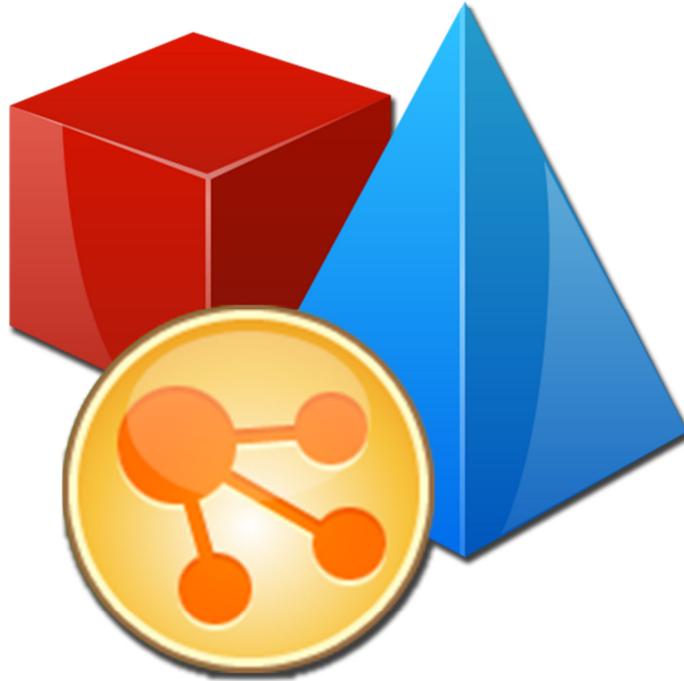


Model Multiplier



Version 4.xx

Handbuch

EEP Model Multiplier (V4.xx)

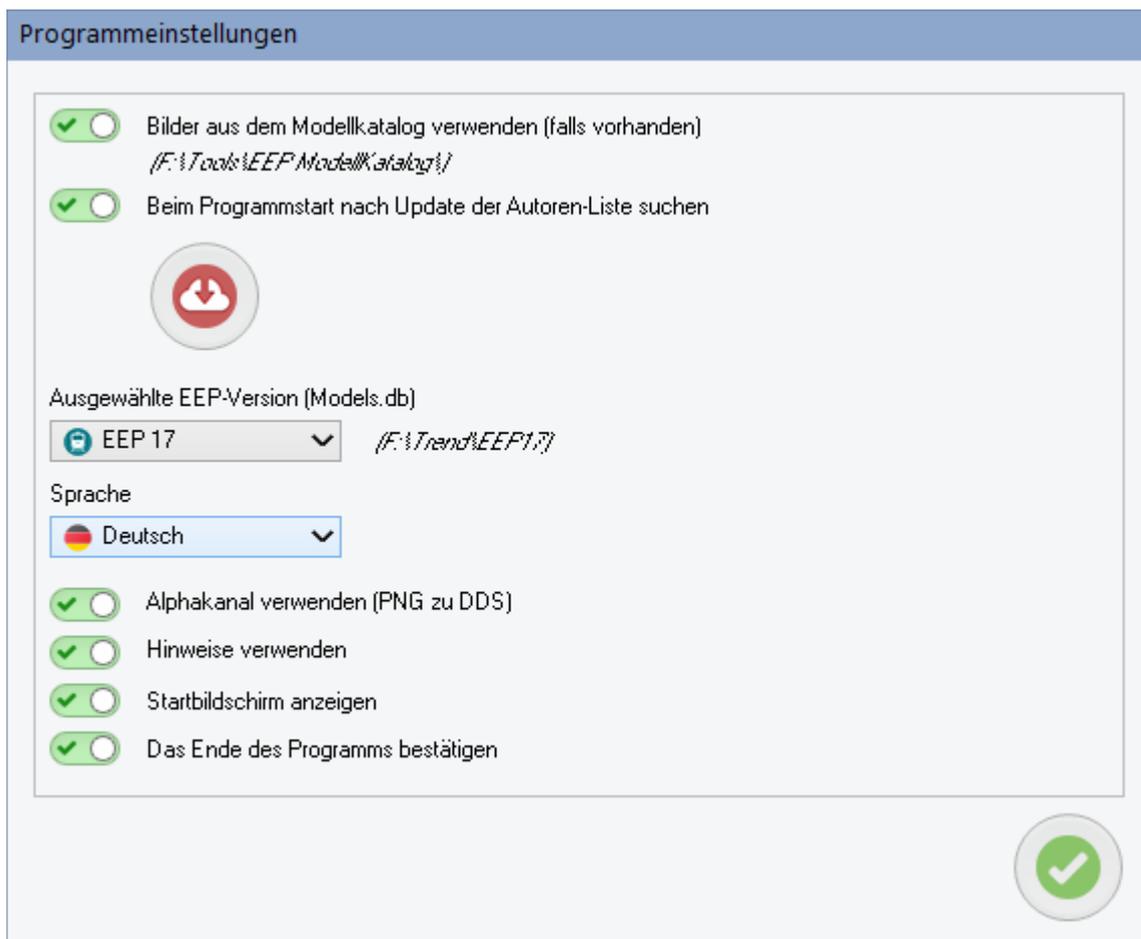
Einige Modelle in EEP können durch eine Tauschtextur (TT) im Aussehen verändert werden. Wenn du eines dieser Modelle mit unterschiedlichen Texturen versehen möchtest, musst du Kopien dieses Modells machen und verschiedene Texturen verwenden. Im Allgemeinen musst du das Modell so oft wie nötig multiplizieren und jedem Modell eine Textur geben.

Model Multiplier nutzt dafür 2 unterschiedliche Wege :

- Erstellung von Standardkopien (nummeriert wenn gewünscht)
- Erstellung einer Vielzahl von Kopien mittels einer Liste (Datei)

1. Programm-Einstellungen

Bevor das Programm zu verwenden, ist es am besten, die Programm-Einstellungen zuerst anzupassen. Klicke dazu auf die Schaltfläche „Einstellungen“ um das Fenster „Programmeinstellungen“ zu öffnen.



1. ändere die Sprache wie gewünscht. Die Sprache wird direkt verändert.
2. wenn "Bilder aus dem EEP-Modellkatalog verwenden" aktiv ist, wird das Bild des ausgewählten Modells angezeigt, sofern der EEP-Modellkatalog vorhanden ist.
3. wenn "Beim Programmstart nach Update der Autoren-Liste suchen" aktiviert ist wird das Programm du benachrichtigten wenn eine aktualisierte Authorlist zur Verfügung steht und

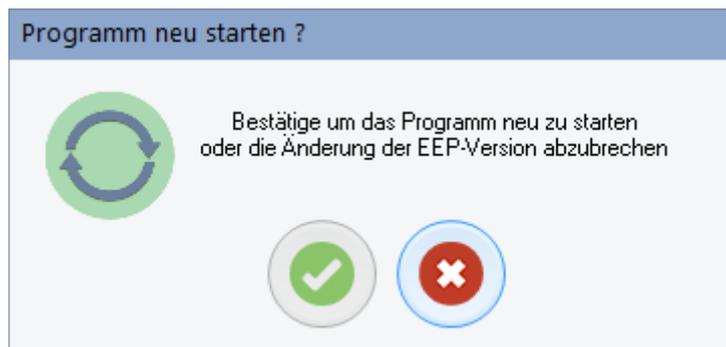
lassen du wählen ob du die Liste herunterladen wollen. Anschließend muss der Model Multiplier neu gestartet werden.

Um einen manuellen Download zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche



4. wenn die Modellauswahl durch die interne EEP-Datenbank gewünscht ist, muss im Listenfeld "Ausgewählte EEP-Version" eine EEP-Version ausgewählt werden. Alle verfügbaren EEP-Versionen werden automatisch aufgelistet.
5. "Hinweise verwenden" kann ausgewählt oder deaktiviert werden, um Tastenhinweise anzuzeigen oder zu verbergen
6. " Startbildschirm anzeigen" schaltet den Startbildschirm ein oder aus
7. "Das Ende des Programms bestätigen" schaltet um, ob eine zusätzliche Bestätigung beim Programmende angezeigt werden muss

Wenn eine andere EEP-Version ausgewählt wird, fordert Sie das Programm auf, neu zu starten. Beim Neustart wird die richtige Modelldatenbank verwendet.



Erst mit Bestätigung wird die Version geändert.

2. Modell auswählen

Zuerst muss ein Modell ausgewählt werden. Das kann gemacht werden :

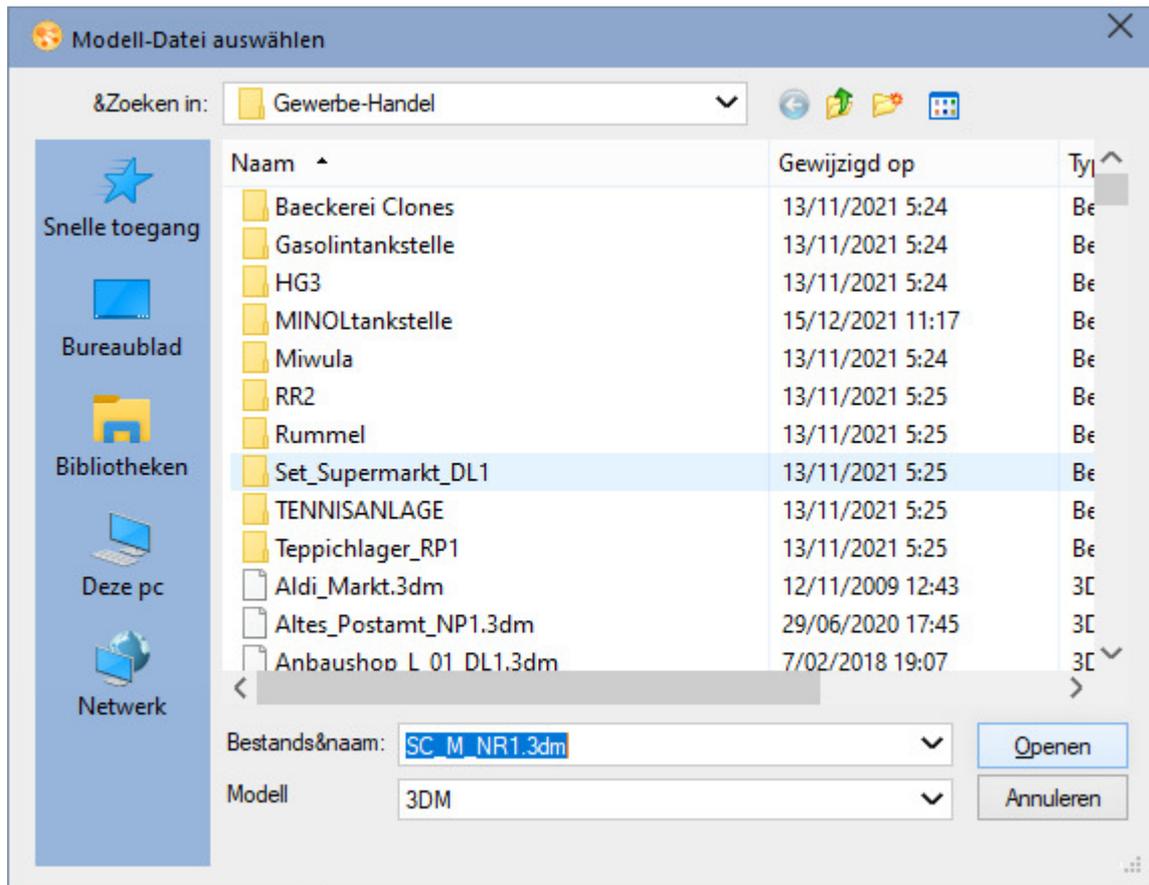
- durch Auswahl des Modells direkt aus den verfügbaren Modellen auf der Festplatte
- mit der EEP-Datenbank, die nur Modelle zeigt, die austauschbare Texturen haben
- durch das Öffnen eines vorher gespeicherten Projektes

2a. Direkt ein Modell auswählen

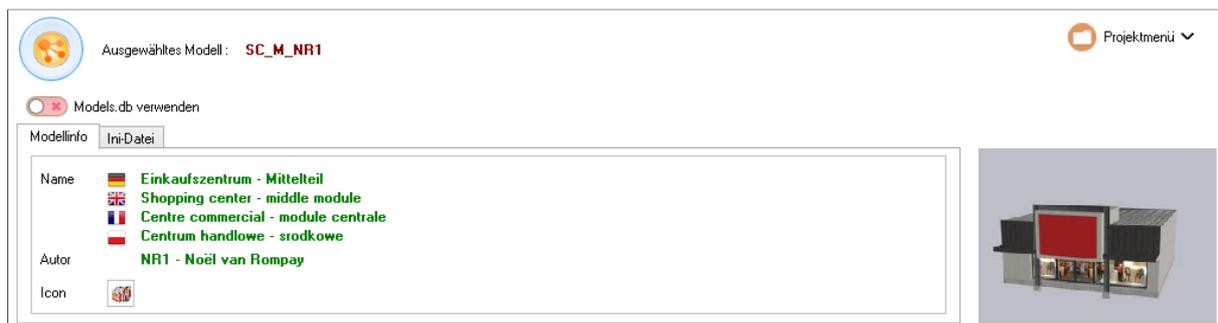
Wird verwendet, um ein Modell direkt aus den verfügbaren Modellen auf der Festplatte auszuwählen. In diesem Fall kannst du das Programm durch alle verfügbaren Ordner und Dateien durchsuchen. Du müsst wissen, ob ein Modell die Funktion hat, um austauschbare Texturen zu verwenden.

1. stellst du sicher, dass die Option "Models.db verwenden" nicht ausgewählt ist.
2. öffne die Modellauswahl durch Klick auf die Schaltfläche "Modell auswählen".
3. gehe zum gewünschten Ordner und benötigte Datei.





- wähle das Modell entweder durch Doppelklick auf den Modelname oder die Schaltfläche "Öffnen". Die Modelldaten werden nun angezeigt (und das Bild, wenn das EEP-Modellkatalog verwendet wird und das Bild verfügbar ist).



2b. Ein Modell mit der EEP-Datenbank auswählen

Die vorherige Methode lässt jedes Modell auswählen, du müsst wissen, ob ein Modell austauschbare Texturen hat oder nicht. Wenn nur einen Überblick über die Modelle mit der austauschbaren Funktion benötigt ist, ist es besser, die interne EEP-Datenbank zu verwenden.

- stellst du sicher, dass die Option "Models.db verwenden" ausgewählt ist. Wenn die Option nicht verfügbar ist, gehe zur Programm-Einstellungen, um eine EEP-Version auszuwählen.
- öffne die Modellauswahl durch Klick auf die Schaltfläche "Modell auswählen".
- wähle ein Modell in der Liste aus.



Modellname

-  (GB) coal car round (KK1)
-  (GB) coal trolley 3 rust (KK1)
-  (GB) Coal trolley rust (KK1)
-  (GB) coal trolley rust round (KK1)
-  (GB) coal wagon (KK1)
-  (GB) coal wagon 3 (KK1)
-  (GB) dark fish cart (KK1)
-  (GB) fish car (KK1)
-  (GB) Fish car light (KK1)
-  (GB) Fish cart rust (KK1)
-  (Hbf-FiB) Billboard 3.3 x 3.5 m
-  (Hbf-FiB) Billboard 3.4 x 3.1 m
-  (Hbf-FiB) Information board
-  (Hbf-FiB) Information board (double)
-  (Hbf-FiB) Planetarium
-  (Hbf-FiB) Platform lamp (double) w/ double station name TT
-  (Hbf-FiB) Platform lamp (double) w/ double track number TT
-  (Hbf-FiB) Platform lamp (double) w/ station name TT
-  (Hbf-FiB) Platform lamp (double) w/ track number TT
-  (Hbf-FiB) Platform lamp w/ station name TT
-  (Hbf-FiB) Platform lamp w/ track number TT

Anzahl: **13344**

Modellinfo

(GB) coal car round (KK1)
(PIKWr_KK1.3dm)

Autor **KK1 - Klaus Keuer**

Icon 

Tauschtextur 1
 Tauschtextur 2
 Tauschtextur 3

Resources -> Rollmaterial -> Schiene -> Schmalspur600



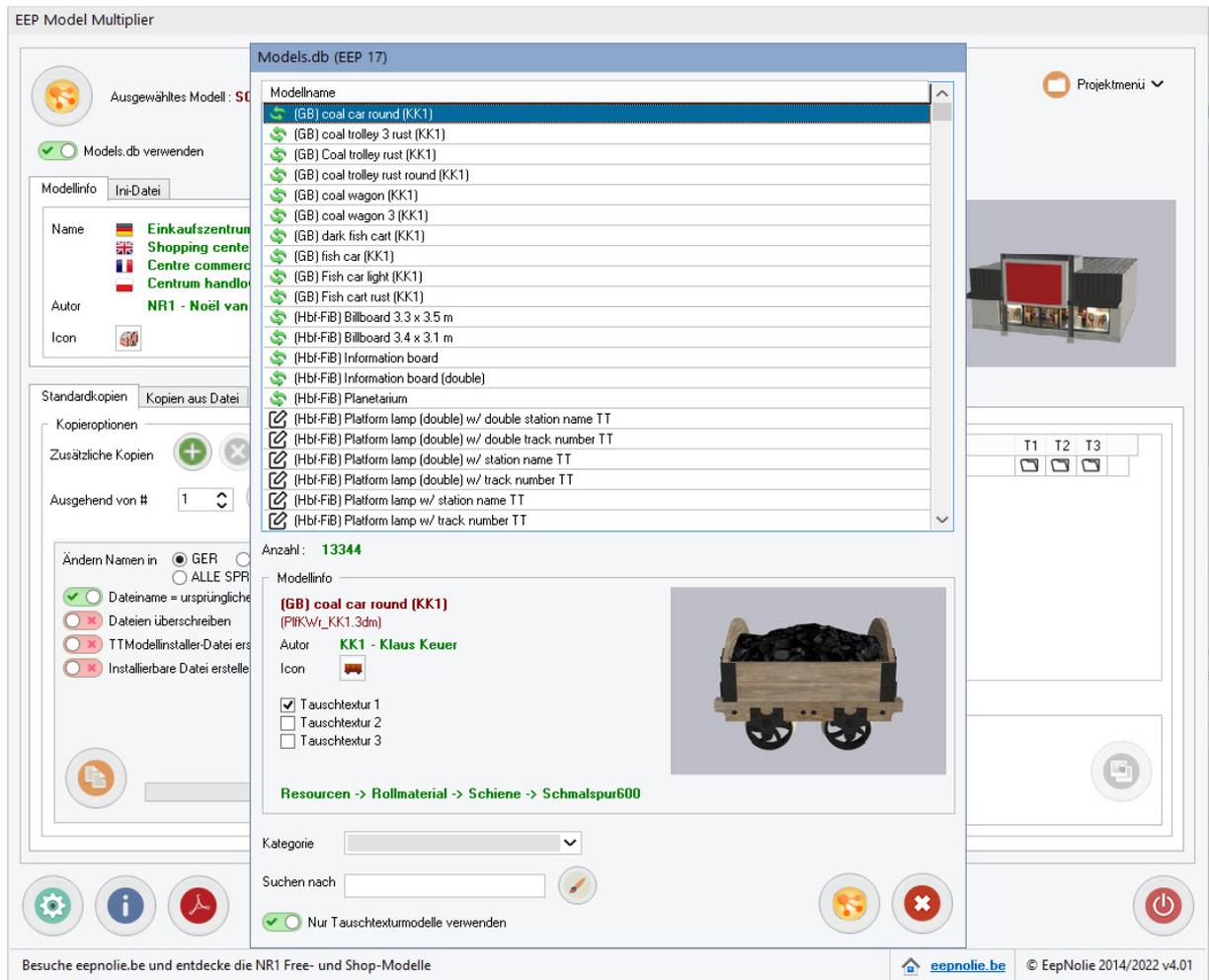
Kategorie

Suchen nach 

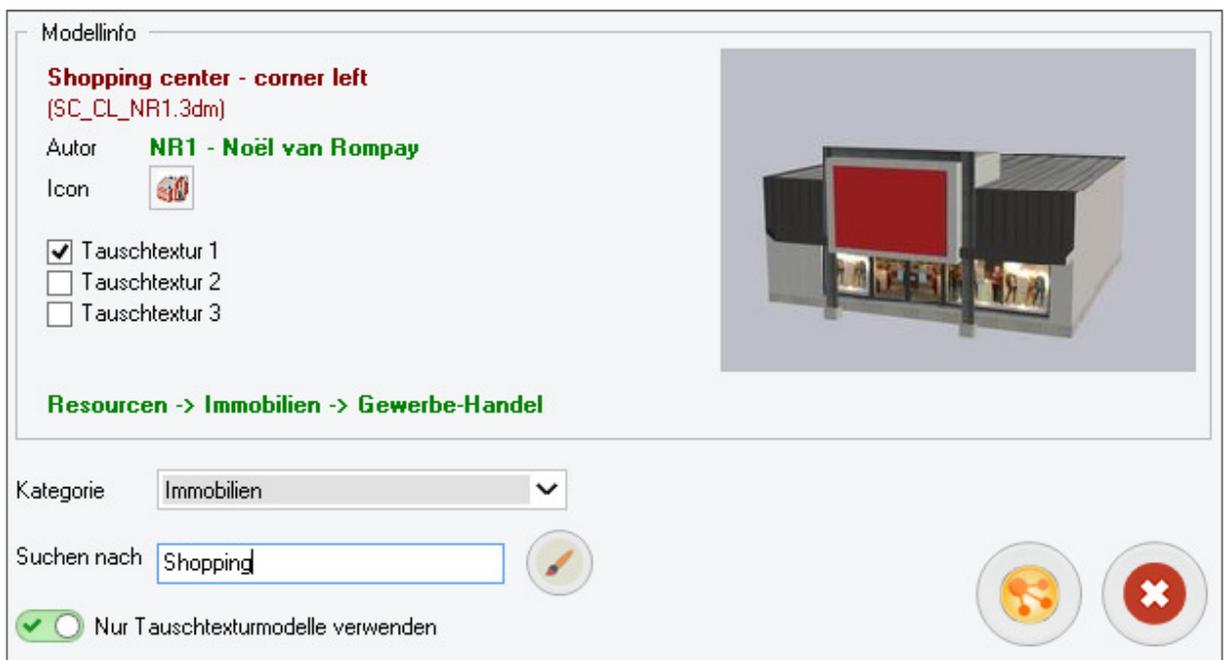
Nur Tauschtexturmodelle verwenden  

Hinweis:

- in der Titelleiste steht die ausgewählte EEP-Version
- Der Abschnitt "Modellinfo" enthält zusätzliche Informationen
- Wenn Du auf das Bild klickst (falls vorhanden) wird eine größere Bildvorschau angezeigt



4. Du kannst diese Liste nach Auswahl einer Kategorie filtern, einen Suchtext eingeben oder die Kombination aus beiden. Wenn das EEP-Modellkatalog verwendet wird und das Bild verfügbar ist, siehst du eine Vorschau.



Du kannst auch zwischen den texturierten und nicht texturierten Modellen wechseln, indem du die Option "Nur Tauschtexturmodelle verwenden" verwendest. Texturierte Modelle werden mit einem grünen Pfeilsymbol oder einem schwarzen Bearbeitungssymbol angezeigt.

Wichtig : Der Text im „Suchen nach“-Feld kann von der Sprache der installierten Version abhängen, wenn in der Modell-INI-Datei verschiedene Sprachen für den Modellnamen verwendet werden.

5. wenn du das Modell gefunden hast, brauchst du nur ein Doppelklick auf das Modell in der Liste oder benutze den Button "Modell verwenden". Die Modelldaten werden nun angezeigt (und das Bild, wenn das EEP-ModellKatalog verwendet wird und das Bild verfügbar ist).



3. Kopien machen

Nach der Auswahl eines Modells können Kopien gemacht werden :

- durch Erstellung von Standard-Modellkopien (nummeriert, wenn gewünscht)
- durch Erstellung mehrerer Kopien durch Verwendung einer Liste (Datei)

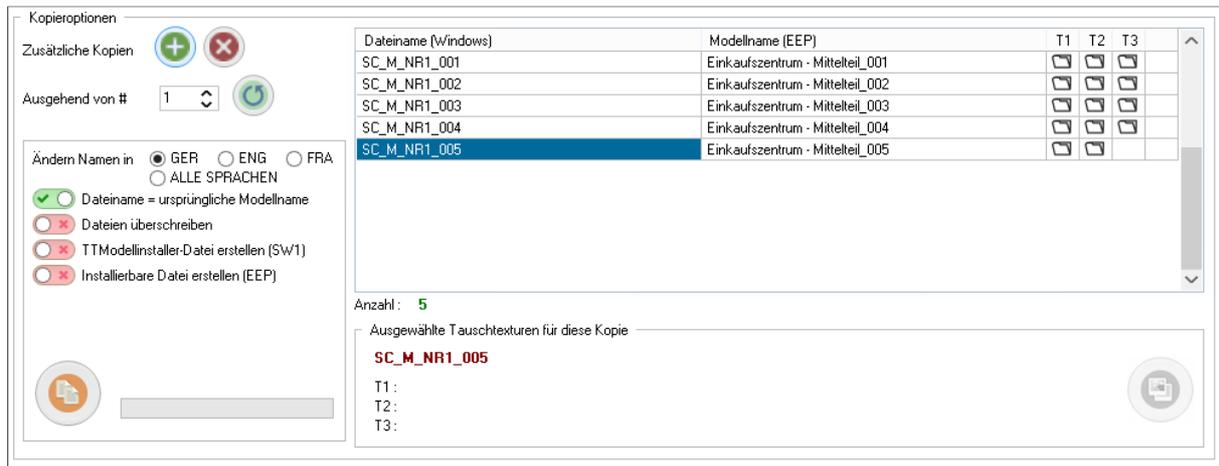
3a. Standardkopien

Nach dem Laden des Modells im Programm wird auf der Tab "Standardkopien" eine Kopie automatisch in die Kopierliste eingefügt.

Abhängig von der Spracheinstellung neben dem Feld "Ändern Namen in" können die Daten in der Liste unterschiedlich sein. Auch die Option "Dateiname = ursprünglicher Modellname" hat Einfluss auf die Daten in der Liste.

1. stell die richtige Auswahl für das Feld " Ändern Namen in " und die Option " Dateiname = ursprünglicher Modellname ".
2. hinzufügen oder Löschen einer Kopie erfolgt mittels  und .
3. Ggf. (bei Verwendung von nummerierten Kopien) kann die Startnummer der Kopien gewählt werden (Feld "Ausgehend von #").

Diese Zahl kann durch Drücken der Schaltfläche  auf 1 zurückgesetzt werden.



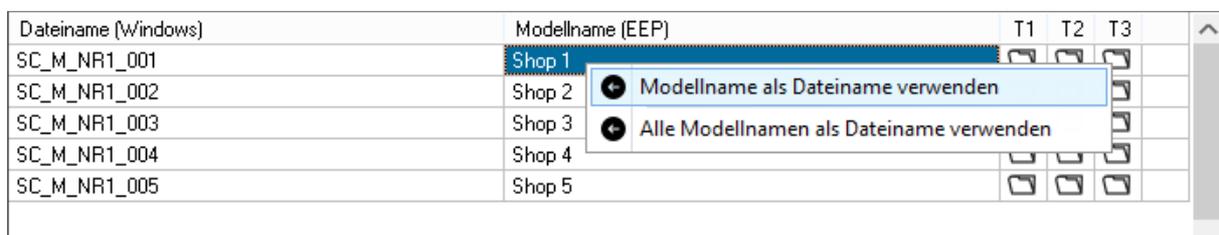
4. die Bezeichnungen in den Spalten "Dateiname (Windows)" und "Modellname (EEP)" können bearbeitet werden. Der Modellname wird im Steuerialog von EEP unter "Modelle" angezeigt. Dieser muss nicht identisch sein mit dem Dateinamen.

Mögliches Ergebnis :

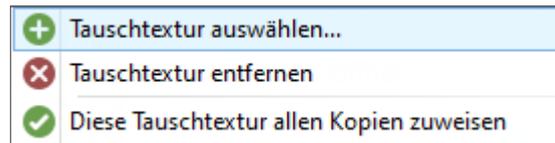
Dateiname (Windows)	Modellname (EEP)	T1	T2	T3
SC_M_NR1_001	Shop 1			
SC_M_NR1_002	Shop 2			
SC_M_NR1_003	Shop 3			
SC_M_NR1_004	Shop 4			
SC_M_NR1_005	Shop 5			

Die Daten können von einer Spalte zur anderen kopiert werden, indem man mit der rechten Maustaste auf die Spalte klickt. Es gibt 2 Möglichkeiten :

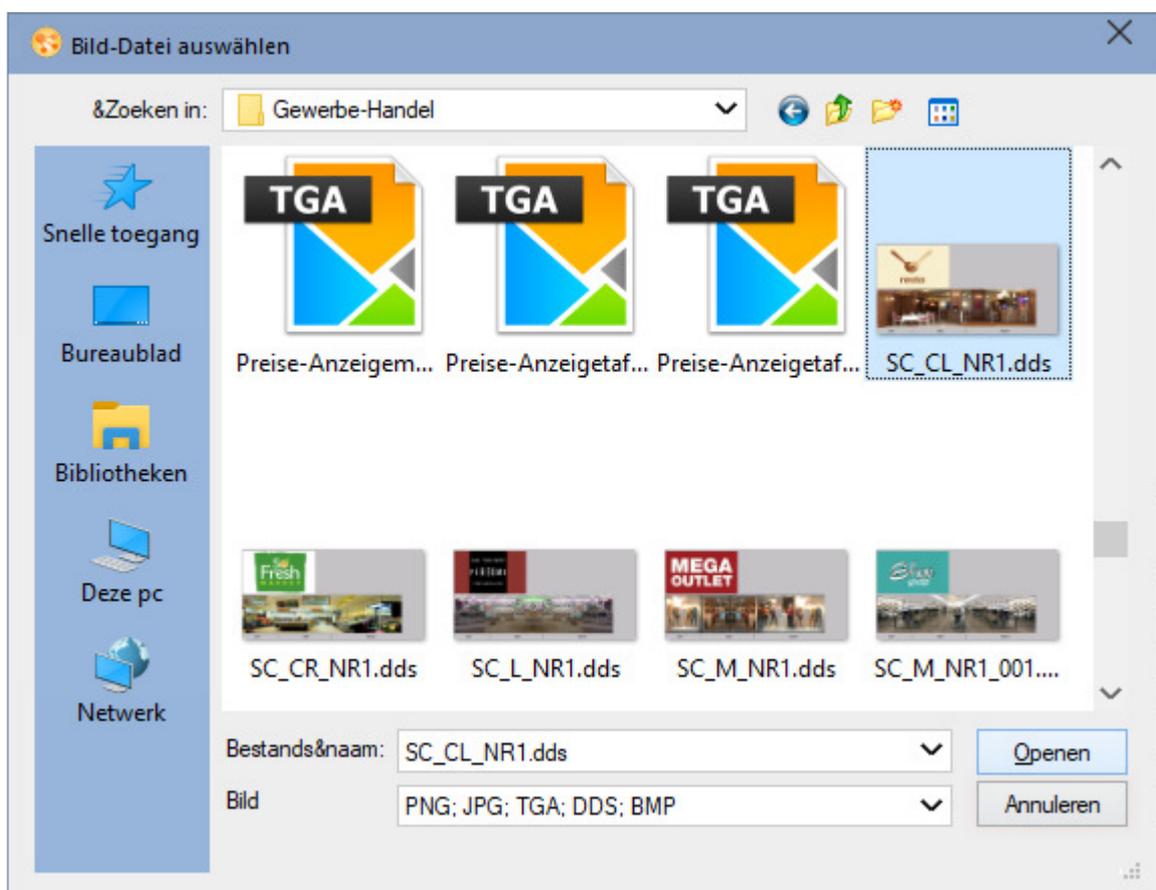
- kopiere nur das ausgewählte Element aus einer Spalte in die andere Spalte
- kopiere alle Einträge in der Liste von einer Spalte in die andere Spalte



5. Texturen auswählen : Jedes Modell, das für Tauschtexturen vorgesehen ist, unterstützt bis zu drei unterschiedliche Texturdateien in einem Modell. Du kannst diese drei Texturdateien dem zu erstellenden Modell über die drei Spalten T1, T2 und T3 zuweisen, indem du auf das Icon in den Spalten T1, T2 oder T3 klickst oder mit der rechten Maustaste klickst und die Option "Tauschtextur auswählen..." auswählst.



6. beim Klick auf die Ordnersymbole erscheinen die Dialogfenster zur Dateiauswahl. Unterstützt werden die Formate DDS, PNG, JPG, TGA und BMP. Da EEP direkt nur das DDS-Format in Tauschtexturen verwendet, konvertiert dieses Programm die Ausgangsdateien automatisch in das DDS-Format. Diese Funktion ist sehr hilfreich, weil in EEP dem Modell nicht noch die Tauschtextur zugewiesen werden muss, damit EEP diese ins EEP-Format konvertiert.



7. wähle die Tauschtextur entweder durch Doppelklick auf den Dateinamen oder die Schaltfläche "Öffnen".

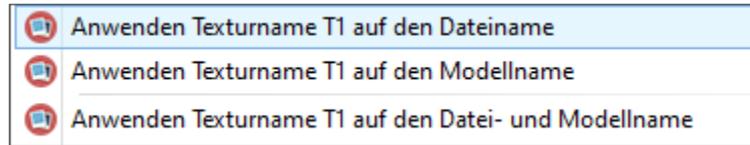
Wenn eine Textur hinzugefügt wird, ändert sich das Symbol in der Spalte. Unter der Kopie Liste wird angezeigt, welche Texturdateien für diese Kopie verwendet werden.



Texturen können durch Klick mit der rechten Maustaste auf das Grafiksymbol über die Option "Tauschtexturen entfernen".

Wenn allen Kopien dieselbe Textur in derselben Spalte zugewiesen werden sollen, kann die dritte Option gewählt werden.

Durch einen Rechtsklick auf einen Texturnamen kannst du ein Menü öffnen



Mit diesen Optionen kannst du den Texturnamen auf die gewünschten Spalten anwenden.

8. durch Klick auf den Button "Tauschtextur anzeigen" wird ein Fenster geöffnet und die ausgewählten Tauschtexturen angezeigt.



9. um Kopien zu erstellen, klicken auf die Schaltfläche „Kopien erstellen“



Wenn Kopien bereits vorhanden sind, werden sie nicht überschrieben. In der letzten Spalte wird angezeigt, ob eine Dateikopie erfolgt ist (grün) oder ob sie übersprungen wurde (rot).

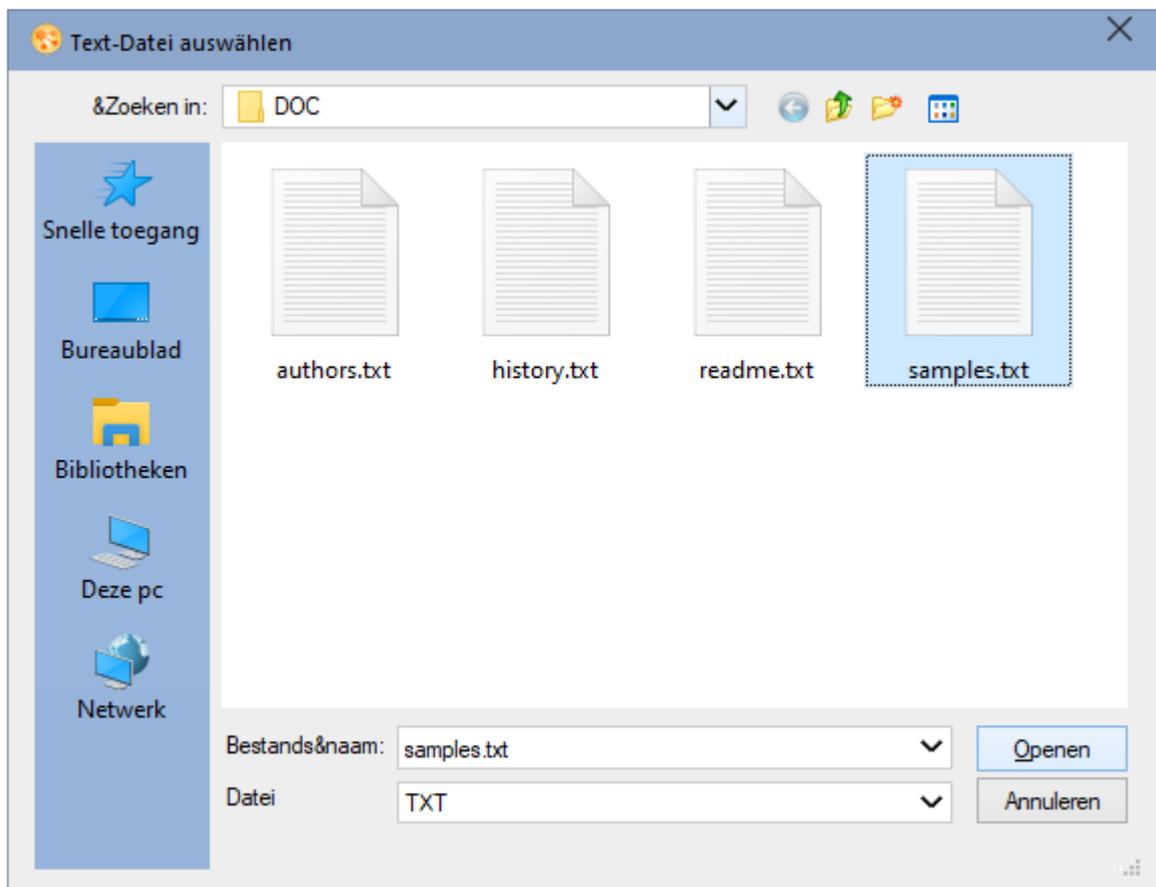
Dateiname (Windows)	Modellname (EEP)	T1	T2	T3
SC_M_NR1_001	Shop 1			
SC_M_NR1_002	Shop 2			
SC_M_NR1_003	Shop 3			
SC_M_NR1_004	Shop 4			
SC_M_NR1_005	Shop 5			

Das Überspringen kann verhindert werden mit der Option "Dateien überschreiben". (oder benütze eine Startnummer, die noch nicht existiert, wenn nummerierten Exemplaren nötig sind).

3b. Erstellung einer Vielzahl von TT-Modellen mittels einer Liste

Mit dieser Funktion kannst du eine größere Anzahl an TT-Modellen in einer Art Stapelverarbeitung erzeugen. Dazu benötigt das Programm eine einfache Textdatei, dass du selber erstellen müssen. Im Programmverzeichnis findest du eine Beispieldatei (samples.txt). Die Datei enthält lediglich eine Spalte mit dem Namen der TT-Datei. Leerzeichen in der Bezeichnung werden beim Dateinamen durch Unterstriche ersetzt.

1. stell die richtige Auswahl für das Feld " Ändern Namen in " und die Option " Dateiname = ursprünglicher Modellname ".
2. wähle das Modell, von dem du Kopien erstellen möchtest, durch Klick auf die Schaltfläche "Modell auswählen".
3. klicke auf die Schaltfläche "Verwende Datei"
In einem Dialogfenster kannst du eine Datei auswählen.



4. wähle die Datei entweder durch Doppelklick auf den Dateinamen oder die Schaltfläche "Öffnen".
5. wenn richtig ausgewählt und geöffnet, erscheint der Name rechts neben der Schaltfläche.
6. falls gewünscht, passe den Präfix an. Der Dateiname und die Beschreibung setzen sich aus Präfix und dem Text aus der Datei zusammen.

Kopieroptionen

samples.txt

Präfix: Ente_rot_NP1

Präfix im Dateinamen verwenden

Ändern Namen in: GER ENG FRA
 ALLE SPRACHEN

Dateiname (Windows)	Modellname (EEP)
Ente_rot_NP1_ABC_123	Ente_rot_NP1 ABC 123
Ente_rot_NP1_DEF_456	Ente_rot_NP1 DEF 456
Ente_rot_NP1_GHI_789	Ente_rot_NP1 GHI 789
Ente_rot_NP1_JKL_111	Ente_rot_NP1 JKL 111
Ente_rot_NP1_MNO_222	Ente_rot_NP1 MNO 222

7. um Kopien zu erstellen, klicken auf die Schaltfläche „Kopien erstellen“



Wenn Kopien bereits vorhanden sind, werden sie nicht überschrieben. In der letzten Spalte wird angezeigt, wenn eine Kopie (grün) erfolgt oder übersprungen wird (rot).

Wenn du ein Präfix auch im Modell Dateinamen selbst verwenden möchtest, aktivierst du die Option "Präfix im Dateinamen verwenden". Die Namen in der Spalte "Dateiname" ändern in das Präfix (Leerzeichen werden in einen Unterstrich geändert wie vorgeschrieben).

4. Sonstige Optionen

4a. Installierbare Datei erstellen

Wenn die Option "Installierbare Datei erstellen (EEP)" aktiviert ist, musst du einen Zielordner auswählen. In diesen Ordner werden die Kopien des Modells samt INI-Dateien und der Datei "installation.eep" erstellt.

Wenn ein Text im Feld "Text für Installations-Skript" hinzugefügt wird, wird dieser Text in "installation.eep" angezeigt, wenn das Modell Set installiert wird.

Ändern Namen in: GER ENG FRA
 ALLE SPRACHEN

Dateiname = ursprüngliche Modellname

Dateien überschreiben

TTModellinstaller-Datei erstellen (SW1)

Installierbare Datei erstellen (EEP)

Text für Installations-Skript:

Shopping center klonen



Select installation

Shopping center Klonen

Detailed description:
Created with Model Multiplier - © EepNolie - N. Van Rompay (NR.1)

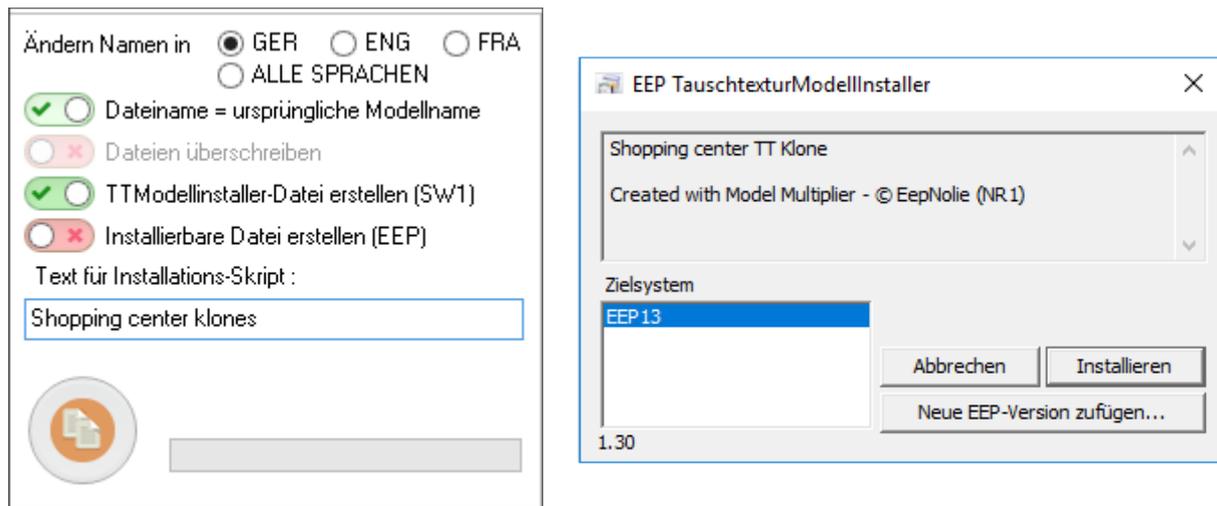
Install Cancel

Hinweis : das erzeugte Modellset ist nur für den persönlichen Gebrauch bestimmt.

4a. TTModellInstaller Datei erstellen

Wenn die Option "TTModellInstaller-Datei (SW1) erstellen" markiert ist, wird ein Zielordner benötigt und eine Dateigruppe erstellt, die mit dem TTModellinstaller-Programm von SW1 (Sebastian Warner) verwendet werden kann. Wenn dieses Programm sich im Ordner der Model Multiplier befindet, wird es in das Paket aufgenommen.

Wenn Text im Feld "Text für Installations-Skript" hinzugefügt wird, wird dieser Text der Skriptdatei hinzugefügt und bei der Installation des Modellsatzes unter Verwendung des TTModellInstaller angezeigt.

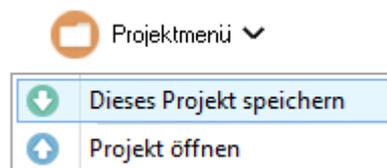


Wichtiger Hinweis : Das TTModellInstaller-Programm ist urheberrechtlich geschützt durch SW1 (Sebastian Warner) und die Verteilung der generierten Dateien zusammen mit diesem Programm wird streng beschrieben und lizenziert. Informationen und Lizenzregeln können gefunden werden auf der Website <http://sw1-EEP.de>

4c. Projekte speichern und öffnen

Im Standard-Kopiermodus ist es möglich, ein zuvor gespeichertes Projekt zu speichern oder wieder zu öffnen. Dies kann z.B. für die spätere Bearbeitung und Wiederherstellung von Modellkopien handlich sein.

In der rechten oberen Ecke gibt es dafür Schaltfläche. Wenn du darauf klickst, öffnet sich ein Menü:



Die Option "Dieses Projekt speichern" ist nur verfügbar, wenn ein Modell ausgewählt und bearbeitet wird.

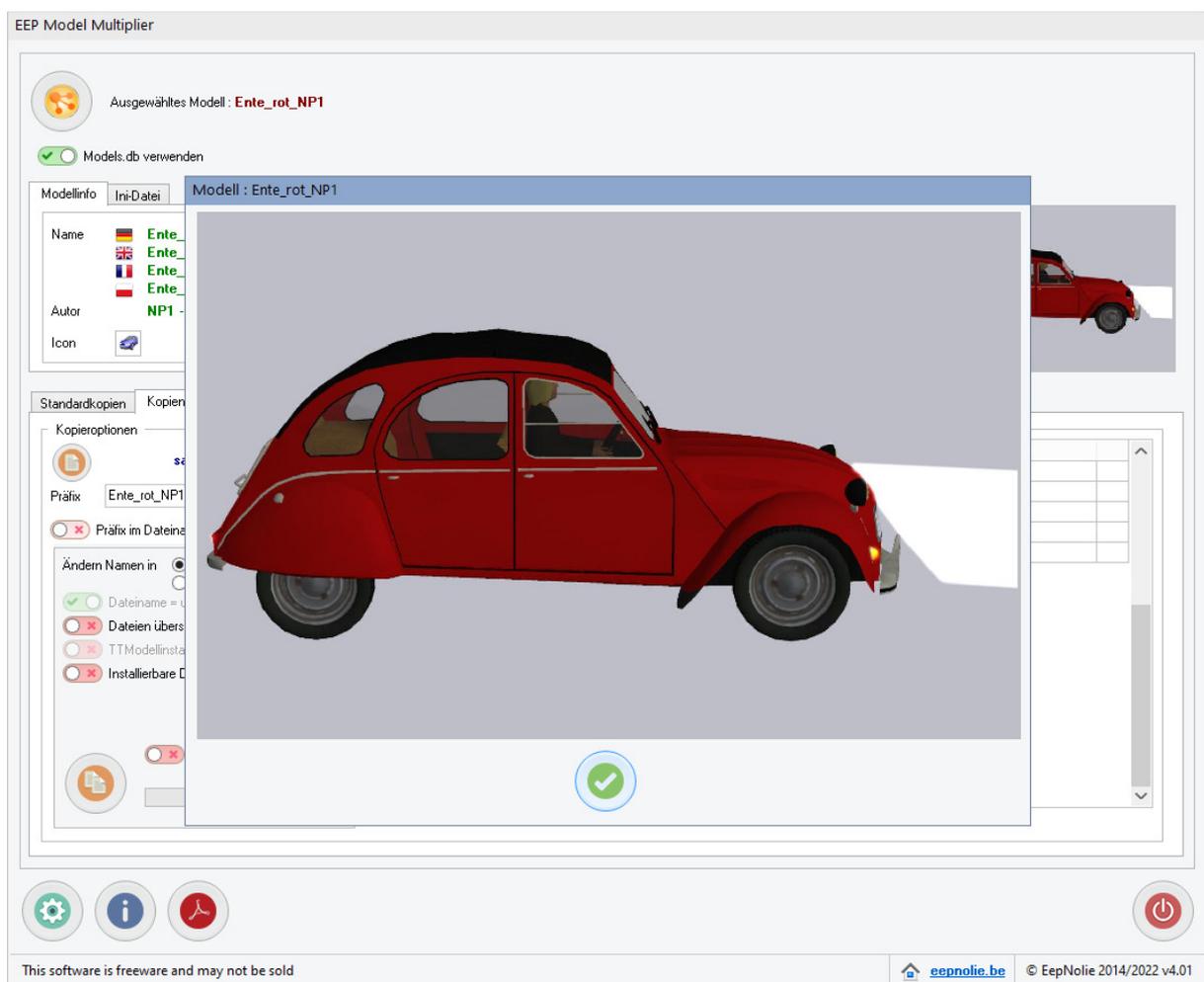
Wenn ein Projekt gespeichert ist, muss ein Ordner ausgewählt werden. Wenn ein Projekt geöffnet wird, muss ein Ordner und eine Projektdatei ausgewählt werden.

Projekte werden unter dem Modellnamen gespeichert, vorangestellt mit der verwendeten EEP-Version (ausgewählt auf der Tab Programm-Einstellungen) und mit der Erweiterung MMProject.

5. Zusatzfunktionen

5a. Großbildansicht

Beim Anklicken des kleinen Bildes wird ein größeres Bild angezeigt (sofern der EEP-Modellkatalog von VFS-Software vorhanden ist).



5b. Manual

Das Handbuch kann über die Schaltfläche geöffnet werden die angezeigt wird, wenn die entsprechende Handbuchdatei in der ausgewählten Sprache verfügbar ist.



5c. Programminformationen

Informationen zu diesem Programm erhaltest du durch klicken auf die Informationsschaltfläche.



6. Bemerkungen

Nach Beenden des Model Multiplier sollst du in EEP "Modelle scannen" ausführen, damit diese gefunden werden. Wenn du EEP ab Version 13 verwendet und die Dateien über die integrierten 'Modell-Installer' installiert hast, ist dieser Schritt nicht sofort notwendig.

Ich danke VFS Software für die Verwendung von Bildern des EEP-ModellKatalogs und SW1 für die Verwendung des Programms TTModellInstaller.

Haftungsausschluss

Diese Software ist urheberrechtlich geschützt. Dieser Copyright- und Haftungsausschlusserklärung schützt den Software-Autor vor jeglicher Haftung, die aus der Nutzung der Software resultieren könnte. Dementsprechend geschieht die Verwendung dieser Software auf eigene Gefahr.

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