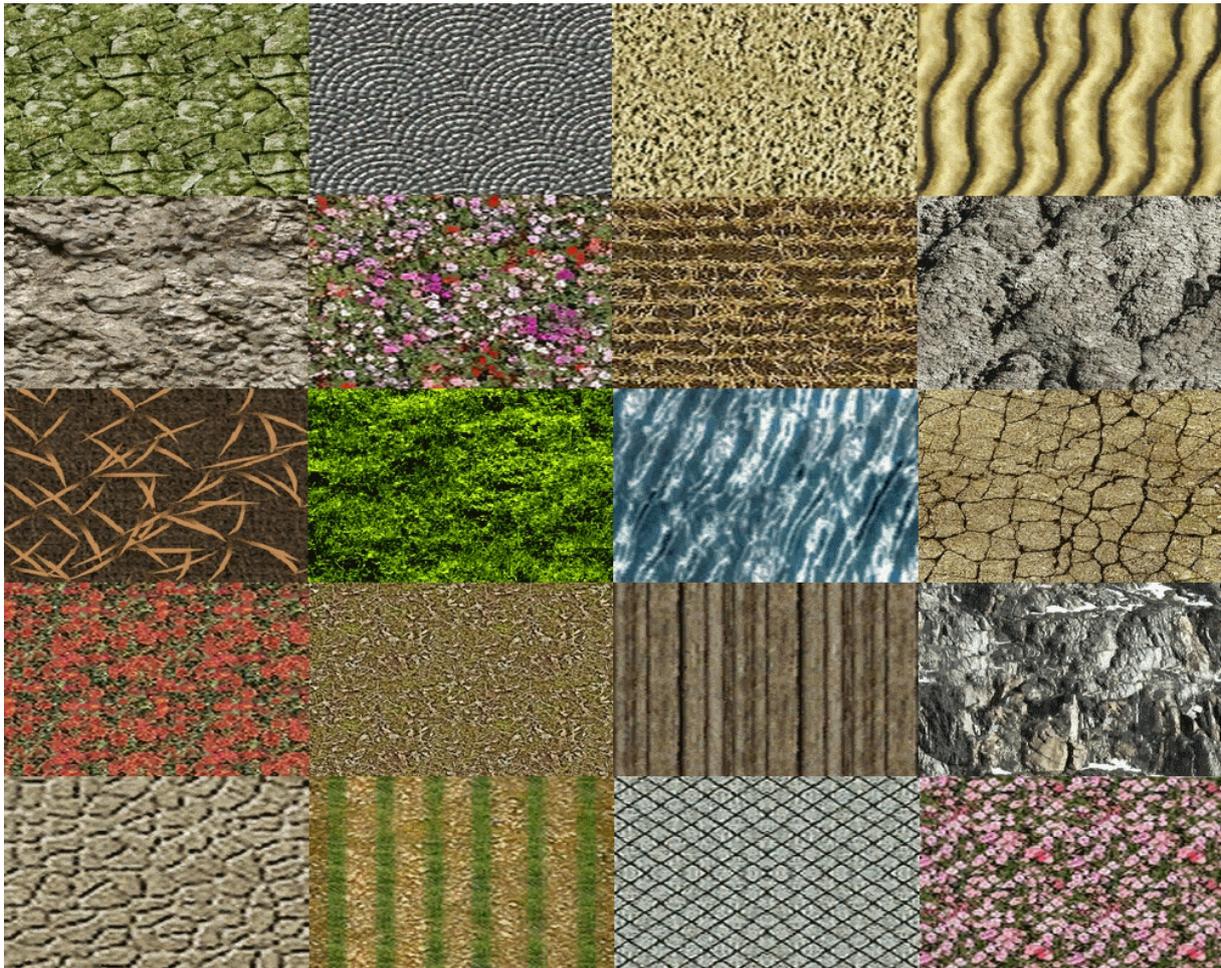


EEP-BODENTEXTURTOOL

© Volker Feldmann



Kurzbeschreibung

Das EEP-BodentexturTool ist ein Zusatzprogramm zu EEP ab Version 7, das Ihnen ermöglicht die Bodentexturen in EEP zu verwalten. Sie können die Struktur der Kategorien ändern, neue hinzufügen und bestehende löschen. Ebenso können Sie die bestehenden Texturen umbenennen, in andere Kategorien verschieben und neue, eigene Texturen erstellen. Das Programm kann mit dem EEP-Modellkatalog zusammenarbeiten. Damit werden eigene Texturen beim Erstellen gleich mit in den Datenbestand des Modellkatalogs aufgenommen.

Inhaltsverzeichnis

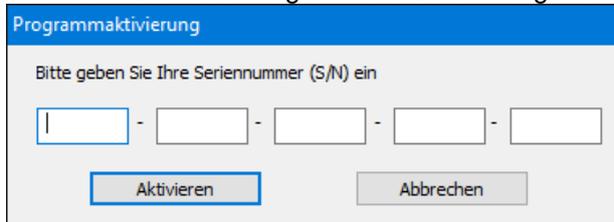
KURZBESCHREIBUNG	1
1 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	3
2 INSTALLATION	3
3 GRUNDEINSTELLUNGEN	7
4 PROGRAMMBEDIENUNG	8
4.1 Die Menüleiste	8
4.2 Der Bereich Kategorien	10
4.2.1 Kategorie auswählen	10
4.2.2 Kategorie editieren.....	10
4.2.3 Neue Kategorie einfügen	10
4.2.4 Kategorie löschen	10
4.3. Der Bereich Bodentexturen	11
4.3.1 Texturen auswählen	11
4.3.2 Texturen verschieben	11
4.3.3 Textur löschen	11
4.3.4 Textur umbenennen.....	12
4.3.5 Textur erstellen	12
5 EXTRAS	15
5.1 Texturen überprüfen	15
5.1.1 Doppelte Textur-ID's korrigieren.....	15
5.1.2 Doppelte Texturnamen korrigieren	16
5.1.3 Texturen mit fehlerhaften dds-Dateien löschen.....	17
5.2 EEP-Anlage analysieren	17
5.3 Vorschaubilder erzeugen	18
5.4 Texturen übertragen	18
6 HILFE UND INFO	19
6.1 Historie anzeigen	19
6.2 Hilfedatei anzeigen	19
6.3 Programminformationen	19
7 EEP-MODELLKATALOG EINBINDEN	19
8 SUPPORT	19

1 Systemvoraussetzungen

Um das Programm nutzen zu können, benötigen Sie eine installierte EEP-Version ab EEP7 und mindestens 4GB Arbeitsspeicher (was Sie ja auf jeden Fall in Ihrem Rechner haben werden um EEP sinnvoll nutzen zu können).

2 Installation

Nach dem Start des Programms erscheint folgendes Dialogfenster:

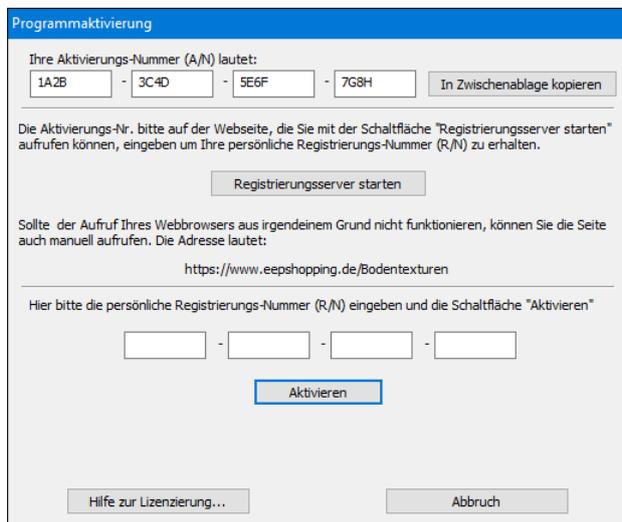


Programmaktivierung

Bitte geben Sie Ihre Seriennummer (S/N) ein

- - - -

Hier geben Sie Ihre Serien-Nummer (S/N) ein, die auf Ihrer Rechnung vermerkt ist. Nachdem Sie dort die Nummer eingegeben und die Schaltfläche „Aktivieren“ betätigt haben, wird Ihnen folgender Dialog angezeigt:



Programmaktivierung

Ihre Aktivierungs-Nummer (A/N) lautet:

- - -

Die Aktivierungs-Nr. bitte auf der Webseite, die Sie mit der Schaltfläche "Registrierungsserver starten" aufrufen können, eingeben um Ihre persönliche Registrierungs-Nummer (R/N) zu erhalten.

Sollte der Aufruf Ihres Webbrowsers aus irgendeinem Grund nicht funktionieren, können Sie die Seite auch manuell aufrufen. Die Adresse lautet:

<https://www.eepshopping.de/Bodentexturen>

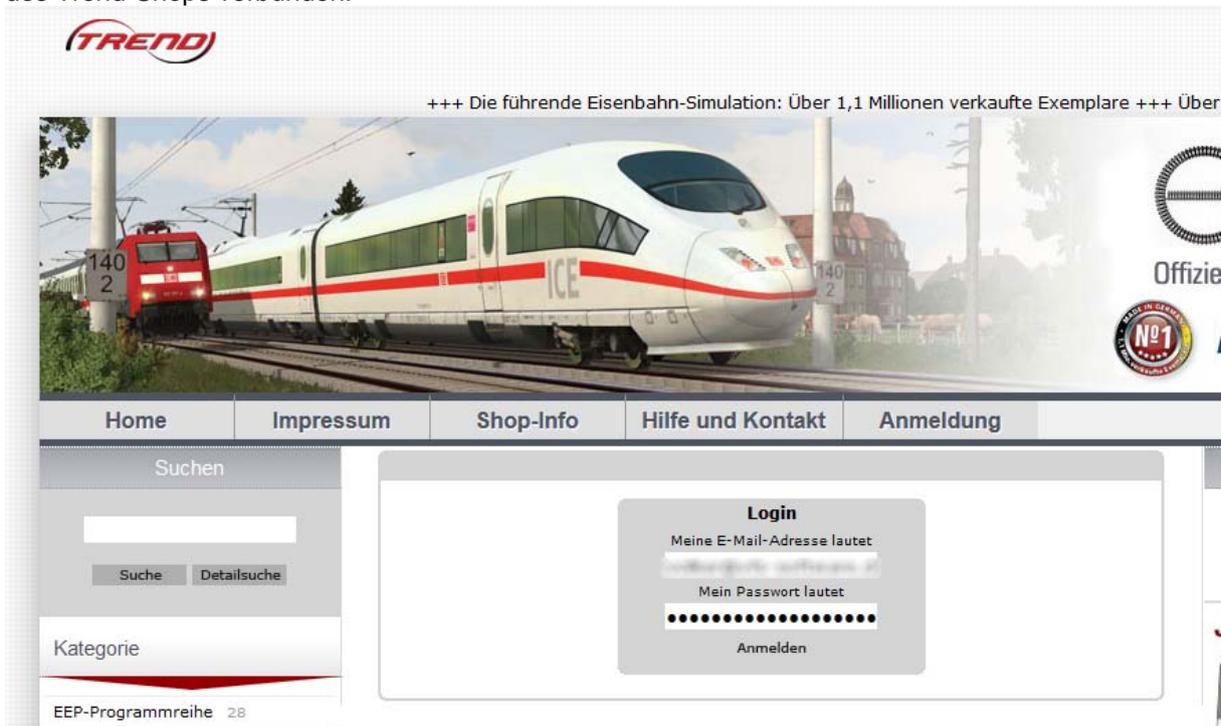
Hier bitte die persönliche Registrierungs-Nummer (R/N) eingeben und die Schaltfläche "Aktivieren"

- - -

Wenn Sie jetzt die Schaltfläche „Registrierungsserver starten“ betätigen, dann wird Ihr Webbrowser mit der Seite des TREND-Registrierungsservers aufgerufen. Sollte der Webbrowser nicht starten, dann können Sie diesen auch manuell unter <https://eepshopping.de/Bodentexturen> aufrufen.



In diesem Bildschirm werden Sie nach Betätigen der Schaltfläche „Anmelden“ mit dem Anmeldedialog des Trend-Shops verbunden.

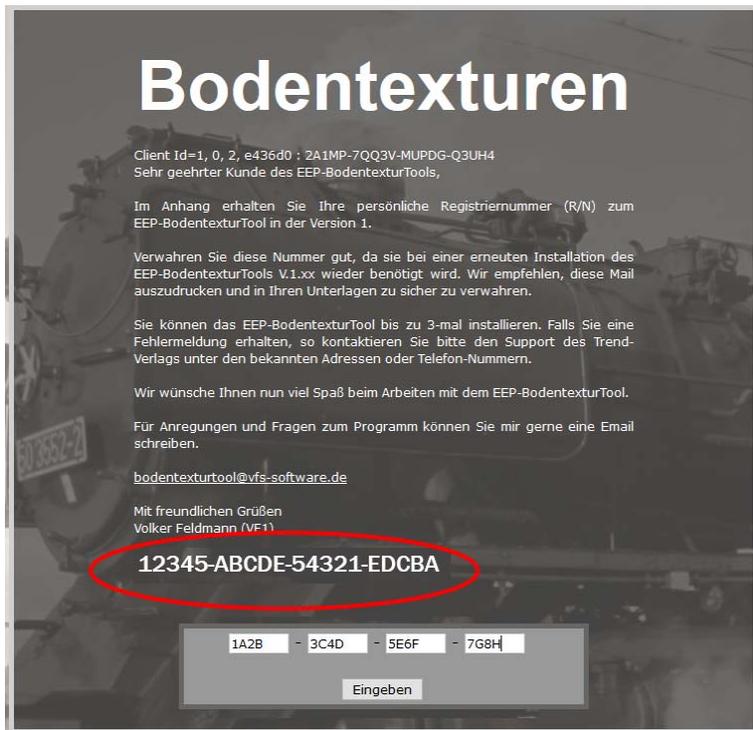


Melden Sie sich jetzt mit Ihren Daten beim Shop an.

Nach der Anmeldung beim TREND-Shop erscheint der folgende Bildschirm:



Im unteren Teil sehen Sie Ihre Aktivierungs-Nummer (A/N) bereits eingetragen. Betätigen Sie jetzt bitte die Schaltfläche „Eingeben“.



Im nächsten Bildschirm erhalten Sie dann Ihre persönliche Registrierungs-Nummer (RN), die Sie im unteren Teil des Dialogfeldes im Programm eingeben können.

Programmaktivierung

Ihre Aktivierungs-Nummer (A/N) lautet:

- - -

Die Aktivierungs-Nr. bitte auf der Webseite, die Sie mit der Schaltfläche "Registrierungsserver starten" aufrufen können, eingeben um Ihre persönliche Registrierungs-Nummer (R/N) zu erhalten.

Sollte der Aufruf Ihres Webbrowsers aus irgendeinem Grund nicht funktionieren, können Sie die Seite auch manuell aufrufen. Die Adresse lautet:

<https://www.eepshopping.de/Bodentexturen>

Hier bitte die persönliche Registrierungs-Nummer (R/N) eingeben und die Schaltfläche "Aktivieren"

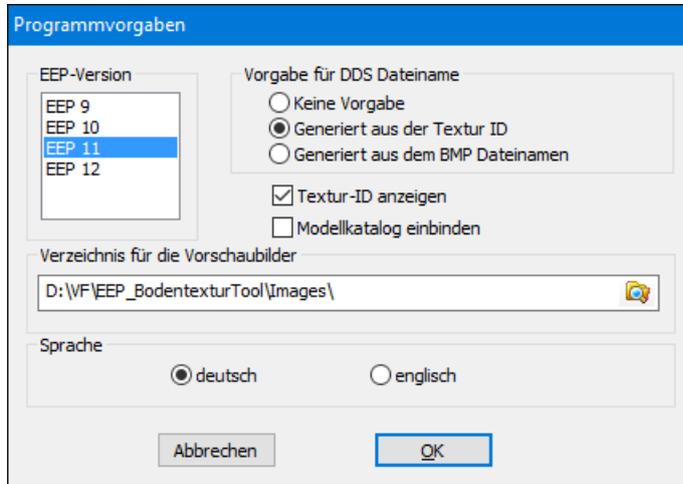
- - -

Jetzt noch die Schaltfläche „Aktivieren“ betätigen, dann ist das Programm registriert und einsatzbereit.

Sie können das Programm bis zu 3-mal installieren. Falls Sie eine Fehlermeldung erhalten, so kontaktieren Sie bitte den Support des Trend-Verlags unter der bekannten Adresse oder Telefonnummer.

3 Grundeinstellungen

Nach der Installation sollten Sie bitte die Grundeinstellungen für das Programm vornehmen. Beim ersten Programmstart wird der Dialog automatisch aufgerufen, Sie können aber jederzeit den Dialog in der Menüleiste im Bereich „Allgemein“ unter „Programmvorgaben...“ aufrufen.



Hier geben Sie bitte die EEP-Version an, mit der Sie arbeiten möchten.

Sie können auch festlegen, ob bei der Erstellung einer Textur der DDS Dateiname vorgegeben werden soll und woraus er gegebenenfalls erzeugt werden soll.

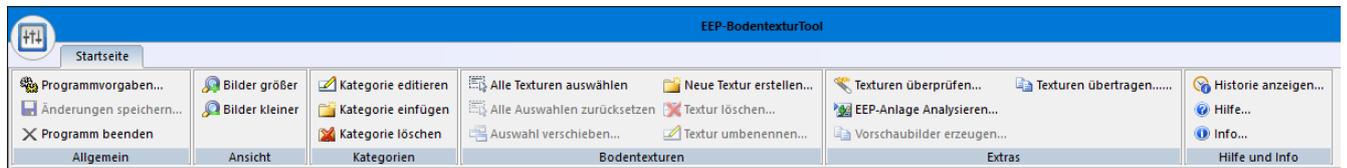
Mit den Checkboxes können Sie dann festlegen ob die Textur-ID mit angezeigt werden soll, ob eine Logdatei geschrieben werden soll, ob diese beim Programmstart gelöscht werden soll und ob Sie den Modellkatalog einbinden möchten. Wenn Sie den Modellkatalog mit einbinden, werden alle Änderungen an den Bodentexturen in den Modellkatalog importiert.

Im mittleren Teil des Dialogs geben Sie an, in welchem Verzeichnis die Vorschaubilder für das Programm gespeichert sind. Dies ist standardmäßig das Unterverzeichnis „Images“ im Programmverzeichnis.

Im unteren Bereich können Sie die Programmsprache zwischen deutsch und englisch wählen.

4 Programmbedienung

4.1 Die Menüleiste



Die Menüleiste gibt Ihnen folgende Möglichkeiten:

Bereich Allgemein:

Programmvorgaben...

Hier legen Sie die [Grundeinstellungen](#) für das Programm fest.

Änderungen speichern...

Beim Aufruf dieses Menüpunktes werden die Änderungen in die Definitionsdateien von EEP geschrieben und damit aktiviert. Dieser Menüpunkt wird erst nach einer Änderung an den Daten aktiv.

Programm beenden

Hiermit beenden Sie das Programm.

Bereich Ansicht:

Bilder größer

Schaltet die Bildgröße in der Ansicht eine Stufe größer

Bilder kleiner

Schaltet die Bildgröße in der Ansicht eine Stufe kleiner

Bereich Kategorien:

Details dazu unter [Bereich Kategorien](#)

Kategorie editieren

Hiermit können Sie die aktuell gewählte Kategorie umbenennen.

Neue Kategorie einfügen

Diese Option fügt eine neue Kategorie ein und geht dann sofort in den Editiermodus, damit Sie einen Namen vergeben können.

Kategorie löschen

Mit dieser Option können Sie die aktiv gewählte Kategorie löschen. Voraussetzung dafür ist, dass dieser Kategorie keine Texturen mehr zugeordnet sind.

Bereich Bodentexturen:

Alle Texturen auswählen

Mit dieser Option werden alle Texturen der aktiven Kategorie markiert (siehe [Kategorien auswählen](#)).

Alle Auswahlen zurücksetzen

Mit dieser Option werden alle Markierungen gelöscht.

Auswahl verschieben...

Hiermit werden die ausgewählten Texturen in eine andere Kategorie verschoben (siehe [Texturen verschieben](#)).

Neue Textur erstellen...

Dieser Menüpunkt ermöglicht die Erstellung einer neuen Textur (siehe [Textur erstellen](#)).

Textur löschen...

Hiermit können Sie die ausgewählte Textur löschen (siehe [Textur löschen](#)).

Textur umbenennen...

Hiermit können Sie die Namen der Texturen ändern (siehe [Textur umbenennen](#)).

Bereich Extras:

Texturen überprüfen...

Mit dieser Menüoption rufen Sie einen Dialog auf, in dem Sie die Definitionsdateien der EEP-Bodentexturen und die Texturdateien überprüfen können.
(siehe [Texturen überprüfen](#)).

EEP-Anlagen analysieren...

Anlagendateien öffnen und die benutzten Bodentexturen analysieren und gegebenenfalls austauschen (Siehe [EEP Anlage analysieren](#)).

Vorschaubilder erzeugen...

Sollten für eine definierte Textur keine Vorschaubilder existieren, dann können Sie diese mit dieser Funktion erzeugen (Siehe [Vorschaubilder erzeugen](#)).

Texturen übertragen...

Hier können Sie Ihre Texturdefinitionen auf eine andere EEP-Version übertragen.

Bereich Hilfe und Info:

Historie anzeigen...

Bei dieser Funktion sehen Sie eine Auflistung der für die Texturdefinitionen relevanten Änderungen, die durch das Programm erfolgt sind.

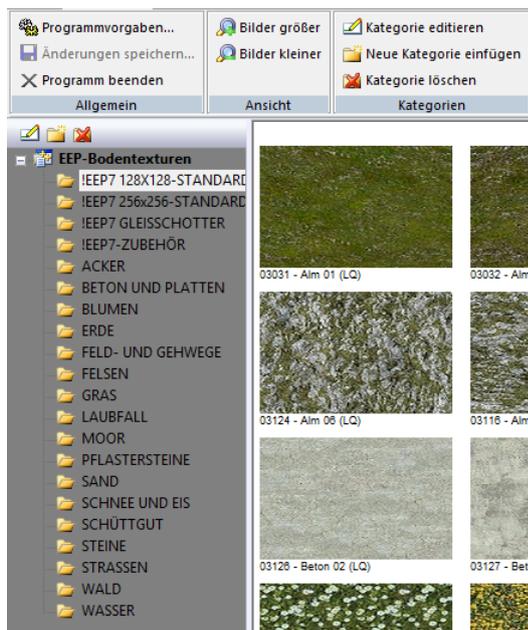
Hilfdatei anzeigen...

Mit dieser Funktion rufen Sie aus dem Programm diese PDF-Datei zur Anzeige auf.

Programminformationen...

Mit dieser Funktion rufen Sie einen Dialog zur Anzeige der Programminformationen (Programmversion und Ihre Serien-Nummer) auf.

4.2 Der Bereich Kategorien



Im linken Teil der Anzeige sehen Sie die Kategorien, wie Sie in Ihrer aktuell gewählten EEP-Version definiert sind. Wenn Sie auf eine der Kategorien im Anzeigebaum mit der linken Maustaste klicken, dann werden im rechten Anzeigebereich die dazu gehörenden Texturen abgebildet.

Im oberen Bereich sehen Sie die Funktionsicons, die auch in der Menüleiste zu finden sind. Damit können Sie diese Funktionen auch aufrufen.

Bitte beachten Sie, dass Änderungen der Kategorien (Namensänderung, Neue Kategorie, löschen einer Kategorie) nicht sofort auch in die Definitionsdatei von EEP geschrieben werden.

Dies geschieht immer erst, wenn Sie entweder das Programm beenden, oder die Menüfunktion [„Änderungen speichern...“](#) ausführen.

4.2.1 Kategorie auswählen

Im Bereich des Kategorienfensters sehen Sie die Kategorien, wie sie in EEP definiert sind. Die Anzeige ist immer in Großbuchstaben und alphabetisch sortiert, so wie es auch in EEP angezeigt wird. Durch Anklicken einer Kategorie werden im rechten Teil des Programmfensters die zugehörigen Bodentexturen angezeigt.

4.2.2 Kategorie editieren

Mit dem Menüpunkt „Kategorie editieren“ oder durch Mausklick auf die Schaltfläche  am oberen Ende des Kategorienbereichs können Sie den Namen der aktiven Kategorie ändern.

4.2.3 Neue Kategorie einfügen

Mit dem Menüpunkt „Neue Kategorie einfügen“ oder durch Mausklick auf die Schaltfläche  am oberen Ende des Kategorienbereichs können Sie eine neue Kategorie einfügen. Bei Aufruf wird sofort die neue Kategorie mit dem Namen „NEUE KATEGORIE“ eingefügt und der Editiermodus aktiviert, damit Sie sofort den von Ihnen gewünschten Namen eingeben können.

4.2.4 Kategorie löschen

Mit dem Menüpunkt „Kategorie löschen“ oder durch Mausklick auf die Schaltfläche  am oberen Ende des Kategorienbereichs können Sie die aktive Kategorie löschen. Dieser Menüpunkt ist nur aktiv, wenn die Kategorie leer ist, das heißt es dürfen keine Bodentexturen mehr in dieser Kategorie definiert sein. Wenn noch Texturen definiert sind, dann verschieben Sie diese vorher in eine andere Kategorie.

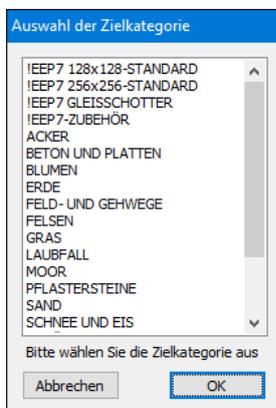
4.3. Der Bereich Bodentexturen

Im rechten Teil des Programmfensters werden die Bodentexturen der aktiv gewählten Kategorie angezeigt. Die Anzeige kann durch die Menüpunkte „Bilder größer“ oder „Bilder kleiner“ angepasst werden. Unter jeder Textur wird der Name, wie er in EEP definiert ist, angezeigt. Im Dialog [Programmvorgaben](#) können Sie außerdem festlegen, ob hier noch zusätzlich die Textur-ID mit angezeigt wird. Wenn in der Kategorie mehr Texturen definiert sind, als im Fenster angezeigt werden kann, können Sie diesen Teil auch vertikal verschieben (scrollen). Das geht sowohl mit dem Scrollbalken als auch mit dem Scrollrad an Ihrer Maus.

4.3.1 Texturen auswählen

Um Texturen zu verschieben, zu löschen oder um diese umzubenennen können Sie einzelne oder mehrere Texturen auswählen und markieren. Durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste können Sie Texturen markieren bzw. die Markierung aufheben. Mit der Menüoption „Alle Texturen auswählen“ markieren Sie alle Texturen in der aktiven Kategorie. Analog dazu können Sie mit der Menüoption „Alle Auswahlen zurücksetzen“ alle Texturen dieser Kategorie de-selektieren.

4.3.2 Texturen verschieben



Mit der Menüoption „Auswahl verschieben“ können Sie die gewählten Texturen in eine andere Kategorie verschieben. Der Menüpunkt wird erst aktiv, wenn mindestens eine Textur ausgewählt ist.

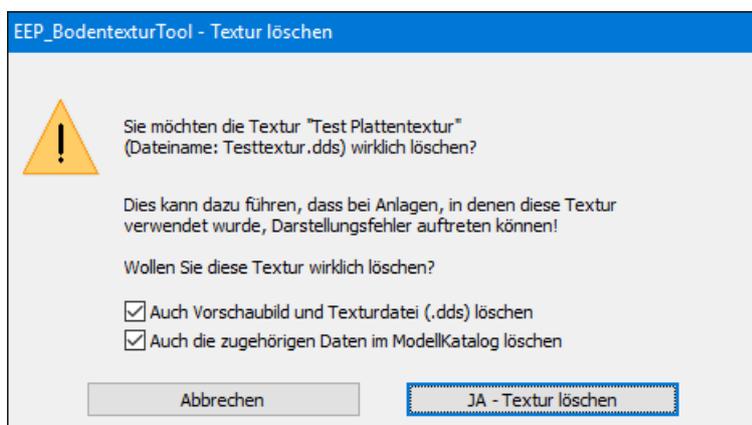
Es erscheint dann ein Dialogfenster, in dem Sie die neue Kategorie auswählen können. In der Liste auswählen und mit OK bestätigen. Jetzt werden die Texturen in die andere Kategorie verschoben.

Wenn Sie auf eine einzelne Textur mit der rechten Maustaste klicken, dann erscheint ein sogenanntes Pop-Up Menü in dem Sie auch einzelne Texturen (die, auf der Sie geklickt hatten) verschieben können.

4.3.3 Textur löschen

Die Menüoption „Textur löschen“ ist nur aktiv, wenn eine einzige Textur ausgewählt ist. Das Löschen von mehreren Texturen in einem Vorgang ist nicht möglich.

Wenn Sie eine Textur löschen wollen, dann müssen vorher eventuell gemachte Änderungen gespeichert werden! Es können nur eigene, also selbst erstellte Texturen gelöscht werden, die mit EEP gelieferten Standardtexturen können nicht gelöscht werden!



Wenn Sie den Menübefehl ausführen erscheint dann ein Dialog, der Sie nochmals fragt, ob Sie diese Textur wirklich löschen wollen. Dabei werden dann die Definitionen in EEP für diese Textur entfernt. Im unteren Teil sehen Sie noch die Option „Auch Vorschaubilder und Texturdatei löschen“. Wenn Sie diese Option aktivieren, dann wird auch im EEP-Ressourcenordner die zugehörige .dds Datei und die Vorschaubilder in der internen Programmverwaltung gelöscht. Wenn

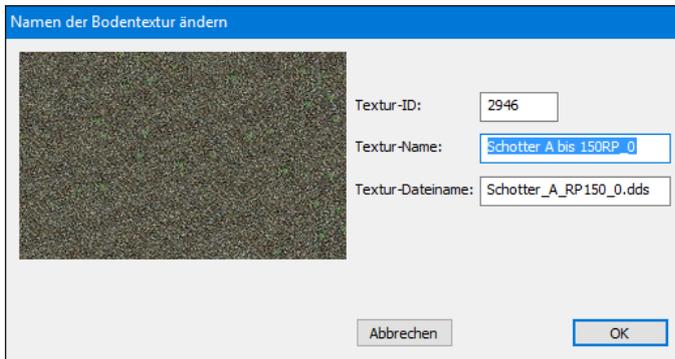
Sie die Option „Auch die zugehörigen Daten im Modellkatalog löschen“ aktivieren, dann werden diese Daten auch im EEP-Modellkatalog gelöscht und beim Beenden des Programms wird automatisch der Modellkatalog aufgerufen, um die Änderungen in seinem Datenbestand zu korrigieren.

Nachdem Sie die Schaltfläche „JA –Textur löschen“ betätigt haben kommt noch eine Sicherheitsabfrage, ob Sie das wirklich wollen und danach, bei positiver Beantwortung, erfolgt die

Löschung. **Das Löschen ist endgültig und kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.** Auch diese Funktion kann über das Pop-Up Menü aufgerufen werden.

4.3.4 Textur umbenennen

Auch die Menüoption „Textur umbenennen“ ist nur aktiv, wenn eine einzelne Textur ausgewählt ist.



Wenn Sie die Funktion aufrufen, erscheint ein Dialog, in dem die Textur nochmals mit all seinen Parametern angezeigt wird. Es kann jetzt hier der Name der Textur frei geändert werden.

Der Name darf nicht bereits vorhanden sein. Das Programm wird vom Programm automatisch geprüft und gibt Ihnen dann eine Meldung, dass dieser Name bereits vergeben ist. Dann ändern Sie den Namen entsprechend und bestätigen mit der OK Schaltfläche.

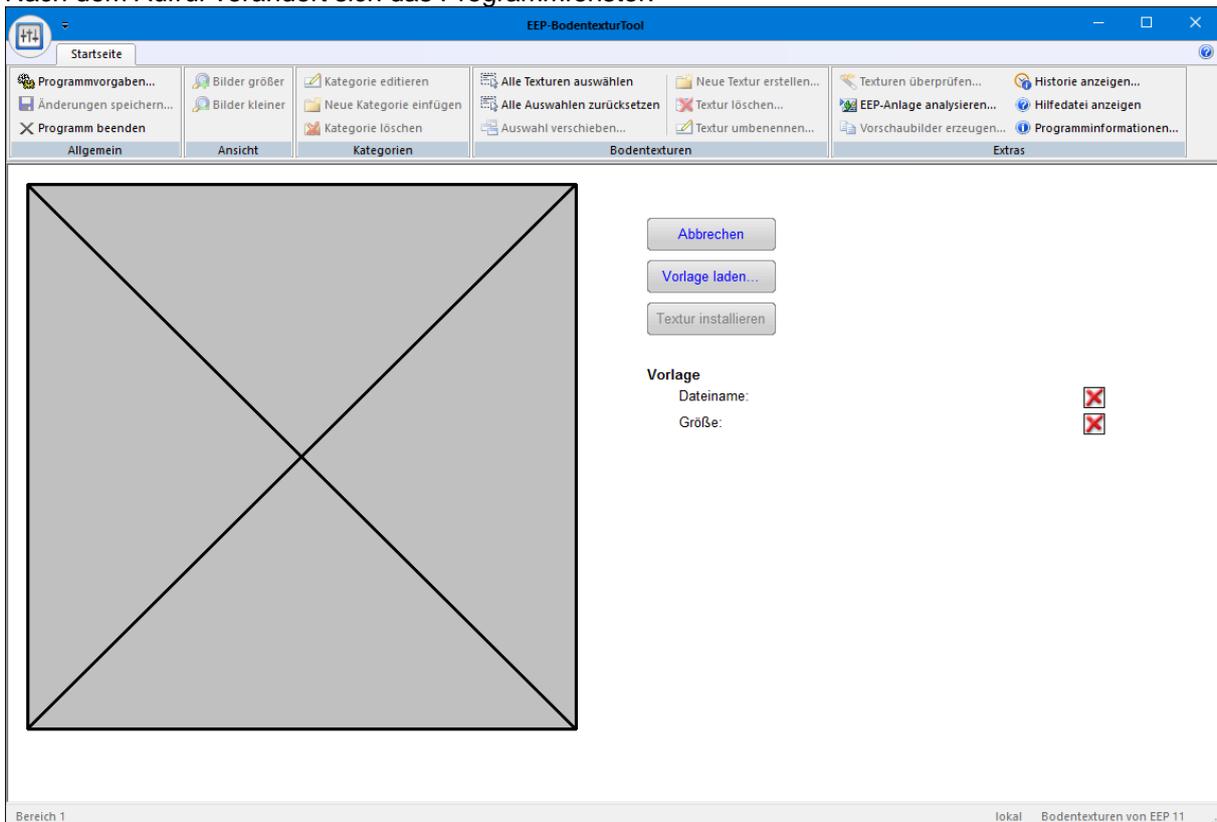
Auch diese Funktion kann über das Pop-Up Menü aufgerufen werden. Wenn Sie eine EEP-Version benutzen, die Bodentexturen für deutsch und englisch definiert hat, wird der Texturname für die zweite Sprache in diesem Dialog mit angezeigt und kann gleichzeitig geändert werden.

4.3.5 Textur erstellen

Dieser Menüpunkt erlaubt Ihnen eine neue, eigene Textur zu erstellen. Wenn diese Option angewählt wird, müssen alle vorherigen Änderungen gespeichert werden.

Zum Erstellen von eigenen Bodentexturen benötigen Sie eine Vorlagendatei im Bitmap-Format (.bmp) in der Größe 512 x 512 Pixel mit 24 Bit Farbtiefe (RGB).

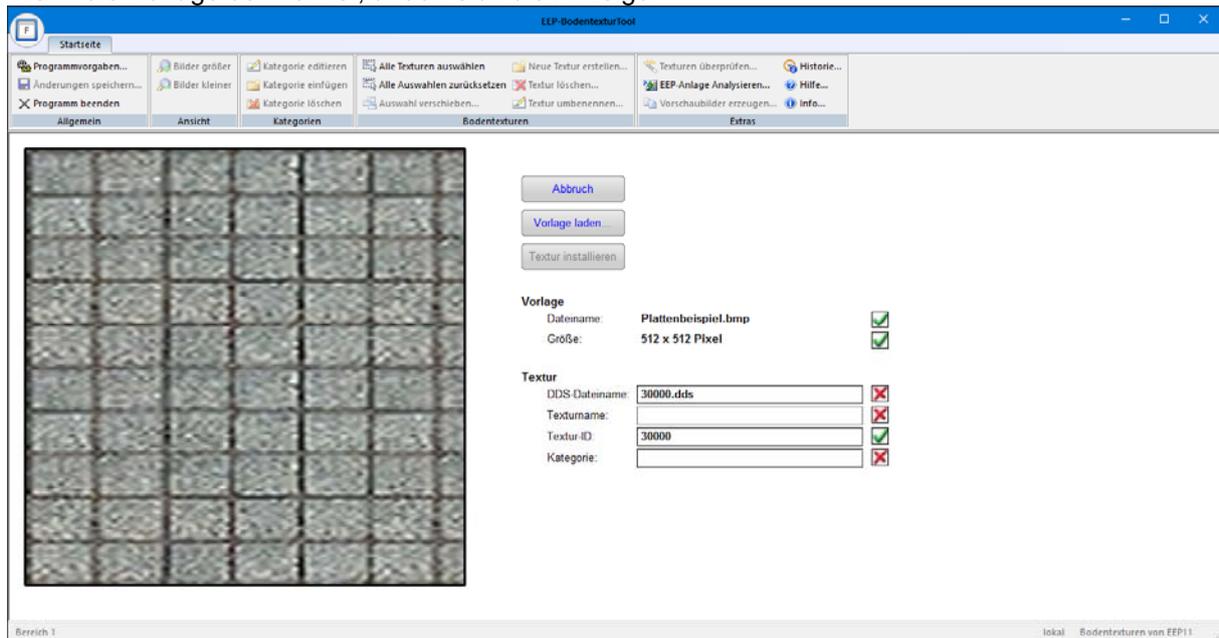
Nach dem Aufruf verändert sich das Programmfenster:



Wenn Sie jetzt die Schaltfläche „Vorlage laden“ betätigen, dann öffnet sich ein Dateidialogfenster, in dem Sie die passende Bitmapdatei auswählen können.

Beachten Sie bitte: **Bitmapdatei mit 24 Bit Farbtiefe und einer Größe von 512 x 512 Pixel**

Wenn die Vorlage definiert ist, ändert sich die Anzeige:



Sie habe jetzt in den 4 Eingabefenstern (im rechten unteren Bereich) die Möglichkeit, die Definitionen für die Textur fest zu legen. Um die Daten eingeben zu können, klicken Sie einfach mit linker Maustaste in das jeweilige Feld.

DDS-Dateiname

Name der DDS-Datei, wie sie im EEP-Ressourcenordner angelegt werden soll. Das Programm erzeugt als Vorgabe einen Dateinamen, der sich an der Textur-ID orientiert, der aber jederzeit auch individuell angepasst werden kann. Das Programm überprüft dann, dass keine der vorhandenen DDS-Dateien in EEP bereits diesen Dateinamen benutzen.

Texturname:

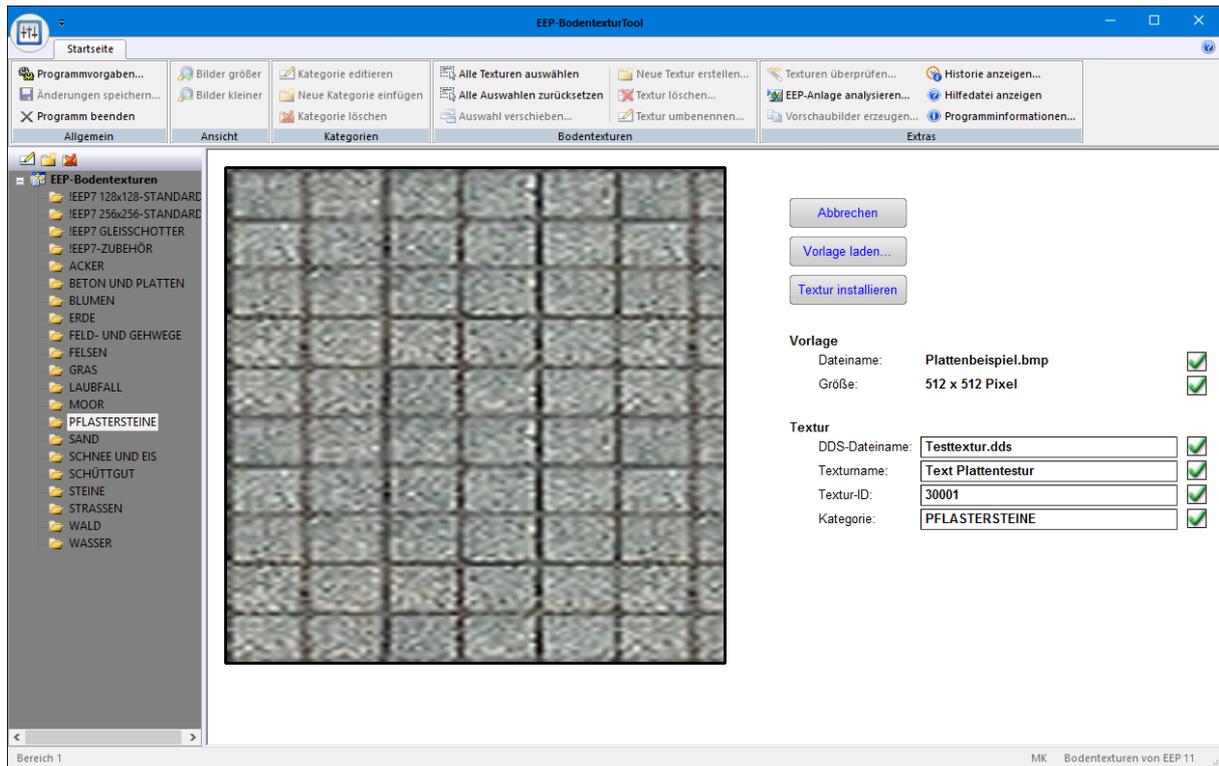
Name der Bodentextur, der in der Auswahlliste in EEP erscheinen soll. Der Texturname darf nur einmal vorkommen. Das Programm überprüft dies und fordert Sie gegebenenfalls auf, den Namen zu korrigieren.

Textur-ID:

Eindeutige Textur-ID. EEP verwaltet seine Texturen mit diesen Kennungen. Jede Kennung darf nur einmal vergeben werden. Nur mit dieser Kennzahl findet EEP die Textur wieder. Für eigene Texturen ist der Bereich von 30.000 bis 30.999 freigegeben. Das Programm gibt Ihnen automatisch die nächste freie ID vor, die Sie aber jederzeit auch ändern können.

Kategorie:

Hier legen Sie die Kategorie fest, in der die Textur einsortiert werden soll. Wenn Sie dieses Feld anklicken, wird automatisch auf der linken Seite des Programmfensters der Kategorienbaum eingeblendet, in dem Sie die gewünschte Kategorie auswählen. Der Name wird in das Feld übertragen.



Jetzt können Sie durch Anklicken der Schaltfläche „Textur installieren“ die Textur in EEP installieren und das nötige Vorschaubild für das Programm erzeugen. Wenn Sie in den Programmvorgaben die Option „Modellkatalog einbinden“ aktiviert haben, dann wird diese Textur auch im Modellkatalog importiert. Details hierzu finden Sie unter [EEP-Modellkatalog einbinden](#).

5 Extras

5.1 Texturen überprüfen

Nach Aufruf dieser Funktion erscheint ein Dialogfenster. Nach Betätigen der Schaltfläche „Überprüfung starten“ werden folgende Prüfungen durchgeführt:

Prüfung der Textur-ID's

Es wird geprüft, ob doppelte Textur-ID's definiert sind.

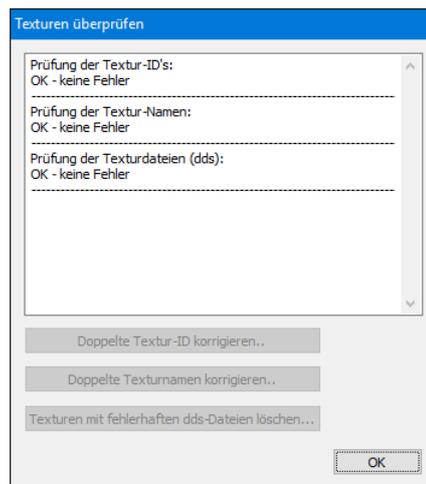
Prüfung der Textur-Namen

Es wird geprüft, ob Texturnamen doppelt vergeben sind.

Prüfung der Textur-Dateien

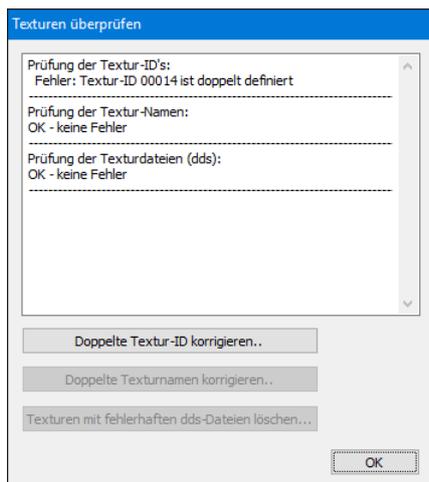
Es wird geprüft, ob die Texturdateien (.dds) vorhanden und im Format gültig sind.

Wenn Ihre EEP-Texturen fehlerfrei sind, dann sehen Sie diese Ausgabe:

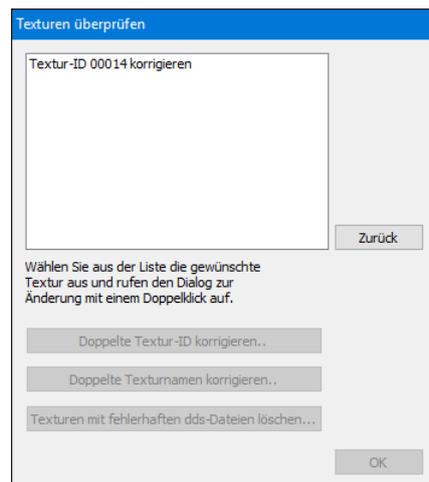


Wenn Fehler gefunden werden, dann sind die Schaltflächen entsprechend aktiviert.

5.1.1 Doppelte Textur-ID's korrigieren

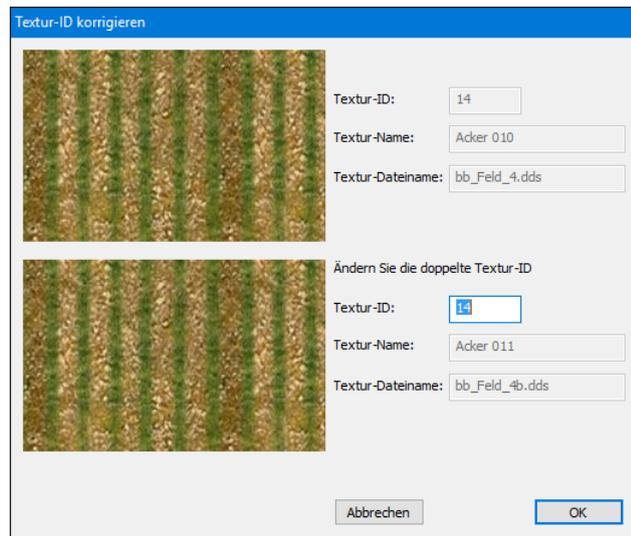


In diesem Beispiel ist die Textur-ID 14 doppelt definiert. Jetzt können Sie die Schaltfläche zur Korrektur betätigen.

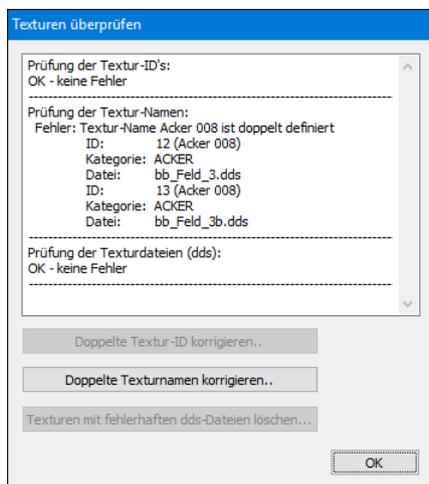


Jetzt wird die Liste der falsch definierten ID's angezeigt. Durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste können Sie diese dann korrigieren.

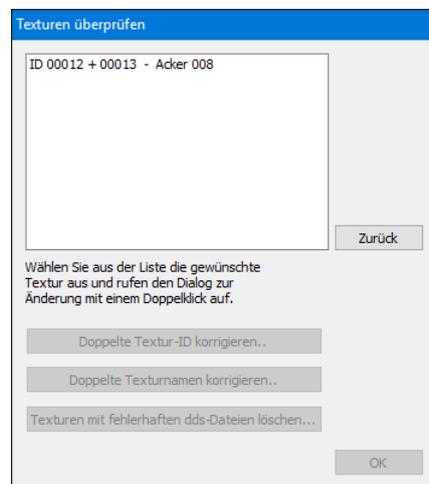
Jetzt können Sie die ID der falsch definierten Textur ändern und mit der Schaltfläche „OK“ bestätigen. Doppelte Textur-ID's können nur auftreten, wenn die Definitionsdateien in EEP manuell verändert wurden. Diese Funktion gibt Ihnen die Möglichkeit das zu korrigieren.



5.1.2 Doppelte Texturnamen korrigieren

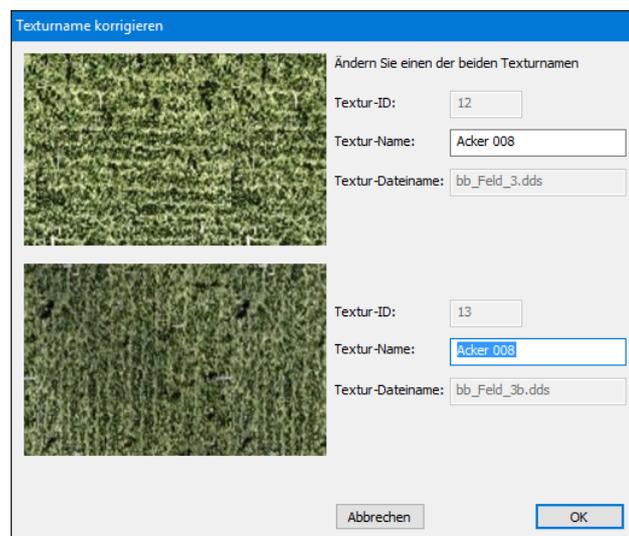


In diesem Beispiel ist der Texturname „Acker 008“ doppelt definiert. Jetzt können Sie die Schaltfläche zur Korrektur betätigen.



Jetzt wird die Liste der falsch definierten ID's angezeigt. Durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste können Sie dann den Namen korrigieren.

Jetzt können Sie den Namen der falsch definierten Textur ändern und mit der Schaltfläche „OK“ bestätigen. Doppelte Texturnamen können nur auftreten, wenn die Definitionsdateien in EEP manuell verändert wurden. Diese Funktion gibt Ihnen die Möglichkeit das zu korrigieren.

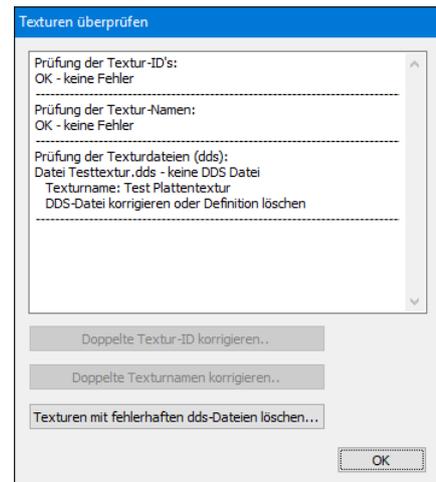


5.1.3 Texturen mit fehlerhaften dds-Dateien löschen

In diesem Beispiel wurde eine falsche dds-Datei gefunden

Wenn Sie jetzt die Schaltfläche „Texturen mit fehlerhaften dds-Dateien löschen...“ betätigen, werden die fehlerhaften Texturdateien und die zugehörigen Texturdefinitionen gelöscht.

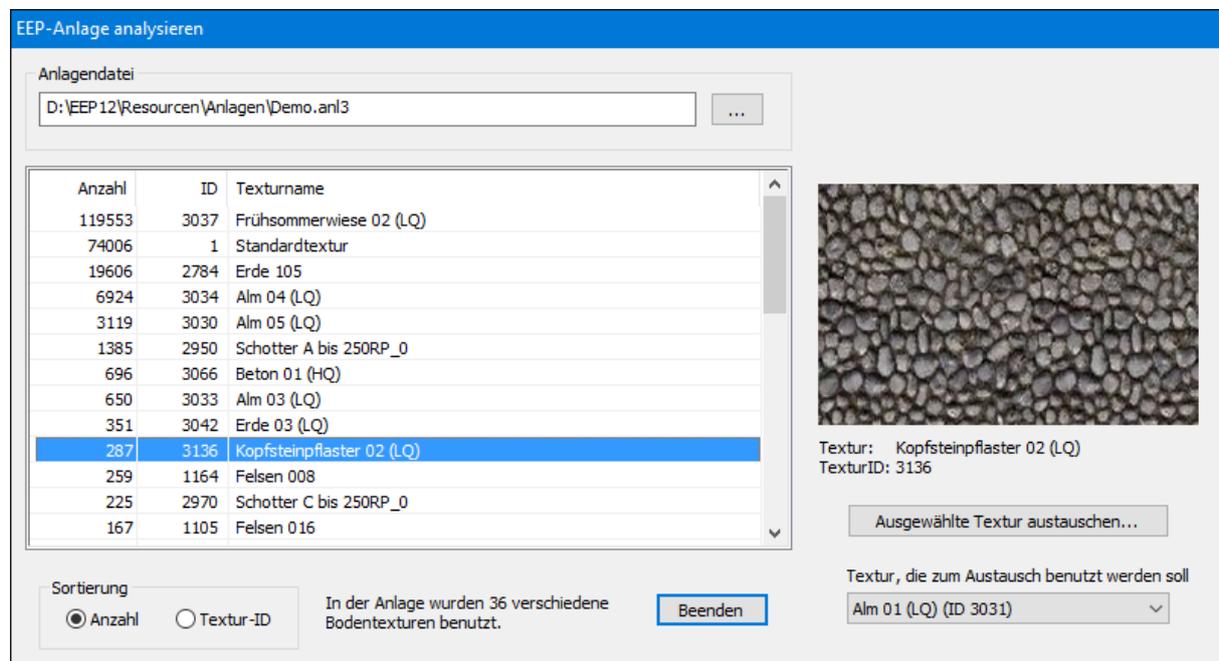
Das Löschen ist endgültig und kann nicht rückgängig gemacht werden!



5.2 EEP-Anlage analysieren

Der Sinn dieser Funktion ist, dass man sich einen Überblick über die in der Anlage benutzten Bodentexturen machen kann. Des Weiteren ist die Möglichkeit gegeben, Texturen, die eventuell versehentlich und nur in wenigen Knoten definiert wurden, auszutauschen.

Beim Aufruf dieser Menüfunktion wird als Erstes ein Dateidialog geöffnet, in dem Sie die Anlagendatei (.anl3) auswählen, die Sie analysieren und eventuell ändern möchten. Nach der Auswahl sehen Sie das folgende Dialogfenster:



Im oberen Bereich ist die gewählte Anlagendatei angezeigt. Mit der Schaltfläche rechts vom Dateinamen können Sie jederzeit eine andere Anlage auswählen.

Im linken Listenfenster sehen Sie nun die Auflistung der in der Anlage benutzten Bodentexturen. Diese Liste können Sie, je nach Geschmack, nach der Anzahl der Knoten, in denen diese Textur definiert wurde, oder nach der Textur-ID sortieren.

Wenn Sie eine der Texturen in der Liste auswählen, dann erscheint das zugehörige Vorschaubild im rechten Fensterbereich, unter der nochmals die Textur-ID und der Name der Textur angezeigt wird. Darunter sehen Sie die Schaltfläche zum Austausch der gewählten Textur und eine Auswahl-Listbox, in der Sie eine der in der Anlage benutzten Texturen zum Austausch wählen können.

Mit betätigen der Schaltfläche „Ausgewählte Textur austauschen...“ erscheint nochmals eine Sicherheitsabfrage. Wenn diese mit JA beantwortet wurde wird die Textur ausgetauscht.

Die Textur wird sofort in den Anlagendateien ausgetauscht. Dieser Austausch kann nicht rückgängig gemacht werden!

Es wird dringend geraten, vor Veränderungen an Anlagen ein Backup vorzunehmen, damit Sie den Urzustand auch bei Bedarf wieder herstellen können!

5.3 Vorschaubilder erzeugen

Sollten für eine definierte Textur keine Vorschaubilder existieren, dann können Sie dies mit dieser Funktion korrigieren. Dazu benötigen Sie ein Bild der Textur im Format .BMP in einer ausreichenden Auflösung (Empfehlung: min. 250 x 160 Pixel).

Wenn Sie eine Anbindung an den Modellkatalog aktiviert haben und diese Textur im Datenbestand des ModellKatalogs vorhanden ist, dann wird das Vorschaubild für den ModellKatalog erzeugt.

5.4 Texturen übertragen...

Diese Funktion überträgt Ihre Texturdefinitionen auf eine neue EEP-Version.

Die Bodentexturdefinitionen werden bei der Übertragung in EEP nicht mit in die neue Version übernommen, dafür bitte diese Funktion benutzen.

6 Hilfe und Info

6.1 Historie anzeigen

Bei dieser Funktion sehen Sie eine Auflistung der für die Texturdefinitionen relevanten Änderungen, die durch das Programm erfolgt sind. Diese Auflistung ist eine kompakte Anzeige der Änderungen.

6.2 Hilfedatei anzeigen

Mit dieser Funktion rufen Sie aus dem Programm diese PDF-Datei zur Anzeige auf.

6.3 Programminformationen

Mit dieser Funktion rufen Sie einen Dialog zur Anzeige der Programminformationen (Programmversion und Ihre Serien-Nummer) auf.

7 EEP-ModellKatalog einbinden

Wenn Sie in den Programmeinstellungen die Option ModellKatalog einbinden aktiviert haben, dann werden Daten mit dem ModellKatalog ausgetauscht.

Wenn eine neue Textur erstellt wird, dann werden die Daten auch im Importordner des EEP-Modellkatalogs bereitgestellt. Sie müssen dann im ModellKatalog nur noch die Funktion „Modelle importieren...“ ausführen, dann sehen Sie Ihre Textur auch im ModellKatalog.

Wenn Sie Texturen löschen, dann wird diese Textur im ModellKatalog nicht gelöscht, sondern nur beim nächsten Scan als „Nicht im eigenen Bestand“ aufgeführt.

8 Support

Sollten Sie Fragen haben, die hier nicht beantwortet wurden, oder falls Sie einen Programmfehler etc. entdecken, können Sie mich unter der Mailadresse bodentexturtool@vfs-software.de jederzeit anschreiben.