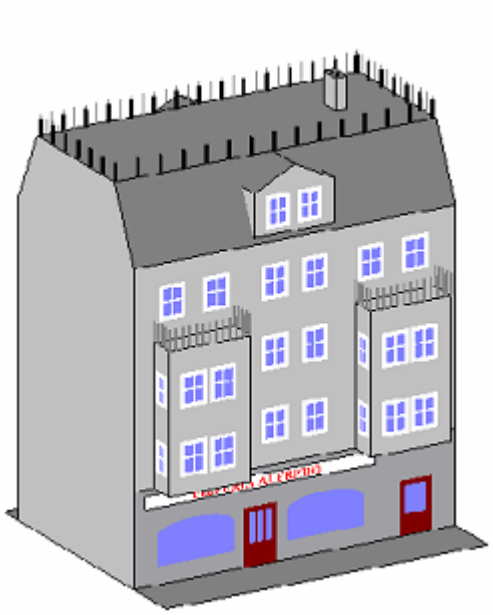
PartComp3D

Editor para generar módelos 3D para WinRail®



© 2007 Gunnar Blumert

INDICE

Introducción 3
- Recomendaciones generales 4

Encabezamiento 5
Arbol 6
Edificios 7
- Bloque 8
  - Decoración 9
  - Texto 10
  - Letrero 11
- Pared 12
- Polígono 13
- Chimenea rectangular 15
- Chimenea redonda 16
- Valla 17
- Cilindro 18
- Cono 19
- Esfera 20

Andén 21
- Letrero 22

Introducción

Con el "antiguo" compilador de elemetos es engorroso preparar modelos tridimensionales para **WinRail**.

Por esta razón hemos preparado un editor para modelos 3D, basado en el "ObjectCreator" de R. J. Heijink, que este publicó como Freeware hace unos años.

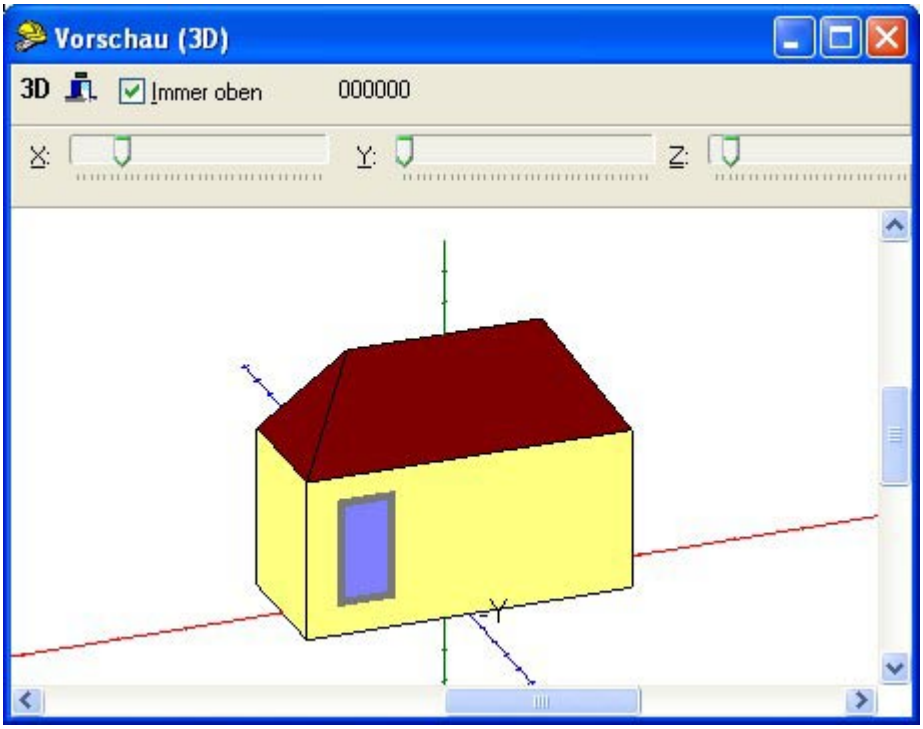
Con unos pocos clicks del mouse pueden preparase:

- Arboles

- Edificios

- Andenes

Durante el trabajo puede controlar permanentemente sus entradas en ventanas previas en 2D y en 3D:



Lea, por favor, las recomendaciones generales antes de empezar a preparar su biblioteca.

-o-

Recomendaciones generales

Recomendaciones generales válidas para todos los elementos:

Durante el trabajo, abra la ventana de vista previa en 3D, que le mostrará de forma inmediata el efecto de su trabajo.

Cuando haya acabado la biblioteca, llame al comando Compilar archivo para preparar un archivo .blb que podrá cargar a **WinRail** mediante el comando Elemento - Cargar biblioteca.

Todos los elementos deben disponer de descripción y número de artículo. Estos campos no deben estar vacios.

WinRail utiliza (por ejemplo para funciones estadisticas) los números de artículo para identificar de forma inequivoca todos los elementos. Por esto es necesario que los números de artículo sean inequivocos. Para poder identificar en el plano de vías los muchos elementos por su fabricante, se ha demostrado útil añadir al número de artículo la abreviatura del fabricante. Este "prefijo de fabricante" puede colocarlo en el encabezamiento global de toda la biblioteca.

Si el elemento solo estuviera disponible en envases de varias unidades, informe el número de elementos por envase. Como precio indique siempre el precio del envase.

En muchos elementos podrá decidir si deben utilizarse también para la vista superior en la representación 2D. Si no ha activado la presentación 2D en ninguna parte y tampoco ha introducido en nignua parte "declaraciones adicionales" (que se encarguen de la presentación 2D), el compilador ignorará el elemento al compilar.

Los expertos podrán incluir para cada elemento "declaraciones adicionales". Estas se transmiten al compilador de elementos directamente y sin comprobar. Los comados autorizados los encontrará en el manual del compilador.

El dibujo de modelos en 3D carga sensiblemente incluso a PC's modernos. No exagere en los detalles. Recuerde que un plano de vías de WinRail puede contener muchos edificios.

Solo debería activar la opción "Dibujar cara posterior" si es realmente necesario. Seguro que no veremos nunca las paredes interiores de una casa o la parte interior de un tejado. Por contra el ordenador tendrá de trabajarlo intensamente mientras usted esperará para poder continuar trabajando.

-o-

Encabezamiento

Aquí entrará información general válida para toda la biblioteca.

El prefijo de fabricante es un texto que **WinRail** coloca delante de todos los números de artículo, WinRail utiliza los números de artículo para una identificación inequivoca del elemento, por lo que dichos números de artículo deben ser inequivocos.

Dado que en un plano se utilizan elementos de muy diversos fabricantes se ha demostrado útil colocar delante de dicho número de artículo la abreviatura del fabricante. Por ejemplo Fa para Faller, Vo para Vollmer, etc

Debería establecer también la escala. Todos los demás campos puede dejarlos vacios.

-o-

Arbol



Al igual que todo el resto de elementos, los arboles deben recibir también un número de artículo y una descripción.

Si los arboles se suministran en bolsas de varias unidades, registre el número de arboles por envase. Como precio indique siempre el de la bolsa.

Podrá controlar el efecto de todo el resto de las entradas en las ventanas de vista previa.

-o-

Edificios



Es necesario indicar para cada edificio un número de artículo y una descripción.

El "elemento base" de todo edificio es el

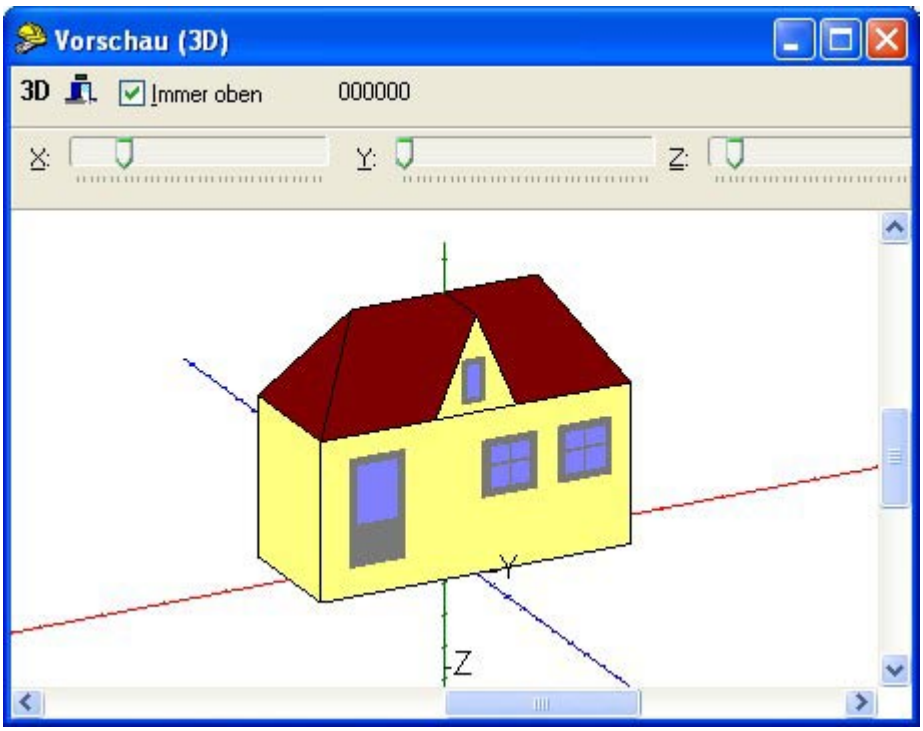
 Bloque. Además tenemos
 Paredes,
 Polígonos,
 Chimeneas rectangulares y
 redondas,
 Vallas (barandas), así como
 Cilindros,
 Cono y
Esferas

-o-

Bloque

Un "Bloque" pone a nuestra disposición practicamente todo aquello que necesitamos para hacer una casa: un paralelepipedo con techo.

Los bloques ofrecen mucho más que esto. Permiten colorear cada pared de un color diferente, puede eliminar dterminadas paredes o el propio techo. Un bloque puede ser también una buhardilla como se ve en el siguiente ejemplo.



Puede girar los bloques cambiando el valor en "Orientación", por ejemplo para hacer una buhardilla que esté en una esquina de la casa, inclinada hacia la izquierda o la derecha. La pared delantera seguirá siendo la pared que, con una orientación de 0º, señala hacia adelante.

Además puede dotar a las paredes de

Decoraciones (ventanas, puertas y agujeros)
Textos y
Letreros (textos con fondo)

-o-

Decoración



El concepto "decoración" incluye ventanas, puertas y todo tipo de agujeros en la pared.

-o-

Texto



Si está pensando en compartir sus bibliotecas con otros usuarios debe elegir tipos de letras disponibles en Windows.

Puede establecer por separado el ancho y el alto del texto. Coloque uno de los dos valores a cero para mantener la proporcionalidad de la escritura.

La transformación de las letras en símbolos 3D requiere muchos recursos del sistema y tiempo de cálculo. Límitese a los menos tipos de letra diferentes posibles y recuerde que letreros de pocos milimetros son apenas inapreciables en el plano de vías. por lo que sería mejor no hacerlos.

-o-

Letrero



Un letrero es un rectangulo con marco en el que se puede colocar un  texto.

-o-

Pared



Una pared puede dotarse, al igual que las paredes de un  bloque, con

 Decoraciones (ventanas, puertas y agujeros),
 Textos y
 Letreros (textos con fondo)

-o-

Polígono

Permite colocar libremente en el espacio superficies con formas de cualquier tipo.

Utilice esta opción solo cuando no pueda conseguir el resultado apetecido con un bloque ni con una pared.

Para los vertices del polígono deberá entrar las coordenadas X, Y y Z respectivamente. Un polígono debe tener como mínimo 3 vertices. Los vertices se unirán entre si uno a continuación de otro.

Los vertices deben estar en el mismo plano. El plano podrá estar en cualquier disposición en el espacio.

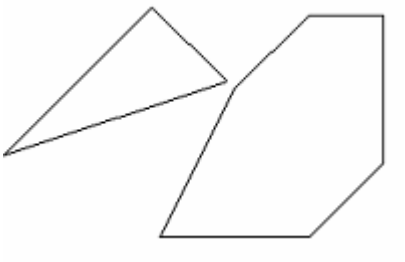
La cara anterior del polígono es aquella respecto a la que los vertices están ordenados en sentido contrario a las agujas del reloj.

Su ordenador solo puede dibujar sin dificultad los llamados poligonos "simples".

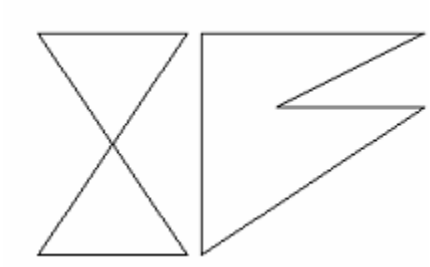
Para determinar si su superficie constituye un polígono simple, trace una línea imaginaria desde cada vertice a todos los demás. Si todas estas líneas se encuentran completamente en el interior del polígono y además ninguna de las líneas que une vertices consecutivos se cruza, estamos ante un polígono simple.

Si no se cumplen estas condiciones deberá marcarlo como "polígono complejo". Con esto estará indicando a **WinRail** que debe descomponer este polígono en otros simples. Esto requiere más recursos, aún cuando quizas no hubiera sido necesario descomponerlo. Marque por lo tanto esta opción solo cuando sea absolutamente necesario.

Los polígonos simples tienen, por ejemplo, este aspecto:



Y estos son unos ejemplos de polígonos complejos:



-o-

Chimenea rectangular



Tenga en cuenta que el grueso de la pared de la chimenea multiplicado por 2, no debe ser mayor que el ancho.

-o-

Chimenea redonda



Tenga en cuenta que el grueso de la pared de la chimenea multiplicado por 2, no debe ser mayor que el radio menor.

-o-

Valla



Aquí debe definir primero los postes de la valla así como opcionales puntales verticales adicionales que no alcanzaran el suelo.

A continuación defina las tablas horizontales  de la valla.

-o-

Cilindro



Dibuja un cilindro, ó, si lo deja sin "tapa", un tubo.

-o-

Cono



Si utiliza diferentes valores para el radio X y el radio Y obtendrá un cono de superficie eliptica.

Para generar un cono con punta, coloque el radio superior a 0.

-o-

Esfera



Sin destacar los bordes, una bola aparece siempre como un círculo, debido a que WinRail (todavía) no trabaja con iluminaciones y sombras.

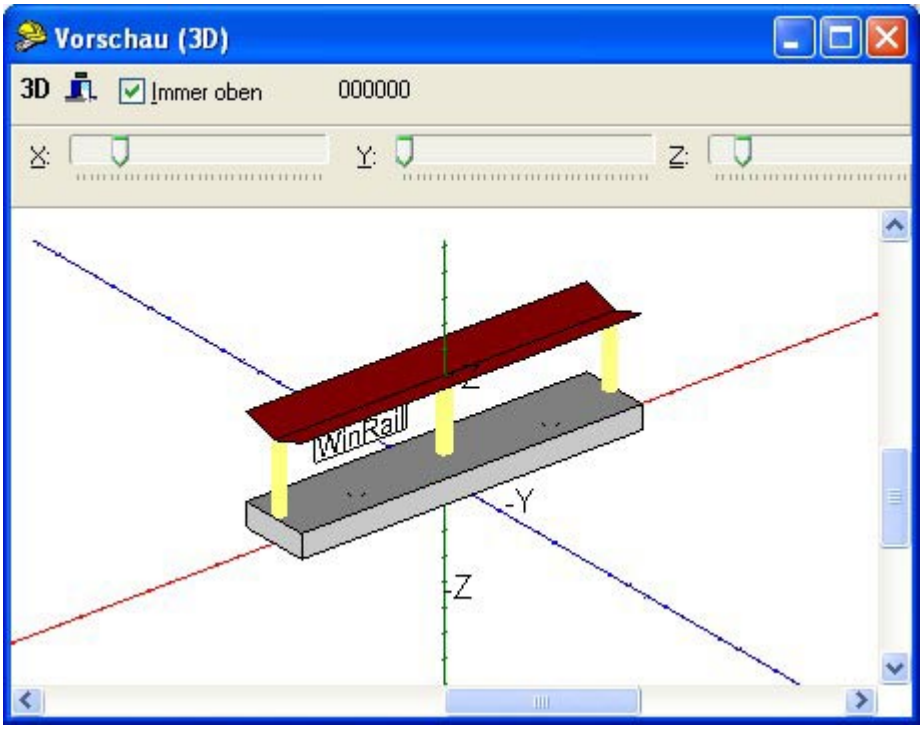
-o-

Andén

Informese por favor de los efectos de las diferentes opciones con la previsualización 3D .

Podemos utilizar en un andén los mismos elementos que en un edificio.

Disponemos además de letreros especializados, al fin y al cabo los viajeros querrán conocer el nombre de la estación!



-o-

Letrero



La transformación de las letras en símbolos 3D requiere muchos recursos del sistema y tiempo de cálculo. Límitese a los menos tipos de letra diferentes posibles y recuerde que letreros de pocos milimetros son apenas inapreciables en el plano de vías. por lo que sería mejor no hacerlos.

-o-

Indice

- 2 -

2D-Darstellung 4

- A -

Andén 21
Arbol 6
Artikelnummer 4
Autor 5

- B -

Baum 6
Beschriftung 10
Bloque 8

- C -

Chimenea rectangular 15
Chimenea redonda 16
Cilindro 18
Cono 19

- D -

Decoración 9
Durchbruch 9

- E -

Edificios 7
Encabezamiento 5
Esfera 20

- F -

Fenster 9
Fläche 13

- G -

Geländer 17

- H -

Haus 7
Hersteller-Präfix 5

- I -

Introducción 3

- K -

Komplexes Polygon 13

- L -

Laubbaum 6
Letrero 11, 22

- M -

Maßstab 5

- N -

Nadelbaum 6

- P -

Pared 12
Polígono 13
Preis 4

- R -

Recomendaciones generales 4
Rohr 18
Röhre 18
Rückseite zeichnen 4

- S -

Schornstein 16, 15
Schrift 10

- T -

Texto 10
Tür 9

- V -

Valla 17

- Z -

Zusätzliche Deklarationen 4

© 2007 Gunnar Blumert
www.winrail.de