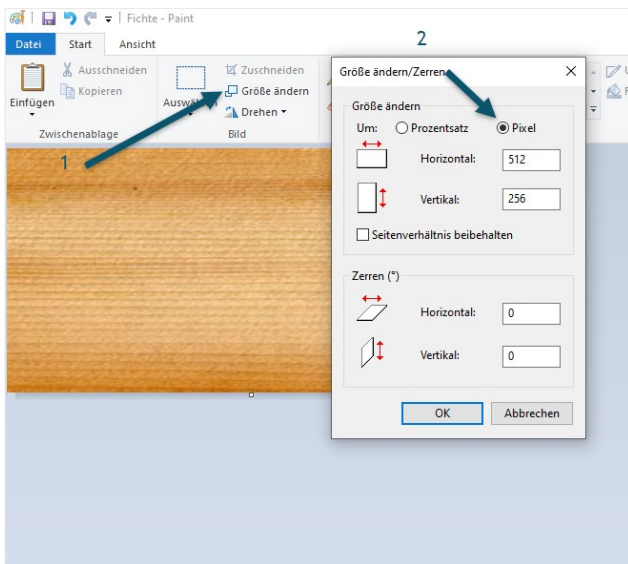
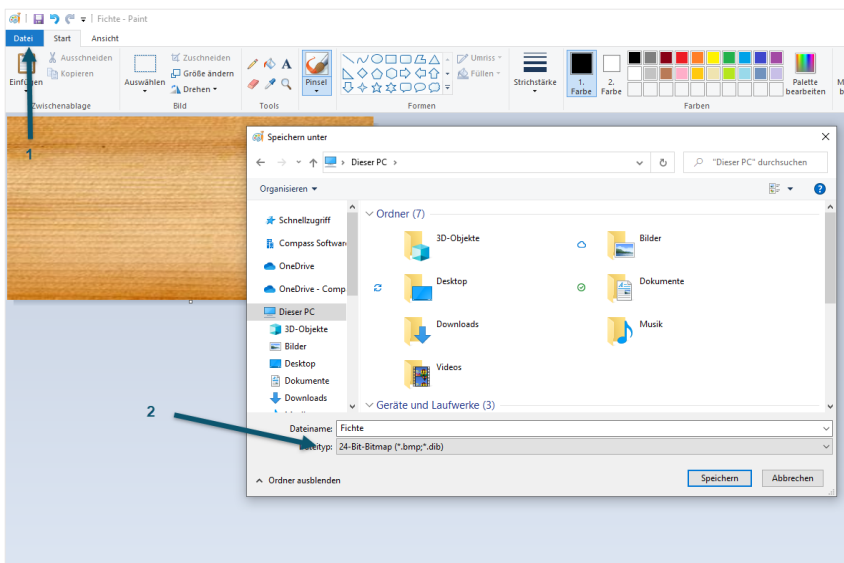


Materialien anlegen und verwalten

Zum Erstellen von Texturen/Materialien benötigen Sie Bitmap (Bmp)-Dateien. Sobald Sie eine passende Grafik haben, können Sie diese über ihr Bearbeitungstool ändern. Standardmäßig sollte Paint auf Ihrem Computer vorinstalliert sein. Öffnen Sie die Grafik mit Paint und stellen Sie eine Größe ein. Die Maße der Grafik müssen als Zweierpotenz angegeben werden. Ansonsten wird die Grafik von der Software nicht erkannt. Geben Sie als Maß unter dem Punkt **Pixel** 512 x 256 ein.

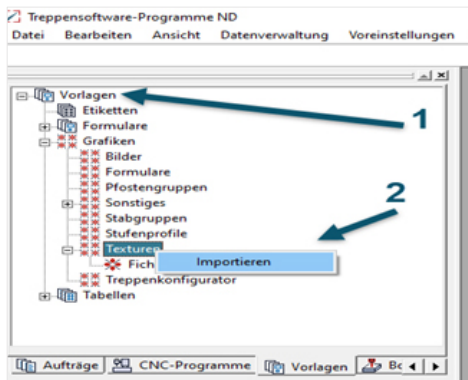


Sobald Sie Ihre Grafik geändert haben, können Sie diese als Bitmap-Datei speichern. Hierzu wählen Sie die Möglichkeit **Speichern unter** und ändern den Dateityp. Dieser darf eine maximale Bittiefe von 24 haben. Dieser Wert wird auch durch das System vorgegeben. Wenn die Grafik gespeichert ist, kann die CS-Software gestartet werden.



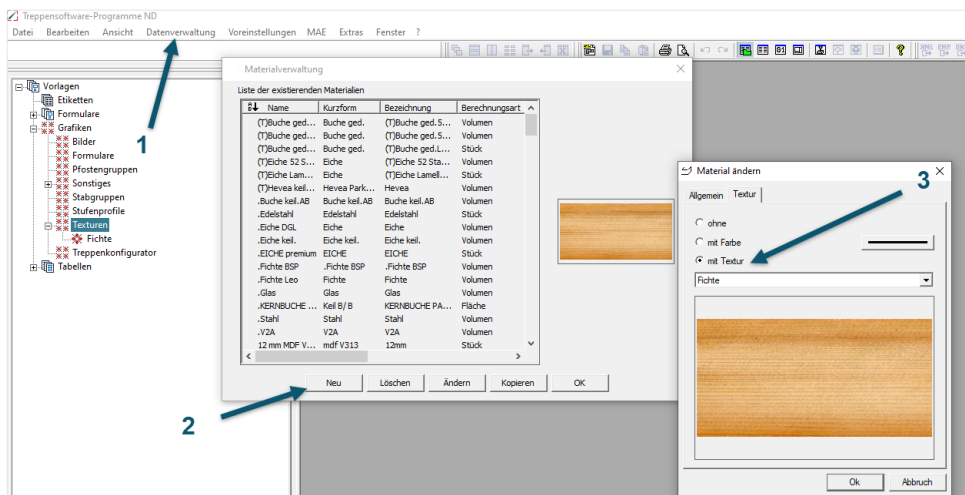
Über den Vorlagenbaum können Sie nun Ihre Textur anlegen. Hierzu öffnen Sie **Vorlagen → Grafiken → Texturen → Importieren**. Als nächstes wählen Sie die abgespeicherte Bmp-Datei aus. Diese Datei befindet sich nun in Ihrer Datenbank als Textur und kann für Materialien, Bilder oder Ähnliches in der Konstruktion gewählt werden.

Materialien anlegen und verwalten



Als nächsten Schritt wählen Sie in der Menüleiste **Datenverwaltung** → **Materialien** → **Materialverwaltung**. In dem Fenster Materialverwaltung können Sie das von Ihnen angelegte Material bearbeiten.

Sobald Sie ein neues Material anlegen, müssen Sie es bezeichnen und können unter dem Reiter **Textur**, Ihre Grafik wählen. Weitere Daten, wie Kosten, Verschnitt und Gewicht können Sie für eine spätere Kalkulation eintragen.



Mit dem Haken bei **Stärke in Konstruktion** → **Benutzen** können Sie die Materialstärke wählen, welche in der Konstruktion auswählbar ist.

