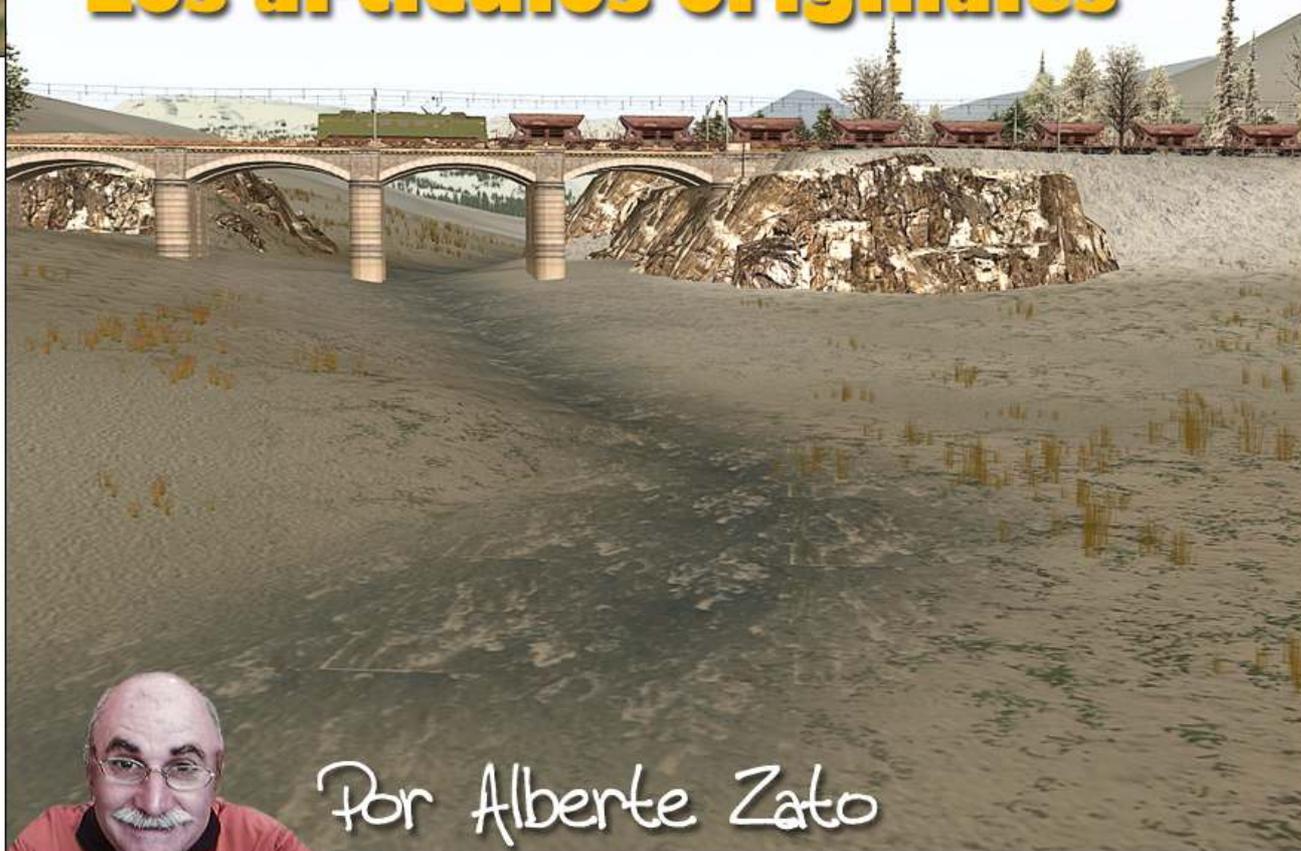




Trainz Libre

Los artículos originales



Por Alberto Zato



Trainz: Algo más que trenes virtuales

Por Alberte Zato

Mucho se habla y se critica de los juegos y simuladores para PC. Los hay de todo tipo y condición, para todas las edades, algunos hartamente discutibles en su contenido y objetivos, pero son una realidad y millones de personas los utilizan para su ocio. Y desde hace unos años ya es una realidad también en el mundo de los trenes y el ferrocarril. Se llama Trainz y viene de Australia.

¿Se imagina a Vd. delante de su maqueta de trenes HO en una habitación, más bien pequeña, llena de vías y tableros y sin sitio material para moverse? Le vienen a muchas ideas a la cabeza: “No puedo ampliar”, “tendré que cambiar de piso”, “¿Por qué no me dejan ponerlo en el salón?”. Pues bien, puede acabar con esas preocupaciones si se muda al mundo del tren virtual en su ordenador. Rutas sin fin, kilómetros y kilómetros por recorrer, modelos ibéricos y mundiales a su disposición, paisajes que sólo dependen de su arte y disposición a hacerlos, edificios e instalaciones ferroviarias de ensueño, y, lo mejor de todo ello, con un coste asumible. Y todo ello sentado cómodamente delante de su ordenador.

Microsoft abrió el camino con su Microsoft Train Simulator (MSTS), pero su aventura se acabó ya hace más de un año cuando anunció que no seguiría con más versiones de su simulador, dejando en la estacada a muchos aficionados al ferrocarril virtual. Auran, empresa australiana de software lúdico, había seguido la estela al lanzar su software estrella Trainz (pronúnciese [treins]) previendo que la competencia sería dura. Confiaron en su calidad como simulador y Trainz ha triunfado, ahí sigue, con muy buena salud y con una comunidad envidiable de usuarios y creadores de material rodante y objetos de ampliación.

¿Qué es Trainz?

Pues simplemente y nada más y nada menos que un juego para PC de simulación ferroviaria, pero que supone para muchos de sus usuarios ya un modo de vida diferente por su variedad de contenidos y posibilidades, y por la existencia de una comunidad de apoyo, creación de contenidos e comunicación realmente única que hace que uno se pase horas y horas pegado a esta afición ferroviaria virtual.

Trainz ya ha pasado por 4 versiones; la última, aparecida este verano, es Trainz Railroad Simulator 2006 (TRS2006) y supone el toque final de la saga, con un grado de refinamiento como simulador ferroviario que sólo la solera y experiencia ya de años puede dar.

Las últimas versiones de Trainz siempre han contado con una versión en castellano, a cargo de Friendware, su distribuidor licenciado en España, y TRS2006 no va a ser menos. En este mes de Enero saldrá al mercado ibérico esta versión, con lo que desaparecerán los posibles problemas idiomáticos que pueda Vd. tener.

¿Qué se puede hacer en Trainz?

Una vez instalado el simulador en su ordenador entra en un mundo de ensueño ferroviario.

Básicamente consta de 3 módulos:

Cochera, donde se puede contemplar nuestra colección de material rodante y de tracción en un taller virtual.





Verosimilitud y realismo en 3D en su ordenador. En Trainz, los ambientes ferroviarios se pueden recrear con un grado de detallismo increíble.

Ingeniero, donde se puede empezar de cero la ruta de sus sueños con unos niveles de realismo y plasticidad impresionantes, modificar las existentes, o esa línea prototípica que quería hacer en su maqueta y que es inalcanzable por su longitud y ¡precio!.

Maquinista, donde puede dar rienda suelta a sus emporios ferroviarios, conduciendo trenes, dando órdenes a sus maquinistas, alimentando industrias y atendiendo al tráfico de pasajeros, y sobre todo disfrutando de un paisaje virtual pero real, en su casa, sentado y caliente, ¡con la que está cayendo ahí fuera!

La curva de aprendizaje no es excesivamente alta, ya que los manuales son bastante completos y una vez instalado, y si no quiere complicarse la vida, puede comenzar a circular y conducir trenes por las rutas que incorpora el juego.

Además, y casi lo más importante, la enorme cantidad de creadores freeware que existen y que confían sus creaciones en la Download Station de Auran, desde la cual pueden descargarse

gratuitamente y así aumentar su colección. La ampliación de Trainz como simulador no tiene límite, bueno sí, la de su disco duro.

Trainz le es útil tanto para el avezado aficionado ferroviario que quiere crear sus propios modelos en 3D como al más humilde usuario que simplemente quiere dar rienda suelta a su pasión por el ferrocarril en la pantalla de su ordenador. Las herramientas que rodean a Trainz son muchas y variadas y han generado un tipo propio de creador de contenidos 3D para el simulador. Y la mayoría de las veces sin coste alguno para el usuario final, una simple sonrisa y un gracias suele bastarle al que hace algo para la comunidad trainzera.

Y por si todo ello fuera poco, en el próximo apartado vamos a hablar de la comunidad trainzera (léase [treinsera]).

Los trainzeros y sus foros y comunidades

Auran, creador de Trainz, tienen suerte, y además, ha sabido labrársela. La gran mayoría de usuarios de Trainz forman una comunidad que se comunica en sus foros de Internet. En ellos se comentan dudas, problemas, novedades y proyectos. Se informa de descargas y lugares de interés. Esto hace de Trainz un simulador sin límite y con una proyección mundial.

El foro de Trainz tiene su apartado en castellano y allí nos damos cita todos los ibertrainzeros. Pero eso no es todo. Trainz ha desarrollado en su entorno otros grupos independientes que de forma totalmente gratuita y altruista mantienen sus sitios web y foros, incluso con más vida que el oficial, donde se produce la vida diaria de un ibertrainzero.



Trainz no tiene límite en cuanto a detallado. Sólo los límites de hardware impedirían que esta 333 no llegara a su destino con su carga de coches.

Es en estos grupos donde se están produciendo las mejores y más amplias creaciones de material ibérico. Sus catálogos aumentan día a día en calidad y cantidad. También existen creadores independientes con sitios web propios que contribuyen con sensacionales modelos a aumentar el parque de material rodante, objetos y elementos ferroviarios para nuestro ámbito ferroviario. A todos ellos se les puede conocer mediante una visita a los grupos trainzeros, ya que todos solemos coincidir allí

Destaca entre esos grupos **IBerTrainz**, la primera comunidad ibertrainzera dedicada únicamente a Trainz. Cuenta con un gran número de creadores altruistas que proporcionan al ibertrainzero ampliaciones constantes de las posibilidades del simulador, y sobre todo, un lugar en la red donde encontrar cualquier solución a sus problemas en Trainz y un ambiente agradable de relación virtual entre grandes aficionados al ferrocarril virtual.

También contamos con **Trensim**, grupo generalista dedicado a todas las facetas y tipos de simuladores ferroviarios, y sobre todo al contenido ibérico para MSTs, pero que en los últimos meses y gracias a la enorme calidad de sus creadores, ha lanzado, de forma totalmente gratuita y descargable desde su sitio web, bastantes modelos ibéricos para Trainz también.



Espacio infinito, material ibérico, arte, diseño 3d, diversión... el ferrocarril virtual en Trainz es eso y mucho más...

En todo artículo de presentación de Trainz no podemos olvidarnos de **Gizzmoland**, creador de modelos ibéricos pionero de Trainz y que cuenta con su propio sitio web. No debe perderselo tampoco.

En próximas entregas de esta serie de artículos sobre Trainz se los iremos presentando, junto con sus creaciones y proyectos. No deje de visitar este rincón del ferrocarril virtual en próximos números de esta revista con Trainz porque prometemos darle cumplida información sobre material rodante, rutas, y muchas más cosas sobre este apasionante simulador. Y no deje de visitar los enlaces que a continuación les proporcionamos. Una vez que tenga TRS2006 en las manos e instalado y funcionando, nos lo agradecerá durante mucho tiempo, se lo aseguro como simple ibertrainzero que soy.



En la ruta "Iberia Interior" de TRS2006, creada por IBERTrainZ, las sensaciones de estar dentro del sistema ferroviario son totales.

Enlaces en Internet

Sitio web oficial de TRS2006 en castellano: http://www.auran.com/TRS2006/index.php?new_site=132

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBERTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Sitio web de Trensım: <http://www.trensım.com>

Sitio web de Gizmoland: <http://www.infonegocio.com/jgigg>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

¡Hasta el mes que viene!

Las rutas: No hay ferrocarril digital sin un mundo virtual que recorrer ¡Hagamos el Mundo! (PRIMERA PARTE)

Texto e imágenes de Alberte Zato



Siempre se ha dicho que lo mejor de Trainz desde su nacimiento es su editor de rutas. Y desde luego no será yo quien contradiga esta aseveración, nada alejada de la realidad. Muchos juegos y simuladores de PC juegan a recrear el mundo y sus múltiples accidentes y colores; unos lo dan hecho y no permiten cambiarlo, con resultados y credibilidad muy dispar. ¿Qué les parece si creamos el Mundo virtual a imagen y semejanza de nuestros ojos? Y luego le ponemos el tren... como en la realidad. Esto no es maquetismo, (-nunca he entendido como en las maquetas primero se pone la vía y luego lo que ya estaba antes, es decir, el Mundo-), esto es recrear la realidad en 3D digital virtual. ¿Jugar a ser dioses? Quizás sí, pero otros simuladores lo hacen peor. Con Trainz sólo hace falta un poco de arte, estética y capacidad de captar la realidad en la retina. El resto lo hace el modo Ingeniero y sus múltiples herramientas.

Pongámonos el casco de ingeniero y... ¡a por las herramientas!

El editor de rutas de Trainz se encuentra en el módulo Ingeniero (Surveyor), al cual se accede ya desde la primera pantalla del simulador. ¡Ojalá la carrera de ingeniero de Caminos fuera tan fácil como convertirse en idem con Trainz! De la nada de una cuadrícula inicial (véase imagen) se puede llegar a una realidad paisajística virtual de una verisimilitud ciertamente inquietante. Por cierto, en la terminología trainzera una ruta también recibe el nombre de layout o mapa.

Con paciencia, leyendo los manuales, practicando y preguntando en los foros trainzeros se puede llegar a unos resultados sorprendentes hasta para el propio creador de rutas, que ni siquiera sabía que tenía esas habilidades y que con Trainz salen a la luz.

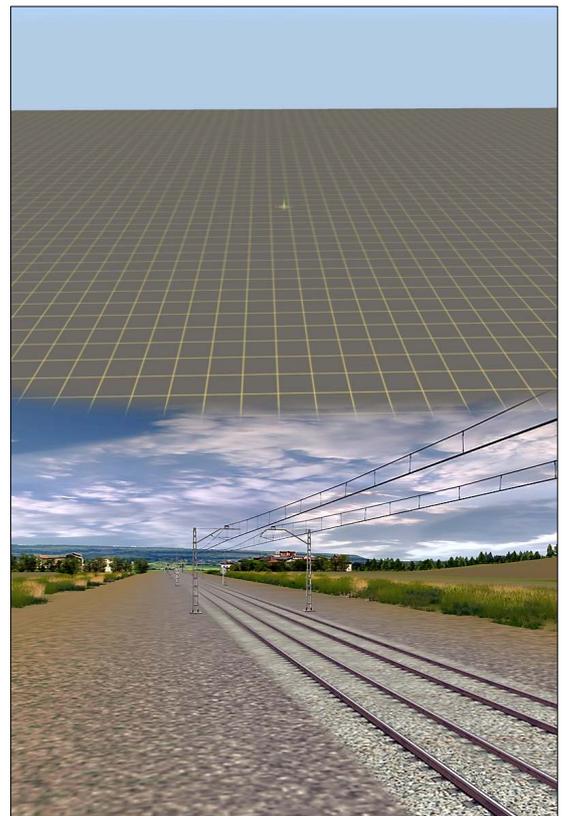
Da lo mismo que a uno le gusten las rutas prototípicas, sí, esas que recorre casi todos los días en el tren de cercanías, o que se quiera emular y recuperar esa ruta tan exótica que una vez recorrió en su juventud y que ya sólo es un recuerdo en su retina; o simplemente se tiene en la cabeza un trazado y un paisaje idílico y quiere plasmarlo en su realidad virtual de Trainz. Con las herramientas del módulo Ingeniero puede hacerlo. Y si quiere ser puro y prototípico, hay aplicaciones externas que le van ayudar, como Hog o SigPac, aunque eso ya requerirá un paso más en la curva de aprendizaje.

En principio, no seamos demasiado ambiciosos. Las herramientas propias de Trainz y su modo Ingeniero ya nos proporcionan los elementos necesarios para realizar una ruta convincente y con una plasticidad y realismo que ninguna maqueta podrá nunca lograr a pesar de su tridimensionalidad real. Y además sin límite de kilómetros, excepto las exigencias de su paciencia y de tarjeta gráfica de su sistema informático.

Las herramientas

El modo Ingeniero de Trainz Railroad Simulator (TRS) consta básicamente de 7 secciones, situados estratégica y cómodamente a la derecha de la interfaz de dicho modo. Las teclas F1 a F7 activarán las distintas solapas de cada sección y de forma intuitiva podremos empezar a trabajar con ellas.

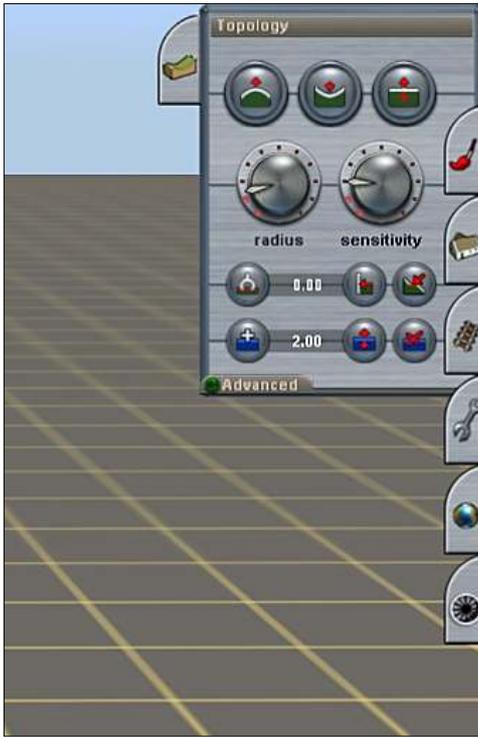
La primera sección es la de la TOPOLOGÍA (F1) o el terreno en sí mismo. En este momento se debe tomar una decisión primordial ante nuestra cuadrícula vacía e inerte: ¿Qué fue primero, el ferrocarril o el Mundo? Los maquetistas optan por el ferrocarril pero nosotros podremos optar por ser creadores de nuestro mundo porque no necesitaremos ni grandes máquinas ni desembolsos enormes de dinero para mover tierras y trazar túneles y trincheras; ni siquiera tendremos problemas en



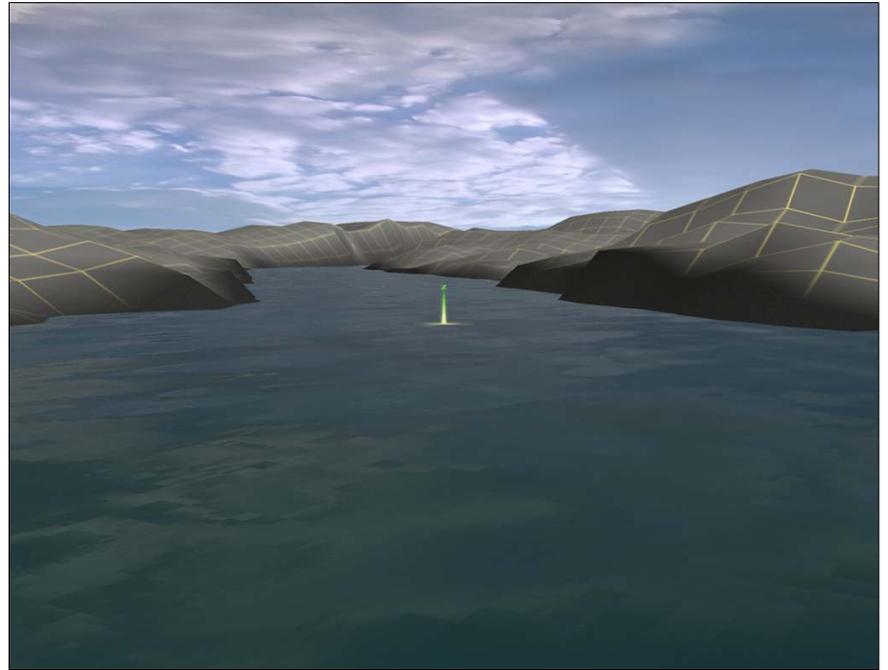
De la nada al esplendor con un poco de arte, imaginación y sentido de dónde poner las cosas.

realizar grande obras de ingeniería civil para puentes y viaductos. Nuestra cartera está en buenas manos y las tiendas de modelismo ferroviario pueden olvidarse de nosotros.

Subir o bajar el terreno, hacer montañas, trincheras, ríos, depresiones o el mar inmenso no es nada difícil y muy rápido. Incluso con cotas precisas hasta el centímetro. El agua es convincente, invitando al baño virtual.



La caja de herramientas del ingeniero trainzero, no necesitará mucho más.

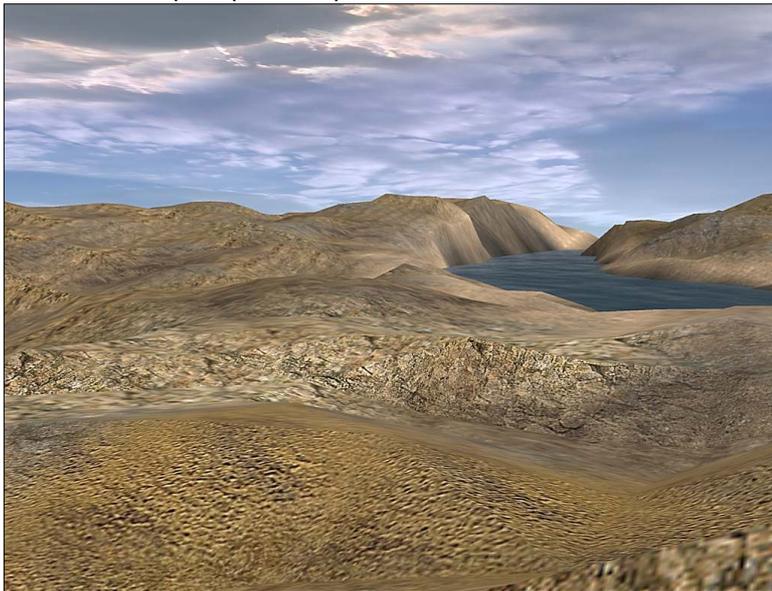


Nuestro mundo va creciendo. Ya tiene relieve y hemos separado el agua de la tierra. Y todo ello sin grandes esfuerzos. TRS tiene herramientas de terrenos preformados que nos ayudan a hacerlo en cuestión de minutos.

En otros capítulos de esta serie del Tren Virtual daremos satisfacción a los que les gusta recrear las rutas reales con elevaciones y accidentes geográficos emuladores de la realidad. También para ellos TRS es una joya. Pueden realizar su ruta prototípica a partir de texturas de elevación del terreno que reflejen las cotas reales del mismo. Y glosaremos las ya realizadas por auténticos artistas rutereros de la comunidad trainzera.

La texturización del terreno

El mundo virtual tiene color y tonalidades y el nuestro virtual también lo tendrá. La siguiente sección de la caja de herramientas es la de texturas de terreno (F2) y cual pincel del mundo, pinta el terreno con las tonalidades suficientes y realistas como para parecer que estamos viendo nuestro mundo in situ. La herramienta debe ser utilizada con suavidad y sentido estético, casi como si pintar un cuadro se tratara. En esta sección se ponen a prueba las habilidades estéticas y de emulación de la realidad por parte de un trainzero. No se trata de manchar nuestro lienzo sino de tinter, mezclar y difuminar los diferentes tonos y claro-oscuros que nuestro mundo nos ofrece a la vista. Un buen pulso y mejor ratón óptico nos ayudarán en esta tarea.



El uso equilibrado y paciente de diversas texturas de terrenos y rocas va convirtiendo nuestro gris mundo virtual en uno más amable y colorista. Aquí tienen un ejemplo de un páramo rocoso.

Esta labor debe hacerse sin prisa y con mimo. Con toques cortos en el botón izquierdo del ratón, difuminando y mezclando varias tonalidades de texturas, de las cuales TRS está magníficamente dotado ya de origen. Pero, por si fuéramos más exigentes, en la Download Station de Auran hay miles de texturas de terreno más a nuestra disposición.

Esta sección del texturizado es la que pone a prueba nuestros más íntimos gustos y aptitudes artísticas. Nuestro mundo está basado en el color, y el mundo virtual que construimos no iba a ser una excepción. Pero, ¡qué no cunda el pánico! Trainz es un software muy amable y le permitirá a Vd. repetir y repetir hasta que finalmente el terreno y su

mundo queden a su gusto, aunque para ello tenga que tardar más de los siete días bíblicos. Paciencia y ver muchas otras rutas de los más expertos disponibles para su descarga son la clave para lograrlo.

Lo humano entra en escena

Ya tenemos nuestro Mundo en bruto, original, sin contaminación humana ni ambiental. Pero el mundo real no es así. Los humanos lo han llenado de sus creaciones y edificaciones, de su huella. Y ya es hora de que nosotros dejemos nuestra huella en nuestra ruta y nuestro mundo virtual.

Para ello tenemos las siguientes secciones en la caja de herramientas:

Objetos y splines (F3): para añadir edificios, industrias, estaciones, andenes, árboles y follaje, personas y animales, pueblos y ciudades, carreteras y vehículos, postes y electricidad. En fin, todo lo que le ser humano ha plantado en la tierra para que pierda ese aspecto virgen que tenía en sus albores. Más profano pero más real. Y TRS lo permite con agilidad y realismo. Y a las pruebas gráficas que acompañan a esta crónica nos remitimos.



Vías y señalización (F4): nuestro ferrocarril virtual toma forma. La obra civil y la vía se traza en el terreno, sin reparar en gastos, con túneles por donde hagan falta, con viaductos y puentes allá donde la lógica y la realidad lo dicten pero sin que afecte a nuestra cartera ni a nuestros ingenieros, dada la facilidad con la que se pueden colocar y disfrutar. Playas de vías, desvíos, pasos a nivel, superiores o inferiores, señalización visual y luminosa, todo a su alcance. Pero si precipitarse, con calma, con la posibilidad de equivocarse y rehacer lo hecho sin que quede huella en el inmaculado paisaje primigenio que tanto nos costó hacer.



En próximos capítulos seguiremos desgranando más entresijos de este simulador, hasta que ya estemos listos para colocar nuestros trenes y que nuestro emporio ferroviario virtual nos empiece a dar alegrías y momentos de disfrute visual. Todavía hay mucho que contar sobre este apasionante mundo de Trainz, sobre todo ahora que TRS2006 en castellano está cada vez más cerca.

Enlaces en Internet

Sitio web oficial de TRS2006 en castellano: http://www.auran.com/TRS2006/index.php?new_site=132

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Foro de IBertrainz sobre construcción de rutas: <http://foro.ibertrainz.eu/viewforum.php?f=4>

Sitio web de Trensims: <http://www.trensims.com>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

Nota: este pequeño módulo con el que se ilustra esta entrega ha sido realizado por el autor en unas horas; constituye una pequeña muestra de lo que se puede hacer con TRS con sólo un corto tiempo de dedicación. Evidentemente, cuantas más horas de práctica, mejor.

Las rutas: por fin nuestros trenes empiezan a rodar ¡Finalicemos el Mundo! (SEGUNDA PARTE)

Texto e imágenes de Alberte Zato



Es evidente que estamos haciendo un mundo para nuestros trenes virtuales, y que todo nuestro trabajo está dirigido a verlos circular, dar las órdenes necesarias para que funcionen o montarnos en ellos y conducir nuestras máquinas. Hemos dedicado unas cuantas jornadas a recrear nuestro mundo y darle los toques de verosimilitud y realismo que simulen lo que vemos todos los días, disfrutamos en un reportaje o lo que soñamos alguna vez en un viaje imposible. Vamos a darle los últimos toques a nuestro mundo y a adquirir con nuestro Departamento de Compras el material rodante virtual que nuestra explotación necesita. Poco o nada va a tener que sufrir nuestra menguada cartera. Nada de carísimos modelos ni afamadas marcas alemanas. Nada tampoco de tener que esperar a las próximas navidades para que nos regalen esa máquina que tanto nos gusta, o demandar a ese artesano que haga esa UT que nadie hace. Hay mucho material disponible ya dentro de Trainz, y aún mucho más disponible gracias a los grandiosos y generosos creadores de la comunidad trainzera agrupados en torno a la Download Station de Auran o en grupos como IBERTrainz... y gratis. ¿Se puede pedir más?



Nuestro mundo está ya habitado y listo para recibir a nuestros trenes. Los viajeros esperan impacientes bajo un cielo amenazador muy convincente. No les hagamos esperar mucho.

las cámaras que se nos antojen y en el lugar adecuado.

Manos a la obra

En la solapa Herramientas (tecla F5) contamos con los botones adecuados para situar las cámaras que luego nos harán seguir nuestro recorrido más cómodamente si abandonamos la locomotora o los vagones. Se pueden colocar dos tipos de cámaras: estáticas o móviles. Las estáticas enfocarán el movimiento y marcha del tren en la dirección en la que se situamos la cámara hasta que se pierda en su campo de acción. Por su parte las móviles seguirán al tren cuando se acerca y se aleja del campo de acción de las mismas. El efecto es impresionante si somos buenos directores escénicos y las situamos en lugares estratégicos y la mayoría de las veces vedados en el tren real por motivos evidentes de seguridad que nos privan de imágenes reales de impacto visual. Aquí no existen estas limitaciones, somos libres de ver los trenes desde donde queramos y sepamos poner las cámaras de seguimiento. En su momento, cuando grabemos pequeñas películas de nuestras rutas, será muy útil y sorprenderemos a propios y extraños con las tomas conseguidas.

Supongamos que ya tenemos nuestro mundo e infraestructura ferroviaria.

Ya hemos trazado nuestro emporio ferroviario. Hemos cruzado montañas y ríos; nuestros pueblos y ciudades ya están dotados y poblados. Hemos puesto mimo en diseñar nuestras estaciones con los detalles más profusos. Nuestras playas de vías y depósitos están listos y conveniente ambientados. Hemos dedicados muchas horas a lo mundano virtual. Demos los últimos toques antes de empezar a circular.

Nuestra ya amiga caja de herramientas en modo Maquinista nos va a seguir ayudando. Con las últimas herramientas podremos poner cámaras, cielos impresionantes, movimientos acuáticos realistas, cambiar del día a la noche, del calor sofocante al frío nevado invernal y por último situar fácilmente nuestros trenes en la vía.

Y todo ello lo haremos con la sencillez que la interfaz de TRS proporciona. Con unos simples clics haremos que nuestro mundo sea más completo con cambios temporales y estacionales, y además, podemos sentirnos como directores de cine de nuestra gran producción colocando



El emplazamiento de cámaras de seguimiento estáticas o móviles en los lugares más insospechados dará lugar a imágenes ferroviarias inusitadas e impactantes.

En esta misma solapa de herramientas están situadas también una utilidad de medición real a escala en metros y un portapapeles especial que le permitirá copiar objetos, texturas y alturas de una parte de la ruta y pegarlos en otra.

Tres herramientas muy útiles que le permitirán hacer las cosas con mayor exactitud y además clonar partes de una ruta y que le interesar repetir en otra zona sin tener que volver a repetir todo el proceso de creación.

¿No me diga que no ha sentido alguna vez la tentación de sentirse Hitchcock ferroviario y hacer una película documental sobre el ferrocarril? Esta será también su oportunidad y sin gastos de filmación, localización y extras. Todo desde su casa y en el calor de su guarida informática. En la sección de enlaces de internet de

esta entrega le ofrecemos uno del foro lBerTrainZ sobre pequeñas películas ya realizadas por algunos ibertraineros.

Del día a la noche, de la lluvia a la nieve y otros cambios climáticos.



¡Qué aburrido sería nuestro mundo virtual si siempre fuera de día y si no lloviera aunque en nuestro entorno veamos un verde delatador de lluvias sin fin! Pues bien, TRS se encarga de que no nos aburramos incluyendo unas cómodas y intuitivas herramientas de cambios climáticos y horarios. El único problema es que no podrá cambiarlos en el modo de juego Maquinista hasta que vuelva otra vez al modo ingeniero. Pero aún así, ya hay reglas de conducta de terceros creadores que sí lo permiten y son de descarga gratuita desde la Download Station de Auran. Eso sí, si Vd. se empeñan sus días pueden durar 12 horas o menos, ya que se permite acelerar el tiempo en el caso de que tenga prisa; a fin de cuentas es Vd. el creador de su mundo y de su tiempo.

Pero eso no es todo. Con esta solapa de herramientas del Mundo (tecla F6) también se puede cambiara las tonalidades del agua, como en el mundo real donde el

cromatismo acuático es tan cambiante como una paleta de colores digital RGB. Con tres mandos giratorios podrá combinar los tres colores básicos de la paleta digital de rojos, azules y verdes para dar con esa tonalidad que sólo Vd. puede ver en su bahía o en su río truchero.

Y aún más. ¿Son todos lo cielos iguales? ¿No es el firmamento uno de los elementos más particulares y característicos de una zona?. Pues bien, en Trainz Railroad Simulator puede tener un cielo a su antojo, ya sea de los que vienen con el simulador o de los muchos disponibles en la Download Station de Auran. Simplemente selecciónelo de la lista con su previsualizador y ya está. Sólo apelamos una vez más a su buen criterio artístico y de simulador de la realidad que le rodea.



La tierra, el agua y el cielo se juntan en armonía en Trainz. El cromatismo y realidad que se puede conseguir es realmente asombroso y reconfortante para la vista.

¡Y trenes al fin!

La última solapa (tecla F7) de nuestra ya famosa caja de herramientas nos da paso a un maravilloso mundo y colección de locomotoras, vagones y trenes. De forma fácil y perfectamente ordenado alfanuméricamente aparece en un previsualizador todo el material rodante que ya vienen preinstalado en TRs y todo el que hayamos instalado, que puede ser mucho ya que entre el material existente en la Download Station y en los diferentes grupos y webs de creadores freeware podemos hacernos con una colección casi interminable de material ibérico e internacional. Seguramente va a almacenar Vd. más material del que va a utilizar en toda su vida trainzera, y le aseguro que podría probar cada día material nuevo y no agotarlo en años. Le quedarían muchos que rodar para su jubilación.

El material móvil se coloca sobre la vía en modo Ingeniero con una facilidad pasmosa: simplemente elija el material, seleccione el botón añadir, busque un tramo de vía a su antojo, y pulse sobre ella... allí aparecerá majestuosamente su locomotora o su vagón predilecto. No hay límite: dobles o triples tracciones, cuantos vagones quiera, y su tarjeta gráfica soporte, claro. ¿Se imagina el dinero que estaría Vd. contemplando en su maqueta? Sí, en Trainz es virtual pero dadas las bondades de las tarjetas gráficas actuales en su pantalla parecerán reales y tangibles.



La facilidad con la que se coloca y se forman las composiciones en TRs es una de sus características más celebradas y aclamadas. Ponerse a mover trenes no le llevará más de un par de minutos.



Hay dos formas de añadir material: uno a uno, y combinando diferentes modelos o repitiéndolos; o eligiendo composiciones completas que Vd. previamente ha formado y guardado como sus favoritas. Hay muchos modelos que permiten cambiar la numeración de sus series UIC por lo que podrá formar trenes con vagones y máquinas del mismo modelo pero de numeración diferente. Eso sí, seamos realistas con nuestro equipo informático. Tenemos que tener bien claro que hay un límite físico en cuanto al número de vagones y composiciones a utilizar. Las tarjetas gráficas y la memoria RAM de nuestros ordenadores son finitas, pero hay un amplio margen de uso y desde luego, mucho más que en sus maquetas, y muchísimo más realista y barato.

En próximos capítulos nos adentraremos más en este apartado del material, sus características y modelos ibéricos ya disponibles, sus creadores y la forma de jugar y circular en las rutas. El modo Maquinista nos espera. No se lo pierda, y seguramente además ya con TRS2006 en versión castellana en el mercado.

Enlaces en Internet

Sitio web oficial de TRS2006 en castellano: http://www.auran.com/TRS2006/index.php?new_site=132

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Foro de IBertrainz sobre construcción de rutas: <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?board=4.0>

Post en el Foro IBerTrainZ sobre videos trainzéros: <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=5783.0>

Sitio web de Trensím: <http://www.trensím.com>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

¡Trenes, trenes, muchos trenes!

Nuestra vitrina: Depósitos y Talleres virtuales (I) Texto e imágenes de Alberte Zato



¿Qué les parece que, sin permisos especiales ni guardas jurados detrás de nosotros, le hagamos una visita a la Cochera y Talleres de **Trainz Railroad Simulator**? Allí encontraremos nuestras más queridas piezas de material rodante, ya sea de **RENFE** o de los operadores mundiales más conocidos y apreciados. Pero no hay que preocuparse si al principio nuestra cochera está un poco vacía de contenidos ibéricos; **TRS2006** viene con más material **RENFE** de origen que en versiones anteriores, pero aún así es a todas luces insuficiente. Ahora bien, gracias al creciente número de creadores de material ibérico en los dos grandes grupos ibertrainzeros como son **IBerTrainZ**, la pionera, y **Trensim**, y cómo no, en ese banco de objetos y material trainzero de valor incalculable que es la **Download Station** de **Auran** (-cuyo funcionamiento comentaremos en breve en esta sección-), podrá tener ya una amplia colección de ese material de tracción y remolcado que tanto le gusta y que ve por nuestras sistema ferroviario todos los días, y totalmente gratis puesto que estos altruistas artistas digitales se los ofrecen como freeware descargable. Así es el mundo trainzero, amable y generoso.

De todo tipo, época y sistema de propulsión y tracción. Desde la **Rocket** pionera a los **AVEs** más modernos y veloces. Pasando por ese material de época III y IV por el que siempre se le van los ojos y aprecia en museos y maquetas ferroviarias, y que tan buenos (y duros) recuerdos le traen a su memoria ferroviaria histórica y vital.

Bien es verdad que el catálogo no está completo, ni mucho menos y que hay grandes lagunas que cubrir aún; queda mucho camino y muchos modelos míticos que modelar pero lo existente le puede proporcionar largas horas de incansable gozo ferroviario que ninguna maqueta le podrá nunca dar, se lo aseguro. Pase, pase... y vea.

La Cochera virtual.

TRS cuenta con un modo especial de admirar nuestra amplia colección de material rodante, ya sea de tracción o remolcado. Es la Cochera.

Imáginese Vd. a uno de esos cuidadosos y orgullosos coleccionistas de modelos ferroviarios en su prístina vitrina de maderas nobles y cristal. Se acerca a su preciado tesoro, tanto en lo material como en lo emocional, con respeto, veneración y sumo cuidado. Abre la puerta de la vitrina y coge con mimo y cariño cada una de las piezas de su colección. Las mira y remira; desde diferentes ángulos observa los diferentes juegos de luz y brillos de su material, y no se cansa de hacerlo semana tras semana.

Pues bien, imáginese lo mismo pero de forma virtual. La misma emoción de contemplar nuestros modelos favoritos. De darles vueltas y más vueltas. De ver y considerar sus detalles. De alabar la labor de creación de sus autores digitales, y de pensar “tengo que decirle a su creador que a ver si puede cambiarle este tope, porque no es así exactamente en la realidad”. Así de cercana y posibilista es la Cochera de **TRS**, lo mismo que sus creadores, la mayoría de ellos amables y receptivos a nuestras cuitas y tiquismiquisidades.



Lúgubre, sucia y de eterna luz artificial. Así es la Cochera de **Trainz**, de atractivo símil realista. Nuestros modelos, como esta bella 1900 de **Dido**, adquieren un brillo y lustre especial dentro de nuestro taller virtual.

Todos los modelos de máquinas y material remolcado que tengamos instalados en **TRS** podremos verlos uno a uno en nuestra vitrina virtual, nuestra Cochera. Y no de cualquier forma, sino simulando una de esas cocheras y talleres tan queridas por nosotros por su aspecto lúgubre, mecánico y sucio atractivo. Esos focos industriales cuya luz cae sobre nuestro material como si lo estuviésemos interrogando y entresacándole sus secretos de construcción. Ese foso que invita a mancharse por debajo de bogies y ejes... en fin, una vitrina de lo más real que se abre sin cristales a nuestros ojos y nos permite gozar de nuestros modelos virtuales sin prisas y sin miedos a romperlos o desgastarlos. Y siempre decimos e insistimos en lo mismo, preciado

tesoro pero de costo mínimo, porque nuestras sufridas carteras y tarjetas de crédito necesitan un descanso. Reconozco que me paso horas y horas en mi cochera -a veces, compulsivamente-, y que

la misma cuenta ya con centenares de piezas de material rodante, y que lo clasifico y le pongo la etiqueta de favoritos para encontrarlos con facilidad cuando vaya al modo Ingeniero para ponerlos fácilmente en la vía (como veíamos en la anterior entrega).



Así luce de bien plantada y hecha la RENFE 319 AVE del ibertrainzero Adrián Rodríguez en la Cochera. Y nunca mejor dicho, puesto que todavía está en fase beta y será uno de los lanzamientos estrella de IberTrainZ esta temporada. Nuestra vitrina está bien repleta de material favorito, como este.

Así mismo, esta cochera es muy útil para realizar las capturas de pantalla de nuestro material y mostrarlo a los demás, en el escorzo y ángulo que queramos, ya que la cámara de visión es móvil con nuestro ratón o los botones de movimiento del menú. La tecla ImpPant de su teclado se convierte en protagonista ya que si se pulsa, automáticamente se crea un archivo de imagen .tga en la carpeta /screenshots (capturas) de nuestro TRS. Si además pulsa antes la combinación de teclas Ctrl + Espacio, desaparecerán también todos los textos y menús, con lo cual la captura de pantalla será limpia (como se puede observar en la imagen de cochera con la RENFE 1900 que acompaña a esta entrega).

Este archivo .tga creado se puede luego abrir con nuestra aplicación favorita de procesamiento de imágenes (ojo, MS Paint no sirve para este cometido) y redimensionar, tratar, filtrar, y modificar su aspecto y tipo de archivo (se recomienda, claro esta, pasarlo a .jpg) para que sea lo más atractivo en una página web en en

nuestros foros favoritos como en el de IberTrainz que cuenta con una sección especial de capturas trainzeras. Este sistema de crear capturas de imágenes nos será muy útil luego en el modo Maquinista cuando comencemos a mover y sacar a pasear nuestros trenes por esas rutas maravillosas que tendremos en nuestro TRS. En su momento volveremos a insistir sobre las técnicas de capturas y sus tratamiento en nuestra aplicación de procesamiento de imágenes. Todo llegará en esta colección de entregas trainzeras.

Otras formas de hacer una vitrina virtual en TRS

Aunque por si misma la Cochera de TRS ya es una vitrina fenomenal y muy útil, no deja de ser un lugar cerrado y sin luz propia, y con nuestro material situado de forma estática y hasta hierática, si se quiere. Hay otras formas muy plásticas, reales y practicas de ver nuestro material y clasificarlo por tracción, tipo o simplemente gusto personal ¿Qué es lo que tenemos que hacer?

Pues simplemente entrar en el modo Ingeniero (ya glosado anteriormente en esta serie) y crear una pequeña ruta de un sólo cuadrado (720 X 720 metros), decorarla someramente y añadirle uno de los muchos talleres y depósitos disponibles, ya sea de origen en TRS o en esa fuente sin fin de objetos descargables gratuitamente que es la ya citada tantas veces Download Station (Estación de Descarga) de Auran, creadores de TRS. Unas cuantas vías creibles por aquí y por allá, unas texturas de balasto o cemento, unos cuantos detalles ferroviarios más y ya tendremos a nuestra disposición una vitrina virtual de aspecto real y muy atractiva de visitar antes de iniciar uno de nuestros apasionantes viajes en Trainz. Además, luego, si así lo decidimos, podremos unir este depósito a una ruta más larga que tengamos en nuestro simulador, mediante la funcionalidad de unir rutas que Trainz siempre tuvo desde casi sus primeras versiones. Veamos un par de ejemplos de vitrinas virtuales en depósitos con vida propia y totalmente funcionales, una pequeña ruta por si misma, explotable y de mucho juego ferroviario.

Un taller moderno y funcional para la Alta Velocidad

¿Acaso no son los talleres y depósitos los paraísos de todos nosotros, los aficionados ferroviarios, virtuales o no? Pues haga el suyo propio con muy poco esfuerzo y tiempo. En este ejemplo podrá contemplar como el personal de mantenimiento de Alta Velocidad da cumplido y mimoso servicio a las composiciones de EUROMED y RENFE 490 Alaris.



Objetos y material empleados:

→ Unos talleres ferroviarios, con puertas practicables, del creador alemán iceman 2117 y descargable desde la Download Station (DS):

- http://www.auran.com/TRS2004/DLS_viewasset.php?AssetID=71238

→ Vías de base de hormigón del amigo y creador ibérico Avez:

- <http://www.macrodire.com/avez/vias.html>

→ Los objetos de figuras de empleados ferroviarios con mono naranja incluidos de origen en TRS2006

→ Mi querido personaje Fermín, de mono amarillo, objeto incluido en la ruta 'Val de Todo' de este cronista trainzero:

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=5245.0>

Y si quiere ver sus composiciones de alta velocidad:

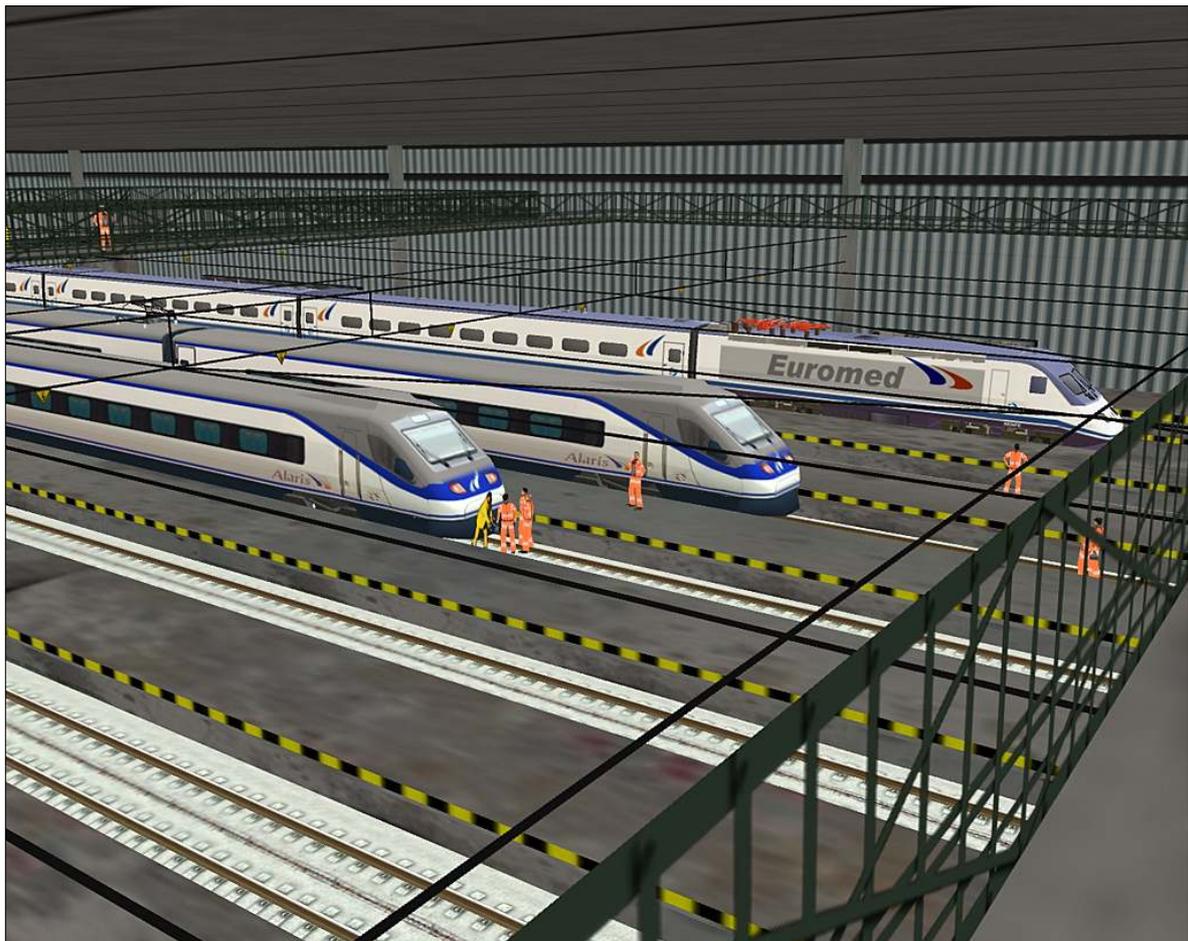
→ Composición de RENFE 490 Alaris creadas por los colegas portugueses de CP Virtual:

- <http://trainz.comboios.info/auto.htm>

→ Composición de EUROMED, original del trainzero holandés Gertjan van Harskamp, repintada por Tony, mikado007 y disponible en la DS:

- http://www.auran.com/TRS2004/DLS_packcontents.php?AssetPackID=3762
- http://www.auran.com/TRS2004/DLS_packcontents.php?AssetPackID=3756

Todo ello aderezado con un poco de buen sentido ferroviario y arte al colocarlo todo junto. Pero listo en muy pocos minutos.



El gran número de vías de trabajo y estacionamiento permite que se pueda situar en esta vitrina virtual todo su material de Alta Velocidad, y si conecta este módulo con el resto de su emporio ferroviario, sus líneas de AVES y demás especies estarán magníficamente servidas y mantenidas por el personal de tracción de AV virtual, incluyendo a mi sufrido Fermín (de mono amarillo), que está en todas.

Memoria histórica: acordémonos del material apartado y solitario en un depósito con placa giratoria

En Trainz somos muy respetuosos con la memoria y tradición histórica ferroviaria, y nuestra vitrina da cabida a esos modelos de material rodante que tanto dieron e hicieron por el transporte ferroviario ibérico. Aquí tienen Vds. Un pequeño homenaje a las nunca bien ponderadas y sufridas ALCOS RENFE 1600 y 1800. Todas ellas apartadas, pero bien conservadas con cariño (-no en vano hay algo personal en ellas-) en nuestro gran depósito semicircular con placa giratoria -en Trainz, totalmente practicables y activas- y vías al aire libre.



Y si quieren tener su material propio a buen recaudo, como es mi caso, aquí tienen un ejemplo de apetecible vitrina virtual para la colección RENFE 333, que espera resignada su incierto futuro real, pero no virtual, porque seguirán ronroneando muchos años en Trainz. Lo virtual le gana la partida siempre a lo real; nuestros deseos de preservar la historia ferroviaria es mucho más factible y realizable en nuestro ordenador que en los museos, desafortunadamente para la cultura de nuestro país.



Objetos y material empleados:

→ Placa y depósito semicircular modular de **andi6**, descargable desde la Download Station (DS):

- <http://www.auran.com/TRS2004/DLS.php?SearchCriteria=122285:&textsearchID=1>

→ Conjunto de vías bloques **MägoZato**, disponibles en la zona de descargas de IBerTrainz:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/vias.html>

→ Los objetos de figuras de empleados ferroviarios, farolas, edificios auxiliares, texturas de terreno y foliage incluidos de origen en TRS2006

Y las protagonistas, las ALCO 1600 y 1800 en diferentes libreas:

→ Repintados RENFE 1800 y 1600 de las plantillas Paintshed y colección de RENFE 333 de **Alberte Zato**, su seguro servidor:

- <http://www.zatovisualworks.com/trainz>
- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/diesel.html>

→ Repintados de 1600 TECSA, COMSA y VÍAS de las plantillas Paintshed de **Pepelu**, en la DS:

- <http://www.auran.com/TRS2004/DLS.php?SearchCriteria=169231:&textsearchID=1>

Enlaces en Internet

Sitio web oficial de TRS2006 en castellano: http://www.auran.com/TRS2006/index.php?new_site=132

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Foro de IBertrainz de capturas trainzeras: <http://foro.ibertrainz.com/index.php?board=13.0>

Sitio web de Trensims: <http://www.trensims.com>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>



La verdad sea dicha, y justo es empezar por ahí. Aunque el catálogo de material vapor ibérico para Trainz Railroad Simulator (TRS) no es muy amplio aún (-y todo de terceros creadores, nada de origen en el simulador-), las vaporosas que glosaremos en esta entrega tienen el suficiente encanto y atractivo que suplen y maquillan esta seria carencia en este sentido. Y si no somos demasiado tribalistas y renfianos, y sabemos disfrutar de las bellezas del vapor de otras latitudes, tendremos abundante material de todo el mundo con el cual disfrutar y hartarnos de carbonillas, vapores y calderas. Así que póngase el mono de buen fogonero y mejor maquinista para subirse a estas bellezas a las que TRS sabe rendir tributo de admiración histórica: a las nuestras, a las pioneras como la Rocket, a las elegantes francesas, las potentes y compactas alemanas o a las mastodónticas norteamericanas. TRS contiene ya de origen magníficas locomotoras a vapor de otros países, que pueden hacer la delicia de los ferroviarios virtuales ya desde la misma instalación del simulador, sin más. Vd. pone su gusto, TRS y los creadores independientes que lo hacen más grande hacen el resto.

Y nada mejor para mostrar con orgullo las vaporosas que más nos gustan que una vitrina virtual en las vistosas y ferroviarias rotondas con placa giratoria, que de forma muy realista y totalmente funcional incluye TRS o que terceros creadores nos ofrecen gratuitamente ya sea en la Download Station o en los sitios web de los grupos trainzeros, como está magnífica reproducción de la Rotonda y Placa de Vilanova i La Geltrú creada por Jordi Sacasas para IBERTrainZ y que ilustra el comienzo de esta entrega.

Pero no nos vamos a detener ahí en esta entrega. Aprovecharemos ya esta visita a los depósitos de tracción vapor para glosar como merecen a las vaporosas ibéricas ya disponibles para nuestras vías virtuales: La Langreo de Javier Fernández, la Mikado de Pere Comas y la Sólter de Jordi(ño) Sacasas.

Tiempo habrá en otras entregas -TRS tiene mucho que decir y mostrar, si la paciencia de mis amables lectores y dirección de esta publicación sigue siendo tan generosa conmigo- para glosar con más detalle las "otras"; sí, esas de otras latitudes y longitudes que siempre nos han llamado la atención. Hay auténticas obras maestras, aunque algunas de ellas sean 'payware', es decir, habrá que comprarlas por un módico precio que haría sonrojar a los precios del maquetismo ferroviario.

Rotondas: mucho donde elegir pero al final te quedas con unas pocas.

Desde luego nuestra primera opción sería la ya citada rotonda de Vilanova de Jordi Sacasas, que la muestra en todo su prístino esplendor y con su aspecto de museo (como en la actualidad). Su ajustado y prototípico diseño nos hace transportarnos a la bella localidad catalana como si estuviéramos visitando su museo (o mejor aún, nuestro material y edificios están en mucho mejor estado que los reales allí depositados en la actualidad). Ahora bien, si Vd. no se siente tan



Unos simples toques de ambientación ferroviaria le darán a su depósito de máquinas de vapor ese aire decadente, oloroso y atrayente que tanta emoción causaba a los aficionados que tenían la suerte de poder visitar uno.

prototípico, esta rotonda puede servir para cualquier otra ubicación virtual en su ruta que le guste.

Así pues, la elegimos en modo Ingeniero y la situamos en nuestra ruta (muy simple y de una sola sección) ya que seguimos trabajando modularmente. Ya llegará el momento de unir nuestros módulos trainzeros. Así se trabaja mejor y nuestras tarjetas gráficas protestan menos.

Lo aderezamos todo con los elementos tradicionales de un depósito de

material vaporoso. Carbones, aguadas, desorden ordenado por aquí y acullá, y tendremos un convincente y vistoso depósito que mostrar a nuestras amistades cuando nos visiten (mucho mejor que el video o las fotos de la boda, sin duda).



Los imprescindibles platos giratorios necesitan de la precisión de los maquinistas para situar las máquinas en el lugar exacto para su perfecto funcionamiento y posicionamiento. Y la Mikado necesita precisión y mimo. Los platos en TRS son muy vistosos, funcionales y prototípicos.

Las rotondas para vaporosas no serían nada si no contarán con una placa giratoria que permita situar el morro de las máquinas en una situación optima de marcha, así como colocarlas en sus estacionamientos dentro de la rotonda, sistema que permite ahorra mucho espacio y vías. Pues bien, en TRS las rotondas son totalmente funcionales y permiten girar las máquinas de forma precisa con el uso del ratón de nuestro PC. También existe ya una regla de conducta (en su momento hablaremos de ellas) que permite controlarlos automáticamente, aunque a mí personalmente me gusta más la manualidad que permirte sentirse como si estuvieras allí. No hay mayor placer ferroviario virtual que manejar un depósito de locomotoras y decidir a qué destino se envía a cada una de ellas y qué mantenimiento se le hará cuando llegan a él. Pruébelo y me dará la razón.

Otra opción: Una rotonda más tradicional y ambiental.

Y de estas hay muchas donde elegir en TRS, casi todas de instaladas de origen por lo que ni siquiera tendrá que molestarse en descargarlas e instalarlas. Hemos elegido esta de puertas automáticas de un aspecto vetusto que proporciona un ambiente ferroviario vaporoso muy atractivo y que invita a la gestión y mantenimiento de nuestras Mikados.

Hemos denominado a este depósito virtual y ficticio “Depósito de Vila Riego” y el hemos dotado de una placa giratoria, areneros, carboneros, surtidores de combustible para las vaporosas dieselizadas y, cómo no, depósito de agua y aguadas para que el mantenimiento de las preciadas Mikado sea completo. Realmente con este minimódulo ya tendríamos horas y horas de diversión en nuestro TRS, ya que simplemente con dar servicio y mantenimiento a nuestra flota de maquinas tendríamos ocupado todo nuestro tiempo trainzero sin echar de menos una larga ruta. Al final del módulo se podría poner un “Portal de la bruja” (artilugio que engulle y crea composiciones de trenes predeterminados y automáticamente los puede enviar a los destinos que le digamos, ya hablaremos en su momento de ellos) con lo cual nuestra sesiones y actividades ferroviarias de talleres y depósitos sería incesante y apasionante -por lo menos, así me lo parece a mí por la cantidad de horas que me paso en los depósitos-).



El maquinista Koldo observa si su Mikado ya está lista y se dispone a ir en su bicicleta a buscarla para iniciar su servicio diario en esta nublada, pero luminosa, mañana de finales de la década de los 60, con el ocaso del vapor ya cercano.

Tres modelos vaporosos dignos de una vitrina virtual

Aprovechamos esta entrega sobre las rotondas y depósito de máquinas de vapor para rendir homenaje a los tres únicos modelos vaporosos ibéricos realizados hasta ahora (y esperamos que sean muchos más), que no por ser pocos no dejan de ser

auténticas piezas de glosa y deleite en esta serie trainzera, y por supuesto imprescindibles en su TRS. No es ningún secreto que la creación de modelos de vapor es más complicada que los de cualquier otro tipo de tracción. La realización de los bielajes y complejos bogies, junto con las curvas de las calderas y calderines hacen la tarea de modelado mucho más elaborada y difícil, lo cual incide en el escaso número de modelos vaporosos existentes. Los tres modelos están realizados por creadores freeware, y por lo tanto no tendrá disculpa alguna para no tenerlos en su vitrina, toda vez que uno de los modelos es un auténtico material de museo.

RENFE 141-2103 MIKADO

Se suele comenzar siempre por lo mayor, por lo más visible y que llama más la atención, y no vamos a ser excepción. La Mikado es mítica y con razón tiene ganada su fama de caballo de batalla del vapor ibérico en aquellas épocas en las que el diesel era un lujo y la catenaria, propia de trazados de fuertes pendientes y necesidad de potencia.

Pues bien, Pere Comas (insigne creador 3D/2D del Grupo Trensims) ya la había realizado para el "otro" simulador, MSTs, y con muy buen criterio, sobre todo por el modelo elegido y por su evidente atractivo y vistosidad, inauguró esta trilogía de vaporosos ibéricos para Trainz. Para ello contó con la inestimable ayuda y empuje de Javier Fernández (también del Grupo Trensims, que ya es todo un ferviente trainzera convencido), y al que no es necesario presentar en el ambiente ferroviario - simplemente pasese por el Museo Ferroviario de Gijón y verá por qué-. Javier ha emprendido un laborioso y arduo camino de importación de modelos desde MSTs a Trainz y nos está proporcionando grandísimos modelos (propios -ya que es un modelista 3D/2D excelente-, y animando a otros creadores a su importación a Trainz) y esta elección de la MIKADO no pudo ser más celebrada y aplaudida por toda la comunidad ibertrainzera.



Todo terreno y caballo de batalla de la RENFE durante tantos años, esta Mikado inicia la subida de una rampa con su preciada carga de unos jotas de la época (creación de Gurpegui & Bosch), con ritmo cansino al principio pero firme a medida que gana metros de altura.

El modelo ha cobrado vida nueva en su importación a Trainz, con su luz y colorido personal e intransferible. El bielaje es una delicia. El nivel de detalle queda patente en cualquier imagen que podamos enseñar en esta entrega, y no hace falta. La cabina muy completa y dada la posibilidad que existe en el modo de conducción de cabina en Trainz de "asomarse por las ventanillas" de las máquinas, el gozo de meterse en su habitáculo y conducir desde allí es comparable con el de verla pasar por esas campiñas ibéricas que al vieron (y la siguen viendo en nuestro Trainz) pasar. En TRS2006 necesitará sólo unos pequeños cambios para funcionar sin errores (vea los enlaces de esta entrega).

Pero, aún con todo, pienso que lo mejor es el humo logrado por Javier Fernández, experimentando con la aplicación Twinkles (que glosaremos en otro momento). Un humo convincente al que sólo le falta olor. Y no menos buenos son los sonidos de las pistonadas y el vapor huyendo de su forzado y temporal cautiverio en la caldera. No se la pierda en Trensím (consulte la guía de enlaces de objetos y material de esta entrega).



La “Sóller” (FS 130T)

Los mallorquines siempre le han tenido un cariño especial a su única línea ferroviaria la métrica “Palma-Sóller” y, por supuesto, al material que tan fielmente la sirvió durante tantos años. Y un ibertrainzero mallorquín, entrañable y excelente modelista miembro del staff de IBerTrainZ, Jordi Sacasas (a)Jordiño/tramsoller, nos ofrece, “gratis et amore” en el susodicho Grupo IBerTrainZ, para solaz y deleite de todos/as una de las vaporosas métricas de más “appeal” de las posibles candidatas: la “Soller” FS 130T de galga métrica.

Esta pequeña máquina es una delicia a la vista y a la conducción. Su suavidad y buena hechura cautivan nada más ponerla en la vía en modo Ingeniero. Su bielaje, mucho más sencillo que cualquier otra de ancho ibérico, responde a las mil maravillas sin momentos de duda o titubeo. Su penacho de humo,

aún sin estar realizado en Twinkles, es muy real tanto en situación de reposo como en momentos de inicio de la marcha, aceleración y marcha continua. ¡Y además sus ventanas de ojo de buey son practicables!. El nivel de detalle de los elementos de enganche es sobresaliente y situada en su vía métrica constituye uno de los gozos más sobre salientes que el Grupo

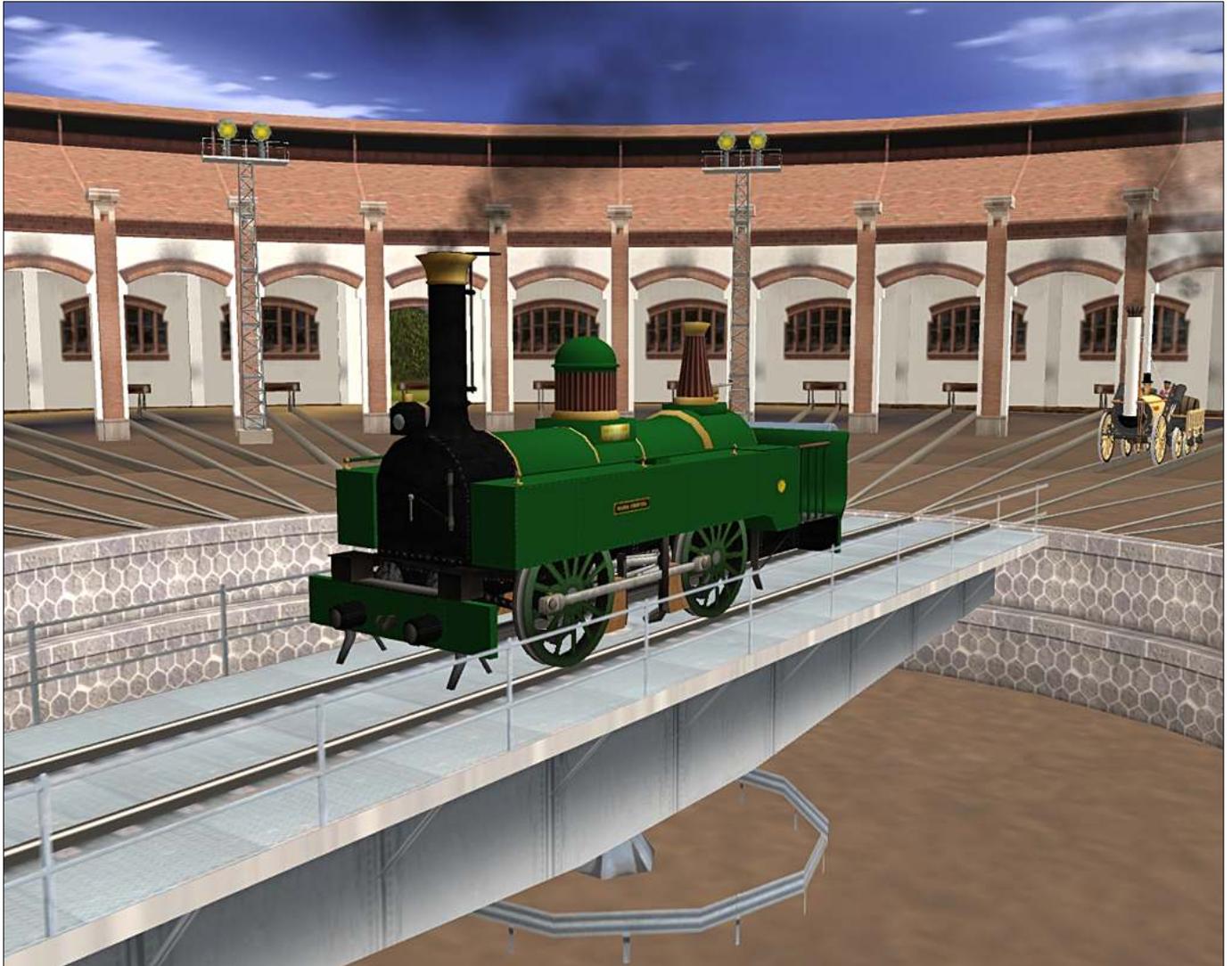


La “Sóller” tiene una inusitada nueva vida en la línea métrica de Zatoburgo-Concordia. Junto con unos vagones cerrados FEVE (creación de Javier Fernández) inicia su recorrido diario de paquetería diversa en los altos de los páramos de Zatoburgo.

IberTrainZ tiene en su catálogo. Si se la pierde es por que Vd. quiere; no tiene más que ir al link que se proporciona en esta entrega y será suya, para siempre. Agradézcaselo a Jordi Sacasas y su gran generosidad, al igual que los citados creadores de Trensím.

La Langreo Nº 1

Locomotora de museo del siglo pasado, y muy apropiada para una rotonda museo. Tenía que ser un museista como el ya citado y ponderado Javier Fernández el que la realizase. Evidentemente es una locomotora aparentemente sencilla, pero en su sencillez e historicidad tiene su gracia y dificultad de lograr sus formas reales y prototípicas.



Su mismo creador, Javier, ha reconocido que le dió mucha guerra la realización del 3D, con unas curvas y caldera muy peculiares, propias de la primera época ferroviaria en el mundo. Además se han empleado en su realización las técnicas de texturización con brillos que siempre da mucho que hacer, probar y rehacer. Si está Vd. empezando su museo esta es una pieza que no debe faltar en él.

Guía básica de objetos y material rodante empleado en esta entrega:

→ Rotonda y placa giratoria de Vilanova (de Jordi Sacasas -IberTrainZ)

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/edificios.html#vilanova>

→ Conjunto de vías bibloques MägoZato, disponibles en la zona de descargas de IberTrainz:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/vias.html>

→ Vía de traviesa de madera de Manuel Ruiz (Camber - IberTrainZ)

- No publicada todavía

→ El maquinista Koldo (del autor de esta entrega) en IberTrainZ:

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=6154.msg66892#msg66892>

→ Kit de vía métrica de Jordi Sacasas en IBerTrainZ:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/vias.html#viametrica>

→ Módulo “Los Páramos de Zatoburgo” de este autor en IBerTrainZ:

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=5160.0>

Material rodante:

→ Mikado RENFE 141-2103 DE Pere Comas (Trensim):

- <http://www.trensim.com/lib/pafiledb.php?lib=trainz&action=file&id=23>

→ FS 130T “Sóller” de Jordi Sacasas

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/vapor.html>

→ Vagones RENFE Jotas de G&B en la DS de Auran

- http://www.auran.com/TRS2004/DLS_packcontents.php?AssetPackID=1223

→ Vagones cerrados y borde alto FEVE de Javier Fernández (Trensim)

- <http://www.trensim.com/lib/pafiledb.php?lib=trainz&action=file&id=42>
- <http://www.trensim.com/lib/pafiledb.php?lib=trainz&action=file&id=39>

Enlaces en Internet

Sitio web oficial de TRS2006 en castellano: http://www.auran.com/TRS2006/index.php?new_site=132

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Sitio web de Trensim: <http://www.trensim.com>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

Subforo de IBertrainz de capturas trainzeras: <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?board=13.0>

Hilos en el Foro Trensim e IBerTrainZ sobre la Langreo: <http://www.trensim.com/forum/viewtopic.php?t=11380>

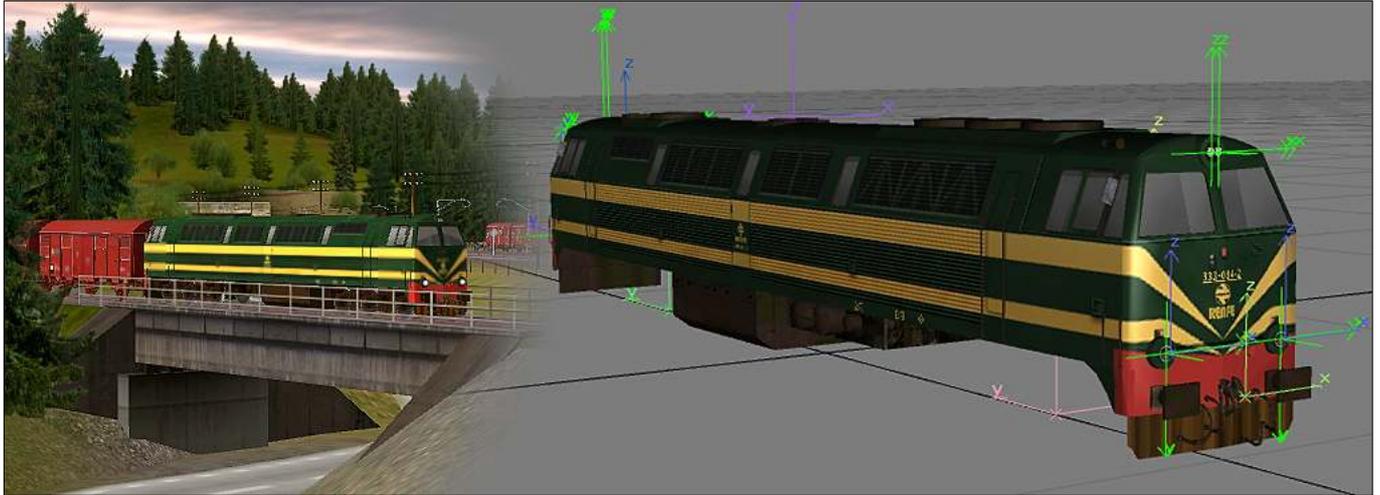
<http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=5980.0>

Hilos en el Foro Trensim e IBerTrainZ sobre la Mikado: <http://www.trensim.com/forum/viewtopic.php?t=6755>

<http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=3597.0>

Un poco de tecnología digital y sentido artístico-estético en los modelos de Trainz ¿Magia y alquimia? No, solamente 3D y 2D

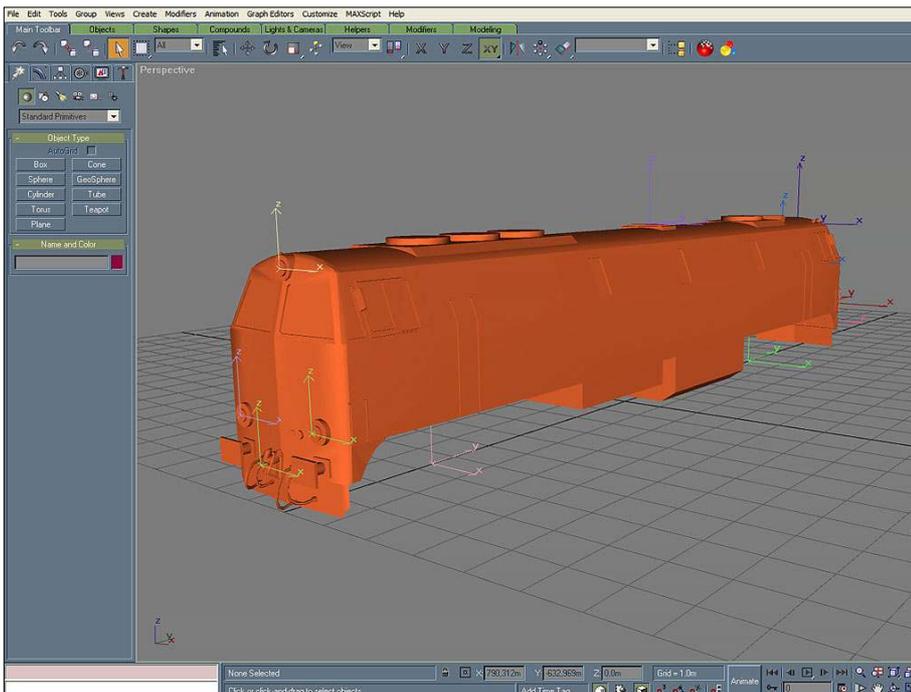
Texto e imágenes de Alberte Zato



Hay todavía algunos legos en la materia del mundo digital y del código binario, es decir, de la informática, que siguen pensando que esto de los ordenadores y la imagen digital es cosa de magia y que no hay quién lo entienda. Incluso hay algunos que tiran la toalla y dicen aquello de “esto no es para mí”. Pues bien, en Trainz no hay tal magia ni ocultismo que valga. Es pura tecnología digital aderezado todo con un poco de sentido artístico y estético. Pero al final, acaba siendo una técnica, que como tal sólo hay que aprenderla, practicarla, domeñarla y aplicarla.

Y eso es lo que hay en las entrañas de un modelo de material rodante o de un objeto de una ruta en Trainz: simplemente un una malla 3D vestida para nuestras fiestas ferroviarias. En esta entrega, de forma escueta y generalista, veremos cómo es un modelo ferroviario para Trainz, cómo se hace, con qué aplicaciones, como se le viste y de qué partes y dependencias consta. Y después de leer esta entrega, esperamos que esos incrédulos y sufridos usuarios poco duchos en el mundo digital ya no puedan decir: “cosas de magia que yo no entenderé nunca”.

Reconozcamos, sin embargo, que realizar un modelo para Trainz no es fácil. La curva de aprendizaje de las aplicaciones a utilizar no es tan sencilla como manejar un procesador de texto o una presentación de Power Point. Requieren algo más por parte del usuario, al que a partir de ahora llamaremos “creador”. Pero, aún con todo, la implementación de un modelo para trainz no deja ser una “técnica” de trabajo, y con tiempo, manuales y “una pequeña ayuda de los amigos trainzeros” se puede lograr hacer un modelo, que si bien no será una obra de arte, sí un orgullo por haberlo logrado hacer, a pesar de las dificultades de la curva de aprendizaje y los problemas idiomáticos de algunas de las aplicaciones, que no tienen versión en castellano.



Es evidente que no podemos pretender empezar por hacer esa maravilla de “Mikado” que veíamos en la entrega anterior, y que tendremos que conformarnos con un modelo de un objeto estático que nos permitirá practicar estas nuevas “técnicas”. Pero como lo que más nos llama la atención en Trainz son los trenes, tendremos que comenzar nuestra andadura por los entresijos del 3 D resaltando los elementos de construcción del material móvil.

Conceptos, conceptos: Todo es muy conceptual en Trainz.

Tomemos como ejemplo y muestra de trabajo una locomotora. Veamos de qué consta su modelo en Trainz.

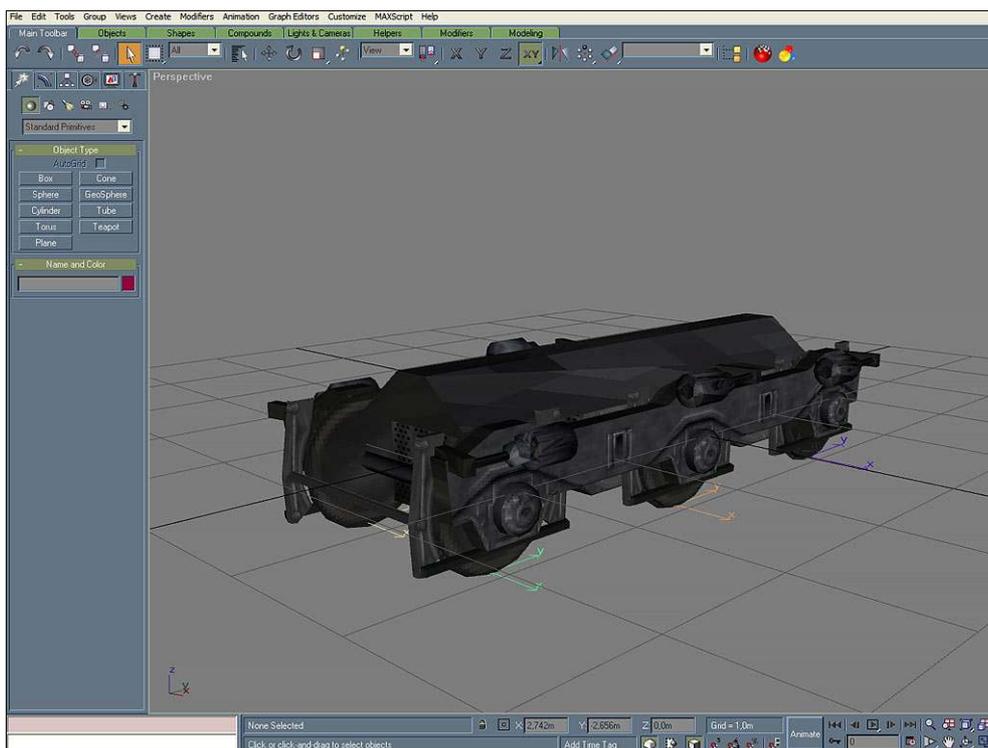
Básicamente una locomotora está formada por dos elementos fundamentales:

- Una malla (mesh) en 3 dimensiones (3D) que

Vemos aquí la malla en bruto de la carrocería y accesorios de una 333, y los puntos esenciales (helpers) de los elementos de la máquina. Esta malla está realizada dentro de la aplicación freeware Gmax, que se glosa en el artículo de este mes. Todavía queda mucho por hacer, hay que vestirla y configurarla.

representan la carrocería (body) con sus elementos más sobresalientes, ventanas y objetos auxiliares de los bajos, puertas y accesorios. Una malla esta formada por polígonos (triángulos) que van configurando y dando volumen y profundidad al modelo, quitándole este aspecto plano que pueda tener una fotografía o imagen en la pantalla de nuestro ordenador.

Evidentemente, cuantos más polígonos tenga el modelo, mejor y más detallado será; pero eso tiene una penalización seria, nuestras tarjetas gráficas sufrirán las consecuencias, llegando incluso a negarse a mover el modelo por su pesada carga gráfica. Es necesario, pues, un compromiso entre calidad en número de polígonos y su rendimiento gráfico final: desafortunadamente no podemos abusar del número de polígonos y por lo tanto el nivel de detalle en malla tiene un límite, con el cual tiene que jugar el creador para que el compromiso visual y su practicidad en Trainz sea la óptima. Los ibertrainzeros denominamos a los modelos con exceso de polígonos como “peliagudos”, y es uno de los elementos fundamentales a tener en cuenta antes de dar por finalizada una malla y empezar a vestirla con las texturas y librea correspondientes.



La malla 3D de un bogie para nuestra 333. En este caso ya es una malla vestida con las texturas que va a lucir en finalmente en TRS. Este bogie podría ser aplicado a cualquier otra locomotora ya que no forma parte intrínseca de ella, es una “dependencia”.

En esta malla hay una serie de puntos esenciales que deben de ser implementados (se denominan “helpers” o attachment points). Básicamente son los que determinan el inicio y final de la locomotora (lo cual hará entender al TRS donde debe enganchar a otro elemento de material móvil), las fijaciones de las cabinas (delantera y trasera, en el caso de las bicabinas), los puntos de luces, faros y pilotos, los puntos de pivote de los bogies (que glosamos en el siguiente apartado), los puntos de salidas de humos, y (en las eléctricas) los puntos de anclaje de los pantógrafos.

La malla deberá ser “vestida” en un segundo proceso de creación. A este proceso se le llama texturización, y luego le dedicaremos unas líneas en esta entrega.

- Una malla 3D de un bogie asociado a la carrocería de la locomotora. Es un elemento aparte de la malla principal del “body” y se debe realizar de formar aislada la mismo. Tal es así, que un mismo bogie puede ser asociado a carrocerías diferentes en la configuración final del modelo mediante un archivo de .txt denominado config.txt, elemento indispensable en un modelo de TRS para que este entienda que es lo que debe cargar y hacer visualizar en cada momento de una sesión del juego.

Hay dos tipos de bogies: los fijos (cuyas ruedas y/o bielas no se mueven, lo cual hace perder realidad al modelo y que afortunadamente están en desuso) y los animados donde se puede lograr el movimiento total de ruedas, ejes y bielas. Evidentemente la implementación de un bogie de una máquina de vapor es mucho más elaborada y complicada que la de un bogie de una diesel o eléctrica; de hecho los bogies de las vaporosas son una auténtica obra de ingeniería digital (pruebe la Mikado o la Sólter de nuestra anterior entrega y estará de acuerdo conmigo enseguida). Los bogies en TRS son totalmente funcionales y pivotan sobre unos puntos determinados en la malla de la carrocería, establecido previamente al trabajar sobre ella. Los bogies, junto con otros elementos de una locomotora o material rodante de Trainz, son una “dependencia” ya que no forma parte unitaria con la misma sino que está asociado a la carrocería por medio del config.txt ya citado.

Otras dependencias serán las cabinas, los pantógrafos o las configuraciones de motor (esta última no será visible sino un simple archivo de .txt donde se especificarán las características técnicas y de rendimiento de la locomotora, así como sus prestaciones). Las dependencias son objetos independientes y pueden ser comunes en varias locomotoras o material rodante.

Existe una tercera malla (opcional pero que aumenta mucho la realidad de un modelo):

- La malla de sombra (shadow) que va incorporada en el modelo como malla complementaria. Básicamente es la misma malla de la carrocería locomotora, desprovista de detalles superfluos y “vestida” de negro, para que cuando coloquemos el modelo en TRS (con la opción de sombras activada) se proyecte una sombra sobre el terreno dependiendo de la hora y posición del sol en nuestra ruta.

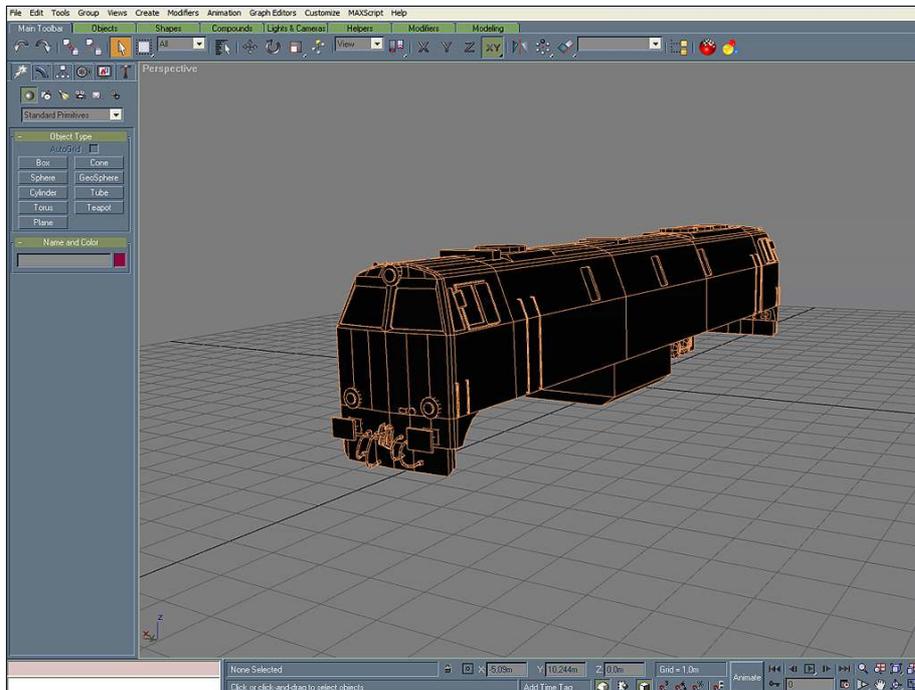
Los modelos que carezcan de esta malla (no todos los creadores lo hacen) no podrán mostrar sombra alguna. Elemento no esencial pero muy apreciado por muchos trainzteros, como un signo más de reflejo de la realidad en nuestro TRS.

Las eléctricas: Una malla extra, el pantógrafo

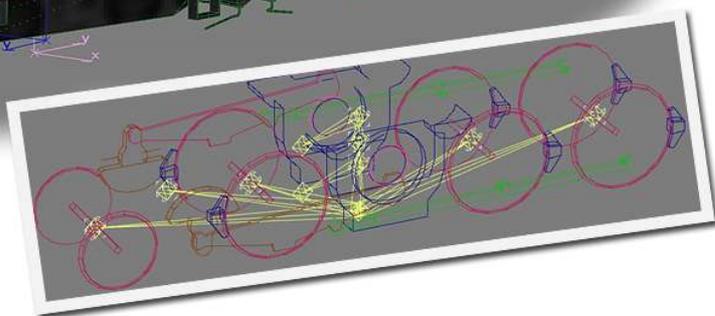
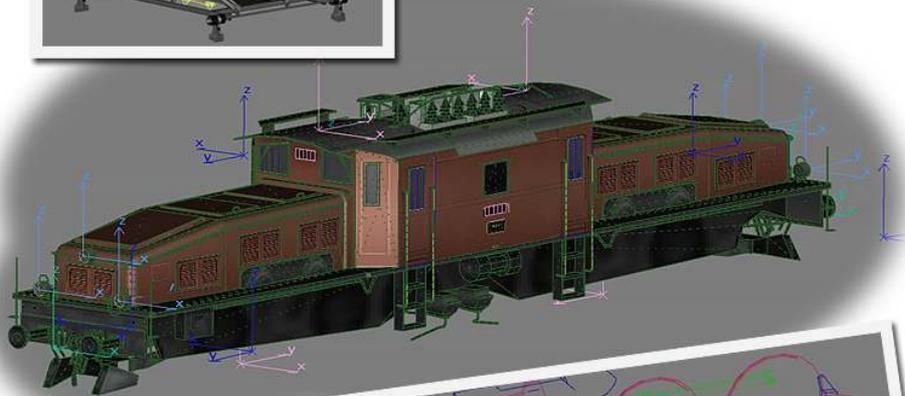
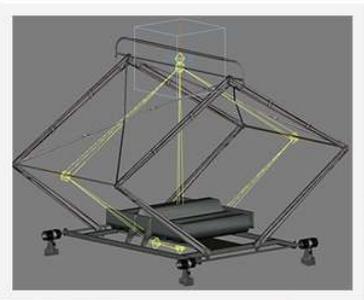
Cuando de máquinas eléctricas se trata hay una nueva malla 3D animada que tenemos que tener en cuenta: el pantógrafo.

Para que todo tenga más realismo y verosimilitud las mallas de los pantógrafos deben ser animadas. Esta animación también se realiza dentro de la aplicación 3D que utilizemos y es un elemento más que va aumentando la rampa en la curva de aprendizaje. Desde luego nadie se

atreve a decir que hacer una locomotora en Trainz sea fácil. Y por por ello es un valor añadido a esas generosos creadores freeware que nos ofrecen su material rodante para nuestro solaz esperando simplemente una palabra amable por parte de los usuarios.



La malla de sombra proporciona otro detalle más de realidad a nuestros modelos en TRS. La misma se proyectará sobre el terreno en nuestros días soleados. Esta malla es la menos detallada y simplemente va vestida de negro.



La malla del pantógrafo también es una dependencia aparte que será referenciado concretamente en el config.txt (ya citado anteriormente) para que TRS lo cargue y lo coloque en su sitio junto con el resto de mallas que forman el modelo completo. Ya hemos citado anteriormente esos puntos esenciales que hay que dejar instalados en la malla de la carrocería (los helpers); pues bien, unos de esos 'helpers' serán también los puntos de fijación de los pantógrafos delantero y trasero.

Una de las particularidades positivas de los modelos para Trainz es que pueden compartir dependencias (ya sean bogies, pantógrafos, configuraciones de motor, cabinas, sonidos del motor o silbidos); con lo cual un creador novel que no tenga mucha experiencia podría simplemente diseñar la carrocería y luego referenciarle en su config.txt las otras dependencias de terceros que completarían su modelo. La trainztiquette es muy sencilla en este caso, ya que si las dependencias están publicadas y disponibles, el creador sólo publicaría el

Las tres mallas esenciales de esta Krokodil están listas para ser conjuntadas en el modelo final. Será el archivo config.txt el que relacione todos los elementos y dependencias de un modelo para Trainz. Y no es necesario que todas las mallas sean de un mismo creador. Pueden combinarse y utilizar otras que estén disponibles, ya que no es necesaria su publicación junto con la malla principal.

modelo como carrocería (body) teniendo que utilizar el usuario final las otras dependencias del modelo, que seguramente ya tendrá en su ordenador, están en la Download Station de Auran o publicadas en algún sitio web. Una simple comunicación de

cortesía al creador de las dependencias suele bastar como símbolo de agradecimiento por haberlas hecho y posibilitar así su uso en otro modelos. Como se puede comprobar, la creación de un modelo de material rodante para Trainz es un sistema modular y por partes. Esto permite la colaboración y la interrelación entre modelos de diferentes creadores, o la complementariedad para modelos que compartan elementos.

Vestidos para nuestras mallas: la texturización



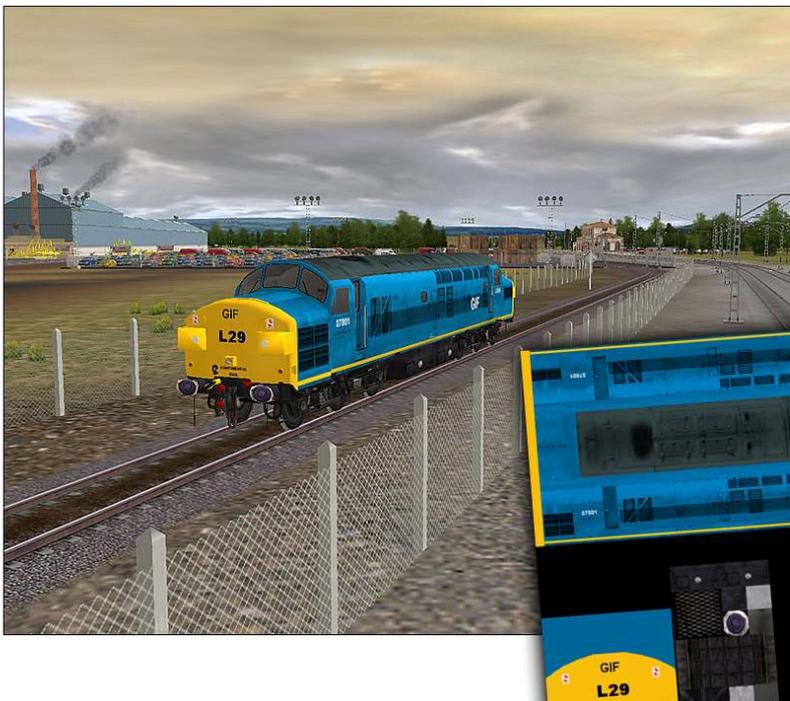
Una vez vestidas las mallas, ensambladas y referenciadas por el config.txt del modelo aquí vemos el espectacular resultado. Esta Krokodil suiza se acerca a las estribaciones alpinas tirando con decisión de un TEE alemán. Lo único que le falta a la escena es que la catenaria estuviera realmente en tensión...

Cuando ya estemos contentos con el modelado general de las mallas, ya sea la carrocería, los bogies, o cualquiera otro elemento dependencia, llega la hora de ponerle un vestido en forma de librea a la carrocería, o las texturas metálicas a bogies y pantógrafos. Esta tarea también se hace con las aplicaciones de 3D que hemos utilizado para hacer las mallas. Pero, claro está, previamente tenemos que preparar nuestro trabajo 2D en otra aplicación de tratamiento de imágenes, como puede ser Photoshop, Paint Shop Pro, Irfanview (freeware) o el propio Paint de Windows para trabajos con pocas pretensiones.

Trainz admite básicamente tres tipos de gráficos 2D: los .jpg, los .bmp y los .tga. Para trabajos con transparencias y canales alpha, los dos últimos y para situaciones en las que se requiera menos calidad, los .jpg.

Los sistemas de texturización pueden diferir de una aplicación 3D a otra, pero esencialmente consiste en ir vistiendo los polígonos y caras de un modelo con una textura gráfica ya predeterminada y preparada de antemano. Estas texturas pueden ser por partes o estar todas agrupadas en una sola hoja, haciendo que el programa 3D elija y ajuste la parte que se precise para una zona determinada del modelo.

Hay dos tendencias bien diferenciadas entre los creadores y texturizadores: el uso de las texturas fotorrealistas, es decir utilizar directamente imágenes reales del material (lo cual requiere un trabajo de fotografía bastante preciso, y no siempre se tienen las imágenes con el ángulo y luz idéntica en las diferentes partes del mismo, sin olvidar los permisos necesarios para fotografiar al modelo 1:1); la segunda tendencia es utilizar la potencia de los actuales programas de edición y



tratamiento d egráficos para engañar añ ojo humano y fingir la realidad con técnicas gráficas digitales, es decir, pintar uno misma el material. Evidenteme esto requiere unas habilidades y técnicas de utilización de esas aplicaciones gráficas.

La imágenes de texturas (.jpg/.bmp/.tga) deberán tener unas características especiales para que Trainz las visualice. Su resolución tamaño debe seguir unas pautas proporcionales (que no citaremos en este estudio generalista, pero que se pueden consultar en cualquiera de los foros trainz, véase los enlaces de esta entrega); y su profundidad de color deberá ser de 24 bits.

Hoja de texturas en .bmp que da vida, color y librea a la Serie 37 del GIF. Como se observa, todas las zonas de la locomotora están agrupadas en una misma imagen y serán utilizadas por selección específica para texturizar los polígonos de la malla que decidamos en el programa editor de 3D que utilizemos.

Este paso, como se puede imaginar, es sumamente importante también porque, a fin de cuentas, será la carta de presentación visual del modelo.

Lograr unas buenas texturas a veces puede ayudar a mejorar algunas deficiencias que por motivos de no aumentar la carga poligonal de la malla nos hayan llevado a no detallar más la misma. El concepto siempre es el mismo: poca malla (o por lo menos, los detalles esenciales) para lograr los mejores efectos con la textura, que nuestros equipos informáticos pueden manejar mejor que una malla demasiado “poliaguda” por exceso de detalle y/o abundancia de polígonos innecesarios.

Otra dependencia de malla: Las cabinas

Es esta dependencia de una locomotora trainzera un elemento que, si bien, no tiene mucha complicación de construcción de malla (pues generalmente las cabinas acaban convirtiéndose en un habitáculo de formas cúbicas, sin demasiada complejidad técnica en 3D) pero si requiere mucho trabajo en cuestión de mandos y palancas y de una texturización convincente e impactante en cuanto a detalle. Evidentemente esta dependencia será más apreciada por todos aquellos trainzeros que le gustan meterse dentro y ver el mundo desde ese reducido espacio de una cabina ferroviaria. Sin duda, una experiencia única en el mundo 1:1 y que puede clonarse en cuanto a gozo personal en el mundo virtual de Trainz. Muchos creadores, ante la complejidad de hacer una cabina para sus modelos de forma realista, opta por utilizar alguna de las ya existentes (simplemente referenciándola en el config.txt del modelo) y que de forma generalista o en algunos casos por ser elemento común en diferentes modelos de máquinas solucionan este apartado desde la conducción en cabina simulada. Es una malla a tener en cuenta si se decide a hacer un modelo integral, propio y sin elementos de otros terceros creadores, pero no es imprescindible para realizar un buen modelo, que se puede apoyar en las cabinas ya existentes.



Magnífica cabina de una locomotora eléctrica Skoda, realizada en forma payware por Josef Pav de HP Trainz. Cuenta incluso con persianas funcionales y toda clase de mandos móviles.

Breve Guía de Aplicaciones de Edición y Creación de Objetos 3D con plug-in exportador para Trainz.

3ds MAX → Prestigiosa y difícil aplicación de modelado 3D, con una interfaz curiosa y que realmente ya necesita un manual por sí misma. Licencia muy cara pero los resultados son excelentes. No es recomendable comenzar con esta aplicación. Tiene versión en castellano.

<http://www.autodesk.es/adsk/servlet/index?siteID=455755&id=5676452>

Gmax → versión freeware de 3ds Max. Es la herramienta 3D más utilizada por los trainzeros al ser el único gratuito. Su interfaz y curva de aprendizaje sigue siendo difícil pero al tener menos funcionalidades que su versión payware, se hace más llevadero. No tiene versión en castellano, lo cual hace un poco más difícil, si cabe, su uso para los que no tengan nociones de esa lengua.

<http://www.turbosquid.com/gmax>

Wings 3D → Pasa por ser uno de los más sencillos y asequible. Pero al no tener plug-in de exportación directa a Trainz, nos llevará otra vez a Gmax.

<http://www.wings3d.com>

3D Canvas → Sencillo, razonablemente barato y con plugins directo de exportación a Trainz. Posiblemente el gran desconocido por estar oscurecido por Max y Gmax.

<http://www.amabilis.com>

Sketchup → El 3D al alcance de todos. Hay dos versiones la Pro y la Google. Esta última, freeware, no sirve para propósitos trainzeros ya que no hay forma de exportar las mallas a algún formato compatible con otros ya citados anteriormente. La versión Pro, algo cara para lo que se ofrece, nos llevará otra vez a Gmax u otras aplicaciones anteriores ya que su uso trainzero se resume a exportar a formato .3ds, que es compatible con las aplicaciones ya citadas. Tiene un gran banco de mallas ya realizadas por otros usuarios y de libre disposición en Google.

<http://sketchup.google.com/products.html>

Guía básica de objetos y material rodante empleado en esta entrega:

Material rodante:

→ RENFE 333 VA de Alberte Zato:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/diesel.html>

→ Krokodil de Detlev Kreth en la Download Station de Auran:

- http://www.auran.com/TRS2004/DLS_viewasset.php?AssetID=43120

→ Locomotora Serie 37 del GIF, repintado de Paintshed de Alberte Zato

- <http://www.zatovisualworks.com/trainz>

→ Locomotora Skoda de Josef Pav (HP Trainz), material de pago:

- <http://www.hp-trainz.de/html/fz.html>

Enlaces en Internet

Sitio web oficial de TRS2006 en castellano: http://www.auran.com/TRS2006/index.php?new_site=132

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Sitio web de Trensims: <http://www.trensims.com>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

Subforo de IBerTrainz de Gmax, 3DS Max y otros editores 3D para Trainz: <http://foro.ibertrainz.com/index.php?board=7.0>

Un tema clásico entre los usuarios de Trainz ¿Simulación o simplemente juego?

Texto e imágenes de Alberte Zato



Eterno tema de reflexión, discusión y debate, no tanto entre los usuarios, ya que hay de todo tipo y gusto por el ferrocarril, sino entre los fabricantes de software de ocio y simulación. Y con Trainz no podía ser menos. Sus creadores, Auran en Australia, lo saben y siempre han adoptado una posición ecléctica, pero efectiva, para contentar y atraer a un mayor número de usuarios con diferentes gustos y formas de utilizar Trainz. Mi aforismo **“No hay un sólo Trainz, sino un Trainz para cada uno”** es fruto de esta reflexión y realidad en la formas múltiples de utilizar Trainz.

Si bien es verdad que Trainz nació como un simulador de maquetas virtuales en un ordenador, Auran pronto se dio cuenta que los usuarios demandaban mucho más. Trainz 1.1. no daba mucho más de sí. Poco se podía hacer en lo que a simulación ferroviaria se refiere: poner unos trenes en la vía y echar a andar sin muchos objetivos reales que cumplir. Efectivamente era lo más parecido a una maqueta, las posibilidades de explotación escasas y el material magro en calidad y variedad. Pero aún así, enganchaba porque si cuajaba la idea, seguro que aumentaban las posibilidades del “juego”.

La versiones siguientes de Trainz consiguió darle un poco más de versatilidad a la explotación de un ferrocarril virtual. La aparición del strainzscript (lenguaje de programación de eventos) permitía a los usuarios avanzados y conocedores de sus entresijos la programación de “scenarios” (término que se aplica a las actividades en Trainz). Ahora bien, el usuario normal dependía de los deseos y “caprichos” de explotación de los creadores de escenarios, y tenía que cumplir las órdenes que ellos habían creado so pena de ser sumariamente expulsados del “juego”. Se simulaba una explotación, sí, pero de forma muy automática y poco flexible para el usuario medio.

Hasta que llegó TRS2004 con sus sesiones, reglas y órdenes a maquinistas. Eso ya fue otra cosa.

Los dos modos de conducción: en cabina y con mando DCC.

Cuando abrimos una sesión, a las que luego nos referiremos un poco más en concreto, TRS nos pregunta siempre en que modo de conducción queremos “jugar”: en modo cabina (más prototípicamente) o en modo de mando DCC (simulando el controlador de un sistema de maqueta ferroviaria).

Evidentemente, este modo no llega al grado de prototipismo que si nos metemos en la cabina; pero para los usuarios menos exigentes y más comodones (muchos, aunque otros más puristas e intransigentes se empeñen en demonizarlos por sus métodos más heterodoxos de



En modo de conducción DCC, como se ve en esta imagen arriba a la derecha, aparece un mando DCC como en las maquetas. Este mando puede ser accionado directamente con el ratón o con el teclado. A pesar de lo que pueda parecer, la conducción manual es bastante prototípica en este modo.

utilización de Trainz) es más que suficiente para proporcionar una sensación de realismo ferroviario. Además, se ve más y mejor lo que nos rodea, se disfruta de la belleza de lo que los magníficos rutistas han realizado, haciéndoles justicia. Se pueden ver diferentes puntos de vista de una composición, cambiar de vagón, irse a la cola de la misma o jugar con ángulos y alturas de visión. Es mucho más variado y divertido que simplemente ir en la cabina.

Y por supuesto muy cómodo. Ya sea accionando los controles DCC de la interfaz o mediante las teclas correspondientes en el teclado de su ordenador podrá acelerar, frenar (con realismo), detener el tren, cambiar de marcha, hacer sonar el silbato, soltar arena, encender luces, y si así lo quiere entrar en la cabina para ver cómo se ven las cosas desde allí. Como se podrá comprender este modo es más flexible con los errores de conducción que el modo en cabina puro y duro, que comentaremos a continuación, pero es lo suficientemente amable como para permitirnos una conducción alternativa cabina-exterior, lo cual siempre agradece el usuario generalista.

Pero Trainz piensa en todos, nadie es excluyente (si no se quiere excluir uno mismo, claro). Para aquellos puristas, extremadamente exigentes y que quieren gozar de la conducción desde una cabina accionando mandos y palancas y atendiendo a los procesos más básicos de una conducción real de una máquina o unidad, Trainz presenta su modo de conducción en cabina.

Si se elige este modo, TRS nos sentará delante de una cabina con diferentes mandos (móviles o mediante atajos de teclado). En la pasada entrega nuestros amables lectores ya vieron que la cabina era una de las dependencias de una máquina o material motor en Trainz. De su calidad o complejidad de elaboración dependerá también la satisfacción de los puristas maquinistas virtuales de cabina.



Ya citamos en su momento que un creador puede optar entre hacer una cabina propia o asociar a su modelo una ya creada de origen en el juego o bien una de terceros. En la calidad y cantidad de animaciones de esta dependencia estribará el grado de realismo y prototipismo de la conducción en cabina. Si una cabina está totalmente animada, sus palancas y relojes funcionales y funcionales, el usuario purista gozará de todo el realismo de estar dentro de una cabina, ya sea por acción directa mediante el ratón o mediante 22 teclas de su ordenador, lo cual le permitirá activar las palancas y mandos más comunes de las máquinas diesel, de vapor o eléctricas.

Las físicas de los motores virtuales del material Trainz (enginespec) permiten realizar acciones de conducción muy realistas y que dan satisfacción a las exigencias de esos "maquinistas de salón".

¿Es tan realista la conducción que podría ser utilizable por una compañía ferroviaria para sus

prácticas? Por supuesto que no, rotundamente no. Si bien hay algunos museos ferroviarios en el mundo que están utilizando TRS para que sus visitantes se sientan imbuidos dentro de un sistema ferroviario (e incluso alguna compañía ibérica lo ha utilizado para mostrar sus productos y servicios), no seamos tan ambiciosos ni pretenciosos con las capacidades de TRS. Algunos usuarios recalcitrantes de este "juego" quieren llevar el término simulación a unos niveles que exceden el propio significado académico y semántico de la palabra. Simular, entiende este comentarista, es engañar al ojo y a la percepción humana. Simular no puede exceder a la realidad y a veces, ni se le acerca en más de un 50 %. Y en esos niveles está TRS. Simula y engaña al ojo y sensación humana. Le hace ver que está donde no está y tener las sensaciones que se sentirían si estuviera donde engañosamente está. Pero no se le pida más y más y más. Para eso están las compañías ferroviarias y sus cursos a maquinistas profesionales, que seguramente esbozarán alguna sonrisa generosa y condescendiente con algunas de las convenciones que todo simulador debe tener. Y TRS las tiene; para los usuarios generalistas, que son más y mucho más comprensivos con estas convenciones, esto supone más ventajas que inconvenientes. Para los sufridos puristas, nunca habrá límite de simulación.

Parece que Auran, creadores del juego, también piensa en este mercado de los usuarios puristas y hace tiempo que anunció su intención de trabajar (sin prisa pero sin pausa) en un nuevo simulador (al que en su momento denominó Railroad Simulator Pro) y que colmaría las ansias y exigencias de estos usuarios de simulación exigente y rozando en lo profesional. Incluso las intenciones iniciales tendrían como objetivo el mercado de las compañías ferroviarias, siendo el mercado del ocio informático secundario, con una versión más ligera del producto, y más asequible económicamente, por supuesto.

Las sesiones: reglas de conducta y órdenes a maquinistas.

Comentábamos en la introducción de esta entrega que en las versiones intermedias de Trainz (1.3 y UTC) el usuario medio estaba a expensas de los que los creadores de escenarios (mediante el lenguaje de programación trainzscript, no apto para todo los públicos) les decían lo que tenían que hacer en los “escenarios” (actividades). El salto cualitativo se produjo en TRS2004 cuando los creadores auranitas introdujeron el concepto de sesiones con reglas de conducta y sus correspondientes órdenes a los maquinistas. Los usuarios quedaron liberalizados y capacitados para establecer su propio modo de explotación de una ruta trainzera. Aunque en un principio el número de reglas no era muy amplio, bien con la ayuda de reglas de terceros o de la mejora que se producía tras cada actualización (Service Packs), la versión final SP4 de TRS2004 ya era un instrumento de explotación ferroviaria muy convincente y completo: se podía establecer un sistema de circulación con prioridades, se podía crear un sistema de entrega de mercancías y pasajeros automatizado y con horarios, un sistema de producción de mercancías aceptable y los trenes empezaban a obedecer a nuestros caprichos y no al contrario. La simulación de un sistema ferroviario estaba ya consolidada. Y con TRS2006 aún más, ya que ha aumentado drásticamente el número de reglas

Una ruta en Trainz no funciona si no se convierte en una sesión; y a su vez una sesión no es tal si no contiene al menos una unidad de tracción de cualquier tipo, ala que automáticamente TRS asocia un maquinista identificado. Pero una sesión sin más sólo serviría para conducir manualmente ese unidad, ya sea en modo cabina o DCC.

Las sesiones son las rutas gestionadas por el modo Maquinista de TRS y constituyen el paso final del proceso de utilización de Trainz. Las sesiones deben ser organizadas y ordenadas en modo Ingeniero, y para que sean lo suficientemente atractivas deben contener reglas de conducta y órdenes a maquinistas



De las reglas de conducta y las órdenes a los maquinistas depende la automatización y simulación prototípica de un sistema ferroviario virtual en Trainz. La carga y descarga de pasajeros se garantiza plenamente con ello.

¿Qué son las reglas de conducta?

Son unos objetos especiales en Trainz (basados en programación trainzscript) que hacen que los maquinistas (ya sea uno en concreto o todos en la ruta) cumplan y sigan unas pautas de conducta, orden de actividades y condiciones de uso del sistema ferroviario). Las reglas se aplican en un menú especial con su cuadro de dialogo, y se configuran previamente en el modo Ingeniero, o bien sus opciones son cambiables posteriormente en modo maquinista.



Las hay de todo tipo y utilidad: para condiciones temporales y atmosféricas, para conducta de prioridades de paso y circulación, para iluminación, señalización y ASFA, para programación de rutas y horarios, etc. etc. En TRS2006 hay más de 50 disponibles de origen en el juego y en la Download Station de Auran muchas más. Son esenciales en una sesión que se precie de intentar reflejar el funcionamiento simulado y realista de un sistema ferroviario virtual.

El éxito de una circulación fluida y satisfactoria dependerá de la habilidad en la colocación de unas reglas de conducta adecuadas para cada situación y sistema de circulación ferroviaria. Para ello es indispensable echarle una ojeada al completísimo manual de Reglas de Conducta para TRS2006, que Auran pone a disposición de todos los usuarios en su sitio web, y cuyo enlace puede consultar en nuestra habitual

Cuadro de diálogo de una sesión con sus reglas de conducta añadidas y que establecen las condiciones horarias, maquinistas en acción para cada unidad de tracción, movimientos automáticos y información en la interfaz, y un completo sistema de automatización y señalización.

guía de links de esta entrega.

¿Qué son las órdenes a los maquinistas?

En conjunción con las reglas de conducta, las órdenes a los maquinistas establecen las pautas, destinos y maniobras que cada una de las unidades de tracción deben realizar en cada momento. La carga y descarga, el inicio de la marcha o parada, el tiempo de espera, el andén o vía a estacionarse, la ruta a seguir, donde y cuando silbar, y una gran variedad de tipos de órdenes a disposición del usuario, para que los maquinistas (a pesar de su mala fama de rebeldes debida a algunas indefiniciones de la Inteligencia Artificial del código del simulador) obedezcan y vayan a dónde tienen que ir, en hora y por el lugar adecuado, y cumplan las acciones y actividades encomendadas.

Las órdenes a los maquinistas se pueden ya predefinir en el modo Ingeniero incluidas en una regla de programación de actividades, y asignadas a cada maquinista y unidad tractora; o bien, posteriormente si no hemos automatizado la actividad de un maquinista en concreto anticipadamente, lo podremos hacer manualmente en el modo Maquinista una vez iniciada la sesión. La flexibilidad es máxima en este sentido. Con ello, el usuario es realmente dueño de su explotación ferroviaria y manada y ordena lo que estima oportuno y cuando cree que es el momento adecuado. Vamos, el sueño de cualquier ferroviario



Observamos en esta imagen, en la parte inferior en la barra de órdenes, lo que se le ha encomendado hacer al maquinista que va enganchar esos vagones métricos, esperar un tiempo en el andén y luego, silbar y salir para su destino.

aficionado, posibilidad por la que los aficionados maquetistas llevan peleando ya con sus sistemas digitales, todavía a años luz de las posibilidades de Trainz y su sistema de explotación ferroviaria racional e inteligente.

En posteriores entregas ejemplificaremos una sesión desde su inicio en la ruta y su configuración en el modo Ingeniero, paso a paso y comprobará el amable lector primerizo que no es nada complicado; eso sí, la lectura del manual citado será indispensable, pues son muchas las reglas disponibles y las situaciones a resolver en un sistema ferroviario virtual, que simula el real.



Conducir o ver pasar automáticamente este pesado tren de cisternas petroleras será muy fácil con el uso de unas cuantas órdenes al maquinista de la locomotora 333 de cabeza. Las otras aportarán simplemente potencia, como en la realidad y el mando múltiple.



Estas composiciones métricas llegarán a su destino y se cruzarán en vía única gracias a una señalización adecuada y unas órdenes a los maquinistas coherentes.

Guía básica de objetos y material rodante empleado en esta entrega:

Material rodante:

→ RENFE 333 AG de Alberte Zato:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/diesel.html>

→ RENFE 251 de Josetxo Gurpegui (actualmente no disponible)

→ UT's 440 y 448 de Maestranza Norte, Hermanos Vargas y Cristian Aguilera

- <http://www.auran.com/TRS2004/DLS.php?SearchCriteria=195455:&textsearchID=1>

→ Locomotora La Robla 500 GECO U10B de Pizias (Trensim):

- <http://www.trensim.com/lib/pafiledb.php?lib=trainz&action=file&id=10>

→ Cisternas petroleras, repintado de Alberte Zato sobre las originales de Jarek (Chester_pl):

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=5891.0>

→ Módulo “Paramos de Zatoburgo” de Alberte Zato, de próxima publicación

→ Ruta “Iberia Interior” de IBerTrainZ, incluida en TRS2006.

Enlaces en Internet

Sitio web oficial de TRS2006 en castellano: http://www.auran.com/TRS2006/index.php?new_site=132

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Sitio web de Trensim: <http://www.trensim.com>

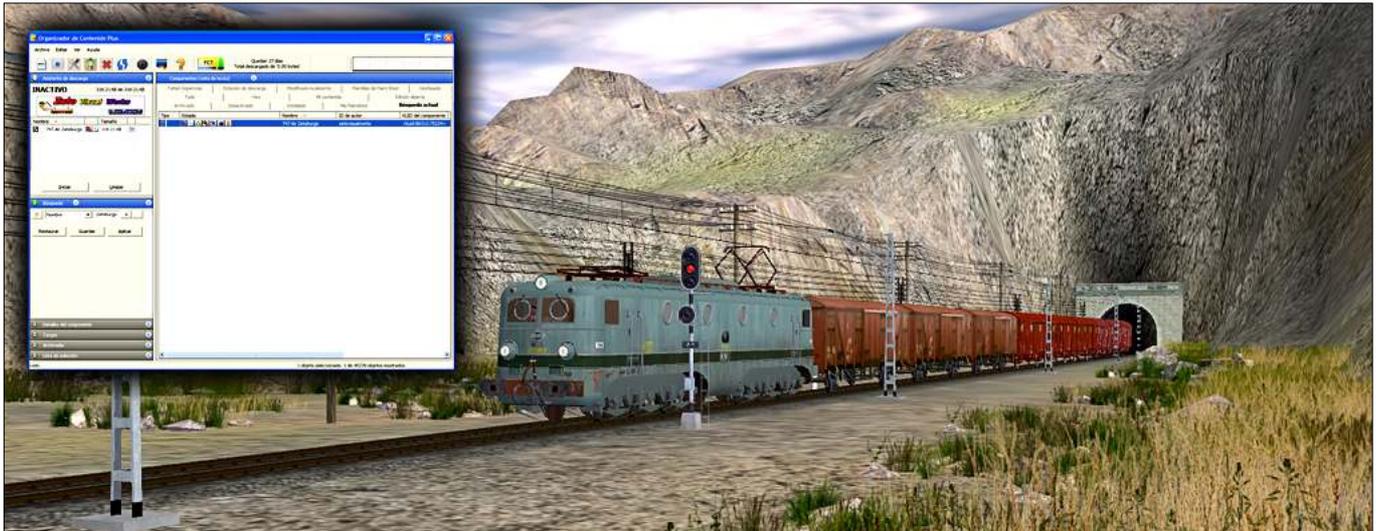
Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

Manual y Guía de Sesiones y reglas de Auran

(traducción de Manuel Martínez): http://www.auran.com/TRS2006/public.page.php?location=downloads_sessions_guide

Una herramienta sumamente útil y eficaz, realizada por el SP1 para TRS2006 El Organizador de Contenidos Plus: OCP

Texto e imágenes de Alberte Zato



Escribir sobre software a estas alturas de madurez del mundo informático es siempre una aventura arriesgada. Y aún más sobre software de ocio como es TRS2006, nuestro divertimento, y objeto fundamental de estas entregas que los amables lectores siguen mes a mes en esta ya venerable publicación. Esto de las aplicaciones, programas y juegos se ha convertido ya en una cuestión de gustos, y no de objetividades. Algunos usuarios informáticos generalistas de cierta antigüedad, y ciertamente bastante conservadores en lo que se refiere a sus usos y costumbres delante del ordenador, todavía se acuerdan del mítico Word Perfect, como su procesador de textos favorito, aún cuando saben que el omnipresente procesador de Bill Gates o incluso su competidor gratuito OpenOffice ya le hacen ser a WP una pieza de museo informático, con imborrables recuerdos, pero ya en desuso.

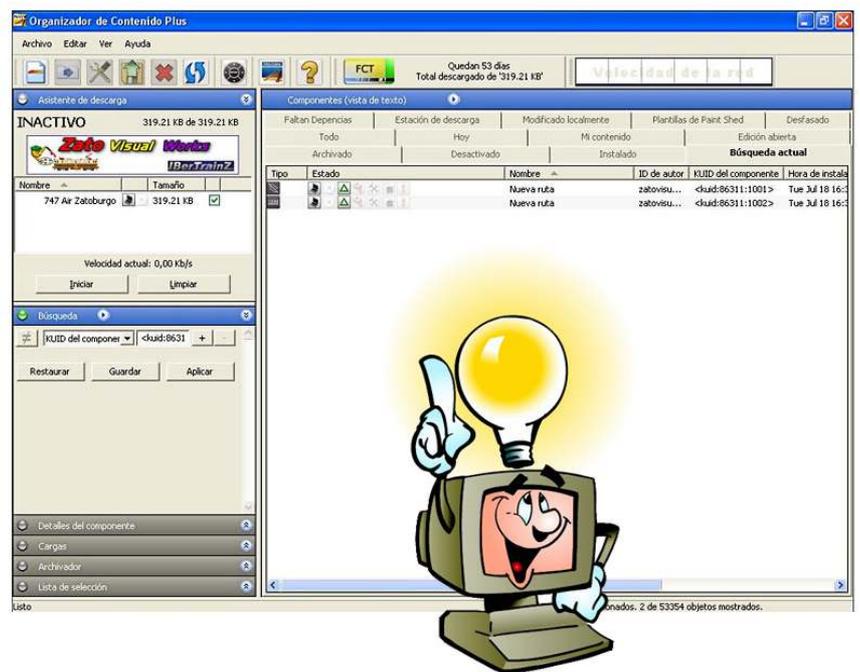
Y todo este preámbulo viene a cuento en relación con el gestor de descargas, contenido y clasificación de TRS2006, el Organizador de Contenido Plus (OCP, en adelante), inicialmente conocido como CMP en la versión original en inglés.

Las versiones anteriores de Trainz (incluso el demasiado ponderado TRS2004, innovador pero con carencias importantes) no tenían de un gestor de contenido digno de ese nombre. Su Content Manager o Gestor de Contenidos era ciertamente una broma o un mero adorno que contadísimos usuarios utilizaban. En el foro de Auran, creador de Trainz, se sucedían con clamor las peticiones de que en la siguiente versión de TRS (TRS2006) se incluyera un gestor de contenidos adecuado a las bondades intrínsecas del juego.

Y entonces, ¿cómo se las arreglaban los trainzéros antes para mantener, editar, clasificar y ordenar sus contenidos en TRS2004? Pues verán Vds.: un amable y generoso jubilado inglés, Terry Franks (**tabweb** en el mundo trainzéro) ofrecía ya, **gratis et amore**, desde versiones anteriores de Trainz su mítico gestor, Trainz Objectz. Con una adusta y poco amigable interfaz, pero muy eficaz y útil, durante mucho tiempo fue la solución de terceros, incluso apoyada y aplaudida por Auran.

Su gran defecto era la lentitud de carga y actualización de su caché de base de datos. Su gran virtud: acceso a las rutas y la posibilidad de cambiar objetos por lotes. Y sobre todo que era un sustituto de algo que Auran no había sabido hacer: un gestor creíble y verdaderamente útil.

Aún ahora, los impenitentes usuarios de TRS2004 no tienen más opción que ese apego a Trainz Objectz como única opción válida de gestionar el contenido de sus TRS. En la mayoría de los casos, el permanecer fieles a TRS2004 y Trainz Objectz es una cuestión de conservadurismo natural del usuario informático: se acostumbra uno a



El Organizador de Contenidos Plus (OCP) tiene una interfaz bastante amigable y su estilo de "todo a la vista" en forma de ventanas desplegadas hace que los menús verbales no sean necesarios de utilizar. La inclusión del gestor de descargas (ventana de arriba a la izquierda) desde la Download Station es todo un acierto.

unos procedimientos y costumbres que cuando llega algo nuevo, la mayoría de las veces le ponemos pegos y peros que realmente nos existen o no son nada objetivos. Y los menos objetivos son algunos creadores de contenido, que se empeñan en utilizar sistemas y procedimientos de actualización de sus pruebas y novedades en sus creaciones sin pararse a pensar realmente que la lentitud de carga de TRS2004 ya tiene una solución: TRS2004 y su OCP.

El OCP y sus funcionalidades básicas.

Ciertamente el OCP no fue bien recibido por algunos trainzéros, a pesar de haber solicitado “algo así” durante años a Auran. Un cierto aire de “no es eso, no es eso” estaba en el ambiente de ciertas opiniones del Foro auranita. Y ciertamente también fue debido a un estado de poca paciencia, el ya citado conservadurismo natural en el mundo informático, y el miedo a lo nuevo (-y también en algunos casos, la poca objetividad y manifiesta animadversión a Trainz y cualquier novedad positiva que este divertimento pueda proporcionar, aún sin haberlo probado-).

Pero en general esta gran novedad de TRS2006 ha sido muy bien recibida y lo que es mejor y más práctico, usada por ampliamente por los trainzéros. Si bien es cierto que no nació sin problemas, -el principal, al requerir una conexión a Internet para las descargas desde la Download Station de Auran, era su falta de estabilidad en las conexiones o incluso dificultad para conectar en algunos casos- el Service Pack 1 (al que nos referiremos luego) ha dejado a esta aplicación con una salud y practicidad envidiable, excepto para unos pocos irreductibles y poco flexibles usuarios que le han negado el pan y la sal a TRS2006, y que no saben ver en el OCP el indudable valor que tiene, quizás porque lo han probado poco.

El OCP, con su aspecto de “todo en uno”, le va a permitir al usuario de TRS2006, entre otras cosas:

- descargar e instalar automáticamente toda clase de contenido desde la Download Station al incluir el Download Helper (en TRS2004, este ayudante de descargas era una aplicación individual con algunos problemas de conexión y de fidelidad en la descarga de las dependencias. Por supuesto, esta funcionalidad necesita una conexión de Internet fiable)
- Instalar los archivos de contenido propios de Trainz (.cdp) desde cualquier ubicación en su sistema informático
- Importar contenido desde cualquier ubicación o versión de Trainz anterior
- Fácilmente, cualquier usuario o creador puede acceder a la edición y modificación de ese contenido (excepto algunos objetos y material de origen en TRS2006 que está protegido por asuntos de derechos de autor). El contenido, en principio está protegido y codificado en una carpeta especial, a prueba de borrados o incidentes accidentales, y cuando se le llama para edición se extrae a una carpeta especial (/editing) que puede ser abierta por el OCP en una ventana del Explorador de Windows.
- Los creadores de objetos y material lo tienen muy fácil (a no ser que queramos ver problemas donde no los hay): Pueden crear el objeto externamente en la carpeta que deseen y luego importar el resultado para pruebas con el OCP, de forma rápida. Una vez instalado, simplemente hay que validar el contenido (“Asignar/Commit”). Inmediatamente TRS2006 nos hará un diagnóstico sobre si el objeto instalado tiene algún error (e incluso los listará para que podamos corregirlos). O bien, los creadores pueden utilizar otra de las aplicaciones incluidas en este “todo en uno”: El Creador de Contenido Plus (CCP). Este creador permite, paso a paso, la creación de las carpetas y archivos de configuración (config.txt) del modelo 3D y texturas creadas de antemano. El único problema que tiene el CCP es que el material configurado con él no será compatible hacia abajo, es decir, no será posible utilizarlo en TRS2004.
- Las búsquedas de material tanto en nuestro TRS2006 como en la Download Station se agiliza y se refina, con diferentes criterios y filtros para hacerlo. Téngase en cuenta que es el OCP el que maneja la base de datos de nuestros contenidos y los existentes en la DS, su comparación y su actualización.



El OCP permite una clasificación y ordenación de nuestro contenido de forma vistosa. Y además cómodamente en solapas con nombres personalizables. En esta imagen vemos a las recientemente publicadas serie 276 de RENFE en IberTrainZ (Martin KB, Saturexpress & Zato Visual Trainz) perfectamente clasificadas y con sus respectivas imágenes de previsualización en miniatura.

- Los usuarios pueden clonar cualquier contenido, incluso el de origen en TRS2006, para hacer versiones o modificaciones de uso propio. Solamente algunos objetos y material protegido quedan fuera de esta posibilidad.
- Los creadores usuarios de la Download Station lo tienen muy fácil. Simplemente finalizan su creación, la instalan en TRS2006, la prueban y desde el mismo OCP la envían a Auran para su aprobación en la DS. Más sencillo, imposible.
- La creación de archivos de instalación de contenido (.cdp's) es sumamente rápida y sin complicaciones: una vez acabado el objeto o material se selecciona y un menú contextual del botón derecho del ratón nos indicará la creación de un .cdp. Pero eso no es todo. Todo el material incluido en TRS2006 (ya sea propio o de terceros, excepto el protegido) puede incluirse en un .cdp; esto implica que podemos hacer fácilmente copias de seguridad o empaquetar una ruta con sus dependencias sin problemas. Y esto no se podía hacer en TRS2004.



La descarga de rutas desde la Download Station (siempre problemática por las dependencias de terceros) es mucho más llevadera con el OCP. Todas las dependencias de la ruta quedan listadas en la ventana del Download Helper- Ayudante de descarga (arriba a la izquierda) y de forma transparente vemos en todo momento el estado de la descarga y qué estamos descargando.

- Los errores y falta de dependencias en un objeto o material rodante están totalmente documentados y con señales e iconos de advertencia sobre ellos. Corregirlos necesitará un poco de conocimiento y habilidad informática. Pero en los foros de Auran y de lBerTrainZ (véase la reseña de enlaces) siempre hay grandes expertos dispuestos a echar una mano en lo que sea. Por supuesto, allí me puede Vd. encontrar a diario junto con afables y amigables colegas de divertimento.
- El OCP también le da información del estado de su conexión con la DS y de la caducidad de sus First Class Tickets de Auran (utilidad de pago para descargas más rápidas desde la DS).
- El OCP es el culpable (bendito culpable) de que el tiempo de carga de TRS2006 no pase de los 5-7 segundos, ya que contiene toda la información de caché de objetos y datos del divertimento. Esta mejora es sustancial ya que TRS2004 necesitaba sus buenos minutos para hacerlo, y aún más, si instalábamos contenido nuevo, y se tenía que rehacer la memoria y caché del juego. Ya simplemente por esta gran mejora el OCP merece una buena nota como aplicación auxiliar incorporada en TRS2006.
- Ver un archivo de configuración (config.txt) de un objeto o material rodante -importantísimo archivo en Trainz- era un poco pesadilla en TRS2004. O bien necesitaba del explorador de Windows o de la ya citada y ponderada aplicación de Terry Franks "Trainz Objectz". Con TRS2006 y su OCP, nada más sencillo y directo. Se selecciona el objeto y simplemente con el botón derecho de ratón podremos visualizarlo.

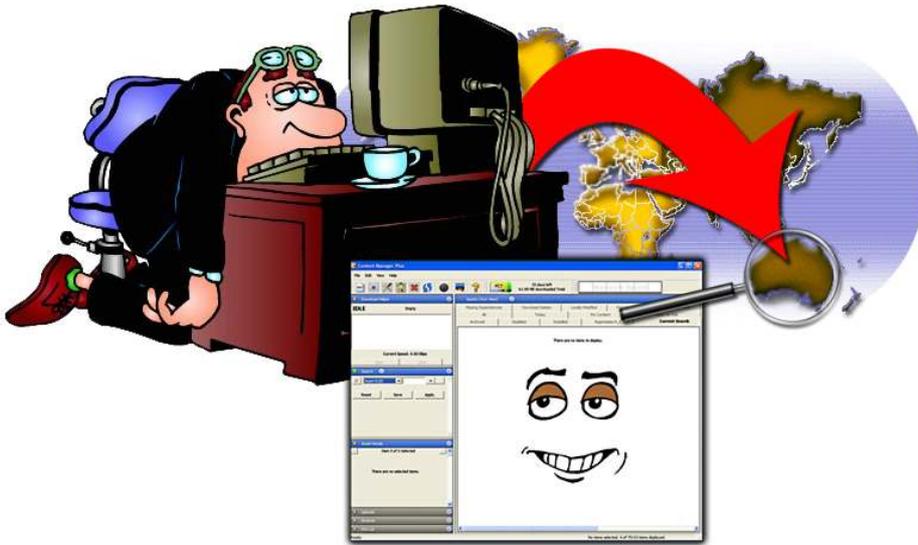
Es evidente que no es una aplicación perfecta (como ya veremos en seguida) pero día a día son más los convencidos y atraídos por esta herramienta, que si era lo que habían pedido los trainzeros durante años y que sólo los recalitrantes de memoria frágil no saben apreciar debidamente.

Sí, sí, pero... ¡algún inconveniente tiene que tener!

Conocido es en el ambiente trainzero ibérico mi aforismo de que “La Perfección es imperfecta”. Y es que una aplicación informática perfecta estaría abocada a la desaparición si no pudiese ser mejorada.

El OCP, al igual que TRS2006, no es perfecto y presenta varios problemas, alguno de ellos de cierta importancia.

Al ser gestor de todo, si el OCP deja de funcionar o falla, nos veremos casi obligados a una reinstalación de TRS2006. No existe forma alternativa realmente práctica de gestionar el contenido. Efectivamente es un “todo en uno” pero quiere exclusividad y no admite competencia o alternativa.



El OCP también requiere una buena a conexión de Internet (ADSL mejor que mejor) pues lo primero que hace es comprobar el nombre de usuario y contraseña de registro en Auran Planet (la base de datos de usuarios registrados de Trainz), y además actualiza o intenta actualizar la bases de datos de contenido de la DS para que quede reflejado en nuestro OCP. Cuando no hay problemas de conexión y el servidor de Auran en Australia vaya bien, todo irá como la seda. Pero si nuestra conexión es deficiente o los bytes australianos se constipan, nuestro OCP empezará a tener algún problema, que se puede solucionar teniendo un poco de paciencia con la conexión o clicando en el botón CANCELAR cuando

Conectar con la DS e identificarse en el servidor australiano de Auran, el creador de TRS, a veces puede ser problemático, ya bien sea por la deficiencias de nuestro proveedor de Internet o porque lo intentemos en horas punta de conexión norteamericana. En tal caso, nuestro OCP no perderá la sonrisa y funcionará off-line, pero no podremos descargar objetos desde tierras auranitas.

después de los intentos de conexión un aviso nos diga que no es posible. Así solucionaremos este problema y podremos seguir utilizando el OCP de forma local. En futuras versiones se debería implementar sin más una opción de funcionamiento off-line o sin conexión. Evidentemente es una buena medida antipiratería, ya que los que no posean una licencia registrada de TRS no podrán hacer absolutamente nada, excepto jugar con el material incluido de origen, pero, es excesivo el proceso para los usuarios en general.

A nadie se le escapa el hecho de que es una aplicación que consume muchos recursos del sistema informático, y no le gusta compartir ventanas ni espacio con otras aplicaciones tan hambrientas como ella. Es por ello recomendable su uso sin tener otras aplicaciones abiertas. Para los creadores esto puede ser un problema porque quién de ellos no tiene abierta su ya de por sí hambrienta aplicación de edición 3D, su Photoshop o similar (tragones como ninguno) para las texturas; si además pretendemos hacer pruebas con todo ello en el OCP abierto, nuestro querido sistema operativo llamará a su abogado para denunciarnos por abuso de recursos, y posiblemente se negará a hacernos mucho caso. A pesar de todo ello, un sistema informático de gama media puede soportar sin problema (aunque con evidente ralentización) el uso a la vez del OCP y TRS2006 para ver las pruebas de material in situ.

Aún con todo esto, el OCP/CMP es una magnífica aplicación, pensada y creada por alguien que utilizaba a diario TRS2004, como el ex-auranita Henk Plaggermars, y que además leía y escuchaba las plegarias de los usuarios trainzeros pidiendo algo como esto. Nació un poco balbuceante con algunos, pero con el Service Pack 1 (actualización que glosaremos a continuación) para TRS2006, es una herramienta adulta sin la que muchos (cada vez más) no podríamos pasarnos ya. El resto es que la ha probado poco o se ponen las gafas de verlo todo negro. O que simplemente no les gusta, lo cual nos lleva otra vez al inicio de esta entrega: ¡Qué difícil se ha puesto escribir en cualquier medio sobre software!, siendo como es ya una cuestión de gustos, y eso que no tenemos mucho donde elegir en el mundo de los simuladores y juegos ferroviarios virtuales.

En todo caso, TRS2006 no puede entenderse ni funcionar sin nuestro OCP. Tratémoslo con cariño y seguramente seremos correspondidos. Ya es una aplicación de confianza y nos puede ayudar mucho con nuestras tareas de mantenimiento de nuestro querido TRS2006, siempre emergiendo con fuerza y efectividad de los túneles virtuales.



El Service Pack (SP) 1, ajuste necesario para TRS2006.

Si los amables lectores de estas entregas tienen un poco de tiempo disponible y su ordenador internetero al lado, me gustaría que leyeran este artículo mío sobre los Service Packs (actualizaciones) para TRS2004 en esta dirección de Internet → <http://web.ibertrainz.com/monografia/auransp.html> .

En él queda medianamente explicado que TRS no es una aplicación acabada y sin posibilidades de mejora o expansión. Nunca ha sido así. La verdad es que siempre queda algún hilo suelto o bien algo por mejorar, o incluso algo de material por añadir. Y esto no es privativo de TRS, muchas otras grandes aplicaciones tienen parches o actualizaciones periódicas o puntuales. Volvemos al concepto de la "Perfección es imperfecta".

En el caso de TRS2006, el primer SP (SP1) era totalmente necesario para ajustar el funcionamiento del OCP, añadir funcionalidades propuestas o previstas desde un inicio y que se quedaron en el tintero de las prisas comerciales y en concreto, en el caso de TRS2006 versión en castellano resolver un error importante de salida (del cual su distribuidor en España, Friendware, con gallardía pidió disculpas por no haberlo detectado a tiempo). Este error (que jovialmente denominé "lluvia ácida") provocaba una no deseada lluvia en modo ingeniero y lo inutilizaba.

Pues bien, el SP1 arregló totalmente este problema y es una actualización imprescindible para todos los poseedores de la versión en castellano citada. Además de ese problema importante, el SP1 amplió las funcionalidades de TRS2006 de la siguiente forma:

- Desaparece el problema de la "lluvia" en modo Ingeniero al elevar un objeto.
- El OCP es totalmente estable, castellanizado y no produce errores en el sistema operativo.
- Con el SP1 se incluye "The Monorail Project" (proyecto de monorraíl). Mira el vínculo Extras en el menú de inicio de TRS2006. Para más información, visita la opción Downloads (descargas) del sitio Web de TRS2006 en <http://www.auran.com/TRS2006/> >Downloads >Monorail Project
- Ya es posible usar el OCP para suprimir el aviso que aparece al cargar mapas en los que faltan dependencias.
- Se ha actualizado plantilla de validación de errores para admitir más etiquetas.
- Se ha mejorado la comunicación con el OCP.
- En el OCP se ha añadido la vista de descripciones/miniaturas del contenido de la estación descarga.
- Se ha añadido la función de "Guardado automático" para el Ingeniero, configurable en OCP.
- Se ha añadido la opción de ver la información de resumen de un componente mediante el OCP.
- Se ha añadido la opción de desactivar el ruido de las juntas de los railes.
- Los CDP exportados desde el OCP ya son compatibles con el planificador de contenido.
- Se ha arreglado el funcionamiento de la pestaña "Añadir todas las dependencias locales" en el OCP.
- La carpeta de edición se borra al iniciar el OCP.
- Se ha añadido el parámetro adicional "No Update" (ninguna actualización) en el OCP para que no intente recuperar actualizaciones.
- Se han arreglado los problemas con la función "Iniciar Trainz" del OCP.
- Ya puedes usar el OCP para ver la configuración de los objetos no protegidos sin tener que abrirlos para editar.
- Se ha añadido al OCP un botón para actualizar la ventana.
- Se ha añadido un filtro de "kind" (clase) para el navegador de KUID del CCP.
- La prestación "edit" (editar) del CCP ahora permite guardar a la aplicación externa al crear una textura.
- Se han arreglado los problemas de TrainzUtil.
- TrainzMap ya es completamente compatible y se incluye el instalador de la versión 1.0 en la carpeta "Extras".
- Se han corregido los problemas con los archivos GSE.
- En la carpeta Extras se incluye una guía para editar las reglas de la sesión.
- Se ha restablecido el mensaje de desenganche que algún material rodante necesitaba para las animaciones de los enganches.
- Cargar un mapa en el que falte un skybox (cielo de fondo) ya no produce errores de visualización.

- Se ha arreglado el fallo con la cámara del minimapa y la selección de la composición.
- Se ha arreglado la barra de composición para que puedes usarla para reorganizar vehículos en una composición y ahorrar tiempo.
- Los topes y otros componentes "de fin de vía" volverán a detener los vehículos que vayan poco a poco.
- El efecto de agua ondulada vuelve a funcionar en OpenGL con las tarjetas ATI.
- Hacer clic en el mensaje de una señal te llevará a la causa de éste.
- Ya se puede hacer copias de seguridad de las palabras clave y restablecerlas.
- Se ha arreglado el problema del control de trenes con iPortal en el mapa receptor.
- Se han arreglado algunos elementos gráficos en el contenido interno.
- Se ha arreglado la configuración temporal en la sesión del Maglev con retraso.
- Más compatibilidad con .lm.txt en CCP.
- Trainzutil se puede exportar desde un archivo de configuración sin necesidad de abrirlo para editarlo.
- Se han hecho algunas mejoras menores a los sistemas de sonido y partículas.

Existe una guía de instalación que hay que seguir al pie de la letra en <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=7810.msg81839#msg81839>. En ese mismo hilo del foro de IBTZ se atienden las consultas y dudas sobre este SP1, y con mucho gusto acogeremos las suyas.

También es necesario completar el ajuste de nuestro OCP en castellano con la solución SPUNKMEYER que se encuentra explicada y comentada en <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=7868.0>.

Y no se olvide de visitar la sección de enlaces de esta entrega para saber dónde puede Vd. recibir ayuda sobre su TRS2006. Hasta el mes que viene en cuya entrega exploraremos nuevos retos y propuestas en este apasionante mundo de Trainz. No se lo pierda.

Guía básica de objetos, material rodante y rutas empleadas en esta entrega:

Material rodante:

→ RENFE 276 de KB Trainz/Saturexpress/Zato Visual Trainz:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/electricas.html>

→ RENFE 141 de Pere Comas:

- <http://www.trensim.com/lib/pafiledb.php?lib=trainz&action=file&id=23>

→ RENFE 1802 de Alberte Zato:

- http://web.ibertrainz.eu/secciones/diesel.html#316_318plus

→ RENFE UT439 de Martin KB/Zato Visual Trainz:

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=6086.msg64893#msg64893>

→ RENFE 250 de Josetxo Gurpegui:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/electricas.html#250>

→ Ruta "B-Project" de Darkdan, en la DS de Auran:

- http://www.auran.com/TRS2004/DLS_viewasset.php?AssetID=85998

→ Ruta KBS modificada, de Niffi/Camber y Módulo "Val de Todo TRS2006" de Zato Visual Trainz:

- http://www.virtual-motive-division.com/niffi/KBS395a_Demo.cdp
- http://www.virtual-motive-division.com/niffi/Kbs%20395_Demo_Objekte.cdp
- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/modulos/valdetodo.html#valdetodotrs2006>

Enlaces en Internet

Sitio web oficial de TRS2006 en castellano: http://www.auran.com/TRS2006/index.php?new_site=132

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

Foro de ayuda y consultas sobre TRS2006 en IBerTrainZ: <http://foro.ibertrainz.com/index.php?board=24.0>



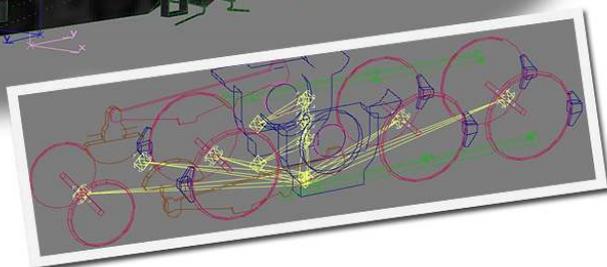
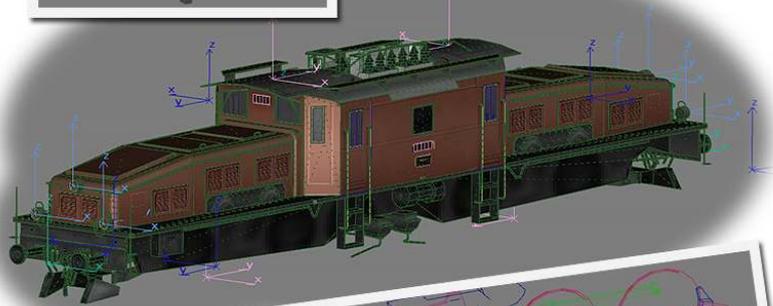
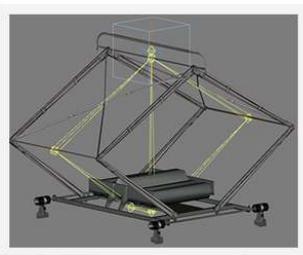


Cada uno tiene sus debilidades. Y se aprovecha de las ocasiones para hacer uso de ellas en cuanto puede. Esta amable invitación mensual que la dirección de esta revista ferroviaria de prestigio me brinda es una coartada perfecta para dar rienda a una de mis debilidades y fascinaciones desde niño: las locomotoras eléctricas. La magia hipnótica y chispeante de unos hilos (-esos hiliños que tanto glosamos en IberTrainz-) junto con el armónico siseo de los motores shuntados y la proverbial buena planta de estas máquinas siempre ha sido una debilidad sonoro-visual a la que poca veces me podía resistir. Otra de mis frases favoritas (de las cuales suelo pedir perdón por su machacona insistencia) es “No hay futuro sin catenaria” y desde luego, el ferrocarril moderno me da la razón día a día y línea a línea de AVES y demás rapaces diurnas y nocturnas. La catenaria se ha convertido en algo consustancial al ferrocarril no solamente moderno sino de los últimos 50 años también.

Y Trainz no puede ser ajeno a esta tendencia y necesidad del ferrocarril. Ya desde las primeras versiones de este divertimento virtual se incluyeron algunas eléctricas en el parque trainzero básico, si bien ninguna ibérica. Y fue por esta

carencia por la cual desde la versión 1.3/1.4 los pioneros creadores de nuestro entorno sintieron esa necesidad de dotar a Trainz de algo representativo con pantógrafos. Iniciamos en esta entrega la primera parte (de dos o tres) sobre el afortunadamente ya amplio catálogo de material eléctrico para Trainz desde los tiempos pioneros de la factoría Gurpegui & Bosch (G&B) hasta los prolíficos y deseados modelos de KB Trainz/Saturexpress, que este su cronista trainzero conoce tan bien desde sus talleres finales de Zatonegro.

En la entrega 6 de esta serie de crónicas trainzeras ya adelantamos y glosamos debidamente las partes y dependencias necesarias para crear una locomotora eléctrica. Si bien no es tan complicada de hacer como una vetustamente vistosa máquina de vapor, las eléctricas tienen el valor añadido del atractivo apéndice de los pantógrafos animados, lo cual supone un esfuerzo extra para el creador, que se debe esforzar en crear una estructura de varilla y tubos metálicos creíble y animable, y ajustarla debidamente a la altura de la catenaria (elemento este que también glosaremos en alguno de estos capítulos eléctricos). Si nuestros amables lectores eléctricos tienen a mano el número de Vía Libre de



Recuérdese que las partes y dependencias más importantes que acompañan a la carrocería de una locomotora eléctrica en Trainz son el bogie y el pantógrafo que requieren un mimo y tratamiento de ajuste y configuración especial por el creador 3D, como ya se glosaba en la entrega 6 de esta serie trainzera .

Junio 2006 les invitamos a volver a repasar el capítulo de nuestra entrega trainzera dedicado a la creación y partes de una locomotora eléctrica en Trainz.

Los pioneros: G&B, Josetxo Gurpegui y Viçenç Bosch y su equipo eléctrico.

Esta pareja de creadores 3D, simbiosis vasco-catalana, fueron los primeros en vislumbrar las grandes posibilidades de creación de material rodante para el parque ibérico, y evidentemente las eléctricas más veteranas estuvieron en su punto de mira inicial. Evidentemente los primeros modelos de un creador no son lo más refinados ya que siempre se van aprendiendo nuevas técnicas sobre la marcha, pero la experiencia que ya tenían acumulada sobre los modelos aeronáuticos de ese tipo de simuladores ya les permitieron publicar unos modelos muy dignos, que fueron recibidos con alborozo por la mayoría de los incipientes aficionados trainzeros ibéricos, aunque ya sabemos que nunca llueve a gusto de todos (¡con lo beneficiosa que es la lluvia siempre!) y no faltaron (ni faltan) algunos “cuentarremaches” (*-argot ibertrainzero para los tiquismiquis perennemente insatisfechos con la labor de otros, y a veces, con la suya, con lo que nunca se lograría publicar nada en un plazo razonable de tiempo si se les hiciera mucho caso, lo cual afortunadamente, no ocurre y se les da de lado sin muchos miramientos-*) que mientras en público alababan estas operas primas, en privado... En fin, historias pasadas del ibertrainzerismo que afortunadamente son meros detalles que no hacen sino elevar el valor de estas primeras creaciones ibéricas para Trainz. Y que sirvan estas reseñas como homenaje a esta pareja de creadores, que aunque en la actualidad trabajan por separado en sus “cosas” pasan a la la pequeña historia de este divertimento como los pioneros de lo que iba a venir después. Quedémonos y sigamos utilizando estos modelos primigenios, que evidentemente tienen carencias y que no estaban implementados con algunas de las posibilidades de modelado y artilugios de mejora que Trainz permite tras más de un lustro de camino.

Ciertamente las tarjetas gráficos y los equipos de antaño (*uuuffffffff, parece que estamos hablando del siglo pasado y sin embargo nos estamos refiriendo a los primeros años de este, ¡así es la informática y su aceleración imparable!*) no eran tan sofisticadas ni permitían las alegrías de aumento de los polígonos de una malla 3D. Ciertamente estos modelos se hacían un poco pesados de mover si no se contaba ya por entonces con un equipo puntero, pero a ilusión y cariño por estos modelos nadie nos ganaba, y aunque fuera a saltos y cuidando el entorno poligonal, hacíamos maravillas con estos primeros modelos en nuestro Trainz 1.3/1.4.



La siempre atractiva y “chatiplana” 7001 arrastra orgullosa y pimpante su rebaño de jotas de madera multicolor en las primeras estribaciones de las sierras que solía traspasar con garbo ¡y velocidad de la época!

Así pues pasemos a glosar los modelos eléctricos de G&B que por su encanto vetusto e histórico merecen casi una vitrina no virtual, siendo en estas queridas páginas un marco ideal para hacerlo.

- Las robustas y polivalentes maquinas series 7000 y 7100 quedaron reflejas en Trainz por G&B con unos modelos de factura limpia y prístina. Sus intrincados bogies están muy bien detallados y modelados (quizás eso le dé una carga de polígonos extra que realmente no son preocupantes para nuestras tarjetas gráficas actuales).
- Fueron publicadas en la Download Station de Auran en Mayo del 2003 (parece poco tiempo pero ya es toda una época en Trainz) en plena época del ya para entonces divertido Trainz 1.3 y han resistido el paso del rápido tiempo trainzero muy dignamente, funcionando sensacionalmente en TRS2004/2006.
- Actualmente se encuentran catalogadas en IBerTrainZ, por graciosa y amable concesión de sus creadores.



La hermana narizotas, la 7102, hace el recorrido contrario arrastrando a su flamante prole de coches 5000 con su verde a juego con la librea de la máquina. Viajar en tren era entonces una aventura muy atractiva para la vista y menos aséptica que ahora.

- La deliciosa locomotora eléctrica Brown Boveri de los ferrocarriles Vascongados también fue publicada en la Download Station por G&B en Marzo de 2003, por lo que realmente es más antigua en la plaza que las renfianas anteriores.



- Su bonita librea y reducidas dimensiones hacen que sea una pequeña joya de la corona eléctrica ibérica. Evidentemente si se volviera a hacer tendría unas mamparas interiores más vistosas, una ruedas y bogies más trabajados y seguramente sería un mejor modelo que este, pero nunca tan atrayente por su historicismo y reciedumbre, y por el innato cariño vasco de Josetxo Gurpequi le puso en la tarea de recordar el camino de hierro euskaldun.
- También se encuentra referenciada en el catálogo IBERTrainz con todo el cariño y admiración de toda la comunidad ibertrainzera.

Delicias francesas: La serie 7600

Fueron también G&B los que iniciaron la saga de estas locomotoras Alsthom de tan bella estampa y factura. Este caballo de batalla renfiano no podía ser ajeno al parque de tracción eléctrica ibérico en Trainz, y por supuesto atrajo la atención de la pareja vasco-catalana de creadores y también en Marzo del 2003 publican en la DS auranita una pareja de francesas que ocuparon las vías virtuales de muchas zonas de RENFE en nuestros primeros Trainz, acompañando a las omnipresentes japonesas 269 (de las cuales nos ocuparemos en un capítulo especial en la segunda parte de esta serie eléctrica).



Las dos versiones, la clásica turquesa y la AG (amarillo-gris), presentaban un aspecto estupendo, aún teniendo en cuenta los problemas que dan los verdes y amarillos en la texturización y presentación gráfica por parte de nuestras tarjetas. Sobre todo el color turquesa es muy traicionero en ciertos ángulos de brillos solares. Los bogies son fieles estatuas de los reales y su apariencia en Trainz era realmente atractiva, a pesar de sus polígonos perezosos por número de ellos. Ya sabemos que la calidad gráfica en juegos de ocio es un mero equilibrio entra la malla poligonal y las texturas. Con los colores planos, como los de estas libreas, poco se puede hacer en la textura... y hay que tirar de malla, volúmenes y curvas... lo cual no le faltan a estas francesas de buen porte. Injustamente fueron olvidadas en cierta medida y tiempo por el trainzerismo ibérico, lo cual nuestros clásico latinos hubieran denominado como “sic transit gloria machinæ”.

Y tuvieron que pasar más de tres años para que se retomara este tema de las 276 (ex7600). No parecía que estuvieran suficientemente retratadas y catalogadas; las diferentes libreas de esta icónica máquina de chispa imprevisible que faltaban y la incesante curiosidad y cariño ferroviario por los hitos de la tracción ibérica de Martín KB (KB Trainz) y Saturino Ortiz (saturexpress), baleáricos de inquieto espíritu retrospectivo, junto con el inacabable interés por todo lo que se haga en Trainz de este jovial cronista (mediante sus Talleres Virtuales de Zatonegro), hicieron recientemente que la serie 276 reviviera en nuestras rutas, y haciendo uso de tarjetas gráficas de corazón fuerte (-otra de mis expresiones favoritas en estos menesteres trainzeros) se publicó la serie completa de libreas históricas de esta magnífica plataforma de tracción voltaica.

Así pues durante el mes pasado en IberTrainZ volvieron a ser publicadas, con una nueva malla y texturas, una extensa colección de francesas de prístinos vestidos y de cenicientas menos presentables por aquello del desgaste y la natural suciedad inherente al transporte ferroviario. E incluso el equipo de trabajo KB Trainz, Saturexpress y Zato Visual Trainz se permitieron la frivolidad de hacer resucitar para el tráfico cotidiano de nuestros días a una 279 RENFE Operadora, osadía que los puristas y cuantarremachistas supongo que no perdonarán, pero que los autores de la fechoria sí que nos auto-perdonamos porque nos permite seguir disfrutando de la compañía de las bellas francesas sin tener que meterlas en la vía más que muerta de un museo ferroviario virtual, que aunque mejor cuidados y mantenidos que los de la vida civil, no dejan de ser un cementerio de material ferroviario querido y que, de forma poco realista si quieren, deseáramos ver circulando todavía por las vías ADIF todavía. Caprichoso y nostálgicos, nos llamarían los responsables de las gestión empresarial políticamente correcta, no sin razón, pero es que así somos los trainzeros, y así nos permite ser nuestro divertimento. Incluso

sería aconsejable que los sesudos estudiosos de la eficiencia ferroviaria jugaran un poco con Trainz. Se lo iban a pasar bien e incluso alguna idea práctica y factible se llevarían a sus despachos de alta decisión en materia ferroviaria de nuestro país.



Y otra histórica, para finalizar esta primera entrega eléctrica.

Aún en fase beta y sin fecha de publicación pero con su morfología y formas básicas ya bien definidas, Martín KB realizó esta otra clásica locomotora eléctrica de la época en que la Alta Velocidad era una quimera de ciencia ficción, se trata de la serie 280 (ex-10000). De eso se trata básicamente en Trainz y la virtualidad digital, se trata de hacer revivir la historia ferroviaria y que no caigan en el olvido de polvorientos museos máquinas hechas por el hombre en nuestro país que dieron servicio, transporte y ayudaron a crear el ferrocarril moderno.

El mes próximo les espero en esta cita apasionante para mí, y para mis amables lectores espero que también lo sea, con el mundo del ferrocarril virtual en Trainz. La segunda entrega de las eléctricas nos espera con otras clásicas y fundamentales máquinas del ferrocarril de antaño, del presente y del futuro. No me falten, les espero.



Xurxo, apasionado aficionado ferroviario, se empeña en inmortalizar el paso (-quizás el último-) de esta 280 con sus clásica estampa de vetustos jotas detrás por el frondoso Val de Todo en esta tarde brumosa y ciertamente invitadora al adiós de una época.

Guía básica de objetos, material rodante y rutas empleadas en esta entrega:

Material rodante:

→ RENFE 276 de KB Trainz/Saturexpress/Zato Visual Trainz:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/electricas.html>

→ RENFE 280 de KB Trainz: No disponible aún, en fase beta

→ RENFE 7001, 7102, 276 y FF.VV.06 de Josetxo Gurpegui y Viçenç Bosch:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/electricas.html>

Rutas:

→ Ruta "River Route" de Pollenhei:

- <http://www.freewebs.com/trainz200x/routeriverroute.htm>

→ Ruta “Val de Todo” de Zato Visual Trainz:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/modulos/valdetodo.html#valdetodotrs2006>

→ Ruta KBS modificada, de Niffi/Camber:

- http://www.virtual-motive-division.com/niffi/KBS395a_Demo.cdp
- http://www.virtual-motive-division.com/niffi/Kbs%20395_Demo_Objekte.cdp

Para saber más, enlaces en Internet

Sitio web oficial de TRS2006 en castellano: http://www.auran.com/TRS2006/index.php?new_site=132

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

Foro de ayuda y consultas sobre TRS2006 en IBerTrainZ: <http://foro.ibertrainz.com/index.php?board=24.0>

Foro de Material rodante en IBerTrainZ: <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?board=6.0>



Revista del parque de material eléctrico ibérico (II) ¿269 Japonesas?

Texto e imágenes de Alberte Zato



Evidentemente, estoy exagerando. A veces hay que empezar un artículo con ciertas licencias hiperbólicas para luego ajustar a su justo y ponderado término la atención del amable lector de estas crónicas trainzeras. Pero no voy muy desencaminado. Si en el mundo ferroviario real la serie 269 de RENFE tiene innumerables subseries y variantes, por no hablar de libreas, en el mundo trainzero ibérico esta variedad actualmente no se queda atrás y no podemos quejarnos de que podemos hablar japonés en nuestras rutas ibéricas sin ningún problema. Y no podía ser menos para hacerle justicia a este icono del material de tracción del ferrocarril de RENFE de ya hace varias décadas. Los creadores y repintadores se han portado bien con los usuarios de nuestro divertimento virtual. Démosles un repaso con cariño y fruición. No, no hay 269 japonesas diferentes en el catálogo pero su visión en nuestras rutas llena tanto que, a veces, lo parece.

Los pioneros otra vez: G&B, Josetxo Gurpegui y Viçenç Bosch no podían obviar a las 269.

Nuestra pareja de creadores primigenia no podía mirar para otra parte. Allá donde miraban y pensaban sobre modelos a realizar para comenzar la andadura del viejo Trainz (¡y pensar que sólo tiene cinco años y ya tiene edades, como lo seres humanos!) siempre veían a una japonesa con el pantógrafo erguido a modo de bandera orgullosa y frotando esos hilos mágicos que son la catenaria.

Así pues en Mayo del 2003 publican las Mitsubishi originales en sus libreas AG y Estrella. Evidentemente, y así lo dijimos ya en el capítulo dedicado a las Alstom 276, el tiempo pasa por todos los modelos y las técnicas de creación, afortunadamente, mejoran a la vez que los conocimientos y la práctica de los creadores de material aumentan. Estas primeras 269, que fueron recibidas con alborozo y cierto clamor de júbilo por los pocos trainzeros ibéricos de entonces, han sido maltratadas por el voraz paso del tiempo en Trainz. Tres años son muchos, demasiados, y el mismo Josetxo Gurpegui lo ha resuelto con unas nuevas versiones posteriores que glosaremos posteriormente en esta entrega.

Curiosamente, estos modelos, poliagudos, de curiosa e intranferible texturización, y ciertamente difíciles de duplicar en una ruta para los cánones de su época y nuestra paupérrimas tarjetas gráficas de la prehistoria trainzera, se ven y funcionan mejor ahora que en su momento. Quizás ahora la tecnología les hace justicia después



Esta primigenia Mitsubishi de G&B, ya con su disfraz de taxista barcelonés, emerge poderosa del túnel que ahonda en las intimidades de la orografía ibérica y transmite su energía e indudable plasticidad oriental a nuestras rutas trainzeras.

de tres años de amor-odio por ellos. Eran modelos mágicos y atractivos, pero, ¡diantre, costaba moverlos! Eso sí, nadie en su sano juicio osaba dejarlos de lado porque eran lo más en modernidad y iberismo en nuestras rutas eléctricas. Y así se lo agradecíamos a G&B (por lo menos, los sinceros, francos y leales ibertrainzeros de entonces).



La aventura del disfraz estrella (bello, no cabe duda) también captó la atención de la pareja G&B y fue la segunda vestimenta que le hicieron adoptar a su 269 primigenia. Todo ello aderezado con sus coches cinco mil de la misma guisa que componían un armonioso espectáculo.

modelos ibéricos y a las personas que están detrás de ellos (-lo malo es que no todas se dejan glosar, ¡qué le vamos a hacer!-). Y en este caso ¡va por ellos, G&B! Nos dieron quebraderos de tarjeta gráfica pero nos hicieron querer aún más a Trainz como herramienta de recreación de nuestra cultura ferroviaria de salón y diversión. Nada ni nadie les puede ya quitar esa distinción: generadores de inquietudes y de lo que estaba por venir.

Y de Portugal viene el relevo verde y con puños fuera de Mazinger.

Ya por aquellos años 2003-2004 un aficionado portugués, el amigo Ricardo Barradas (a) Ricardinho, solía visitar el foro de IBertrainZ, y ya mostraba su predilección por nuestras orientales amigas de recio y férreo comportamiento en las vías. Mientras que Josetxo Gurpegui diversificaba sus modelos y se pasaba momentáneamente a la tracción diesel (su 321 queda ahí para la historia ibertrainzera) Ricardo nos presentaba las betas de sus 269 con su color verde original -y quizás el más apropiado de todos los portados por nuestra protagonista-, una AG de buen porte y colorido y la jocosamente apodada Mazinger por su inefable y zigzagueante vestimenta -que, para los más faltos de memoria o jóvenes lectores, rememoraba aquel incalificable robot de una serie de dibujos animados, ¡cómo no!, japonesa-.

Este nuevo acercamiento luso a las queridas japonesas resulta muy tentador y novedoso. Quizás sin la calidad de modelado que la de G&B pero con menos polígonos 3 D y una texturización más tradicional en hojas únicas con lo que el ya debatido dilema entre muchas texturas sueltas o todas en una se inclina por esta segunda solución que suele ser la de mejor rendimiento y, desde luego, la más apropiada para los repintados, hecho este de suma importancia en este modelo como veremos posteriormente en esta entrega.



Estos modelos se encuentran en la Download Station de Auran, que por entonces era lo chic para alojar los modelos y que ahora parece caída en desgracia por unos cuantos creadores de flaca memoria o simplemente de digno cambio de parecer sobre sus bondades (o maldades, que alguna tiene y en su momento en este privilegiado escaparate comentaremos).

Eso sí, siguen funcionando tan pimpantes en la sofisticación de TRS2006, aún siendo creados en la austeridad de Trainz 1.4/UTC.

Resulta agradable recordar estos modelos en esta glosa del catálogo eléctrico ya que a los ibertrainzeros de entonces nos hicieron pasar gloriosos momentos de galopadas sin fin por nuestras vía virtuales. Supongo que tanto Josetxo como Viçenç se sentirán reconfortados al leer estas líneas y comprobar que hicieron felices a los sufridos usuarios de Trainz de épocas pasadas, no tan lejanas, pero que para un software de ocio pesan como siglos de desarrollo tecnológico.

Desde luego ese es el objetivo al glosar estas máquinas virtuales en estas entregas: hacer justicia objetiva a los logros e hitos de los

El pantógrafo era nuevo también y rompía con el minimalismo lacónico de anteriores ya sea de origen el Trainz o incluso los mismos de G&B que portaban las primigenias comentadas al comienzo de este artículo. Más elaborado y realista y de evidente mejor resultado visual, sin esa tendencia visual a perder polígonos que tenían en esa época los existentes.



Una 289 (opus Ricardo Barradas) da luz y vida a u paraje serrano y apartado el mundanal ruido. Detrás, la preciosa carga humana que se prepara para pernoctar en uno de esos expresos nocturnos que dieron movilidad y practicidad a los viajes de largo recorrido de antaño.

Las libreas elegidas eran todas típicas y tópicas, y todas sentaron cátedra en su tiempo en el ferrocarril real de RENFE -la librea Mazinger realmente fue una frivolidad que alguien se tomó en RENFE en una época en la que quería ya romper con lo manido y “normal” durante tantos años-. En el modelo de Ricardo los colores quizás son un poco vivos de más, pero totalmente de acuerdo con la cromática RGB de nuestras tarjetas y monitores. Y en todo caso fácilmente corregible en las texturas por cualquier usuario de Trainz medio-avanzado.

La verdad es que estás máquinas podrían haber sido apodadas las “paracuando”, ya que eran presentadas en capturas varias en el foro de IberTrainZ y todos los foreros se apresuraban a preguntar “¿para cuando estarán listas?”. Ciertamente se hicieron de rogar y además estuvieron disponibles de una forma un tanto especial.

Fueron presentadas en la edición especial de TRS2004 en castellano (2005), denominada DE LUJO, como añadidos al contenido oficial de TRS. Ricardo Barradas, y otros desprendidos creadores -véase la sección de enlaces de esta entrega-, cedimos gratis et amore una serie de modelos para que Auran y Friendware (el distribuidor en España) pudieran añadirlos en esta versión de TRS. Se pretendía que aumentase el número de aficionados a Trainz, unos por sentido comercial evidente y otros, como nosotros los ibertrainzeros de entonces, como método de animar y aunar nuevos usuarios a esta apasionante diversión que es Trainz. Actualmente siguen estando disponibles en esa versión y no están a disposición de descarga pública. Y no por ninguna extraña razón, no; simplemente Ricardo Barradas ha dejado de estar disponible para Trainz, lo cual esperamos que no sea definitivo. De todas formas, como leerán, amables seguidores de esta crónica, este no fue el fin de estos modelos, ni mucho menos.

Josep Gurpegui vuelve a la carga: llegan las 269 v2.

Nuestro pionero creador, Josep, ya en solitario, se suele tomar unas merecidas vacaciones de modelado para Trainz cada cierto tiempo. Después del lanzamiento de su magnífica 321 (que glosaremos en su momento) se tomó unos meses de relax en cuanto a creaciones para Trainz -año sabático, podríamos decir- y su vuelta a la escena trainzera estuvo protagonizada por la versión 2 de sus 269, aumentada y corregida (más bien diríamos que con un nuevo comienzo y malla).

Siguió apostando por la versión inicial de Mitsubishi para modelar con sus características ventanas fronto-laterales corridas (- quizás las más estéticas y desde luego la de rasgos más orientales de entre todos las cirugías estéticas sufridas por esta serie y subseries de máquinas). Aumentó su gama de libreas a cuatro, cada cual más representativa de diferentes épocas y avatares de nuestras protagonistas, y realmente se rehizo todo el modelo a conciencia, con nuevos bogies y pantógrafo apropiado para la catenaria RENFE CR-160 de Francisco Rodríguez (que comentaremos en su momento también).

Josep Gurpegui también sufre una metamorfosis en su estilo de texturizado, abandonando el multi-archivismo y abogando claramente por la reducción del número de texturas necesarias en un modelo, tónica adoptada por la generalidad de los

creadores de material. Sus experimentos y resultados sorprendentes en las reflexiones de texturas y mallas logran que estos nuevos modelos lleguen a unos niveles altos de calidad, no exentos de practicidad y reducción de poligonaje, lo cual fue inmediatamente agradecido por usuarios y tarjetas gráficas. Todo ello hace que sus modelos primigenios queden, si no en el olvido porque no sería justo, sí relegados a esa veneración que se tiene por lo pionero y “vintage”.

Después de ciertas fluctuaciones en su ubicación para su descarga, actualmente se encuentran disponibles en el sitio web de IBerTrainZ (véase el cuadro de enlaces). Su funcionamiento y uso es una delicia en nuestras rutas, no se las pierda.



El noble arte del repintado: una ordalía de japonesas vestidas de mil formas

No es la actividad de repintado de modelos una actividad bien vista por todos los creadores. Me atrevo a decir que por algunos. Y están en su derecho. La mayoría de ellos son excelentes texturizadores de sus mallas y algunas versiones de un modelo determinado requieren el mimo original de sus creadores que un simple repintado no puede darles, y prefieren dárselo ellos mismos. Lícito orgullo de creador. Pero no conviene exagerar ni dramatizar.

Una simbiosis entre un modelo original, y un repintado digno y trabajado, pueden permitir a un creador de material aliviar su trabajo de vestir un modelo con diferentes libreas y, con todo, el trabajo en conjunto puede enriquecer el resultado final, permitiendo llenar lagunas de libreas y versiones de un mismo modelo y material. Ciertamente, a veces, la necesidad obliga.

Este es el caso de los repintados privados realizados por el ibertrainzero Adrián Guerrero (a) R_E_N_F_E sobre el modelo original de Ricardo Barradas, glosado anteriormente. La texturización fácil y diáfana permite que este modelo sea exprimido hasta sus últimas consecuencias, y gracias al esfuerzo versionador de Adrián contamos con, si no con 269 versiones de las 269 como reza el título de esta entrega, sí al menos con casi todas las libreas conocidas de este icono de la tracción eléctrica ibérica y que nos permite plasmar en nuestras rutas cualquier época de la electrificación de RENFE y ahora ADIF.

Aunque no todos los repintados realizados por Adrián tienen el mismo nivel de calidad, la mayoría de ellos son notables, y los defectos que se puedan notar serán debidos a los excusables problemas que puedan surgir al intentar casar la texturización original y panelización de las múltiples libreas presentadas. Se tenemos que ser objetivos y constructivamente críticos el punto más débil de los modelos repintados son los logos y numeración: el efecto sierra en píxeles externos es muy evidente en muchos de ellos. Este problema es de fácil solución para un trainzero avanzado en cuanto en estén su poder: simplemente sustituirlos en las texturas por otros con menos dentadura.



Ajetreada jornada en los talleres eléctricos de Zatonegro en donde toda la plantilla se afana en poner a punto toda la flota de orientales 269 y variantes disponibles para nuestras rutas en Trainz, repintados de Adrián Guerrero.

La distribución de estos modelos repintados es totalmente privada y puede encontrar información sobre la misma en el Foro de IBerTrainz (véase el panel de enlaces de esta entrega). Es necesario resaltar que se necesitan tener los modelos originales de Ricardo Barradas para poder instalar y disfrutar de estos repintados, que no son pocos.

- RENFE 269-061
- RENFE 269-251
- RENFE 269-308
- RENFE 269-410
- RENFE 269MAZ SUCIA
- RENFE 289-019 AG
- RENFE 269-257 TRANSPORTE COMBINADO
- RENFE 269-064 CARGAS
- RENFE 269-065 MERCANCIAS
- RENFE 269-293 MERCANCIAS
- RENFE 269-415 LARGO RECORRIDO
- RENFE 269-419 GRANDES LINEAS
- RENFE 269 ESTRELLA SUCIA
- RENFE269-104
- RENFE 269-226-7 CERCANIAS
- RENFE 269-234 ESTRELLA
- RENFE 269-237-4 MIL RAYAS
- RENFE 269-239
- RENFE 269-255LR
- RENFE 269-259-7 MIL RAYAS
- RENFE 269-306-7 MIL RAYAS
- RENFE 269-307 ESTRELLA
- RENFE 269-403 T200
- RENFE 269MR SUCIA
- RENFE 269-403T200 RENFE OPERADORA
- RENFE 269T200 RENFE OPERADORA SUCIA



Una frivolidad felina de RENFE: La 269 Gato Montés

En su afán de aggiornamento de estas sempiternas máquinas todo terreno y servicio, RENFE encargó esta 260-604 que no dejó de ser una frivolidad y ejercicio de estilo para los diseñadores, pero que dado su evidente aspecto no pudo por menos que atraer la atención de nuestro querido creador y modelador ibertrainzero Martín KB, que la recreó en sus dos libreas blanco, azul y gris, y AG. No es su mejor modelo, pero muy digno y vistoso. Simplemente digamos que pertenece a su primera época creativa de la cual ha aprendido mucho y le ha servido para una segunda que ya ha dado sensacionales frutos para nuestro parque de material de tracción y rodante en Trainz (véase la entrega anterior sobre la serie 276).



Como material curioso de una estética que podría haber perdurado es un buen ejemplo y merece estar en nuestras vías virtuales. Puede descargarla en el sitio web de IBerTrainZ (consulte la guía de enlaces).

Quiero aprovechar esta entrega, amables lectores, para desearles lo mejor en el próximo año 2007 y espero contar con su atención en los próximos episodios de estas aventuras trainzeras, con la misma pasión y entusiasmo que pretendo desde el primero.

Guía básica de objetos, material rodante y rutas empleadas en esta entrega:

Material rodante:

→ RENFE 269 de G&B: En la Download Station de Auran

Estrella

- http://www.auran.com/TRS2004/DLS_viewasset.php?AssetID=14267

AG

- http://www.auran.com/TRS2004/DLS_viewasset.php?AssetID=14063

→ RENFE 269 de Ricardo Barradas: Disponible como extra en TRS2004 en castellano edición DE LUJO

Información en el foro IBTZ: <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=3157.msg30954#msg30954>

→ RENFE 269 v2 de Josetxo Gurpegui:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/electricas.html>
- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=7038.0>

→ Repintados privados RENFE 269 de Adrián Guerrero:

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=6002.0>
- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=6395.0>

→ RENFE 269-604 de Martín KB:

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=6086.msg64888#msg64888>

Rutas:

→ Ruta “Iberia Interior” de IBTZ, de origen en TRS2006: Imágenes

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=4449.0>

→ Ruta “Val de Todo” de Zato Visual Trainz:

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/modulos/valdetodo.html#valdetodotrs2006>

→ Módulo “Serra do Corral” de Alberte Zato. No publicado todavía. Imágenes:

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=7132.0>

→ Módulo “Páramos de Zatoburgo” de Alberte Zato. No publicado todavía. Imágenes:

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=6798.0>

Para saber más, enlaces en Internet

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

Foro de ayuda y consultas sobre TRS2006 en IBerTrainZ: <http://foro.ibertrainz.com/index.php?board=24.0>

Foro de Material rodante en IBerTrainz: <http://foro.ibertrainz.com/index.php?board=6.0>

Salgamos de paseo por el mundo trainzero

Revista de Actualidad: Lo nuevo, seminuevo y renacimientos

Texto e imágenes de Alberte Zato



Con el permiso de los amables lectores de esta sosegada sección, hagamos un paréntesis en las chispas eléctricas y comentemos algunos hechos y sucesos en el mundo trainzero de nuestro entorno. Ciertamente estamos asistiendo a una especie de aceleración y fervor por este divertimento ferroviario virtual que nos congratula y que nos reafirma en nuestra convicción de que esta plataforma ferroviaria virtual tiene un atractivo especial, incluso para aquellos que en un principio la observaban con mirada torva y desconfiada. Es gratificante ver como tras -o a pesar de- mucho insistir en diferentes foros y ágoras trainzeros, hasta los recalitrantes admiten ya que, con un poco de cariño, y poniendo un poco de parte de los creadores de objetos y material de terceros -ya sea a la sombra de la Download Station de Auran o de forma independiente-, Trainz se alza, hoy por hoy, como la plataforma de mayor potencialidad de simulación y juego ferroviario virtual. Otras parecen que están en camino, y que cuando sean realidad glosaremos y sopesaremos; pero la virtualidad ferroviaria en forma de juego o simulador se traduce en Trainz como lo más divertido, jugable y sofisticado, con permiso de los acérrimos entusiastas del ya anciano MS Train Simulator. Nos vamos de paseo por esos mundos virtuales trainzeros ibéricos, a ver qué nos encontramos.

En dos cabinas, en dos visiones del modelado, y en varias libreas: La serie 1900

Parecía que esta extrañamente atractiva y modesta locomotora del parque de RENFE, la 1900 bicabina, iba a estar condenada al olvido de los modeladores trainzeros cercanos. No parecía una favorita del fervor y cariño popular entre los usuarios ibéricos de Trainz. Nadie parecía decidido a meterse en sus rectangulares formas (engañosamente rectangulares, como habrán atestiguado y sufrido los modeladores del 3D).

Y allí aparece el generoso creador Martín KB, que en su intrépido entendimiento de esto de Trainz como un entretenimiento total y sin cortapisas ni limitaciones, se atrevió a modelar una malla sencilla, sin grandes detalles, pero efectiva. Teniendo en cuenta que esta malla es de los primeros pasos de Martín en su ya prolífica carrera por dominar el 3D y no ser dominado por el mismo o quedarse en el camino, el resultado es muy digno después de una segunda revisión a la que fue sometida la malla beta. Como quiera que algo tiene que ver en ello también el que esto suscribe todos los meses y que la texturización final de las diferentes versiones y libreas es de su culpabilidad, me van a permitir los amables lectores que no sea muy objetivo con todo ello. Sólo cabe decir que se presenta en 4 modelos diferentes, con grado de desgaste variado, y por supuesto correspondiendo a numeración UIC distintos. Se quiso huir del aspecto prístino de estas trabajadas y



Las condiciones climáticas extremas no acobardan a este par de 1900's bicabina en su afán de mantener abastecido el mercado de combustibles ibérico. Hay que llegar como sea.

sobreexplotadas máquinas, que casi nunca tenían un aspecto de pulcritud máxima.

Cabe decir que cuentan con implementación del encendido automático de luces delanteras y traseras, proporcionado por la ibertrainzera regla de conducta de la LLCR de Didoz, calzando también los bogies de su 1900 monocabina, y aunque se reitera que no son ningún paradigma de detalle ni exactitud de cotas, el resultado visual y, sobre, su variedad de libreas hacen de este modelo un material a tener siempre en cuenta a la hora de mover material por nuestras rutas de ambiente levantino.

Como todo el material Martín KB, las versiones de este modelo se publicaron en IberTrainZ y allí deben dirigirse los interesados en su uso y disfrute. (Véase la Guía de Material y Descarga de esta entrega).

Otra posibilidad: Este modelo ya existía para el divertimento Railroad Simulator de MS, en el Grupo Trensím lo tenía ya disponible desde ya hace bastante tiempo. Pues bien, en la nueva y beneficiosa política de este grupo -desde luego los coleccionistas de material ibérico estarán de enhorabuena por la competencia y variedad de elección, y en cierto modo, todos los ibertrainzeros hemos provocado esta bienvenida fiebre de conversiones- de traspasar modelos del ya vetusto MSTs a Trainz, con mayores posibilidades de juegos y explotación, esta hermosa máquina bicabina ya tiene su versión, pulcra y casi (demasiado diría yo) inmaculada disponible en Trensím.

El modelo original está realizado por Fco. Javier Mariscal y bogie de Guillermo Ruso, y el traspaso (laboriosa tarea, todo hay que decirlo) es de Javier Fernández. Como ya he adelantado reproduce el estado prístino de la 1948, y su aspecto es muy logrado, ajustado de cotas y muy detallado. Como todo, y como la perfección es imperfecta, adolece de algunos detalles que no empañan el resultado final. Un maquinista sería bien recibido y unas texturas en al sombra menos oscuras también. Y todo ello dicho con la mejor de las voluntades y sin ánimo de menoscabar la calidad de esta máquina y el trabajo original de sus creadores, que como todos, lo hacemos con todo el cariño e ilusión.

Y como no es cuestión de hacer competiciones ni comparaciones en modelos que además son gratuitos, que el amable lector utilice los que le venga en gana y precise, y si son todos ellos, miel sobre hojuelas.



Magnífica bicabina esta disponible en el Grupo Trensím. Prístina y diáfana, es un contrapunto de librea inmaculada y detallismo; es otra opción de calidad para este modelo en nuestras rutas ibertrainzeras.

VÍAS 3d: Nacimiento y reparación

El nacimiento de cualquier criatura siempre es recibido con alborozo, y no íbamos a ser menos en Trainz, y a este que suscribe, aunque así no le pudiera parecer a alguien. En este caso la criatura es un grupo de creación nuevo (aunque sus componentes sean ya viejos conocidos que decidieron tomar otro rumbo al abandonar IBERTrainZ). Y si alborozo produce el nacimiento, más contento produce ver las primeras producciones de grupo, ya anunciadas a finales de 2006 y disponibles en la actualidad.

Sobresale, y así ha sido aclamado por muchos trainzteros en los foros internacionales y nacionales, el flamante pack de desvíos con motor eléctrico incorporado, contracarriles, esmerado mimo por el detalle y extraordinaria texturización. Y sobre todo por ese elemento tan deseado pro la mayoría de los trainzteros: los espadines móviles. Este aspecto ya estaba implementado en Trainz por algunos otros creadores pero los resultados y montaje de los desvíos era ciertamente complejo y artificioso. Los míticos desvíos fixed track de Andi06 eran una solución al movimiento de los espadines pero la texturización que tenían no era muy vistosa, todo hay que decirlo.

Camber (Raildumper), miembro habilidoso donde los haya con las vías y elementos de rodadura en Trainz, ha ideado un ingenioso sistema de desvíos fixed track (es decir, objetos de escenario que se colocan directamente sobre la ruta, se giran, se mueven, se elevan y se bajan) a los que se unen por enganche los splines (objetos estirables) de las vías. El detalle de cerca y su posible pesadez a la hora de ser tratado por nuestras tarjetas gráficas se ha intentado paliar con LOD's (sistemas de degradado del detalle con la distancia). Estos desvíos sólo funcionan con toda su efectividad en TRS2006, aprovechando las mejoras y funcionalidades extra que esta versión tiene sobre TRS2004. Con todo ello, no conviene abusar de estos desvíos ni de la vía que los acompaña y que glosaremos a continuación, ya que como siempre decimos en estas crónicas trainzteras, la calidad se paga en forma de ralentización y esfuerzo extra de nuestras tarjetas gráficas, a pesar de los LOD's, que no lo pueden todo.

Las vías a juego con estos desvíos no le van a la zaga de calidad y detalle. Los splines están primorosamente hechos, y aunque tengan también LOD's, reitero que en los planos cortos nuestro sistema informático flaquea si pergeñamos una playa de vías demasiado ambiciosa. Eso sí, a veces la elección entre la calidad y aspecto visual y un poco de titubeo no tiene color: nos inclinamos por lo primero, y que tiemble nuestra tarjeta gráfica.



Impecable aspecto de los desvíos realizados por Camber par el Grupo Vías 3D: Elevan a Trainz a un grado de crudeza y realidad que acabará atrayendo hasta a los más reacios.



Otro lanzamiento estrella del Grupo Vías 3D es la sublimación del sistema de catenaria de Francisco Rodríguez, con un nuevo añadido que completa el sistema y le da suministro eléctrico virtual. Se trata del pack para la alimentación de la catenaria RENFE CR160 y que añade todos los elementos necesarios para simular cómo se alimenta y se suministra corriente a nuestra catenaria. El efecto final da un realismo y autenticidad a nuestros hilos ferroviarios de tracción que casi nos sustraemos a tocarlos, no sea que suframos una descarga virtual.

Todo ello aderezado con manuales y rutas demos para que podamos ver el sistema montado. También aprovechó Francisco Rodríguez para hacer una revisión de todo su sistema de catenaria ya previamente publicado, haciéndolo más llevadero con LOD's por doquier. Reconozcamos que montar el sistema no es fácil ni rápido, pero sí gratificante ya que, una vez erigido, sentimos al satisfacción de tener unos "hiliños" convincentes bajo los cuales nuestras eléctricas circulan orgullosamente.

El Grupo 3D anuncia más novedades de todos los tipos de objetos y material. El único problema es que conociendo la minuciosidad de algunos de sus componentes, el material se hará esperar, y eso, a veces, provoca el "agonismo" del trainzera poco paciente. Pero así debe ser, cada cosa a su debido tiempo.



Material mítico, casi de culto: Coches TALGO RD TEE

Son estos coches de la serie TALGO III del servicio TEE a Francia y Ginebra un material que provocan la nostalgia y el sabor de lo único y pionero: las relaciones internacionales de nuestro ferrocarriles con material de calidad y que nada tenía que envidiar al que se encontraba una vez traspasada la frontera francesa.

Martín KB, hombre ferroviario virtual de profunda raigambre clásica, y excelente creador de material para Trainz que ya hemos glosado anteriormente incluso en esta misma entrega, siempre quiso hacerlos y ha cumplido su deseo. Reconoce que su fuerte no son las texturas, y es por ello que forma cercano, fluido y creativo tándem con su paisano de Ses Illes, Saturnino Ortiz (saturexpress), cuya maestría con los pinceles virtuales va madurando y alcanzando unos tintes de serenidad y precisión admirables, sobre todo si tenemos en cuenta su relativa escasa experiencia y antigüedad en esto de Trainz -realmente nadie puede presumir de llevar en ello más de cuatro años-. Este que suscribe les ayuda humildemente con su experiencia de acabados finales y configuraciones y es por ello que siente a este dúo como propio y que casi siempre acaba siendo trío. .

Pues he aquí que su deseo y el nuestro -porque realmente nos gusta este TALGO fronterizo a rabiarse ha visto cumplido muy recientemente con el lanzamiento en IBTZ del pack consistente el par de Furgones generadores de cabeza y cola, el coche bar y los de primera y segunda clase.

El pack de los cinco coches es una delicia visual -el plata y rojo siempre fue una agraciada vestimenta para el material Goicoechea Oriol- y dada la maestría con la que modela Martín KB -ya con brillos especulares en



sus mallas- junto con lo acertado de las texturas de Saturexpress -el acabado plateado siempre es un problema en el mundo del código binario-, no deberían perderse el conjunto, el cual junto con las dos locomotoras RENFE 276 Talgo ya publicadas también en IBTZ por el trío Martín KB, Saturexpress y ZatoVisualWorks (-su amable cronista-) da alegrías visuales en nuestras rutas y podremos recrear esos paseos que nuestro material se daba por las tierras catalanas camino de Port Bou y el sur de Francia, cuando viajar a Europa seguía siendo una aventura, y en tren, mucho más.

Los coches de cola y cabeza están implementados con la LLCR (regla de encendido de luces automático) de Dido, también cuentan con modo nocturno de interiores y, por supuesto, con malla de sombra. Totalmente interactivos, ya que cargan y descargan pasajeros, son una razón más para abrir nuestro TRS2004 o TRS2006, ya que son válidos para ambas versiones, y disfrutar de su pimpante recorrido por la cornisa catalana.



Crudo invierno en el recorrido hacia el norte de este TALGO RD TEE. La nieve también hacía aparición en algún punto del recorrido; la sufrida francesa 7630 que volvía a sus orígenes galos en Port Bou-Cerbere. El moderno material TALGO III era también envidiado

Guía básica de objetos, material rodante y rutas empleadas en esta entrega:

Todo este material es de descarga gratuita.

Material rodante:

→ RENFE 319 de Martín KB & Zato Visual Trainz: En IBertrainZ

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/diesel.html#319bicabina>

→ RENFE 1948 de Fco.Javier Mariscal, bogie de Guillermo Ruso, y traspaso a Trainz de Javier Fernández: En Trensím

- <http://www.trensím.com/lib/pafiledb.php?lib=trainz&action=file&id=70>

→ Coches TALGO RD TEE de Martín KB, Saturexpress & Zato Visual Trainz: En IBerTrainZ

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/pasajeros.html#talgotee>

→ RENFE 276 TALGO de Martín KB, Saturexpress & Zato Visual Trainz: En IBerTrainZ

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/electricas.html#276talgo>

Objetos y vías:

→ Desvíos, vías (de Camber) y electrificación (de Francisco Rodríguez) en el sitio web de del Grupo Vías 3D:

- <http://www.vias3d.net/web/>

Para descargar objetos y material de este sitio se necesita ser usuario registrado (gratis)

Para saber más, enlaces en Internet

Foro oficial de Trainz en castellano:

<http://forums.auran.com/TRS2004/forum/forumdisplay.php?s=e07159ade6a5938d064398bac8b47b26&forumid=27>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

Foro de ayuda y consultas sobre TRS2006 en IBerTrainZ: <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?board=24.0>

Foro de Material rodante en IBerTrainz: <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?board=6.0>

La 242F “Confederación” llega al estrellato en Trainz Vapor, CIWL y otras tracciones

Texto e imágenes de Alberte Zato



Uno de los aspectos más atractivos e interesantes del uso y disfrute de Trainz Railroad Simulator es la posibilidad de recrear y jugar con el pasado ferroviario de nuestros ferrocarriles, o de los de cualquier parte del mundo, sin grandes desembolso de dinero y de forma viva y apasionadamente real. A pesar de que no podemos sentir en nuestras manos los modelos, como en el maquetismo ferroviario o vislumbrarlos de forma real 1:1 como en los museos, con Trainz podemos disfrutar de la historia ferroviaria de forma viva como si nos retrotrájeramos en el tiempo y la distancia y nos metiéramos en la pantalla de nuestro monitor a vivir in situ como pasan por delante nuestros iconos ferroviarios del pasado, o incluso ponernos a los mandos de ellos. Y todo ello, cómodamente sentados en nuestra acogedora silla de ordenador, a la que todos los usuarios informáticos le tienen tanto cariño.

Es por ello que comenzamos la entrega de este mes con una de las máquinas más icónicas y deseadas de cualquier gustador de la historia del ferrocarril ibérico. Mítica, y con muchas razones para serlo.

El lagarto confederado: la 242F

No me cabe duda, y decirlo en esta docta y ilustrada revista es un privilegio,- de que si le preguntamos a cualquier entusiasta o experto del ferrocarril ibérico del pasado por su máquina de vapor favorita la respuesta sería referirse a este imponente, elegante, potente y eficaz producto ferroviario que fue la 242F “Confederación”. Si a sus sensacionales prestaciones para el arrastre de coches de pasajeros le aunamos su armoniosa y bella y estilosa factura junto con la acertada elección de su librea verde lagarto, nadie puede dudar de que nos encontramos ante una de las grandes máquinas de vapor europeas de la segunda mitad del siglo XX.

Con esas premisas, no es de extrañar que siempre haya sido la deseada en el mundo de la virtualidad ferroviaria; incluso mucho más que la Mikado, ya glosada en anteriores entregas de esta serie trainzera, y que, por fin, gracias al modelo original existente para el otro divertimento MSTS realizado por uno de los grandes creadores de material para esa plataforma, **Carles Romero** en Trensím, y a la ardua, compleja y delicada tarea de conversión a Trainz de **Javier Fernández** ya podemos disfrutar y darle a esta grandiosa máquina nuevas dimensiones de uso y rendimiento -por supuesto, mucho más que en MSTS, ya que las limitaciones de explotación de ese divertimento virtual son mucho



Aunque la “Confederación” fue construida para tirar con potencia, velocidad y brío de los grandes expresos, las necesidades del servicio -y el material diesel y eléctrico- finalmente dictaron sentencia y la mercancía general no le fue ajena.

mayores que las de Trainz. Además, el trabajo de conversión del Sr. Fernández no ha consistido solamente en eso, - conversión-, sino que se han mejorado muchos aspectos de su funcionamiento, aspecto y complementos.

Hay que apresurarse a decir que realizar una máquina de vapor, ya sea en la realidad, en el maquetismo o en la virtualidad informática del 3D, no es tarea fácil. No todos los creadores de material tienen las habilidades suficientes para recrear todos los aspectos técnicos que una vaporosa presenta en su fisonomía y construcción. Las mismas formas redondeadas, con mil y un recoveco son todo un reto de modelado 3D; las diabluras del bielaje y los pistones de vapor; las grandes ruedas con radios de difícil troquelado; cabina intrincada por dentro y por fuera; un tender que es algo más que un cubo con ruedas; en fin, complejidades técnicas del 3D que sólo avezados creadores como **Carles Romero** pueden acometer, y con el modelo ya hecho, Javier Fernández mejorarlo en los aspectos que vamos a comentar seguidamente.



Momento de relax y descanso de los leales servidores de esta majestuosa 242F antes de volver a su incansable y valioso trabajo de arrastre de los grandes trenes expresos de la geografía ibérica en los años 50 y 60 del siglo pasado. Muy lejano pero muy cercano todavía gracias a la publicación de este modelo que los usuarios ibéricos de Trainz reciben con entusiasmo.

Las texturas del modelo original son primorosas con un detallado relieve de remaches y resaltados que encajan perfectamente en una detallada -y, por fuerza, no ligera- malla 3D (¿quién quiere ligereza en esta máquina?). Estamos hablando de unos bien distribuidos 15235 polígonos sólo ya en el cuerpo de la locomotora, y todo ello vestido con 18 texturas diferentes; ciertamente complejo sistema 3D al que no se le puede pedir menos poligonaje porque sería condenar y empobrecer el imponente aspecto final del modelo. Muchas veces hemos dicho que la calidad tiene un precio, y desde luego no económico -los modelos de nuestro entorno geográfico son todos de descarga y uso gratuito-; el precio es no poder abusar del número de locomotoras que queramos utilizar a la vez en un entorno cercano de nuestras rutas, so pena de que nuestra querida amiga tarjeta gráfica se enfade y empiece a tartamudear.

Cuenta además con un mejorado sistema de animaciones de ruedas y bielaje, perfectamente coordinado, lo cual junto con el logrado efecto de humo -implementado con la aplicación Twinkles- hace que verla rodar sea una delicia visual. Si mis amables lectores me lo permiten, hasta diría que mejor que en la realidad -de mis recuerdos de infancia y de la preservada 2009 en Madrid-. Lleva implementado su propio silbato, un fogonero y maquinista -que la hacen más humana que en MSTs-, un efecto de fuego en el hogar de la cabina; en suma, una nueva máquina, a pesar de ser ya un magnífico ejemplar en su origen emesetero. Y además compatible hacia abajo, es decir, funciona tanto en TRS2004 como en TRS2006 sin ningún error que corregir.

¿Es la mejor máquina de vapor existente en Trainz? No me atrevería decir tanto porque tanto en el ambiente freeware como payware de todo el mundo internacional trainzera hay excelentísimos ejemplares vaporosos, pero sí me atrevo a decir que una de las mejores, y, de todas formas, no solemos los buenos trainzera establecer competiciones de lo más y más de lo más. Sólo se le puede poner un pero ya conocido que en otras conversiones de modelos MSTs a Trainz ya está ocurriendo: las texturas aparecen más oscuras y el contraste del lado soleado al sombreado es excesivamente violento. Pero esto no es más que un pequeño detalle que, si cabe, hace mucho más meritorio el proceso de conversión de modelos que se está realizando por parte de Sr. Fernández del grupo Trensím.

Ya no tiene disculpa: Viaje en los coches cama de la CIWL

Un complemento ideal para esta locomotora glosada en el apartado anterior son los magníficos coches de la CIWL en uso por RENFE en los años en los que los viajes nocturnos eran toda una aventura de diez horas o más, y el viajar en coche cama no estaba al alcance de todos los bolsillos. Ahora ya no tiene disculpa. Puede coger el expreso nocturno en su estación virtual predilecta y realizar el periplo nocturno cómodamente metido en su cama virtual. Y todo ello gracias a unos amigos creadores húngaros, los del grupo Ho TTrainz, y en concreto los de su división FMA.



Fue Gabor (Vendel), de dicho grupo húngaro, el que se embarcó en la sensacional aventura de recrear todos los coches CIWL europeos, comenzando por los del Orient Express y los italianos. Seguramente se habría olvidado de nosotros, los ibertrainzera, -a pesar de ser gran amigo trainzera- si no fuera por el desvelo de Manuel Ángel de Lobeiras (ibertrainzera de pro) que se empeñó en enseñarle repintados de las versiones ibéricas y le animó y le asesoró en la realización la versión final de un coche cama y el recordado y agradecido coche restaurante.

El resultado de tanto empeño queda patente en las imágenes que acompañan esta glosa. Los modelos reflejan fielmente el coche cama 3373 y el restaurante 5400. Especialmente hay que resaltar este último ya que su interior -lujoso en el real- resulta más sorprendentemente de luxe en este virtual. Tanto el trabajo 3D como las texturas son de difícil superación y son un espléndido regalo que nos hacen nuestro amigos húngaros y que nos permiten recrear una bonita y casi heroica época de nuestro ferrocarril que permitía llegar descansado a ese lejano lugar de destino a muchos viajeros, y también, ¿por qué no?, comienzo de románticas aventuras de parejas de viaje de luna de miel al estilo ibérico

Impresionante calidad de texturas en estos CIWL virtuales realizados especialmente para los trainzera ibéricos por Gabor (Vendel) de Hungría y que se ven realzados en el fulgor de la nieve matutina de este expreso ya cerca de su lugar de destino.

de la época.

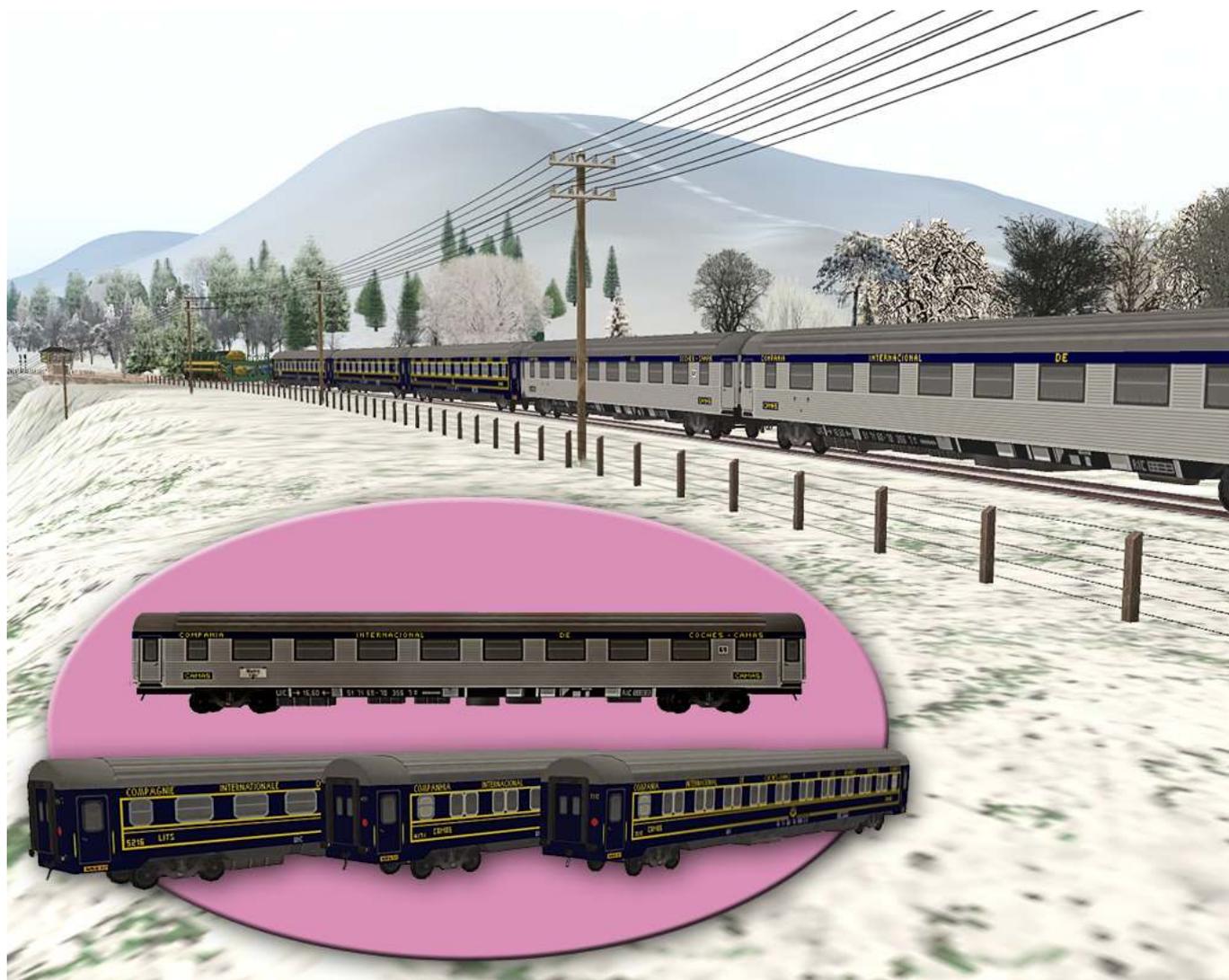
Con 3741 polígonos en la malla y vestida con 18 texturas diferentes, realmente tenemos que admitir que el equilibrio entre la calidad y el rendimiento está muy cerca de lo que se puede considerar como óptimo permitiendo colocar los suficientes coches como para representar un prototípico expreso nocturno. Los coches son interactivos, naturalmente, y permiten la carga y descarga de pasajeros. No deberían nuestros amables lectores perderse toda la colección de coches CIWL publicados en el sitio web de Ho TTrainz, dirección de Internet que relacionamos en la Guía de Material utilizado en esta entrega.



Si quiere modernizarse un poco más en cuestión de coches CIWL tenemos más que ofrecerle en el mundo trainzero ibérico. Reconozcamos que no son de tanta calidad como los anteriores pero no le van a la zaga en entusiasmo cuando nuestro **Manuel A. de Lobeiras** -con la colaboración final de este su puntual cronista- los repintó con la plantilla Paintshed de TRS. Esta plantilla PS es un socorrido método de recrear un limitado stock de material propio repintando unos modelos que TRS2006 ya trae consigo mismo al instalarlo -en TRS2004 requiere una instalación gratuita aparte distribuida desde el sitio web de Auran, creadores del juego. Y por de pronto ha permitido hacer esta gran colección de coches cama que pueden dar variedad a sus composiciones nocturnas.

Repintados Paintshed de Manuel de Lobeiras. Afinado de texturas y ambientación: **Alberte Zato**. Publicados en el sitio web de **IBerTrainZ** (véase **Guía de Material**)

CIWL en castellano RÍAS BAIXAS, CIWL en castellano RÍAS BAIXAS sucio, CIWL P-2 RÍAS BAIXAS, CIWL P-2, CIWL en castellano/portugués, CIWL en francés, CIWL en castellano 3512, CIWL en castellano.



Cambio de tracción y de continente: Automotores eléctricos ibéricos hechos en Chile

Parece que las continuas ventas de material de RENFE a Chile también han tenido su efecto en el interés de los traineros chilenos por nuestro material más cercano. Y no es por ello extraño que los ya veteranos (aunque jóvenes) miembros del grupo Maestranza Norte -a saber, los hermanos Vargas y Cristian Aguilera- hayan dedicado la mayor parte de sus creaciones hasta ahora a los automotores más representativos de los últimos tiempos de RENFE.

Las adaptaciones que los ferrocarriles chileno EFE han realizado a material comprado a RENFE les han animado a realizar excelentes modelos traineros de automotores eléctricos y diesel, tanto en su versión austral como ibérica. Y desde este lado del mar nosotros podemos disfrutar de sus creaciones que amablemente ofrecen desde su sitio web en descarga gratuita - <http://www.maestranz norte.cl> . Su contacto cotidiano con los traineros ibéricos en los foros de internet del ramo, su amabilidad y receptividad les hacen ser un grupo muy querido y considerado. Y además de todo ello hacen excelentes modelos.

Todos los automotores realizados tienen una concepción y modelado ciertamente cuidado, y ofrecen una serie de funcionalidades de serie que los convierten modelos muy apreciados y alabados. Cuentan con puertas practicables en las paradas de estaciones, interactividad de carga y descarga de pasajeros, implementados con la Loco Lighting Control Rule de encendido y control de luces frontales y de cola de las unidades, y algunas de ellas carteles de destinos cambiables. Como delicatessen están equipados con limpiaparabrisas activables con el tiempo lluvioso de TRS, con un script del británico eldavo, cedido y adaptado para estos modelos. Son estos amigos chilenos sin duda alguna, junto con Martín KB/Saturexpress de IBerTrainZ, los grandes creadores de automotores para el Trainz ibérico.



Colección de unidades de automotores serie 448 de Maestranza norte. Listos para comenzar sus servicios desde la estación central de nuestro emporio ferroviario virtual, con una completa lista de funcionalidades que dan mayor realismo a la virtualidad.

Hasta el momento del cierre de esta entrega los modelos ibéricos de automotores publicados y disponibles en su sitio web son:

- UT - 448 Renfe Catalunya Express
- UT - 448 Renfe Regionales
- UT - 448 Renfe Intercity
- UT - 470 Renfe Regionales
- TL592.2 Renfe Regionales
- TL596 Renfe Regionales

De los dos últimos automotores diesel serie 596 nos ocuparemos más detenidamente en una próxima entrega, ya que complementan estos modelos la extensa colección de modelos de la serie de Martín KB/saturexpress/Zato Visual Trainz ya publicados en IBerTrainz, con las mismas funcionalidades y con gran variedad de libreas también; y merecen unas líneas en esta sección de tren virtual donde espero encontrarles el próximo mes.



Guía básica de objetos, material rodante y rutas empleadas en esta entrega:

Todo este material es de descarga gratuita.

Material rodante:

→ RENFE 242F “Confederación” de Carles Romero / Exportación TRS y efectos: Javier Fernández: En Trensims

- <http://www.trensims.com/lib/pafiledb.php?lib=trainz&action=file&id=92>

→ Coches CIWL ibéricos de Vendel: En Ho TTrainz (registro gratuito imprescindible para descargar)

- <http://www.trainz.hu/modules/mydownloads/viewcat.php?cid=66&PHPSESSID=e10b6746d6b6a9fb676e1c40432c0140>

→ Coches CIWL ibéricos de M.A. de Lobeiras/Alberte Zato: En IBerTrainZ

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/pasajeros.html#cochescamas>

→ Automotores RENFE: En Maestranza Norte

- http://www.maestranzanorte.cl/index_archivos/Automotores.htm

→ Automotores RENFE: En IBerTrainz

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/automotores.html>

Rutas de soporte de las imágenes y material:

→ ‘Val de Todo’ de Alberte Zato: en IBerTrainZ

- <http://web.ibertrainz.eu/secciones/modulos/valdetodo.html>

→ ‘Módulo Sorte’ de Alberte Zato: en IBerTrainZ (sin publicar todavía)

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=6812.0>

→ ‘Fictive Paris’ (reformada) de Laika: en la Download Station de Auran

- http://www.auran.com/TRS2004/DLS_viewasset.php?AssetID=57032

→ ‘Los Páramos de Zatorburgo’ de Alberte Zato: en IBerTrainZ (sin publicar todavía)

- <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?topic=6798.0>

Para saber más, enlaces en Internet

Foro oficial de Trainz en castellano: <http://forums.auran.com/trainz/forumdisplay.php?f=34>

Sitio web de IBerTrainZ: <http://web.ibertrainz.eu>

Sitio web de Friendware: <http://www.friendware.es>

Foro de ayuda y consultas sobre TRS2006 en IBerTrainZ: <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?board=24.0>

Foro de Material rodante en IBerTrainz: <http://foro.ibertrainz.eu/index.php?board=6.0>

Prohibida la reproducción parcial o total de este documento sin autorización del autor ©Alberte Zato

Dedicado a todos los ibertrainzéros, que me soportan con paciencia