

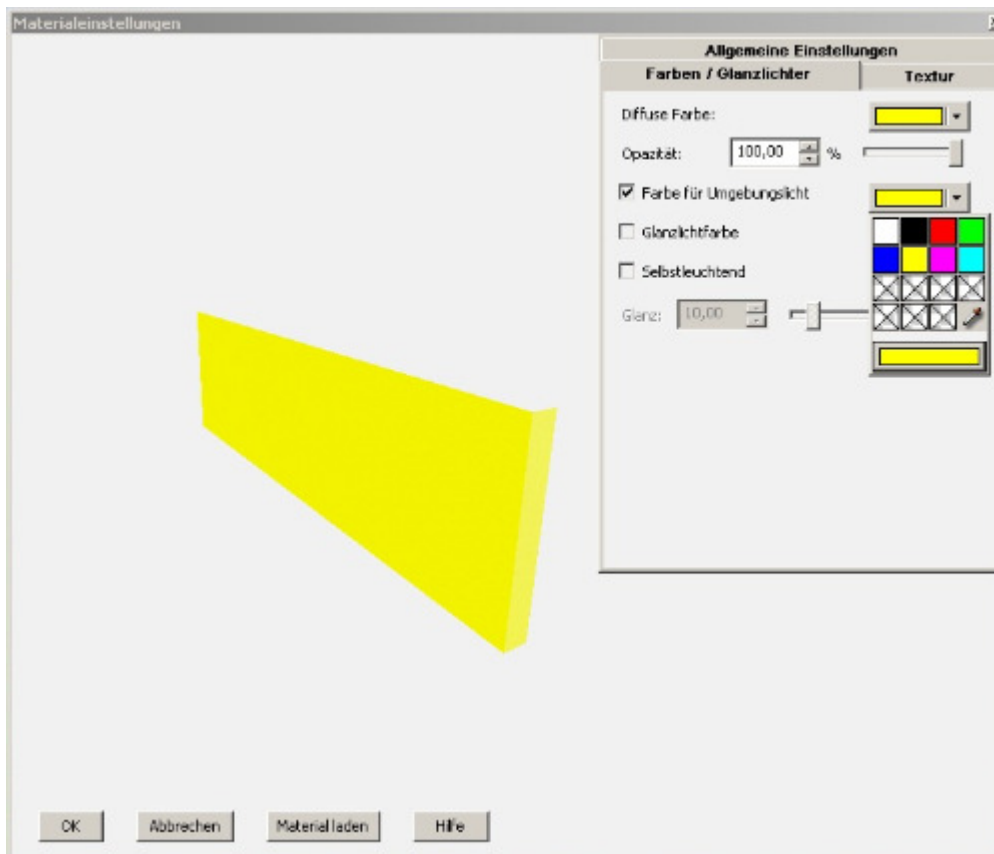
Textur mit Farbe mischen und als neues Material abspeichern

Textur mit Farbe mischen

- Erzeugen Sie in einem neuen Projekt z.B. eine Wand.
- Wechseln Sie in den 3D-Modus, dort schalten Sie die Option **Schatten darstellen** in der linken Menüleiste aus.
- Im Designmodus wählen Sie **Optionen / Tageslicht** und entfernen die Häkchen bei ‚Spezielle Beleuchtungseigenschaften verwenden‘



- Öffnen Sie in den Materialkatalog und wählen z.B. unter **Putz** das Verzeichnis **Scheibputz mittel** aus. Ziehen Sie per ‚Drag & Drop‘ das Material **putz_mittel_001** auf Ihre Wand.
- Wählen Sie in der linken Funktionsleiste **Material bearbeiten** aus (dritte Funktion von oben auf der linken Seite) und klicken mit diesem Werkzeug auf die Textur der Wand.
- Es erscheint eine Box, wählen Sie hier den Reiter **Farben/Glanzlichter**.
- Wählen Sie für die **Diffuse Farbe**, die Farbe aus, die Sie mit der Textur mischen wollen.
- Stellen Sie die gleiche Farbe beim **Umgebungslicht** ein und vergessen Sie nicht das Häkchen dort zu setzen.
- Dann wechseln Sie in den Reiter **Textur** und setzen Sie ein Häkchen bei **mit Farbe mischen**
- Bestätigen Sie alles mit **OK!**



- Die Farbe ist jetzt mit der Textur gemischt, nun muss das neue Material noch abgespeichert werden.

Neues Material speichern

- Wählen Sie nun in Ihrem Materialexplorer zum Beispiel in den Unterordner **Putz** und legen sich dort einen neuen Ordner an, z.B. **Farbputz**.
- Führen Sie einen Doppelklick auf diesen Ordner aus.
- Wählen Sie im Materialexplorer den ganz linken Befehl **neues Element erstellen**.
- Es öffnet sich die Materialbox. Vergeben Sie unter den **allgemeinen Einstellungen** einen Namen und bestätigen diesen mit **OK**.
- Das neue Material liegt nun im Texturexplorer im Ordner **Farbputz** und kann für alle Projekte verwendet werden.
- Wollen Sie das Material auch auf anderen Rechnern mit CasCADos-Installation nutzen, dann kopieren Sie im Explorer aus dem Verzeichnis `.../cascados/eigene Datenbanken` die Datei **User_Materialien.mdb**.