• Die entsprechende Textur in folgendes Verzeichnis abgelegt:

C:\Users\Public\Documents\Autodesk\Inventor 2014\Textures\surfaces

- Im Inventor 2014 ein neues Bauteil geöffnet
- Darstellungs-Browser ("Regenschirm" in der Schnellzugriffsleiste) geöffnet
- Unter der "Inventor-Materialbibliothek" die Textur "Streckmetall 4" mit einem Doppelklick ausgewählt
- Mit der RMT wird das soeben die ausgewählte Darstellung umbenannt
- Mit einem Doppelklick wird die Darstellung bearbeitet:

Darstellungseditor: Loc	blech	X
▼ Informationen		
Name		
Beschreibung	Generisches Material.	
Schlüsselwörter	Inventor, erweitert, Metall, Materialien, Allgemein	
Тур	Generisch	
Quelle	Unbekannt	
Textur-Pfade		
Farbe	C:\Program Files (x86)\Common Files\Autodesk Shared\Materia	als\Textures\1\Mats\Scree
Ausschnitte	C:\Program Files (x86)\Common Files\Autodesk Shared\Materia	als\Textures\1\Mats\Scree
▼ Generisch		
Farbe	RGB 171 194 207	•
Bild		Bild
	Screen_4.png	m Prüfer
Bild-Fade	90	Abstufung
Glanz	53	Rauschen
Glanzpunkte	Metallic	Flecken
▶ 🗸 Reflexionsvermögen		III Kacheln
Transparenz		Wellen
 ▶ Ausschnitte 		Bild bearbeiten

• Neue Textur zuweisen und Skalierung einstellen:

(Textur ist zu finden unter: C:\Users\Public\Documents\Autodesk\Inventor 2014\Textures\surfaces)

Textur-Editor			
Quelle	iw_plate_honey1&.bmp		
Helligkeit	100		
	Bild umkehren		
▼ Transformationen			
	Texturtransformationen verknüpfer		
▼ Position			
Versatz	0,00 cm 🗘 X 🚌		
	0,00 cm 🗘 Y		
Drehung	0,00°		
▼ Skalierung			
Sample-Größe	5,00 cm 🜩 Breite 📾		
	5,00 cm 🜩 Höhe		
▼ Wiederholen			
Horizontal	Kachel		
Vertikal	Kachel		

• abgeänderte Textur mittels der RMT den "Favoriten" zuweisen

Danach steht die soeben erstellte Textur in dem Bauteil zur Verfügung