

CONVOI

Editor de ramas para Microsoft Train Simulator

Realización Patrick DELAVENT - Versión 1.50 de 10 de Noviembre 2006

(Las imágenes son las de la versión 1.40 no obstante, la versión 1.50 es idéntica)

<http://perso.wanadoo.fr/convoi/index.htm>



Ventana principal del editor de ramas

La interfaz visual del programa es sensiblemente idéntica a la del editor de **Train Simulator**. Voluntariamente no he querido modificar demasiado esta última por la simple razón de que estando acostumbrado a utilizar el editor de **Train Simulator** *(ciertamente como otros muchos usuarios, pues esta interfaz no está nada mal)*, la utilización es mucho más fácil y rápida, por contra los diferentes controles han sido reagrupados en los marcos en función de su utilización.

Dos informaciones que he juzgado importantes se han añadido encima de la previsualización de la rama, éstas son la **longitud** en metros y el **peso** en toneladas de la rama completa.

Características principales de Convoi :

- La verificación de la integridad de los archivos de ramas, locomotoras y de los vagones.
- La posibilidad de reparar los archivos de ramas dañados con la ayuda de un editor integrado.
- La posibilidad de reparar los archivos dañados del material (*locomotoras y vagones*).
- La posibilidad de crear una copia de seguridad de los archivos modificados.
- La posibilidad de crear una copia de seguridad de los archivos alterados antes de su eliminación.
- La posibilidad de efectuar la reparación automática de los archivos de configuración de sonidos (*archivos sms*) en el caso donde las líneas de estos archivos apuntaran hacia rutas erróneas (*esto me ha llegado!*).
- La posibilidad de asociar los archivos de ramas al programa.
- La muestra de una fotografía y la descripción del vehículo seleccionado (*con la condición de que estos datos estén presentes en la carpeta del vehículo*)
- La posibilidad de cambiar el nombre, el peso ó la potencia y el tipo de enganche del vehículo seleccionado desde la ventana principal.
- La posibilidad de añadir una descripción para las locomotoras que están desprovistas.
- La posibilidad de rehacer la numeración de los vehículos de la rama.
- En el caso de los archivos de locomotoras y de vagones, Convoi utiliza un editor particular permitiendo modificar ciertas líneas de los archivos, según los parámetros alterados, de las listas de valores posibles de sustitución.
- La posibilidad de utilizar dos carpetas de trabajo por Convoi, la carpeta de MSTs y la carpeta de stockage de Train Store para los que disponen de este programa.
- Elección del idioma utilizado por el programa desde las opciones (*nótese que un pequeño programa suministrado con Convoi 'Langage.exe' puede permitirle efectuar más fácilmente sus propias traducciones*).
- Posibilidad de cambiar la rama utilizada en los servicios de las actividades.
- Verificación del material utilizado para las actividades y posibilidad de cambiar este material (*ramas libres*).
- Adjuntada una pestaña de búsquedas siguiendo diferentes criterios :
 - Búsqueda de material por nombre clave
 - Lista de todas las ramas utilizando un material conocido
 - Lista de todo el material nombrado para las ramas pero no encontrado
 - Lista de todas las actividades en las cuales el material no se ha encontrado
 - Lista de los archivos de ramas ausentes en las actividades
 - Lista del material ausente en las actividades
 - Lista de todas las ramas no utilizadas para las rutas

Condiciones de uso :

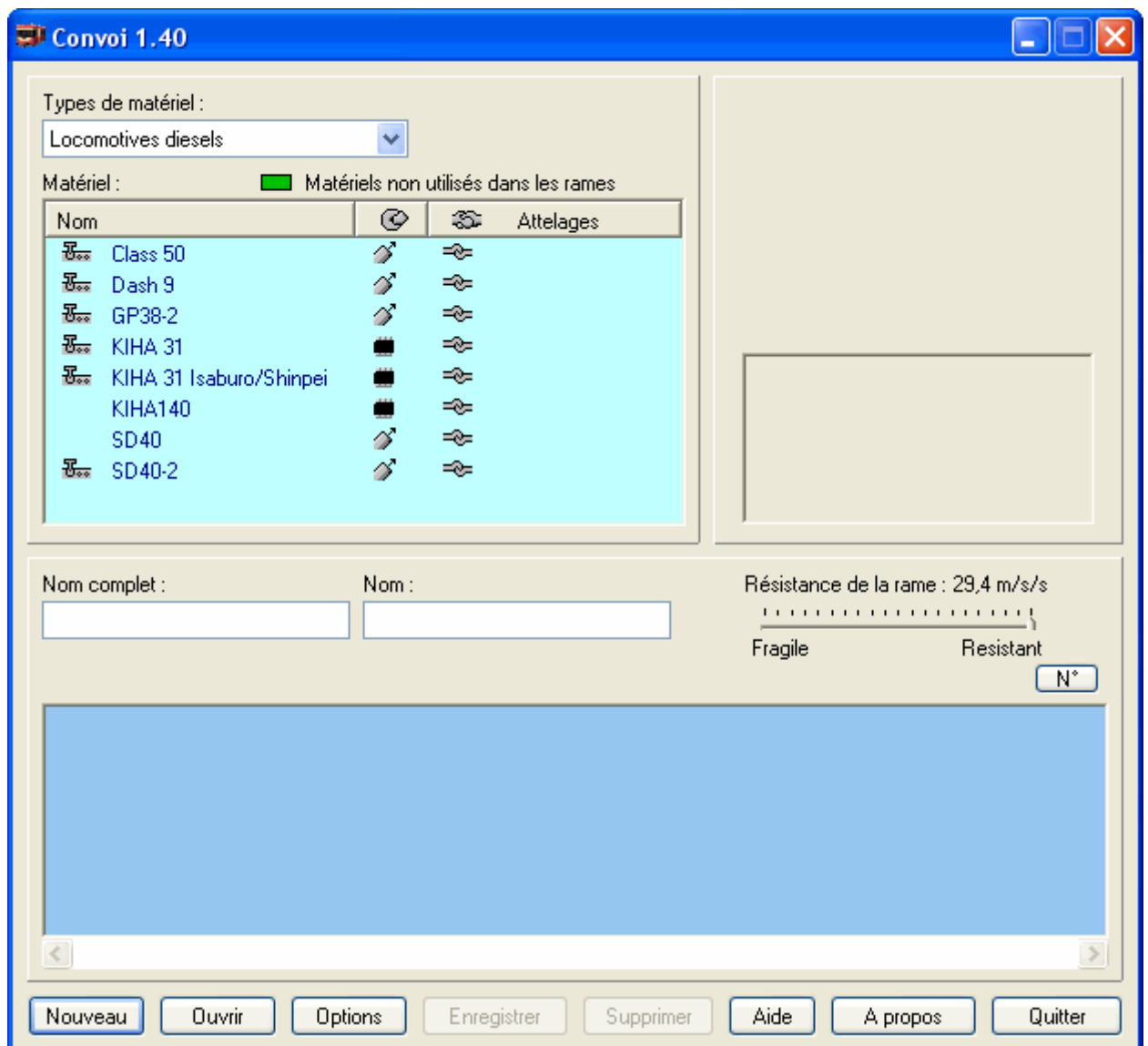
Convoi es un programa freeware. Es pues gratuito, pero queda en propiedad de su autor. Puede Ud. distribuirlo a quien quiera con la condición de hacerlo gratuitamente, dentro de un marco no comercial y sin modificar nada de su contenido.

Convoi versión 1.40 ha sido escrito enteramente en Visual Basic versión 6.0 y los gráficos realizados con la ayuda de Paint Shop Pro 7.0

Edición y creación de las ramas

Crear una rama nueva

Para crear una rama nueva clicar en el botón **Nuevo** de la ventana principal (*únicamente si otra rama ya está abierta en el editor sin que sea inútil*).



Nombre de la rama nueva :

Casilla de entrada de datos **NOMBRE** : Es el nombre que se le dará al archivo de rama (*30 caracteres como máximo*).

Casilla de entrada de datos **NOMBRE COMPLETO** : Es el nombre de la rama que aparecerá en Microsoft Train Simulator (*30 caracteres como máximo*).

Puede Ud. indicar únicamente el nombre completo, el programa se encarga de crear automáticamente el nombre del archivo (*no obstante este último se puede modificar a su conveniencia*).

Añadir un coche a la rama :

Para añadir un coche a la rama, seleccionar primero el tipo (*Eléctrico, Diesel, Pasajero, Mercancías etc...*) en **Tipos de material** luego :

Primer método :

- Haga doble clic sobre el modelo deseado en **Material** para integrarlo directamente al final de la rama en la previsualización situada en la parte baja de la ventana.

Segundo método :

- Clicar sobre el modelo dentro de la lista **Material** a fin de tener una previsualización del coche en un pequeño control de la derecha, luego con la ayuda del ratón arrástrelo desde este pequeño control de previsualización y suéltelo en la parte baja de la ventana para situar el coche en el lugar deseado (*esto puede ser entre otros dos coches*), una raya vertical roja en la zona de previsualización de la rama le indica el lugar dónde se insertará el coche.

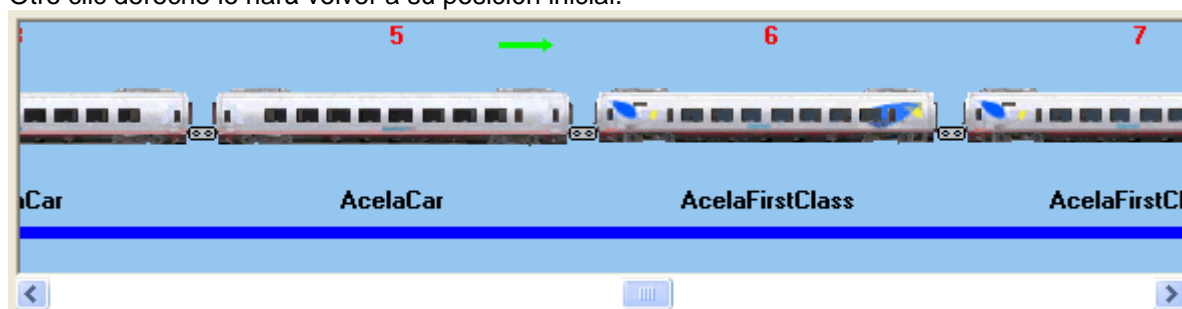
Desplazar un coche al centro de la rama :

El desplazamiento de los coches al centro de la rama es igualmente posible con un simple arrastrar y soltar permitiendo asimismo modificar el emplazamiento de sus coches del principio hasta el medio ó el final del convoy e inversamente. Una raya vertical roja en la zona de previsualización de la rama indica el lugar dónde se insertará el coche y el coche en curso de desplazamiento está encuadrado en amarillo.



Cambiar el sentido de la marcha de un coche :

Para cambiar el sentido de la marcha de un coche en el centro de la rama, clique encima con el botón derecho del ratón, la imagen del coche se invertirá y, si éste está posicionado en el sentido inverso a su sentido normal, una pequeña flecha verde se dibujará encima del coche. Otro clic derecho lo hará volver a su posición inicial.



Eliminar un coche de la rama :

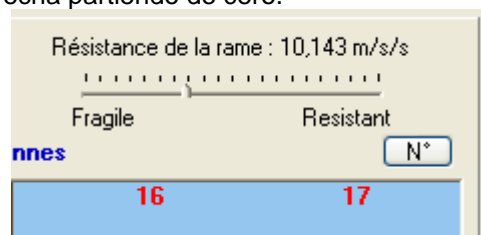
Para eliminar un coche de la rama, proceda igualmente por arrastrar y soltar tomando el coche que quiera eliminar en la rama, luego arrastrándolo fuera del control de previsualización, entonces el cursor toma la apariencia de una pequeña papelera.



Reactualización de la numeración del material componente de una rama :

El añadido, la modificación y la ubicación, ver incluso la eliminación de uno ó varios vagones en el centro de la rama modifica inevitablemente el orden de la numeración del material. Este es el porque se han previsto dos opciones a fin de rehacer una serie lógica a los números atribuidos a cada vehículo.

La primera opción destinada a las actualizaciones puntuales, se sitúa en la ventana principal bajo la forma de un pequeño botón marcado como **N°** y situado encima y a la derecha de la vista de su rama. Un clic en este botón y su rama tendrá su numeración completamente rehecha de izquierda a derecha partiendo de cero.



La segunda opción, está destinada sobre todo a las actualizaciones automáticas de la numeración. Desde que se carga una rama, la más pequeña modificación aportada a esta rama engendra la renumeración completa de la rama. Para activar esta opción, es suficiente con volver a la página activar **Opciones de muestra** y seleccionar el cuadrado **Rehacer automáticamente la numeración...**

El significado de los diversos símbolos de la ventana principal :

Diversos pequeños símbolos aparecen en la lista del material y en la ventana de previsualización de la rama sobre la ventana principal.

Lista del material :



Indica la presencia de un archivo de cabina

Sistema de frenado de la lista del material :



Conducto de aire simple



Conducto de aire doble



Conducto de aire ?





EP (Electro neumático)







Conducto de vacío simple











Conducto de vacío doble

-  Conducto de vacío ?
-  ECP

Sistema de enganche de la lista del material :

-  Barra rígida
-  Cadena
-  Automático
-  Hidráulico

Sistema de frenado en la previsualización de la rama :

-  Conducto de aire simple
-  Conducto de aire doble
-  Conducto de aire ?
-  EP (Electro neumático)
-  Conducto de vacío simple
-  Conducto de vacío doble
-  Conducto de vacío ?
-  ECP

Resistencia de la rama :

Usted puede como en el editor de Microsoft, regular la resistencia de su rama con la ayuda del cursor **Resistencia de la rama.**



Abrir una rama existente

Que éste sea el objetivo de modificar una rama existente, ó más simplemente de mirar su constitución, podrá serle útil abrir un archivo de rama en **Convoi**.

Para abrir un archivo de rama existente, clicar sobre el botón **Abrir** a fin de mostrar la ventana de selección de los archivos de ramas encontrados en el repertorio de **Train Simulator** (ó **Train Store** si ud. ha seleccionado esta opción como prioritaria).



Ventana de selección de los archivos de ramas

Los nombres de rama precedidos de este icono indican que la rama es utilizada por una ruta.

Cuando todo ó parte del material que compone una rama no se encuentra, Convoi lo señala inscribiendo la línea de la rama concerniente en rojo.

Después de haber hecho su selección, clicar en **Abrir** para cargar la rama en **Convoi**.

Validación de los archivos de rama previamente guardados :

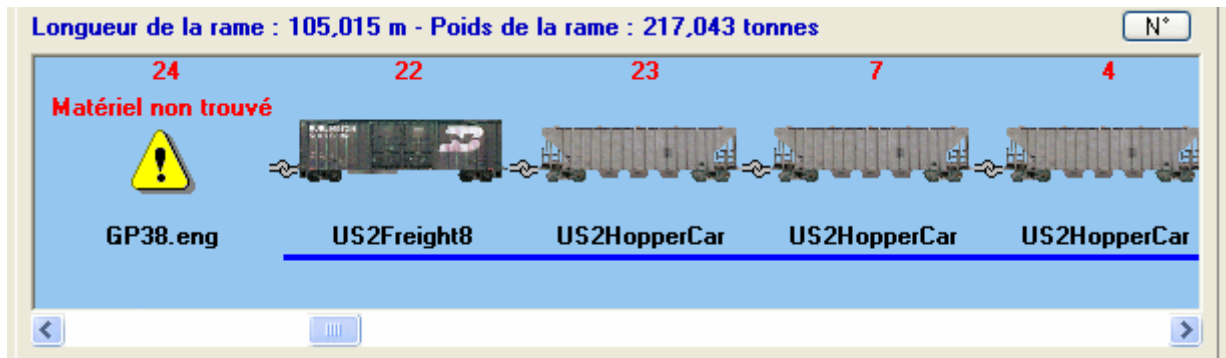
Convoi teniendo la posibilidad de trabajar con dos carpetas diferentes, la carpeta de instalación de **Microsoft Train Simulator** y la carpeta de estockage de **Train Store** para los que disponen de este programa, la validación cuando se abre un archivo de rama es diferente según la carpeta que tiene prioridad.

Si la carpeta de MSTs es prioritaria :

Cuando se abre un archivo de rama (*un consist de la carpeta MSTS*), cuya totalidad o parte del material está situado en la carpeta de estockage de **Train Store**, **Convoi** considerará siempre la rama como inválida y el material en cuestión declarado como no encontrado, esto lo encuentro normal ya que desde el inicio del juego **Train Simulator** no encontrará el material en cuestión y señalará un error, faltará para ello desplazar el material hacia la carpeta de **MSTS**.

Si la carpeta de Train Store es prioritaria :

Cuando se abre un archivo de rama (*un consist de la carpeta de estockage de Train Store*), cuya totalidad ó parte del material está situado en la carpeta **MSTS**, **Convoi** considerará la rama como válida, el material se muestra pero efectuando un arrastrar-soltar desde la rama hacia el control de previsualización este material no es seleccionado en la lista del material (*no cargado*) y el control de previsualización se queda vacío.



Resumen de la muestra de la rama en ventana principal cuando el material no ha sido encontrado.

Si Ud. ha seleccionado la opción **Asociar los archivos de ramas al programa** (ver **Otras opciones**), un simple doble clic en el archivo de rama le permitirá abrirlo en **Convoi**, estos archivos llevan la extensión *.con y están situados en el repertorio TRAINS\CONSISTS de **Microsoft Train Simulator**.

Fotografía y descripción del material

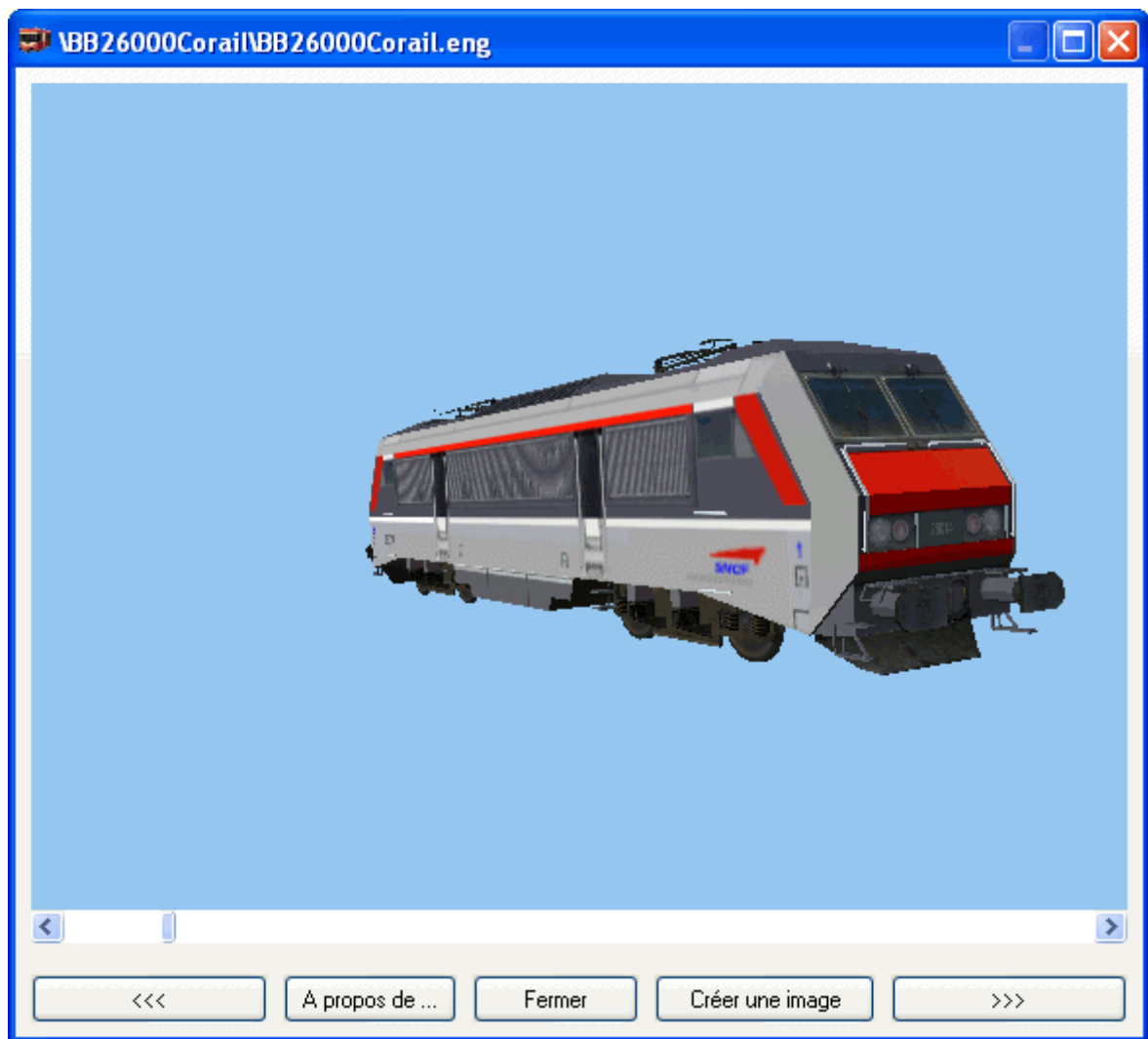
El mostrado de una imagen y la descripción del material se efectúa clicando con el botón de la derecha del ratón sobre la zona de lista del material de la ventana principal. No hay ninguna necesidad de clicar sobre el nombre del vehículo, un clic derecho no importa dónde dentro de esta zona hará que se abra una ventana mostrando las características del material seleccionado en este instante (*nótese que la muestra de una descripción solamente concierne a las locomotoras*)

La imagen del material se produce directamente a partir de un archivo de forma gracias a **sfCanvas**, un soberbio control creado por **Paul GAUSDEN** (*el creador de Shape Viewer*). Gracias Paul por habernos permitido utilizar esta excelente herramienta en **Convoi**.

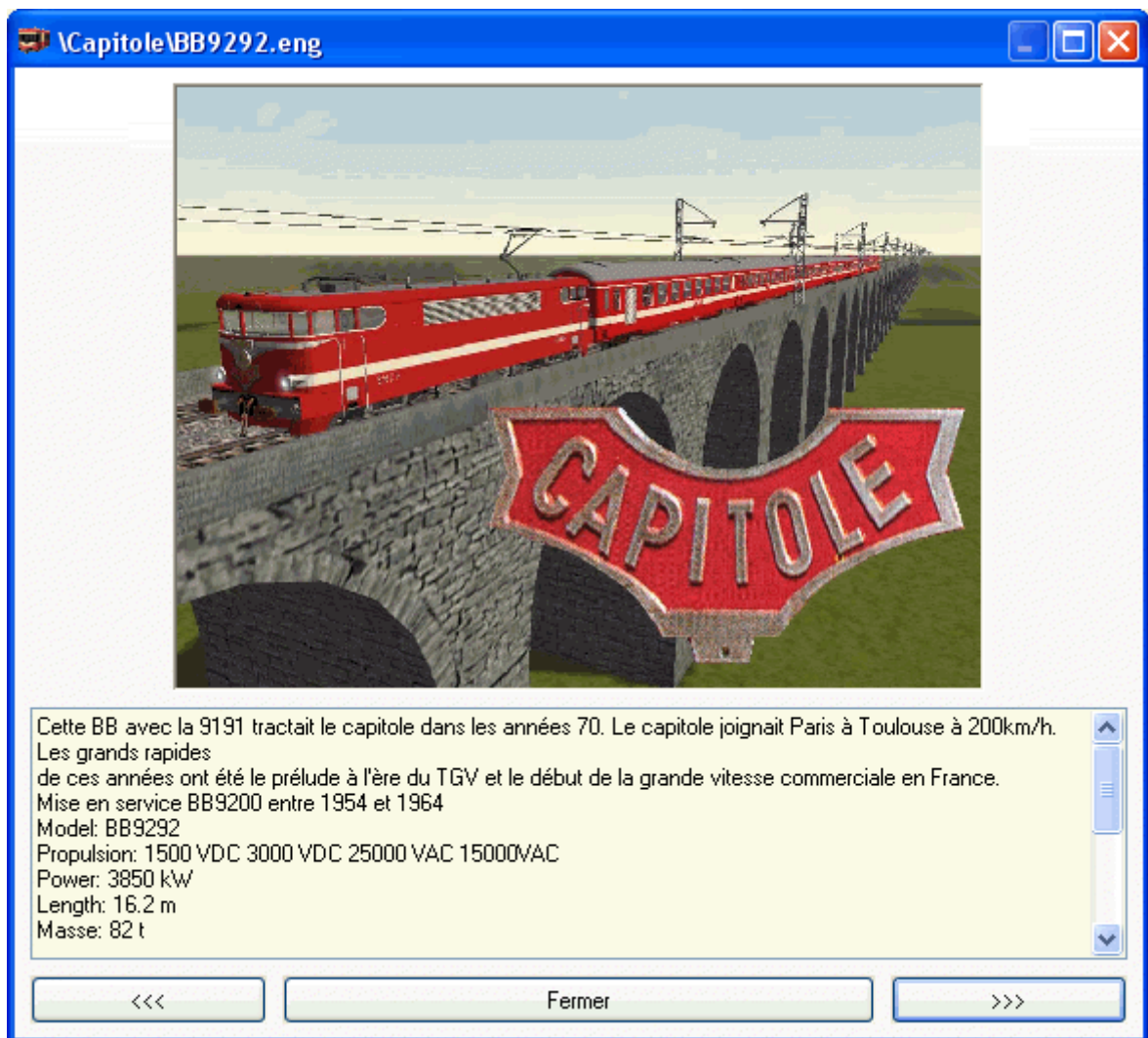
No obstante si usted prefiere ver mostrarse aquí una imagen de su elección, cree entonces una imagen que sea a partir de esta misma ventana cuando el material es mostrado con la ayuda de **sfCanvas**, que sea con la imagen de su elección en formato bmp, gif ó jpg y dándole el mismo nombre que el archivo .eng ó .wag luego ubique este último en la misma carpeta que el material en cuestión. (Cuando la imagen se crea a partir de **sfCanvas**, es ubicada automáticamente en la carpeta buena y con el nombre correspondiente)..

Usted podrá elegir a partir de las opciones de **Convoi** pestaña **Mostrado** de dar la prioridad ó no al control **sfCanvas** sobre las imágenes que usted habrá ubicado en las diferentes carpetas del material.

Cuando el material se muestra con el control **sfCanvas**, usted puede hacerlo rotar sobre su eje con el ratón presionando el botón izquierdo y cambiar el color de fondo con el botón derecho. El reglaje de la distancia se efectúa con la barra de desplazamiento situada debajo.



Muestra sin descripción con la ayuda de sfCanvas



Muestra con descripción y una fotografía

La modificación de las características del material

Un doble clic derecho sobre la zona de previsualización de la ventana principal hará que se abra un cuadro de diálogo permitiendo modificar algunas de las características del material seleccionado. Estas características son : el nombre, el ó los tipos de enganches (*en el caso de enganches múltiples*), el peso para los vagones y por último la potencia y el texto de descripción para las locomotoras.

Modifier les caractéristiques de la locomotive.

Nom : Puissance : kW

Premier type d'attelage : Deuxième type d'attelage :

Description :

Le fichier BB26000Corail.eng ne possède pas de description.
Pour ajouter une description à cette locomotive, ajoutez là ici.

Modifier les caractéristiques de la locomotive.

Nom : Puissance : kW

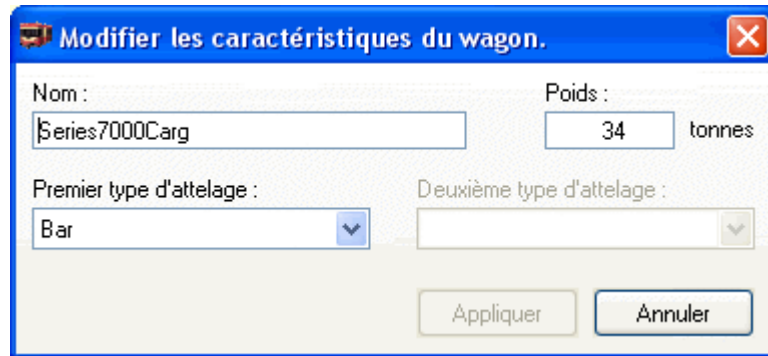
Premier type d'attelage : Deuxième type d'attelage :

Description :

Le modèle Odakyu 7000 Luxury Super Express (LSE) est l'une des « Vo
Type de locomotive/rame : automotrice électrique CC 9M2T ; 16 moteur
Source d'énergie : lignes électriques aériennes de 1 350 volts, 420 amp
Puissance : 3 000 cv

Ventanas de modificaciones de las características de las locomotoras

Sobre las dos ventanas de encima se puede ver que la primera locomotora (*BB26000Corail*) no posee más que un solo tipo de enganche, mientras que la segunda (*Series 7000 LSE*) posee dos tipos de enganches. Aquí cada una de las locomotoras poseen su propio texto de descripción que puede además ser modificado en esta ventana, pero puede darse el caso que no haya descripción con el material seleccionado (únicamente locomotoras), es entonces aquí que se le puede agregar el texto deseado.

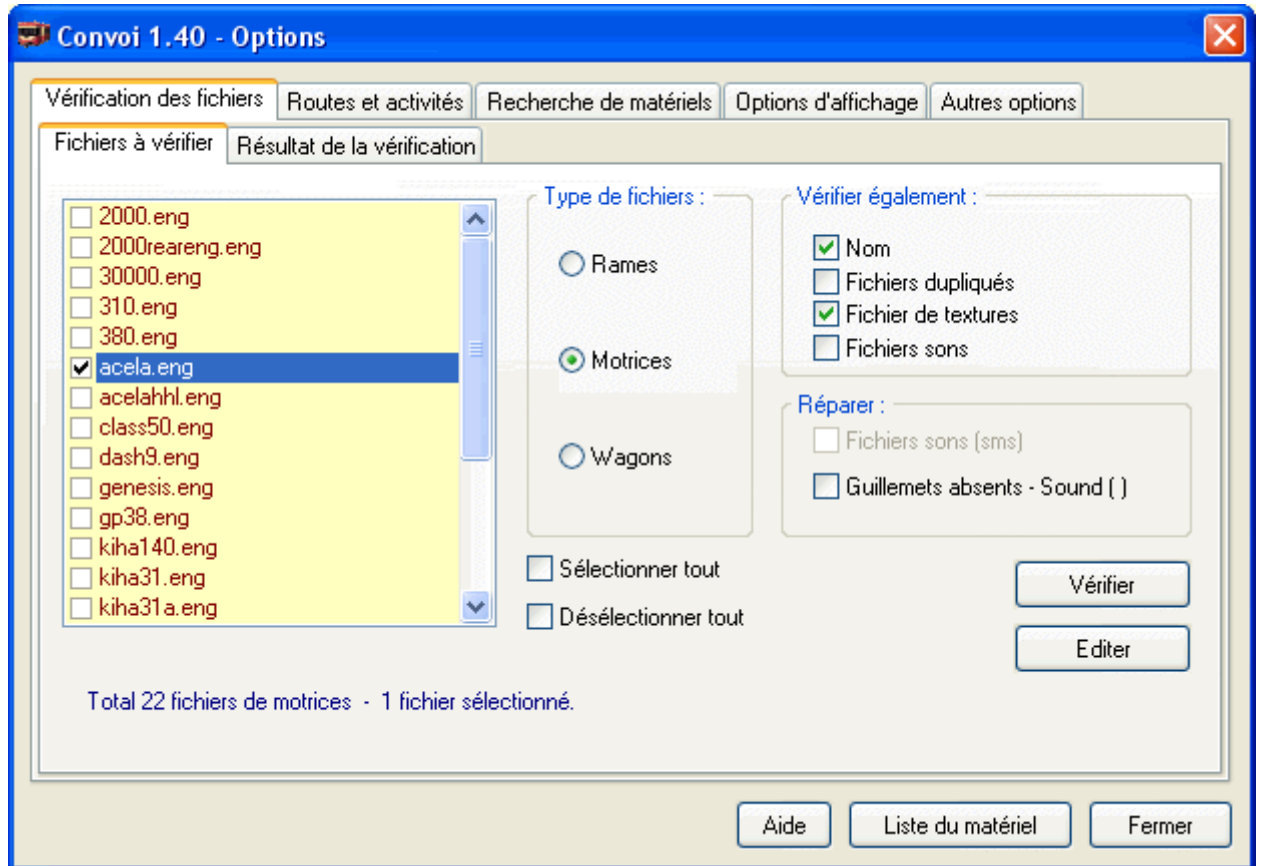


The image shows a software window titled "Modifier les caractéristiques du wagon." with a red close button in the top right corner. Inside the window, there are four main input areas: "Nom :" with a text box containing "Series7000Carg"; "Poids :" with a text box containing "34" followed by the unit "tonnes"; "Premier type d'attelage :" with a dropdown menu showing "Bar"; and "Deuxième type d'attelage :" with an empty dropdown menu. At the bottom right, there are two buttons: "Appliquer" and "Annuler".

Ventana de modificación de las características de los vagones

Las opciones del editor de ramas

Un clic en el botón **Opciones** de la ventana principal abre la ventana de opciones de **Convoi**.



Ventana de opciones

Esta ventana presenta cinco pestañas en su parte superior así como un botón Lista del material en la parte inferior :

Verificación de los archivos

Rutas y actividades

Búsqueda de materiales

Opciones de muestra

Otras opciones

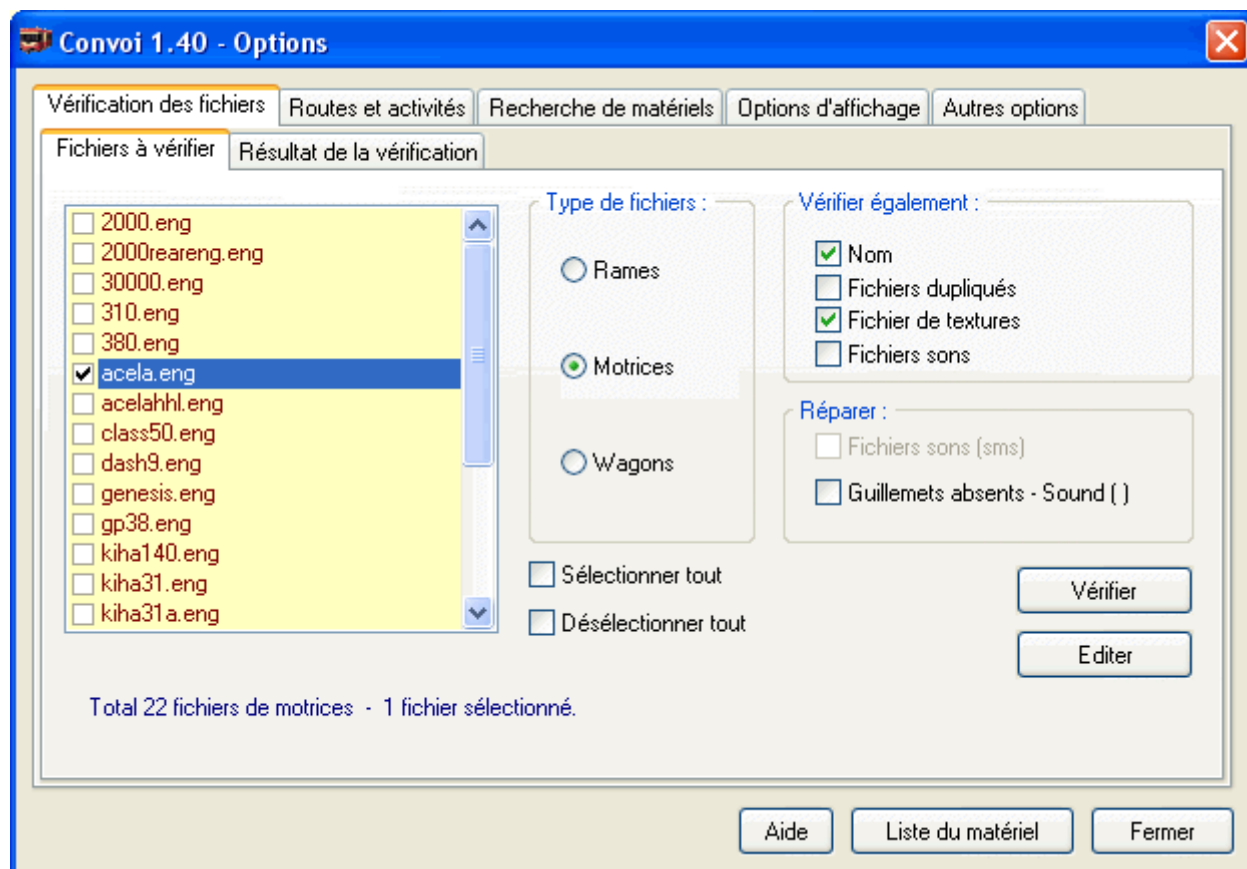
El botón **Lista del material** va a permitirle crear una lista de todo el material presente en sus carpetas de **Train Simulator** y de estockage de **Train Store** si ud. utiliza este programa *(para que el material presente en la carpeta de estockage de **Train Store** sea listada, sírvase cargar igualmente este material cuando **Convoi** se la pida después de abrir la ventana de **Opciones**).*

Convoi 1.40 - Liste du matériel										
Nom d...	Fichier	Nom	Type ...	Type ...	Cabine	Longu...	Poids :	Attela...	Freina...	Puisse
30000	30000...	30000	Engine	Electric		20.0m	33.5t	Bar	EP	780kV
30000	30000...	30000...	Carriage			19.8m	41.1t	Bar	EP	
310	310.eng	310	Engine	Steam		13.77...	86t	Autom...	Air_sin...	1200k
310	310ca...	310Car1	Tender			8.10m	32t	Autom...	Air_sin...	
310	310ca...	310Car2	Carriage			19m	32t	Autom...	Air_sin...	
310	310gr...	310Gr...	Carriage			18m	32t	Autom...	Air_sin...	
310	310te...	310Te...	Tender			8m	62.4t	Autom...	Air_sin...	
310	310w...	310W...	Carriage			18m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	380.eng	Gölsd...	Engine	Steam	380.cvf	11.75m	81t	Autom...	Air_Si...	2000k
380	380te...	380Te...	Tender			5.3m	45t	Autom...	Air_sin...	
380	oe380...	OE38...	Carriage			23.4m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oe380...	OE38...	Carriage			23.3m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oe380...	OE38...	Carriage			23.3m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oebar...	OEBar...	Carriage			22.9m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oeser...	OESer...	Carriage			23.4m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oeser...	OESer...	Carriage			23.3m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oeslee...	OESle...	Carriage			22.9m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oeslee...	OESle...	Carriage			22.9m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oeslee...	OESle...	Carriage			22.9m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oeslee...	OESle...	Carriage			22.9m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oeslee...	OESle...	Carriage			22.9m	32t	Autom...	Air_sin...	
380	oeslee...	OESle...	Carriage			22.9m	32t	Autom...	Air_sin...	

Entonces le será posible guardar esta lista en un archivo en formato **Excel** (debe tener **Excel** instalado) o en un archivo en formato **texto**.

La verificación de los archivos

La pestaña **Verificación de los archivos** presenta igualmente dos pestañas, **Archivos a verificar** y **Resultado de la verificación**.



Pestaña Archivos a verificar :

Las casillas **Seleccionar todo** y **Deseleccionar todo** permiten evidentemente seleccionar ó no la totalidad de la lista. Si estas dos casillas no están marcadas, se puede entonces seleccionar uno ó varios archivos de la lista marcando la casilla correspondiente delante del nombre con la ayuda del ratón.

Marco Tipo de archivos :

Los botones de opciones **Ramas**, **Locomotoras** y **Vagones** permiten seleccionar el tipo de archivos a verificar cuya lista se muestra en el control de la izquierda.

Marco Verificar igualmente :

La casilla **Nombre** permite verificar igualmente si el nombre del archivo corresponde al nombre descriptivo del archivo.

La casilla **Archivos duplicados** permite ver si los archivos de locomotoras ó de vagones no poseen duplicados (*en caso de instalaciones de vehículos suplementarios*).

La casilla **Archivos de textura** verifica si todos los archivos de texturas de la locomotora ó del vagón seleccionado están bien presentes en el disco y en los repertorios indicados.

La casilla **Archivos de sonidos** verifica si todos los archivos de sonidos (*wav*) de la locomotora ó del vagón seleccionado están bien presentes en el disco y en los repertorios indicados.

Marco Reparar :

La casilla **Archivos sonidos (sms)** ofrece la posibilidad de probar de efectuar una reparación automática de los archivos de configuración de sonidos (*archivos *.sms*).

Esta opción es muy útil puesto que me ha llegado después de haber instalado las locomotoras y los vagones de procedencias diversas, que las líneas de archivos sms sean erróneas o indiquen repertorios ausentes (*ciertas líneas indicando algunas veces una carpeta del material entonces el archivo buscado se sitúa en la carpeta **SOUND** de **Train Simulator** en este caso **Train Simulator** reencuentra el archivo, en otros casos indican otra carpeta del material y ahí **Train Simulator** no puede encontrar el archivo de sonido*).

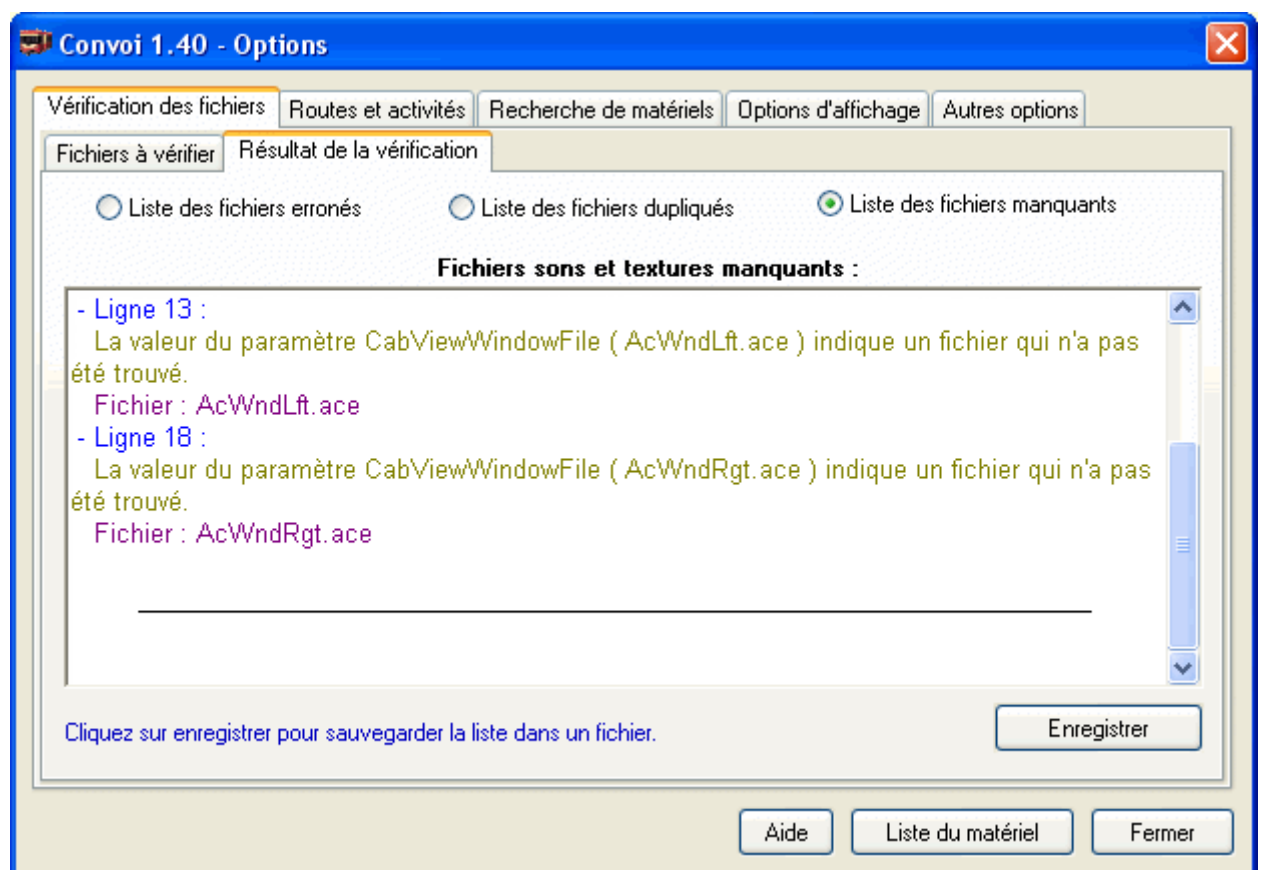
La casilla **Comillas ausentes - Sound()** cuando se marca, agrega las comillas de una y otra parte del valor del parámetro **Sound ()** cuando éstas comillas están ausentes.

Después de haber seleccionado sus archivos y sus opciones, clicar en el botón **Verificar** para empezar la verificación.

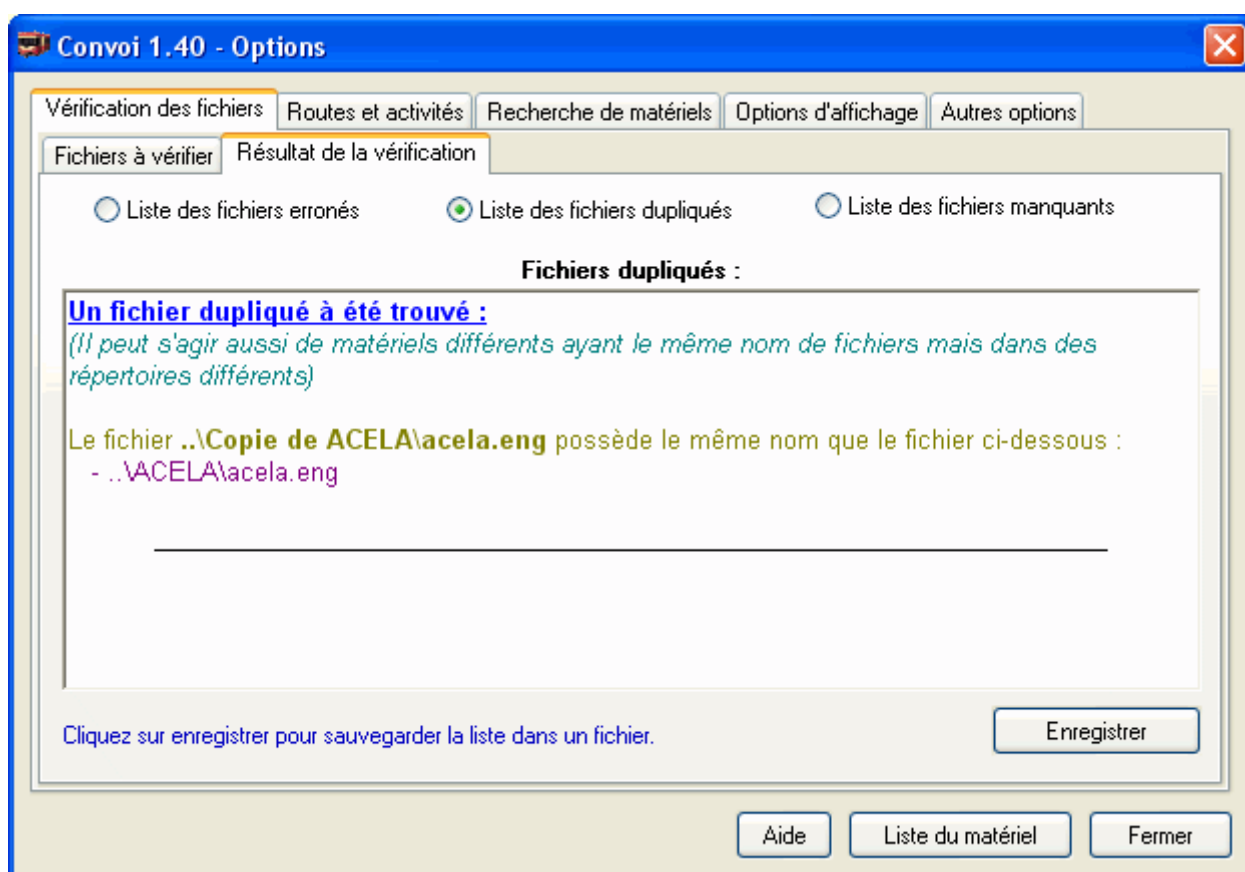
Pestaña Resultado de la verificación :

Cuando la verificación se ha terminado, si se han encontrado errores, se muestra el inglete **Resultado de la verificación**.

Según el resultado, los botones de opciones **Lista de los archivos erróneos, duplicados ó faltantes** pueden ser desactivados.

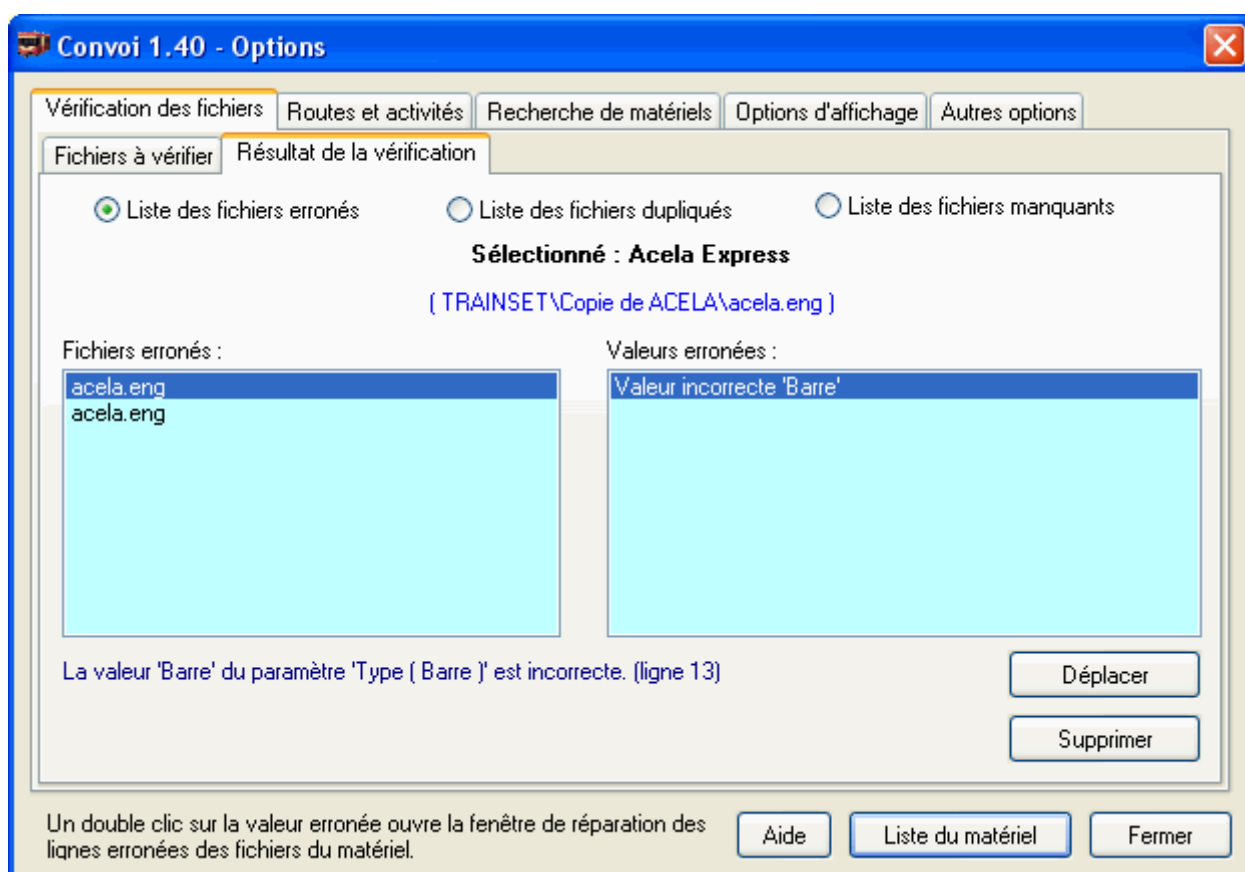


Lista de los archivos faltantes



Lista de los archivos duplicados

Para las dos ventanas de arriba el botón **Guardar** permite guardar el resultado de la verificación en un archivo de formato **RTF** ó **TEXTO** según la selección y en el repertorio deseado.



Lista de los archivos erróneos

Esta ventana presenta dos botones, **Mover** y **Eliminar**.

La acción sobre el botón **Mover** mueve el archivo seleccionado al repertorio **Backup** del programa.

La acción sobre el botón **Eliminar** elimina el archivo seleccionado **SIN** efectuar copia de seguridad.

Según lleve la verificación sobre los archivos de ramas ó los archivos de locomotoras ó vagones, la edición sea diferente, ver [la edición de los archivos](#).

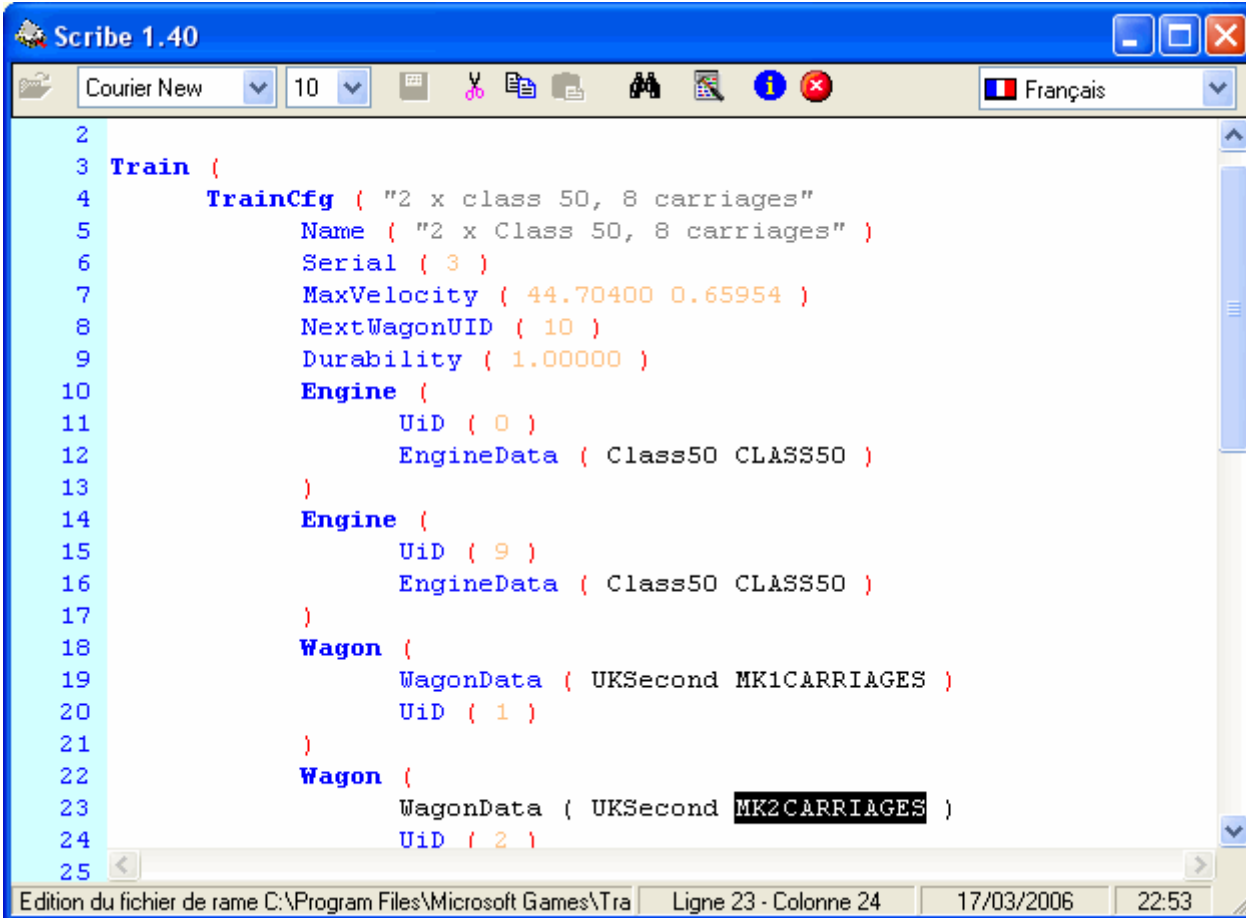
La edición de los archivos

Si los archivos erróneos no han sido encontrados, un doble clic sobre el nombre del archivo ó sobre el parámetro erróneo en la ventana [Lista de los archivos erróneos](#) permite la edición en una de las dos ventanas siguientes:

1) Para los archivos de ramas :

Un doble clic en el nombre del archivo erróneo, abre éste en el **editor de texto Scribe suministrado con Convoi**.

Un doble clic en el parámetro erróneo, selecciona entonces el valor de éste último después de haber abierto el archivo en el **editor Scribe**.



```
2
3 Train (
4     TrainCfg ( "2 x class 50, 8 carriages"
5         Name ( "2 x Class 50, 8 carriages" )
6         Serial ( 3 )
7         MaxVelocity ( 44.70400 0.65954 )
8         NextWagonUID ( 10 )
9         Durability ( 1.00000 )
10        Engine (
11            UiD ( 0 )
12            EngineData ( Class50 CLASS50 )
13        )
14        Engine (
15            UiD ( 9 )
16            EngineData ( Class50 CLASS50 )
17        )
18        Wagon (
19            WagonData ( UKSecond MK1CARRIAGES )
20            UiD ( 1 )
21        )
22        Wagon (
23            WagonData ( UKSecond MK2CARRIAGES )
24            UiD ( 2 )
25    )
```

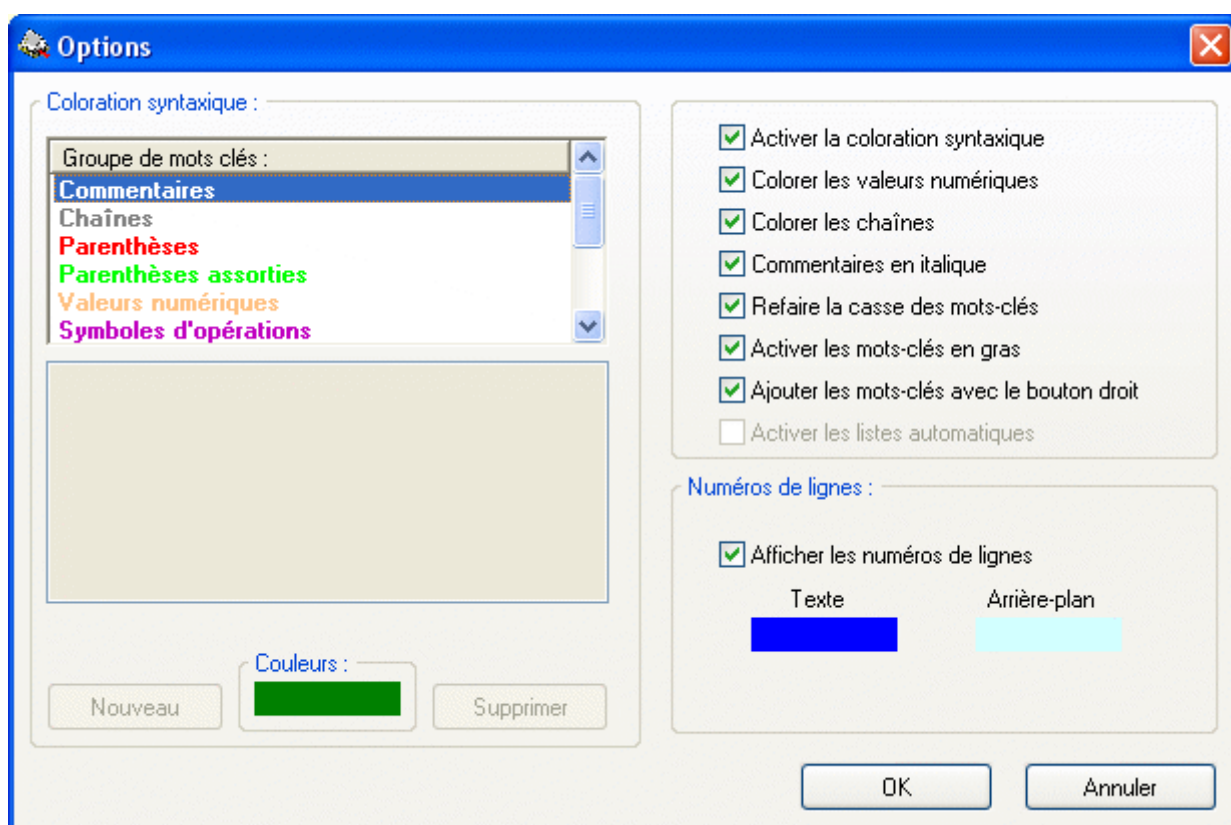
Edition du fichier de rame C:\Program Files\Microsoft Games\Tra Ligne 23 - Colonne 24 17/03/2006 22:53

Ventana del editor de texto **Scribe** de Convoi

Este editor permite modificar y corregir los archivos de ramas conteniendo los errores ; con la condición de saber exactamente qué es lo que se va a hacer !.

Ejemplo :

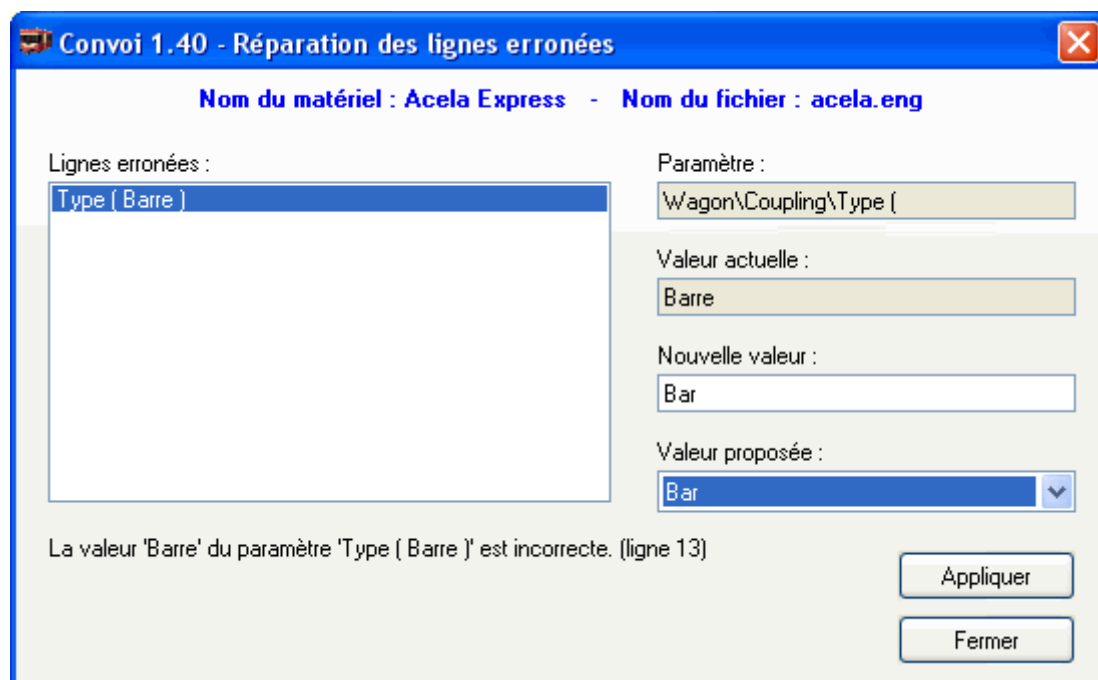
Aquí encima, el error expuesto por el programa es seleccionado e indica **"MK2CARRIAGES"**. Sabiendo que tengo un repertorio llamado **MK1CARRIAGES** en el repertorio **TRAINSET** de **MSTS** y que un archivo de vagón llamado **UKSecond.wag** existe en este repertorio, es muy probable que no se haya representado allí por un error en el nombre del repertorio (*un 2 en lugar de un 1*). Así que la corrección, guardado, y he aquí una línea reparada para este archivo.



Aquí encima la ventana de las opciones de configuración del editor **Scribe**.

2) Para los archivos de locomotoras ó de vagones :

Un doble clic en el nombre del archivo ó en el parámetro erróneo, abre la **ventana de reparación de las líneas erróneas** del archivo.



Ventana de reparación de las líneas erróneas

Para los archivos de locomotoras y de vagones no ha sido voluntariamente previsto abrir éstos en un editor de texto a fin de limitar los riesgos de errores queriendo modificar una línea, a diferencia de los archivos de ramas donde simplemente es suficiente con crear una nueva rama con ayuda de **Convoi** después de haber eliminado aquélla que daba el problema.

Aquí las líneas erróneas están indicadas a la izquierda, a la derecha se encuentra de arriba a abajo, el nombre del parámetro después del valor de este parámetro. En ciertos casos, el programa propone unos valores de sustitución. Entonces le corresponderá elegir la más adaptada clicando encima en la lista **Valor propuesto**. Entonces este nuevo valor se inscribirá en el campo **Nuevo valor** (*El nuevo valor también puede ser inscrito manualmente si usted conoce la sintaxis*). No le quedará más que clicar en el botón **Aplicar** para guardar el nuevo valor en el archivo y, si el valor es correcto, la línea errónea desaparecerá de la lista de la izquierda.

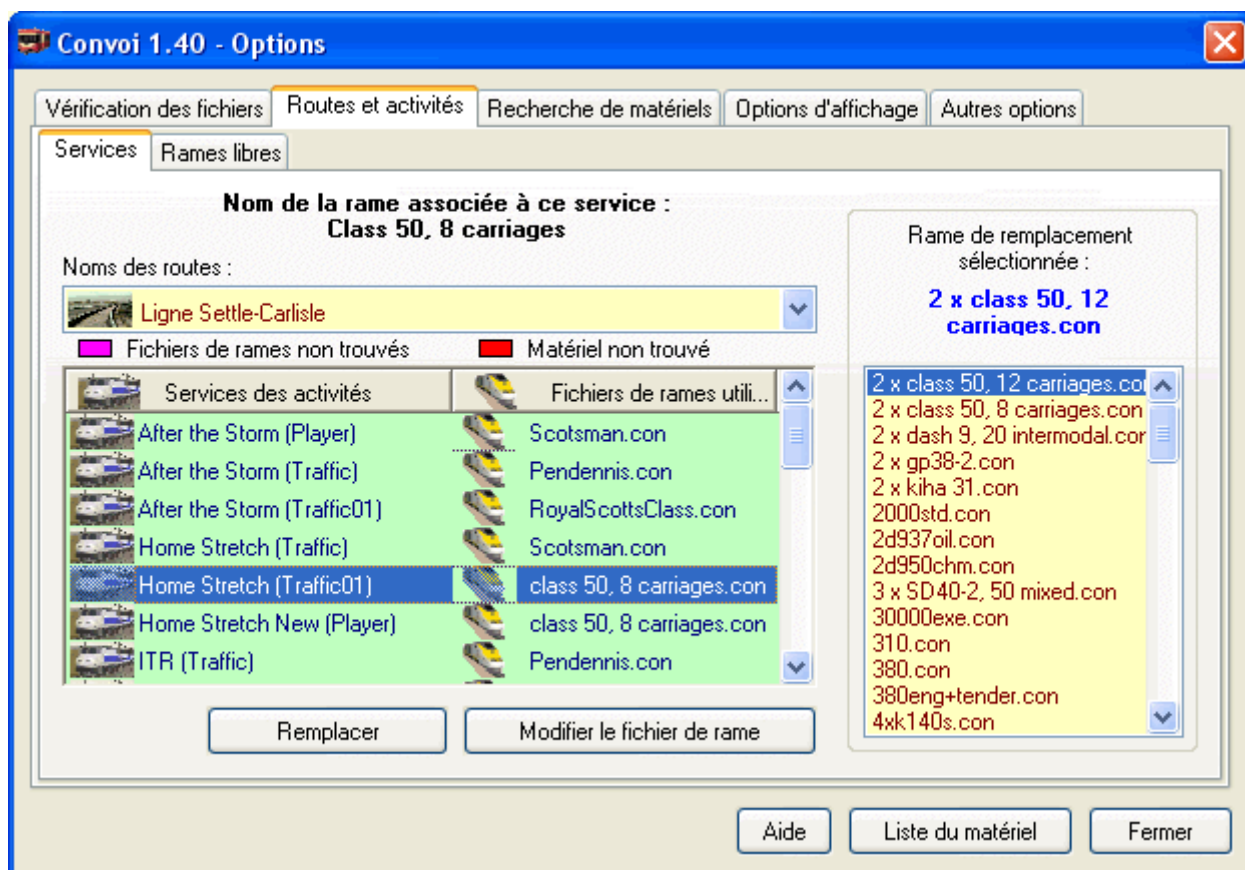
Ejemplo :

En la ventana de arriba, el parámetro **Wagon\Coupling\Type** (tipo de enganche) indica por valor "**Barra**". En los valores de sustitución encontramos **Bar** que es el valor correcto correspondiente a este tipo de enganche. Basta con seleccionar y aplicar este valor. Observamos no obstante que es perfectamente posible elegir otro tipo de enganche en la lista (por ejemplo **Cadena**), sin embargo ésta puede dar problemas entre coches sobre una rama existente utilizando este material.

Las rutas y las actividades

El inglete [Rutas y actividades](#) presenta igualmente dos ingletes, [Servicios](#) y [Ramas libres](#).

La pestaña Servicios :



Pestaña Servicios

Arriba, un control lista el nombre de todas las rutas instaladas en su repertorio de **Train Simulator** (ó en su carpeta de estockage de **Train Store** si Ud. tiene este programa y que esta opción sea seleccionada como prioritaria). Abajo, se muestra la lista de todos los servicios ligados a las actividades utilizados con esta ruta, así como el nombre del archivo de rama asociado a cada servicio.

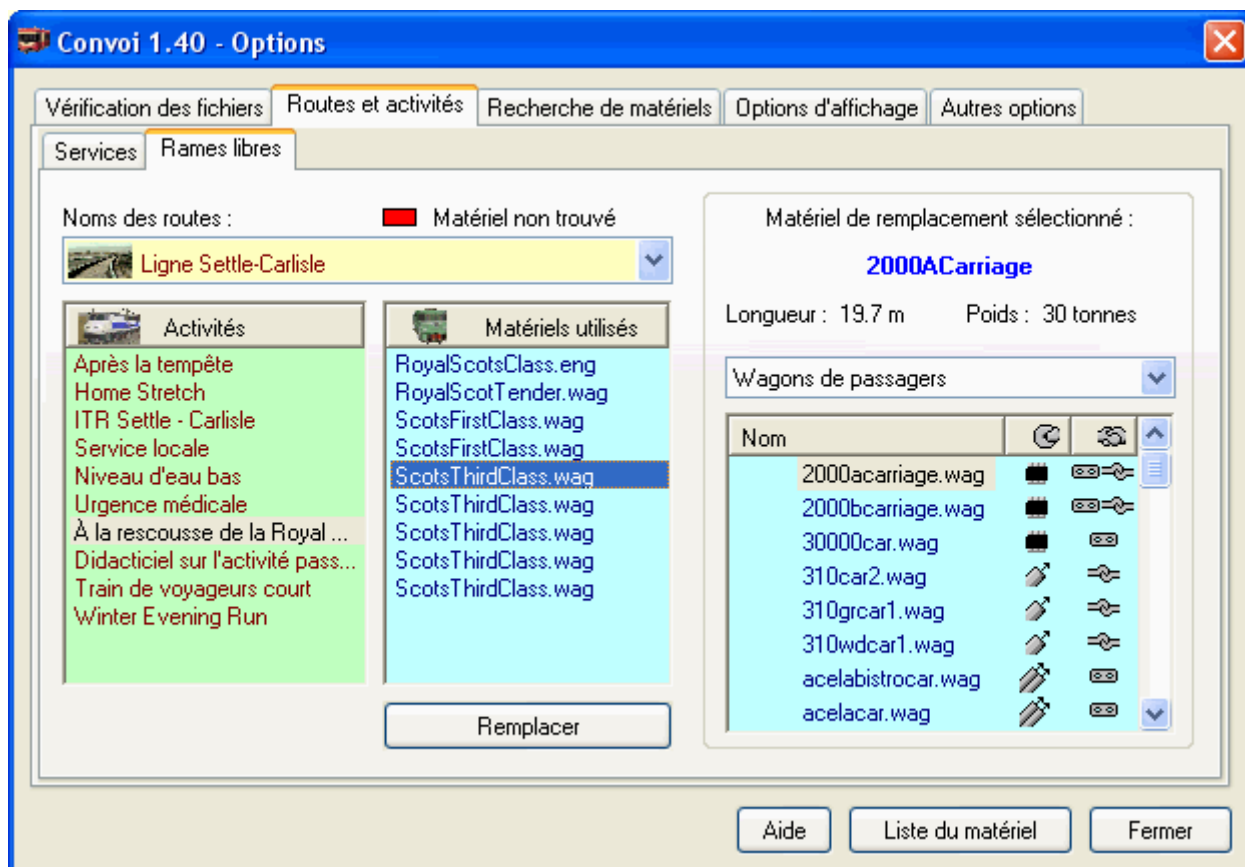
Los archivos de ramas que no han sido encontrados se muestran en **magenta** i aquéllos que han sido encontrados pero cuyo material no se ha encontrado se muestran en **rojo**.

A la derecha un control lista todas las ramas encontradas en la carpeta corriente (**Train Simulator** ó **Train Store**).

Esta lista le permitirá la sustitución de los archivos de ramas no encontrados (ó los otros), para eso seleccione una rama en la lista de la derecha después de haber seleccionado el archivo a sustituir y clicar en el botón **Reemplazar**.

El botón **Modificar el archivo de rama** permite abrir la rama seleccionada en **Convoi** y, si efectúa las modificaciones en esta rama que Ud. guarda, el programa le lleva de nuevo a esta página.

La pestaña Ramas libres :



Pestaña Ramas libres

Como por el inglete precedente un control lista el nombre de las rutas, abajo dos listas dispuestas en yuxtaposición indican a la izquierda todas las actividades encontradas para la ruta seleccionada y a la derecha todo el material utilizado para la actividad selecciona y componiendo las ramas denominadas "**libres**".

Del mismo modo que para las ramas, el material no encontrado se muestra en **rojo** así como la actividad correspondiente.

Todo hecho a la derecha, todo el material presente es listado en la página principal y organizado de la misma manera, a saber, las locomotoras eléctricas, diesel, vapor, luego los vagones de pasajeros, de mercancías etc...

Si Ud. selecciona un material a sustituir a la izquierda, la lista de la derecha se colocará automáticamente sobre el mismo tipo de material, locomotoras ó vagones y no es posible sustituir una locomotora por un vagón y viceversa.

Cuando Ud. clicca en el botón **Reemplazar**, el material seleccionado a la izquierda es automáticamente sustituido por aquél seleccionado a la derecha y **sin petición de confirmación**, atención pues, a las manipulaciones.

La búsqueda de materiales

El inglete **Búsqueda de Material** permite la búsqueda siguiendo varios criterios en sus carpetas **Train Simulator** y **Train Store**.

Estos diferentes criterios son :

- Búsqueda de material por nombre clave
- Lista de todas las ramas utilizando un material conocido
- Lista de todo el material llamado por las ramas pero no encontrado
- Lista de todas las actividades en las cuales el material no ha sido encontrado
- Lista de los archivos de ramas ausentes en las actividades
- Lista del material ausente en las actividades
- Lista de todos los archivos no utilizados en las rutas

Para todas las búsquedas de arriba, cuando se muestra un resultado en la lista, un clic del botón derecho hace aparecer un menú contextual ofreciendo varias opciones como el guardado del resultado en un archivo.

Búsqueda de material por nombre clave :

Este criterio permite la búsqueda en su carpeta de **Train Simulator** pero igualmente en su carpeta de **Train Store** si Ud. ha respondido **Si** al mensaje preguntándole si desea cargar la lista del material de su segunda carpeta. La búsqueda puede tratar sobre un nombre de archivo ó de carpeta, una descripción y puede concernir tanto a los archivos de locomotoras, los archivos de vagones o bien a los dos.

En cuanto a las letras componiendo la parte a buscar se escriben en la casilla de entrada de datos, el resultado de la búsqueda se muestra inmediatamente y una acción sobre uno de los botones de opciones ó de las casillas modifica el resultado en consecuencia.

Convoi 1.40 - Options

Vérification des fichiers | Routes et activités | **Recherche de matériels** | Options d'affichage | Autres options

Type de recherche :
Recherche de matériel par mot clé

Type de matériel :
☐ Motrices
☐ Wagons
☒ Tous types

Rechercher dans :
☒ Description du matériel
☒ Nom du fichier
☐ Nom du dossier

Texte à rechercher :
bb
Fichiers trouvés : 4

Dossier principal	Dossier du matériel	Nom du fichier	Description du matériel
C:\Train Store	BB26000	BB26000.eng	BB26000
C:\Train Store	BB26000Corail	BB26000Corail.eng	BB26000Corail
C:\Train Store	Capitole	BB9292.eng	BB9292
C:\Train Store	HBBINS	hbbinsdsdirty.wag	HbbinsDSBDirty

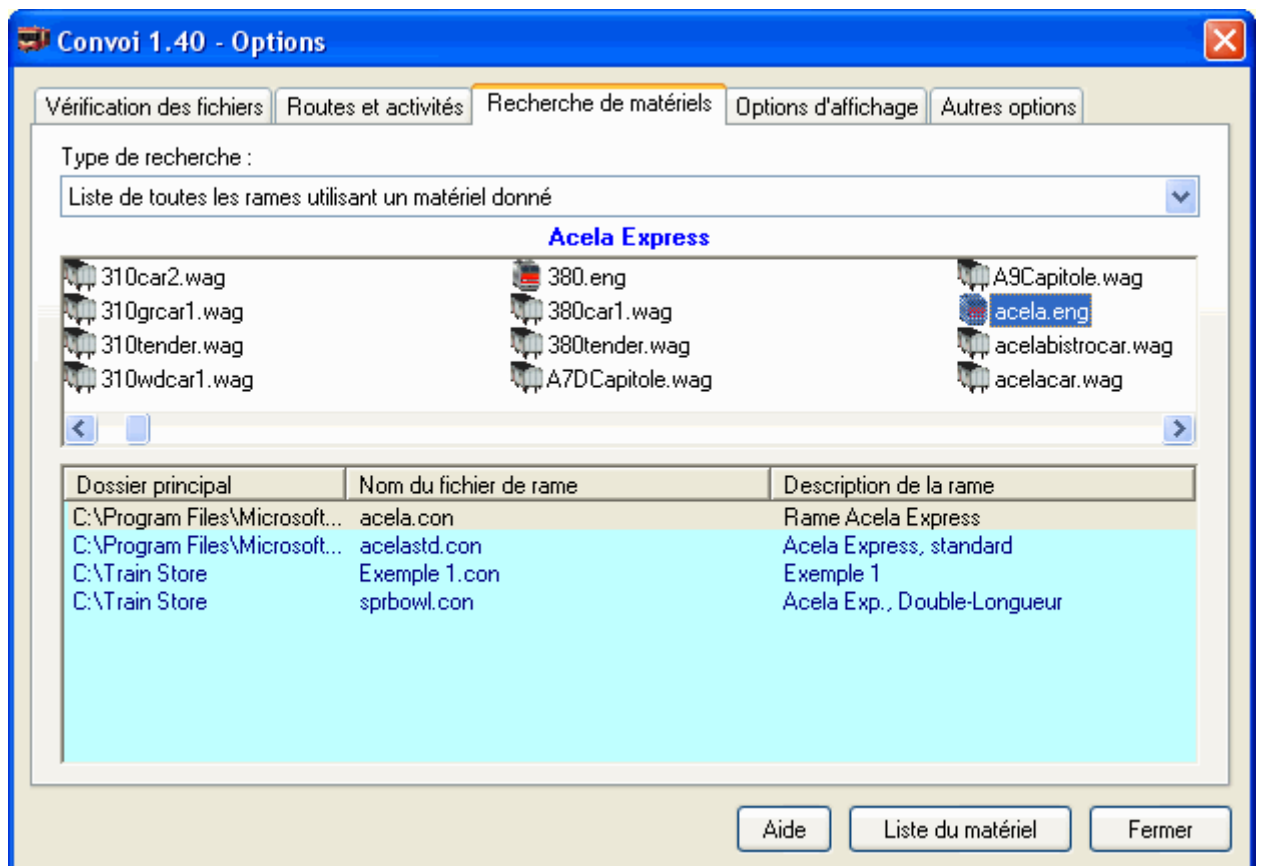
Aide | Liste du matériel | Fermer

Búsqueda de material por nombre clave

Lista de todas las ramas utilizando un material conocido :

Este criterio permite salir una lista de todas las ramas utilizando el material seleccionado en la lista mostrada en el alto de página.

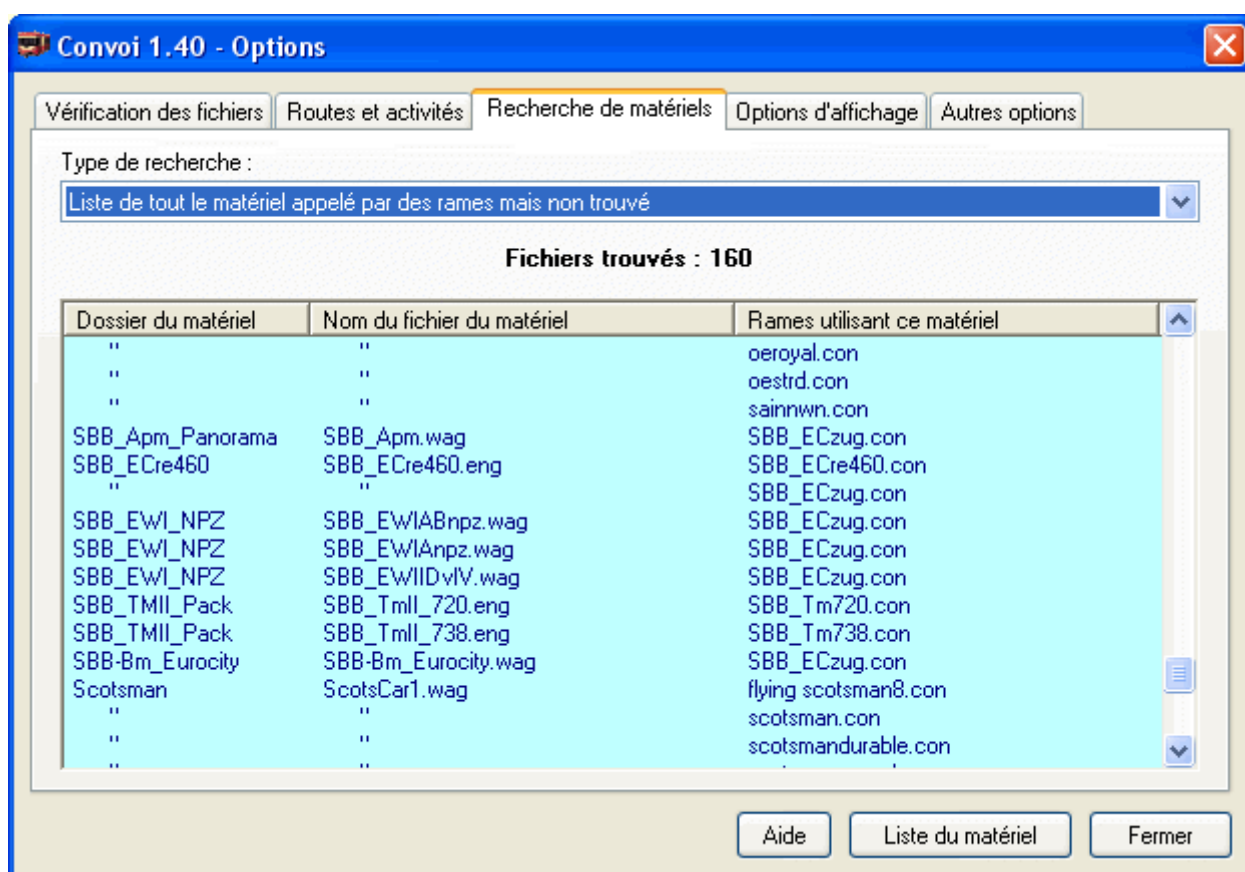
El nombre de la carpeta principal ó éstas ramas han sido encontradas se indica así como la descripción de éstas últimas.



Lista de todas las ramas utilizando un material conocido

Lista de todo el material llamado por las ramas pero no encontrado :

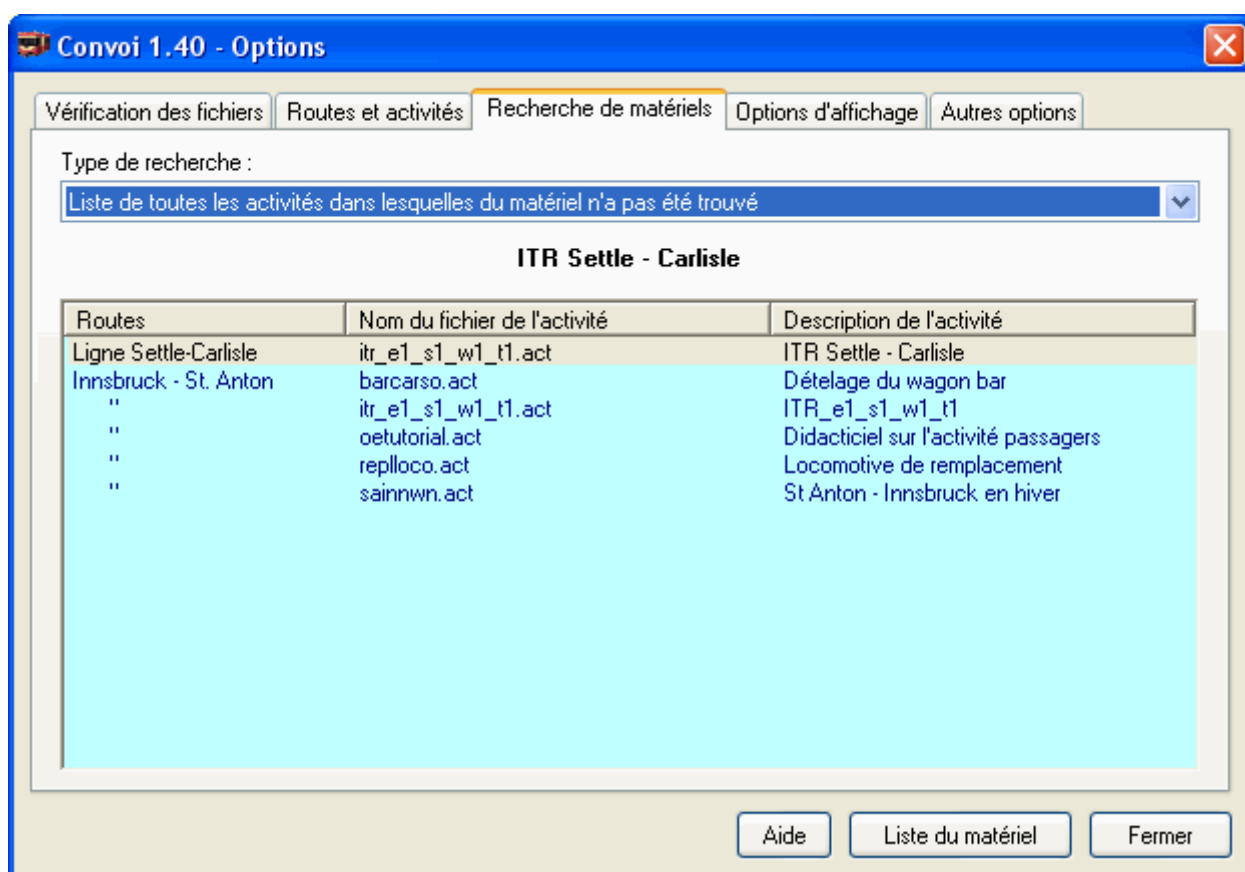
Aquí se puede listar todo el material incluido en los archivos de ramas pero que no han sido encontrados en las carpetas de **Train Simulator** ó de **Train Store**. Por cada material encontrado se indica la carpeta de este material y el archivo de rama incriminado.



Lista de todo el material llamado por las ramas pero no encontrado

Lista de todas las actividades en las cuales el material no ha sido encontrado :

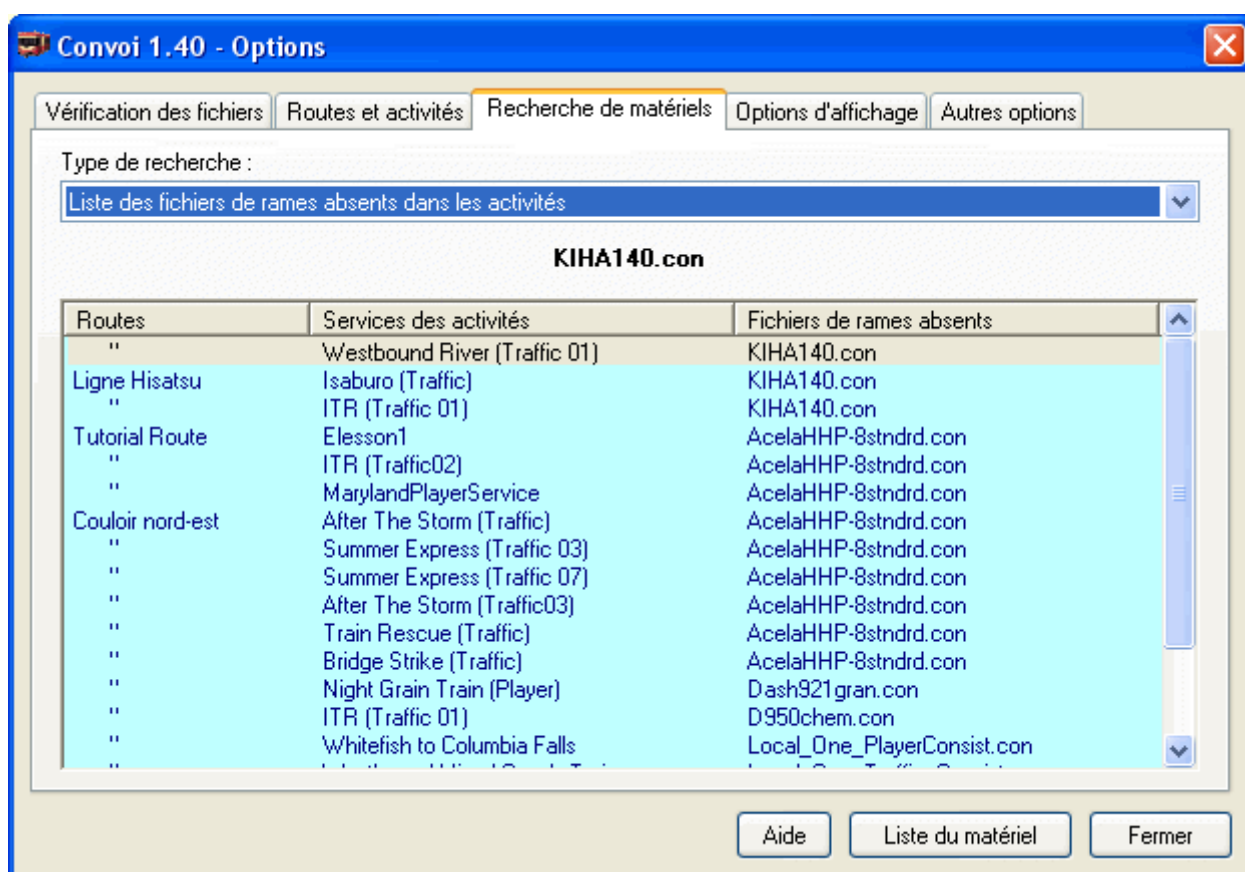
Este criterio crea una lista de todas las actividades en las cuales el material no ha sido encontrado, se indica el nombre de la ruta utilizando esta actividad así como la descripción de ésta última.



Lista de todas las actividades en las cuales el material no ha sido encontrado

Lista de los archivos de ramas ausentes en las actividades :

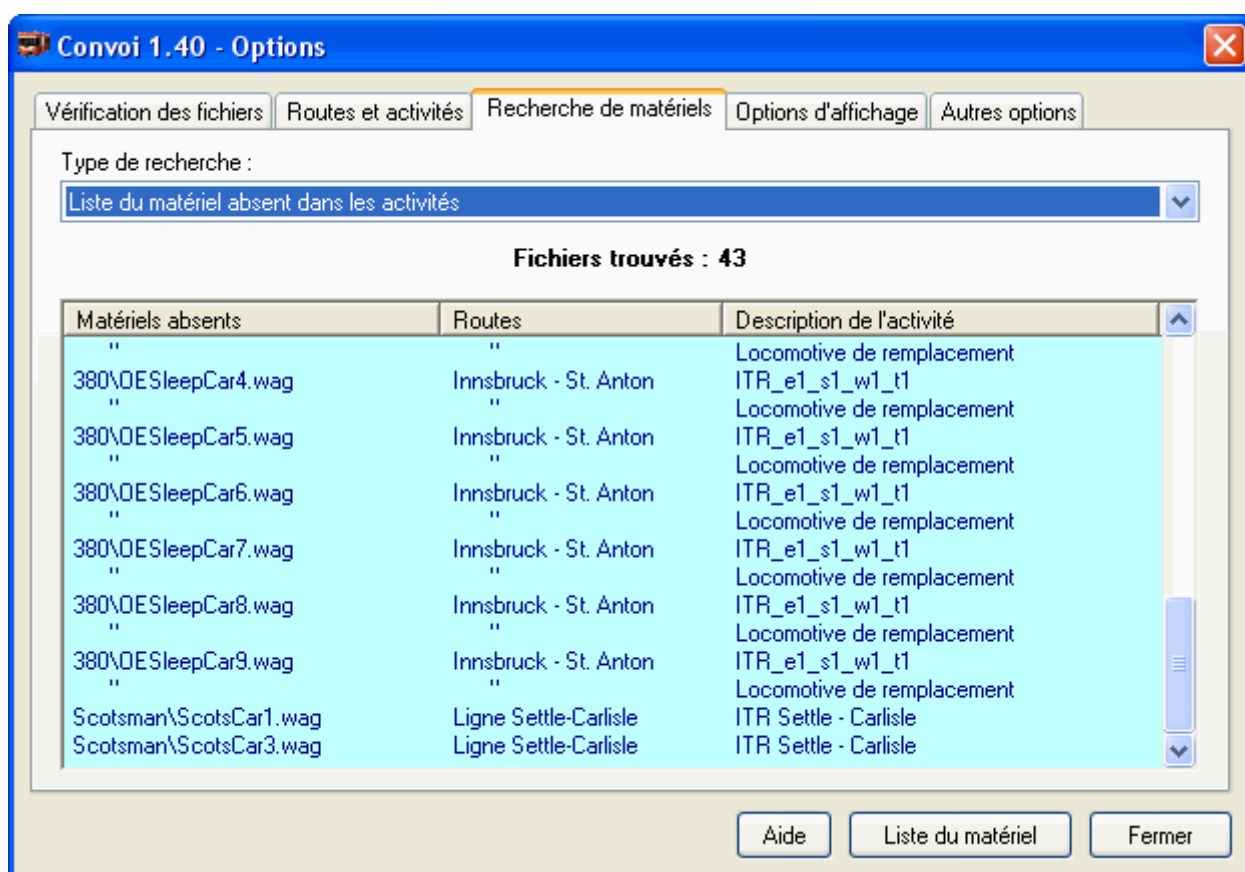
Si los archivo de ramas (*consists*) llamados para las actividades no han sido encontrados, serán listados aquí. Igualmente se indican el nombre de la ruta y la actividad por cada rama ausente.



Lista de los archivos de ramas ausentes en las actividades

Lista del material ausente en las actividades :

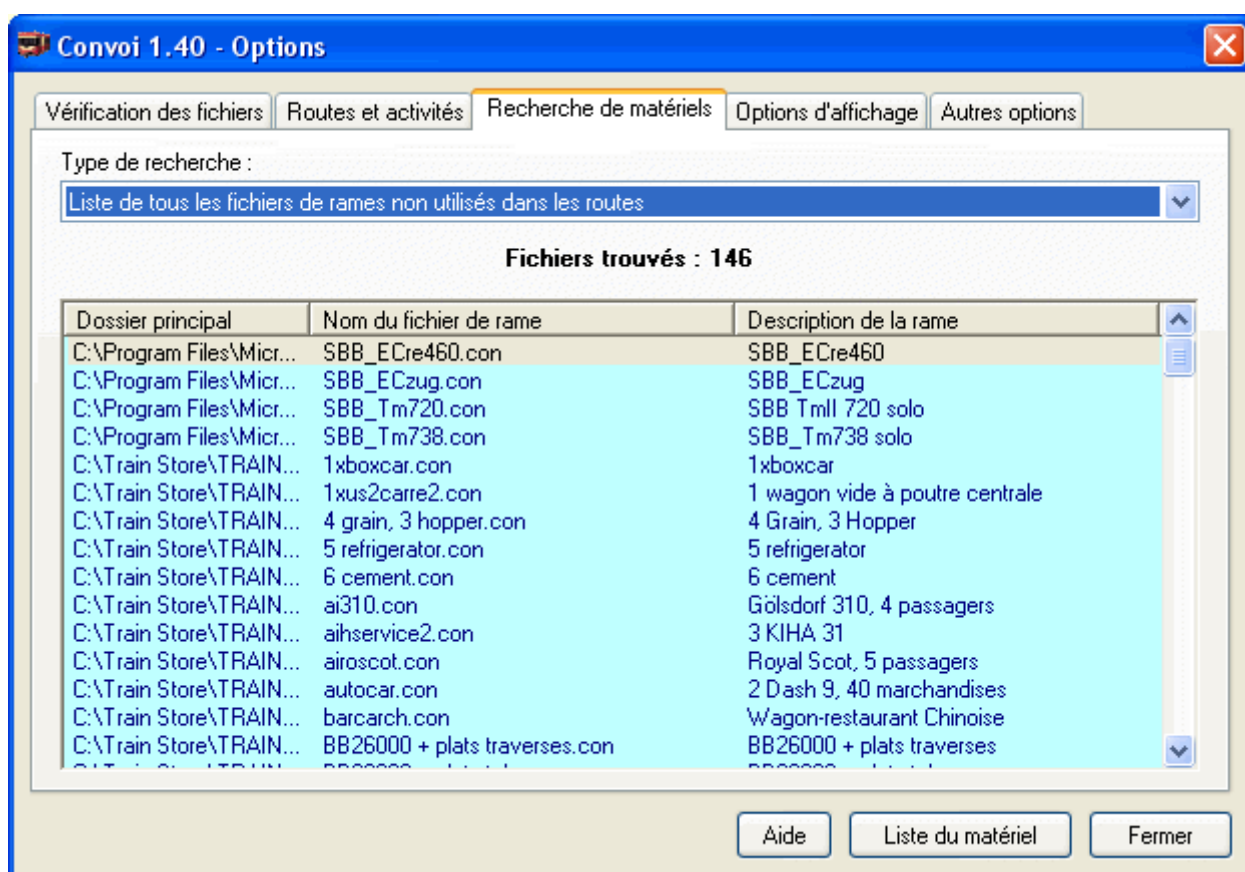
Después de haber creado una lista de todas las actividades en las cuales el material no ha sido encontrado, he aquí una lista de todo este material una vez más aún con el nombre de la ruta y la descripción de la actividad del material concerniente.



Lista del material ausente en las actividades

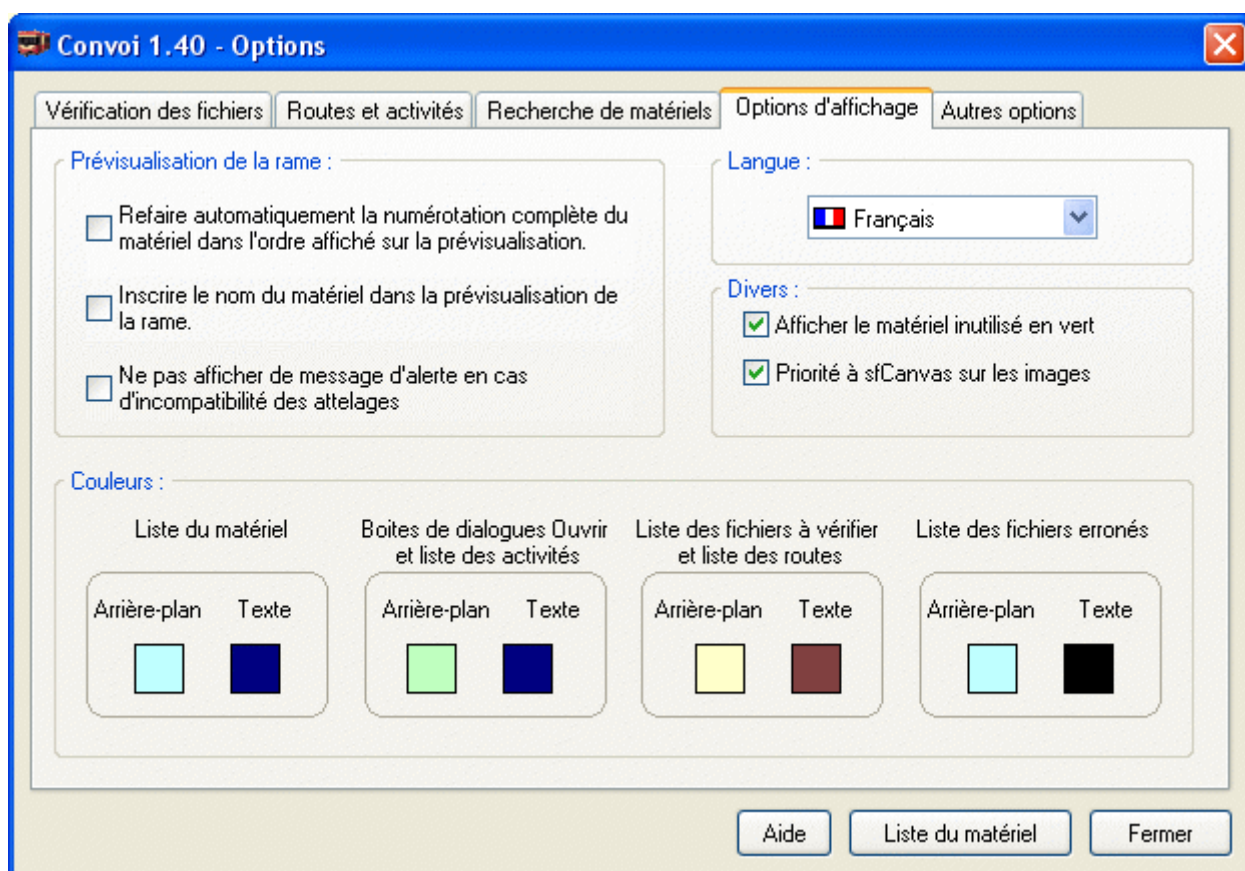
Lista de todos los archivos de ramas no utilizados en las rutas :

Aquí tenemos la lista de todos los archivos de ramas que no son utilizados por ninguna ruta y que han sido encontrados en las carpetas de **Train Simulator** y de estockage de **Train Store** si Ud. utiliza este programa y ha cargado su contenido después de abrir la ventana de opciones.



Lista de todos los archivos de rames no utilizados en las rutas

Las opciones de muestra



Ventana de opciones, pestaña de Opciones de muestra

Marco Previsualización de la rama :

Este marco concierne al control de previsualización de la ventana principal del programa. Ofrece la posibilidad de rehacer automáticamente la numeración del material de la izquierda hacia la derecha en orden donde éste se muestra. Cuando se marca esta opción la numeración se efectúa **cada vez que se aporta una modificación a la rama** abierta en **Convoi**, para las numeraciones puntuales, léase esta opción no marcada y utilice el pequeño botón **N°** situado en la parte superior derecha de la muestra de su rama en página principal.

La opción del centro de este marco permite cuando se marca la casilla, de hacer aparecer los nombres de las locomotoras ó de los vagones en la parte superior de sus respectivas imágenes.

La opción de abajo concierne al mensaje de alerta que se muestra cuando los enganches de dos vehículos no son compatibles entre ellos. En las versiones precedentes **Convoi** vedaba el añadido de material con los enganches diferentes. Sobre demanda de los usuarios, esta función ha sido eliminada y un simple mensaje de alerta se muestra para prevenir al usuario, además se inscribe un pequeño símbolo entre los dos vehículos para señalar esta anomalía. Si esta casilla está activada, impide la muestra del mensaje de alerta y solamente el pequeño símbolo de incompatibilidad señala el defecto del enganche.

Marco Idioma :

Le permite seleccionar el idioma de su elección entre los que están disponibles.

Marco Varios :

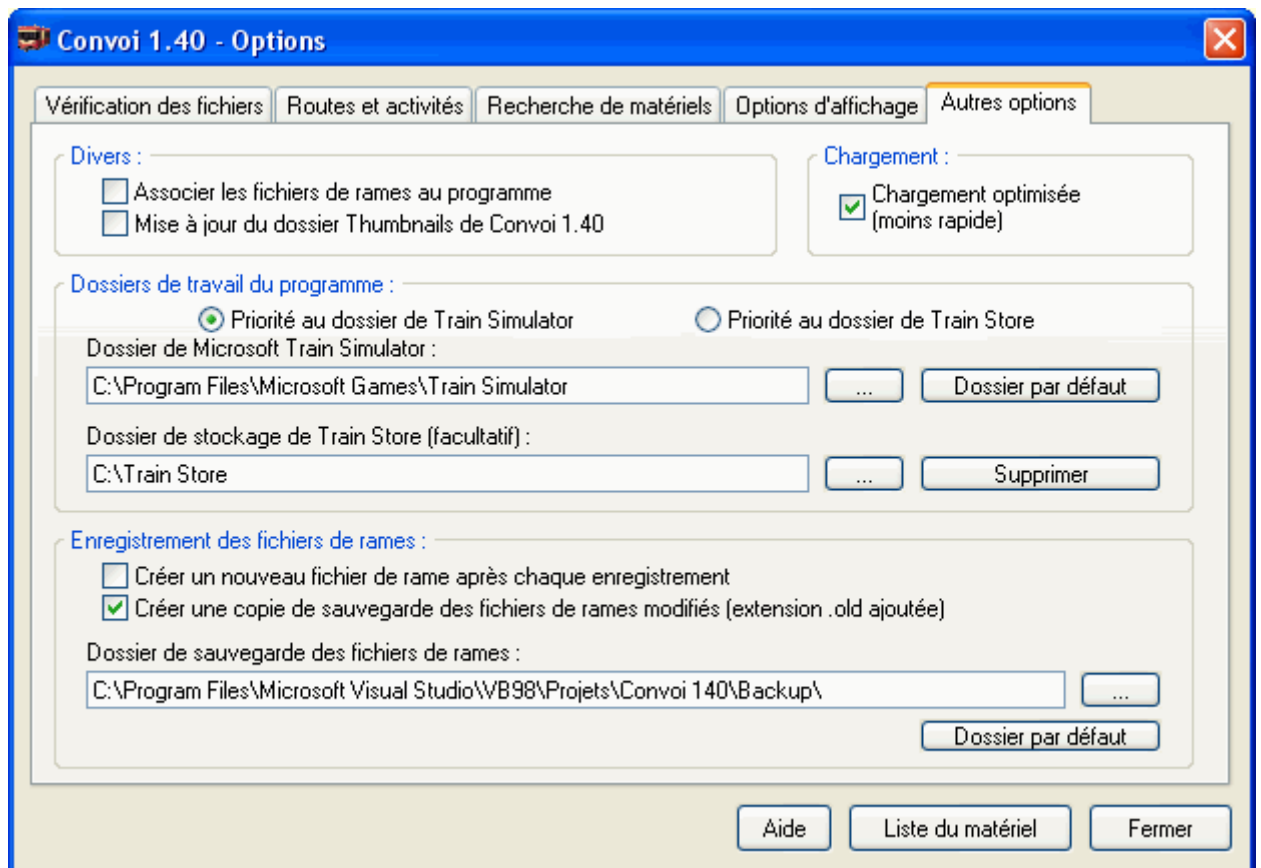
Si está activada la casilla de arriba permite mostrar en verde en la lista de la página principal todo el material que aún no es utilizado por una ruta ó una rama..

La casilla de abajo da prioridad al control sfCanvas de Paul GAUSDEN para mostrar la imagen del material cuando se clica con el botón derecho del ratón en la lista de la página principal.

Marco Colores :

Esta parte permite personalizar el color de fondo y el color de la fuente de los controles mostrando los datos en forma de lista, un doble clic en la casilla del color permite abrir el cuadro de diálogo de selección de los colores.

Las otras opciones



Ventana de opciones, inglete Otras opciones

Marco Varios :

La casilla **Asociar los archivos de ramas al programa** es útil en mi opinión, puesto que con un simple doble clic en el archivo de rama (*.con) permite abrir inmediatamente éste en el editor de ramas.

La casilla **Actualización de la carpeta Thumbnails de Convoi** si está activada, permite actualizar la lista de las viñetas de la carpeta **Thumbnails** situada en la carpeta de instalación de **Convoi** informando con todo el material presente en sus carpetas de **Train Simulator** y **Train Store** a cada inicio del programa. Las viñetas suplementadas y por tanto no utilizadas se ubican automáticamente en la carpeta **Unusable_Thumbnails** situada en la carpeta de instalación y, si se añade material **Convoi** buscará automáticamente las viñetas necesarias con la condición de que se active esta opción. Si Ud. desea ganar espacio en su disco duro puede eliminar todas estas viñetas inutilizadas.

Marco Cargando :

Le permite elegir una carga simplificada (más rápida) y una carga optimizada (más lenta) cuando se inicie **Convoi**.

Marco Carpetas de trabajo del programa :

Convoi puede trabajar a partir de dos carpetas diferentes. La carpeta de instalación de **Microsoft Train Simulator** y, para los que disponen de **Train Store**, la carpeta de estockage utilizada para este programa. Cada una de estas dos carpetas pueden ser prioritarias

seleccionando la opción correspondiente, sólo el material correspondiente a esta carpeta será entonces cargado en **Convoi**.

Esta opción es sobretodo útil para los usuarios que desean efectuar las verificaciones sobre la validez de sus archivos.

Cuando la carpeta de estockage de **Train Store** se selecciona como prioritaria, la apertura de un archivo de rama previamente guardado, y cuya totalidad ó parte del material está situado en la carpeta de **MSTS**, será considerado como válido para **Convoi**, el material se mostrará en la rama pero un arrastre y soltado hacia el control de previsualización no seleccionará este material en la lista puesto que no estará cargado y el control de previsualización permanecerá vacío.

Por contra cuando la carpeta de **MSTS** se selecciona como prioritaria, la apertura de un archivo de rama (un consist de la carpeta **MSTS**), cuya totalidad ó parte del material está situado en la carpeta de estockage de **Train Store**, será considerado como inválido para **Convoi** y el material en cuestión declarado como no encontrado. Encuentro todo esto normal ya que en el momento de lanzar el juego **Train Simulator** no encontrará el material en cuestión y señalará un error, por eso este material se tendrá que desplazar a la carpeta de **MSTS** para que todo vuelva a estar en orden.

Marco Guardado de los archivos de ramas :

La casilla **Crear un nuevo archivo de rama después de cada guardado** permite, cuando se guarda la rama que se viene de crear ó de modificar, de cerrar ésta ó de crear un nuevo archivo, sin que el archivo salvaguardado permanezca abierto.

La casilla **Crear una copia...** concierne a la creación de una copia de seguridad en el momento de la modificación de un archivo de rama. La carpeta de salvaguarda puede ser definida igualmente a este nivel.

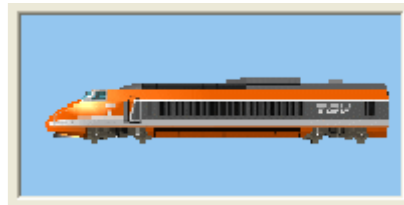
Las Viñetas de Convoi

La creación de las viñetas

Varios métodos permiten crear las viñetas de **Convoi**, los métodos manual que es la que he utilizado al principio de **Convoi** y que se describe más abajo, y un método automatizado con la ayuda de un pequeño programa utilizando el OCX de **Paul GAUSDEN**. Este programa se describe al final de la página y está disponible en la web de **Convoi** <http://perso.wanadoo.fr/convoi/index.htm>

Método manual :

La visión general del material en los controles de previsualización se produce a partir de viñetas que son unas imágenes reducidas del modelo de coche seleccionado.



Las viñetas de **todo** el material estándar suministrado con **Microsoft Train Simulator** están incluidas en el ejecutable del programa **Convoi**. Además es igualmente suministrado opcionalmente con **Convoi** una importante serie de viñetas suplementarias correspondientes al material que se puede encontrar en Internet, estas últimas comprimidas en un archivo auto extraíble **cvthumbs.exe** (459 Kb), ver para eso la página de las viñetas de la web de **Convoi**. Aprovecho además desde aquí para agradecer de paso a todos los creadores de rutas, locomotoras, y vagones por el remarcable trabajo que realizan para el gran placer de todos.

Si la viñeta correspondiente al tipo de material instalado en su ordenador no se encuentra, entonces el programa utilizará una viñeta estándar representando el tipo de coche seleccionado. Si eso le conviene, no hay problema, el programa funcionará perfectamente *(usted mismo puede eliminar la totalidad de las viñetas contenidas en la subcarpeta **Thumbnails** para ganar espacio en disco si Ud. lo desea, pero admita que es mucho más agradable ver una presentación reducida del material en el momento de la creación de ramas).*

Si usted desea crear e instalar las viñetas suplementarias, he aquí cómo proceder :

(Este método no es más que una sugerencia y dependerá en parte del material que se dispone)

Comience por mirar las viñetas incluidas en la subcarpeta **Thumbnails** abriéndolas en Paint para hacerse una idea de su realización.

Con el editor de rama de **Microsoft**, cree una rama que contenga el coche con el que desee crear la viñeta.

- Incluya en esta rama un vagón que tenga una longitud de 26 m esto es para que todas sus viñetas estén a la misma escala *(he utilizado un coche de pasajeros ACELA haciendo juegos malabares con los enganches)*.
- Ahora si usted tiene Paint Shop Pro, haga una captura de pantalla parcial de la rama incluyendo el coche deseado, si no haga una captura de pantalla de ventana completa presionando la combinación de teclas Alt+ImprPant de manera que copie estos datos al portapapeles.
- Con su programa de diseño cree un nuevo archivo en formato BMP y teniendo por dimensiones 96 píxeles de altura **(IMPORTANTE)** como la longitud dependerá de su imagen, ésta puede ir de 60 píxeles a pasar de 200 (déle la longitud máxima para empezar, la podrá reducir después a la dimensión requerida)
- Pegue en esta nueva imagen los datos que Ud. ha ubicado en el Portapapeles sin cambiar las dimensiones, es muy probable que éstas últimas sean muy importantes sobre todo si ha hecho una captura de pantalla de toda la ventana, en este caso el posicionamiento de la nueva imagen será más delicado, ponga su coche a 4 ó 5 píxeles del lado izquierdo luego reduzca la longitud de su imagen de manera que no guarde más de 4 ó 5 píxeles igualmente a la derecha.
- Peine todo el fondo en azul copiando el color en una viñeta existente, sea definiendo el color como esto: Rojo=148 Verde=198 Azul=239.
- Reduzca el número total de colores a 256, esto no es necesario pero permite ganar espacio.
- Guarde esta imagen en formato BMP dándole el nombre del archivo *.eng de su locomotora ó del archivo *.wag de su vagón pero sin la extensión y póngala en la subcarpeta **Thumbnails** del programa.

Ejemplo :

Para el archivo de locomotora **BB66400fretNC.eng** se nombra **BB66400fretNC.bmp**

Para el archivo de vagón **vh_Evian.wag** se nombra **vh_Evian.bmp**

He aquí, su coche posee ahora su propia viñeta que se mostrará cuando seleccione ésta en **Convoi**.



Método automatizado :

Vignette.exe es un pequeño programa que permite la realización de viñetas de **Convoi**. Este último crea la imagen desde un archivo de forma gracias a un excelente control especializado utilizado ya en **Convoi** a partir de la versión 1.30 para mostrar la imagen del material. Se trata del control **sfCanvas** (trainlib.ocx) de **Paul GAUSDEN** el creador de **Shape Viewer**. Gracias Paul por habernos permitido utilizar tu control. Las viñetas creadas con este programa se encuentran en una carpeta denominada **Thumbnails** situada en la carpeta de instalación de este programa. Para desplazar aquellas que le interesen en la carpeta apropiada de **Convoi**.



Su utilización es relativamente simple, después de iniciar la lista de los materiales encontrados se muestra de diferentes colores en función de las viñetas ya creadas.

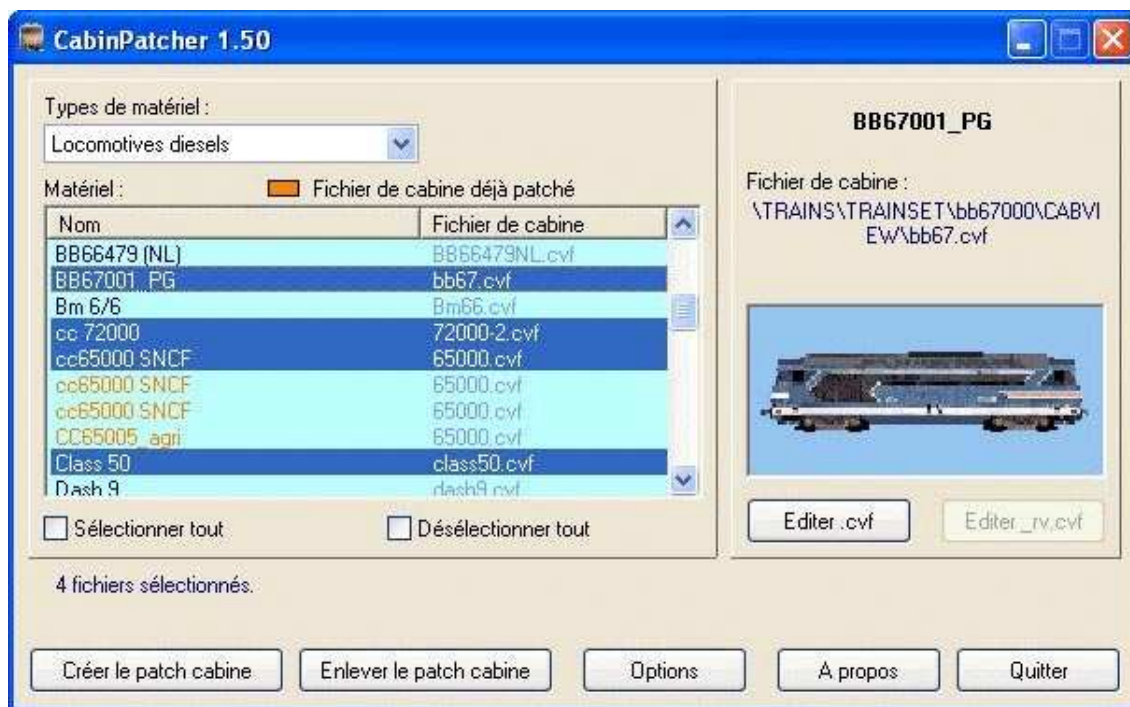
- ➡ **En rojo** El material cuyas viñetas han sido encontradas en la carpeta Thumbnails de Convoi.
- ➡ **En verde** El material del que las viñetas son integradas de origen en el programa Convoi. Ud. no tiene que realizarlas.
- ➡ **En magenta** El material del que Ud. viene de realizar las viñetas y que se encuentra en la carpeta Thumbnails de este programa, le falta entonces ubicarlas después de su realización en la carpeta Thumbnails de Convoi.
- ➡ **En azul** El material del que las viñetas están por realizar pero no han sido encontradas.

Para su realización :

- Seleccione el material correspondiente a la viñeta a realizar.
- Ajuste la longitud de este material en la imagen apareciendo a la derecha con la ayuda del cursor situado debajo.
- Clique en el botón Crear.
- Ubique después sus nuevas viñetas en la carpeta **Thumbnails** de **Convoi**.

CabinPatcher versión 1.50

CabinPatcher ha sido realizado sobre una idea y con la colaboración de Daniel GAUDARD (Ardennes). Las pruebas y sugerencias de mejoras se han realizado por su solicitud. Gracias Daniel.

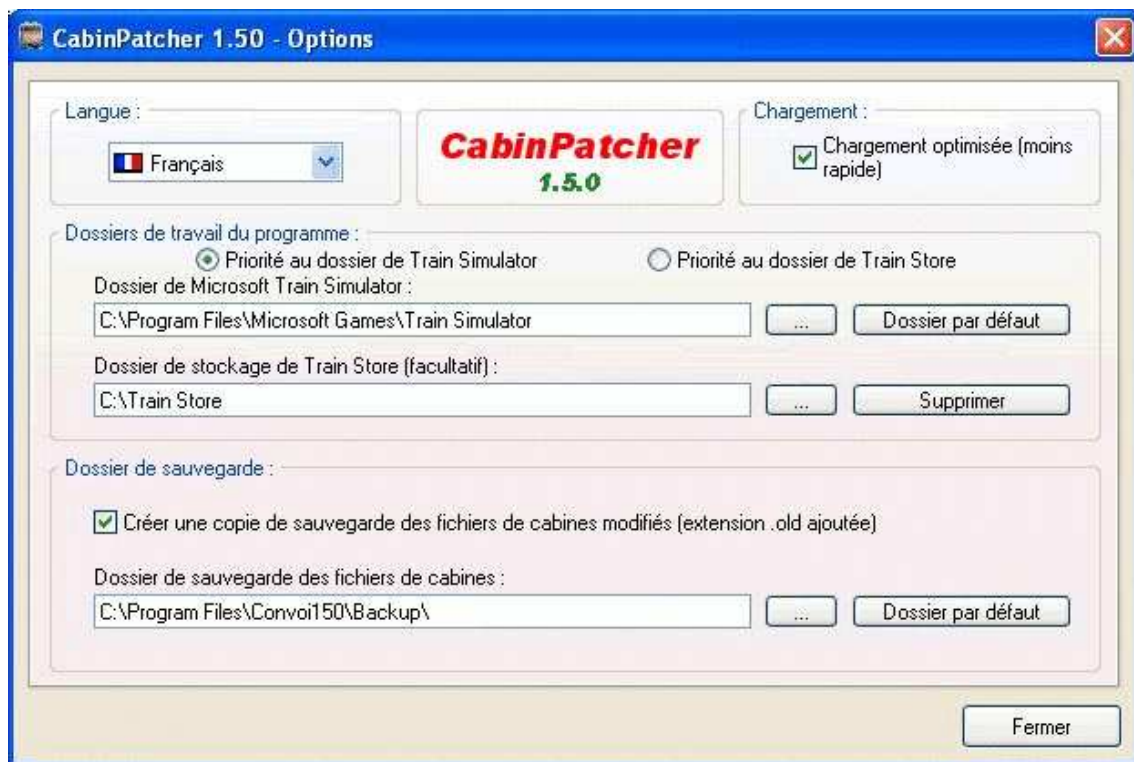


CabinPatcher es un pequeño programa que permite parchear fácilmente los archivos de definiciones de cabinas de **Microsoft Train Simulator** para su utilización con el **Patch MSTs Bin**.

CabinPatcher es suministrado exclusivamente por el paquete de instalación de **Convoi** versión 1.50 o ulterior. Este utiliza los mismos archivos de recursos que **Convoi** i debe de instalarse obligatoriamente en el mismo repertorio que éste último.

Su utilización es sencilla. Las locomotoras ya parcheadas aparecen en naranja en la lista. Para añadir o quitar el parche, basta con seleccionar una o varias locomotoras en la lista y clicar sobre el botón correspondiente.

A la derecha, como en **Convoi**, se muestra la imagen de la última locomotora seleccionada así como su nombre y la ruta del archivo de definición de cabina. Debajo, el botón **Editar .cvf** permite editar el archivo de definición de cabina en **Scribe** (igualmente suministrado con **Convoi**). Si la locomotora ya está parcheada, el botón **Editar _rv.cvf** se activa y le permite editar el archivo con **Scribe**.



El botón **Opciones** permite seleccionar la carpeta de trabajo (*MSTS o Train Store*) así como el método de carga al iniciar.

Es igualmente posible guardar los archivos **.cvf** de origen seleccionando la casilla correspondiente en las opciones. Siendo esta parte idéntica a la de **Convoi**, déle un repaso a la ayuda de **Convoi** para saber más de antemano.

Nótese que el guardado de estos archivos no sirve si usted efectúa **MANUALMENTE** las modificaciones en los archivos **cvf** con la ayuda de **Scribe** desde el botón **Editar .cvf**, **CabinPatcher** no efectúa **NINGUNA** modificación en estos archivos.

