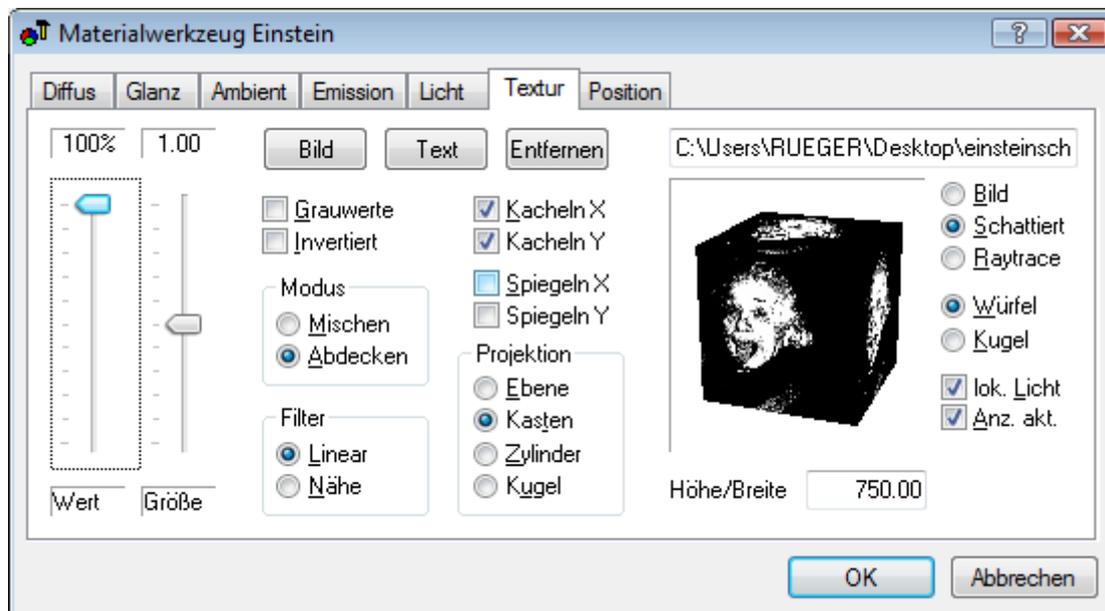
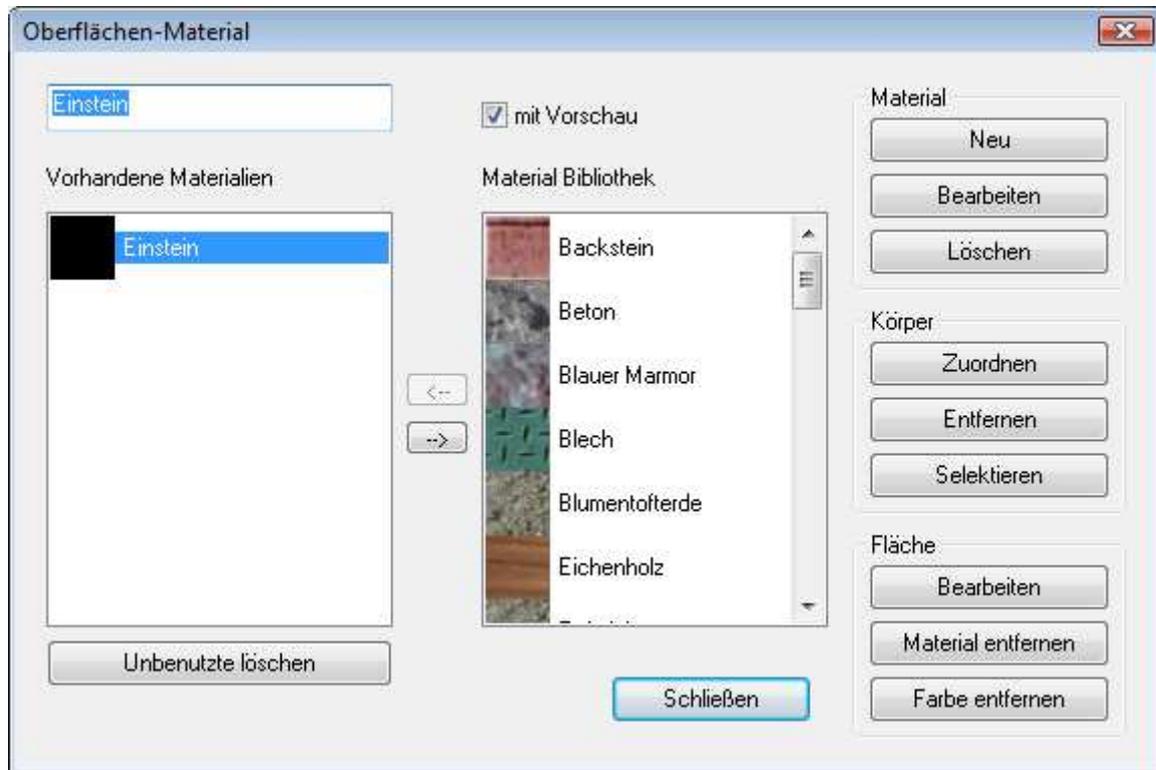
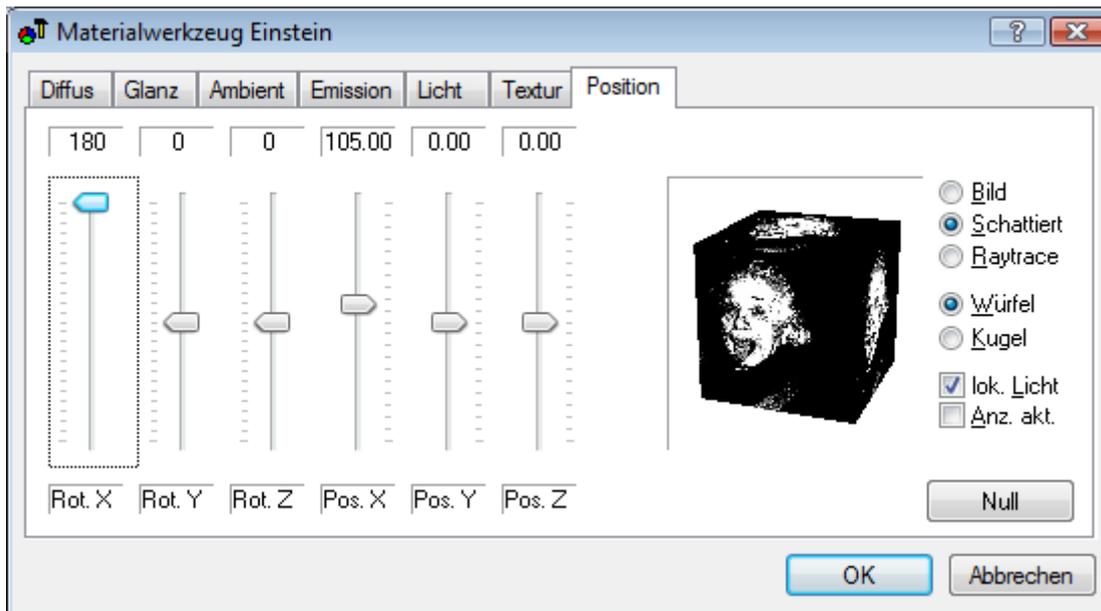


Hallo Herr Kronen,

Sie können (müssen) dazu im OpenGL Menü ein neues Material mit diesem Bitmap definieren und dieses Material dem Quader oder auch nur der Fläche zuordnen.





Wichtig: Weisen Sie dem Körper den Modus „OpenGL mit Texturen und Kanten“ zu, sonst sehen Sie nichts von der Bitmap.

