Y en el gráfico, y puede usarse para seleccionar los nuevos valores para arreglar la curva.

Miniaturas

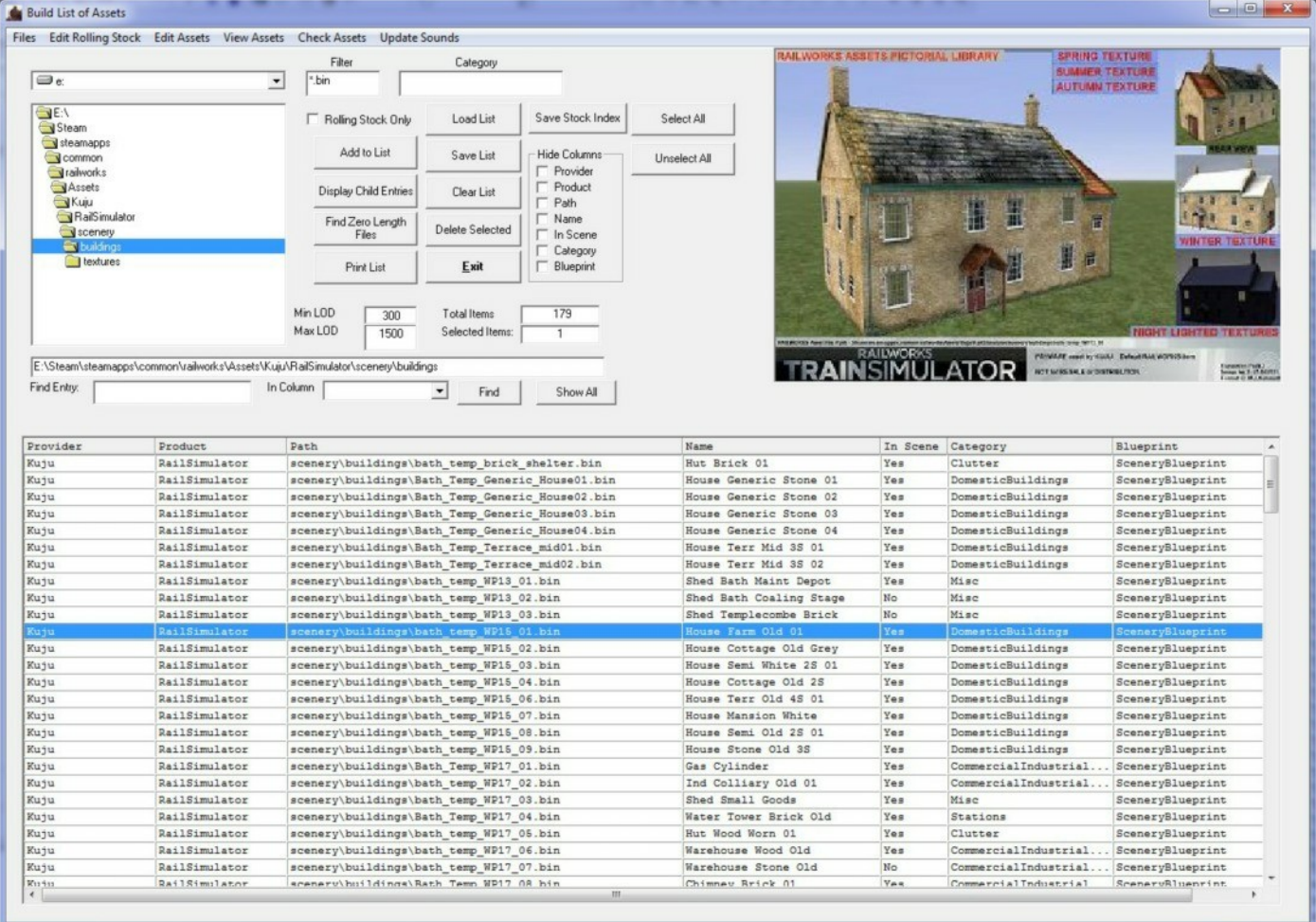
En RW_Tools he añadido la opción de usar miniaturas de activos que pueden ser vistos en varias opciones – El Editor de Asset Editor, el Editor de Composiciones Guardadas y el Editor de Escenarios. La biblioteca de miniaturas es una descarga separada de RW_Tools debido a su tamaño y espero añadirle miniaturas cuando el tiempo me lo permita si hay algún interés a este proyecto.

La gran cantidad de miniaturas han sido producidas de la Biblioteca de Activo Ilustrada de Mike Hammett con su amable permiso. La biblioteca es asequible en uktrainsim.com y bien vale la pena tenerla cuando esta incluye imagenes completas de la mayor parte de activos incluso, texturas estacionales y detalles de cada artículo. A éstos he añadido miniaturas de la mayor parte de vehículos originales y alguna de terceros.

Si alguien desea contribuir con miniaturas suplementarias, ellas serán agradecidamente recibidas. Las miniaturas deben ser de 325*203 pixeles de tamaño y en el formato .jpg. El nombres del archivo deben ser el nombre interno del artículo, es decir. El nombre que aparece en la lista de activos en el World Editor.

Nota: Algunos autores de material rodante han usado nombres de objeto internos que incluyen caracteres que son ilegales en nombres de archivo. Si desea hacer miniaturas de tales elementos, entonces debería usar punto y coma en lugar de dos puntos y comillas simples en lugar de comillas dobles y el programa encontrará la imagen correcta.

Al hacer clic en la columna Nombre en el editor de Assets, se mostrará la miniatura del elemento si existe una imagen en miniatura (de lo contrario, como en el pasado, se muestra una copia del primer archivo tgpdx. Para el elemento).



The screenshot shows the 'Build List of Assets' window in RWTools. The window has a menu bar (Files, Edit Rolling Stock, Edit Assets, View Assets, Check Assets, Update Sounds) and a toolbar. The left pane shows a file tree with 'Railworks' selected. The central pane has a 'Filter' section with 'bin' selected, and a 'Category' section. Below these are buttons for 'Add to List', 'Save List', 'Display Child Entries', 'Find Zero Length Files', 'Print List', 'Load List', 'Save Stock Index', 'Clear List', 'Delete Selected', 'Exit', 'Select All', and 'Unselect All'. There are also checkboxes for 'Rolling Stock Only', 'Provider', 'Product', 'Path', 'Name', 'In Scene', 'Category', and 'Blueprint'. The right pane shows a 3D model of a stone house with a red door and a chimney. The bottom pane shows a table of assets.

Provider	Product	Path	Name	In Scene	Category	Blueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_brick_shelter.bin	Hut Brick 01	Yes	Clutter	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_generic_house01.bin	House Generic Stone 01	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_generic_house02.bin	House Generic Stone 02	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_generic_house03.bin	House Generic Stone 03	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_generic_house04.bin	House Generic Stone 04	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_terrace_mid01.bin	House Terr Mid SS 01	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_terrace_mid02.bin	House Terr Mid SS 02	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP13_01.bin	Shed Bath Maint Depot	Yes	Misc	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP13_02.bin	Shed Bath Coaling Stage	No	Misc	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP13_03.bin	Shed Templecombe Brick	No	Misc	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP15_01.bin	House Farm Old 01	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP15_02.bin	House Cottage Old Gray	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP15_03.bin	House Semi White 2S 01	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP15_04.bin	House Cottage Old 2S	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP15_06.bin	House Terr Old 4S 01	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP15_07.bin	House Mansion White	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP15_08.bin	House Semi Old 2S 01	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP15_09.bin	House Stone Old 3S	Yes	DomesticBuildings	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP17_01.bin	Gas Cylinder	Yes	CommercialIndustrial...	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP17_02.bin	Ind Colliary Old 01	Yes	CommercialIndustrial...	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP17_03.bin	Shed Small Goods	Yes	Misc	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP17_04.bin	Water Tower Brick Old	Yes	Stations	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP17_05.bin	Hut Wood Worn 01	Yes	Clutter	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP17_06.bin	Warehouse Wood Old	Yes	CommercialIndustrial...	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP17_07.bin	Warehouse Stone Old	No	CommercialIndustrial...	SceneryBlueprint
Kuju	RailSimulator	scenery\buildings\bath_temp_WP17_08.bin	Chimney Brick 01	Yes	CommercialIndustrial...	SceneryBlueprint

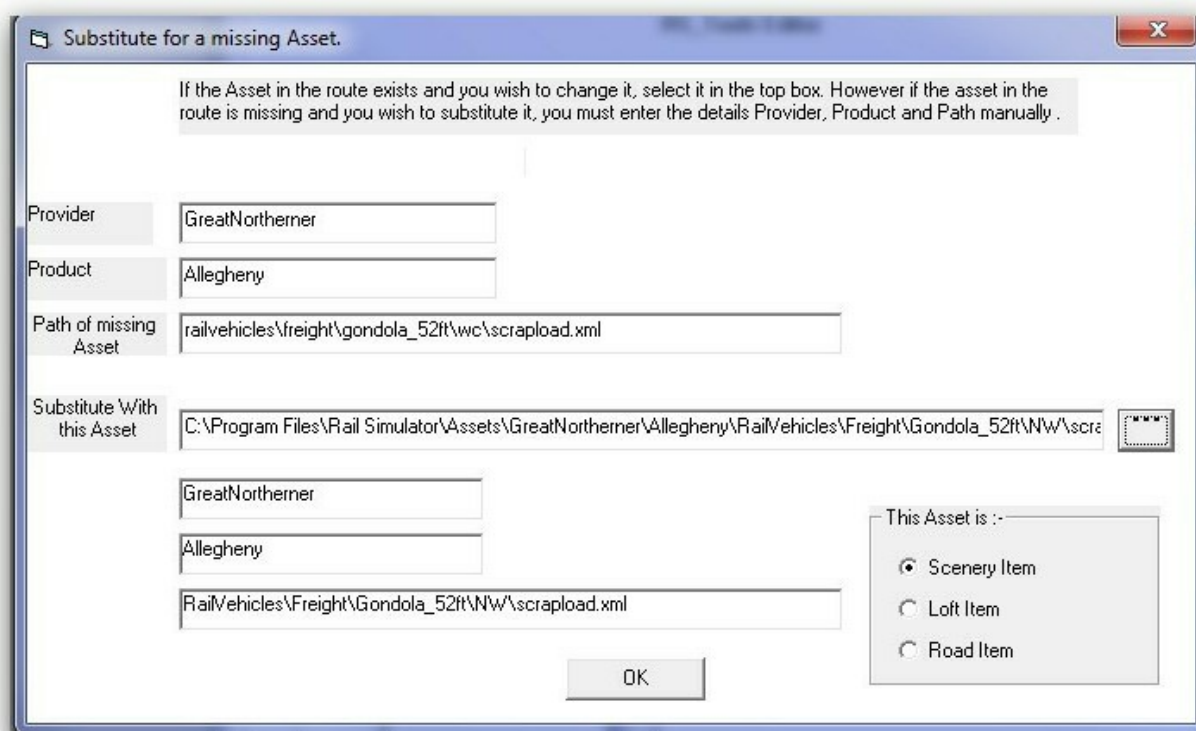
Sustituir Artículos Perdidos

Una vez ha realizado la opción Comprobar Ruta Seleccionada, aparece la pantalla del informe que ahora incluye el botón 'Substitute Missing Items'. Para hacer esto, haga clic en el botón 'Quitar duplicados de la lista' para que consiga una lista simple de los artículos perdidos. Resalte aquéllos que desea sustituir (recuerde que si sustituye un Artículo, debe ser con algo similar, cambiar un cobertizo por una fábrica causará algún problema, sobre todo si está cerca de la vía.)

La ventana Substitute for a missing Asset se mostrara con la casilla superior rellena por el primer artículo seleccionado. Clic en el botón '....' y seleccione el artículo con que sustituir el perdido.

Haga clic en OK y el artículo se sustituirá. Una vez los datos se guardan, la ventana anterior aparece de nuevo para el 2 artículo seleccionado y así sucesivamente hasta que todos los artículos se hayan sustituido.

Cierre todo y verifique su ruta de nuevo, ahora no debe mostrar ningún Artículo perdido.



Mostrar Detalles del Escenario Seleccionado

Este nuevo botón aparece en la pantalla de edición de escenarios, haga clic en él y aparecerán los detalles del escenario seleccionado.

Nota: Debido a que algunos de estos detalles se obtienen a partir del archivo tracks.bin de la ruta, y tracks.bin puede ser enorme en las rutas complejas. He extraído la mayor parte de la información requerida de las rutas originales y algunas rutas comerciales y se colocan en archivos de índice en la carpeta RW_Tools\Index. Esto ahorra leer los mismos datos una y otra vez.

Si realiza cambios en una de estas rutas, o si desea conocer más detalles de un escenario de una ruta que no está incluido en la carpeta Index, entonces necesitará reindexar la ruta. Para ello, si un archivo con el nombre de la ruta aparece en la carpeta Index, por ejemplo, Newcastle a York.txt simplemente borrelo y cuando se ejecute esta opción un nuevo archivo index se escribirá (esto puede tardar mucho tiempo en las rutas grandes).

En las rutas que nunca han sido indexadas, el método es idéntico, simplemente haga clic en el botón Display Details y se le informará de que la ruta se va a Indexar y que tomará un tiempo. Después de que los Datos aparecerán como en la imagen inferior. Esta pantalla se puede imprimir o guardar en formato Excel.

Current Scenario

Display Name: Delic Diversion

Description: It's 1964. Drive a Delic from York to Darlington on a diverted Middlesbrough service while adhering to a timetable. 50mins/Medium.

Briefing: Today we've got quite a few problems! Firstly, the slow lines are closed between Skelton Junction and Thirk. This means that freight and passenger services have to share the line so expect a lot of stop/start running. As well as this, the line north of Darlington is closed for emergency engineering work so today we are going to Darlington where a Class 47 will take over for the rest of the journey to Newcastle via the Durham Coast. Stick to following timetable and commence passenger boarding by the following times: Northallerton 15:12, Darlington 15:28.

Start Time(24 Hour): 1435 Duration (mins): 50 Date (dd/mm/yyyy): 3/3/1964

Season: SEASON_SPRING Weather Blueprint: Kupa/RailSimulator/weather/weather 1.xml Players Consist: 1N07 12:30 King's Cross - Newcastle

Consists:

- Freight
- 1V55 12:05 Edinburgh - Penzance
- 1E14 09:52 Aberdeen - King's Cross
- 1P45 13:50 Middlesbrough - Manchester
- 1E09 12:34 Edinburgh - King's Cross
- 1P47 14:12 Newcastle - Manchester
- 1V56 14:22 Newcastle - Reading
- 1V59 13:08 Edinburgh - Plymouth
- 1G51 14:45 Newcastle - King's Cross
- 1A36 14:55 Newcastle - King's Cross
- 1P51 15:12 Newcastle - Manchester
- 1V60 15:22 Newcastle - Reading
- 1E17 14:00 Edinburgh - King's Cross
- 1V63 14:08 Edinburgh - Plymouth
- 1A39 15:55 Newcastle - King's Cross
- 1P55 16:06 Newcastle - Manchester
- Freight 2
- Freight 3
- Light Engine

Item	Properties
Origin	Newcastle 10
Start Time	1537
Location	Durham 2
Departure Time	1618
Location	Eaglescliffe
Due to Depart	1754
Final Destination	Eaglescliffe
Service Name	1A39 15:55 Newcastle - King's Cross
Service Class	Express Passenger
Origin	Newcastle 9
Start Time	1555
Final Destination	Eaglescliffe
Service Name	1P55 16:06 Newcastle - Manchester Piccadilly
Service Class	Express Passenger
Origin	Gateshead Siding 1
Start Time	1602
Location	Newcastle 9
Departure Time	1630
Location	Eaglescliffe
Due to Depart	40043
Final Destination	Eaglescliffe
Service Name	Freight 2
Service Class	Standard Freight
Origin	On Track in tile +000031-000096
Start Time	1437
Final Destination	Up Arrival Siding 1
Service Name	Freight 3
Service Class	Standard Freight
Origin	On Track in tile +000013-000067

Right click on any cell to see its contents in a scrollable window.

Identificar Assets

Esta es una nueva opción en el menú 'Herramientas de Creación de Rutas'. Para utilizarla, hay que ejecutar TS2014 en una ventana, entonces cuando en el World Editor, encuentra un objeto que desea identificar, haga doble clic en el objeto y a la derecha aparecerá una ventana con una entrada como 'scenery~clutter~containers03.xml'.

Resalte la sección 'containers03.xml' y haga pulse Ctrl + C para copiar este texto y pegarlo en el cuadro de RW_Tools donde dice Asset Name: - Clic en Scan y todos los archivos denominados 'containers03.bin', que es el nombre de este archivo en RailWorks, se mostrará junto con su categoría.

Si no está ejecutando TS2014 en modo ventana, puede escribir 'containers03.xml' en un bloc de notas y escribirlo después en el cuadro Asset Name.

This option will fully identify objects in RailWorks. In the editor, double-click on the object so that it appears in the right-hand pop-out. Highlight the filename only, e.g. BZZ_Marmaduke.xml, copy by pressing Ctrl-c, and paste in the box below with Ctrl-V

Assets Folder: d:\program files\steam\steamapps\common\railworks\Assets

Asset Name: bzz_marmaduke.xml

Scan

Provider	Product	Path	Display Name	Category
CaptainBazza	Nautical	Scenery\Vehicles\BZZ_Marmaduke.bin	BZZ Marmaduke	Scenery\Vehicles

Clear Exit

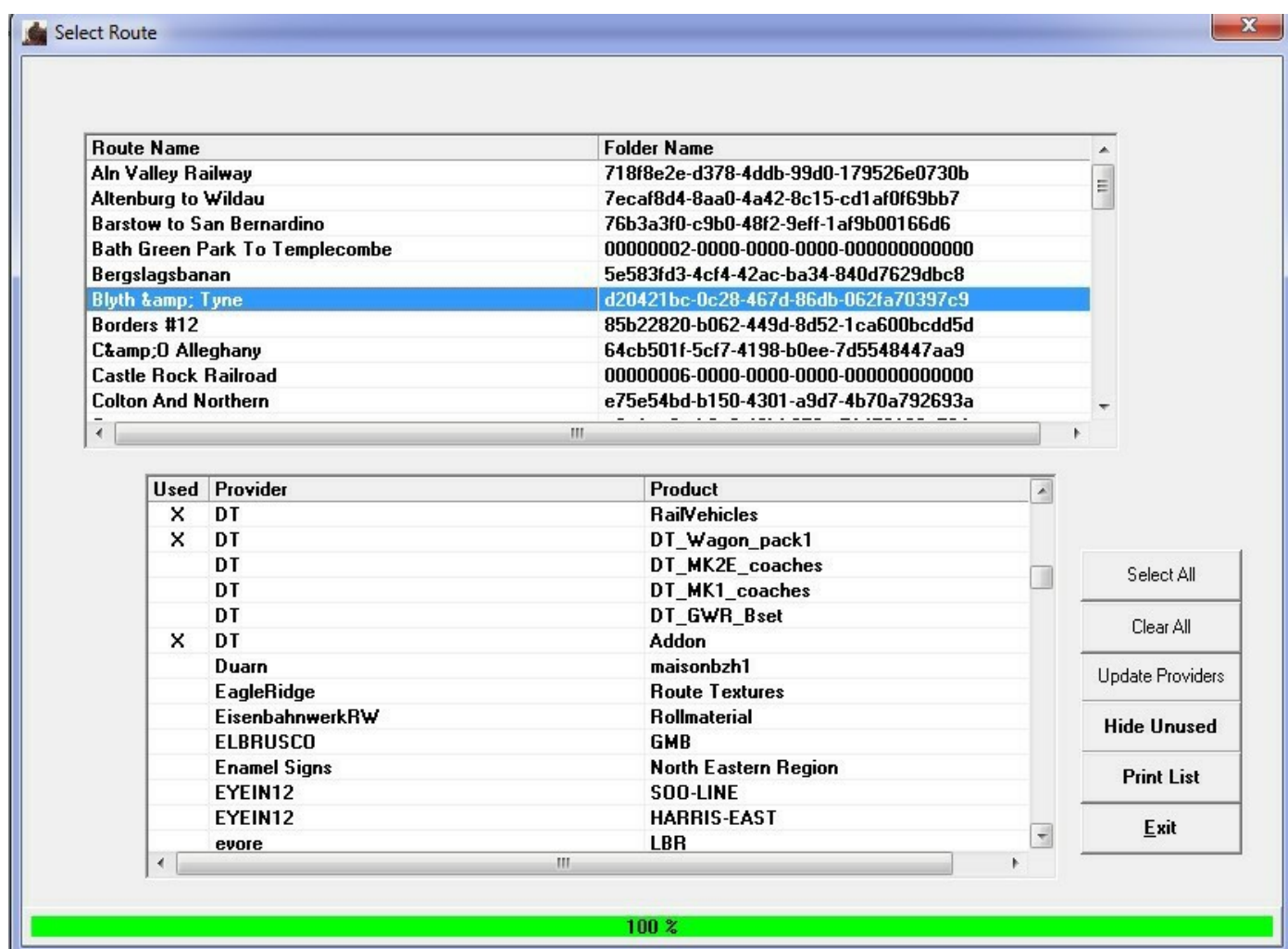
Editar Proveedores y Productos

Al agregar nuevos activos a la ruta que está editando, con el fin de hacer que los objetos sean visibles dentro de la ruta, tienes que hacer clic en el cubo azul con triángulo naranja en el editor y seleccione el proveedor/producto en la ventana de la derecha.

Sin embargo, si no utiliza el elemento en su ruta, no hay manera de cancelar la selección en el World Editor.

Ahora he añadido una opción en el menú Herramientas de Creación de Rutas llamado Editar Proveedores. Al iniciar esta opción, dos listas, una de todas sus rutas y otra de todos sus proveedores se compilan. Si hace clic en una ruta, a continuación, los Proveedores/Productos utilizados por la ruta se indican en la lista de proveedores con una 'X' en la casilla Used. Como en la imagen.

Puede cancelar la selección o seleccionar elementos haciendo clic en esta columna. Una vez que haya terminado, haga clic en el botón Update Providers y se guardará en la ruta



Funciones diversas añadidas recientemente

No es nuevo, hacer clic en los encabezados de las columnas en las tablas de Assets ordena por esa columna.

1. Nueva opción en Editar Assets, 'Add Wheelspin to Steam Locos' que, o bien modifica la línea <Powered en el archivo Front Bogie.bin que lee eFalse si muestra eTrue. O si la línea no existe, la agrega.

2. Con algunas de las rutas que ahora incluyen archivos de idioma .lan, la opción Clonar Ruta se ha modificado para incluir los archivos .lan, y para cambiar la entrada <Key en estos archivos para que funcionen.

3. Igual que el anterior para los archivos escenario, en la opción 'Clonar Escenario con nuevo nombre' Es preferible que los escenarios renombrados sólo tengan un número añadido al nombre, por ejemplo, Milk Run # 2 y luego se traducen más fácil.

Una nueva opción en el menú Editar Assets\Edit Assets es 'Clone Scenery for Reskinning' - Esto le permite seleccionar un elemento del escenario original, p. e., una estación, y clonar la estación, junto con todas sus texturas, en una nueva carpeta de su elección. Usted puede corregir entonces las texturas y usa como un nuevo artículo.

Se ha cambiado el programa para que el archivo Template\UkLights.txt ahora puede aceptar líneas separator prefijados con '/' p. e., //Freight Wagons, etc por lo que es más fácil de leer/editar. Si alguien ha añadido nuevos elementos de este archivo, por favor enviarme una copia para que la versión expandida puede ser distribuida a todos los usuarios.

Se ha añadido una casilla de verificación 'About' en la pantalla de inicio de copias con licencia. Si está desactivada, la pantalla About ya no aparece (a no ser que se seleccione en el menú Ayuda).

Arreglada la pantalla de informes para mostrar todos los assets perdidos en lugar de la eliminación de duplicados, por lo que es fácil comprobar los objetos que no están presentes en una ruta.

Se ha cambiado el cuadro emergente en la pantalla Editar Escenario para mostrar el proveedor y producto de una selección de material rodante, así como el resto de la ruta.

Nueva opción en 'Comprobar Rutas' es 'subir o bajar la Vía'. Esta opción es principalmente para las personas que han utilizado RW_Tools para sustituir la vía existente en una ruta. Como algunos tramos de vía tienen alturas diferentes, al sustituir la vía puede significar que la nueva vía se encuentra unos centímetros por debajo del nivel del terreno. Puede utilizar esta opción para mover TODA la vía en un recorrido a una altura seleccionada. También se incluye la opción de elevar/bajar objetos asociados a la vía tales como marmitas que se mueven por igual.

Añadida la opción de cambiar la fuente de la ventana principal, algunos usuarios se quejaron de las líneas debido a ser demasiado largas. El tamaño de fuente se guardará y se utilizará hasta un nuevo cambio.

Nueva opción en el menú opciones 'No preguntar al cerrar' suprime el mensaje cuando se cierra RW_Tools preguntando si realmente desea cerrar.

Añadida la opción de clonar escenarios con nuevo nombre (en la ventana 'Comprobar Rutas o Escenarios' como el botón Clonar ruta y funciona de la misma manera.)

Nueva opción 'Removed Selected Shapes' en la lista de shapes utilizadas en la opción Comprobar Ruta. Esta es una manera rápida de eliminar un montón de elementos seleccionados de una ruta. p.e. Si desea eliminar todos los pórticos de catenaria de una vía electrificada para convertirla a la era del vapor.

Eliminar Escenario Seleccionado se ha añadido a la pantalla Editor de escenarios (como las restantes pantalla 'Examinar Rutas y Escenarios').

Nueva opción en la pantalla Examinar Rutas 'Show Location of all Assets' - Esto lo mismo que ejecutar 'Examinar Ruta Seleccionada' y 'Mostrar todos los activos', sin embargo ésto enumera todos los assets utilizados, más la baldosa(s) donde se encuentran y debe ser útiles a los autores de ruta.

También he cambiado la opción Herramientas gráficas para que la carpeta TempDDS se vacía automáticamente al cerrar RW_Tools - esto ayudará a los repintadores que necesitan hacer referencia a los elementos guardados allí. (Los usuarios debían hasta ahora vaciar de vez en cuando TempDDS, por lo que una opción para hacer esto se ha añadido al menú Herramientas Gráficas).

He cambiado RW_Tools para que compruebe automáticamente todos los archivos RouteProperties.xml al hacer clic en el menú 'Comprobar Ruta y Escenario'—lo hace copiando el archivo RouteProperties.xml a una carpeta temporal y utilizando Serz.exe para cambiarlo a un archivo bin — si esto falla, entonces el RouteProperties.xml se reporta como que tiene errores.

En el caso de ScenarioProperties.xml usted es capaz de seleccionar todos los archivos ScenarioProperties.xml para una ruta y hay un nuevo botón 'Check ScenarioProperties' que funciona como antes.

Modificar el archivo UKLights.txt

El archivo UKLights.txt se ha modificado para añadir 3 parámetros extras como sigue - Los usuarios que han modificado su archivo UKLights.txt tendrán que actualizarlo de acuerdo con lo siguiente:- En el archivo UKLights.txt, los parámetros son:-

1. Nombre Vagon o Loco (aparece en la lista de vehiculos disponibles)
2. Ruta de acceso de la luz en RailWorks\Assets – puede colocar sus modelos en la misma carpeta Kuju\RailSimulator\Scenery\Animated para simplificar las cosas.
3. x posición de la luz +/- distancia en metros de la línea central del modelo
4. y posición de la luz - la altura sobre la vía
5. z posición de la luz +/- distancia en metros desde COG de modelo
6. y2 posición de la luz superior - la altura de la luz superior por encima de la vía
7. z2 posición de la luz superior - la distancia en metros del COG de modelo
8. z3 posición del centro de la luz delantera de locos con frentes curvos - puede ser más adelante que las luces laterales.

9 a 11 se refieren solo a vagones. para Locos usar .0.0.0 posible uso en el futuro.

9. -1.0000 o 1,0000 -1,0000 la lámpara se gira 180 grados.
10. 1 o 2 este es el número de luces en el vagón
11. Sufijo añadido al nombre de vagón p. e., _rear o _ZS

Se ha actualizado la opción de añadir los sonidos Armstrong Powerhouse a los coches Mk1 y Mk2

Todos los posibles elementos de menú (suponiendo que tenga todos los paquetes AP) son:-

Add MK1 Mk2 a/b/c Coach Sounds

Add Mk2 d/e/f Coach Sounds

Add Mk3 Coach Sounds

New Wagon Sounds Old heavy

wagons Old Heavy Rattly Container

Flats

4 Wheel Wagons

El paquete de Armstrong Powerhouse Mk1-Mk2 Sound actualiza automáticamente por defecto los coches Mk1 y Mk2 plus

RS.com Network SouthEast Class 47 Pack

RS.com Class 86 Pack

RS.com Flying Scotsman Pack

RS.com Hall Pack RS.com

Jubilee Pack RS.com

Tornado Pack RS.com V2

Pack

y tiene parches para convertir los coches DT Mk1s y MK2 plus en el paquete de la Class 67. Sin embargo, para actualizar otros coches como repintados, debe modificar manualmente los archivos .bin para cada coche. Las nuevas opciones le permiten actualizar todos estos coches simultáneamente.

Check Assets/Where is it used - Seleccione cualquier vehículo en el Editor de Asset y haga clic en el botón '¿Dónde se utiliza?' y se le presentará una lista de Composiciones y Rutas/Escenarios donde se utiliza. Esto es útil si desea actualizar todos sus viejos coches Mk1 Kuju para mejorarlos, pero no puede recordar en qué escenarios se encuentran. Nota: Esta opción es bastante lento, ya que tiene que abrir cada escenario en cada ruta para comprobar si se utiliza el vehículo en cuestión.

List stock in Selected Scenario - Actualizada la 'Lista de vehículos en el escenario seleccionado' a 'lista de elementos en escenario seleccionado' esta ahora las listas de todos los activos, así como de material rodante en el escenario y es útil para el control de escenarios que incluyen accesorios escénicos únicos en el escenario para los activos faltantes.

Los cambios realizados desde v3.0.14 en adelante

Edit Assets/Zero EmissiveAsVec - esto altera la línea(s) en los archivos .GeoPcDx del Asset(s) seleccionado <EmissiveAsVec para hacer todos los valores cero. Esto evita que los assets seleccionados hechos para RW2 sean demasiado brillantes a la luz del día y brillan en la oscuridad.

Changes to Scenario Editor screen - Añade 2 cajas extra a la pantalla Editor de Escenarios que muestran Autor (en escenarios Estandar y Libre)

Start Location (solo Libre)

Estos permiten agregar estos elementos si es que aún no existen en el ScenarioProperties.xml y éstos aparecerán entonces en los principales menús TS2014 al seleccionar la ruta. El Editor de escenarios también le indica si un escenario es un Escenario carrera y no se puede editar.

Start with Editor Maximised - Se ha añadido al menú de opciones.

Botón Restore on Asset Editor Screen - Si carga una lista de Assets en la tabla y luego usar opción 'Look For' al buscar por ejemplo todas las locos 'Diesel', esto sólo mostrara las locos diesel. Al hacer clic en 'Restore' se vuelve a llenar la tabla con todos los datos.

Check selected stock for missing files - Esto comprueba todas los vehículos seleccionados (Locos y vagones) por los archivos que faltan y genera una lista de los mismos. Se resaltan las locos que puedan dar un error SBHH en el Escenario.

Find in Multiple Files - Nueva opción en el menú Buscar y Reemplazar. Esta opción permite buscar/reemplazar varias líneas de texto en múltiples archivos. p.e. Permite sustituir los elementos o cambiar parámetros en archivos del Paisaje en una ruta - ver el archivo MultiFind.pdf en este paquete para un ejemplo de cambio de colores del agua en una ruta.

Improve Default Snow - Mejora la textura de la nieve por defecto para que parezca más profunda como la utilizada en Route_Riter para MSTTS. Ver separada archivo .pdf en este paquete para instrucciones.

Correct Mass/Capacity of selected wagons - Los usuarios pueden seleccionar tantos vagones del mismo tipo, por ejemplo 2 tolvas, en la sección Editar Assets y hacer clic en el elemento de menú Edit Rolling Stock/Correct Mass/Capacity of Selected. A continuación se le pedirá que introduzca las nuevas cantidades de Masa y Capacidad. Al hacer clic en Aceptar, la Masa y Capacidad del archivo .bin del vagón son actualizados. Si la sección CargoDef no se encuentra en el archivo bin., Esta se añade.

Esta opción le permite cargar los vagones que originalmente no tienen cargas de mercancías tales como furgones cerrados, etc, y la loco arranca/frena de acuerdo con los pesos en vacío/cargado. Depende de usted averiguar que pesos deben tener.

Masa debe ser el peso en vacío del vagón, Capacidad debe ser el peso de la carga y es de esperar que TS 2012 suma Capacidad y Masa para dar el peso bruto, pero como de costumbre no esta documentado en ninguna parte excepto en los documentos originales de Kuju que decían que la Masa es en toneladas imperiales y de la capacidad está en libras o galones. Esto no tiene sentido, ya que algunos modelos por defecto tienen una capacidad de menos de un centenar de lo que sería un saco de carbón. Así que creo toneladas imperiales seria correcto para ambos.

Colour code in Scenario Editor - En el Editor de Escenarios, las composiciones de los trenes AI en Escenarios Libres se muestran en rojo. En escenarios Estándar/Carrera las Composiciones de los trenes IA o Accionadas se muestran en rojo.

Tamaño de la pantalla Editor de Escenarios - El tamaño de la pantalla del editor de escenario se guarda al cerrar y se volverá a abrir en el mismo formato que se cerro.

Don't Change numbers when swapping stock - Seleccione si desea cambiar o conservar la numeración de los vagones al cambiar el vehículo. Conservando los números originales le impide romper escenarios debido a que falten los números de serie, sin embargo el número de vagones no aparecerá en vagones intercambiados si no son del mismo lote que los vagones originales.

Añadido al Archivo de Ayuda RW Tools V4

Con el lanzamiento de TS2014 algunos cambios se han tenido que hacer en RW_Tools por el momento (puede haber algunos cambios ocultos en TS2014 y soy consciente que puede romper algunas opciones en RW_Tools - si encuentra cualquier problema, por favor comentemelo tan pronto como sea posible.

Añadiendo Composiciones a la rutas Quick Drive

El cambio más obvio en TS2014 es la capacidad de utilizar la nueva característica Quick Drive donde se puede elegir entre una serie de locomotoras/vehículos y llevarlos entre varios lugares en las rutas adecuadas. Esto es similar al escenario libre en MSTTS donde se puede seleccionar cualquiera composición para la ruta y conducirlo entre estaciones.

Aunque RSC ha incluido una gran cantidad de composiciones para conducir, no hay forma fácil de añadir su propia composicion, sobre todo de 3ª partes del material rodante a las rutas Quick Drive (es posible agregar elementos adicionales utilizando el Editor de Blueprint, pero esto es tan complicado y esta más allá de la

capacidad de muchos usuarios). Así que he añadido una opción en RW_Tools v4, que le permite hacer esto fácilmente.

Introducción a QD

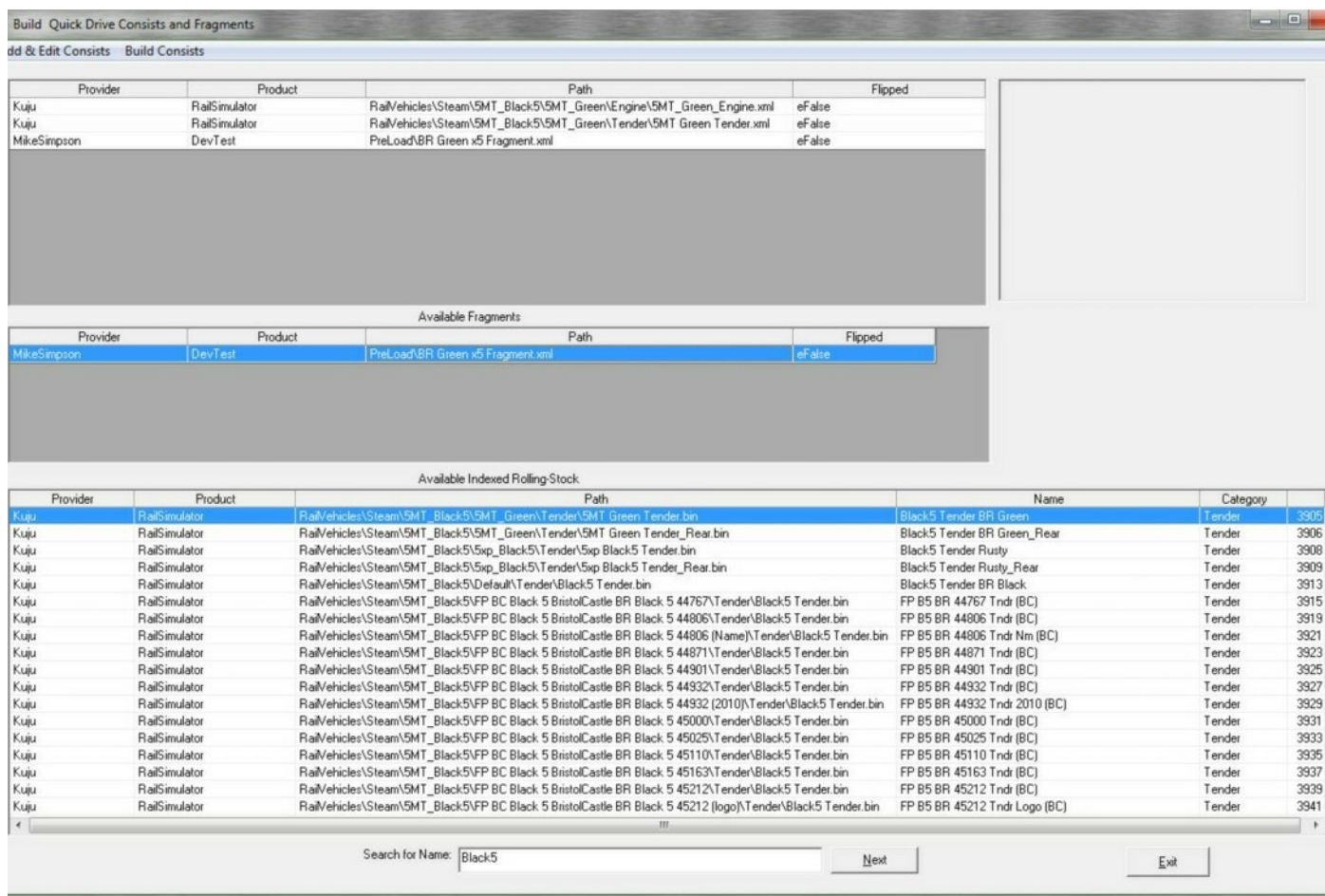
1. QD no se puede añadir a sus propias rutas, se basan en marcadores especiales que sólo están disponibles para los constructores de rutas de RSC en este momento.
2. Rutas con QD tendrán una carpeta PreLoad en la carpeta Assets, generalmente algo como Assets\RSC\ShermanHill\PreLoad sin embargo también hay carpetas PreLoad en algunos de los paquetes de material rodante RSC, p.e. Assets\RSC\TornadoPack01\Preload - Para agregar composiciones QD usando RW_Tools, tendrá que configurar su propia carpeta PreLoad y seleccionarla en el menú Opciones de RW_Tools. Si configura su carpeta Developer y sub-carpetas en el menú Herramientas de Creación de Ruta, una carpeta PreLoad se creará de forma automática. El nombre de la carpeta será en el formato:-

Assets\Developer name\Product name\PreLoad, p.e. Assets\MikeSimpson\Routes\PreLoad
3. Los archivos composición se nombran como Black 5 Green.bin y BR Greenx5 Fragment.bin los que no tienen la palabra Fragment en el nombre del archivo son composiciones completas, mientras que los que tienen la palabra Fragment son partes de composiciones, p.e. en este caso, 5 Green BR coaches. Es conveniente para compensar conjuntos de coches como fragmentos y luego hacer composiciones completas que consiste en un loco más el fragmento, como en este caso, usted no tiene que construir el conjunto completo de coches cada vez que desee utilizarlo.
4. Los archivos composición incluyen una etiqueta(s) que permiten mostrar que las rutas de tren se puede ejecutar, sin embargo en este momento no parece que se aplicará en TS2014 p.e. La Class 377 está configurada para ejecutarse en la ruta Londres-Brighton, sin embargo, en Quick Drive está disponible para todas las rutas QD. Espero que esto se llevará a cabo con el tiempo, pero he permitido esta opción en cualquier caso.
5. Otras opciones que están disponibles son los años en que los locos eran operativos y del tipo de composición en cuestión. Creo que esto no hace nada en este momento, pero que probablemente se implementará en más adelante.

Las siguientes instrucciones deben permitir añadir cualquier material móvil a las rutas QD:-

Creación de una composición QD

1. Debe haber creado un archivo Index de su material rodante como se indica en el archivo de ayuda.
2. Debe haber configurado su propia carpeta Preload como se indicó anteriormente, y elegirla en el menú Opciones.
3. Ir al menú Scenarios/Build QD Consists or Fragments. Aparece la siguiente pantalla:-



El cuadro de la parte superior esta vacío, la caja central muestra los fragmentos que ya ha construido y el cuadro inferior es el índice de todo su material rodante. Cualquier columna en la tabla inferior puede ser ordenada haciendo clic en el título de la columna. También hay un cuadro de búsqueda para encontrar el material rodante, p. e. Black5.

Haciendo doble clic en cualquier elemento de la tabla índice o en el cuadro Fragmentos copiará el elemento en el cuadro superior, donde la composición o fragmento se construye.

Simple clic en cualquier elemento en la tabla Índice mostrará una foto del artículo, si tiene la miniatura en la carpeta RW_Tools\Thumbnails.

En el menu hay las opciones Add & Edit Consists para Borrar, Girar, Insertar después e Insertar varias copias de vehículo seleccionado. P.e. Insertar varias copias le permitirá añadir 20 vagones de contenedores, etc, con sólo un par de clics.

4. Una vez que haya reunido su composición en el cuadro superior, vaya al menú Build Consiste donde hay las opciones:-

Build QD Consist and

Build QD Fragment

Seleccionando la opción QD Build Consist nos lleva a la siguiente pantalla:-

Consist Name (Must be unique)	Class 60 Gravel
Locomotive Name (appears in QD Select Loco screen)	Class 60
Display Name (appears in QD Select Consist screen)	Class 60 + 8 Gravel
Locomotive Type (Diesel, Electric or Steam)	Diesel
<input checked="" type="checkbox"/> Locomotive is drivable	
Route Name	Folder Name
Horseshoe Curve	00000025-0000-0000-0000-00000000
Horseshoe Curve #2	df710772-3ea9-4047-8428-a6fa491f8
Im Koblitz Bergland	ec7dcd04-3ac9-4abd-891d-01a5e6b
IONNETWORK	5097e264-8f40-400a-a2ab-6ac2bd92
Just Trains - Scottish ECML	d52c1ed9-de9b-4685-90d1-89dab34
Keswick-Pennith	48044864-992a-4bfb-a37f-6fa6cf352
London to Brighton	00000034-a000-0000-0000-00000000
Mikes - Scottish ECML	d395ed6c-42fb-4863-a7ab-08de3c48
Mikes GARL	775f86ab-60ab-4fb0-b48d-cc779e77

Era (start year - end year) 2000 2050

Consist Type Consist type freight gravel

OK Cancel

5. Rellene los cuadros - La caja superior necesita un nombre único para su composición.

6. El nombre de la locomotora, aparece en la pantalla QD. A menudo, acaba viendo una silueta del tipo loco, pero a veces una imagen en color aparece si está usando un nombre que ya ha utilizado RSC.

7. Este es el nombre que se verá en la pantalla de selección de Composición, p.e. Black 5 + 6 Mk1s

8. Seleccione el tipo loco de la lista desplegable - si selecciona eléctrica, a continuación, marque las casillas de los elementos tales como pantógrafo, tercera ferrocarril, etc.

9. Puede seleccionar la ruta donde aparecerá la composición (debe ser una ruta QD, pero TS2014 no parece utilizar estos datos en este momento, ya que la mayoría de composiciones aparecen para todas las rutas). Puede seleccionar varias rutas usando Ctrl-clic para seleccionar todas las rutas que quiera.

10. Para la época, se puede seleccionar, por ejemplo, 1940 - 1964 para un loco de vapor, no creo que esto haga mucho tampoco?

11. Finalmente la lista desplegable proporciona los tipos de composición desde el Editor de Blueprint - es algo incompleta, pero como con algunas otras opciones, no parece hacer nada en este momento. Cuando RSC mejore esta lista voy a actualizar RW_Tools.

12. Haga clic en OK y se le dirá que la Composición o Fragmento ha sido agregado a tu carpeta PreLoad y que debe aparecer en la lista de QD en TS2014. Usted NO tiene que añadir sus el nombre de proveedores/productos a la ruta para que esto funcione.

Añadir Miniaturas a una ruta para mostrarse en el menú principal TS2014

El menú principal de TS2014 muestra una lista de todas sus rutas y escenarios - Al seleccionar un escenario, las imágenes en miniatura de la locomotora y de la ruta y aparecerán en la parte superior de la pantalla. Sin embargo, esto sólo se aplica si RSC han proporcionado una imagen y archivo de metadatos para la ruta en cuestión. Las miniaturas de las locomotoras también dependen de que RSC las haya suministrado.

Esta versión de RW_Tools puede convertir una imagen en miniatura que haga de su ruta y añadirla al menú principal junto con el archivo de metadatos necesario.

1. Usted tendrá que proporcionar una imagen adecuada en miniatura de su ruta, puede hacer esto tomando una captura de pantalla de una zona adecuada de la ruta, y redimensionarla a 256 x 128 pixels. A continuación, deberá guardar la imagen como archivo .Dds, lo cual se puede hacer con Paint Shop Pro, Adobe Photoshop, etc, y guardarlo en el siguiente formato: DXT1 ARGB con 6 mip maps. Nómbrelo como la ruta, por ejemplo, Borders.dds y guárdelo en la carpeta RW_Tools \ TempDDS. Asegúrese de que ha creado una carpeta PreLoad, como se indica en la página 1.

2. Vaya a 'Herramientas de Creación de Rutas' y seleccione 'Comprobar rutas y escenarios' y aparecerá la siguiente pantalla. He trasladado la opción de 'Añadir Imagen de Carga de la Ruta' al menú 'Herramientas de Creación de Rutas', y lo he reemplazado por el botón 'Añadir Thumbnail a la Ruta' - Seleccione una ruta y clique en ese botón.

3. Esto nos lleva a la siguiente pantalla:-

Add a route-picture thumbnail to TS2013

To add a thumbnail to your route:-

1. You must make a thumbnail picture for your route 256*128 pixels
2. Save the picture to .dds format using PSP or Adobe Photoshop etc
3. Picture must be in DXT1 ARGB format with 6 mipmaps
4. Save the picture in the folder RW_Tools\TempDDS and enter name below
5. Select the various options below
6. When done, click the 'Process' button.

DDS Thumbnail name:

PreLoad folder:

Select Route Location:

- ☐ Africa
- ☒ Europe
- ☐ Asia
- ☐ North America
- ☐ Australia
- ☐ South America

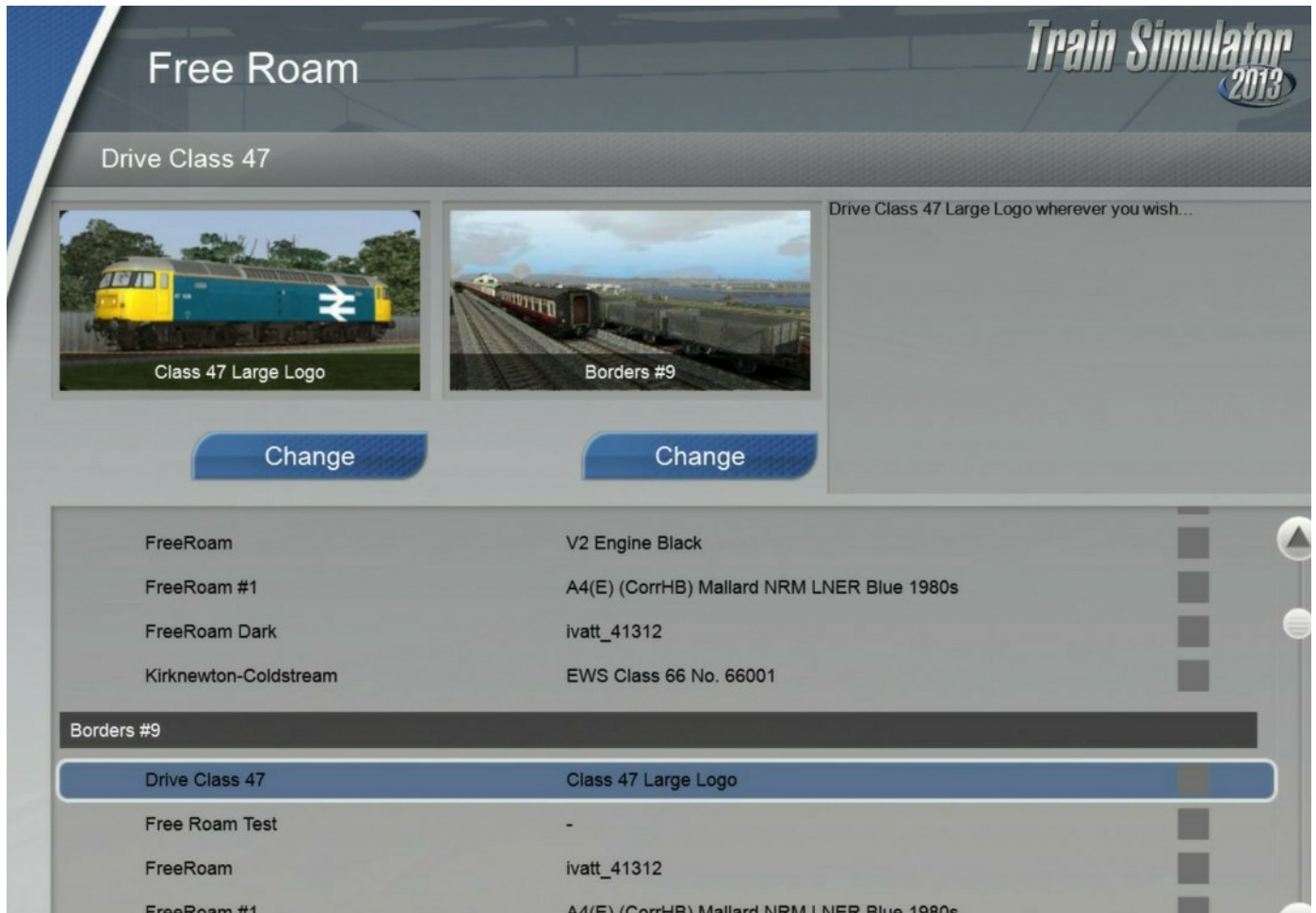
Route Era:

- ☐ Modern
- ☒ Historic
- ☐ Heritage

MetaData file name (no spaces or suffix)
e.g. BordersMetadata:

Siga las instrucciones del recuadro de la parte superior y haga clic en 'Process'. Se le informará de que su imagen y archivo de metadatos se han guardado en la carpeta Preload.

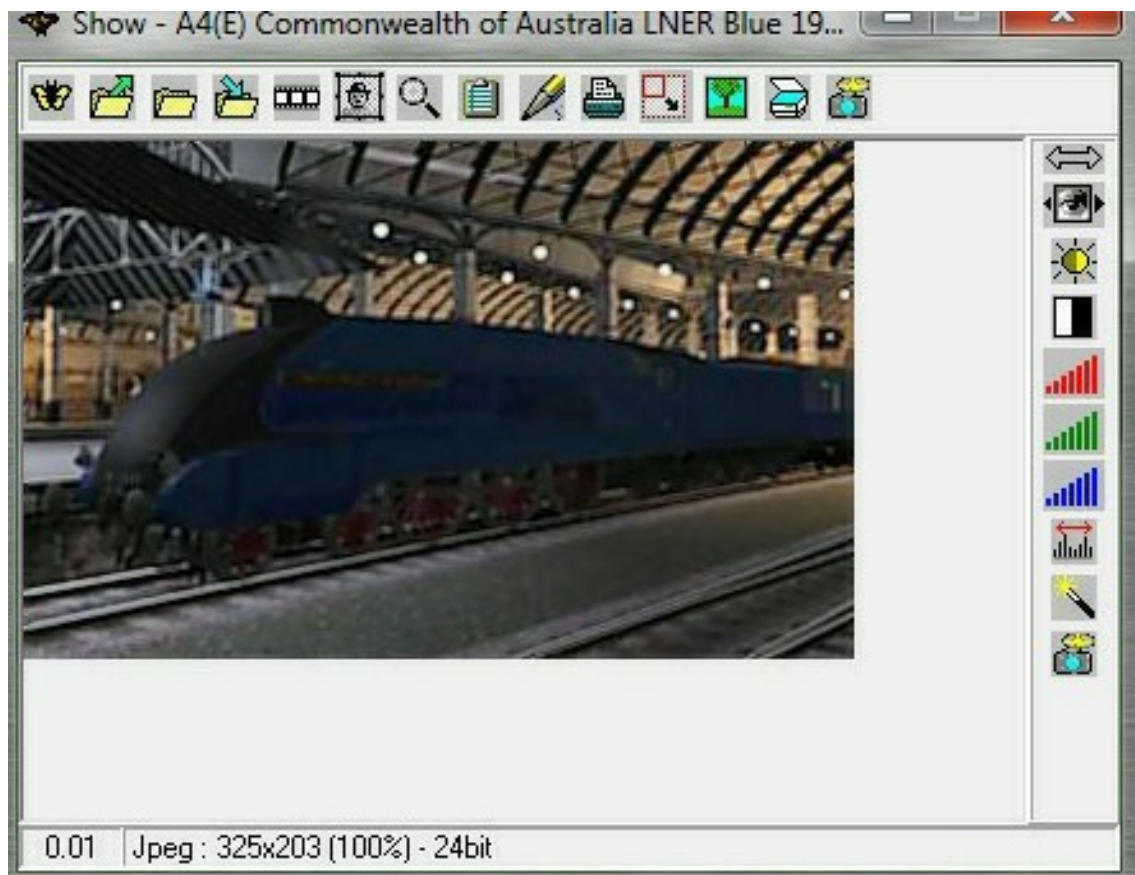
Ejecute TS2014, vaya al menú principal, y al seleccionar la ruta usted debería ver algo como lo siguiente:-



Convierta sus miniaturas para usarlas en TS2014

Si tiene instalada la carpeta RW_Tools\Thumbnails, ya tendrá miniaturas de algunas locomotoras. No pueden usarse directamente en TS2014 porque necesitan ser convertidas al formato .png y redimensionadas a 256 x 128 pixels. También deben ser colocadas en la subcarpeta 'LocoInformation' que se encuentra en la carpeta donde residen los archivos .bin de la locomotora. Normalmente el directorio será Engine\LocoInformation. He añadido a la opción del RW_Tools 'Asset Editor' un nuevo botón denominado 'Add LocoInformation'. Para usarlo hay que proceder como indico a continuación:

1. Vaya a la pantalla 'Asset Editor' y seleccione una locomotora que ya tenga una miniatura en formato .jpg (haga clic en la columna "Nombre" y si una miniatura de la locomotora aparece en la esquina superior derecha todo está bien).
2. Seleccione la loco y haga clic en 'Add LocoInformation'. Esto le creará una carpeta 'LocoInformation' si no la hay, y luego se abrirá la imagen en el programa 'Show' incluido con esta versión.



Haga clic derecho sobre la imagen y saldrá la opción de cambiar el tamaño de la imagen en el menú Image/Resize. Cambie el tamaño a 256 x 128 y luego haga clic en el icono 'Guardar' (el 4º de arriba a la izquierda).

Esto proporciona las opciones 'Guardar' y 'Guardar como' - haga clic en 'Guardar' dejando el nombre de archivo tal como es y en el cuadro inferior seleccione 'Portable Network Graphics' (png) y png se anexionará al nombre del archivo.

Haga clic en Guardar y la imagen se guardará en la carpeta Thumbnails. Después renómbrala a 'image.png' y trasládelala a la carpeta 'LocoInformation'. A continuación debería aparecer en el menú principal de TS2014 cuando se selecciona un escenario con la locomotora en cuestión.

[Reparación del archivo RouteProperties.xml de rutas de terceros](#)

TS2014 es mucho menos tolerante con las rutas de terceros si las entradas de Providers/Products en el archivo RouteProperties.xml son incorrectas. Cuando un autor construye una ruta, selecciona los proveedores y sus productos que desea añadir a la ruta, y cuando la ruta esté completa, TS2014 agrega automáticamente una lista de todos los Providers/Products que ha seleccionado en el archivo RouteProperties.xml. Desafortunadamente, esta lista incluye a Providers/Products que realmente no han sido utilizados en la ruta.

Si a continuación intenta abrir una ruta en el Editor de Mundo, TS2014 buscará todos los Providers/Products de la lista, y si alguno de ellos falta obtendrá un error 'Something Bad Has Happened' y le enviará al escritorio.

Algunos creadores de rutas también seleccionan artículos de material rodante en esta lista mientras construyen su ruta. Esto es incorrecto, ya que el material rodante debe listarse en el archivo ScenarioProperties.xml, no el RouteProperties.xml (ya que no son parte de la ruta como tal).

Para solucionar este problema, he añadido una opción en RW_Tools que después de comprobar una ruta, crea una lista de todos los Providers/Products realmente utilizados en la ruta, y repara el RouteProperties.xml para

cumplir con esta lista. Así que si tiene una ruta que posiblemente funciona bien en TS2013, pero se bloquea cuando entran en el Editor, esto podría ayudarle.

Para usar esta opción:

1. Ejecute la opción 'Comprobar ruta seleccionada' desde el menú 'Herramientas de Creación de Rutas'.
2. Si le advierte que falta algún archivo, debe proporcionárselo o seleccionar un alternativo.
3. Salga de esta pantalla y si le pregunta si desea ver una lista de los Shapes usados - seleccione Sí.
4. Cuando aparezca la lista de shapes, haga clic en la opción 'List Providers & Products Used'.
5. Ahora aparecerá el botón 'Fix Prov/Prod in RouteProperties.xml', haga clic en él y el archivo será reparado.

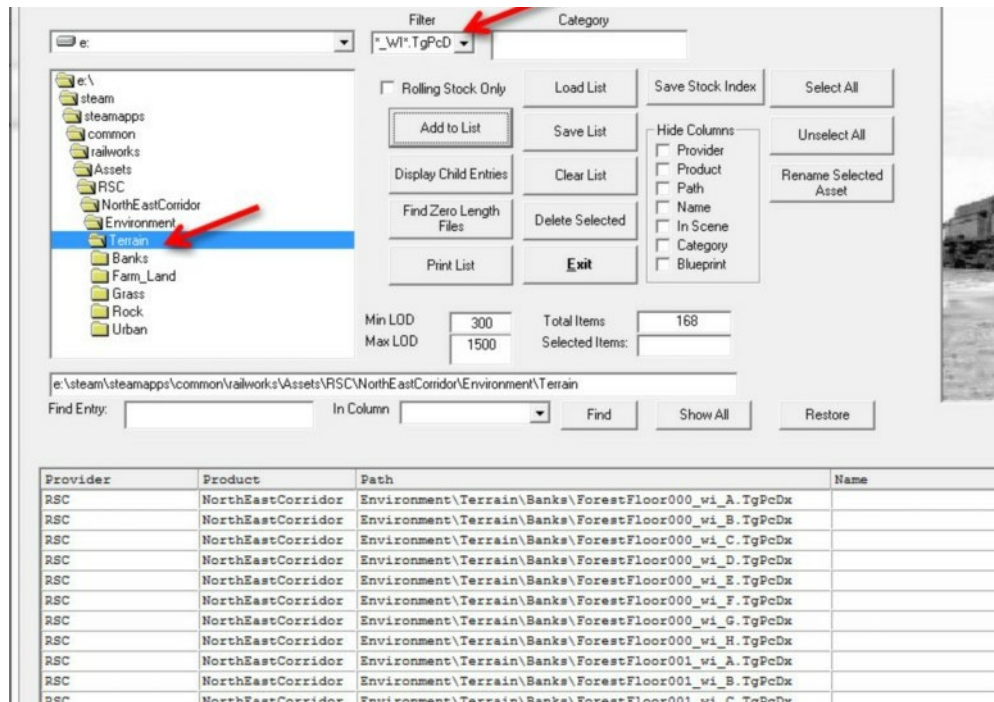
Añadiendo la nieve más blanca

Una de las cosas más decepcionantes en TS 2014 son las texturas de nieve proporcionadas con el simulador, en muchas rutas parece más polvo de carbón que nieve. Por ejemplo esta es la forma en que ve en el juego.



En mi anterior programa para MSTs, Route_Riter, añadí una opción para mejorar la nieve, y ahora he hecho lo mismo en RW_Tools v3.0.48 en adelante. Este parche incluye una nueva textura de nieve en la carpeta Templates que se puede usar para reemplazar la totalidad de las texturas de invierno en cualquiera de las carpetas Environment\Terrain en TS 2014 (debe tener en cuenta que, aunque las rutas originales y la mayoría de las rutas de terceros utilizan un único conjunto de archivos de Environment\Terrain, las últimas rutas de RSC incluyen carpetas Environment separado para cada ruta, por lo que cada ruta puede ser modificada de forma individual).

Para utilizar esta opción.



1. Hacer una Copia de Seguridad de la carpeta Environment\Terrain que desea modificar.
2. Vaya a la pantalla Edición Assets y seleccione la carpeta Environment\Terrain, la de North East Corridor se muestra arriba, pero son todos iguales.
3. La caja del filtro es ahora un cuadro de lista desplegable y tendrá que seleccionar la opción de filtro *_W*.TgPcDx para mostrar todas las texturas de invierno. Clic en 'Añadir a la lista' y todas las texturas de invierno serán listadas.
4. En el menú Editar Assets, seleccione la opción 'Make Better Snow', haga clic en Aceptar en el cuadro que aparece y los archivos se modifican rápidamente.

El resultado es el siguiente:-





Edificio Random Composiciones de Vagones

Esta es una característica nueva - Para usarla, primero debe configurar 'Pools' de vagones con los que desea construir su composición. Es decir debe configurar grupos de vagones que podrían formar la base de un tren en cualquier orden, todos ellos deben tener el mismo tipo de enganche. P. e. podría configurar un grupo de tolvas de cemento, tolvas de grano, tolvas de carbón, etc o un grupo de vagones UK de 4 ruedas de varios autores.

Para ello, vaya al Editor Assets en RW_Tools y desplácese a Kuju\RailSimulator\RailVehicles\Freight y haga clic en 5PlankWagons. Asegúrese de que la caja 'material rodante sólo' está marcada y haga clic en 'Añadir a la lista' esto agregará todos los 5Plank Wagons a la tabla, se puede entonces, por ejemplo, también seleccione 7Plank Wagons y añadirlos.

Seleccionar todo y clic en Guardar lista y la guardar como 5and7PlankWagons.csv - la tabla se guardará en la carpeta RW_Tools\Reports donde debe permanecer. A continuación, puede guardar otras tablas de la misma manera

Build List of Assets

Files Edit Rolling Stock Edit Assets View Assets Check Assets Update Sounds

Filter: *bin Category:

☒ Rolling Stock Only

Add to List Load List Save Stock Index Select All

Display Child Entries Save List Hide Columns

Find Zero Length Files Clear List Path

Print List Delete Selected Name

Exit In Scene

Blueprint

Min LOD: 300 Total Items: 15

Max LOD: 1500 Selected Items:

E:\Steam\steamapps\common\railwork\Assets\Kuju\RailSimulator\RailVehicles\Freight\7PlankWagon

Find Entry: In Column Find Show All Restore

Provider	Product	Path	Name	In Scene	Category
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR1\Wagon\5pl...	FP 5P BR 1 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR2\Wagon\5pl...	FP 5P BR 2 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR3\Wagon\5pl...	FP 5P BR 3 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR4\Wagon\5pl...	FP 5P BR 4 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR5\Wagon\5pl...	FP 5P BR 5 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR6\Wagon\5pl...	FP 5P BR 6 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR7\Wagon\5pl...	FP 5P BR 7 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR8\Wagon\5pl...	FP 5P BR 8 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR9\Wagon\5pl...	FP 5P BR 9 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR10\Wagon\5pl...	FP 5P BR 10 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR11\Wagon\5pl...	FP 5P BR 11 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR12\Wagon\5pl...	FP 5P BR 12 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR13\Wagon\5pl...	FP 5P BR 13 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR14\Wagon\5pl...	FP 5P BR 14 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR15\Wagon\5pl...	FP 5P BR 15 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR16\Wagon\5pl...	FP 5P BR 16 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR17\Wagon\5pl...	FP 5P BR 17 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR18\Wagon\5pl...	FP 5P BR 18 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR19\Wagon\5pl...	FP 5P BR 19 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR20\Wagon\5pl...	FP 5P BR 20 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR21\Wagon\5pl...	FP 5P BR 21 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR22\Wagon\5pl...	FP 5P BR 22 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR23\Wagon\5pl...	FP 5P BR 23 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR24\Wagon\5pl...	FP 5P BR 24 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR25\Wagon\5pl...	FP 5P BR 25 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR26\Wagon\5pl...	FP 5P BR 26 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR27\Wagon\5pl...	FP 5P BR 27 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR28\Wagon\5pl...	FP 5P BR 28 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR29\Wagon\5pl...	FP 5P BR 29 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR30\Wagon\5pl...	FP 5P BR 30 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR31\Wagon\5pl...	FP 5P BR 31 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR32\Wagon\5pl...	FP 5P BR 32 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR33\Wagon\5pl...	FP 5P BR 33 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR34\Wagon\5pl...	FP 5P BR 34 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR35\Wagon\5pl...	FP 5P BR 35 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR36\Wagon\5pl...	FP 5P BR 36 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR37\Wagon\5pl...	FP 5P BR 37 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR38\Wagon\5pl...	FP 5P BR 38 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR39\Wagon\5pl...	FP 5P BR 39 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR40\Wagon\5pl...	FP 5P BR 40 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR41\Wagon\5pl...	FP 5P BR 41 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR42\Wagon\5pl...	FP 5P BR 42 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR43\Wagon\5pl...	FP 5P BR 43 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR44\Wagon\5pl...	FP 5P BR 44 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR45\Wagon\5pl...	FP 5P BR 45 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR46\Wagon\5pl...	FP 5P BR 46 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR47\Wagon\5pl...	FP 5P BR 47 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR48\Wagon\5pl...	FP 5P BR 48 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR49\Wagon\5pl...	FP 5P BR 49 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR50\Wagon\5pl...	FP 5P BR 50 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR51\Wagon\5pl...	FP 5P BR 51 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR52\Wagon\5pl...	FP 5P BR 52 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR53\Wagon\5pl...	FP 5P BR 53 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR54\Wagon\5pl...	FP 5P BR 54 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR55\Wagon\5pl...	FP 5P BR 55 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR56\Wagon\5pl...	FP 5P BR 56 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR57\Wagon\5pl...	FP 5P BR 57 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR58\Wagon\5pl...	FP 5P BR 58 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR59\Wagon\5pl...	FP 5P BR 59 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR60\Wagon\5pl...	FP 5P BR 60 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR61\Wagon\5pl...	FP 5P BR 61 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR62\Wagon\5pl...	FP 5P BR 62 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR63\Wagon\5pl...	FP 5P BR 63 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR64\Wagon\5pl...	FP 5P BR 64 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR65\Wagon\5pl...	FP 5P BR 65 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR66\Wagon\5pl...	FP 5P BR 66 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR67\Wagon\5pl...	FP 5P BR 67 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR68\Wagon\5pl...	FP 5P BR 68 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR69\Wagon\5pl...	FP 5P BR 69 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR70\Wagon\5pl...	FP 5P BR 70 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR71\Wagon\5pl...	FP 5P BR 71 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR72\Wagon\5pl...	FP 5P BR 72 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR73\Wagon\5pl...	FP 5P BR 73 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR74\Wagon\5pl...	FP 5P BR 74 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR75\Wagon\5pl...	FP 5P BR 75 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR76\Wagon\5pl...	FP 5P BR 76 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR77\Wagon\5pl...	FP 5P BR 77 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR78\Wagon\5pl...	FP 5P BR 78 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR79\Wagon\5pl...	FP 5P BR 79 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR80\Wagon\5pl...	FP 5P BR 80 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR81\Wagon\5pl...	FP 5P BR 81 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR82\Wagon\5pl...	FP 5P BR 82 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR83\Wagon\5pl...	FP 5P BR 83 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR84\Wagon\5pl...	FP 5P BR 84 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR85\Wagon\5pl...	FP 5P BR 85 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR86\Wagon\5pl...	FP 5P BR 86 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR87\Wagon\5pl...	FP 5P BR 87 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR88\Wagon\5pl...	FP 5P BR 88 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR89\Wagon\5pl...	FP 5P BR 89 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR90\Wagon\5pl...	FP 5P BR 90 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR91\Wagon\5pl...	FP 5P BR 91 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR92\Wagon\5pl...	FP 5P BR 92 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR93\Wagon\5pl...	FP 5P BR 93 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR94\Wagon\5pl...	FP 5P BR 94 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR95\Wagon\5pl...	FP 5P BR 95 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR96\Wagon\5pl...	FP 5P BR 96 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR97\Wagon\5pl...	FP 5P BR 97 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR98\Wagon\5pl...	FP 5P BR 98 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR99\Wagon\5pl...	FP 5P BR 99 (SS)	Yes	Freight Wagon
Kuju	RailSimulator	RailVehicles\Freight\5PlankWagon\5plank_BR100\Wagon\5pl...	FP 5P BR 100 (SS)	Yes	Freight Wagon

Cierre el Editor Assets e ir a Escenarios\Build or Edit Consists que tiene la pantalla Saved Consists que le muestra en la sección superior su contenido. En este ejemplo, ahora va al menú 'Build Consiste' y selecciona 'Load Pool of Wagons' y selecciona los 5 y 7 planks que guardó anteriormente. Estos ahora se muestran en la sección inferior.

Ir a 'Generate Consist' en el menú y se le pedirá que introduzca un nombre para la nueva composición, algo así como '5and7PlankMixed'. A continuación, puede seleccionar el número de vagones para agregar a la composición y la 'aleatoriedad' de la composición de 0 a 10 - una aleatoriedad de 0 sólo seleccionará 1 tipo vagón al azar, 10 serán completamente mezclados y todo lo demás le dará una mezcla, sino que incluye varios de un tipo.

Las composiciones se construyeron y aparecerá en TS2014 mas bajo, pero tenga en cuenta que todos los vagones en la composición deben tener el proveedor y producto vinculado a su situación mediante el objeto de filtro situado en el Editor de escenarios TS2014 como se muestra a continuación.

Haga clic en este icono y aparecerá una ventana en el lado derecho de la pantalla, desplácese por los artículos que necesita para añadirlos a su escenario y la composición a aparecer en su ruta y márquelos,



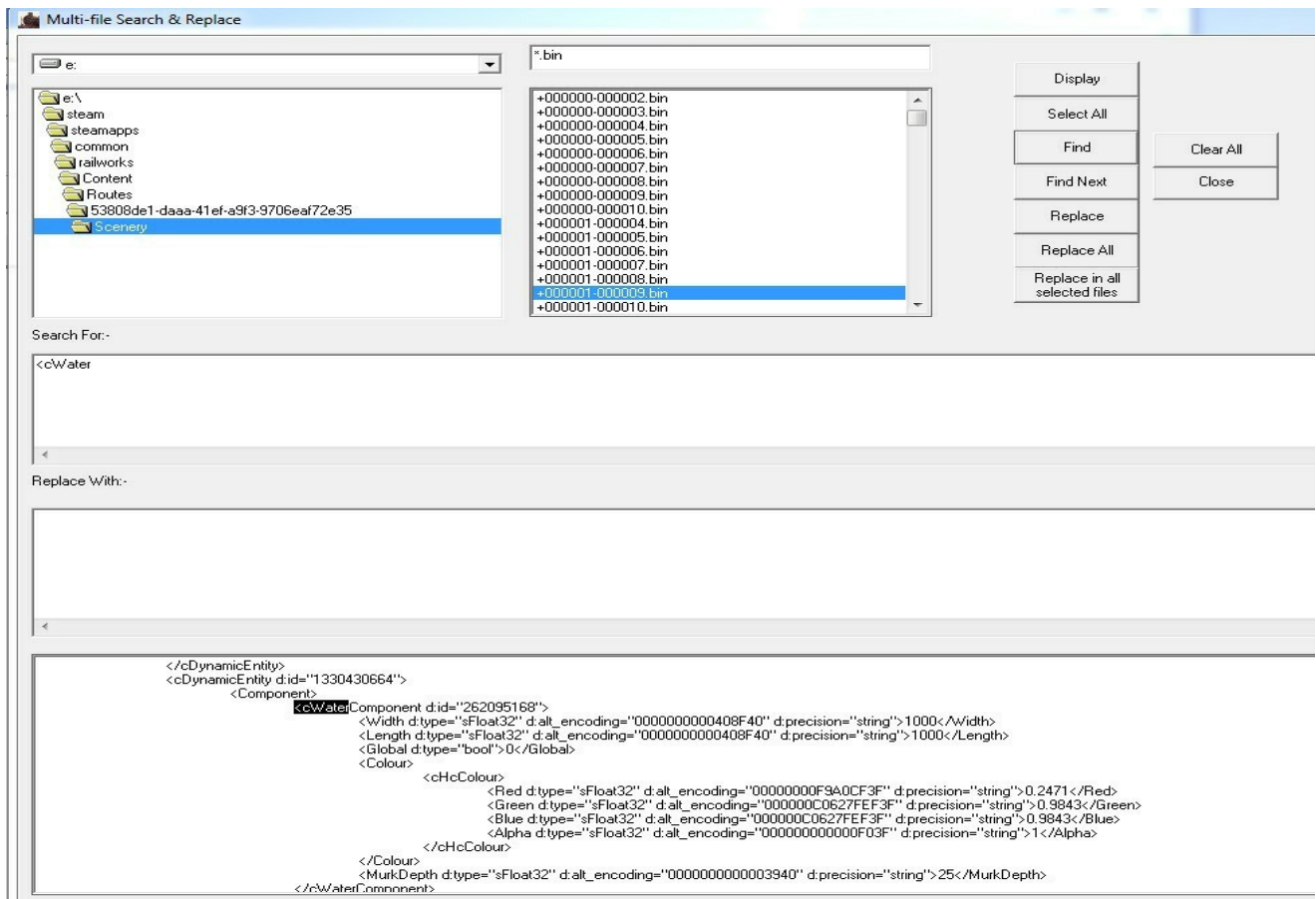
1. Seleccione la composición (unos cubos grises aparecen encima de cada vagón) - a continuación, puede cambiar el nombre de la composición en la ventana emergente derecha.
2. Muestra la lista de composiciones que se puede utilizar
3. Debe estar marcada antes de poder utilizar 'saved consists'

Aquí están los 5 y 7 vagones de tabloncillos colocados en un escenario, se puede colocar este conjunto tantas veces como quiera .

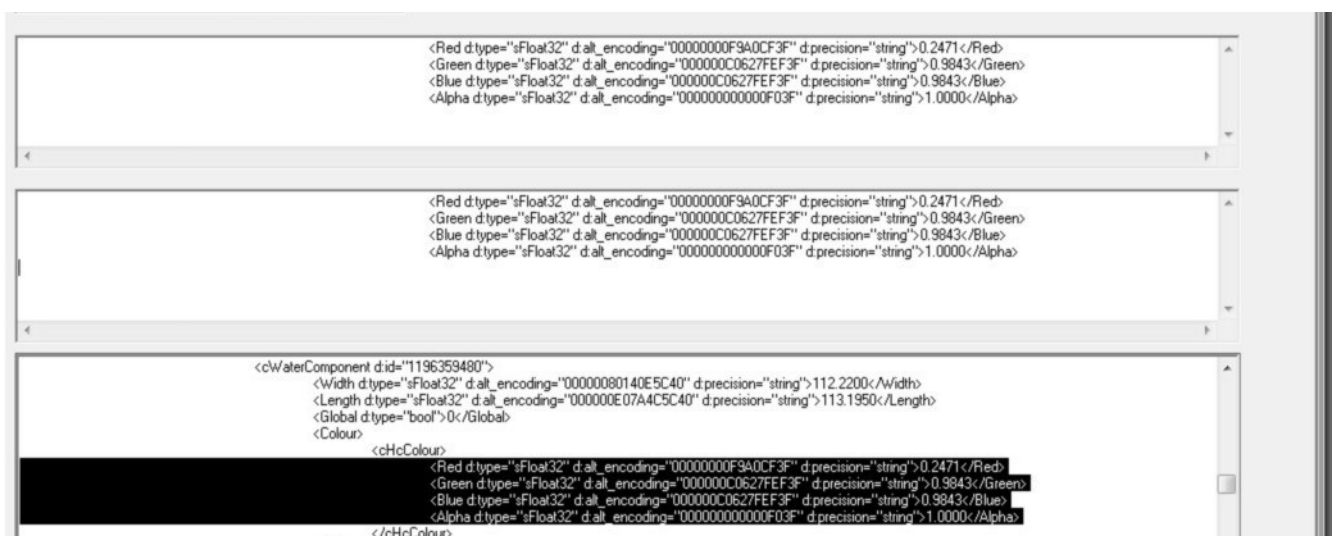


Nueva opción en el menú 'Buscar y reemplazar' es 'Encontrar en múltiples archivos'

Puede utilizar esta opción para cambiar el color del agua, seleccione un archivo .bin que contiene agua y haga clic en 'Display' esto mostrará el archivo en el cuadro inferior, a continuación, escriba <cWater en el cuadro de la parte superior y haga clic en Buscar y se le llevará a la entrada Water



2. Resalte la parte que desea cambiar en el cuadro inferior y copielo con CTRL-C y pegarlo en las otras 2 cajas con CTRL-V



3. Realice los cambios que desee en el cuadro central (sólo es necesario cambiar los valores decimales, los hexagonales parecen no importa)

4. Seleccione todos los archivos .bin en cuadro lista de archivos

5. Haga clic en 'Replace in all selected files'. Sólo los archivos que contienen los parametros de la busqueda se alteran, y se hacen las copias de seguridad de todos los archivos con la extensión .bak como es habitual en RW_Tools



Esta opción se puede utilizar para cambiar todo lo que quiera en todas las baldosas del paisaje a la vez, p. e., cambiar House1.bin por House2.bin etc. Al seleccionar varias líneas como en la opción anterior, puede cambiar no sólo assets, sino también las líneas de proveedor y producto, así que puede sustituir un asset de Kuju por uno de una tercera parte.

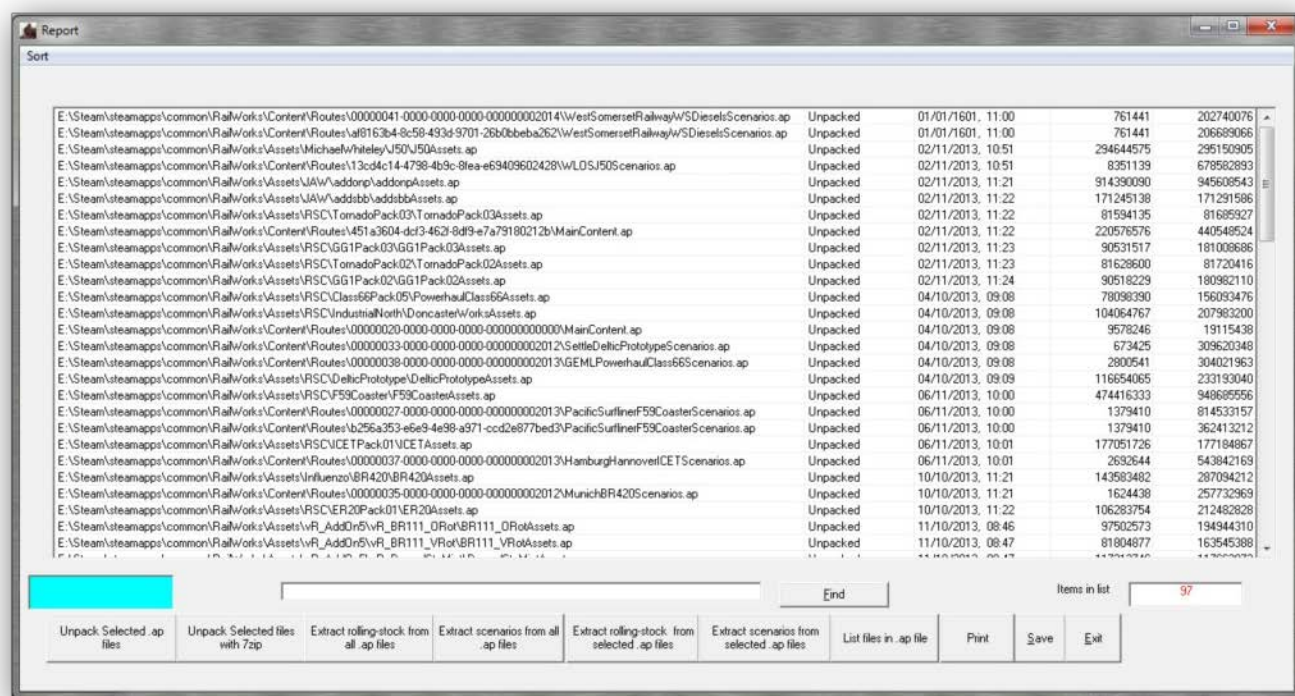
RW_Tools y Archivos .ap

He tenido muchos mensajes de correo electrónico que comunican que con la llegada de TS2014 una serie de opciones en RW_Tools ya no funciona como antes. Esto se debe, a que RSC han comenzado a empaquetar muchas rutas y paquetes de activos en un tipo de .zip con sufijo .ap. Ellos no han documentado estos cambios. Cada una de estas carpetas contiene todos los archivos de una ruta o una locomotora, etc que ejecuta TS2014. Desafortunadamente, esto ha hecho que muchas de las opciones existentes en RW_Tools inutilizables. Para empeorar las cosas, RSC me mintió diciendo que iba a facilitarme una beta, entonces me saco del plan de pruebas beta del programa básico, sin siquiera la cortesía de decirme que ya no recibiría una primera versión del programa que me permita mantener RW_tools hasta la fecha, ni hacer comentarios al respecto antes de que fuera liberado. Sólo puedo suponer que es su política para tratar de hacer que sea difícil para los usuarios modificar el programa.

Afortunadamente, estos archivos .ap se pueden desempaquetar usando la versión de línea de comandos de 7zip (7za.exe) facilitada con RW_Tools. Una vez que los archivos .ap son extraídos, el contenido se puede utilizar como antes. Tenga en cuenta que al hacer esto se duplicará el tamaño de las carpetas que contienen el archivo .ap, que el archivo .ap debe conservarse para que Steam pueda realizar sus actualizaciones y si hay actualizaciones de Steam, entonces el nuevo archivo .ap tendrá que ser desempacado para hacerse con el nuevo contenido, pero tenga cuidado si ha modificado los archivos porque se sobrescribirán todos los archivos nuevos durante el proceso de desempaquetado, pero véase más adelante.

Encontrar todos los archivos .ap

Como su nombre indica, esta opción busca en la carpeta Assets cualquier/todos los archivos .ap en su interior. Esto puede tomar algo de tiempo, ya que hay una gran cantidad de archivos para comprobar. Una vez que se encuentran los archivos, se mostrara una lista como la siguiente, la lista será algo diferente ya que esta lista incluye algunos archivos caseros para probar el sistema.



Como se puede ver arriba, la lista contiene los paquetes de Assets (material rodante, etc) y de Content (rutas, etc). Los nuevos archivos se mostrarán como 'No desempaquetado' luego una vez descomprimidos cambia a 'desempaquetado'.

Tenga en cuenta que si un archivo .ap se actualiza posteriormente por RSC, Steam le enviará una nueva versión y este tendrá que ser desempaquetado de nuevo si desea cambiar alguno de los archivos. Bajo estas circunstancias, se ha dado cuenta de que Steam primero eliminar todos los archivos desempaquetados originalmente, y tal vez incluso los que haya modificado, haciendo así cualquier alteración que haya hecho inútil. Así que si cambia los archivos, p. e., Por repintado o la edición de archivos .bin - asegúrese de que los respalde o podría perder los cambios completos.

Si desea ver lo que hay en un paquete concreto, haga clic en el archivo .ap para seleccionarlo y haga clic en el botón 'Unpack Selected .ap files'. Esto mostrará todos los archivos contenidos en cualquier archivo .ap particular. Si lo que desea es acceder a un archivo en particular dentro del paquete, puede ir al menú Extract Files/Extract Selected y esto va a extraer los elementos seleccionados. Alternativamente, puede desear extraer todos los archivos, esto se puede hacer mediante la opción 'Extract All' lo que colocará los archivos extraídos en una carpeta de su elección, o 'Extract all to same folder as .ap' que restablecerá el árbol de carpetas como lo habría visto bajo TS2013 y coloca todos los archivos de modo que ahora son visibles desde RW_Tools como en el pasado. También hay un botón 'List files in .ap file' que sólo proporciona una lista de los contenidos sin tener que descomprimir el archivo en absoluto.

Desembalar con 7zip

Como una alternativa más rápida a lo anterior, es posible seleccionar tantos archivos .ap como desee en la lista de archivos .ap y haga clic en 'Unpack with 7zip' esto, le da una lista de los métodos alternativos de desempaquetado que puede utilizar como se ven a continuación.

1. Unpack .ap files to a new folder -. Esto coloca el árbol de carpetas en una carpeta fuera de la carpeta Assets y

puede ser útil si no desea sobrescribir los archivos modificados, podría descomprimir en una carpeta provisional y comprobar si hay archivos modificados.

2. Unpack .ap files to same folder as the .ap (unpack primera vez) -.. Use esto si su carpeta sólo contiene el archivo .ap, ya que falla si existen archivos en el árbol de carpetas..
3. Unpack .ap overwriting all destination files if they exist (configuración predeterminada) -. Use esto si no tiene archivos modificados en el árbol de carpetas externa - descomprimir todos los archivos incluyendo actualizados y actualizar su árbol de carpetas completo.
4. Unpack .ap skipping any files which already exist - Esto sólo descomprimir los nuevos archivos en el .ap - pero no vamos a descomprimir las nuevas versiones de los archivos que ya existen.
5. Unpack .ap appending number to any NEW file which already exists - Probablemente no muy util, ya que añade un sufijo numérico, por ejemplo, Scotsman_1.bin a la nueva versión si Scotsman.bin ya existe - Bien si se trata de un archivo pequeño, pero si tiene miles de archivos en el árbol, un montón de trabajo ...
6. Unpack .ap renaming existing files by adding a number -. Esto descomprime todos los archivos nuevos y mantiene los antiguos, que los renombra añadiendo un sufijo numérico como en punto 5.

Tenga en cuenta que las opciones anteriores hacen todos los archivos extraídos de lectura/escritura para que puedan ser utilizados en RW_Tools.

Consciente que el método anterior de extraer todos los archivos de los archivos .ap tiende a duplicar el tamaño de las carpetas Assets o Content, he añadido algunos botones extra que sólo extraen el material rodante o escenarios de los archivos .ap. Esto se debe a que muchas personas sólo desean extraer Locomotoras para repintar o los escenarios para modificarlos. La extracción de estos elementos sólo permiten repintar vehículos y el intercambio de elementos en escenarios utilizando RW_Tools y se llevan a cabo sin necesidad de desempacar todo el archivo. Las posibles opciones son:-

Extract rolling stock from ALL .ap files
Extract scenarios from ALL .ap files
Extract rolling stock from selected .ap files
Extract scenarios from selected .ap files

Observaciones:

Espero su consejo sobre lo que se ha perdido, o cosas que podrían necesitarse actualizar. Hay muchas opciones que rara vez se utilizan, pero algunos usuarios han solicitado que se incluyan. Recuerde que cada usuario tiene diferentes necesidades, por lo que lo que puede parecer ser una opción inútil a su forma de usar TS2014 podría ser una opción esencial para los demás usuarios.

Tenga en cuenta que este manual no está indexado, sencillamente porque ya que es un archivo .pdf, puede utilizar la opción de búsqueda en el lector de Adobe para encontrar cualquier palabra/combinación de palabras en el texto muy rápidamente.

Mike

24 de Noviembre de 2013

Email: rwtools@live.com.au

Traducción Documento: Javier Torres Villafañe

7 de Diciembre de 2013