




## Das Dialogfenster "Materialen"

<a href="#">Überblick</a> <a href="#">Vorgehensweise</a> <a href="#">Optionen</a> <a href="#">Verwandte Themen</a>		
Symbol	Option	Beschreibung
	<b>Material</b>	Listet alle Materialien auf, die Sie erzeugt oder aus der Materialbibliotheksdatenbank abgerufen haben.
	<b>Materials Inherited (Übernommene Materialien)</b>	Listet alle Materialien auf, die von dem ausgewählten Objekt übernommen werden (z.B. ein Gitter, das mehrere Materialien aus verschiedenen Körpern übernimmt).
	<b>Name</b>	Die von Ihnen in der Materialbibliotheksdatenbank ausgewählten <b>Materialien</b> sind grundsätzlich schreibgeschützt, so dass Sie diese nicht ändern können. Um ein aus der Bibliothek ausgewähltes Material zu ändern, müssen Sie zuerst eine Kopie erstellen, um dessen Namen zu ändern. Sie können dann die Materialeigenschaften ändern und das geänderte Material auf das Modell anwenden.  Um einen neuen Materialnamen zu erzeugen, können Sie bis zu 12 alphanumerische Zeichen eingeben. Bei den Namen ist auf die korrekte Groß- und Kleinschreibung zu achten. Nachdem Bearbeiten der Eigenschaften des neuen Materials auf <b>Apply (Anwenden)</b> klicken. Der Materialname erscheint im Listenfeld <b>Material</b> .
	<b>Category (Kategorie)</b>	Legt eine Kategorie für die Materialeigenschaft fest. Die Kategorie wird häufig bei vorhandenen Materialien angegeben; Sie können auch einen Kategorienamen eingeben, wenn Sie ein neues Material erzeugen.
	<b>Library Reference (Bibliotheksreferenz)</b>	Ermöglicht die Eingabe einer identifizierenden Zahl oder Kennung (eine eindeutige Zahlenfolge) für das Material in der Datenbank. Dies ist nur erforderlich, wenn Sie ein komplett neues Material erzeugen - nicht jedoch, wenn Sie ein vorhandenes Material nur ändern.
	<b>Isotropic (Isotrop)</b>	Ermöglicht den Zugriff und das Ändern von Materialeigenschaften, speziell für jeden Materialtyp.
	<b>Anisotropic (Anisotrop)</b>	
	<b>Orthotropic (Orthotrop)</b>	
	<b>Fluid (Flüssigkeit)</b>	
	<b>Delete (Löschen)</b>	Ermöglicht das Löschen von Materialien aus der Materialdatenbank. Heben Sie Name/Kategorie der Materialeigenschaft im Listenfenster hervor, und klicken Sie dann auf die Option "Delete" (Löschen).
	<b>Rename (Umbenennen)</b>	Ermöglicht das Umbenennen eines vorhandenen Materialsatzes. Heben Sie Name/Kategorie der Materialeigenschaft in der Liste <b>Material</b> hervor, geben Sie den neuen Namen im Feld <b>Name</b> ein, und klicken Sie dann auf die Option <b>Rename (Umbenennen)</b> .
	<b>Deselect Assignment Objects (Auswahl von Zuweisungsobjekten aufheben)</b>	Hebt die Auswahl des Objekts auf, dass Sie zuvor für die Zuweisung der Materialeigenschaft ausgewählt haben.
	<b>Library (Bibliothek)</b>	Zeigt <a href="#">Dialogfenster "Search Criteria" (Suchkriterien)</a> an, womit Sie Materialien aus der Materialbibliothek abrufen, auswählen und erzeugen können. Die Software generiert dann basierend auf den Abfragekriterien einen Zähler mit den gefundenen Einträgen und erzeugt eine Liste der Materialien für die Auswahl.



Wenn Sie ein Material abrufen, zeigt die Software automatisch wieder das Dialogfenster **Materials (Materialien)** an und übernimmt in die Liste **Material** das abgerufene Material.



**Update from Library (Aus Bibliothek aktualisieren)**

Testet alle Bibliotheksmaterialien, die in der Baugruppe vorhanden sind. Alle gefundenen "veralteten" Elemente werden im Dialogfenster **Material Version Control (Versionskontrolle für Material)** angezeigt. Gleichzeitig werden alle Bibliotheksmaterialien, die im Dialogfenster **Material Version Control (Versionskontrolle für Material)** ausgewählt sind, erneut aus der Materialbibliothek gelesen.