

Pack Binari

Rel 1.0



Andrea66

INSTALLAZIONE:

Installare il file .rwp con l'apposita "utility.exe" fornita in dotazione con TS.
Abilitare il provider "Rotabili Italiani" e la sottocartella "RailNetwork".
Gli oggetti sono visibili sotto Oggetti lineari – binari (loft) e
Oggetti-infrastruttura tracciato (oggetti statici e segnali)

STORIA

Rel 1.0 Versione iniziale

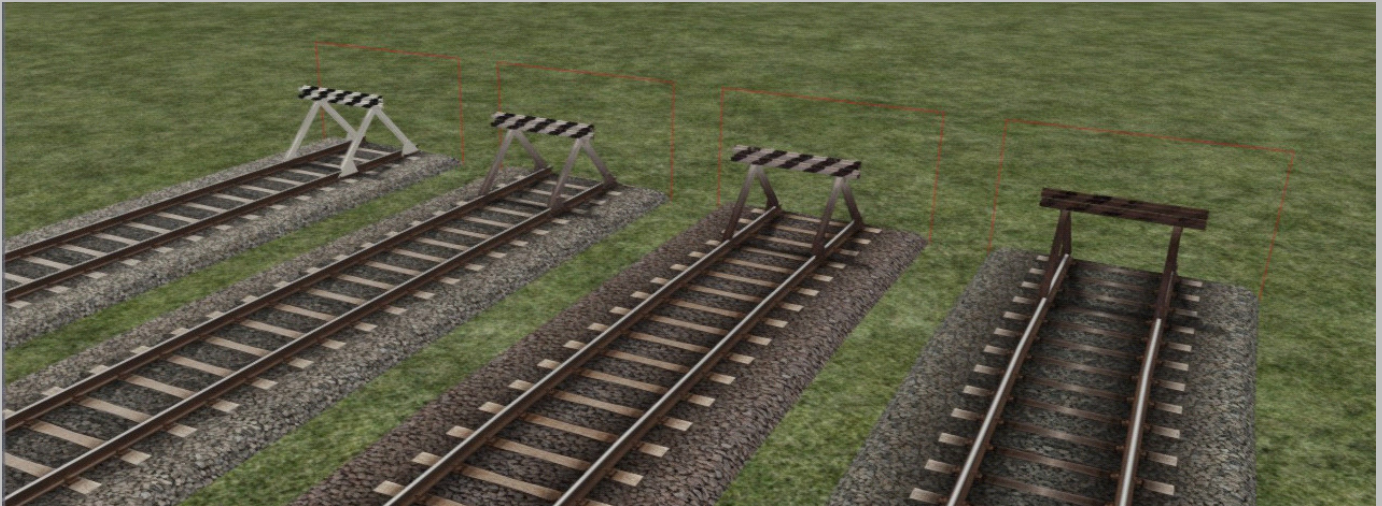


CONTENUTO DEL PACCHETTO (Binari)

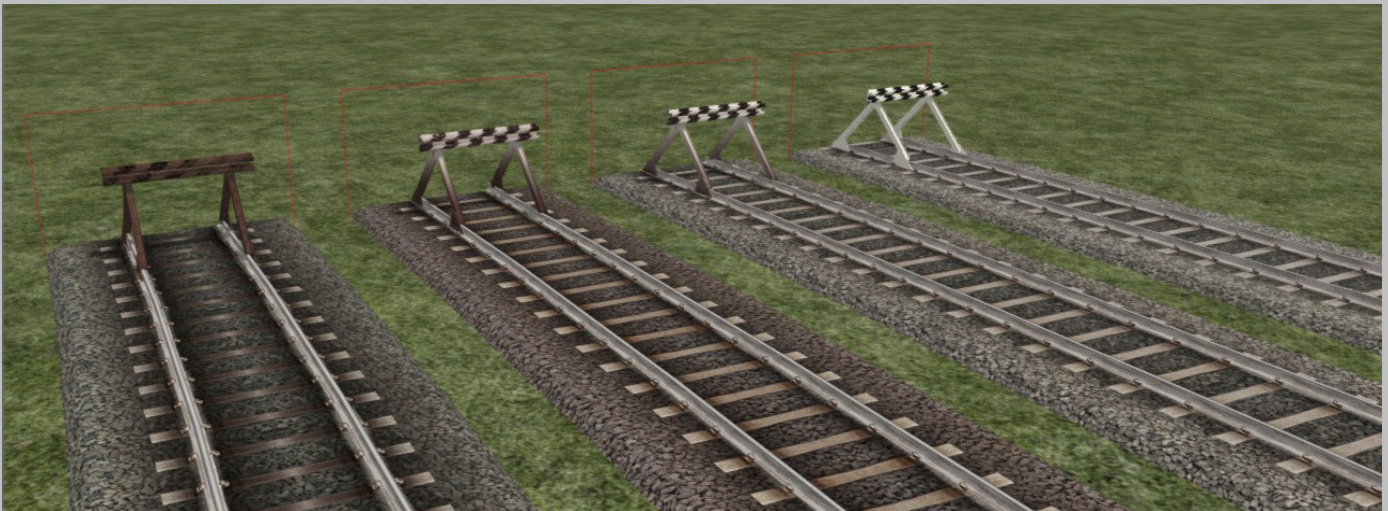
La parte loft contiene i seguenti binari, tutti sia in versione con buffer che senza buffer

Traversine Cemento

4 condizioni usura, sia di binari che di buffer (qualora presente)



Stesse versioni ma con binari verniciati bianchi



Fissaggi Pandrol



Traversine Legno

3 condizioni usura, sia di binari che di buffer (qualora presente). Non prevista la versione “nuova”. La versione più usurata ha i binari completamente arrugginiti



Tranne la versione più usurata, previsti anche i binari bianchi

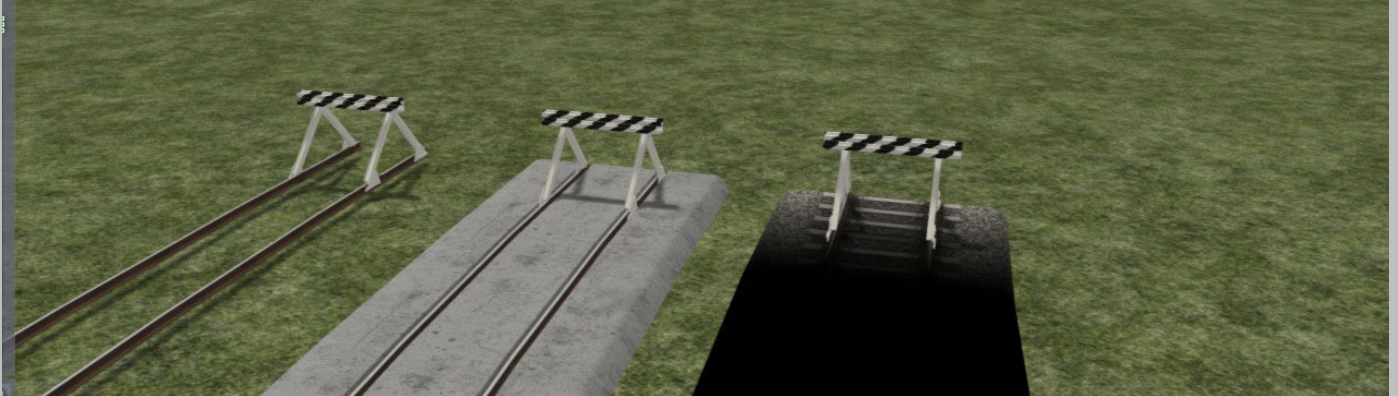


Fissaggi



Altri tipi

Versione solo binari, tipo Tram e per tunnel

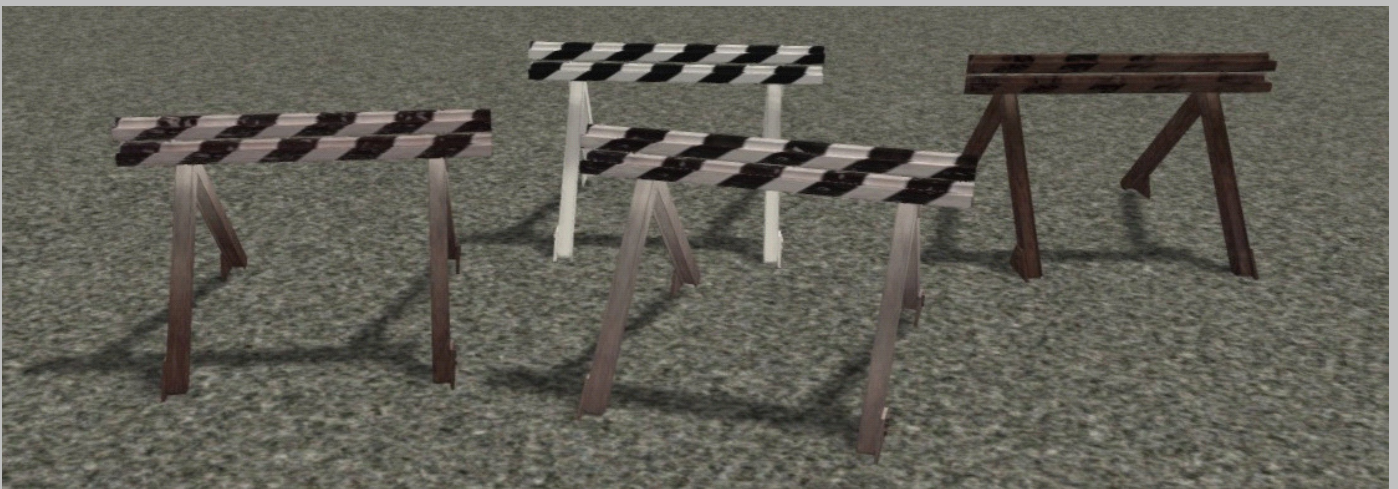


Nota:

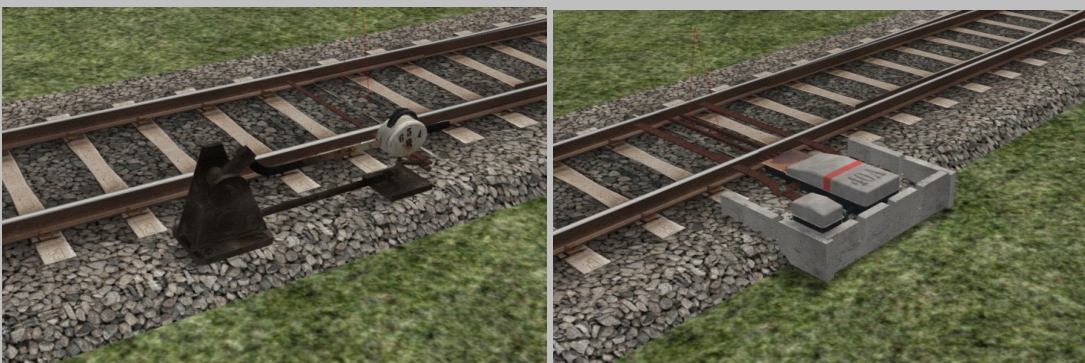
Tutti i binari sopra, tunnel escluso, posseggono la texture invernale innevata.

CONTENUTO DEL PACCHETTO (Oggetti Statici)

La parte statica, contiene i buffer a vari stati di usura



La scatola scambio automatica e il macaco (usati anche come oggetti durante la posa degli scambi)



CONTENUTO DEL PACCHETTO (Track Rule)

Il pacchetto contiene una copia delle track rule interbinario 3,5m e 4,2m origine ATNET e le nuove trackrule realizzate da Marco (Marco70), che si ringrazia per lo sviluppo e per il realismo. Tutti i binari sopra citati sono inclusi nelle suddette trackrule e pertanto visibili come binari associati.

Nel pack c'è anche un file creato da Marco70 con le raggi/velocità relative alle TR create da lui.

Le trackrule interbinario sono state create per una maggior compatibilità su route attuali, per chi volesse fare una sostituzione totale dei binari (si veda documento apposito).

NOMENCLATURA BINARI

Tutti i binari seguono la seguente nomenclatura:

RI_Bin_Tipo_Ex_BXx_Tipo Buffer dove

RI_Bin_ = Provider (prefisso costante)

Tipo_ =	Cem_	→ Traversine Cemento
	Leg_	→ Traversine Legno
	Tram_	→ Binario tipo Tram
	Dep_	→ Solo binari
	Tun_	→ Binari Tunnel

Ex = Usura → E1 = Nuovo fino a E4 → vecchio

BXx = tipo binari → BRu = Binari ruggine oppure BBi = Binari bianchi

Tipo Buffer → NoBuf = senza buffer oppure Buf = con buffer

NOMENCLATURA BUFFER

RI_Bin_Ex_Buffer dove

RI_Bin_ = Provider (prefisso costante)

Ex = Usura → E1 = Nuovo fino a E4 → vecchio

Buffer = stringa fissa

NOMENCLATURA SCATOLE SCAMBIO

RI_Bin_Scambio_Tipo dove

RI_Bin_ = Provider (prefisso costante)

Tipo → Automatico oppure Macaco (manuale)

NOMENCLATURA TRACKRULE

Origine ATNET

RI_Interbinario 3.50mt

RI_Interbinario 4.20mt

Nuove TR

RI R150-350 4.20mt

RI R350-900 4.20mt

RI R900-1600 4.20mt

RI R1600-5000 4.20mt

RI R5000-20000 4.20mt

RI Scambi 30 4.20mt

RI Scambi 60/100 4.20mt

POSA

La posa dei binari e degli oggetti statici presenti in questo pack, non segue indicazioni particolari rispetto a pack di binari analoghi.

NOTE FINALI:

Non si assumono responsabilità del mancato funzionamento in caso di installazione dei pacchetti svolta non regolarmente.

Questo lavoro è completamente “free” e sono ammesse modifiche, repaint e la libera pubblicazione del pack su qualunque sito, purchè il readme originale (questo) non subisca alterazioni e sia sempre incluso; è vietata la pubblicazione del pack o di uno solo dei singoli oggetti in esso contenuti a scopo di lucro.

RINGRAZIAMENTO:

Si ringraziano tutti gli utenti di RI per il lavoro di verifica e pre-test, ed in particolar modo Fabio Torchia (Fabiot) e Fabio Fioriti (FabioF99) per il supporto fotografico usato nelle texture.

PROVIDER:

Rotabili Italiani – Autore Andrea66

© Andrea Colmanet – Aprile 2016

AVVISO IMPORTANTE:

" Questi sono contenuti generati dagli utenti progettati per l'uso con i prodotti di simulazione ferroviaria di Dovetail Games, tra cui RailWorks 7: Train Simulator 2016.

Dovetail Games non approva o supporta ufficialmente questi contenuti generati dagli utenti e non si assume alcuna responsabilità a riguardo.

Questi contenuti generati dagli utenti non sono stati controllati o testati da Dovetail Games . Di conseguenza, essi potrebbero influenzare negativamente l'utilizzo dei prodotti Dovetail Games. Se si installano questi contenuti generati dagli utenti e si violano delle norme in materia di contenuti generati dagli utenti, Dovetail Games può decidere di interrompere qualsiasi supporto per il prodotto che avrebbe altrimenti fornito.

Il modo in cui i contenuti generati dagli utenti possono essere utilizzati è stabilito in dettaglio dall'EULA di RailWorks, che è possibile consultare più analiticamente qui:

www.dovetailgames.com/terms. In particolare, questi contenuti generati dagli utenti includono opere che rimangono di proprietà intellettuale di Dovetail Games e che non possono essere noleggate, concesse in affitto, in sublicenza, modificate, adattate, copiate, riprodotte o ridistribuite senza il permesso di Dovetail Games."