

Lingue e traduzioni

Se la lingua non è presente, ma si conoscono alcune delle altre lingue incluse, è possibile tradurre l'interfaccia utente utilizzando SCARM "Strumenti" > "Wizard per la traduzione" del menu e inviare il file di traduzione all'autore per l'integrazione nel pacchetto di installazione.

Se si desidera tradurre anche la documentazione per SCARM nella propria lingua, contattare l'autore scarm@scarm.info per ricevere file di testo e le istruzioni per la traduzione.

L'autore di SCARM sarà molto grato a tutti quelli che, lo stanno aiutando con la nuova traduzione o con correzioni e aggiornamenti per le traduzioni esistenti.

Storia della versione

[mostra tutti](#) / [nascondi intermedio](#)

20.05.2010 – Prima versione di SCARM

04.09.2011 – **0.9.0**

Added functionality:

- 2D/3D figures and shapes for creating buildings, platforms, roads, etc.
 - 2D/3D predefined objects for placing signals and other railway/scenery related items
 - Toolbox window with several functional tools
 - Export to EMF files (experimental)
 - Fullscreen mode in 3D Viewer
 - Context menu in 3D Viewer
 - Several keyboard shortcuts for fast switching of some visual settings and measurement units
- Improved turntables management

New & updated libraries

Italian documentation (thanks to Fabio Cuccia)

Bugfixes

- Fixed bug on start when there is no printer installed

09.09.2011 – **0.9.1**

Added functionality:

- Improved Rotation dialog box
- Updated translations (French, Italian, Russian)

Bugfixes

- Fixed bug when showing Parts list

14.09.2011 – **0.9.2**

Added language:

- Spanish (thanks to Ramon Paradell & Matias Ibarra)

Updated translation (German)

Bugfixes

22.09.2011 – **0.9.3**

Added functionality:

- New tool for simplified creation of rectangular baseboard in the Toolbox

Corrections and updates in many track libraries

Corrections in the language translations

Bugfixes

02.10.2011 – **0.9.4**

Improved Status bar

Corrections and updates in many track libraries

Bugfixes

30.10.2011 – **0.9.5**

Added functionality:

- 1:1 zoom factor for exact printouts

- User-defined track colors

Updated translation (Dutch)

Bugfixes

03.11.2011 – **0.9.6**

Added language:

- Danish (thanks to Carsten Jensen)

Corrections and updates in many track libraries

Bugfixes

13.11.2011 – **0.9.7**

Added language:

- Czech (thanks to Jakub Svozil)

Corrections and updates in many track libraries

Bugfixes

19.11.2011 – **0.9.8**

Added language:

- Romanian (thanks to Vasile Surducun)

22.01.2012 – **0.9.9**

Added functionality:

- Drag&Drop feature for tracks and objects (from selection panel to drawing plot; experimental)

- Parallel Start point function (in Edit menu)

- Selection by List function (in Tools menu)

Added language:

- Hungarian (thanks to Gabor Bejczy)
- Russian documentation (thanks to Igor Zagrubskii)
- Corrections and updates in many track libraries
- Bugfixes
- 23.01.2012 – **0.9.10**
- Bugfixes
- Fixed English language file, due to some mismatched text translations
- 31.01.2012 – **0.9.11**
- Updated translations (Italian, Danish, Romanian)
- 03.02.2012 – **0.9.12**
- Bugfixes
- Fixed EConvertError on startup that may appear on some machines
- 09.02.2012 – **0.9.13**
- Updated translations (German, Spanish, Hungarian)
- 25.02.2012 – **0.9.14**
- Added language:
- Greek (thanks to Ioannis Mpekis)
- Corrections and updates in many track libraries
- 16.03.2012 – **0.9.15**
- Added language:
- Portuguese (thanks to Carlo Bacchiocchi)
- German documentation (thanks to Ingo Imcke)
- Corrections and updates in many track libraries
- Bugfixes
- 30.06.2012 – **0.9.16**
- Added functionality:
- Text entering feature (experimental)
- Added language:
- Brazilian Portuguese (thanks to Juan Jurado)
- Updated translations (Dutch, Czech)
- Added some US position & color light signals
- Corrections and updates in many track libraries
- Bugfixes
- 22.08.2012 – **0.9.17**
- Added functionality:
- Zoom factor field in the Status bar
- Added language:
- Swedish (thanks to Magnus Dahlgren)
- Updated translations (Hungarian, Italian, Romanian)
- Bugfixes

Che cosa è in grado di fare SCARM?

- Disegnare una ferrovia in scala con i seguenti sistemi binari (librerie):*
 - Aristo-Craft **G** EU Brass
 - Aristo-Craft **G** US Stainless Steel
 - Aristo-Craft **G** US Brass
 - Arnold **N**
 - Atlas **HO** Snap-Track C100
 - Atlas **HO** Snap-Track C83
 - Atlas **HO** True-Track C83
 - Atlas **N** C80
 - Atlas **N** True-Track C65
 - Atlas **N** C55
 - Atlas **O** 2-rail C148
 - Atlas **O** 3-rail
 - Atlas **O** Industrial
 - Bachmann **G** Large Scale
 - Bachmann **HO** EZ Nickel-Silver
 - Bachmann **HO** EZ Steel
 - Bachmann **N** EZ Nickel-Silver
 - Bachmann **OO** Branchline
 - Bemo **HOe**
 - Bemo **HOm** Standard
 - Bemo **HOm** Model C70
 - ETS **O**
 - Fleischmann **HO** Model
 - Fleischmann **HO** Profi 
 - Fleischmann **N** Piccolo
 - Fleischmann **TT** (piatto unico)
 - Frateschi **HO**
 - Hornby **OO** 
 - Hornby **OO** Dublo 2-rail 
 - Hornby **OO** Dublo 3-rail 
 - Kato **HO** Unitrack
 - Kato **N** Unitrack (senza ponti e viadotti)
 - Kleinbahn **HO**
 - Kuehn **TT**
 - Lenz **O**
 - LGB **G**
 - Lionel **G** Add-on pack
 - Lionel **O**

- Lionel **O** FasTrack
 - Lionel **O27**
 - Märklin **HO** C
 - Märklin **HO** K
 - Märklin **HO** M 
 - Märklin **I**
 - Märklin **Z**
 - Microtrains **Z** Micro-Track
 - Peco **G** C250
 - Peco **HO/OO** Streamline & Set-track C100
 - Peco **HO** Streamline C83
 - Peco **HO/OO** Streamline C75
 - Peco **HOe/OO9** C80
 - Peco **I** C200
 - Peco **N** Streamline & Set-track C80 
 - Peco **N** Finescale C55
 - Peco **O** Flat-Bottom C143
 - Peco **O** Bullhead C124
 - Peco **Oe/O16.5/On30** C100
 - Peco **Z** C60 (flex binario)
 - PIKO **G**
 - PIKO **HO** A
 - PIKO **HO** Standard 
 - PIKO **N** 
 - Roco **HO** GeoLine
 - Roco **HO** Line
 - Roco **HOe**
 - Roco **N**
 - Roco **TT** (piatto unico)
 - Rokuhan **Z**
 - Tillig **HO** Elite
 - Tillig **HO** Standard
 - Tillig **TT** Bedding
 - Tillig **TT** Model
 - Tillig **TT** Standard (BTTB)  
 - Trix **HO** C
 - Trix **N** Minitrix
 - Walthers **HO** Cornerstone (piatto unico)
 - Walthers **HO** Shinohara C83
 - Walthers **N** Cornerstone (piatto unico)
- * Alcune delle librerie non sono del tutto complete. L'accuratezza dei dati non è garantita. Altre librerie arriveranno presto.
- Mostrare con vista 3D la linea ferroviaria progettata

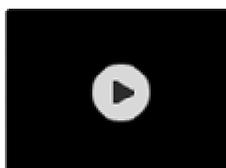
Perché, in generale, utilizzare SCARM?

- Perché è facile e divertente e può essere molto utile
- Perché SCARM ha un'interfaccia utente intuitiva e leggera, che è descritta nella [FAQ](#) qui sotto
- Perché è GRATUITO e ha tutto il necessario per cominciare a pianificare il layout della ferrovia dei nostri sogni :)

Come iniziare?

Ad esempio, si può iniziare con un semplice ovale: Avviare il programma (scarm.exe) e selezionare "Modifica" > "Nuovo Punto di Partenza" dal menu principale. Fare clic con il tasto sinistro del mouse per posizionare il punto di partenza sulla trama. "Tillig-TT-Std" è la biblioteca selezionata per impostazione predefinita. Selezionare direttamente il binario #6110 dal pannello verticale a sinistra (usando il tasto sinistro del mouse). Quindi selezionare una curva #6210 nello stesso modo - appariranno pulsanti aggiuntivi per la direzione – scegliere la direzione desiderata e cliccare su uno di loro. Per ripetere l'inserimento del pezzo curvo, premere la barra spaziatrice 3 volte fino a formare sul terreno un semicerchio. Se alcuni pezzi vanno fuori dell'area visibile del tracciato, utilizzare la rotellina del mouse per ridimensionare il disegno o premere per spostare l'area di disegno nella direzione desiderata (si possono usare i tasti freccia). Poi piazziamo di nuovo il binario #6110 seguito da 4 curve #6210 e il vostro primo ovale è pronto. Le estremità del circuito saranno collegate tra di loro automaticamente, perché le loro estremità si sovrappongono nello stesso punto.

[Guida introduttiva come realizzare un semplice ovale](#) demo video (YouTube clip)



Cos'altro posso fare con SCARM?

- È possibile creare layout complessi con molte stazioni ferroviarie in aree grandi a piacere.
- Si può modellare i binari flessibili tracciando le direzioni facilmente, in modo intuitivo e più importante - molto realistico.
- È possibile distribuire il layout su più livelli, con diverse altezze e pendenze delle sezioni scelte dal percorso tracciato.
- È possibile utilizzare gallerie e ponti (*in corso di modifica*).
- È possibile disegnare figure al fine di creare gli edifici delle stazioni ferroviarie, case, industrie, ecc, insieme con tutte le necessarie strade e infrastrutture.
- È possibile utilizzare semafori e segnali luminosi per creare la segnalazione del plastico.
- Si può vedere una vista 3D del modello (*in corso di modifica*) - basta selezionare il tasto "3D" dalla barra degli strumenti nel menu principale.
- È possibile misurare distanze e lunghezza delle sezioni di binari, utilizzando le funzioni del menu "Strumenti".
- È possibile esportare e / o stampare il layout e mostrarlo agli appassionati fermodellisti.
- È possibile visualizzare e stampare un elenco con i pezzi di binari necessari e persino usarlo come una lista della spesa.
- È possibile condividere le tue idee con l'autore e chiedergli nuove caratteristiche e anche per la correzione di bug ed errori riscontrati.

Domande e risposte (FAQ)

- [Dove sono le barre di scorrimento?!](#)
- [Come funziona il Copia-Incolla?](#)
- [Come spostare i binari?](#)
- [Come scollegare e collegare i binari?](#)
- [Come ruotare i binari?](#)
- [Come selezionare una sezione?](#)
- [Come spostare o girare una sezione?](#)
- [Come fare per ingrandire?](#)
- [Come lavorare con binari flessibili?](#)
- [Come posizionare gallerie e ponti?](#)
- [Come impostare le altezze e pendenze?](#)
- [Come impostare i supporti al binario?](#)
- [Come creare un elicoidale?](#)
- [Come utilizzare il misuratore di distanze \(Flessometro\)?](#)
- [Come impostare l'angolo di direzione del punto di partenza?](#)
- [Come creare il piano di base?](#)
- [Come si lavora con le figure in SCARM? **NUOVO**](#)
- [Come si creano i marciapiedi di stazione? **NUOVO**](#)
- [Come si creano case ed edifici? **NUOVO**](#)
- [Come si mettono i segnali ferroviari? **NUOVO**](#)
- [Come si usa la casella degli strumenti? **NUOVO**](#)
- [Come controllare dimensioni e area del layout?](#)
- [Come cambiare la biblioteca/marca dei binari?](#)
- [Come ottenere i dettagli per la libreria selezionata?](#)
- [Non riesco a trovare un particolare sistema/marca di binari nelle biblioteche?](#)
- [Non riesco a trovare un binario particolare nel pannello di selezione binari?](#)
- [Ci sono accessori mancanti o piattaforme girevoli, per i binari selezionati?](#)
- [Come visualizzare un elenco di parti utilizzate?](#)
- [Come stampare il layout progettato?](#)
- [Posso usare SCARM da dispositivi di memoria portatili?](#)
- [Ci sono versioni di SCARM per Mac o Linux?](#)
- [Non riesco a trovare la risposta alla mia domanda?](#)

- **Dove sono le barre di scorrimento?!** - Non ci sono barre di scorrimento. Per spostare il grafico, premere la rotella del mouse e trascinare la trama nella direzione desiderata.
- **Come funziona il Copia-Incolla?** - Funziona come al solito, nella maggior parte degli editor grafico vettoriali. I binari, posti negli appunti, appaiono su quelli che sono stati copiati. Dopo Incolla, è possibile spostare i binari che si desiderava copiare sul terreno.
- **Come spostare i binari?** - Tenere premuto Ctrl e trascinare i binari selezionati con il tasto sinistro del mouse o utilizzare il comando "Muovi" dal menu contestuale.
- **Come scollegare e collegare i binari?** - Ciò viene fatto automaticamente quando i binari vengono spostati.
Disconnessione: seleziona il binario o tratto di binari, tenere premuto il tasto Ctrl e trascinarlo via con il pulsante sinistro del mouse.
Connessione: selezionare il binario o tratto di binari, tenere premuto il tasto Ctrl e trascinarlo con il pulsante sinistro del mouse verso un altro binario, trattenere fino a che gli estremi si sovrappongono. Quando si sovrappongono, le frecce alle estremità del binario diventano di colore rosso e verde – si rilascia pulsante del mouse e i binari saranno collegati automaticamente.
- **Come ruotare i binari?** - Se si desidera inserire un nuovo binario, ruotato di un dato angolo o ruotare il tracciato esistente

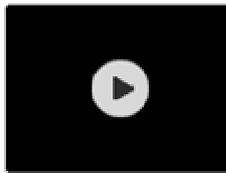
sulla trama, posizionare un [nuovo Punto di partenza](#) nella direzione desiderata e quindi posizionare il binario (o spostare il tracciato esistente) in quel punto.

Se si vuole invertire il binario, è possibile farlo staccandolo e collegandolo nuovamente dal lato opposto (vedi risposta precedente per i dettagli).

- **Come selezionare una sezione?** - Sezione di binari è ogni percorso indipendente sul terreno. Selezionare il binario o un punto qualunque della sezione e selezionare "Modifica"> "Seleziona sezione" dalla barra dei menu. Oppure basta fare doppio clic con il pulsante sinistro del mouse sulla sezione desiderata.
- **Come spostare o girare una sezione?** - È possibile spostare o girare una sezione, esattamente come si muove o gira il binario singolo (vedi sopra).
- **Come fare per ingrandire?** - Usare "Visualizza" > "Scala" dal menu o "+" e "-" dal tastierino numerico della tastiera o semplicemente usare la rotellina del mouse.
- **Come lavorare con binari flessibili?** - Il binario flessibile (flex) ha lunghezza massima e il raggio minimo della curva di default. Si può modellare il percorso flessibile con molti tratti rettilinei e curve all'interno, ma il binario flessibile non può essere più lungo della lunghezza massima e non può essere curvato più del raggio minimo della curva. Se si vuole costruire un percorso più lungo usando il flessibile, utilizzare la barra spaziatrice per aggiungere nuovi binari flessibili, dopo aver finito con la modellazione del l'ultimo.

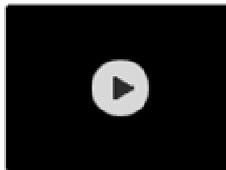
Seleziona il binario flessibile dal pannello di sinistra - una guida dritta di colore grigio apparirà sulla trama con lunghezza massima possibile. Usate il mouse per formare una curvatura e la lunghezza della prima sezione - sarà disegnato in nero e la parte rimanente sarà disegnata in grigio. Fare clic sul pulsante sinistro del mouse per fissare la sezione e continuare con la parte rimanente. Fare clic sul pulsante destro del mouse per fissare la sezione e per "tagliare" la parte rimanente. Se non dovesse piacere la forma dell'ultima sezione fissa, è possibile eliminarla usando Backspace. Se si desidera annullare la modellazione, premere Esc.

[Modellazione di un binario flessibile](#) demo video (YouTube clip)



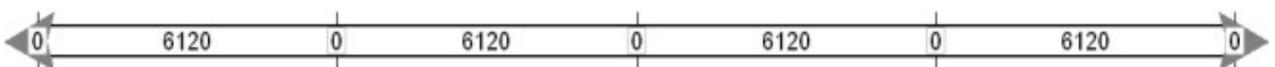
Se si desidera collegare il binario flessibile ad altri binari nel layout, puntare la restante parte grigia in direzione dell'estremità del binario, in modo che entrambi i binari si sovrappongono l'un l'altro - quando la direzione è diventata identica, la freccia del binario flessibile si colora in verde - fare clic sul pulsante sinistro del mouse per collegare i binari.

[Connessione di un binario flessibile](#) demo video (YouTube clip)

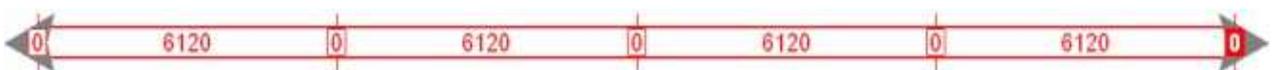


Per la modellazione precisa con parametri come lunghezza o raggio e l'angolo delle sezioni-flessibili, vedere la funzione "Modellazione Binari-Flessibili" nella [Casella degli strumenti](#).

- **Come posizionare gallerie e ponti?** - Usare i tasti "Galleria"  o "Ponte"  dalla barra degli strumenti. Da quel punto in poi i binari saranno disegnati come in tunnel o il ponte, a seconda della modalità selezionata. Se si desidera modificare una parte del percorso tracciato, selezionarlo e poi selezionare la modalità preferita.
- **Come impostare le altezze e pendenze?** - Impostazione delle altezze e pendenze permette l'implementazione del percorso tracciato in più di un livello. Per iniziare a fare questo, passare "Visualizza" > "Visualizza altezza binari" dal menu. Le altezze saranno visualizzate alle estremità dei singoli binari ed i loro valori iniziali saranno zero nell'unità di misura selezionata.

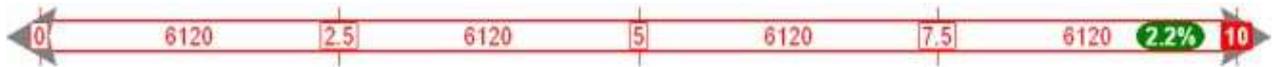


Per cambiare l'altezza (o la pendenza) del dato binario (o tratto di binario), prima di tutto deve essere selezionato il binario (o sezione) e allora si sarà in grado di selezionare l'altezza desiderata con il tasto sinistro del mouse. Non è possibile selezionare direttamente e cambiare altezze dei binari, che non sono selezionati.



Utilizzare la rotellina del mouse oppure, '<' e '>' (tastiera USA/EN) o ',' e '.' (tastiera ITA) per impostare l'altezza selezionata. Tenere premuto Shift per cambiare con un passo più grande. Impostando l'altezza si formerà automaticamente la pendenza del binario o sezione selezionata. Il Gradiente verrà mostrato in percentuale con il colore, a seconda della lunghezza e

l'angolo: fino al 2,5% - verde, fino al 4% giallo; oltre il 4% - rosso. I valori positivi rappresentano salite all'altezza selezionata, mentre i valori negativi sono per le discese.

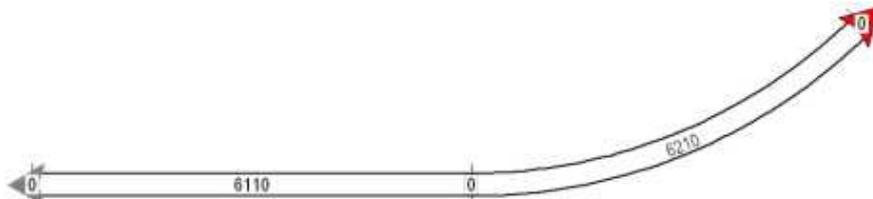


Tutti i tipi di binari possono avere altezze diverse, ma solo rettilinei, curve e flessibili possono formare rampe, perché solo loro possono avere altezze indipendenti su entrambe le estremità. Per impostare le altezze uguali per tutti i binari della sezione di binari selezionata, selezionare una qualsiasi altezza di esso, impostare il livello di altezza desiderata e premere Invio. Utilizzare il Visualizzatore 3D per vedere le differenti altezze nel layout - il programma automaticamente pone su supporti i binari con altezza maggiore di zero.

Nota: A partire dalla versione 0.8.4, le pendenze verranno mostrate in percentuale di default. L'impostazione si trova in "Strumenti" > "Impostazioni..." > Scheda "Dimensioni" > "Sfumature", dove è possibile scegliere tra Percentuali (%) e migliaia (‰). La proporzione "percentuali / migliaia" è di 1:10, quindi 1% = 10 ‰.

- **Come impostare i supporti al binario?** - È possibile modificare o rimuovere i sostegni dei binari nella sezione selezionata o altezza selezionata, tramite i comandi "Modifica" > "Supporto binario" del menu. Le modifiche si riflettono solo in modalità di visualizzazione 3D.
- **Come creare un elicoidale?** - L'Elicoidale nel percorso tracciato, si utilizza quando c'è bisogno di superare un'altezza grande, che non può essere realizzata con semplice pendenza. Può essere creato con rotazioni diverse, collegando più pezzi di curve assieme e ultimo punto dell'ultimo settore sarà sollevato fino all'altezza desiderata.

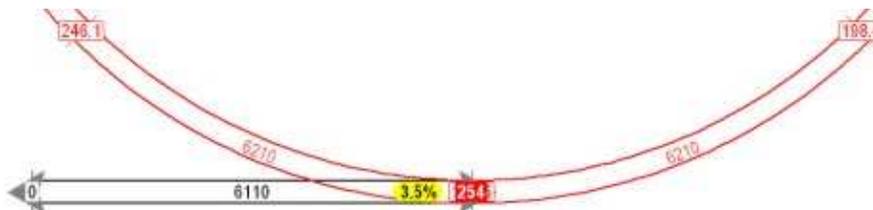
Prima di iniziare, verificare che il tasto altezza binario sia attivato e le altezze sono visibili sullo schermo - in caso contrario, passare "Visualizza" > "Visualizza altezza binari". Selezionare il punto di estremità, già esistente nel percorso e aggiungere la prima curva dell'elica lì.



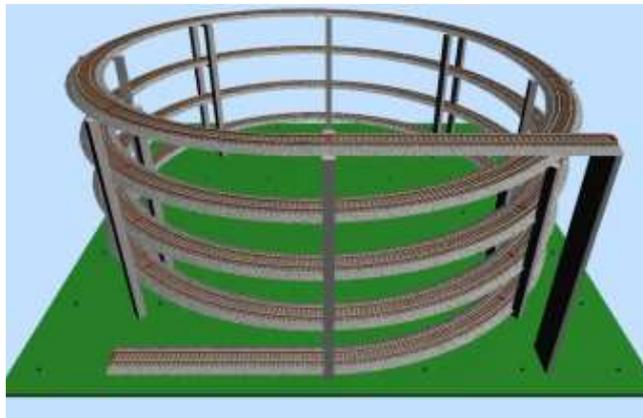
Premete la barra spaziatrice diverse volte fino a chiudere il cerchio che si è formato. Selezionare i binari nel cerchio, quindi selezionare l'altezza al punto libero estremo dell'ultima curva e cambiare l'altezza, in modo che la pendenza massima raggiunga il 4% - questo vi mostrerà l'altezza massima che si può superare con un singolo giro di elicoidale.



Conoscendo questo valore e l'altezza di destinazione che si vuole raggiungere, si sarà in grado di ottenere il numero approssimativo di giri, necessari per la salita. Realizzare questi giri (di nuovo con barra spaziatrice), selezionare il cerchio (sempre con rettangolo di selezione), selezionare l'altezza nel punto di uscita dell'elicoidale e formare il gradiente finale e l'altezza della spirale.



Valori di gradiente più grandi del 4% sono indesiderabili, perché le locomotive avranno molto carico in salita, specialmente con treni più lunghi e tenderanno a slittare. Gradi di pendenza inferiore al 3% potrebbero non essere adatti a causa del tipo di costruzione di supporto dell'elicoidale o per l'impiego di catenaria. Aggiungiamo l'ultimo binario di uscita, poi il tipo di supporto del binario di tipo Arco (usando "Modifica" > "Supporto binario" con il cerchio ancora selezionato) per un aspetto realistico. Potete vedere l'elicoidale nel visualizzatore 3D e poi fare le correzioni in altezza o nei giri (aggiungendo o rimuovendo binari curvi).



Immagini del campione mostrano elica con altezza finale di 254 mm (10 pollici) in TT scala (1:120)

Nota: Al momento non c'è alcun vantaggio nel fare Copia e Incolla negli elicoidali, perché quando ciò che abbiamo copiato si unisce a un'altra parte del percorso, le altezze dei binari all'interno sono equiparate e l'effetto elicoidale è perduto.

- **Come utilizzare il misuratore di distanze (Flessometro)?** - Flessometro è uno strumento per misurare le distanze sul terreno di disegno. Per utilizzare il misuratore, è necessario attivare da "Strumenti" > "Flessometro". Fare clic con il pulsante sinistro del mouse nel primo punto di misura e trascinate il cerchio a distanza, fino a raggiungere il secondo punto di misura. La distanza viene visualizzata nella barra di stato. Per disattivare la modalità Flessometro, premere Esc.
- **Come impostare l'angolo di direzione del punto di partenza?** - Tenere premuto il tasto sinistro del mouse mentre posizionando il punto di partenza, spostare il mouse nella direzione desiderata e rilasciare il pulsante quando è pronto.

Vedere anche la funzione "Punto di partenza" nella [Casella degli strumenti](#).

- **Come creare il piano di base?** - Selezionare "Modifica" > "Crea Piano di Base" dal menu e disegnare la forma del piano di base con il pulsante sinistro del mouse. Quando si è pronti per posizionare il punto, usare il pulsante destro del mouse per chiudere la forma. Se si desidera lavorare con precise linee orizzontali o verticali, tenete premuto Ctrl mentre si modella la forma (per le figure rettangolari). In realtà, la forma del piano può essere qualsiasi figura geometrica con l'unica limitazione che le parti non si possono attraversare l'un l'altro.

Se si vuole cambiare la forma del piano, è possibile modificarlo o ricreare, usando la forma vecchia come base per la nuova figura. Modifica, è fatta con punti di controllo della forma alle estremità, che possono essere spostati, inseriti o cancellati.

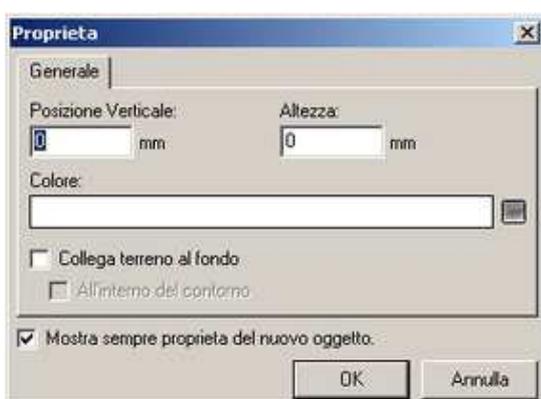
Se si desidera creare un piano di base rettangolare in tutto il percorso/layout esistente, tenere premuto Shift mentre si seleziona il comando "Crea Piano di Base".

È inoltre possibile creare il vostro piano di base, inserendo le coordinate dei lati, utilizzando le funzioni dedicate nella [Casella degli strumenti](#).

- **Come si lavora con le figure in SCARM?** - Le figure in SCARM vengono utilizzate per la creazione di forme 2D sulla trama del disegno, che poi diventano automaticamente degli oggetti 3D, con l'aggiunta di altezza e posizione verticale. Con l'aiuto delle figure, sarete in grado di creare edifici, marciapiedi di stazione, impianti ferroviari, attrezzature relative alla ferrovia, tutto quello che riguarda l'installazione ed il controllo del plastico e anche l'interno della stanza dove il plastico sarà situato.

Per iniziare il vostro lavoro con figure in SCARM, aprire il menu di selezione biblioteca (facendo clic con il tasto destro del mouse sul nome della biblioteca attualmente selezionato, situato sulla parte superiore del pannello di selezione binari) e quindi selezionare "Figure" (in basso nell'elenco). I tipi di figure disponibili verranno visualizzati nel pannello. La modalità di selezione (primo pulsante) è attivata per impostazione predefinita.

Al fine di disegnare una data figura, selezionare il pulsante nel pannello e seguire le istruzioni nella barra di stato. Quando la figura è pronta, il programma visualizzerà una finestra di proprietà, come mostrato qui sotto:



Le funzioni dei campi sono come segue:

Posizione verticale – questa è la distanza dal piano di base (quota zero) al fondo dell'oggetto 3D.

Altezza – questa è l'altezza dell'oggetto 3D. Se il valore è zero, l'oggetto sarà invisibile nella modalità di visualizzazione 3D (utile per la marcatura delle regioni e aree specifiche nel layout, che sono visibili solo in modalità 2D).

Colore – questo è il colore dell'oggetto. Fare clic sulla barra bianca per scegliere il colore desiderato dalla tavolozza di Windows. Se si fa clic sul piccolo pulsante, situato a destra della barra, la figura diventerà trasparente – può essere utile in alcune situazioni.

Collega terreno al fondo – se selezionata, il terreno sotto la forma in modalità 3D sarà calamitato verso il fondo dell'oggetto. Se non è selezionato il riempimento, l'oggetto risulterà "galleggiante" (es. tetto o pensilina sopra marciapiede di stazione).

All'interno del contorno - *valida solo quando il campo superiore ha il check* – se selezionata, il terreno sarà raccordato solo all'interno del contorno di figura (es. per la creazione di coste di fiumi e laghi). Se la casella non è selezionata, il riempimento del terreno si diffonderà fuori contorno della figura (es. per edifici).

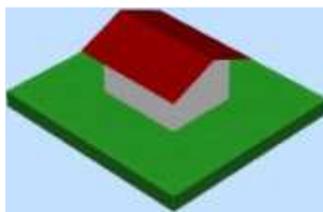
Fare clic su pulsante "3D" dalla barra degli strumenti per vedere la figura nel visualizzatore 3D. È possibile modificare le proprietà successivamente, selezionando la figura e aprendo la finestra Proprietà "Oggetti" > menu "Proprietà". È possibile lavorare con diversi oggetti allo stesso tempo – basta selezionarli con il rettangolo di selezione o da mouse, tenendo premuto il tasto Maiusc. Per modificare la forma di una figura già creata, fare clic con il mouse su di essa e modificare i punti di controllo. È possibile inserire nuovi punti facendo clic con il tasto destro del mouse, nel punto desiderato sul lato della figura e scegliere "Inserisci nuovo punto" dal menu contestuale. Se si desidera spostare qualche punto di controllo, selezionarlo e trascinarlo con il tasto sinistro del mouse in posizione desiderata, ma se si desidera rimuoverlo, selezionare il punto e premere il tasto Del. Si possono raggruppare diverse figure e lavorare con loro come singolo oggetto – basta selezionare le cifre e quindi attivare "Oggetti" > menu di "Gruppo". Per spostare un oggetto, prima selezionarlo, quindi tenere premuto Ctrl e spostarlo con il mouse o utilizzare il comando "Sposta" dal menu contestuale. Per ruotare un dato oggetto con un'angolazione diversa, utilizzare "Oggetti" > "Ruota" dal menu e impostare l'angolo nella finestra di rotazione utilizzando la barra di scorrimento orizzontale o le frecce. Per allineare molte figure orizzontalmente o verticalmente, utilizzare "Oggetti" > "Allinea" e regolare i pulsanti nella finestra di allineamento.

- **Come si creano i marciapiede di stazione?** - Selezioniamo figure nel pannello di selezione (ultima posizione nel menu dell'elenco librerie). Selezionare "Rettangolo" e disegnare il marciapiede tra i binari. Immettere l'altezza e il colore, nella finestra Proprietà e anche la posizione verticale, se i binari hanno altezza diversa da zero. Se i binari non sono esattamente orizzontali o verticali, è possibile ruotare la figura dell'angolo necessario, utilizzando: "Oggetti" > "Ruota" dal menu. Se i binari non sono dritti o se formano qualche angolo tra di loro, è possibile utilizzare "Poligono" per creare un marciapiedi di stazione di forma più complessa.
- **Come creare case ed edifici?** - È facile-basta sapere l'altezza necessaria, per il numero dei piani. Nell'esempio che segue, verrà creata una piccola casa di un piano.

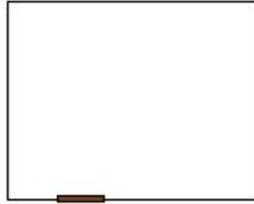
Abilitare le figure nel pannello di selezione (ultima posizione nel menu dell'elenco librerie). Selezionare "Rettangolo" e disegnare il corpo della casa. Immettere l'altezza della figura nella finestra Proprietà, secondo la vostra scala del modello. È possibile utilizzare i seguenti valori approssimati:

Altezza reale di un piano	Scala	Formula	Altezza in scala di un piano
3m = 3000 mm 10ft = 120" utilizzare i valori nel vostro sistema di misura preferito	G (1:22.5)	$3000 / 22.5$ $120 / 22.5$	133.33 mm 5.333"
	I (1:32)	$3000 / 32$ $120 / 32$	93.75 mm 3.75"
	OO (1:76)	$3000 / 76$ $120 / 76$	39.47 mm 1.579"
	HO (1:87)	$3000 / 87$ $120 / 87$	34.5 mm 1.379"
	TT (1:120)	$3000 / 120$ $120 / 120$	25 mm 1"
	N (1:160)	$3000 / 160$ $120 / 160$	18.75 mm 0.75"
	Z (1:220)	$3000 / 220$ $120 / 220$	13.64 mm 0.545"

Se il modello della costruzione ha un'altezza maggiore tra i piani o se la scala non è elencata nella tabella, è possibile calcolare l'altezza necessaria in scala dalla formula Altezza reale / Scala. Dopo aver calcolato l'altezza, immettere il valore ottenuto, impostare rimanenti campi nella finestra Proprietà (se necessario) e chiudere la finestra. Selezionare il rettangolo (cliccando con il mouse su di esso) e selezionare il pulsante con la figura del "Tetto" dal pannello di selezione. Selezionare il tipo di tetto e il primo edificio creato con SCARM è pronto.



Al fine di ottenere un 3D più realistico, guarda, casa tua necessita una porta e delle finestre. Per crearli, prima occorre rimuovere il tetto (selezionando la figura del tetto ed eliminandolo). È possibile ingrandire il disegno per un funzionamento più facile e preciso (utilizzando il menu "Visualizza" > "Scala" > "Zoom+"). Ora aggiungiamo un nuovo rettangolo sopra la linea di fondo del rettangolo principale, vicino l'angolo a sinistra. Inseriamo l'altezza per essere a 3/4 di altezza del nostro piano in scala e scegliamo il colore marrone nella finestra da Proprietà, perché questa sarà la porta di casa. Larghezza (orizzontale sulla trama) deve essere la larghezza della porta nella scala ferroviaria che utilizziamo, ma la profondità (verticale sulla trama) deve essere minima. Il nuovo rettangolo (porta) deve essere collocato poco al di fuori del rettangolo principale (casa), altrimenti la porta sarà invisibile nella modalità di visualizzazione 3D. La figura che avete sullo schermo sarà più o meno come questa:



Ora creiamo un nuovo rettangolo a destra, accanto al rettangolo della porta e impostiamo la posizione verticale in modo che sia tra 1/2 ed 1/3 dell'altezza del nostro piano in scala ridotta. Il colore può essere blu profondo o nero, questa sarà la prima finestra. Non dimenticate che questo rettangolo finestra deve stare sulla linea di fondo del rettangolo principale e poco al di fuori di essa (come la porta). La figura sullo schermo sarà più o meno come questa:



Aggiungiamo una seconda finestra allo stesso modo, ma ora posizionata verticalmente sul lato destro del rettangolo principale. Impostate le stesse proprietà, come per la prima finestra. Selezionare il rettangolo principale e aggiungere un nuovo tetto. Ora la casa nella modalità di visualizzazione 3D sarà simile all'immagine seguente:



È possibile creare edifici multipiano con il copia-incolla dei rettangoli finestra al piano di base e alterando la posizione verticale per la selezione, incrementandola con l'altezza di un piano in scala. Si può fare più volte con tutti i rettangoli di finestra per raggiungere tutti i necessari piani. Non dimenticate di aumentare l'altezza dell'edificio, altrimenti le finestre "voleranno" sopra l'edificio nella modalità di visualizzazione 3D. Potete creare un edificio o stazione con molte ali utilizzando dei rettangoli diversi per ogni ala. Dopo il completamento dell'edificio complesso con tutte le porte, finestre e tetto, selezionare tutte le parti con il rettangolo di selezione e raggrupparle in un singolo oggetto utilizzando "Oggetti" > menu di "Gruppo". Ora sarete in grado di lavorare in modo più facile e confortevole con l'edificio sulla trama del disegno, posizionarlo e ruotarlo nel luogo desiderato. Guardate alcuni edifici e altre cose, create in questo modo con SCARM nelle immagini qui sotto:



Casa con due piani e loft



Edificio amministrativo con parcheggio



Stazione ferroviaria con ristorante



Stazione ferroviaria con sala controllo e deposito

- **Come si mettono i segnali ferroviari?** - In SCARM i segnali ferroviari sono oggetti predefiniti nelle speciali librerie degli Oggetti, che possono essere selezionate come le librerie dei normali binari, dal menu selezione biblioteca. Essi possono esistere nella biblioteca di uno specifico produttore (in scala fissa) o possono essere universali (generico). I segnali generici sono utili nella definizione del layout, quando i segnali del modello reale non sono disponibili nella libreria del costruttore dedicato o quando i segnali sono autocostruiti da voi o altri appassionati di segnalazione ferroviaria.

Iniziamo con segnali, prima selezioniamo la libreria desiderata dall'elenco librerie – le librerie degli oggetti, si trovano nel sottomenu, denominato "Oggetti" (ultima voce nel menu librerie). Ingrandite l'area, dove si desidera posizionare il segnale. Selezionate il segnale necessario dal pannello di selezione – il segnale apparirà al centro dello schermo. Se la libreria è generica, il segnale verrà riscalato per la scala della biblioteca dell'ultimo binario usato. Selezionate l'oggetto sullo schermo con il mouse e utilizzate "Oggetti" > "Ruota" dal menu, per ruotare il segnale nella direzione desiderata, lungo il tracciato. Tenete premuto Ctrl e spostate l'oggetto con il mouse nella posizione desiderata. Quando è tutto pronto, si vede come il segnale apparirà sul layout facendo clic sul pulsante "3D" dalla barra degli strumenti.

Nota: Solo alcuni segnali base di alcune amministrazioni ferroviarie in tutto il mondo sono disponibili al momento. Altre librerie di segnali arriveranno presto.

- **Come usare la casella degli strumenti?** - La casella degli strumenti in SCARM è una piccola finestra di supporto, che può rimanere aperta e sempre in cima, destinata ad aiutare la creazione, progettazione e posizionamento preciso dei differenti elementi sulla trama del disegno. Utilizzare "Strumenti" > menu "Strumenti" per attivare la casella degli strumenti e quindi selezionare uno strumento dall'elenco a discesa all'interno. Segue una breve descrizione delle diverse funzioni di seguito.

Punto di partenza: destinato al posizionamento preciso del punto iniziale. Immettere le coordinate nei campi X e Y, l'angolo di direzione nel campo A e premere il pulsante "Piazzare".

Piano di base (rettangolare): Serve a creare un piano con forma rettangolare. Immettere le lunghezze dei lati nei campi A - B e premere il pulsante "Fatto".

Piano di base (coordinate ass.): destinato a creare il piano di base inserendo le coordinate assolute dei lati. Inserire la prima coordinata nei campi x e y, premere il pulsante verde [+]. Immettere le coordinate rimanenti allo stesso modo (la forma del piano di base sarà aggiornata dopo ogni pressione del pulsante [+]), premere "Fatto" quando è tutto pronto. Se si immette un valore errato, cancellarlo premendo il tasto rosso [-]. [Esempio](#)

Piano di base (spostamenti): destinato a creare il piano di base inserendo le coordinate relative dei lati. In questo caso, la prima coordinata assoluta è il punto di partenza e ogni successiva coordinata è l'offset relativo rispetto al precedente punto a dx (orizzontale) e valori dy (verticale). Inserite il punto iniziale (assoluto) nei campi dx e dy e premere il pulsante verde [+]. Immettere l'offset delle coordinate rimanenti nello stesso modo (la forma del piano di base sarà aggiornata dopo ogni pressione del pulsante [+]) e premere "Fatto" quando è pronto. Se si immette un valore errato, cancellarlo premendo il tasto rosso [-]. [Esempio](#)

Modellazione Binari-Flessibili: destinato per la sagomatura precisa dei binari flessibili inserendo i parametri di ogni sezione. La modellazione delle sezioni può essere eseguita con il mouse e dalla casella degli strumenti. Iniziate con la selezione e il posizionamento del binario flessibile dal pannello di selezione binari. Il flessibile seguirà il cursore, mentre si sta muovendo il mouse sulla trama del disegno – non preoccupatevi di questo. Per aggiungere un tratto rettilineo, immettere la lunghezza desiderata nel campo l e premere il pulsante "+ dritto". Per aggiungere una sezione ricurva, immettere il raggio desiderato nel campo r e l'angolo di curvatura nel campo A, quindi premere il pulsante "+ curva". Se il raggio inserito è più piccolo del raggio minimo ammesso per il binario flessibile, la sezione verrà aggiunta con il raggio minimo possibile. Un angolo positivo dà la curva a destra, mentre un negativo viene utilizzato per la curva sinistra dalla direzione corrente. Se l'ultima sezione aggiunta non è adatta, è possibile eliminarla premendo il pulsante rosso piccolo [-]. Quando la forma del flessibile è pronta, premere il pulsante "Difficoltà". Se l'ultima sezione aggiunta è più lunga della rimanente parte di binario, questo verrà corretto automaticamente.

- **Come controllare dimensioni e area del layout?** - Tasto "Visualizza" > "Guarda area" dalla barra dei menu.
- **Come cambiare la biblioteca/marca dei binari?** - Clicca con il tasto destro del mouse sul nome della libreria correntemente selezionata (che si trova sulla parte superiore del pannello di selezione dei binari) - un elenco con le librerie apparirà.
- **Come ottenere i dettagli per la libreria selezionata?** - Spostare il puntatore del mouse sul nome della biblioteca selezionata - un suggerimento a tendina con le proprietà della biblioteca attiva apparirà.

- **Non riesco a trovare un particolare sistema/marca di binari nelle biblioteche?** - le librerie disponibili sono descritte [qui](#). Una libreria contrassegnata come "nuovo" deve essere scaricata, decompressa, ed il file. Lib si deve inserire nella cartella Lib del programma per essere disponibile per l'utilizzo. L'autore sarà molto grato per qualsiasi informazione o aggiornamento sui produttori dei binari, le loro dimensioni e la geometria del sistema di binari.
- **Non riesco a trovare un binario particolare nel pannello di selezione binari?** - Scorrere i binari nel pannello usando la rotellina del mouse, perché alcuni dei binari possono essere ubicati fuori della zona visibile. E' possibile che il binario cercato non è incluso nella libreria (per esempio, se è nuovo articolo o se è mancato per l'autore).
- **Ci sono accessori mancanti o piattaforme girevoli, per i binari selezionati?** - Al momento solo alcuni accessori sono inclusi in alcune delle librerie. Questo processo richiede molto lavoro e ci vorrà del tempo, fino a quando tutte le librerie saranno completate con tutti gli accessori possibili.
- **Come visualizzare un elenco di parti utilizzate?** - Selezionare "Strumenti" > "Lista di binari" dal menu. L'elenco verrà visualizzato nel browser predefinito da dove può essere salvata o stampata.

Nota: I progetti, creati e salvati con versioni precedenti alla 0.6.0 non contengono informazioni su scala, binario e produttore.

- **Come stampare il layout progettato?** - Stampa con SCARM è facile - vedere le possibili vie di seguito.

Se si desidera stampare l'intero layout, è sufficiente premere il pulsante "Stampa" nella barra degli strumenti - il programma adatta automaticamente l'itinerario tracciato nella pagina e lo stampa sulla stampante predefinita.

Se volete vedere la pagina con il layout della ferrovia prima della stampa, premere il tasto "Anteprima di stampa", nella barra degli strumenti - questo attiverà la modalità Anteprima di stampa.

Se si desidera stampare parte del percorso tracciato, assicurarsi che la modalità anteprima di stampa sia attiva (deve essere selezionato "Visualizza" > "Guarda Anteprima di stampa"), spostare e / o ridimensionare il disegno per ottenere il layout desiderato parte in vista e poi premere il tasto "Stampa" - SCARM stamperà la pagina esattamente come viene visualizzata sullo schermo. Ricordate che è possibile modificare il progetto e tutte le altre cose, non importa se si lavora in modalità normale o in modalità Anteprima di stampa.

Se si apportano modifiche durante il lavoro in modalità Anteprima di stampa, per cui l'orientamento del layout non è più ottimale, passare al largo e poi di nuovo "Visualizza" > "Guarda Anteprima di stampa" - SCARM imposterà l'orientamento della pagina in base all'orientamento del layout corrente. Premere il pulsante "Adatta allo schermo" dalla barra degli strumenti, se si vuole adattare il layout della pagina. In realtà, il pulsante spegnimento dell "Anteprima di stampa" fa la stessa cosa per voi.

Se si desidera un controllo preciso del processo di stampa, selezionare "File" > "Stampa..." e impostare le opzioni desiderate nella finestra di dialogo di stampa.

Nota: Se il layout ha un piano di base e ci sono binari al di fuori dei contorni, le tracce non saranno prese in considerazione quando SCARM calcola la posizione e le dimensioni del layout nell'area stampabile.

- **Posso usare SCARM da dispositivi di memoria portatili?** - Sì, è possibile eseguire SCARM da dispositivi portatili, come le memorie USB. Per fare questo, copiare la cartella di installazione del programma (di default è C:\Program Files\SCARM) al dispositivo di memoria rimovibile desiderato ed eseguire scarm.exe da quel dispositivo. Quindi aprire "Strumenti" > "Impostazioni" e passare alla pagina "Portatile" nella finestra di dialogo Impostazioni. Premere il tasto "Salva impostazioni localmente" e confermare la cartella, copiata sul dispositivo portatile. Ora, quando SCARM verrà lanciato dal dispositivo portatile, ricorderà le impostazioni su quel dispositivo.
- **Ci sono versioni di SCARM per Mac o Linux?** - No. SCARM è disponibile solo per Windows.
- **Non riesco a trovare la risposta alla mia domanda?** - Contatta l'autore a scarm@scarm.info (in lingua inglese).

Verificare la presenza di notizie, video, consigli, trucchi e altro su SCARM nelle pagine dedicate [SCARM Blog](#), [Twitter](#), [YouTube](#) e [Facebook](#).

[Annunci Google](#)

[Sofia Vergara](#)

[Photoshop Software](#)

[3D Software](#)

[Excel Software](#)

Problemi noti

- **Istantanee vuote nella modalità di visualizzazione 3D** – a causa di alcune incompatibilità tra il motore di rendering 3D di SCARM e alcuni driver/schede grafiche, è possibile che i file snapshot 3D siano vuoti.

Soluzione possibile: selezionare "Visualizza" > "Schermo intero" dal menu quando, siamo in visualizzazione di modalità 3D e quindi premere "Print Screen", premere il tasto della tastiera (PrScr) - la scena verrà copiata negli Appunti. Premere Esc per tornare in schermo normale. Aprire alcuni editor grafico (come MS Paint), incollare lo schermo e salvarlo in un file.

Ricordate, che SCARM è ancora in fase beta di sviluppo e a volte potrebbe non funzionare come previsto. Create sempre archivi del vostro plastico e salvate le modifiche nei file con nomi incrementali (solo in caso di malfunzionamento) vale a dire

"layout_1.scarm", "layout_2.scarm" e così via. Si prega di segnalare eventuali bug e messaggi di errore con spiegazione di: come, quando e dove nel programma si verifica all'autore a scarm@scarm.info (in lingua inglese).

Link utili

[SCARM - The Railway Modeller's Blog](#) - Even More About SCARM

[RailServe.com](#) - The Internet Railroad Directory

[ModelRailroads.net](#) - Model Railroad Resource Directory

[ScaleModel.net](#) - International list of scale model related web sites

Pulire il PC in 2 min

Pulizia completa e correzione di tutti gli errori del PC in un clic

Pulire_PC.Avanquest.com

Scegli Tu! ▶

[Free Software Downloads](#)

[Best Freeware Download](#)

[Free Software Library](#)

[Download Typhoon](#)

[FreewareFiles.com](#)

[Download Software](#)

[freewarenetz.de](#)



Ultimo aggiornamento: 22.08.2012 🟢

*(C) 2010-2012 by Milen Peev a.k.a. Mixy. All rights reserved.
Italian translation by Fabio Cuccia.
Use at your own risk!*