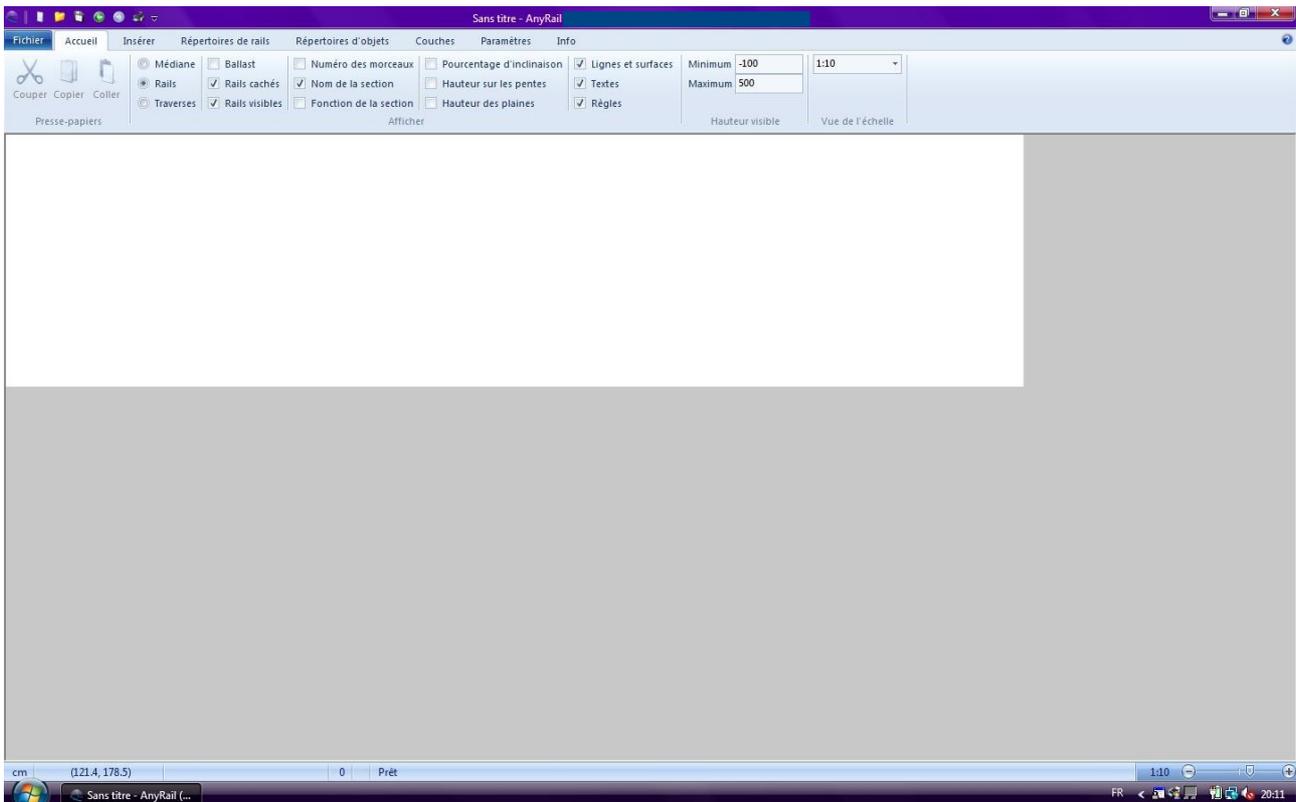


## 1) présentation



*onglet accueil.*

ce premier onglet sera étudié en gros plan.

Cet onglet regroupe 4 menus qui sont : ' Presse-papiers ' ; ' Afficher ' ; ' Hauteur Visible ' ainsi que ' Vue de l'échelle '

Le Presse-papiers permet d'effectuer les manipulations courantes tel que copier, coller, couper, mais vous pouvez tout aussi bien utiliser les raccourcis clavier CTRL + C pour copier et CTRL + V pour coller, ou encore clique droit, copier ; clique droit, coller.

Afficher est le menu clé d'Anyrail, il permet de modifier l'affichage à l'écran de travail (ci-dessus en blanc) de différents éléments. Tel que le ballast autour du rail, les rails cachés, pour créer des gares cachées; ou les rails visibles, ceux qui nous sont indispensables.

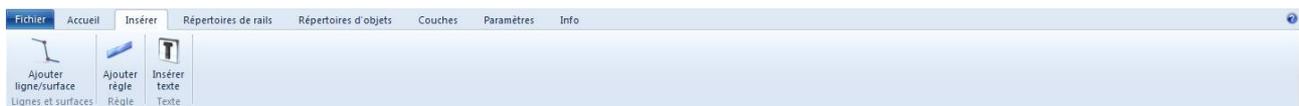
Hauteur Visible permet de régler la hauteur maximum des reliefs, car Anyrail permet de travailler le 3D en mode 2D en superposant des couches qui représentent des niveaux, cela ne nous sera pas utile, réservé principalement aux réseaux de grande taille.

Et enfin Vue de l'échelle qui permet de modifier la taille de l'échelle que l'on souhaite travailler. Astuce : Lorsque vous travaillez sur un module, n'hésitez pas à zoomer un

maximum pour gagner en précision lorsque vous cliquerez pour créer des zones. Mais lors d'une éventuelle impression ou d'un envoi par mail, pensez à revenir au 1/10,

NB : cet option se trouve dans l'onglet accueil mais aussi en **Permanence** en bas à droite du logiciel Anyrail.

Pour les onglets suivants, nous les étudierons sans le reste du logiciel :



*onglet insérer.*

Cet onglet regroupe 3 menus : ' Lignes et surfaces ' ; ' Règle ' ainsi que ' Texte '

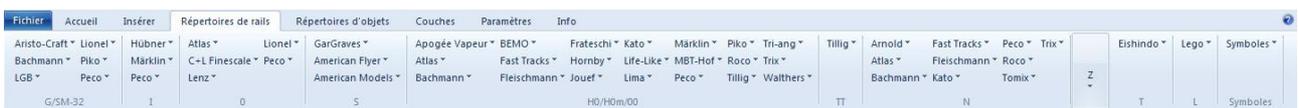
Le menu Ligne et surface permet d'ajouter une ligne ou une surface dans la zone de travail. Cet outil est disponible ici mais aussi en faisant un Clique droit sur la zone de travail.

NB : une ligne est une surface, si vous commencez avec une ligne, alors que vous voulez construire une surface, continuez, faites les arrêtes puis une option permet de passer directement d'un cadre en lignes à une surface pleine, et inversement.

Le menu Règle permet d'ajouter une règle sur la zone de travail, pour vous aider dans la réalisation de votre module. Disponible aussi en faisant un Clique droit sur la zone de travail.

Le menu Texte quand à lui, permet d'ajouter du texte sur votre zone de travail, mais encore une fois, cette option est disponible en faisant un clique droit sur la zone de travail.

En résumé, cet onglet ne vous sera pas très utile si vous préférez utiliser les raccourcis.



*Onglet Répertoires de rails.*

il regroupe 11 menus, pour faire simple, nous n'allons étudier que le menu qui nous intéresse : le menu H0/H0m/00

ce menu regroupe le nom de différentes marques de rails présents sur le marché. Dans chaque marque, peut se trouver une seule catégorie de rail comme plusieurs, ce qui est, par exemple, le cas de la catégorie Jouef. C'est ici que vous trouverez les annuaires qui comportent les rails requis pour la réalisation de votre module.

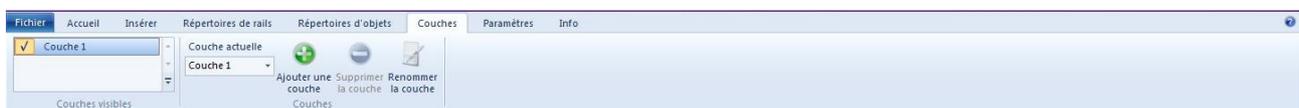


*Onglet Répertoires d'objets.*

Comme pour l'onglet 'répertoires de rails', nous allons faire court et étudier les deux menus qui sont susceptibles de nous intéresser.

Le menu H0/H0m/00 regroupe différents éléments du décor : les signaux, les bâtiments, ainsi que les arbres, toujours triés par marque, seuls les signaux 'Pégase', les bâtiments 'Walthers' ainsi que les éléments naturels présents dans 'Décoration général' nous seront utiles dans la réalisation de nos modules.

Le menu Symboles possède des boussoles ou plutôt des roses des vents, ce qui peut éventuellement vous servir durant la réalisation de votre module.



*Onglet : Couches.*

Il nous servira très peu, comme sous-entendu dans la description de l'onglet Accueil, Sous Anyrail il est possible de travailler par épaisseur ou plutôt niveaux. Ce qui ne nous servira strictement pas dans le Module Junior.



*Onglet : Paramètres.*

Il permet de modifier les éventuelles informations disponibles, il regroupe 7 menus, je pense que vous l'aurez compris, il s'agit des menus : 'Unités'; 'Zone de travail'; 'Tailles'; 'Rails flexibles'; 'Tolérances'; 'Inclinaisons' ainsi que le sous-menu 'comportement'.

Le menu **Unités** vous permet de régler l'unité avec laquelle vous souhaitez travailler.

Le menu **Zone de travail** permet de régler ce dernier. Ici elle est d'une valeur de 400 pour la largeur, et de 100 pour la profondeur (bien assez pour réaliser un module droit)

Cette taille ne change rien lors de l'enregistrement ou de l'ouverture du fichier, c'est juste pour vous concentrer sur une zone, de plus, il est préférable de diminuer la zone au minimum lors de l'impression puisque Anyrail sort toutes les pages nécessaires afin de couvrir toute la surface de la Zone de travail.

Le menu Zone de travail vous permet aussi d'ajouter la grille qui est indispensable pour créer un module, on peut aussi en modifier la valeur.

Le menu **Tailles** permet de modifier certains aspects du plan, pour vous mettre plus ou moins à l'aise avec le logiciel :

Bout fait référence aux extrémités des rails, qui présentent un segment dans la direction du rail, vous pouvez également le faire disparaître (la valeur est alors 0)

Connexion permet de modifier la taille du cercle qui apparaît lorsque vous connectez deux rails ensemble. Vous pouvez aussi le faire disparaître (la valeur est alors égale à 0)

Point de contrôles permet de modifier la taille des points de contrôle de vos surfaces. 2 est une valeur correcte mais lorsque vous désirez créer des petits éléments, il est possible de diminuer la valeur jusque 0,2cm.

Le menu **Rails Flexible** est un outil fort pratique qui permet de mettre le rail en rouge lorsqu'une courbe est trop serrée, ce qui indique une éventuelle possibilité de déraillement . Ou Lorsqu'un rail est étiré au dessus de la taille qu'il possède en réalité : on ne peut étirer un rail, mais on peut le couper ...

Le menu **Tolérances** permet de modifier la distance nécessaire entre deux rails pour que Anyrail les connecte automatiquement entre eux, de même pour l'angle, à un certain angle, Anyrail ne connecte plus les rails entre eux.

Le menu **Inclinaisons** est consacré pour le travail en hauteur. Cela permet de passer d'un niveau à un autre. Ce qui ne nous intéresse pas.

Le menu **comportement** permet de modifier les outils logiques d'Anyrail :

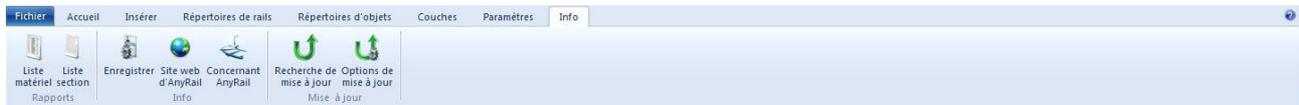
De base, Anyrail empêche de connecter deux rails de marque et de code différent, la case étant ici cochée, il est donc possible de connecter un rail Jouef à un rail Peco.

L'auto connexion est le phénomène sous-entendu dans le menu Tolérances de cet onglet :

il permet ou non de connecter deux rails entre eux. Il est recommandé de laisser cet outil en fonction.

L'option aligner sur la grille permet comme son titre l'indique d'aligner tous les éléments sur la grille, mais attention, cela peut poser problème si la valeur de votre grille est trop importante.

Et enfin pour finir :



*onglet Info.*

il compte 3 menus : ' Rappports ' ; ' Info ' ainsi que ' mise à jour '

**Rappports** peut être pratique : il permet d'indiquer la liste des rails présents sur le module, ainsi que la longueur complète du tracé.

**Info** permet de vous enregistrer au sein d'Anyrail afin de pouvoir débloquer le logiciel et utiliser plus de 50 éléments (rails, arbres, bâtiments compris)  
vous pouvez aussi vous rendre directement sur le site d'Anyrail ou connaître votre version d'Anyrail grâce à ' Concernant Anyrail '

**Mise à jour** permet de lancer des recherches de mise à jour pour votre logiciel, celles-ci se font normalement automatiquement. Sur une fréquence modifiable grâce à ' Options de mise à jour '

Et voilà pour la présentation du logiciel, une étape longue mais primordiale pour avoir une bonne prise en main de ce dernier.

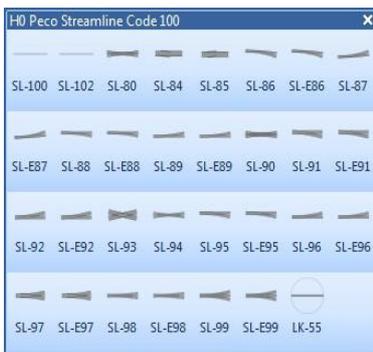
## 2) Réglages à effectuer :

Nous avons vu précédemment comment et où régler l'espace de travail. Il est maintenant nécessaire de choisir un rail, du décor ainsi que modifier quelques valeurs ...

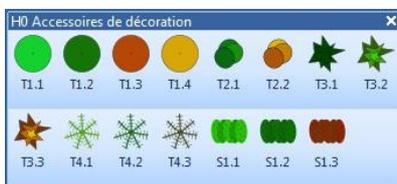
Dans l'onglet Accueil, il est indispensable de cliquer sur la fonction ' Ballast ' ce qui crée un lit de ballast autour du rail. Maintenant, dans l'onglet Paramètres, il faut ajouter une grille. Après avoir coché cette option, il faut en modifier la valeur si celle-ci ne correspond pas à celle que vous souhaitez. *(la valeur 10 est recommandée)*

Une fois ces modifications apportées, il faut aller chercher des rails : Le Module-Junior étant au code 100, dans l'onglet Bibliothèques de rails, il faut choisir le type de rail utilisé sur votre module, ici nous allons travailler avec du Peco code 100, nous sélectionnons donc ' H0 Peco Streamline Code 100 ' ou ' H0 Peco Setrack Code 100 '

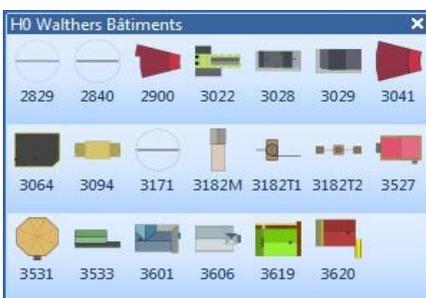
la fenêtre suivante apparaît alors :



Maintenant que nous possédons les voies pour travailler, il nous faut quelques éléments de décor, pour ce faire, il faut se rendre sur l'onglet ' Répertoires d'objets ' puis dans le menu H0/H0m/00, sélectionner l'élément de décoration présent dans ' Décoration Générale ', la fenêtre suivante apparaît alors :



faire de même pour ' Walthers '



ainsi que Pégase, ce qui permettra d'utiliser certains signaux ferroviaires français.



Petite Astuce : en glissant ces fenêtres contre les menus, celles-ci s'adapteront avec la morphologie de ces derniers.

Vous avez maintenant tous les outils nécessaires à la conception d'un Module-Junior sur l'écran de travail. Ces manipulations resteront enregistrées et réapparaîtront à chaque ré-ouverture du logiciel Anyrail.