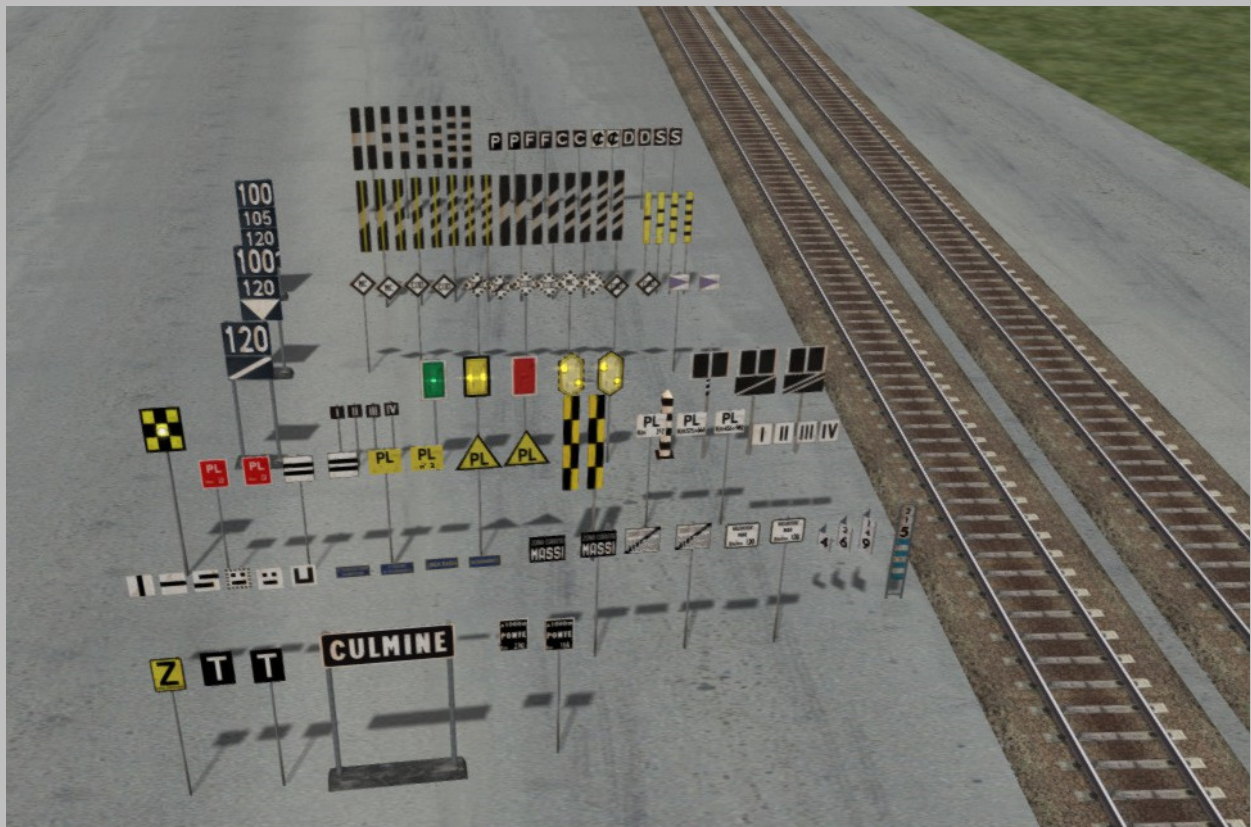


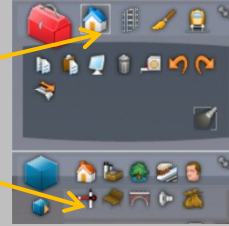
# Pack Segnaletica di Linea Rel 2.0



# Andrea66

## INSTALLAZIONE:

Installare il file .rwp con l'apposita "utility.exe" fornita in dotazione con TS dopo aver disinstallato la versione precedente (Rel 1.0).  
Abilitare il provider "Cast" e la sottocartella "Addon".  
Gli oggetti sono visibili sotto oggetti-infrastruttura tracciato



## STORIA

**Rel 2.0.** Aggiunti segnali per deviatoio. Modificato blueprint dei cartelli provvisori per essere visibili e posabili anche da scenario, non solo da editor.

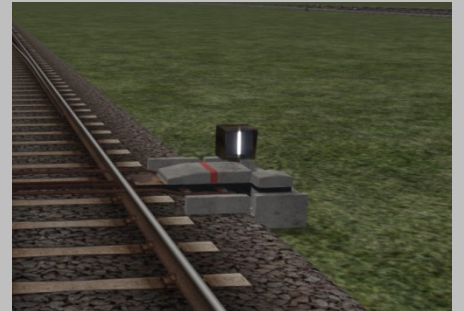
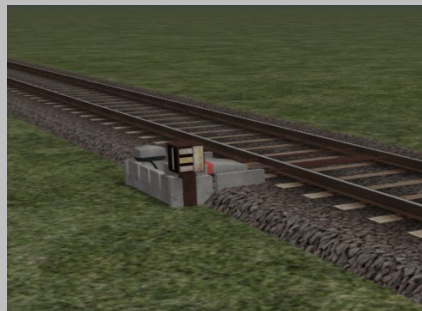
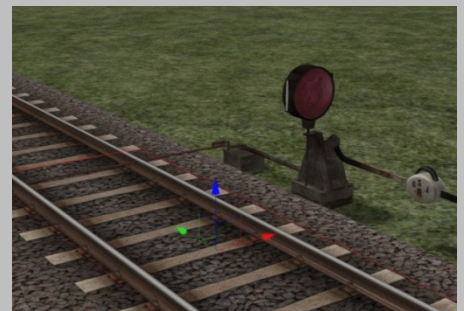
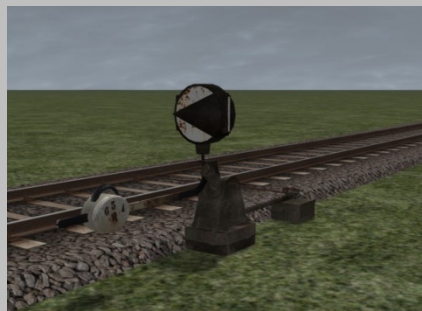
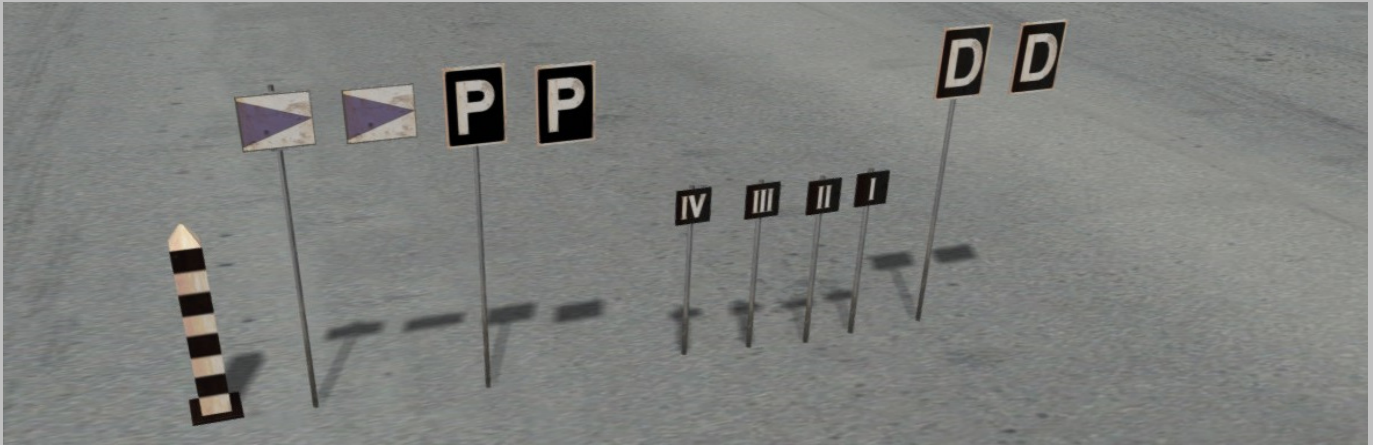
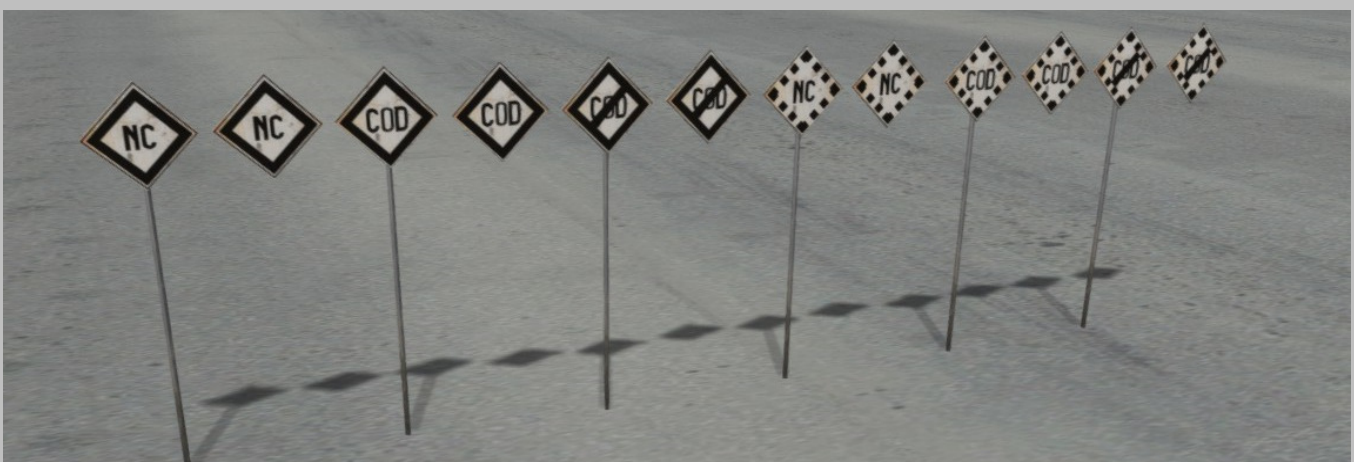
**Rel 1.1.** Corretto bug che impediva la visualizzazione del limite di velocità imminente sul HUD. Purtroppo la correzione implica (per chi avesse posato cartelli di velocità 1-2-3 ranghi e relativi avvisi della versione 1.0) la necessità di ruotare di 180° il cartello stesso una volta installato la nuova release. Tutti gli altri cartelli con altri suffissi non sono stati modificati dalla presente release e pertanto non necessitano di modifiche/riposizionamenti.

Nota importante sempre sui cartelli di velocità. Il cartello va posizionato con la freccia in un tratto di binario a velocità differente rispetto al tratto precedente. Oltre che logico (altrimenti il cartello non sarebbe presente) è necessario perché altrimenti il segnale non comparirebbe comunque nel HUD.

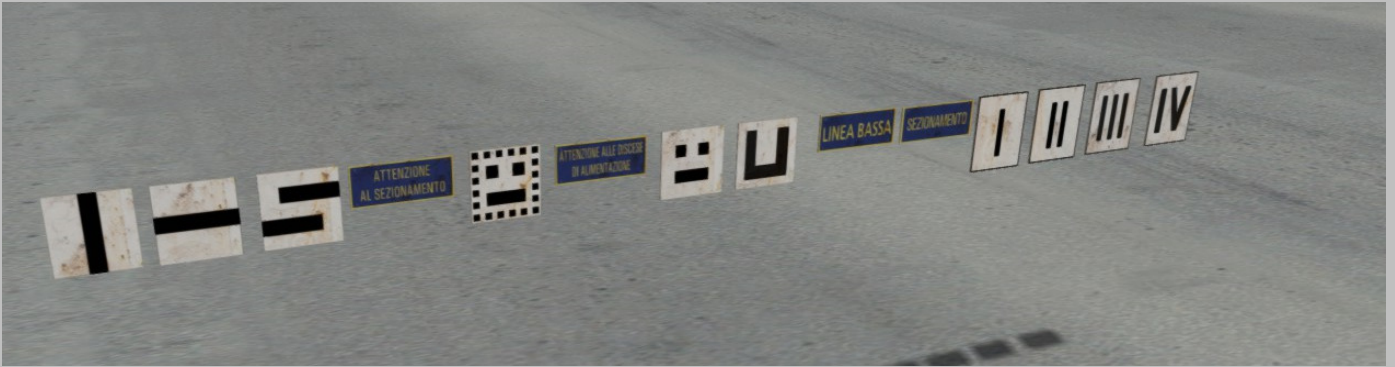
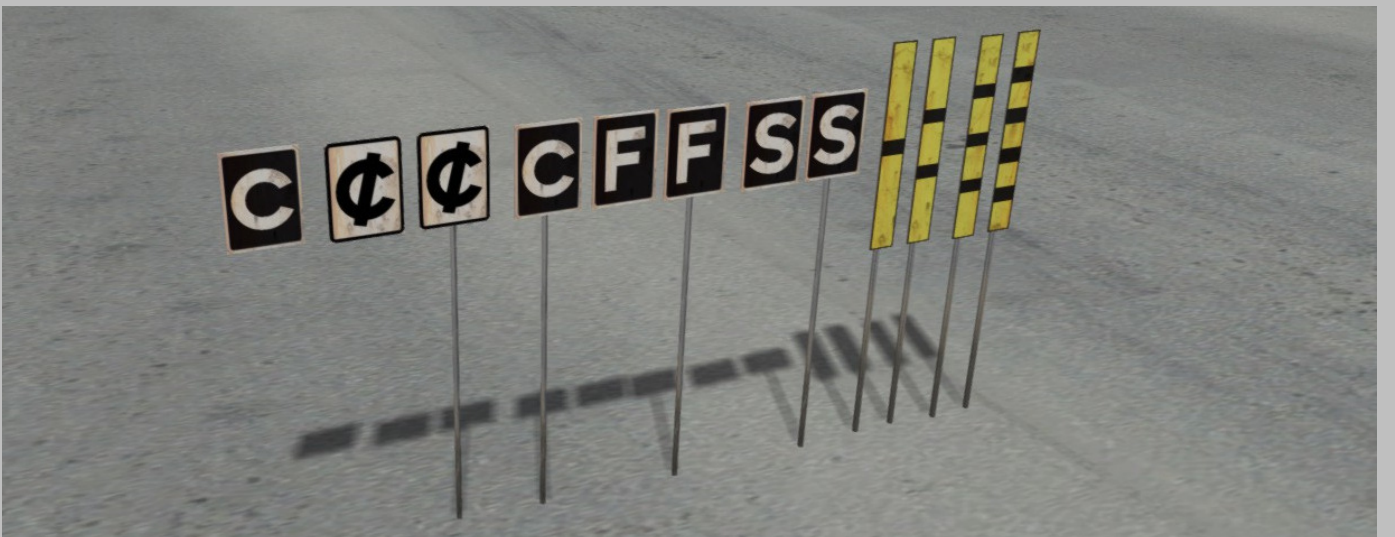
**Rel 1.0.** Prima release

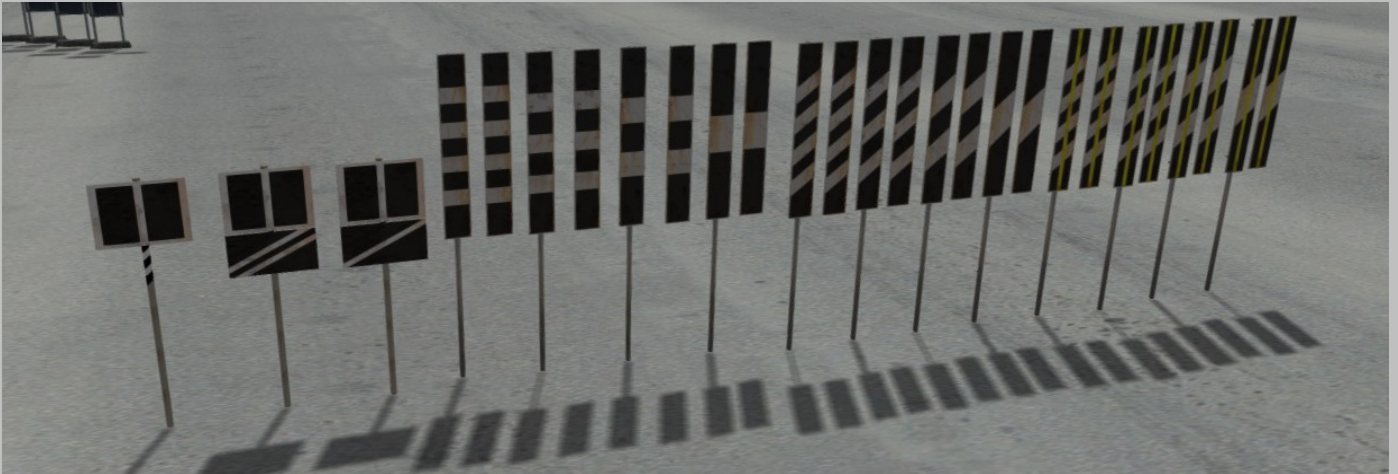
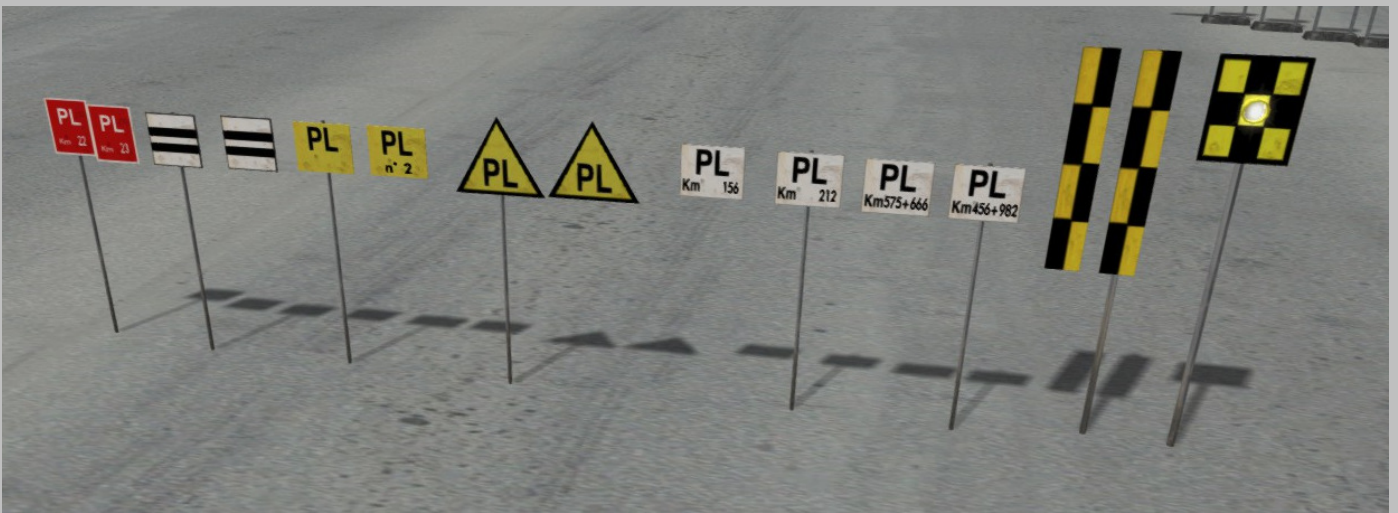
**CONTENUTO DEL PACCHETTO**

Il pacchetto contiene quasi tutta la segnaletica di linea, divisa in sottogruppi, identificati dalle due lettere **XX** nel nome dell'oggetto, che seguono il prefisso Cast – SL – (es: Cast – SL – **VE** nome cartello)

**Relativi ai Binari – Suffisso *BI*****Codifica - Suffisso *CO***

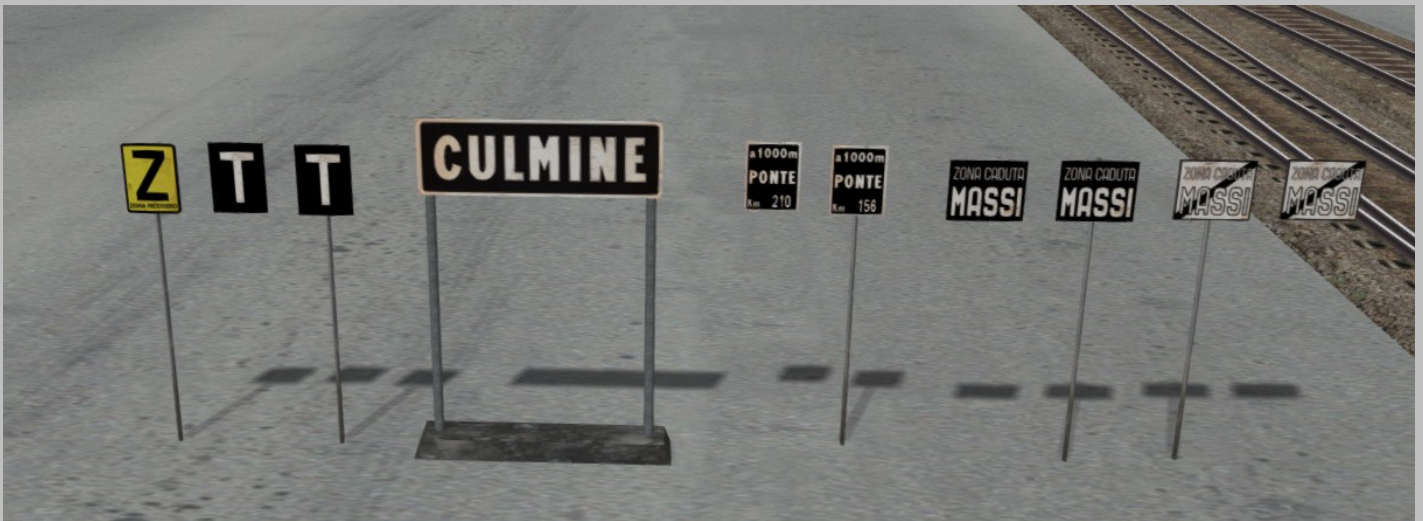


**Legati a rete elettrica – Suffisso EL****Cippi chilometrici – Suffisso KM****Lavoro – Suffisso LA**

**Orientamento – Suffisso OR****Passaggi a livello – Suffisso PL****Rallentamento – Suffisso RA**



## Legati al tracciato – *Suffisso TR*



## Velocità – *Suffisso VE*



## NOMENCLATURA

Tutti gli oggetti seguono la seguente nomenclatura:

CAST – SL Suffisso Descrizione dove

CAST = Provider

SL = “Segnaletica di Linea” che è una stringa fissa

Suffisso = Vedi suffisso sopra ogni immagine che definisce i gruppi

Descrizione = Descrizione contenuto

## TIPOLOGIA E POSA

Per molti cartelli, esiste la versione da palificazione e su stante. Qualora su stante, al nome viene legato il suffisso “Palo”.

Tutti i cartelli che hanno la versione a palificazione (numeri portale, tabelle di orientamento, etc), sono dati di snap-point che automatizzeranno il posaggio sulla palificazione della catenaria automatica di Claudio

Mussa, quando anche essa sarà disponibile con gli snap-point (in lavorazione), per lo meno sulla palificazione attuale (non la palificazione AV che ha segnaletica differente). Per come utilizzare gli snap-point, fare riferimento al breve filmato allegato al pack e relativa alla tabella 3 ranghi di velocità.

Tutti i cartelli che prevedono il segnalamento della velocità (VE), devono essere posati con un primo clic nella zona di destinazione e un secondo clic sul binario nella area da cui si vuole prendere automaticamente la velocità.

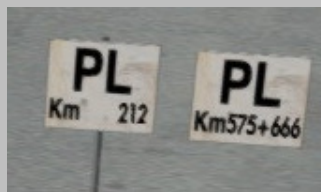
**ECCEZIONE:** Il cartello a tre ranghi, invece, deve essere posato in più step. Fare riferimento agli step sotto e al filmato allegato al pack ("Tav 3 ranghi").

- Selezionare il tipo di cartello a tre ranghi
- Posizionare il cartello
- Clic sul binario per importare la velocità
- Selezionare l'oggetto Cast – SL – VE Tav 3 Ranghi Mezzo
- Posizionarlo vicino, ma non coincidente al cartello prima posato
- Clic sul binario
- Doppio clic sul cartello appena posato (Cast – SL – VE Tav 3 Ranghi e Mezzo)
- Inserimento velocità desiderata
- Allineamento con gli snap point.

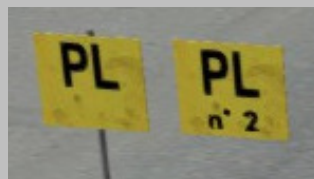
Tutti i cartelli che prevedono una distanza (PL, Ponte, etc). Devono essere posati cliccando prima la posizione finale, e poi con un secondo clic sul binario. Una volta posato, doppio clic sul cartello e inserimento della distanza (da 1 a 3 cifre max).

**ECCEZIONE 1:** Il cartello PL a sfondo bianco è prevista in due versioni:

- Versione 1 senza le centinaia di metri. Inserire da 1 a 3 cifre, non vengono visualizzate le centinaia di metri
- Versione 2, con le centinaia di metri- Inserire da 4 a 6 cifre, senza virgola, le ultime tre inserite sono interpretate come centinaia di metri.



**ECCEZIONE 2:** Il cartello PL a sfondo giallo, ha la possibilità di inserire il numero di PL che seguono, con scelta tra 2 o 3. Se non si inserisce nessun numero, viene visualizzato il cartello di default (1 solo PL).





### POSA (Segnali Rotativi per Deviatoio). Da rel. 2.0

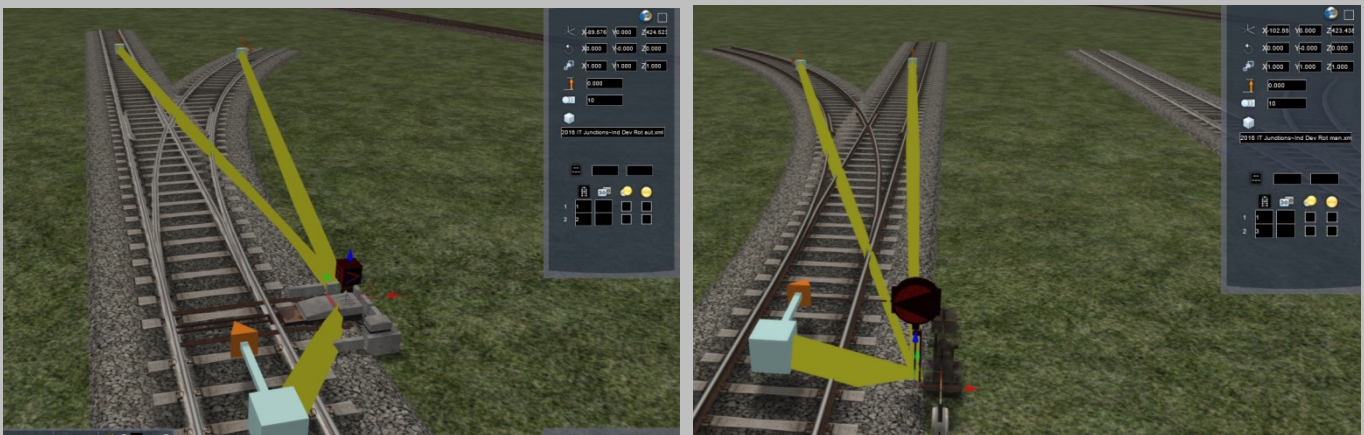
I segnali rotativi (sia per scambio manuale che per scambio automatico), sono previsti nella sola versione a 2 link, e vanno posati come un segnale classico facendo attenzione a seguire le seguenti regole:

- L'oggetto va posato tenendo premuto il tasto TAB posizionando l'oggetto sul binario per correttamente direzionarlo e tenendo il tasto TAB premuto, spostandolo nella sua posizione finale
- Il link 0 va messo prima del deviatoio (non è necessario sia vicino all'oggetto, non viene visto come un segnale dal motore di gioco).
- Il link 1 va messo sempre in quello che si considera tracciato dritto
- Il link 2 va messo sempre in quello che si considera il tracciato deviato

Il passo finale è dare il corretto valore ai due link (aprendo la finestra delle proprietà del segnali con il doppio clic sul segnale stesso).

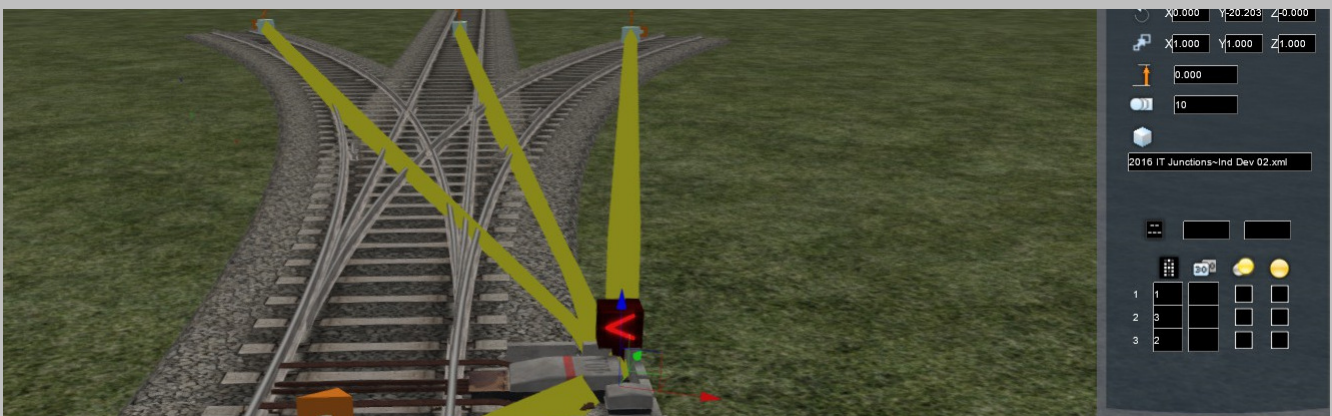
Il link 1 possiede sempre il valore "1".

Il link 2 possiede il valore "2" se la deviato è verso destra, o "3" se la deviato è verso sinistra.



### POSA (Segnali Luminoso per Deviatoio) Da rel. 2.0

Il segnale di testa ha la versione a 2 link e a 3 link, nel caso di scambio triplo. La posa dei link segue le stesse regole del segnale rotativo. Anche i valori per la deviato associati ai vari link sono gli stessi (2 per deviato destra, 3 per deviato sinistra). In aggiunta, il valore 4 per la deviato ne indica il binario morto (disco rosso)



NOTA: Il segnale luminoso ad oggi è predisposto per lo scambio inglese ma non è funzionante accoppiato a questo scambio.

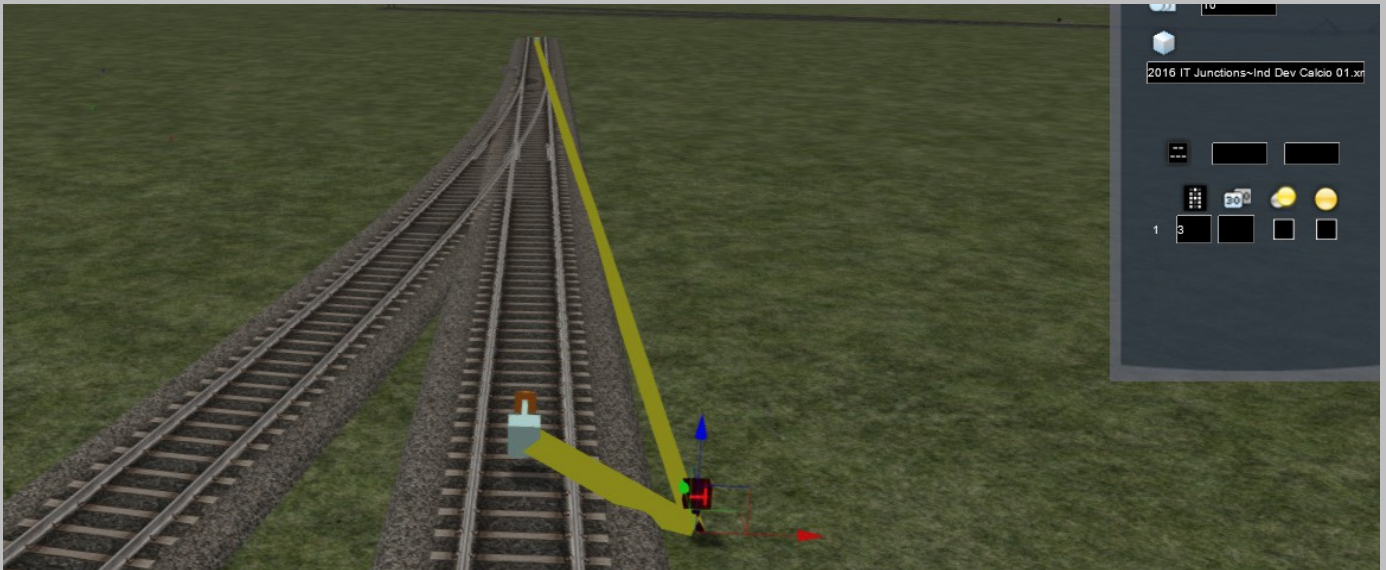
### POSA (Segnali Luminoso per Deviatoio preso di calcio) Da rel. 2.0



Il segnale luminoso per lo scambio preso di calcio, è separato dal segnale preso di testa. Va posato con lo schermo in senso opposto, e pertanto molto probabilmente andrà girato di 180° durante la posa, facendo attenzione che le frecce dei link siano in direzione corretta.

Il segnale ha un solo link. Il link 0 va posizionato nel binario di corretto tracciato (lo stesso binario del link 1 del segnale preso di testa). Il link 1 va posizionato a valle dello scambio.

Al link 1 va associato il valore 3 quando la deviata arriva da sinistra (come in figura sotto) o 2 quando la deviata arriva da destra.



### POSA (Segnali avvertimento deviatio) Da rel. 2.0

Il segnale usa la tecnologia milepost, e pertanto il numero dello scambio va inserito dopo aver posato l'oggetto, attraverso il doppio clic.

ATTENZIONE: essendo nella realtà il numero a due cifre o a tre cifre, seguito o no da una "a" o una "b", il segnale ha 6 versioni. A tre cifre (senza lettere, con a e con b) e a due cifre (senza lettere, con a e con b).

Siccome però la versione a due cifre, deve in alcuni casi avere lo "0" riportato nelle decine (vedasi foto qui sotto reale), anche in quello a 2 cifre, bisogna scrivere nella apposita casella tre cifre, la prima (centinaia) non verrà visualizzata. Per generare il cartello in foto, in pratica, si usa l'oggetto "Cast – SL – BI – Seg Dev 2n a" inserendo 102 nel riquadro (vedi figure sotto).





## 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 o di uno solo dei singoli oggetti in esso contenuti 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.

## PROVIDER:

Cast – 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](http://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 noleggiate, concesse in affitto, in sublicenza, modificate, adattate, copiate, riprodotte o ridistribuite senza il permesso di Dovetail Games."**