

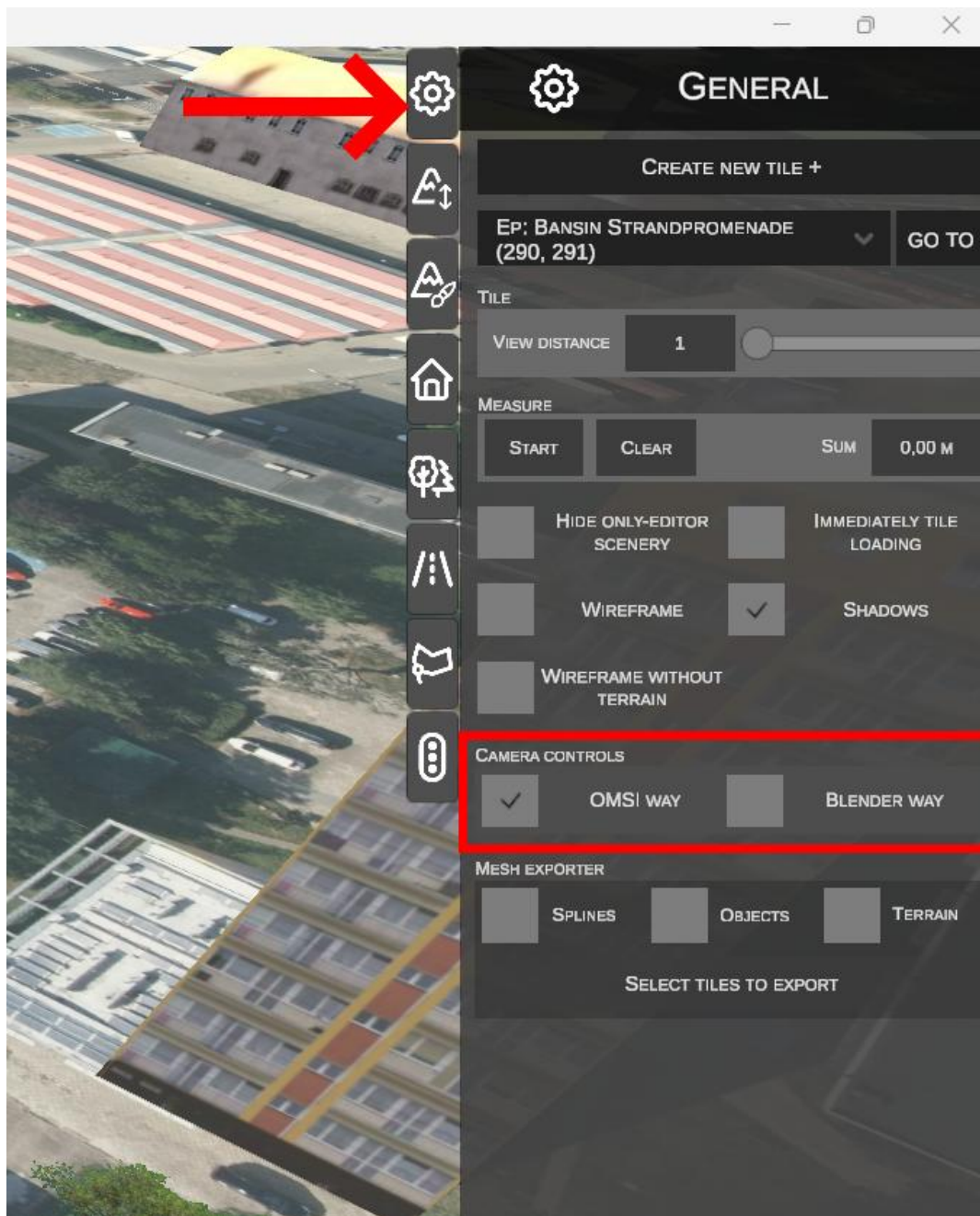
# Guia rápido do nEditor

Dicas traduzidas e adaptadas para PT-BR, com os nomes de botões e abas preservados em inglês para facilitar o uso no nEditor. Por Sobol – Discord do nEditor.

## Dica 1 — Controles da câmera

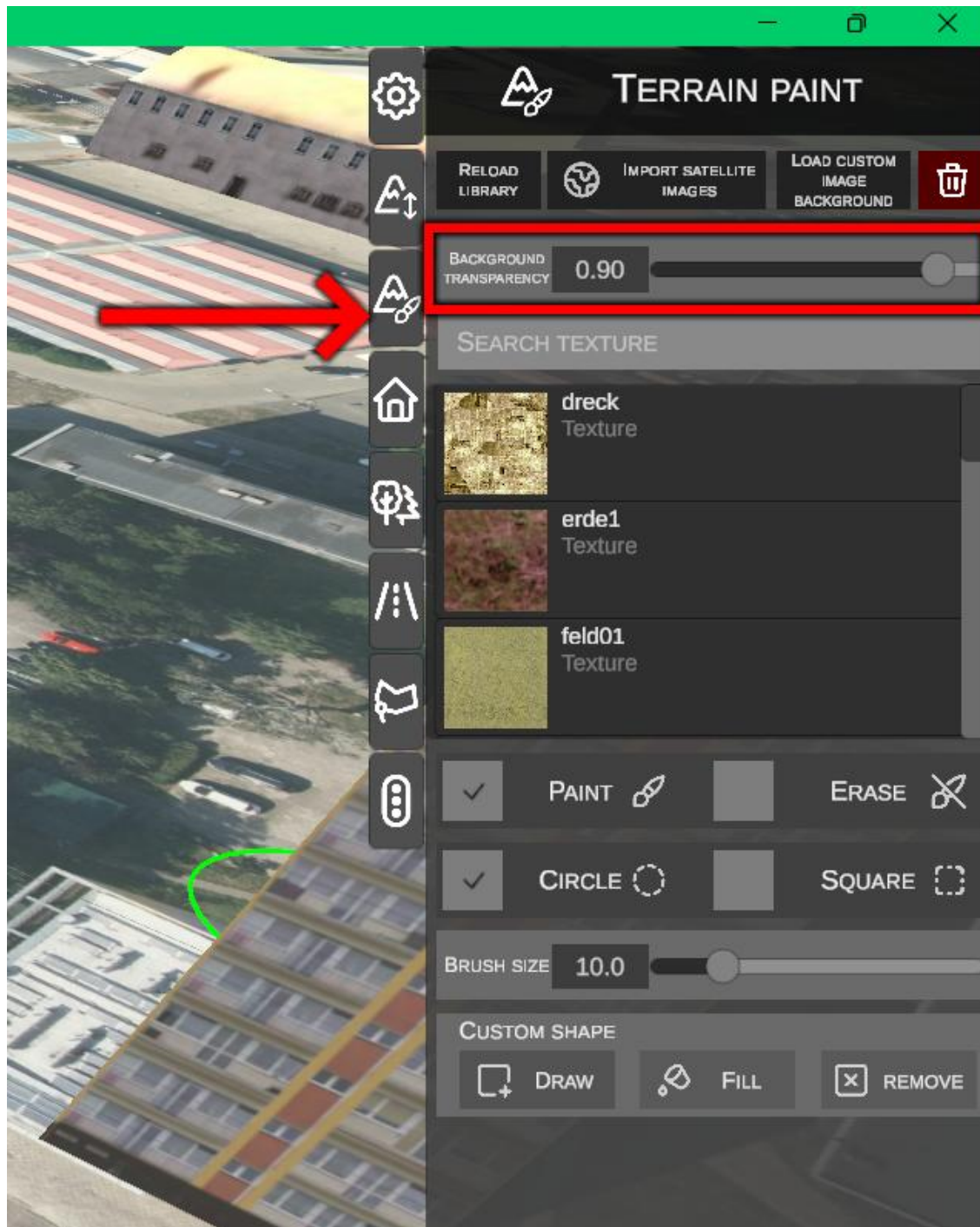
Depois de carregar o mapa, os controles da câmera podem parecer estranhos no começo.

Para usar um esquema mais tradicional, altere essa opção na primeira aba, General, das configurações.



## Dica 2 — Visibilidade das imagens aéreas

Na terceira aba, Terrain Paint, use o slider para ajustar a transparência da imagem aérea de fundo conforme a sua necessidade.



### Dica 3 — Câmera vista de cima

Com F2, você ativa ou desativa a câmera em vista superior. Ela é útil para criar ruas ou ocultar visualmente as árvores, pois mostra a cena sem transformação de perspectiva.

Com F3, também é possível girar essa câmera conforme necessário.



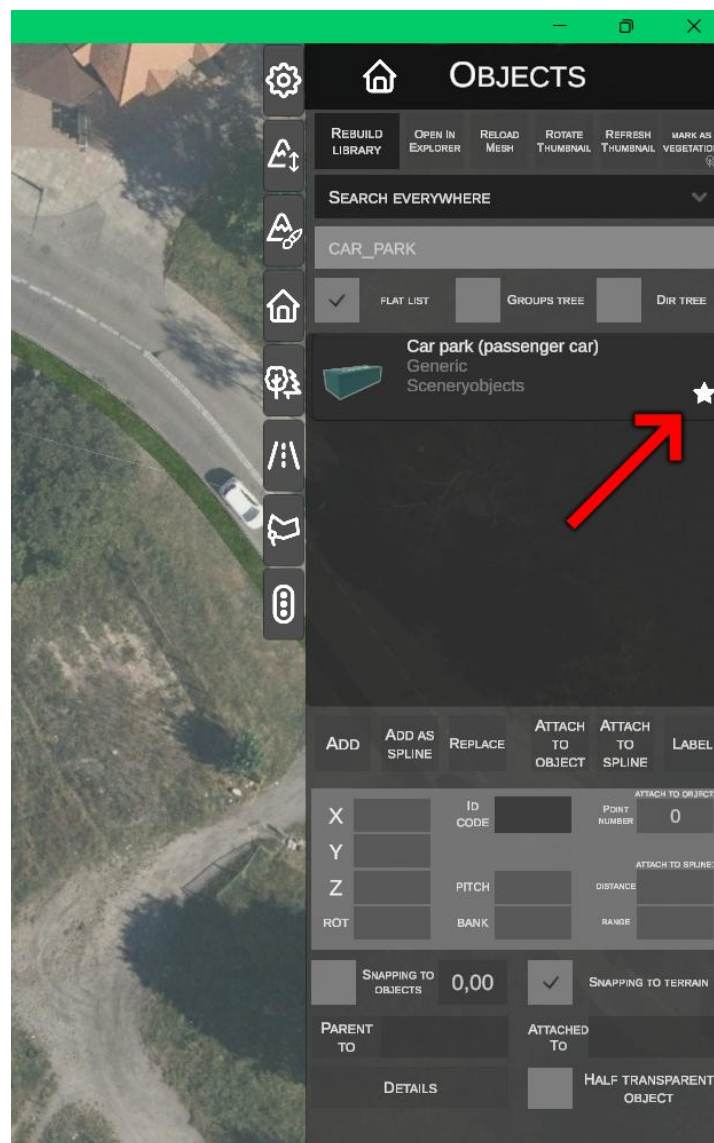
## Dica 4 — Collections

Recomendo criar primeiro suas próprias Collections com árvores, splines e outros objetos, para acessar rapidamente os assets usados com frequência.

Categorias úteis:

- Curbs and Sidewalks
- Asphalt and other road splines
- Street marking splines and/or objects
- Trees: small, medium, big e shrubbery
- Light poles
- Traffic light assets
- Bus stop assets
- Generic and OMSI objects: car\_park, busstop, sound, entrypt point cubes e objetos auxiliares

Para adicionar um asset a uma Collection, clique no ícone de estrela ao lado dele e escolha a categoria desejada.



## Dica 5 — “Meu mapa não aparece no OMSI!”

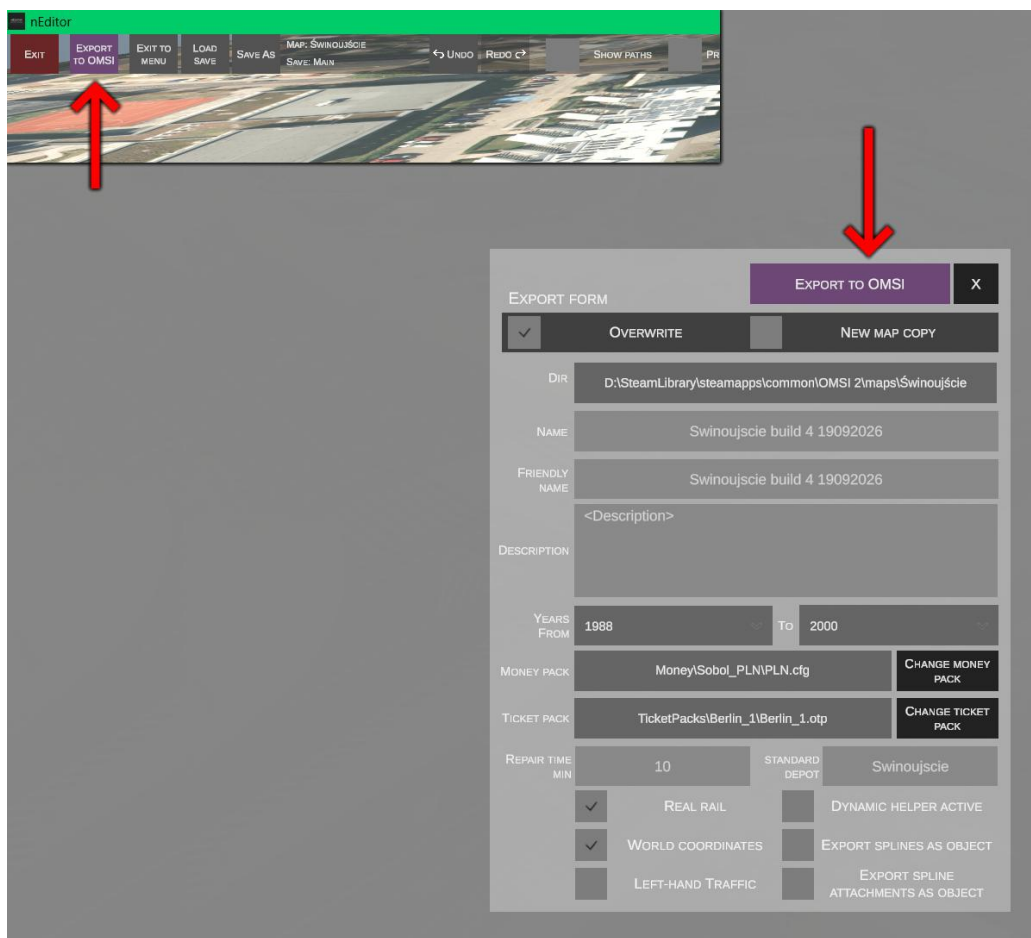
Diferentemente do editor tradicional do OMSI, o nEditor separa o estado de trabalho do mapa dos arquivos legíveis pelo OMSI. Isso também permite criar diferentes versões compiladas.

Ao exportar, prefira sempre criar uma cópia do mapa em vez de sobrescrever o original; isso facilita a depuração caso algo dê errado no OMSI.

“Export splines as Object” converte as splines em objetos, reunindo-as em um arquivo .o3d por tile. Isso reduz draw calls e pode melhorar o desempenho, mas as splines ficam menos fáceis de editar nessa versão compilada.

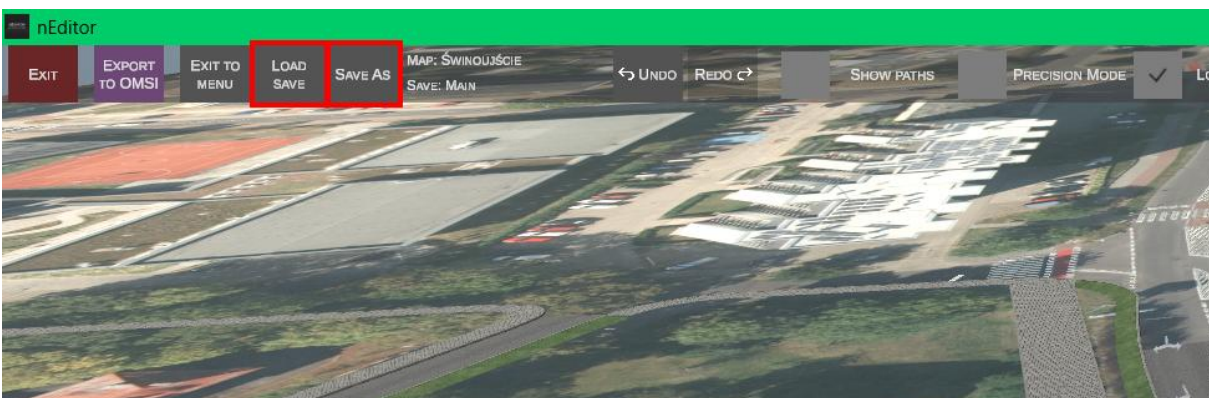
Real Rail ativa uma física um pouco melhor para veículos ferroviários; antes era necessário adicionar manualmente uma tag no global.cfg. O nEditor faz isso automaticamente durante a exportação.

Depois de exportar, confira se você continua trabalhando e salvando no estado correto do novo mapa.



## Dica 6 — Saves do mapa

O nEditor salva automaticamente o trabalho realizado no mapa. Não é preciso apertar Ctrl+S o tempo todo nem criar estados manuais de salvamento.



## Dica 7 — Novo sistema de manipulação de splines

No editor clássico do OMSI, manipular splines é limitado e lento. O nEditor usa um sistema próprio baseado principalmente em nós, que se conectam para unir segmentos de forma rápida.

Atalhos: N cria uma nova spline; R alterna entre manipulação reta e curva; Alt trava o próximo segmento em 0°; Ctrl faz snapping para outro nó.

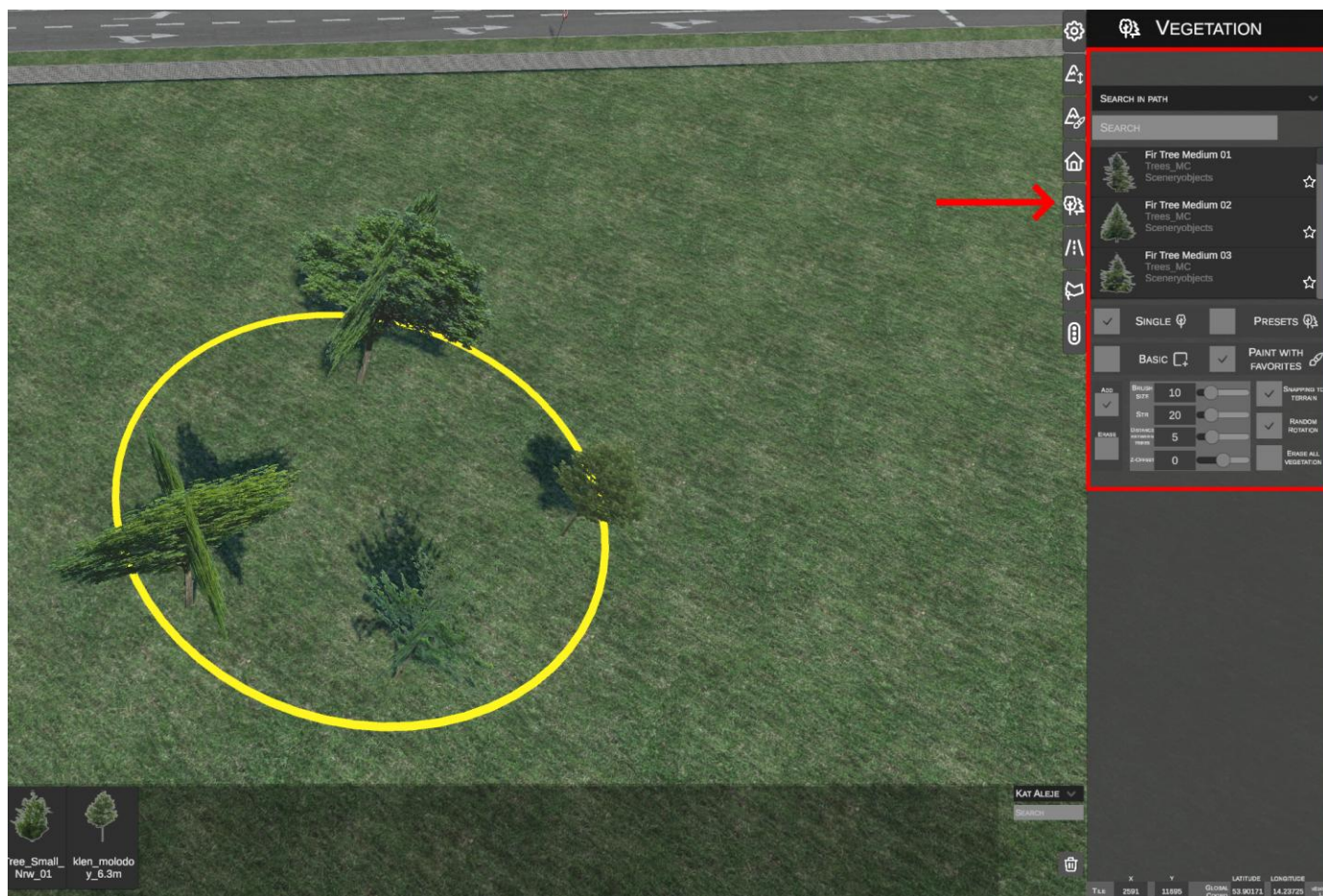
Se uma spline estiver selecionada e você escolher outra no menu, ela não será substituída automaticamente: clique em Replace. Também é possível selecionar várias splines ou objetos mantendo Shift pressionado.



## Dica 8 — Vegetação sem sofrimento I: pintando árvores

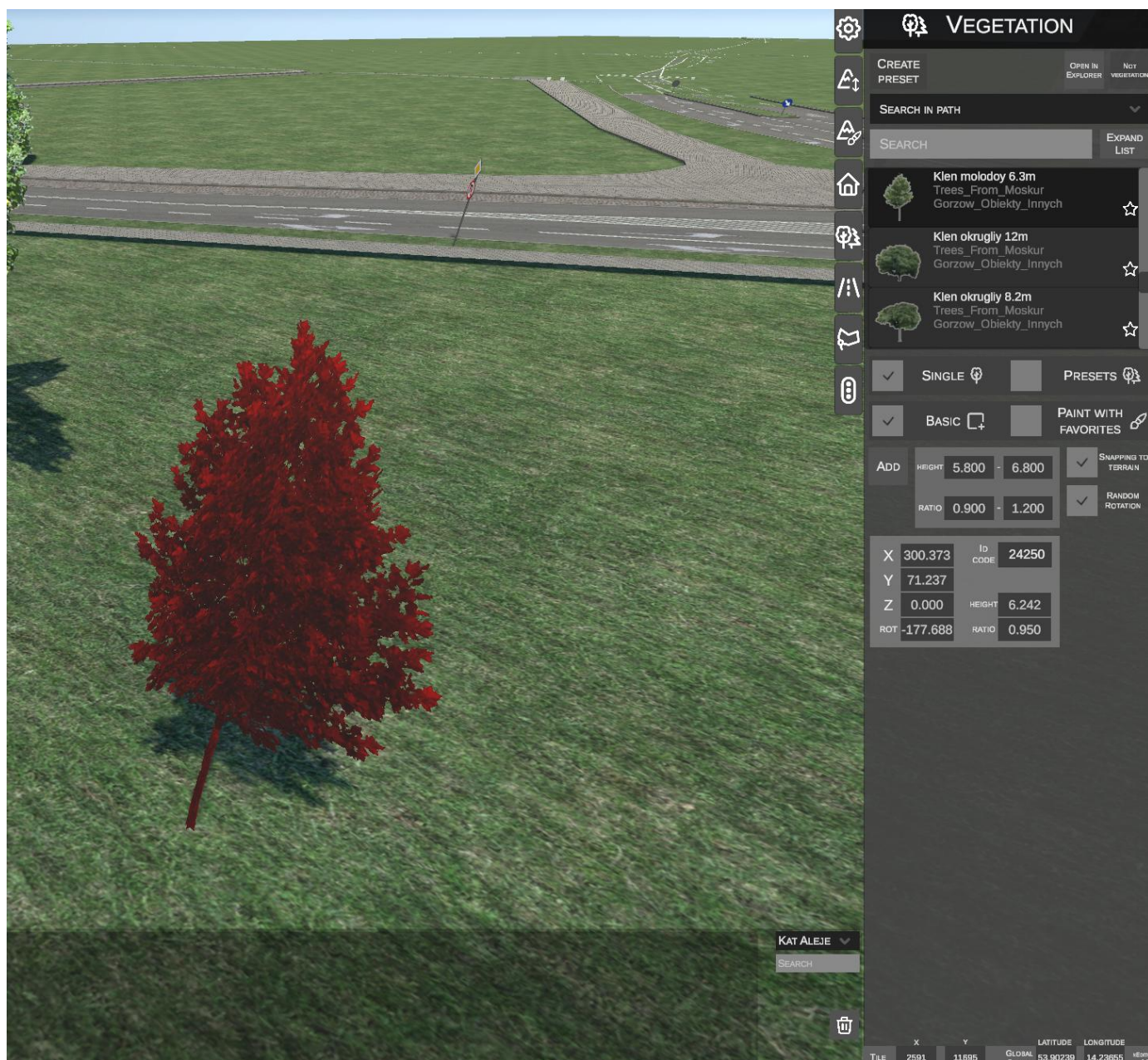
Se você criou uma Collection com as árvores desejadas, ative o modo Paint with Favorites para “pintar” árvores no mapa.

Brush Size define o tamanho da área; Str define a força do brush; Distance Between Trees define a distância máxima entre árvores; Z-Offset define o deslocamento vertical em relação ao terreno. Valores como -5.0 colocam árvores cerca de 5 m abaixo do terreno, enquanto 5.0 as coloca cerca de 5 m acima.



## Dica 9 — Vegetação sem sofrimento II: ajustando as árvores

S aumenta ou diminui a escala da árvore com o mouse. S, X altera a escala no eixo longitudinal/lateral usando o mouse.



## Dica 10 — Outros atalhos que vale conhecer

Além dos atalhos do editor clássico, como N para inserir um objeto e G para movê-lo, estes são importantes: Shift permite selecionar vários elementos; Ctrl+C / Ctrl+V copia e cola assets selecionados; F5 ativa ou desativa o modo de precisão; Z altera a altura de um objeto ou nó.

## Dica 11 — Custom Shapes

Custom Shapes permitem criar superfícies livres para resolver situações difíceis, como ilhas centrais estreitas e arredondadas ou baías de ponto de ônibus.

Em “Create Shape from Edges”, selecione as bordas desejadas (use Shift para várias) e pressione F para preencher. Se surgirem buracos junto a uma spline curva, apague a shape, aumente Mesh Creation Resolution de 5 para 12 ou 16 e crie novamente.

Para corrigir o mapeamento, use Whole Mesh, selecione a malha, aplique a textura e ajuste escala e rotação. As setas deslocam o UV mapping.

Draw Shape permite desenhar livremente o contorno. A altura de cada canto depende da superfície clicada. Com uma shape selecionada, use Z para alterar sua altura. Se o preenchimento falhar em formas complexas, prefira dividir a área em shapes menores e mais simples.

