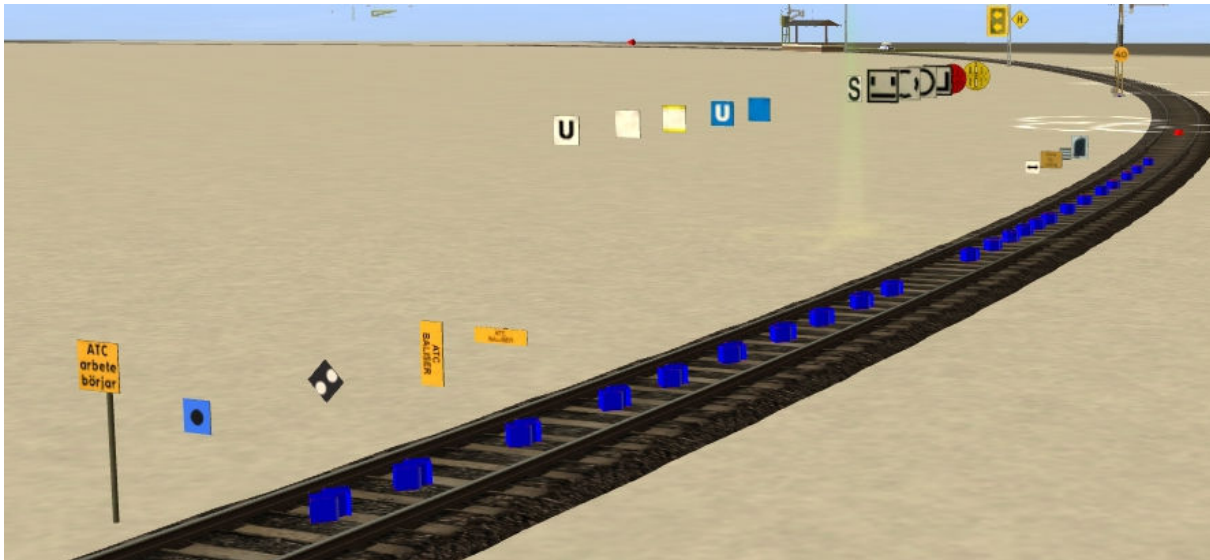


## Svenska Järnvägstavlor

Vers. b1



### ***Förutsättningar och Målsättning:***

Genom vänligt tillmötesgående av "STW-gänget" har vi fått tillstånd och stöd för att vidareutveckla och förbättra alla de järnvägstavlor som främst Tomas Nordenadler utvecklat.

Målsättningen har varit ett lättarbetat och enkelt sätt att placera ut tavlor och kunna justera dessa i sid-, höjd- och längdled samt anpassa mot andra, redan befintliga stolpar.

En vidare målsättning har varit att på ett enhetligt sätt kunna välja taveltyp, textur och beskrifning.

### ***Arbetsgång:***

Utvecklingen har bedrivits så att LAN vidareutvecklat de meshar och texturer som ingått i STW-tavlorna samt framställt en hel del nya tavlor, alla som "tracksideobject". Svenolov har sedan utvecklat ett generellt skript som understöder funktionaliteten. För att med precision kunna manipulera tavlorna har en speciell s.k. "MoveMarker = MM" utvecklats för att förenkla hanteringen i Surveyor. "Bollning" har hela tiden skett mellan LAN och Svenolov.

**Kategorisering:**

För att göra tavlorna lätthittade under ”Track-Trackside” i Surveyor har ett namngivningssystem införts som innebär att varje tavla har ett namn som ser ut så här:

**STL 3.1 Kategori Tavelnamn** där kategorierna är:

**ATavla:** Tavlör av Allmän typ

**ETavla:** Tavlör av Elsäkerhetstyp

**ITavla:** Tavlör av Infotyp

**STavla:** Tavlör av Signaltyp

**TTavla:** Tavlör av Tilläggstyp

**UTavla:** Tavlör av Uppehållstyp

**Tavelnamn:**

Tavelnamnet skall försöka beskriva tavlan utan att bli för långt men ändå ge information vilken tavla det rör sig om. t.ex. ”STL 3.1 TTavla **ATC-balis vågrät**”

**Versionsnummer:**

Det sista suffixet i namnet är ett versionsnummer. (t.ex. b1 betyder betaversion 1)

**Arbetsgång vid utsättning och justering:**

På de följande sidorna beskrivs hur du bör gå tillväga för att sätta ut och manipulera tavlorna. Det nya med dessa tavlör (och kommande signaler och övrigt) är att allt arbete utförs med en markör (**MM**) och via Propertyrutan (**PR**)

**MM = MoveMarker:**

Alla Tavlör, Signaler och andra tillbehör kommer att ”kretsa” kring en markör i spårets mitt!

**MM** betecknar att det hör till ett s.k. PASSIVT objekt som inte har någon funktionalitet i Trainz, och är placerad 50 cm **B**akom själva objektet.

**MM** betecknar att det hör till ett s.k. AKTIVT objekt som har någon form av funktionalitet i Trainz, och är placerad 50 cm **f**ramför själva objektet.

**MM** betecknar att det hör till ett s.k. SIGNAL-objekt som har stor och intensiv funktionalitet i Trainz, och är placerad mitt för objektets y-koordinat.

**MM** betecknar ALLMÄNNA objekt

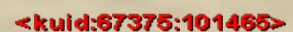
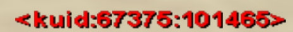
**MM** betecknar TILLÄGGSSKYLTAR som kan fästas vid andra objekt

Vidareutveckling av STW Tavlör.

av Svenolov och LAn

**Handledning:**







## För Konstruktörer: (TBC = To Be Continued )

### Interaktion med skriptet via Config:

Ett exempel på en **Config.txt** med de flesta *faciliterer* är **Den äldre Lutningstavlan**:

*Nedan är de viktiga partierna:*

script	"lutningstavla"	Det "custom Skript" som medföljer
class	"LTavlaOld"	Den generella Class som anropas
string-table		<b>Data som läses och bearbetas av skriptet och utför inställningar för PR (PropertyRutan)</b>
{		
logotype	"HTML_logo.tga"	Den "banner" som visas i PR
header	"Egenskaper för"	
description	"Lutningstavla äldre"	
header_0	"Vänster vinge"	
header_1	"Höger vinge"	
texture_0	"Lutning i promille"	Hur Texture-groupen avläses
texture_1	"Pilar nedåt"	
texture_2	"Pilar uppåt"	
texture_3	"Horisontellt spår"	
texture_4	"Distans i meter"	
texture_5	"Tom Tavla"	
mounting	"Typ av montering"	Hur monteringsalternativ avläses
mounting_0	"Ingen stolpe"	
mounting_1	"Rund stolpe"	
mounting_2	"Fyrkantig stolpe"	
mounting_3	"På annan stolpe"	
prop_left	"Vänster sida om spåret"	Justeringsrubriker
prop_right	"Höger sida om spåret"	
prop_adjust	"Justeringar"	
btn_up	"Upp"	Vilka "Radio-knappar" som används
btn_down	"Ner"	
btn_left	"Vänster"	
btn_right	"Höger"	
btn_back	"Bakåt"	
btn_reset	"Standard"	
btn_forward	"Framåt"	

Vidareutveckling av STW Tavlör.

av Svenolov och LAN

```

btn_0          "Vänster vinges lutning"
btn_1          "Höger vinges lutning"
btn_2          "Textur vänster framsida"
btn_3          "Textur höger framsida"
btn_4          "Textur vänster baksida"
btn_5          "Textur höger baksida"
txt_angle      "Lutning %0 grader"
txt_gradient    "Lutning %0 promille"
txt_distanse   "Distans %0 m"
}

```

```

extensions
{

```

Vilka värden som är tillåtna

```

    mounting_0      3.1,1.8,4.8,0.1
    mounting_1      3.1,1.8,3.3,0.1
    mounting_2      3.1,1.8,3.3,0.1
    mounting_3      2.1,0.9,3.3,0.1

```

```

    position_x      2.75,2.5,3.35
}

```

```

script-include-table
{
    stlsignalsource
}

```

&lt;kuid:177292:209010&gt; Det generella skriptbiblioteket

```

kuid-table
{
    movemaker        <kuid:67375:101312>
    mshtmllibrary    <kuid:177292:209002>
    stlsignalsource  <kuid:177292:209010>
    texturekuid      <kuid:67375:101429>
}

```

Texturegroupens Kuid

## **Mesher och animationer: (TBD = To Be Done)**

???