

Neue freigestellte Bilddatei als 3D-Bitmap im Katalog einfügen

Freigestellte Bilddateien können in CASCADOS als 3D-Bitmaps verwendet werden. Im Katalog für 3D-Bitmaps stehen bereits freigestellt Personen, Pflanzen etc. zur Verfügung. Diese können beliebig mit weiteren freigestellten Bilddateien erweitert werden.

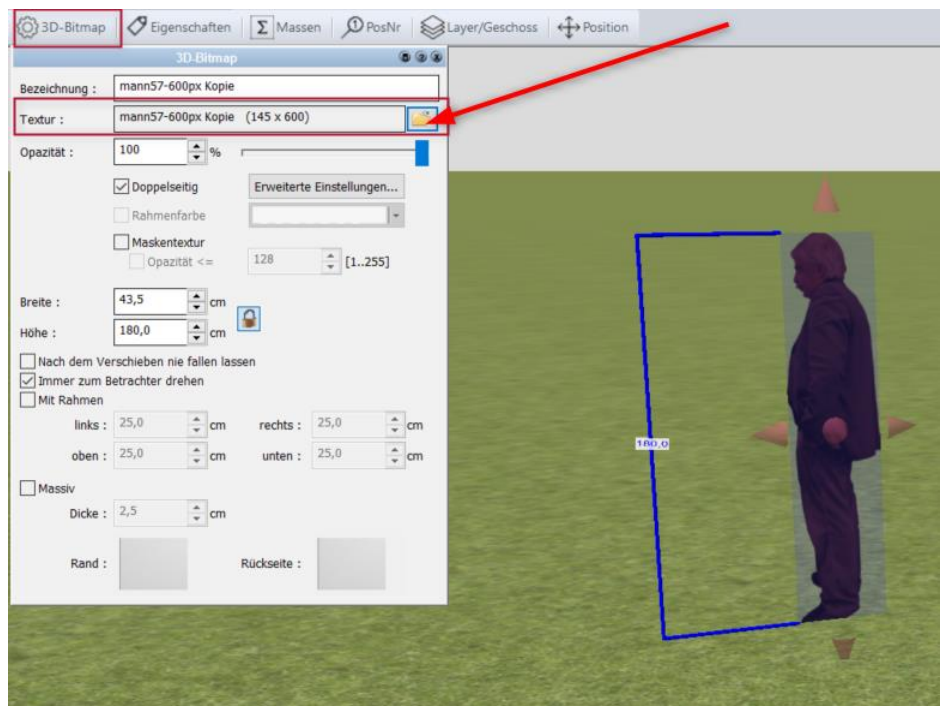
VORGEHENSWEISE:

Platzieren Sie zunächst ein 3D-Bitmap aus dem vorhandenen Katalog in ein beliebiges Projekt

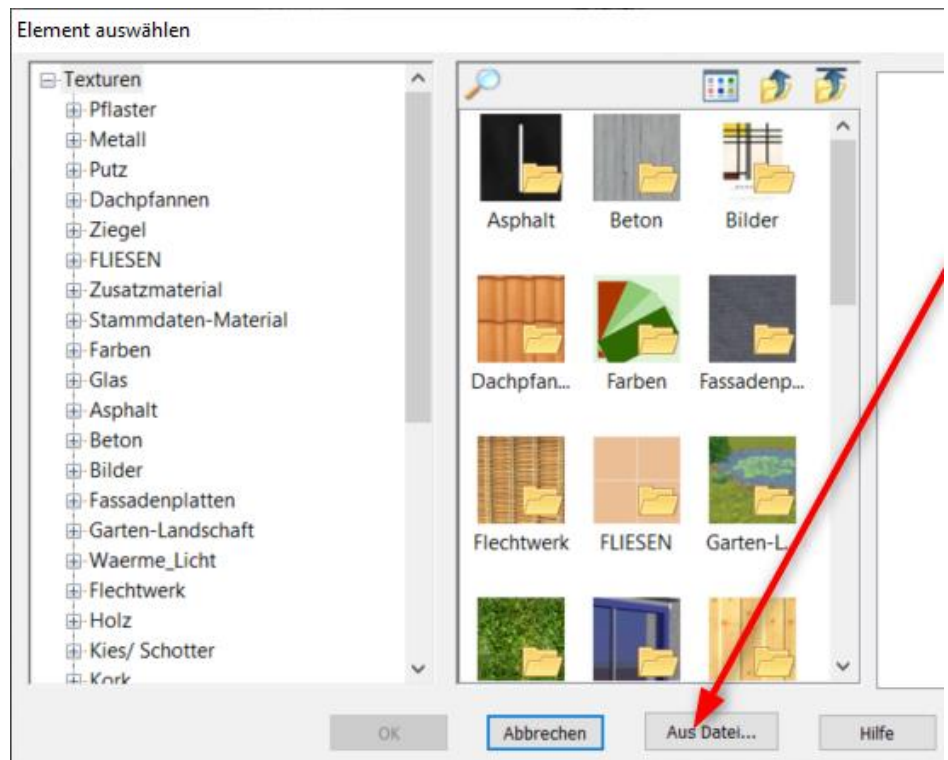
Selektieren Sie das 3D-Bitmap

Öffnen Sie den Eigenschaftsdialog **3D-Bitmap**

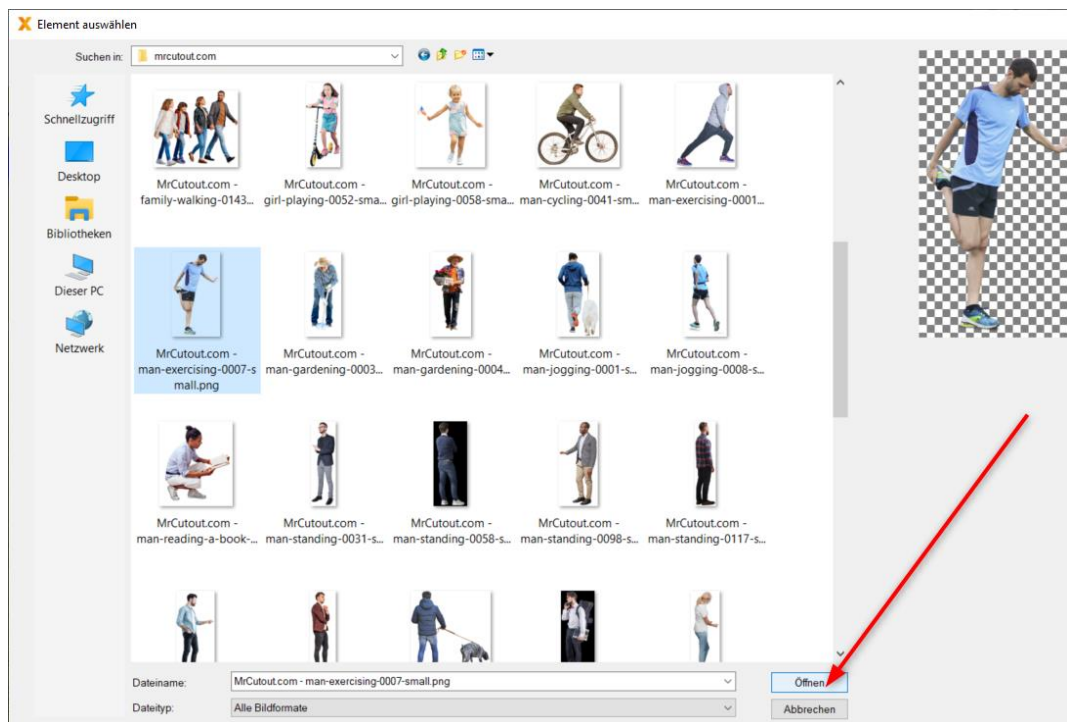
Klicken Sie in der Zeile **Textur** auf das Verzeichnis-Symbol



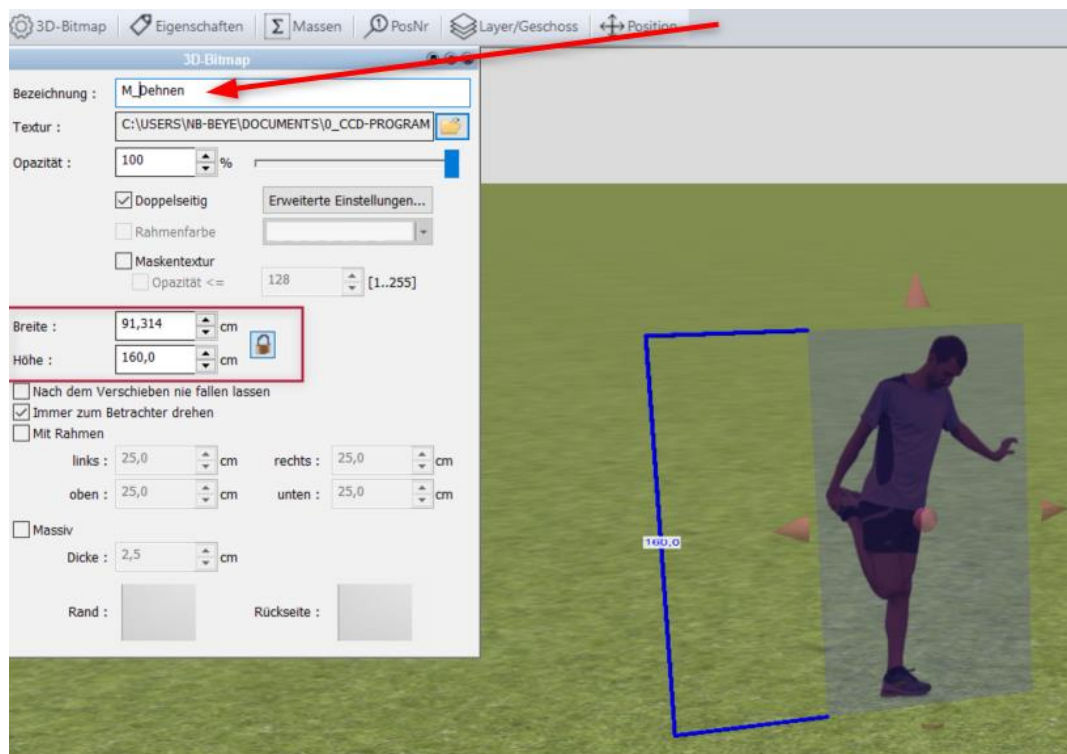
Wählen Sie die Option **Aus Datei**



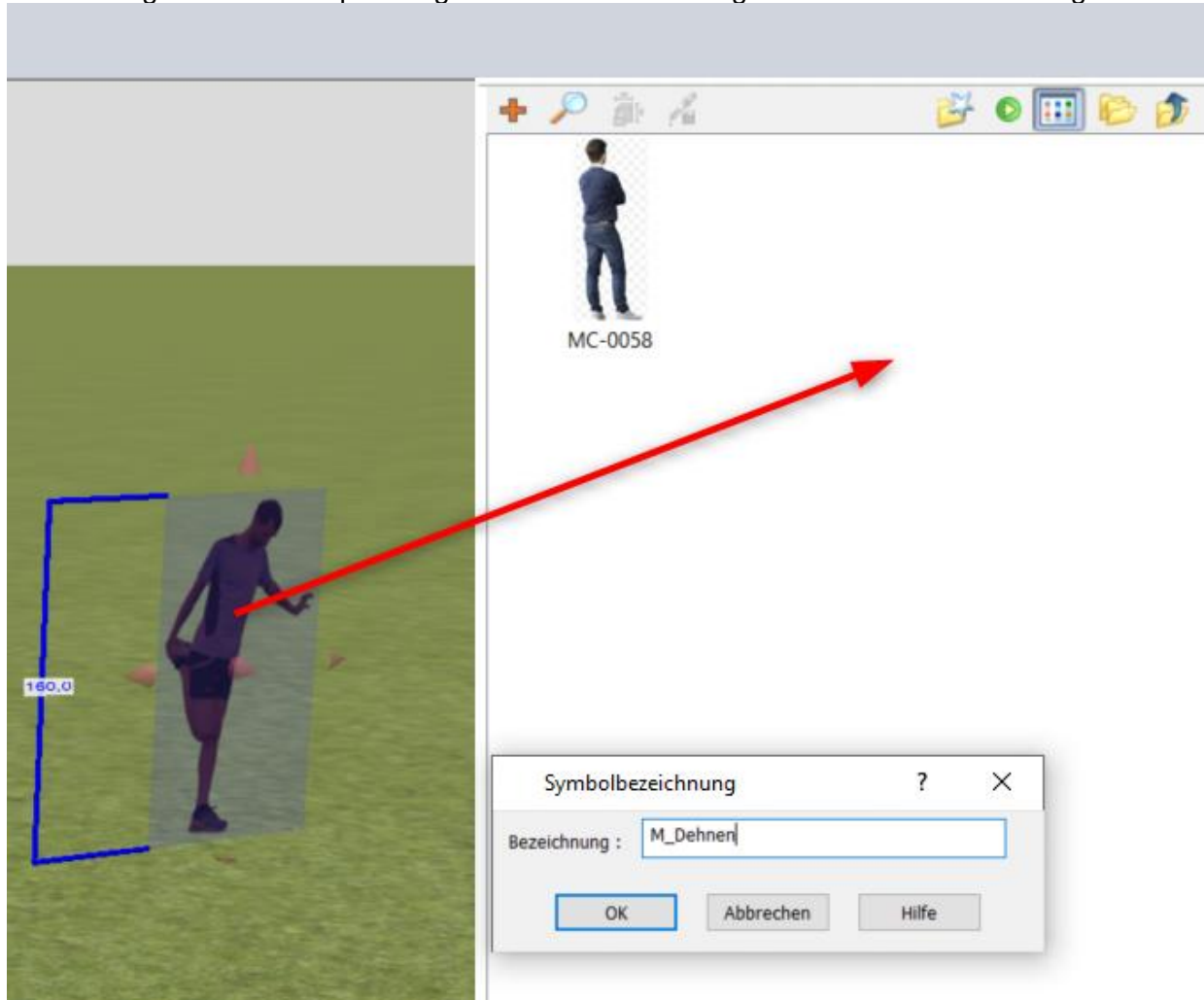
Wählen Sie von einem beliebigen Datenträger eine freigestellte Datei aus und öffnen diese:



Ändern Sie die Bezeichnung und passen Sie die Abmessungen an:



Ziehen Sie das selektierte 3D-Bitmap mit gedrückter linker Maustaste an eine beliebige Stelle des Katalogs für 3D-Bitmaps und geben eine Bezeichnung für den Namen im Katalog ein:



Ergebnis:

