

Geräte und Spülen einbauen

07/2025

Einbaugeräte und Spülen lassen sich auf die gleiche Weise in die Planung einbauen.
Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- 1.) Einbaugerät oder Spüle aus dem Katalog-Sortiment einbauen.
- 2.) Einbaugerät oder Spüle als Dummy verplanen.
- 3.) Einbaugerät oder Spüle als eigene Textur verwenden.

1.) Einbaugerät oder Spüle aus dem Katalog-Sortiment einbauen:

- a) Artikel in den das Gerät oder die Spüle eingebaut werden soll mit der Maus auswählen bis dieser gelb markiert wird.



- b) Platzierungsfläche in die das Gerät oder die Spüle eingebaut werden soll mit der Maus auswählen bis diese rot wird.
(Die Platzierungsfläche befindet sich nun im Kopplungs-Modus.)



- c) Anschließend über die Artikelsuche das Gerät oder die Spüle aus dem Katalog-Sortiment auswählen und **nur mit einem Mausklick** anklicken.

(NICHT in die Planung ziehen!)

Das Gerät oder die Spüle wird dann direkt mit der Platzierungsfläche gekoppelt und eingebaut!



2.) Einbaugerät oder Spüle als Dummy verplanen.

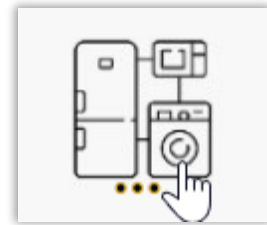
- a) Artikel in den das Gerät oder die Spüle eingebaut werden soll mit der Maus auswählen bis dieser gelb markiert wird.



- b) Platzierungsfläche in die das Gerät oder die Spüle eingebaut werden soll mit der Maus auswählen bis diese rot wird.
(Die Platzierungsfläche befindet sich nun im Kopplungs-Modus.)



- c) Nun über die Dummy-Leiste am unteren Rand das Gerät oder die Spüle auswählen und mit der **gedrückten linken Maustaste** auf die rote Platzierungsfläche **ZIEHEN!**
Das Gerät oder die Spüle wird dann mit der Platzierungsfläche gekoppelt und eingebaut!



3.) Einbaugerät oder Spüle als eigene Textur verwenden.

- a) Artikel in den das Gerät oder die Spüle eingebaut werden soll mit der Maus auswählen bis dieser gelb markiert wird.



- b) Platzierungsfläche in die das Gerät oder die Spüle eingebaut werden soll mit der Maus auswählen bis diese rot wird.
(Die Platzierungsfläche befindet sich nun im Kopplungs-Modus.)



- c) Nun über die Dummy-Leiste am unteren Rand Den Platzhalter für die eigene Textur auswählen (erstes Symbol) und mit der **gedrückten linken Maustaste** auf die rote Platzierungsfläche **ZIEHEN!**
Der Platzhalter wird dann mit der Platzierungsfläche gekoppelt und eingebaut!



- d) Anschließend den Platzhalter anklicken und über den Farbfächer eine eigene Textur vergeben.



Textur

TEXTUR ENTFERNEN

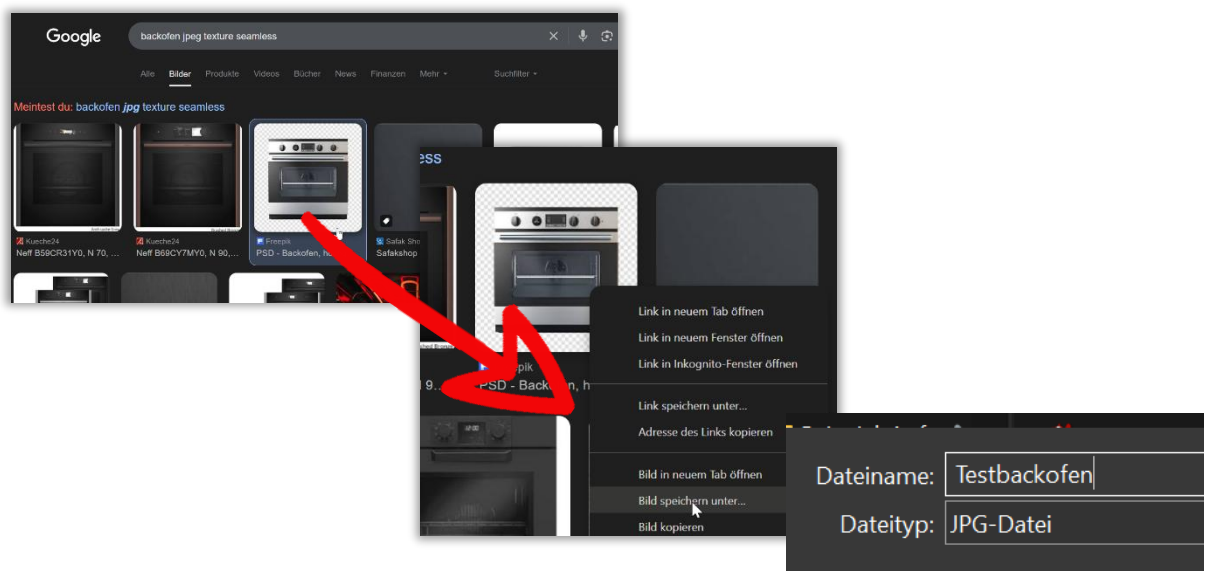
EIGENE TEXTUR

Skalierung (m)

- e) Dafür aus der Textur-Bibliothek auswählen oder eine neue Textur als JPEG aus dem Internet herunterladen.

Google

backofen jpeg



- f) Anschließend in die Textur-Bibliothek hochladen und mit der Maus anklicken.

HOCHLADEN



g) Die Textur wird dann auf den Platzhalter gelegt.

