

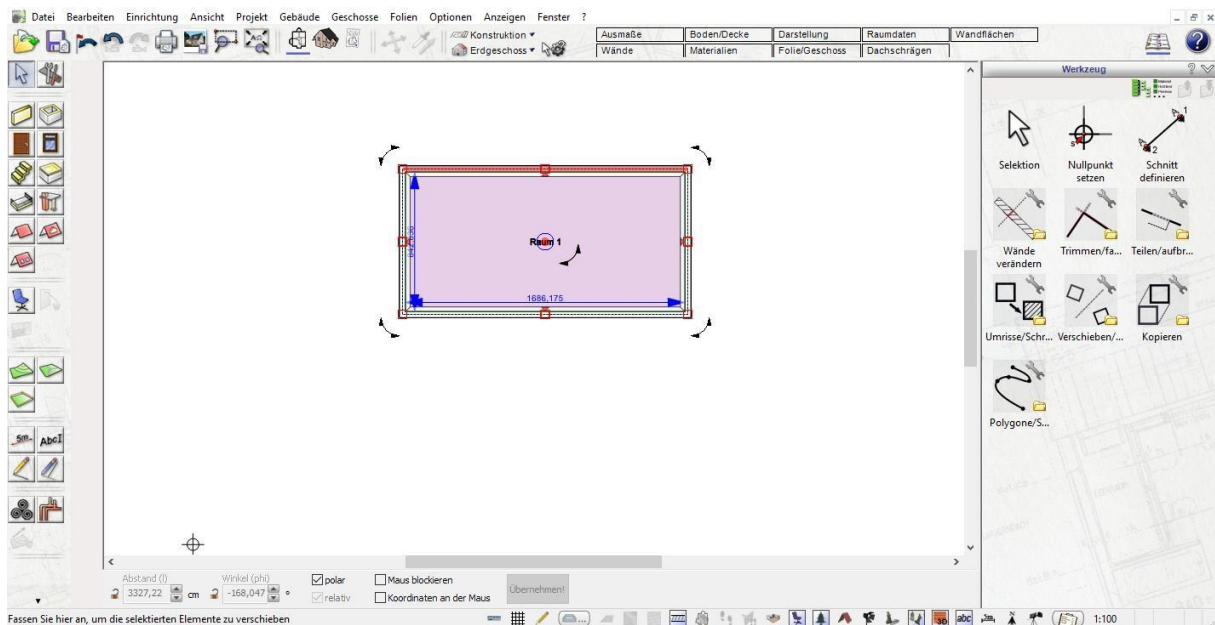
CADarchitekt

www.cadarchitekt.com

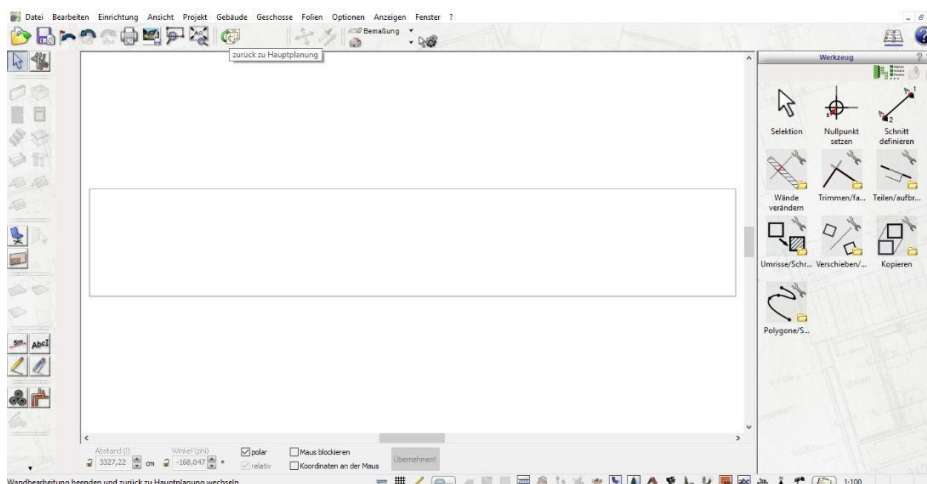
ANLEITUNG

- zur individuellen Gestaltung von einzelnen Wänden/Wandbereichen mit beliebigen Texturen.
- zum Import und Speichern von beliebigen Materialien/Texturen als Bilddatei in der MaterialDatenbank.

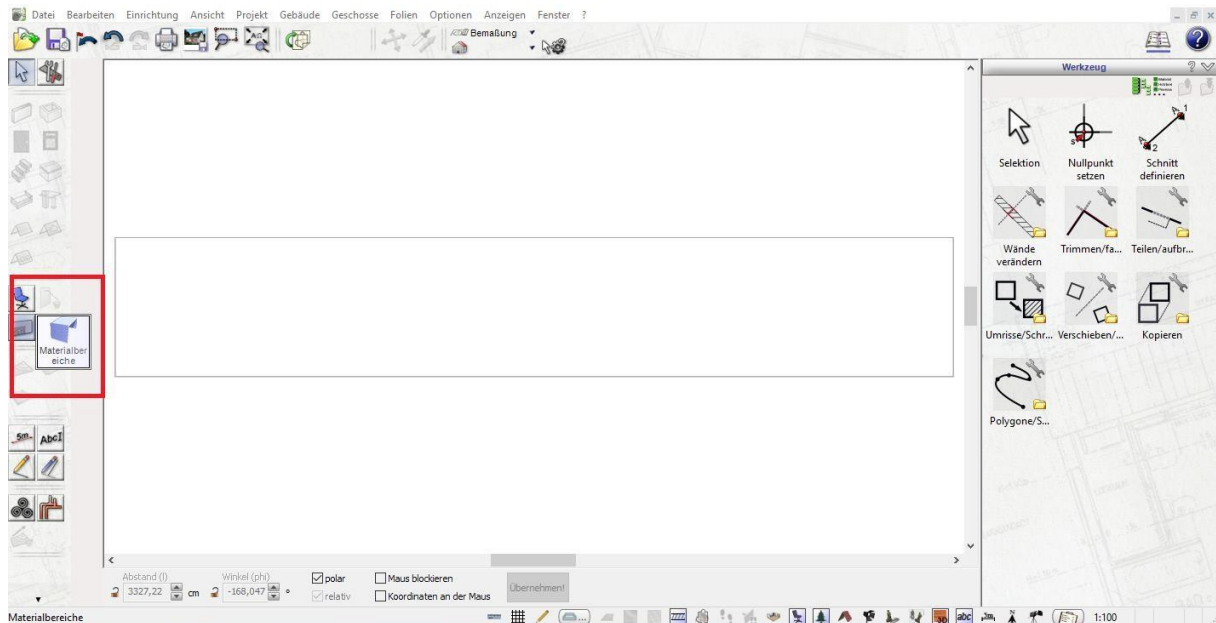
1) Wählen Sie die Wand, welche Sie mit individuellen Materialien/Texturen gestalten wollen, im 2DKonstruktionsmodus mit einem Mausklick aus:



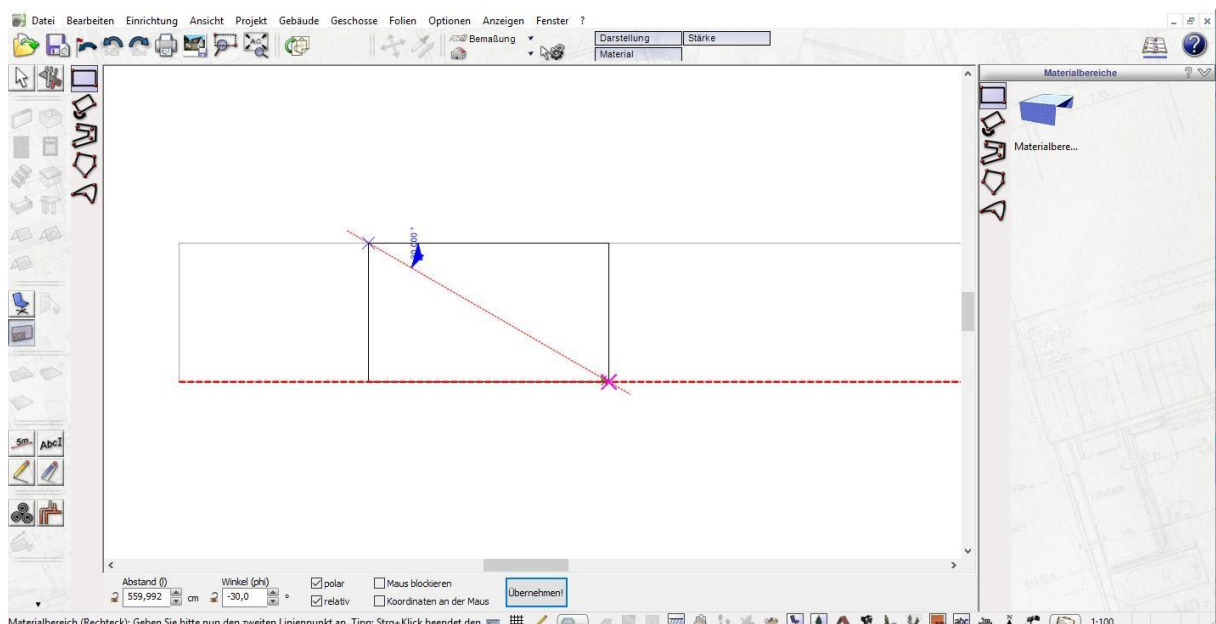
2) Klicken Sie nun mit der Maus noch einmal doppelt auf die bereits ausgewählte Wand. Es öffnet sich nun die zugehörige Einzelansicht, welche Sie übrigens jederzeit über das zugehörige Symbol unter dem Eintrag „Gebäude“ im Hauptmenü oben links verlassen können:



3) Bewegen Sie nun die Maus über die Schaltfläche „Materialbereiche“, welche Sie mittig im Menü auf der linken Seite finden. Es erscheint daraufhin direkt daneben das Kästchen „Materialbereiche“, welches Sie anklicken.



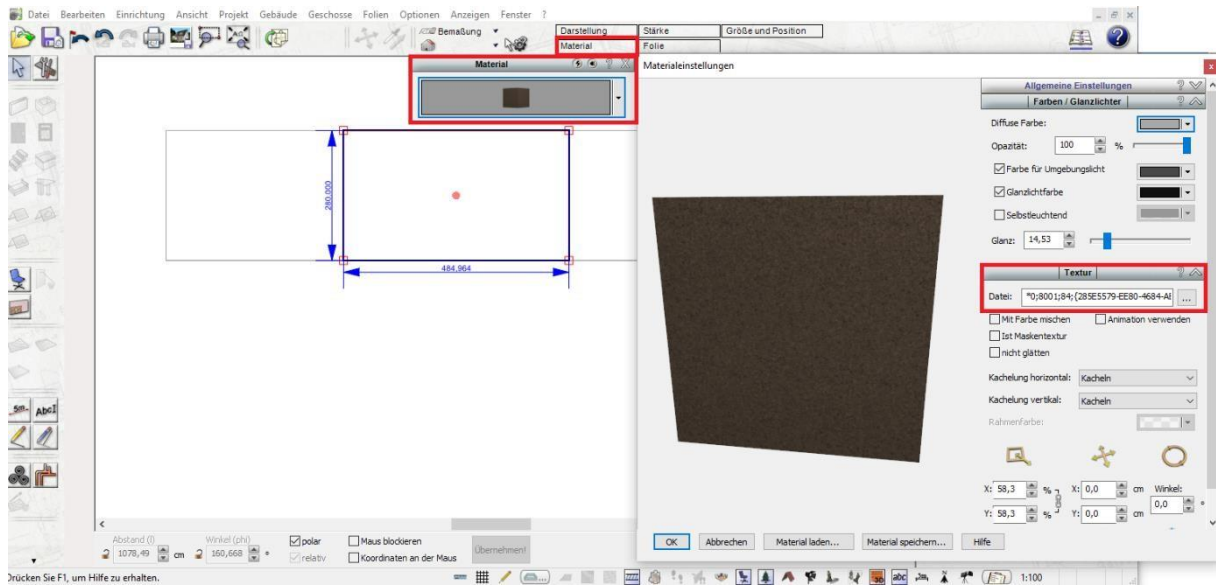
4) Nun können Sie mit der Maus den gewünschten Bereich auf dem abgebildeten Wandstück auswählen, welcher mit einer individuellen Textur versehen werden soll:



5) Klicken Sie, nachdem Sie die gewünschte Fläche markiert haben, auf das Mauszeiger-Symbol ganz oben im Menü auf der linken Seite, um die Flächenmarkierung wieder abzuwählen.

Klicken Sie nun auf den von Ihnen markierten Wand-Bereich und wählen Sie oben mittig die Schaltfläche „Material“ aus. Klicken Sie anschließend doppelt auf das abgebildete Material im sich öffnenden Material-Kästchen.

Es öffnet sich nun eine weitere Oberfläche, in welcher Sie unter dem Reiter „Textur“ die Datei der entsprechenden Textur per Klick auf die „...“ Schaltfläche neben dem Dateipfad auswählen können:



6) Klicken Sie nun in der sich öffnenden Material-Datenbank auf die Schaltfläche „Aus Datei...“ und öffnen Sie die Bilddatei auf Ihrem Computer, welche als Material bzw. Textur angewendet werden soll.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Material speichern...“, um die Textur dauerhaft in der Material-Datenbank abzuspeichern:

