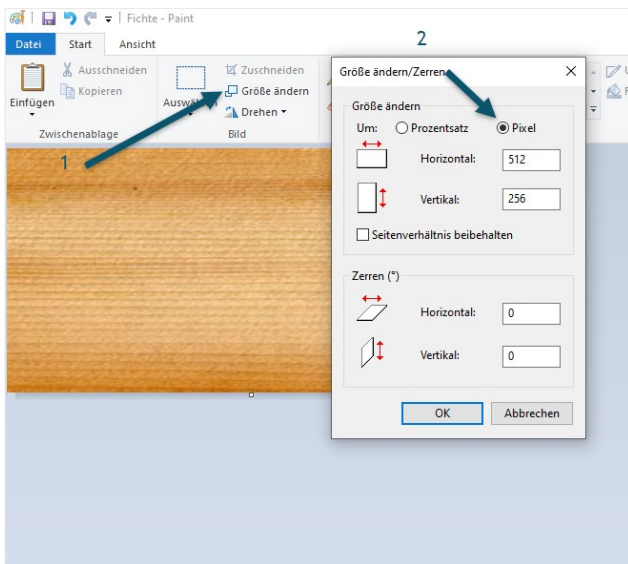
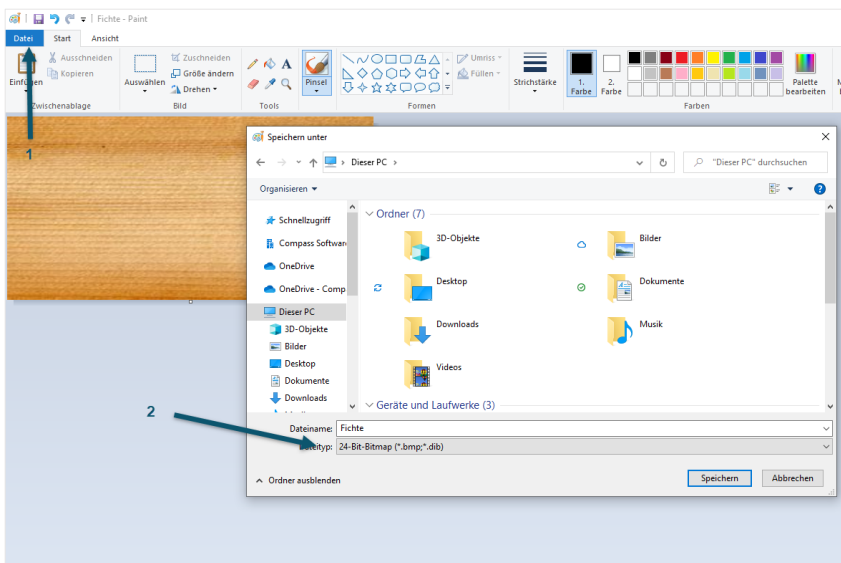


Creare e gestire materiali

Per creare texture/materiali sono necessari file bitmap (Bmp). Una volta disponibile una grafica adatta, è possibile modificarla con un programma di elaborazione. Normalmente Paint è già installato sul computer. Aprire la grafica in Paint e definirne le dimensioni, che devono essere potenze di due; altrimenti il software non la riconosce. Nella sezione **Pixel** inserire 512 x 256.

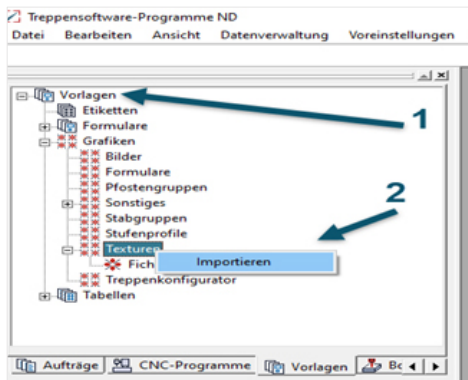


Dopo aver modificato la grafica, salvarla come file bitmap. Selezionare **Salva con nome** e cambiare il tipo di file. La profondità di colore massima è 24 bit; questo valore è anche predefinito dal sistema. Dopo aver salvato la grafica, avviare il software CS.



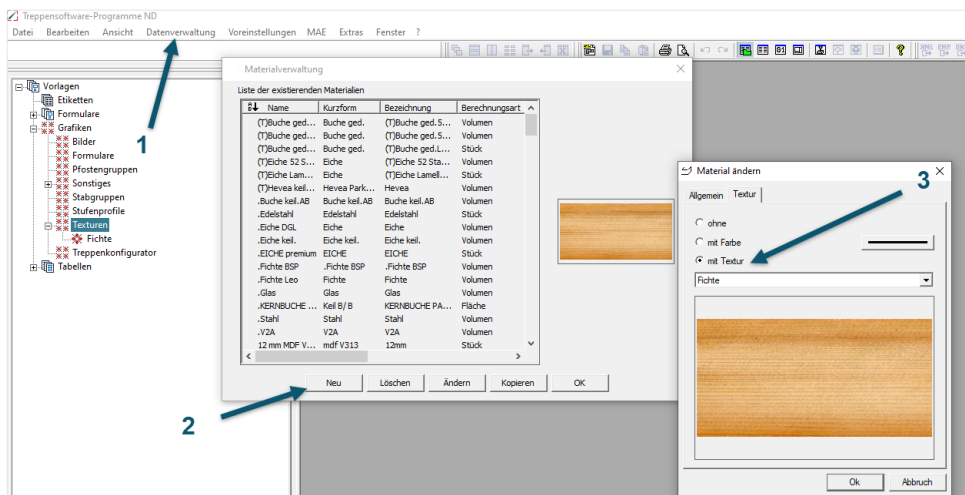
Creare ora la texture dall'albero dei modelli: aprire **Modelli** → **Grafica** → **Texture** → **Importa**, quindi selezionare il file Bmp salvato. Il file è ora disponibile nel database come texture e può essere selezionato per materiali, immagini o elementi simili nella progettazione.

Creare e gestire materiali



Successivamente, nella barra dei menu selezionare **Gestione dati** → **Materiali** → **Gestione materiali**. In questa finestra è possibile modificare il materiale creato.

Quando si crea un nuovo materiale, assegnargli un nome e selezionare la grafica nella scheda **Texture**. È possibile inserire altri dati, come costo, sfrido e peso, per un successivo calcolo dei costi.



Attivando **Spessore nella progettazione** → **Usa**, è possibile scegliere lo spessore del materiale selezionabile nella progettazione.

