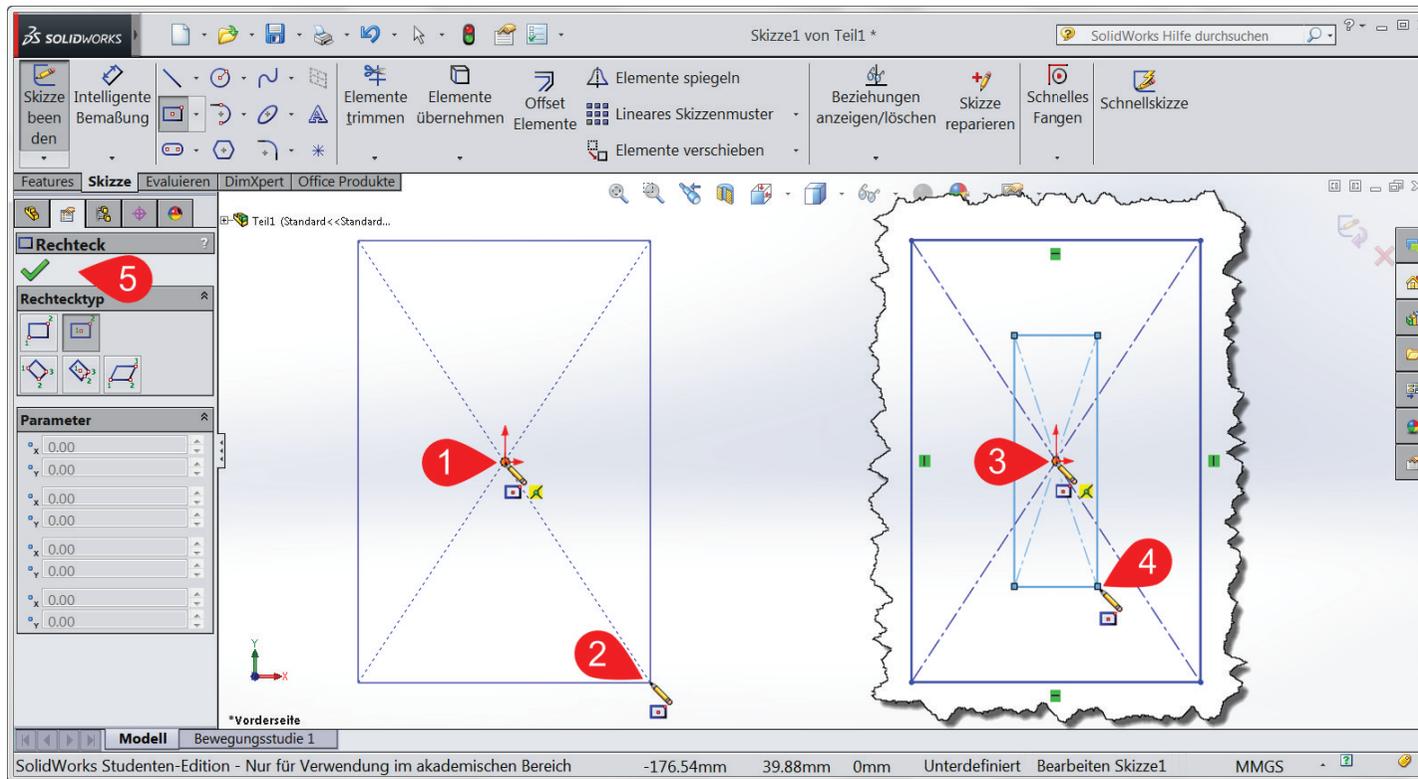


1.1.3 Mit drei Schritten zum 3D-Modell

Erster Schritt: Eine Skizze zeichnen



1. Klicke in der Ansicht-Symbolleiste auf **Erscheinungsbild bearbeiten** .
2. Ändere im **PropertyManager**  die aktuelle Farbe.
3. Bestätige deine Farbauswahl mit **OK** .
4. Klicke erneut auf **1**  **Erscheinungsbild bearbeiten**  und dann auf **Textur**.
5. Mit den **Ziehpunkten** lässt sich die Auflösung des Musters ändern.
Wenn Du möchtest, so kannst Du jetzt noch dem Muster eine Farbe zuweisen.
6. Schließe im Bestätigungseckfeld mit **OK**  die Änderungen ab.
7. Der Ordner  **Erscheinungsbilder** beinhaltet etliche Unterordner mit einer Vielzahl an Effekten.



Die Qualität der Darstellung ist sehr von der Leistungsfähigkeit deiner Grafikkarte abhängig.

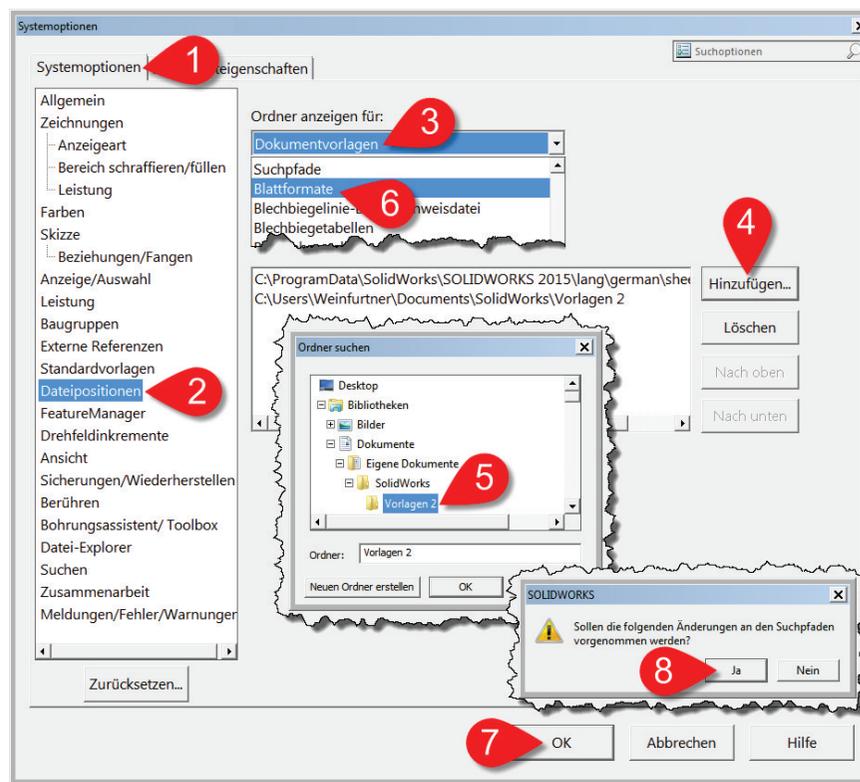
RealView ist standardmäßig aktiviert, wenn deine Grafikkarte RealView-kompatibel ist.

Die Modelle werden dann durch Umgebungsreflexion, sichtbare Unebenheiten auf der Oberfläche und bunte Autolack-Farbeffekte realistisch dargestellt.

8. Öffne die **Menüleiste** und überprüfe die Verfügbarkeit von RealView unter:
Ansicht > Anzeige >  **RealView Graphics**

Jetzt noch speichern – *und dein Puzzleteil 1 ist fertig!*

1.4.5 Systemoptionen auswählen



- 1 Wechsle zu der Registerkarte **Systemoptionen**.
- 2 Klicke die **Dateipositionen** an.
- 3 Wähle **Dokumentvorlagen** aus.
- 4 Klicke auf **Hinzufügen...**
- 5 Wähle den Ordner **Vorlagen 2** aus und bestätige mit **OK**.
- 6 Wiederhole die Schritte 3 bis 5 für die Dateiposition der **Blattformate**.
- 7 Bestätige alle Änderungen mit **OK**.
- 8 Erlaube alle Änderungen mit **Ja**.

2.1.5 Symbolleiste anpassen

