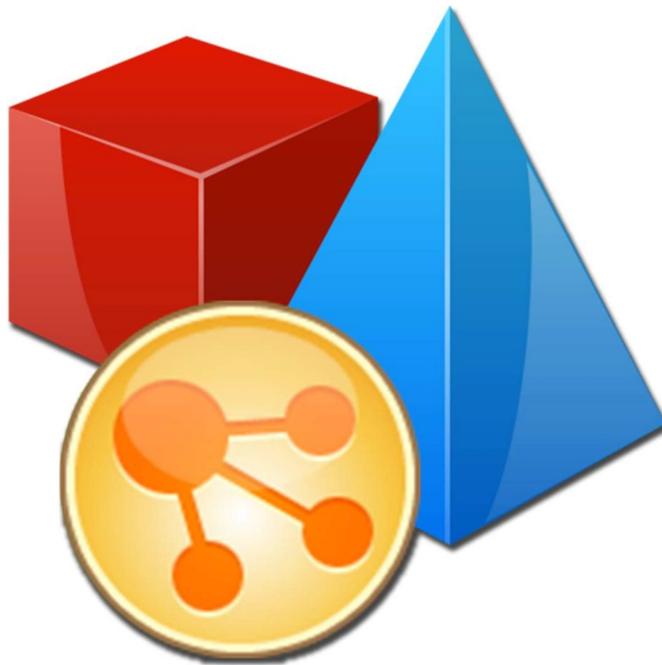


**Manual de usuario**

# **Multiplicador de modelos**



**Version 4.xx**

# Multiplicador de Modelos EEP (V4.xx)

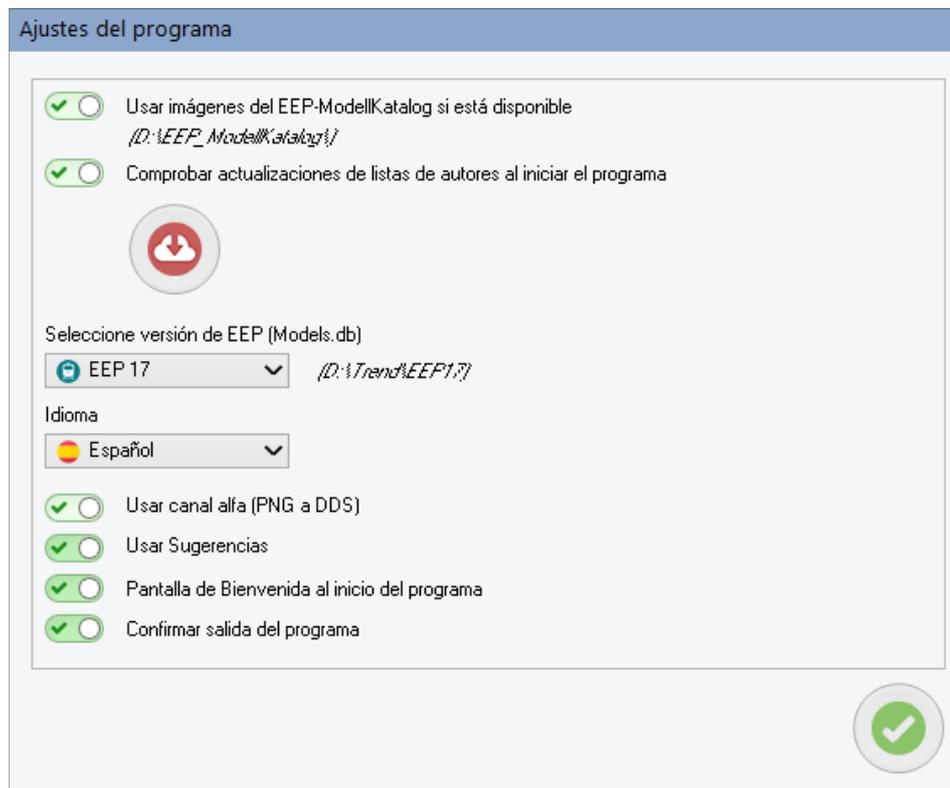
Algunos modelos de EEP utilizan texturas intercambiables (TT). Si quiere usar el mismo modelo más de 1 vez con otra textura, necesitará hacer copias de ese modelo y usar diferentes texturas. En general, tiene que multiplicar el modelo tantas veces como copias de textura quiera añadir.

Este programa puede hacer copias de los modelos EEP de dos maneras:

- creación de copias en modo estándar (numeradas si se desea)
- creación de copias múltiples mediante el uso de una lista (archivo)

## 1 Ajustes del programa

Antes de usar el programa, es mejor ajustar previamente la configuración. Esto se consigue haciendo clic en el botón de configuración para abrir la ventana "**Ajustes del programa**".



1. cambie el idioma si es necesario pulsando en la caja de diálogo, el cambio es automático, hay 5 idiomas disponibles.
2. si tiene instalado el programa Catálogo de Modelos de EEP, puede activar la opción "Use imágenes Catálogo de Modelos si existe" (puede necesitar reiniciar el programa). Cuando esta opción está activada, verá una imagen del modelo seleccionado (si está disponible).

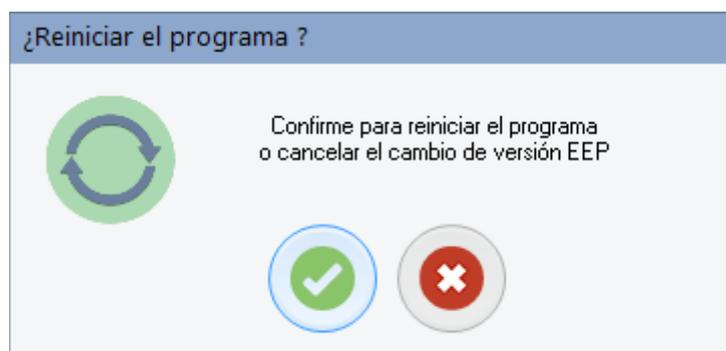
3. si "Actualizar nombres de Autor al iniciar el programa" está activada, el programa le notificará si existe una lista de autores más actual que la suya y puede seleccionar descargarla, si se actualiza la lista, necesitará reiniciar el programa para que la nueva lista funcione.

También puede iniciar una descarga manual haciendo clic en el botón



4. si se prefiere la selección del modelo por la base de datos EEP interna, se debe seleccionar una versión EEP en el cuadro de lista 'Versión EEP seleccionada'. Todas las versiones EEP disponibles se enumeran automáticamente.
5. Se puede activar o desactivar el deslizador "Usar sugerencias" para mostrar u ocultar el botón de sugerencias.
6. "Mostrar pantalla de bienvenida al inicio" desactiva o activa la pantalla de inicio
7. Si se activa la opción "Confirmar la salida del programa" se mostrará una confirmación extra al salir del programa.

Si se selecciona otra versión de EEP, el programa le pedirá que reinicie. Al reiniciar se utilizará la base de datos que se haya seleccionado.



Debe pulsar sobre la verificación en verde para confirmar el cambio de la versión utilizada.

## 2. Seleccionar un modelo

Primero se tiene que seleccionar un modelo. Esto puede hacerse:

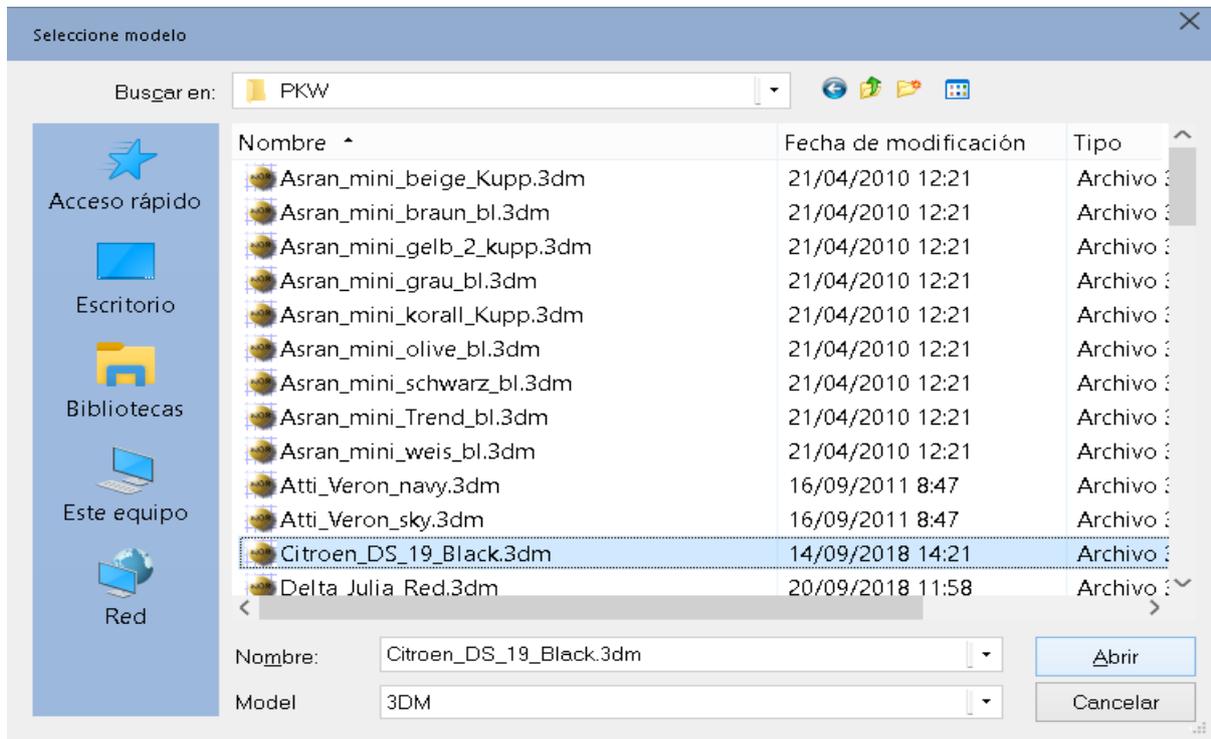
- seleccionando el modelo directamente de los modelos disponibles en el disco duro
- mediante el uso de la base de datos EEP que mostrará solo los modelos que tienen texturas intercambiables
- abriendo un proyecto guardado anteriormente

### 2a. Selección directa de un modelo

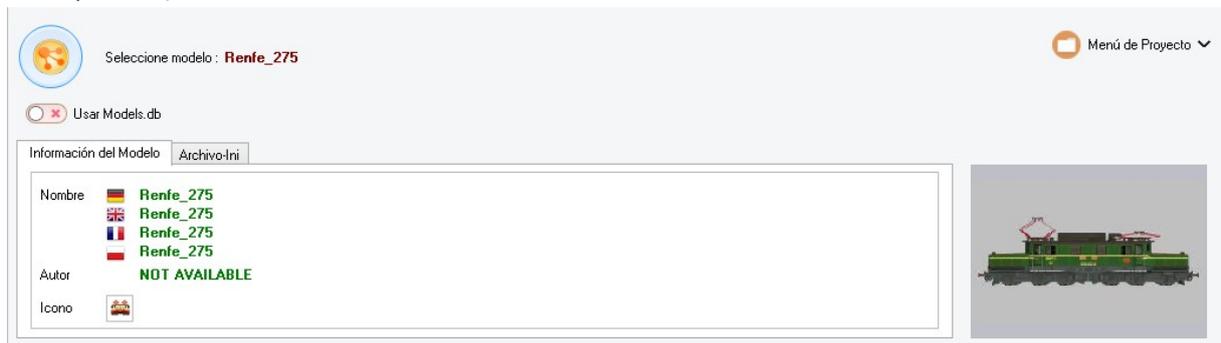
Sirve para seleccionar un modelo directamente de los modelos disponibles en el disco duro. En ese caso el programa le permitirá navegar por todas las carpetas y archivos disponibles. Hay que saber si un modelo tiene la característica de utilizar texturas intercambiables.

1. asegúrese de que la opción "Usar models.db" no está seleccionada.
2. abra la ventana de diálogo de selección de modelos con un clic en el botón "Seleccionar modelo".
3. navegue por las carpetas de sus discos para encontrar el archivo que necesita.





4. seleccione el modelo haciendo doble clic en el nombre del modelo o en el botón "Abrir". Se muestran los datos del modelo (y la imagen si se utiliza el EEP-ModellKatalog y la imagen está disponible).



## 2b. Selección de un modelo utilizando la base de datos de EEP

El método anterior le permite seleccionar cualquier modelo, debe tener en cuenta si un modelo tiene texturas intercambiables o no. Si sólo necesita ver los modelos con la característica de textura intercambiable, es mejor usar la base de datos interna de EEP.

- 1 asegúrese de que la opción "*Use modelos.db*" esté seleccionada. Si la opción no está disponible, vaya a la página de ajustes del programa para seleccionar una versión EEP.
- 2 abra el selector de modelos haciendo clic en el botón "*Seleccionar modelo*".
- 3 seleccione un modelo de la lista.



Models.db (EEP 17)

Nombre del Modelo
Cartel estación Villarrobledo con 2 postes
Cartel estación Villarrobledo solo
Citroen-Typ H_02
<b>COMSA 4000</b>
Concrete fence End TT
Concrete fence TT
Container 12M-TT-Blue
Container 12M-TT-Green
Container 12M-TT-Red
Container 12M-TT-Yellow
Currants Harvester
DAF-XF 480SC Linde white DU1
DAF-XF 480SC Tipper White DU1
DAF-XF 480SC Tipper Yellow DU1
Das-MEF-PB1
DB D-Zug A4um54 bl EpIII (v9)
DB D-Zug AB4um55 gn EpIII (v9)
DB D-Zug AR4umg54 bl EpIII (v9)
DB D-Zug B4um54 gn EpIII (v9)
DB D-Zug BPw4um59 gn EpIII (v9)
DB D-Zug Pw4um60 gn EpIII (v9)

Contador : **455**

Información del Modelo

**COMSA 4000**  
(COMSA 4000.3dm)

Autor **NOT AVAILABLE**

Icono 

Textura de intercambio 1  
 Textura de intercambio 2  
 Textura de intercambio 3

**Recursos -> Rollmaterial -> Schiene -> Lokomotiven**



Categoría:

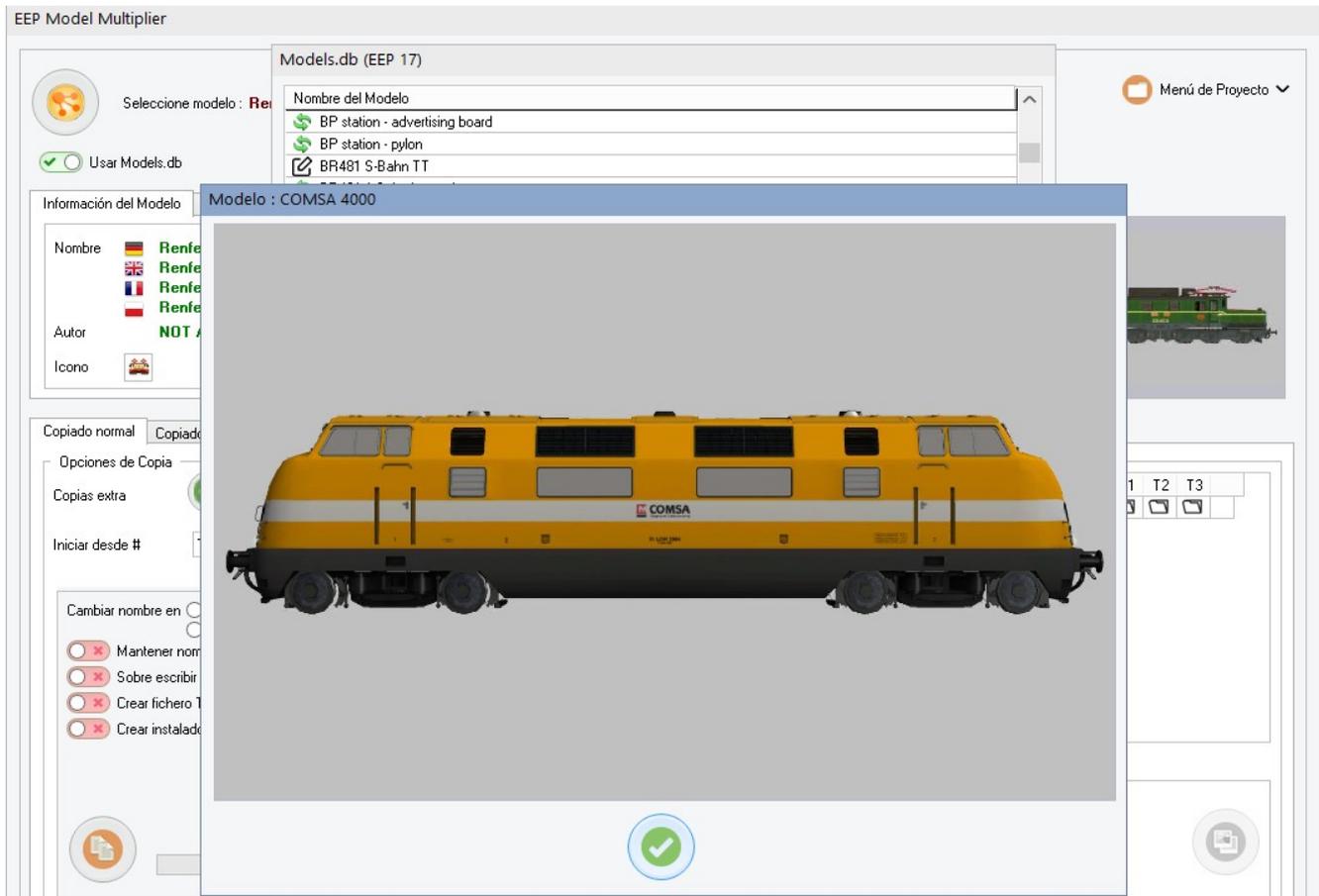
Buscar:  

Usar solo modelos con texturas intercambiables

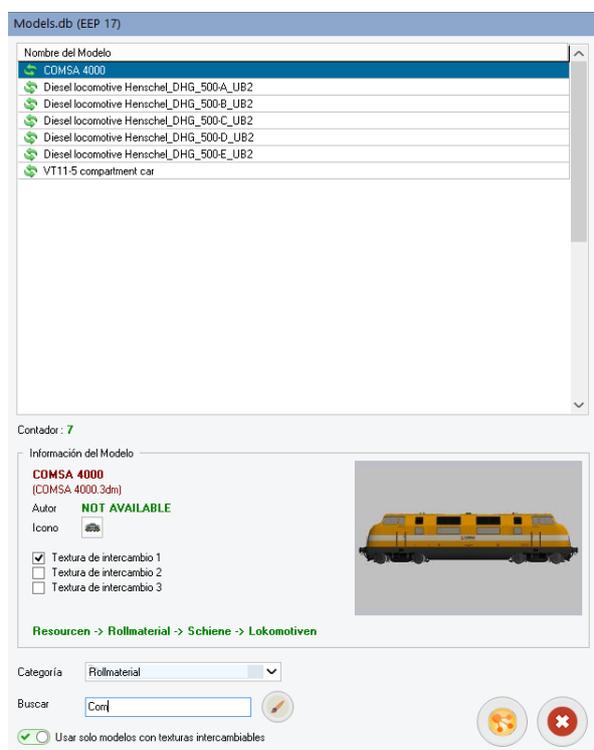



Notas :

- en la barra del título se detalla la versión de EEP (17 en este caso)
- el área de Información muestra detalles adicionales del modelo
- si hace clic izquierdo sobre la imagen (si está disponible) verá una vista ampliada del modelo



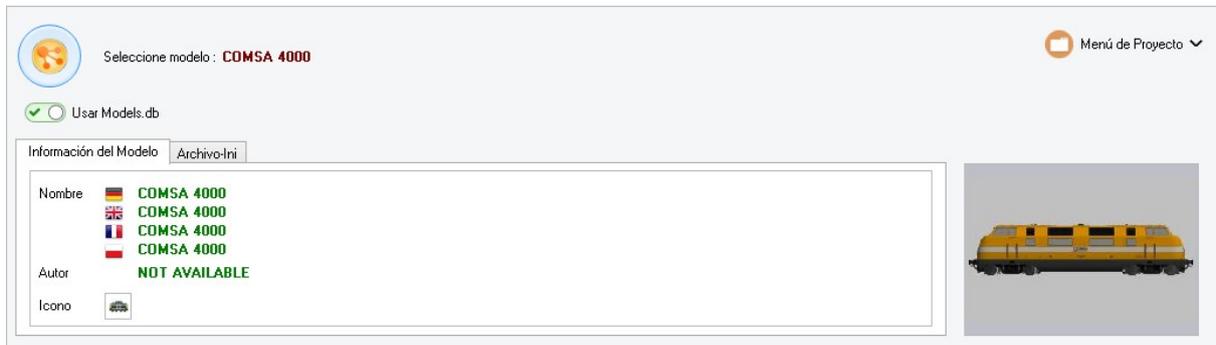
- 4 puede filtrar esta lista seleccionando una categoría, introduciendo un texto de búsqueda o la combinación de ambos. Si se utiliza el EEP-ModellKatalog y la imagen está disponible, verá una vista previa.



También puede cambiar entre los modelos con textura y sin textura usando la opción "Usar sólo modelos de textura intercambiables". Los modelos con textura se indican con un icono de flecha verde o un icono de edición negro.

**Importante:** El texto de la casilla "Buscar" puede depender del idioma de la versión instalada cuando en el archivo ini del modelo se utilizan diferentes idiomas para el nombre del modelo.

5. Si ha encontrado el modelo que necesita, haga doble clic en él o use el botón "Usar modelo". Ahora se muestran los datos del modelo (y la imagen si se utiliza el EEP-ModellKatalog y la imagen está disponible).



### 3. Creación de copias

Después de haber seleccionado el modelo, las copias pueden hacerse de dos formas:

- creación de copias en modo estándar (numeradas si se desea)
- creación de copias múltiples mediante el uso de una lista (archivo)

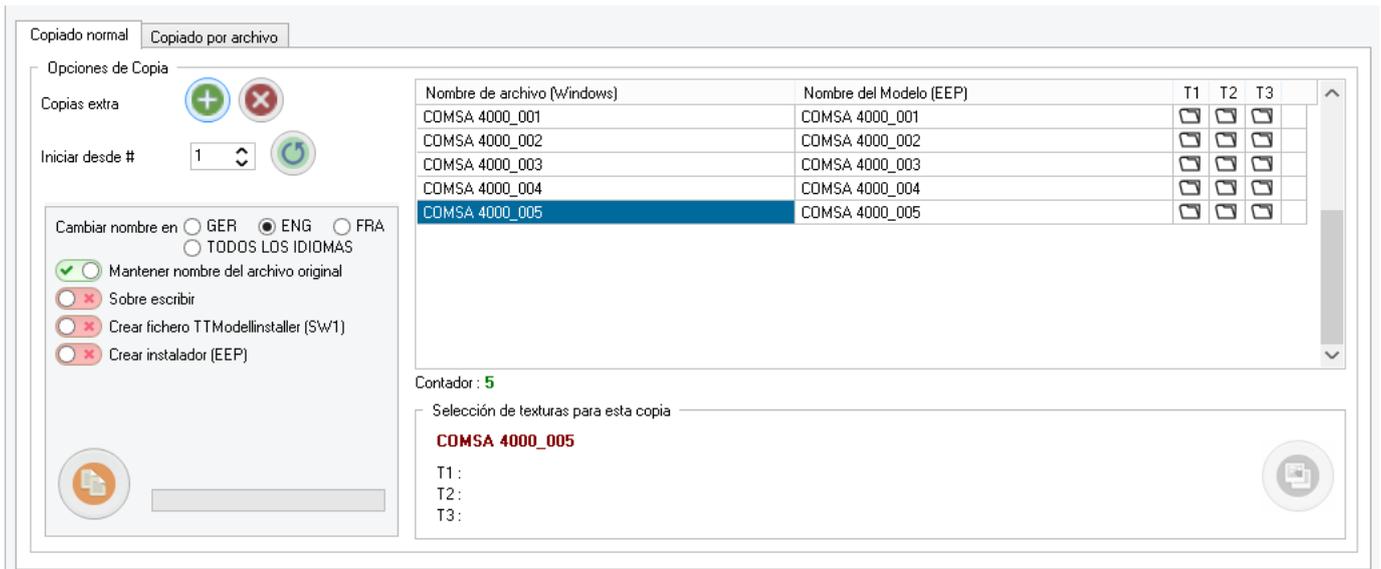
#### 3a. Copiado normal

Después de cargar el modelo en el programa, en la pestaña "*Copiado normal*" se inserta automáticamente una copia en la lista de copias.

Dependiendo del ajuste de idioma junto al campo "*Cambiar nombre en*" los datos de la lista pueden ser diferentes. También la opción "*Mantener nombre del archivo original*" tiene influencia en los datos de la lista.

1. Seleccione correctamente el campo "*Cambiar nombre en*" y la opción "*Mantener nombre del archivo original*".
2. añadir o eliminar una copia se hace mediante el uso de  y 
3. si es necesario (cuando se utilizan copias numeradas) seleccione el número inicial de las copias (campo "*Iniciar desde #*").

El restablecimiento de este número a 1 puede hacerse pulsando 



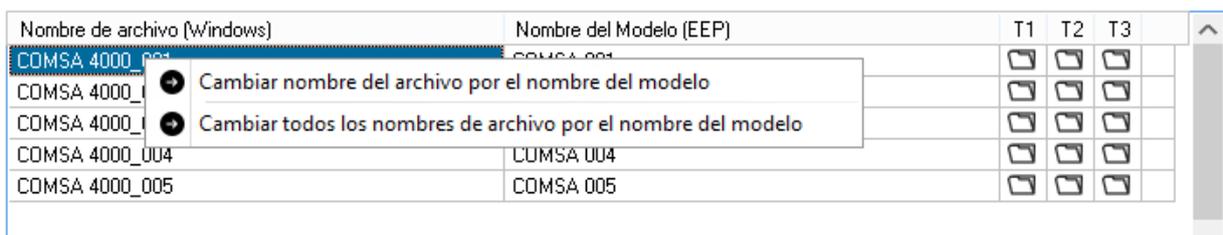
4. Los nombres de las columnas "Nombre de archivo (Windows)" y/o "Nombre del modelo (EEP)" pueden editarse. El primer nombre será el nombre con el que se guarda la copia, el segundo nombre será el nombre del modelo mostrado en EEP. La edición de los nombres puede realizarse haciendo clic en el elemento de la lista.

Posible resultado:

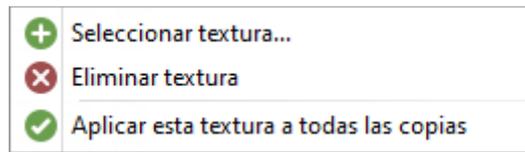
Nombre de archivo (Windows)	Nombre del Modelo (EEP)	T1	T2	T3
COMSA 4000_001	COMSA 001			
COMSA 4000_002	COMSA 002			
COMSA 4000_003	COMSA 003			
COMSA 4000_004	COMSA 004			
COMSA 4000_005	COMSA 005			

Los datos pueden copiarse de una columna a otra haciendo clic con el botón derecho del ratón en la columna. Aquí hay 2 opciones :

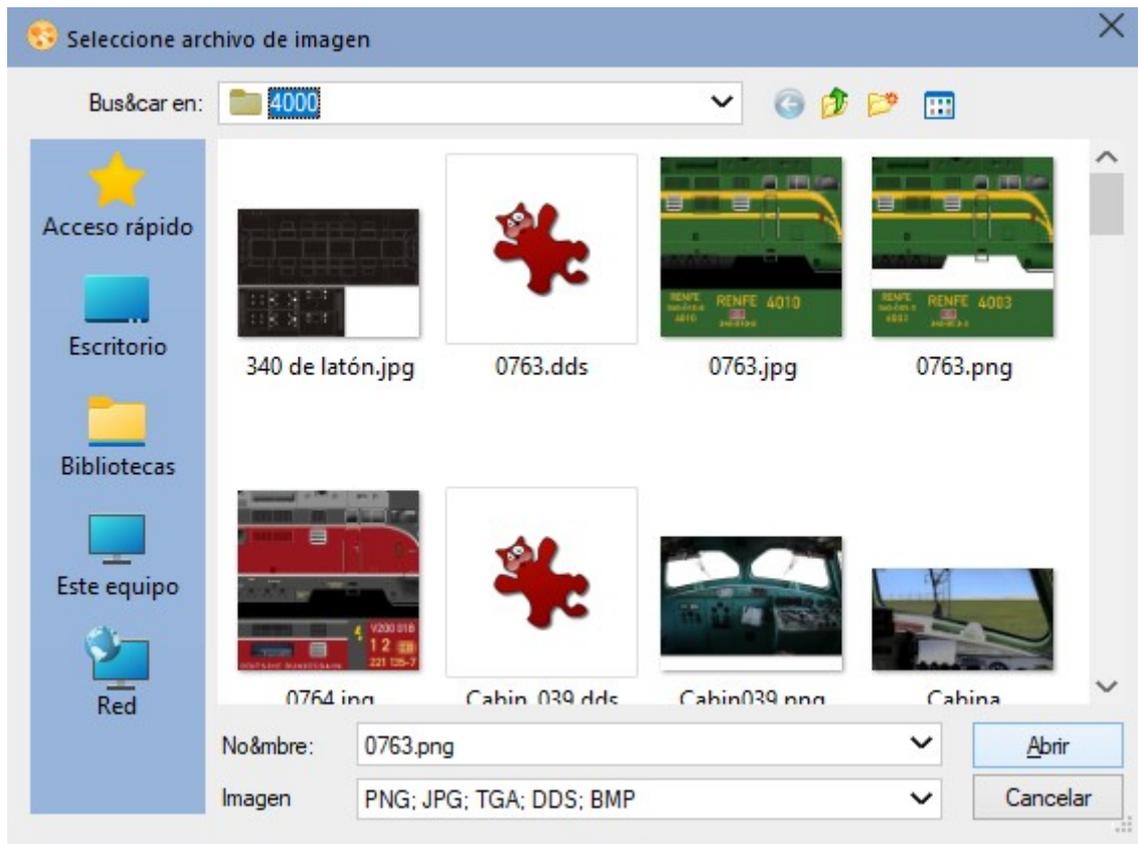
- copiar sólo el elemento seleccionado de una columna a la otra
- copiar todos los elementos de la lista de una columna a la otra



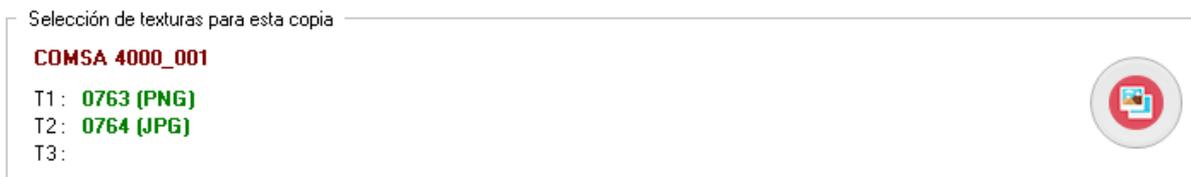
5. seleccionar texturas : cada modelo admite 3 texturas posibles. Puede añadir una textura a un modelo haciendo clic en el icono de las columnas T1, T2 o T3, o haciendo clic con el botón derecho y seleccionando la opción "Seleccionar textura...".



6. Se muestra un diálogo en el que puede seleccionar su textura (se admiten DDS, PNG, JPG, TGA y BMP). Las texturas finales se convierten al formato DDS.

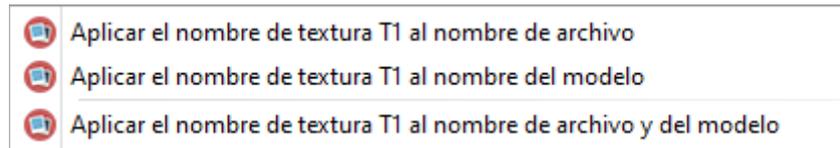


7. Seleccione la textura haciendo doble clic en el nombre del archivo o en el botón "Abrir". Cuando se añade una textura, el icono de la columna cambia. Debajo de la lista de copias se muestra qué archivos de textura se utilizan para esta copia.



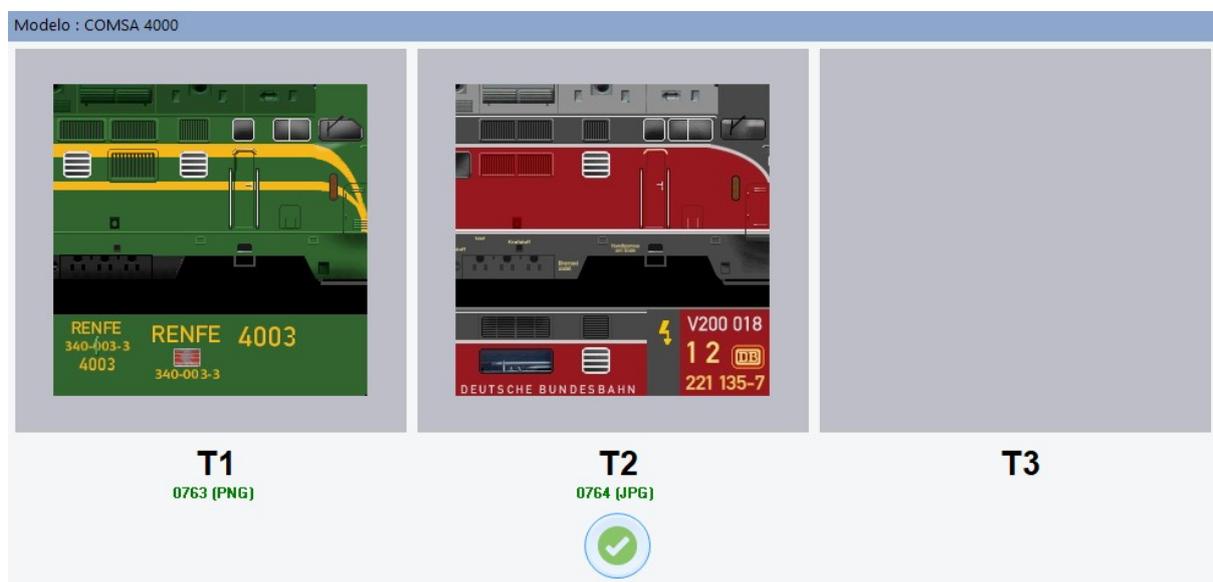
Las texturas pueden eliminarse haciendo clic con el botón derecho del ratón en el icono de la imagen y seleccionando la opción "Eliminar textura". Si es necesario que todas las copias tengan la misma textura (en la misma columna), se puede seleccionar la opción "Aplicar esta textura a todas las copias".

Haciendo clic con el botón derecho del ratón en el nombre de una textura se puede abrir un menú



Con estas opciones puede aplicar el nombre de la textura a las columnas deseadas.

8. Al hacer clic en el botón "Vista de texturas" se abrirá una ventana y se mostrarán las texturas seleccionadas.



9. Para hacer copias, haga clic en el botón "Hacer copias".



Si ya existen copias, no se sobrescriben. En la última columna se indica si se hace una copia realizada (verde) o se ha omitido (rojo).

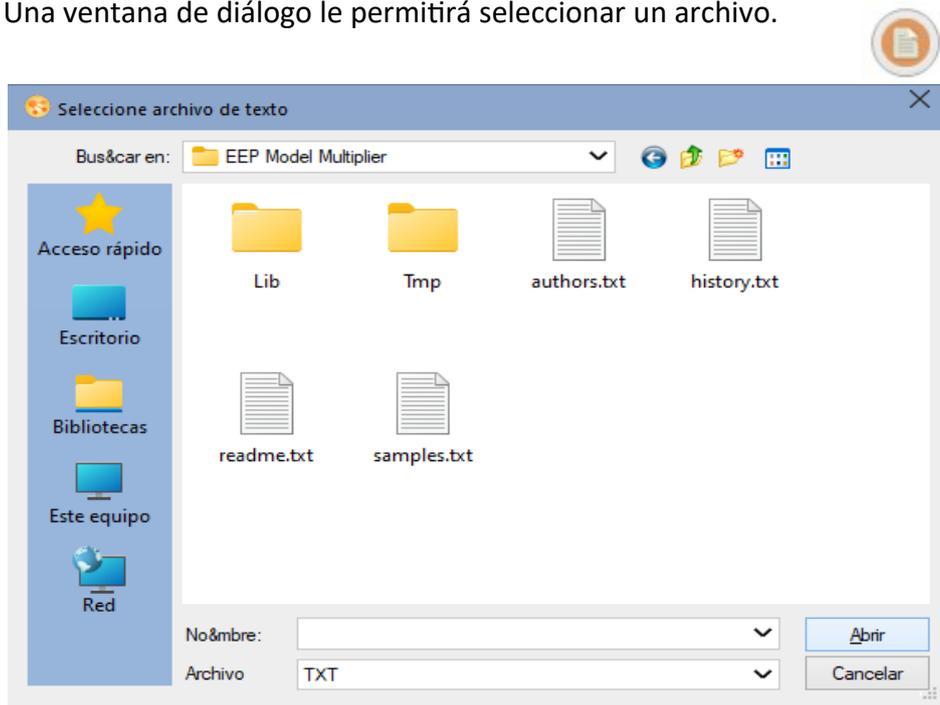
Nombre de archivo (Windows)	Nombre del Modelo (EEP)	T1	T2	T3	
0763	COMSA 001				
COMSA 4000_002	COMSA 002				
COMSA 4000_003	COMSA 003				
COMSA 4000_004	COMSA 004				
COMSA 4000_005	COMSA 005				

Para forzar la sobrescritura de las copias existentes, seleccione la opción "Sobrescribir existentes" (o seleccione un número inicial que aún no exista cuando se utilicen copias numeradas).

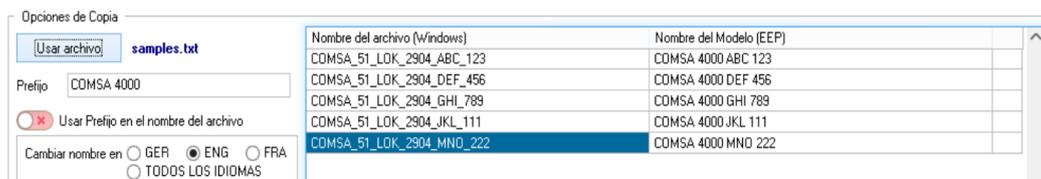
### 3b. Copiado utilizando un archivo externo (*Copia por archivo*)

Con esta función se creará un número de clones del modelo en una sola operación. El programa utiliza un archivo de texto que debe crearse con un editor de texto.. En la carpeta del programa se incluye un archivo de ejemplo (samples.txt). En este archivo se coloca una columna con los nombres de los clones. Los espacios se cambiarán por guiones bajos cuando se cargue el archivo.

- 1 seleccione correctamente el campo "Cambiar nombre en" y la opción "Mantener nombre del archivo original".
- 2 seleccione el modelo que desea clonar haciendo clic en el botón "Seleccionar modelo".
- 3 haga clic en el botón "Usar archivo" para seleccionar el archivo de texto. Una ventana de diálogo le permitirá seleccionar un archivo.



4. seleccione el archivo haciendo doble clic en el nombre del archivo o pulse en el botón "Abrir".
5. si se ha seleccionado y abierto correctamente, el nombre aparecerá a la derecha del botón.
6. si es necesario, edite el campo "Prefijo", este nombre se utilizará en la descripción.



7. haga clic en el botón "*Hacer copias*"



Si las copias ya existen, no se sobrescriben. En la última columna se indica si se hace una copia (indicador verde) o se salta (indicador rojo).

Nombre del archivo (Windows)	Nombre del Modelo (EEP)	
COMSA_51_LOK_2904_ABC_123	COMSA 4000 ABC 123	✓
COMSA_51_LOK_2904_DEF_456	COMSA 4000 DEF 456	✓
COMSA_51_LOK_2904_GHI_789	COMSA 4000 GHI 789	✓
COMSA_51_LOK_2904_JKL_111	COMSA 4000 JKL 111	✓
COMSA_51_LOK_2904_MNO_222	COMSA 4000 MNO 222	✓

Si desea utilizar un prefijo también en el propio nombre de archivo del modelo, marque la opción " Usar prefijo en el nombre del archivo". Todos los nombres de la columna "Nombre del modelo (EEP)" se adaptan al prefijo (los espacios se cambian por un guion bajo debido a las reglas sobre caracteres reservados del sistema operativo en los nombres de archivos).

## 4 Opciones especiales

### 4a Crear un fichero de instalación

Si la opción "*Crear instalador (EEP)*" está activada, se solicitará una carpeta de destino y se creará un conjunto de archivos instalables (archivo "installation.eep" y una subcarpeta "Install\_00").

Cuando se añade un texto en el campo "Texto para el script de instalación" este texto se añade a "installation.eep" y se muestra cuando se instala el conjunto de modelos.

Cambiar nombre en  GER  ENG  FRA  
 TODOS LOS IDIOMAS

Mantener nombre del archivo original

Sobre escribir

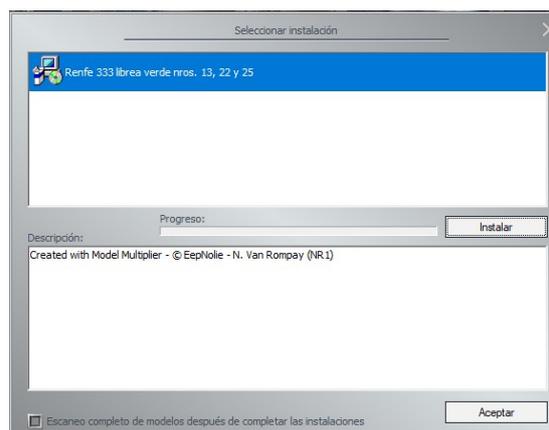
Crear fichero TTModellinstaller (SW1)

Crear instalador (EEP)

Texto para el script de instalación :

Renfe 333 librea verde nros. 13, 22 y 25



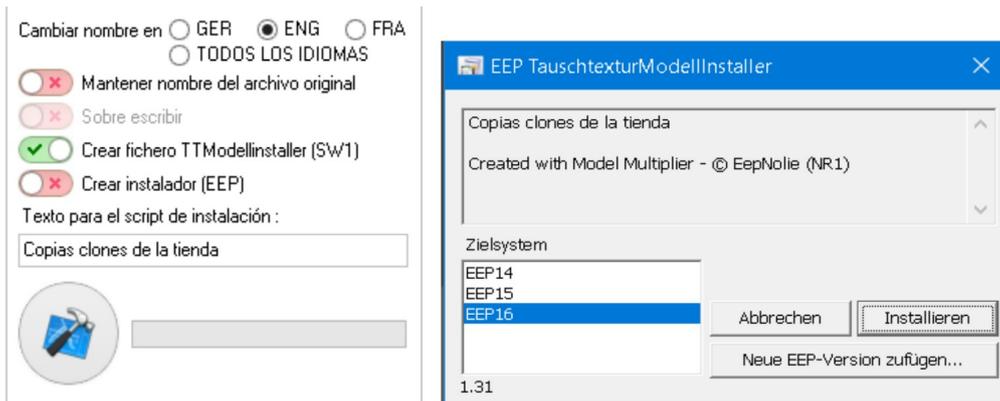


**Nota:** las copias generadas son sólo para uso personal.

### 4b. Crear fichero TTModellInstaller (SW1)

Si la opción "Crear fichero TTModellInstaller (SW1)" está marcada, se solicitará una carpeta de destino y se creará un conjunto de archivos que puede ser utilizado con el programa TTModellinstaller hecho por SW1 (Sebastian Warner). Si este programa se encuentra en la carpeta de programas del Multiplicador de Modelos, se incluirá en el paquete.

Cuando se añade un texto en el campo "Texto para el script de instalación" este texto se añade a "installation.eep" y se muestra cuando se instala el conjunto de modelos.

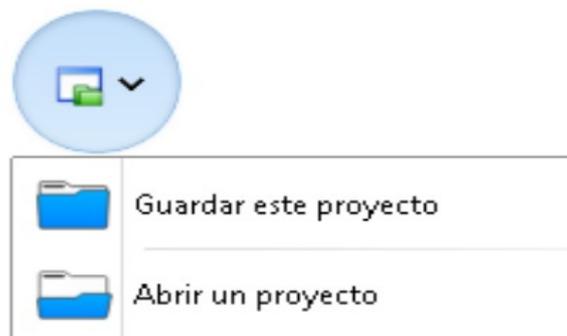


**Nota importante:** el programa TModellInstaller está protegido por derechos de autor por SW1 (Sebastian Warner) y la distribución de los archivos generados junto con este programa está estrictamente descrita y licenciada. La información y las condiciones de la licencia se encuentran en la página web <http://sw1-EEP.de>

#### 4c. Guardar y abrir proyectos

En el modo de copia normal es posible guardar o reabrir un proyecto previamente guardado. Esto puede ser útil, por ejemplo, para la edición posterior y la regeneración de copias modelo.

En la esquina superior izquierda se puede ver este botón. Al hacer clic en él se abrirá un menú :



La opción "Guardar este proyecto" sólo está disponible cuando se selecciona y edita un modelo.

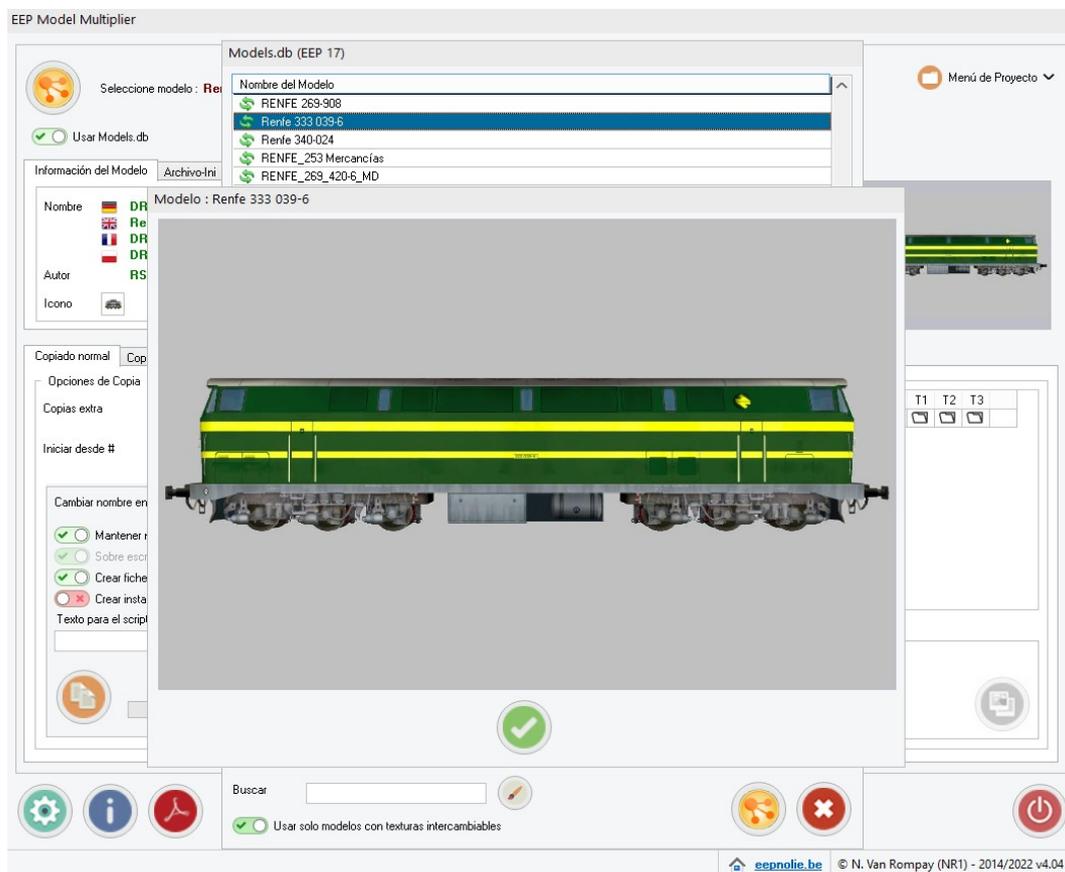
Cuando se guarda un proyecto se debe seleccionar una carpeta. Cuando se abre un proyecto, se debe seleccionar una carpeta y un archivo de proyecto.

Los proyectos se guardan bajo el nombre del modelo, con el prefijo de la versión EEP utilizada (seleccionada en la pestaña de ajustes del programa) y con la extensión MMProject.

## 5. Características extras

### 5a Vista ampliada de imágenes

Al hacer clic en la imagen de vista previa de los modelos que se están utilizando, se muestra una imagen más grande (si se instala el EEP-ModellKatalog de VFS- Software y se selecciona la opción de utilizarlo).



### 5b Manual

El manual se puede abrir usando el botón que se muestra a la izquierda, cuando el archivo del manual correspondiente está disponible en el idioma seleccionado.



### 5c Información del programa

Puede obtener información sobre este programa pulsando el botón de información.



## 6 Notas finales

Vuelva a escanear sus modelos en EEP después de hacer copias para actualizar su base de datos EEP. Cuando se utiliza EEP- versión 13 o superior para instalar un conjunto de copias creadas externamente el escaneo no es necesario.

Quiero dar las gracias a VFS Software por el uso de imágenes de EEP-ModellKatalog y a SW1 por el uso del programa TTModellInstaller.

## Descargo de responsabilidad

Este software está protegido por derechos de autor. Este aviso de derechos de autor y exención de responsabilidad protege al autor del software de cualquier responsabilidad que pueda resultar, aunque sea remota, del uso del software. Por consiguiente, el uso de este aviso es especialmente aplicable a los programas informáticos puestos a disposición para su uso más allá del autor, e incluye los programas informáticos distribuidos como "freeware" o de código abierto a través de redes informáticas.

En el caso de los programas informáticos distribuidos con código fuente, el aviso de derechos de autor y de exención de responsabilidad debe estar incorporado en cada archivo. En el caso de los programas informáticos distribuidos en soportes físicos (por ejemplo, CD-ROM), el aviso de derechos de autor y de descargo de responsabilidad debe imprimirse en una etiqueta externa (así como en cualquier código fuente). En el caso de los programas informáticos binarios distribuidos en una red, el aviso de derechos de autor debe estar incrustado en un archivo "readme.txt" que se envía junto con el programa informático.

Copyright ©2022 EepNolie - N. Van Rompay (NR1)

Traducción al español – efner52 [fjdecaso@yahoo.com](mailto:fjdecaso@yahoo.com)