

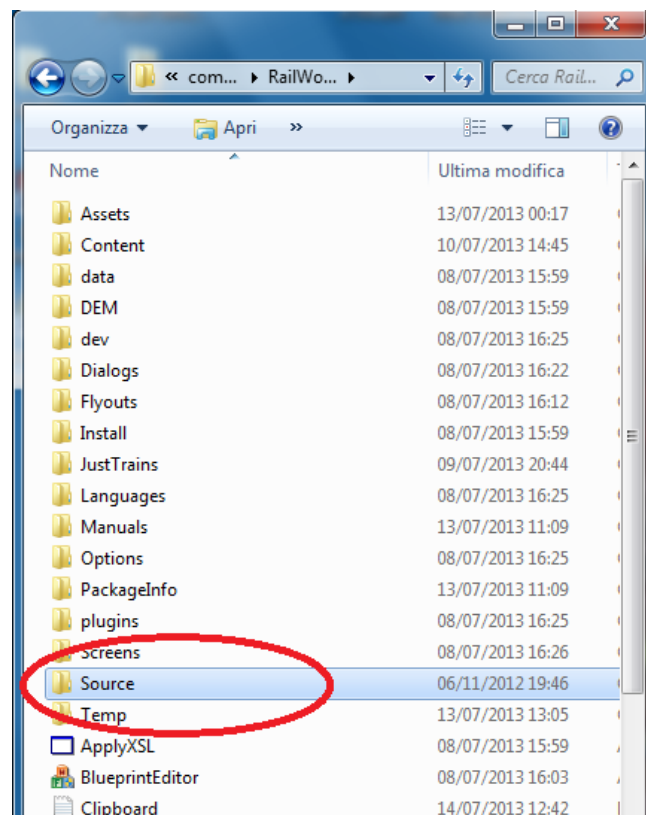


Guida alla realizzazione
di oggetti loft in 3D

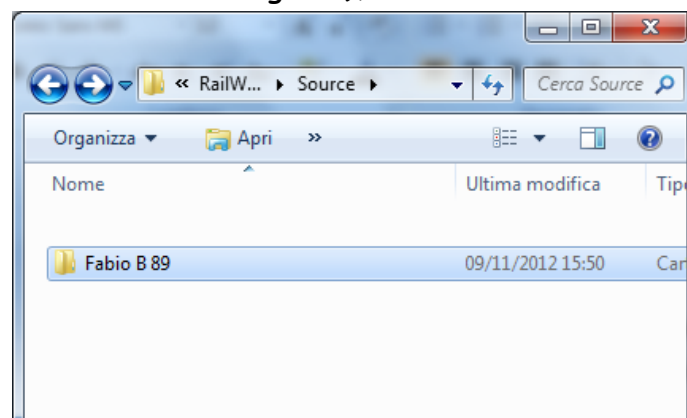
Un' oggetto loft in 3D è un normale loft, composto però da un 3D statico non allungabile ne curvabile, inserito sopra un normale loft, generalmente reso invisibile. Per riuscire a sviluppare quanto qui spiegato, è richiesta un minimo di conoscenza di modellazione 3D!

Realizzazione di una pensilina in loft 3D:

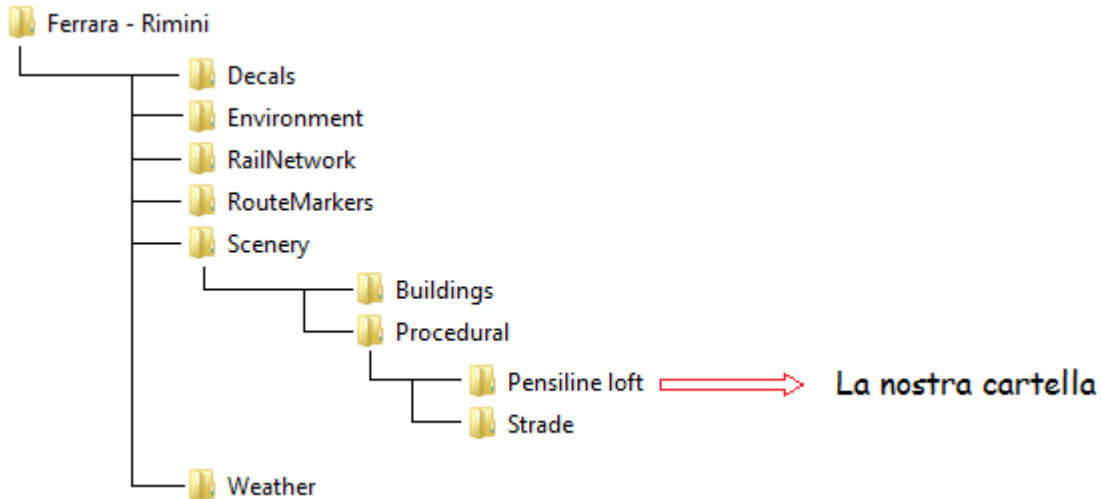
La prima cosa da preparare sono le cartelle in cui opereremo per gestire i file che creeranno il nostro loft, pertanto portiamoci nella cartella principale di Railworks e creiamoci dentro la cartella "Source":



Dentro la cartella "Source" ci creiamo un'altra cartella, che sarà quella del nostro "provider" (ovvero il nostro nome nel gioco), nel mio caso sarà "FabioB 89":

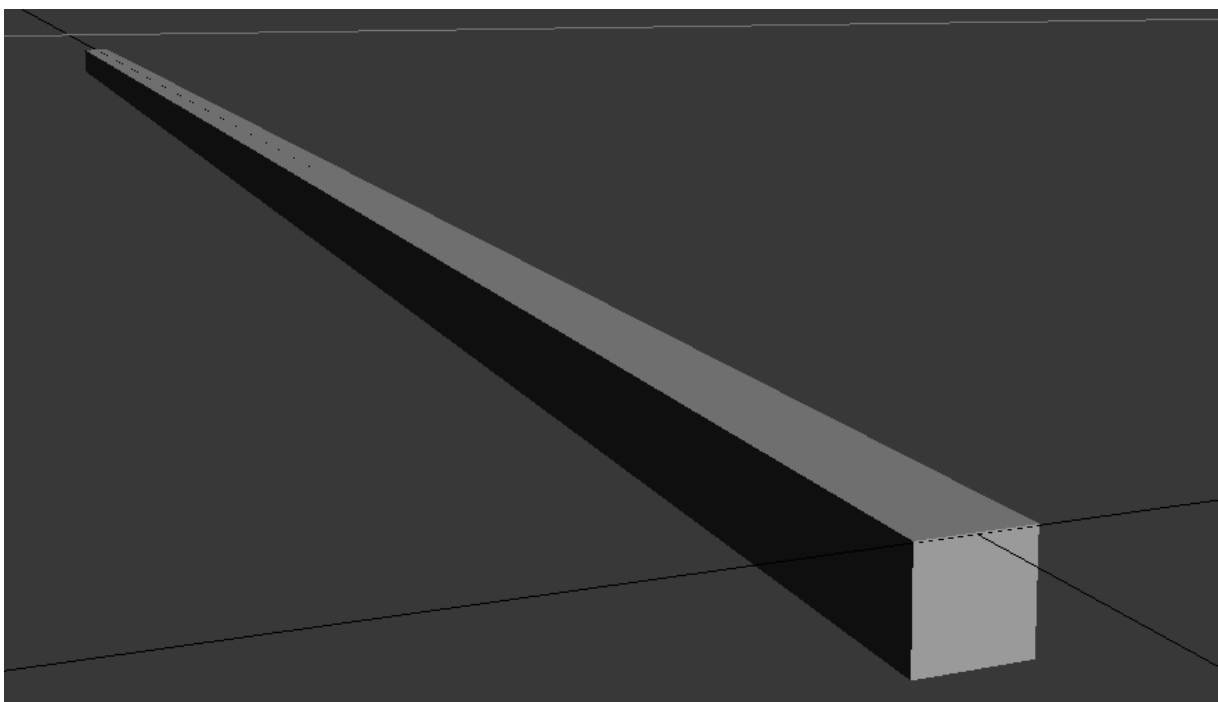


Dentro la cartella "Fabio B 89" creiamo una serie di sottocartelle relative al nostro lavoro. La cartella dentro il quale vanno i loft deve essere chiamata "Procedural" e, generalmente, deve rispettare la dicitura "Scenery/Procedural/" ; quindi inseriremo questa particolare dicitura o direttamente nella cartella del provider, o nella cartella relativa alla tratta. In questo caso, occupandomi io della linea Ferrara-Rimini, imposterò questa come cartella generale dalla quale fare partire tutte le altre:



Ho chiamato la nostra cartella "pensiline loft" e, come si può notare, la dicitura "Scenery/Prcedural/nome cartella dell'oggetto loft" è stata rispettata.

Fatto questo, si può partire con il realizzare il loft di base che in questo caso sarà un piccolo parallelepipedo di 8m di lunghezza e 5cm di larghezza ed altezza:

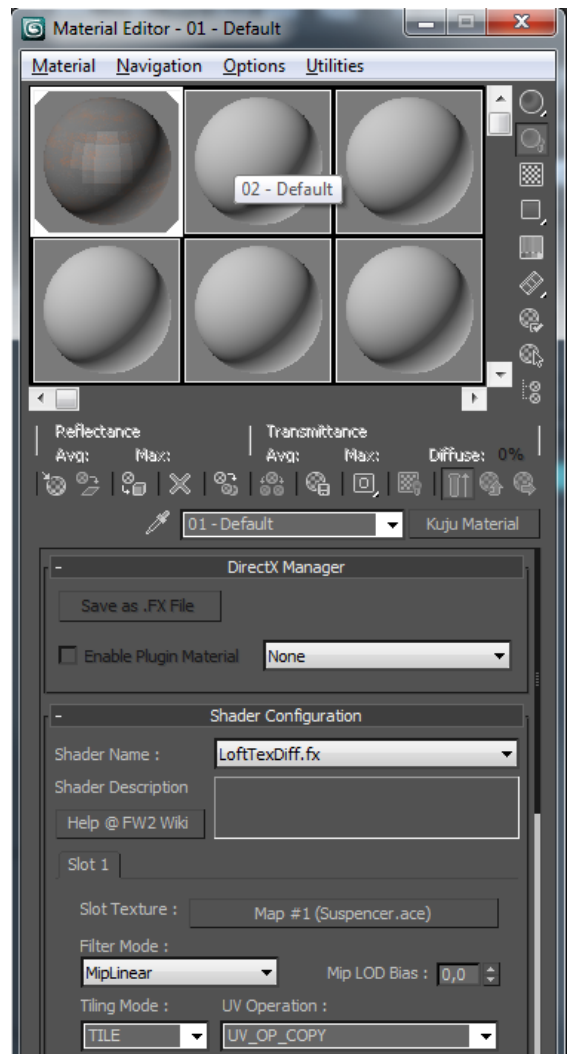


ATTENZIONE: Perchè il loft funzioni correttamente in gioco, è necessario trasformarlo in "editable poly" prima di qualunque altra operazione!!!

Impostiamo il pivot al centro degli assi cartesiani ed assicuriamoci che il loft parta anch'esso dal centro degli assi.

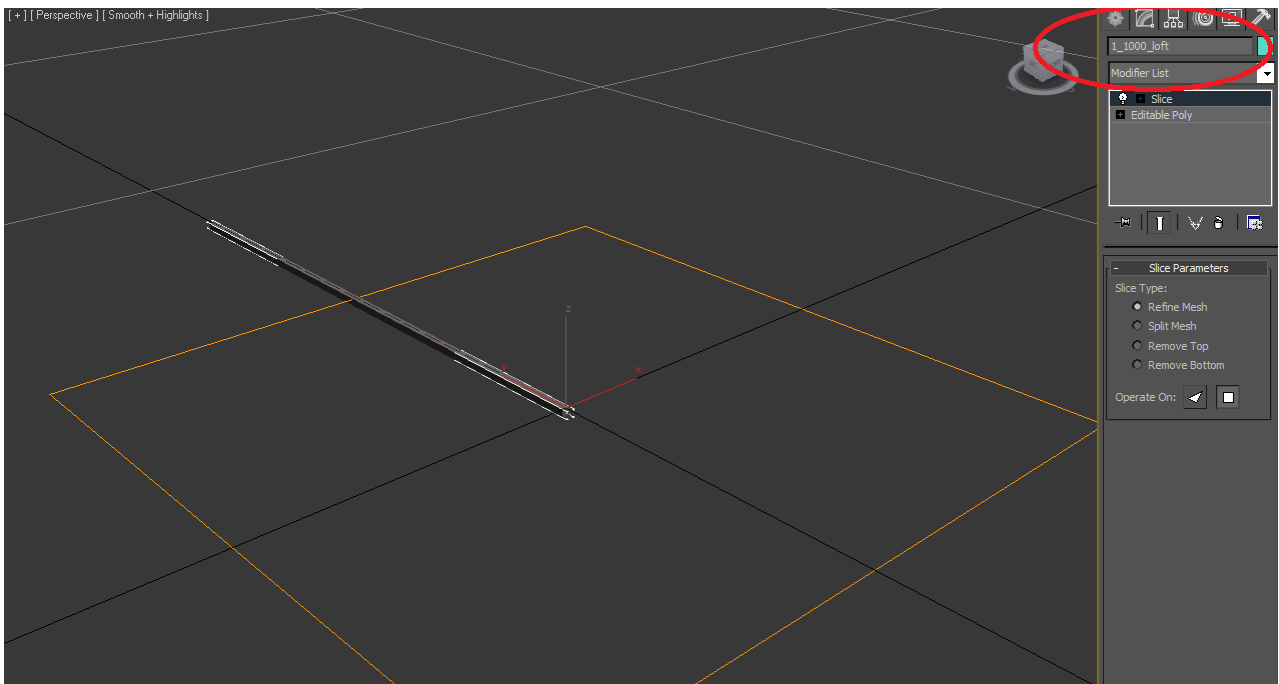
Passiamo adesso alla testurizzazione, quindi si seleziona il "material editor" e si procede come segue:

- 1 - Si seleziona il tipo di materiale e lo si imposta su "Kuju material"
- 2 - Si seleziona dal menù a tendina il tipo di applicazione che daremo alla nostra texture, che in questo caso sarà "LoftTexDiff.fx"
- 3 - Si seleziona la texture da applicare, possibilmente già in formato .ace e con misura 512x512, per risparmiare sulla pesantezza della stessa, dato che il loft avrà un valore solo indicativo
- 4 - Si applica la texture al nostro parallelepipedo
- 5 - Si texturizza l'oggetto con mappatura planare



E' possibile anche testurizzare il loft con una texture comprensiva di canale alpha, che in simulazione renderà il loft completamente invisibile; io per comodità lascerò che il parallelepipedo loft di base sia sempre visibile, magari lo si abbassa sotto il terreno in modo da essere facilmente selezionabile, nonostante non lo si veda più sopra il terreno.

Una volta texturizzato si inserisce prima il nome all'oggetto, che deve essere obbligatoriamente 1_1000_nomeoggetto , e poi il "silice plane".
Nel nostro caso, ho chiamato l'oggetto come 1_1000_loft:

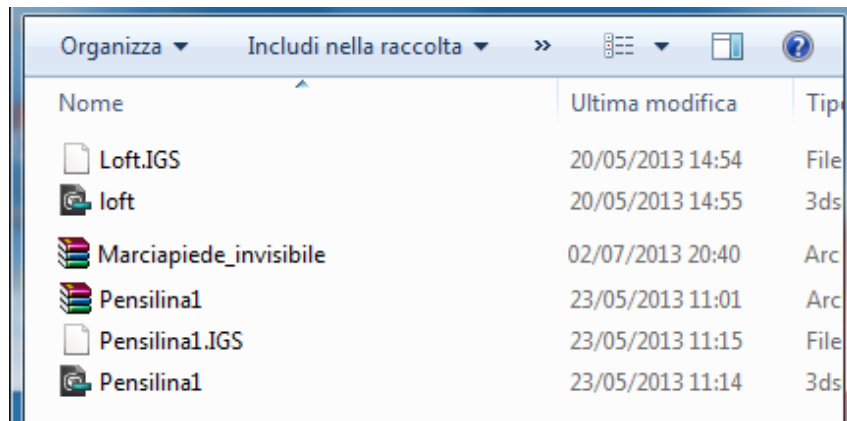


Terminato il loft, lo si esporta in una cartella di comodo, e si procede con la realizzazione della pensilina vera e propria, che a fine lavorazione risulterà come questa:

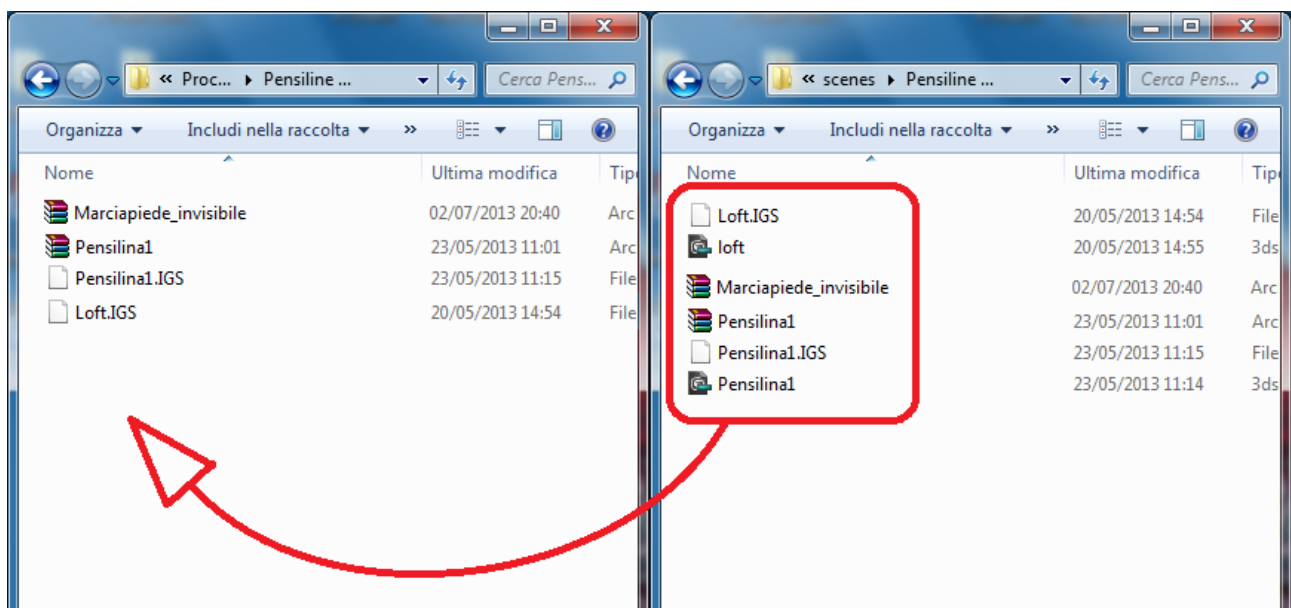


La pensilina può essere texturizzata come un normale oggetto, quindi con applicazione texture "TextDiff.fx", mappatura più complessa e non necessariamente planare.

A lavoro finito, si inserisce il nome (in questo caso io ho messo 1_1800_pens) e si esporta il tutto nella stessa cartella di comodo, dove avevamo già esportato il loft; Nell'esportazione ho denominato il loft come "loft" (una grande fantasia... vero?) e la pensilina come "pensilina1":

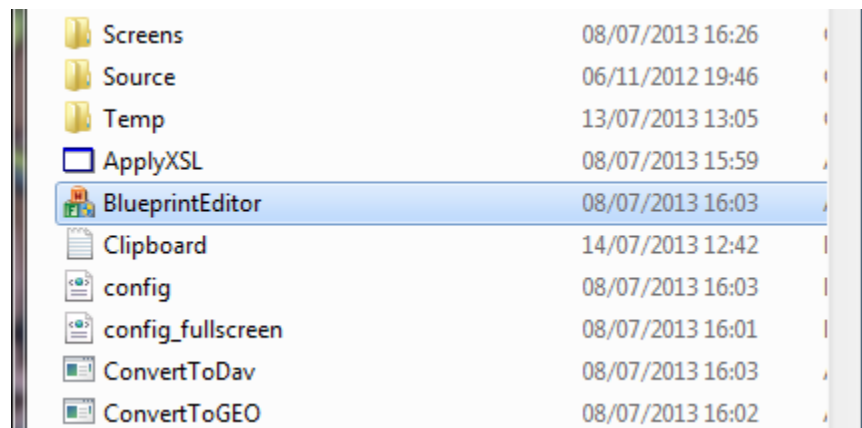


Adesso dobbiamo copiare i file del nostro lavoro nella sottocartella "Pensiline loft" che abbiamo creato nella directory "FabioB 89/Ferrara-Rimini/Scenery/Procedural", che abbiamo visto in precedenza:

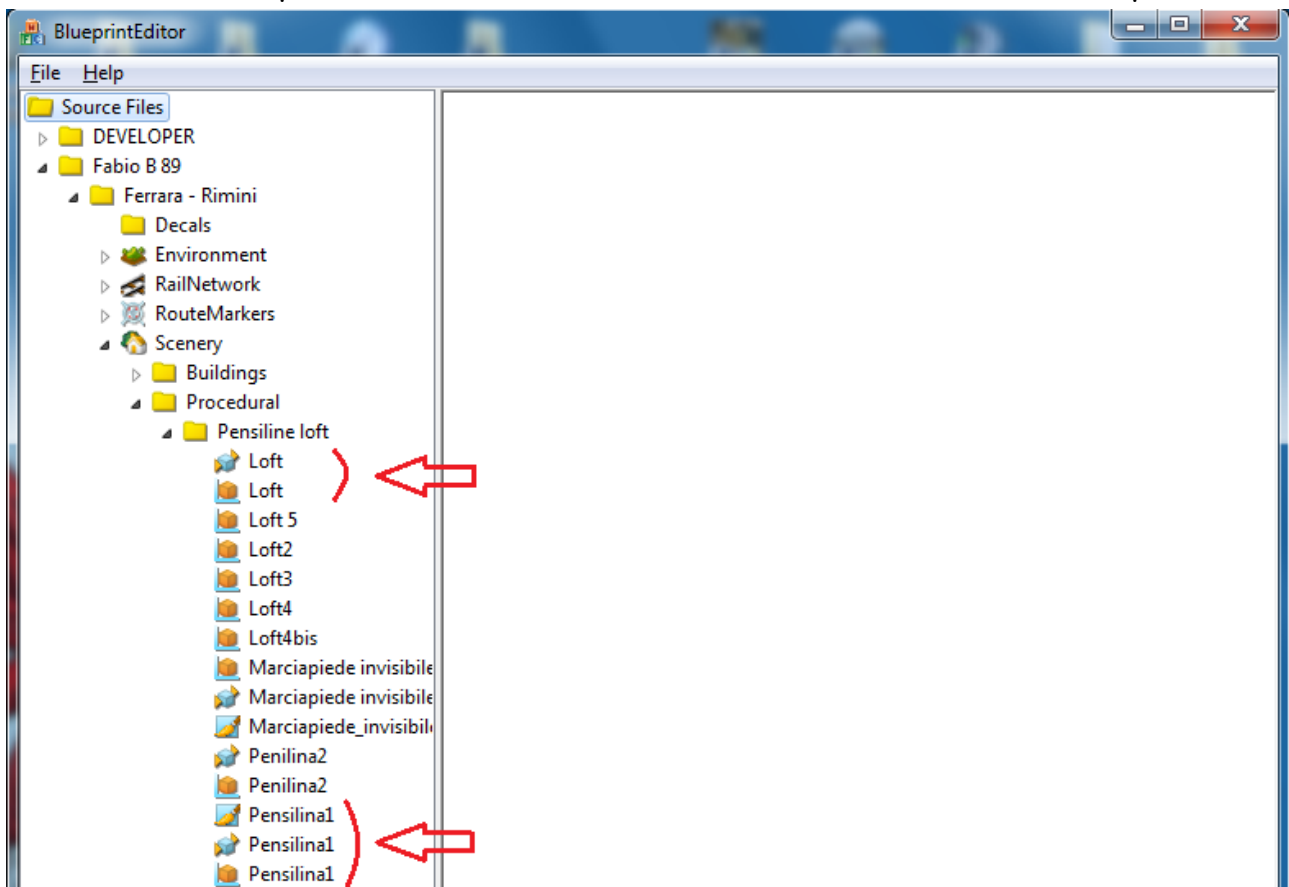


I file del programma di modellazione non sono necessari: Servono i file .IGS e le texture.

Ora passiamo all' esportazione del tutto per Railworks. Per prima cosa portiamoci nella cartella di Railworks e apriamo il "Blueprint editor":

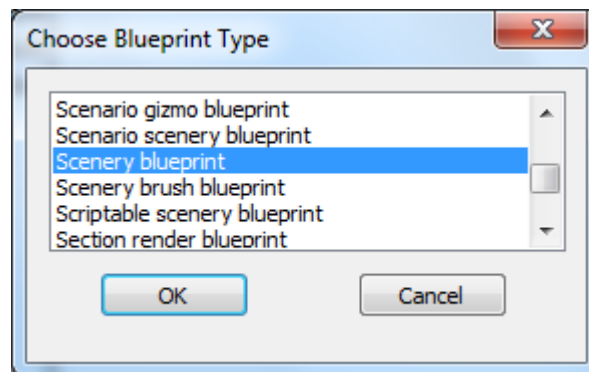


Una volta nel "Blueprint editor" andiamo a ricercare la nostra cartella, e la apriamo:

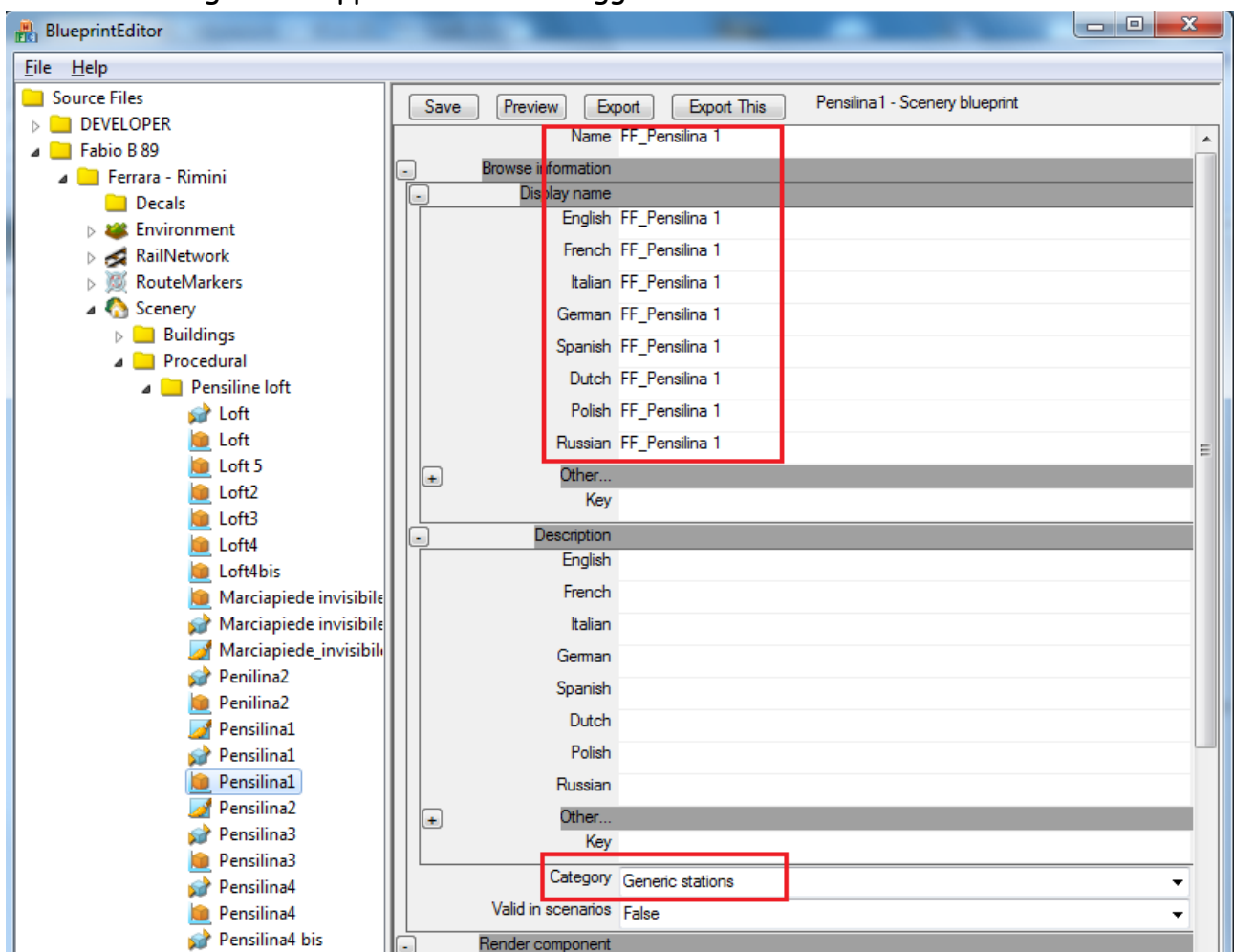


Come si può notare, io ho già altre pensiline ed altri loft esportati in quanto ne ho create più di una, comunque i file che ci interessano (quelli su cui stiamo lavorando) sono quelli segnati in rosso.

A questo punto, dal "Blueprint editor", clicchiamo con il tasto destro sulla cartella "Pensiline loft" e selezioniamo la voce "New blueprint" e, appena ci si apre davanti la lista dei blueprint, selezioniamo "Scenery blueprint" e clicchiamo su OK:

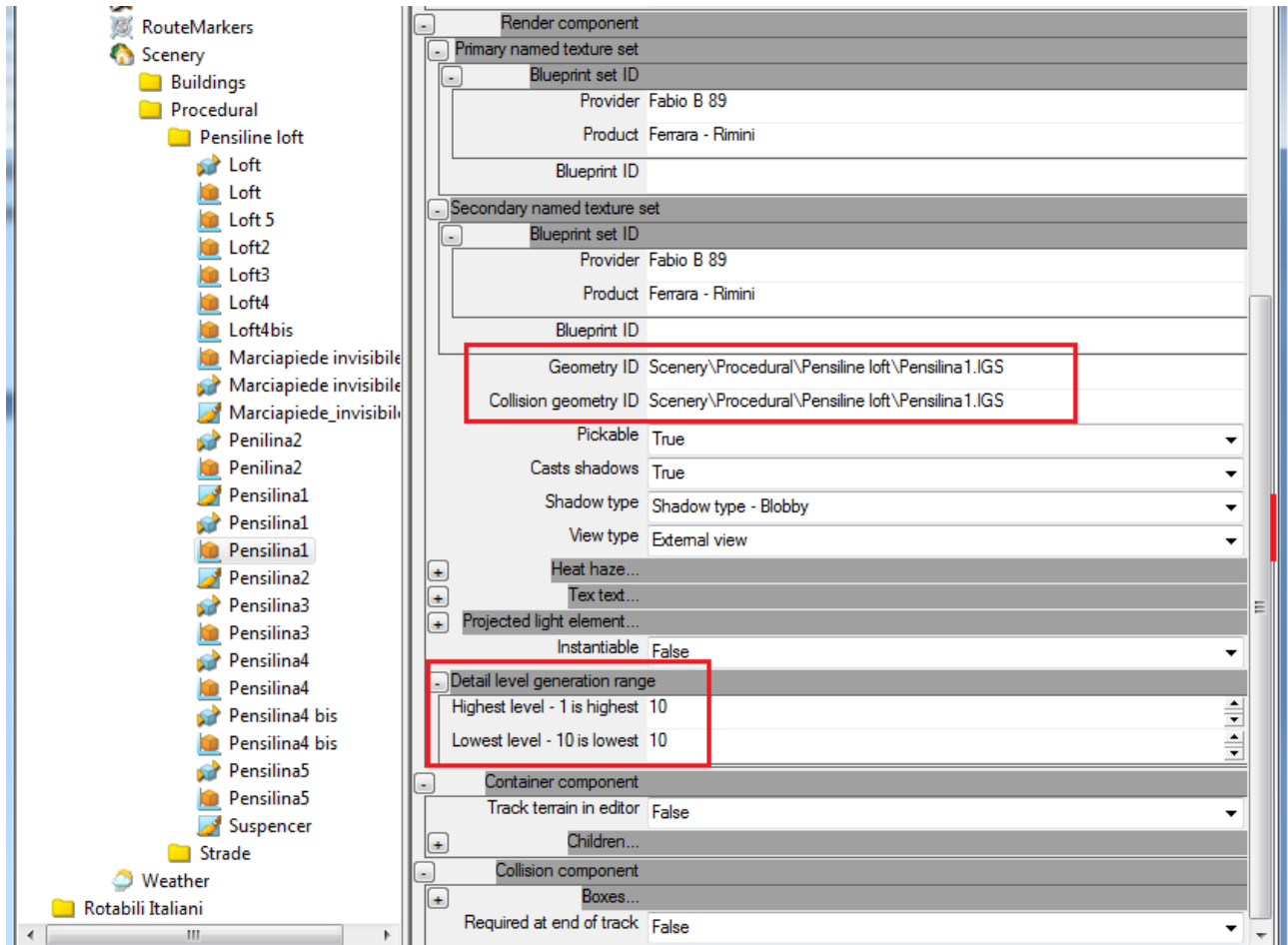


Iniziamo quindi a compilare il blueprint riguardante il 3D della pensilina inserendo il nome e la categoria di appartenenza dell'oggetto:



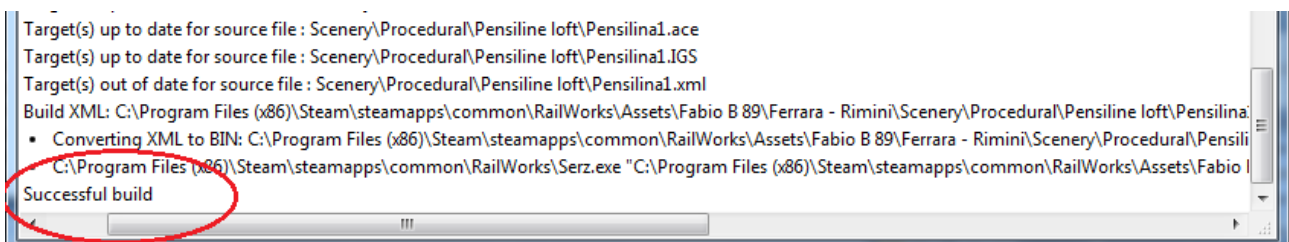
Qualora non si desiderasse vedere l'oggetto nella lista, nell' editor scenari di RW, è sufficiente selezionare come categoria "Exclude from browser list".

Continuando con la compilazione del Blueprint, inseriamo i campi di collisione cliccando prima col tasto destro sul file .IGS della pensilina (nel menù ad albero sulla sinistra), poi selezionando la voce "copy filename" ed infine incollandola negli spazi "Geometry ID" e "Collision geometry ID":

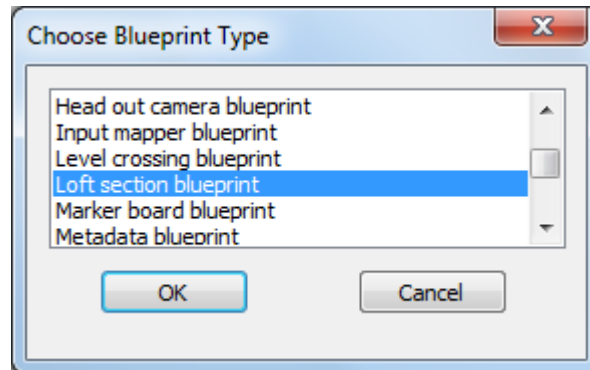


Impostiamo anche il "Detail level generation range" , inserendo il valore 10 in tutte e 2 gli spazi.

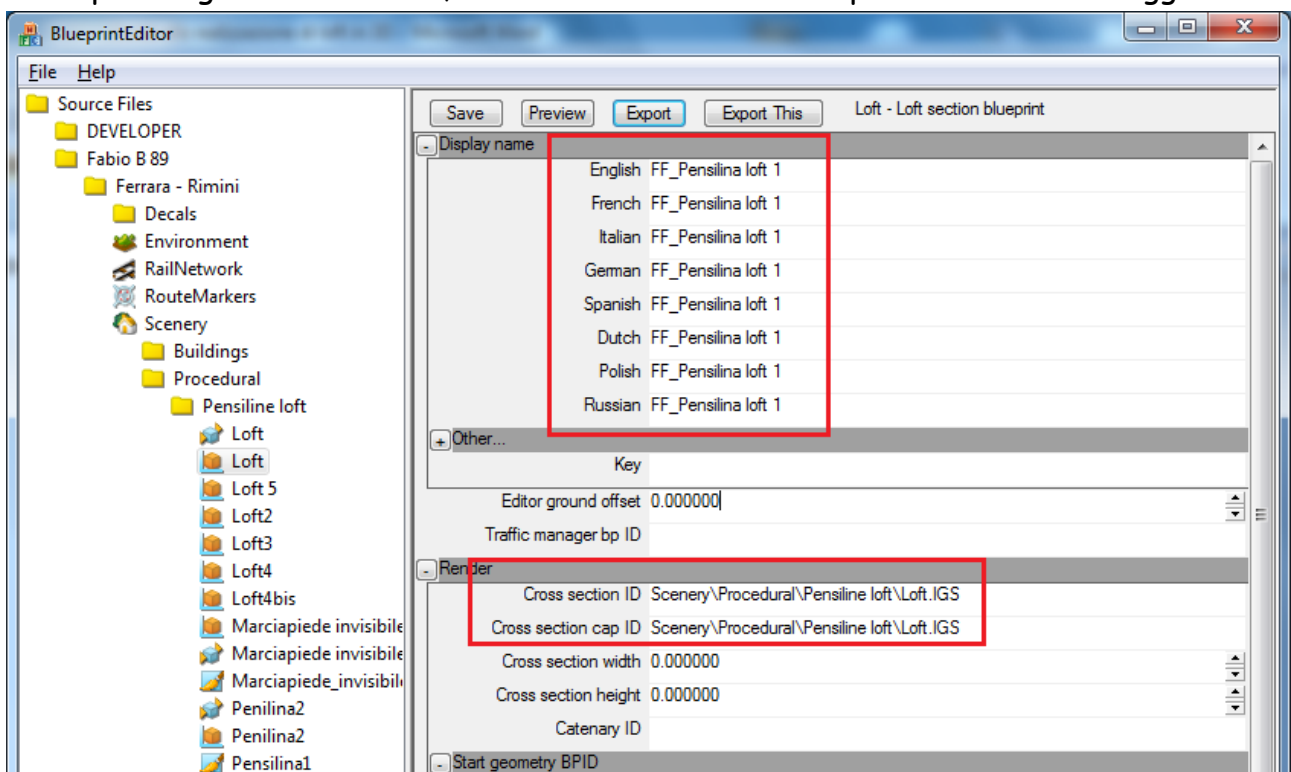
Il blueprint per il 3D statico della pensilina è terminato, quindi clicchiamo prima su "Save" e poi su "Export" e, se tutto è andato bene, vedremo la voce "successful build" comparire a fine processo:



Ora dobbiamo creare il Blueprint per il loft della pensilina quindi clicchiamo con il tasto destro sulla cartella "Pensiline loft", selezioniamo la voce "New blueprint" e, appena ci si apre davanti la lista dei Blueprint, selezioniamo "Loft section blueprint" e clicchiamo su OK:

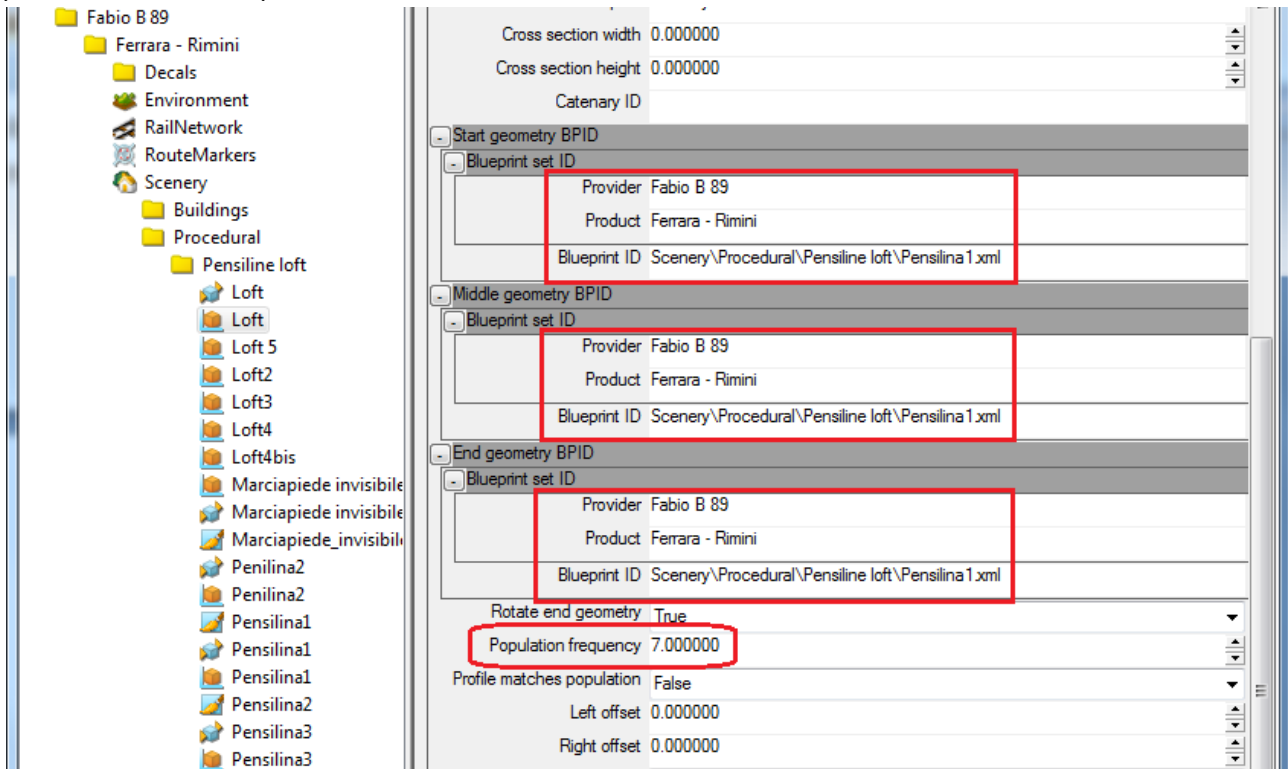


Anche qui, come abbiamo appena visto per la pensilina 3D statica, iniziamo a compilare il blueprint riguardante il loft, inserendo il nome ed i campi di collisione dell'oggetto:



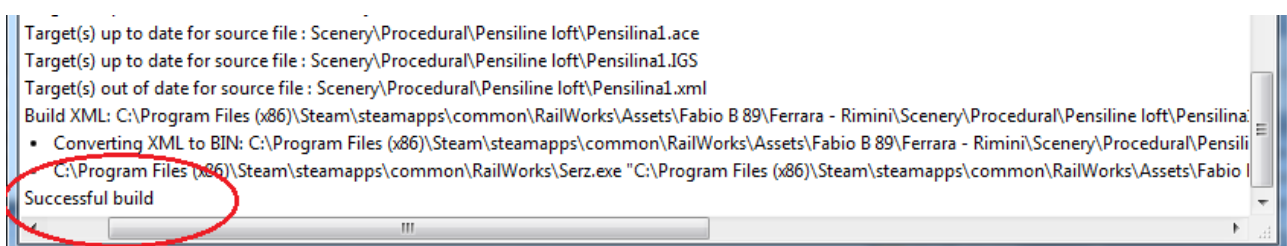
Qualora si volesse rendere il loft più alto o più basso del terreno durante la fase di posa in RW, è possibile agire sul campo "Editor ground offset" (il valore verrà calcolato in metri).

Siccome il loft da solo non contiene le pensiline in 3D che abbiamo creato ed esportato prima, nella seconda parte del Blueprint le dovremo inserire noi. Clicchiamo prima col tasto destro sul file .IGS del loft (nel menù ad albero sulla sinistra), clicchiamo poi sulla voce "copy filename" ed infine incolliamo il percorso negli spazi "Start geometry BPID", "Middle geometry BPID" ed "End geometry BPID", premendo Ctrl+C per incollare:

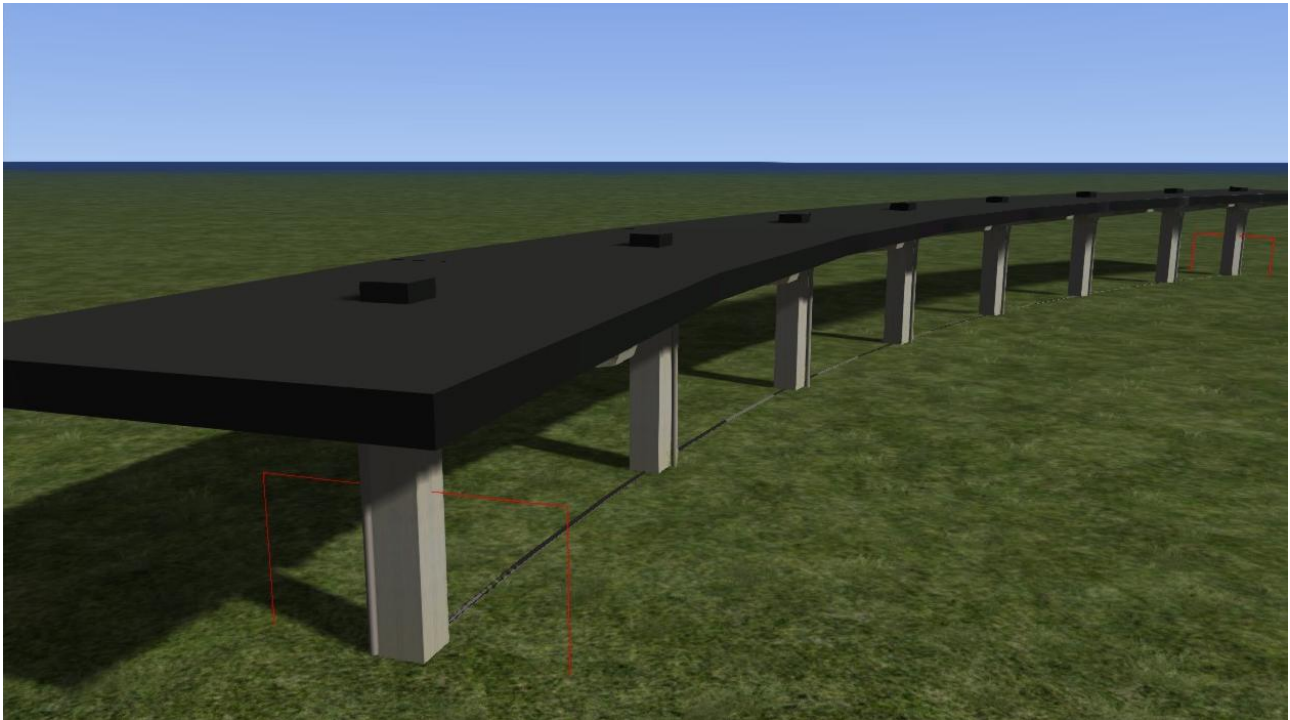


Inseriamo poi nel campo "Population frequency" la distanza in metri che devono avere i 3D della pensilina che abbiamo inserito sul loft. In questo caso, sapendo che la pensilina è lunga 7,20m, il "population frequency" (ovvero la frequenza di ripetizione dell'oggetto) sarà di 7m in modo da lasciare 20cm per l'interpolazione tra un 3D e l'altro.

Anche il Blueprint per il loft con le pensiline statiche aggiunte sopra è terminato, quindi clicchiamo prima su "Save" e poi su "Export" e, se tutto è andato bene, vedremo la voce "successful build" comparire a fine processo:



Se apriamo l'editor di RW avremo la pensilina come in figura:



Per fare sparire il sottile parallelepipedo grigio del loft di base, basta premere la lettera "B" finchè non lo si ha abbassato abbastanza.

Io ho fatto l'esempio con una pensilina, ma questo sistema può funzionare per ponti, recinzioni, cespugli per vegetazione... basterà sostituire al 3D statico delle pensiline quello di un ponte, di un palo per una recinzione, di un cespuglio... a seconda del caso.

In caso si desideri sapere altro sulla creazione dei loft e sul Blueprint editor, consiglio di leggere quest'altra mia guida, che tratta gli argomenti in maniera più approfondita:

http://www.trainsimhobby.net/infusions/pro_download_panel/download.php?did=1319

Note finali:

Questa guida è liberamente pubblicabile su qualunque sito, purchè non venga modificata senza il consenso dell'autore.

Per informazioni, problemi o chiarimenti mi potete trovare su *Trainsim Hobby.com* al nick "exp 1648" o all'indirizzo e-mail exp1468@trainsimhobby.com