

## So geht's: Wie füge ich ein Bild als Material ein?

Gelegentlich reicht die bereits vorhandene Auswahl an Material-Texturen nicht aus. Um nun ein individuelles Bild als Material einzurichten sind folgende Schritte notwendig:

- Lassen Sie sich bitte über "Extras > Paletten" die Materialpalette anzeigen.
- Wählen Sie nun in der Palette den Punkt "Material bearbeiten" (Hand mit Palette).
- Im anschließend sich öffnenden "Materialeeditor" haben Sie nun die Möglichkeit ein neues Material anzulegen. Wir empfehlen Ihnen zu Beginn einen neuen Kategorie-Ordner anzulegen. Klicken Sie hierfür bitte auf das Ordnersymbol in der oberen Zeile hinter "Kategorie".
- Anschließend klicken Sie bitte auf das Materialsymbol in der darunter liegenden Zeile.
- Geben Sie bitte den Namen des neuen Materials ein und bestätigen die Eingabe mit "OK".
- Wählen Sie nun in dem erscheinenden Auswahlmenü den Punkt "Bild" aus. (Tipp: An dieser Stelle können auch andere Bearbeitungsmodi ausgewählt werden, wenn zum Beispiel Materialien auf neuen Farbkombinationen zusammengestellt werden sollen.)
- In der Zeile "Dateiname" kann nun der Dateipfad zu dem gewünschten Material ausgewählt werden (klicken Sie dafür bitte auf das gelbe Ordnersymbol, wechseln in das entsprechende Verzeichnis und wählen das gewünschte Materialbild aus).
- Korrigieren Sie anschließend bitte die Skalierung des Materials, dass es in Ihren Wünschen entsprechend später angezeigt wird.
- Bestätigen Sie nun Ihre Eingabe mit "Anwenden" und "OK". Das neue Material liegt nun in der Materialpalette zur Nutzung bereit.

Weitere Tipps zur Erstellung eigener Materialien erhalten Sie über unserer Ecke "[Tipps & Tricks](#)" auf [www.turboCAD.de](http://www.turboCAD.de).

Eindeutige ID: #1053

Verfasser: support

Letzte Änderung: 2014-10-09 14:57