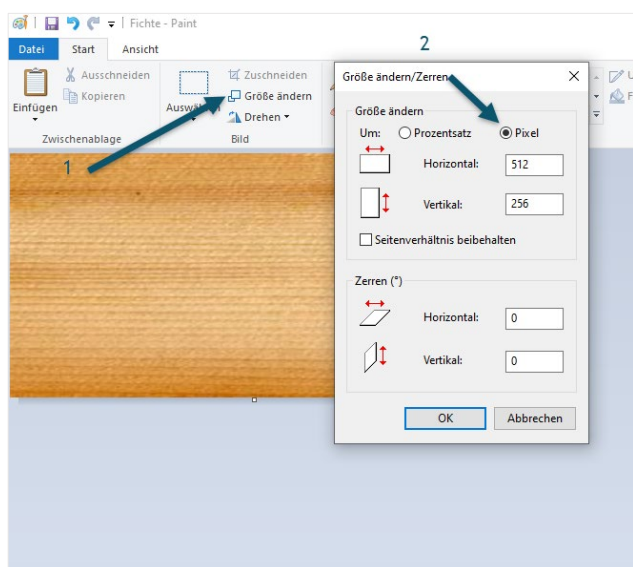
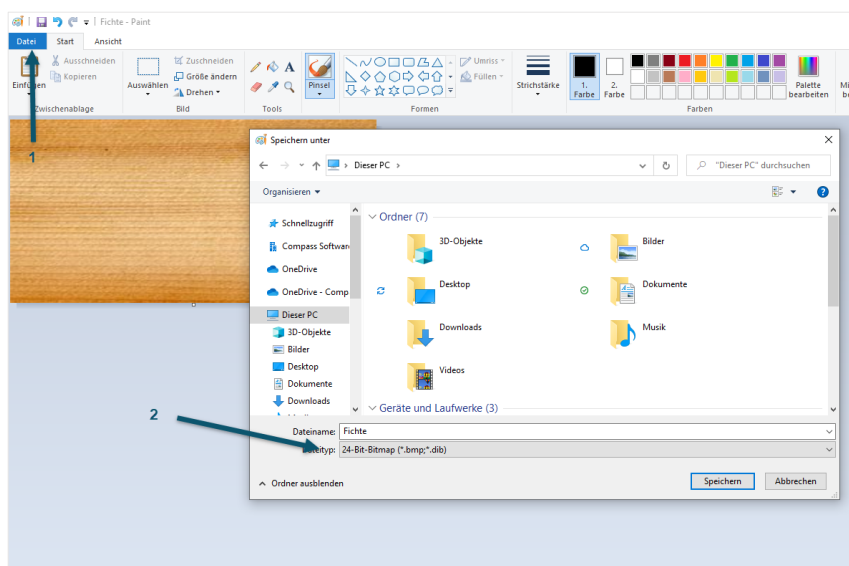


Ustvarjanje in upravljanje materialov

Za ustvarjanje tekstur/materialov potrebujete datoteke Bitmap (Bmp). Ko imate ustrezno sliko, jo lahko spremenite v urejevalniku. Paint je običajno že nameščen v računalniku. Odprite sliko v Paint in nastavite njeno velikost. Mere slike morajo biti potence števila dva, sicer je programska oprema ne prepozna. V razdelku **Piksli** vnesite 512 x 256.

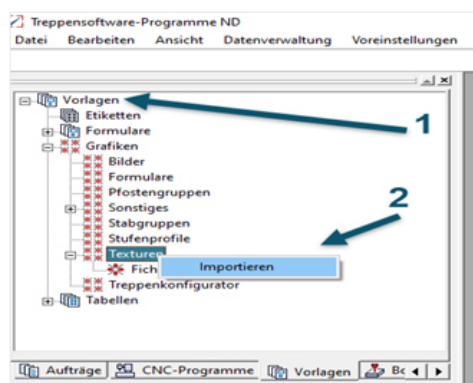


Ko spremenite sliko, jo shranite kot datoteko Bitmap. Izberite **Shrani kot** in spremenite vrsto datoteke. Največja dovoljena bitna globina je 24. To vrednost določi tudi sistem. Ko shranite sliko, lahko zaženete programsko opremo CS.



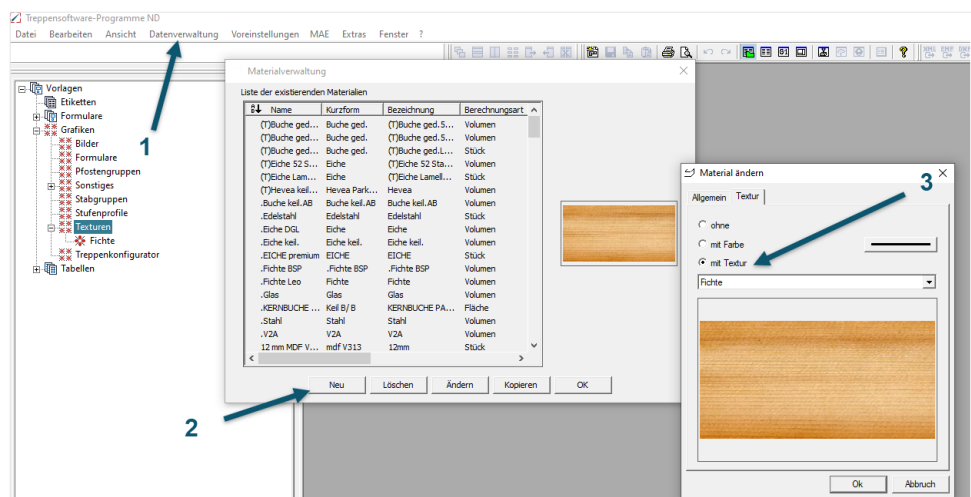
V drevesu predlog lahko zdaj ustvarite teksturo. Odprite **Predloge** → **Slike** → **Teksture** → **Uvozi**. Nato izberite shranjeno datoteko Bmp. Datoteka je zdaj v podatkovni bazi kot tekstura in jo lahko v konstrukciji izberete za materiale, slike ali podobno.

Ustvarjanje in upravljanje materialov



Nato v menijski vrstici izberite **Upravljanje podatkov** → **Materiali** → **Upravljanje materialov**. V oknu Upravljanje materialov lahko urejate ustvarjeni material.

Ko ustvarite nov material, ga poimenujte in na zavihku **Tekstura** izberite sliko. Za poznejši izračun stroškov lahko vnesete tudi stroške, odpad in maso.



Če označite **Debelina v konstrukciji** → **Uporabi**, lahko določite debelino materiala, ki bo na voljo v konstrukciji.

