

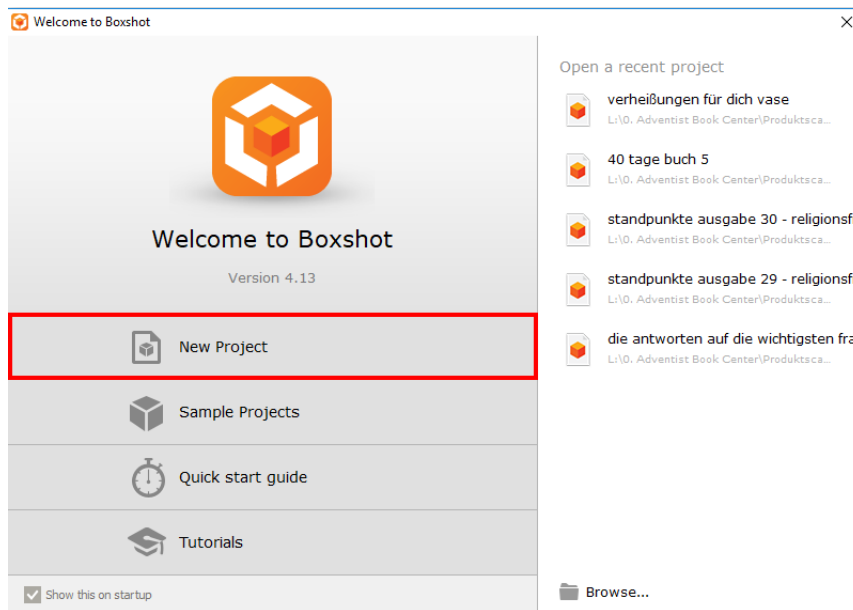
Wareneingang

1. Eingangsdatum auf Lieferschein/Rechnung stempeln
2. Artikel zählen und mit der Menge auf Lieferschein/Rechnung vergleichen.
3. Im Amicron unter Bestellungen den Auftrag finden, falls keine Bestellung vorhanden, siehe 4.
 - a. Artikel, die nicht mehr lieferbar sind, müssen aus der Bestellung entfernt werden und sowohl im Amicron, als auch im Online-Shop deaktiviert werden
 - b. Die Bestellung als Wareneingang fortführen:
Menü: Bearbeiten -> Fortführen als -> Wareneingang
4. Falls keine Bestellung im Amicron vorhanden ist: Einen neuen Wareneingang anlegen:
 - a. Menü: Aktionen -> Neue Bestellung anlegen -> Wareneingang
 - b. Produkte einfügen
5. Wareneingang drucken, damit der Warenbestand aktualisiert wird
6. Falls bei einem Artikel der Einzelpreis auf 0,00 steht, dort den Einkaufspreis eintragen
7. Produktetiketten drucken (mit Ausnahme von Missionsartikeln, bzw. Artikeln in großen Mengen):
Menü: Drucken -> Etikett alle Artikel (Umsch+Strg+F6)
8. Falls auf dem Etikett ein Preis von 0.00 steht: Den Artikel im Amicron aufrufen und unter dem Reiter Daten den Preis DE und Preis AT eintragen (Achtung: Einen Punkt als Dezimaltrennzeichen verwenden)
9. Artikeletiketten aufkleben
10. Lieferschein in den dafür vorgesehenen Ordner heften, Rechnung in die Ablage „Zu bezahlende Rechnungen“ legen
11. Artikel auf die dafür vorgesehenen Plätze in die Regale einräumen

Produktbilder rendern (Boxshot)

Grundsätzlich ist es am einfachsten, eine vorhandene Datei zu öffnen und nur das Produkt auszutauschen, dann unter einem anderen Namen abzuspeichern. Im folgenden werden trotzdem alle notwendigen Schritte erklärt, um eine neue Datei für ein Produkt anzulegen:

1. Boxshot starten und im Begrüßungsdialog „New Project“ auswählen



2. Zuerst legen wir einige globale Einstellungen fest, die für alle Produkte gleich sind: In der linken Seitenleiste den Reiter „Scene Properties“ auswählen und folgende Einstellungen für die Szene vornehmen:
 - a. Ambient level: 100
 - b. Skylight level: 0
 - c. Transparent background: Häkchen setzen
 - d. Alle anderen Einstellungen so belassen, wie sie sind.
3. Nun öffnen wir die Beleuchtungseinstellungen mit einem Klick auf das Symbol der Glühbirne (in der mittleren Menüleiste). Es öffnet sich ein Popup, wo wir folgende Einstellungen vornehmen:
 - a. Horizontal angle: 80
 - b. Vertical angle: 80
 - c. Contrast: 15
 - d. Blur: 50
4. Jetzt können wir das gewünschte Produkt aus der linken Seitenleiste „Shapes“ auswählen und per Drag & Drop in die Szene ziehen. Es wird automatisch mittig platziert.
5. Um die Größe des Produkts zu ändern, öffnen wir in der rechten Seitenleiste die Produkteigenschaften und stellen folgendes ein:
 - a. Width: Die Breite des Objekts in cm (Punkt als Dezimaltrennzeichen)
 - b. Height: Die Höhe des Objekts
 - c. Thickness: Die Stärke/Dicke des Objekts

6. Im Reiter Kameraoptionen (Camera, wieder in der linken Seitenleiste) nehmen wir nun die folgenden Einstellungen vor. Lediglich die Optionen *Distance* und *Target Z* sind von Produkt zu Produkt verschieden. Alle anderen Einstellungen bleiben gleich:
 - a. FOV: 100mm
 - b. Aspect: 1:1
 - c. *Distance*: So einstellen, dass das Objekt so groß wie möglich ist.
 - d. Yaw: 110
 - e. Pitch: 0.00
 - f. Target X: 0.00
 - g. Target Y: 0.00
 - h. *Target Z*: Einen Wert wählen, der das Objekt vertikal mittig ausrichtet. Je größer der Wert, desto tiefer rutscht das Objekt.
7. Zum Schluss fügen wir noch die gescannten Produktbilder in die Datei ein, indem wir sie per Drag & Drop auf die jeweilige Objektfläche ziehen, auf der sie abgebildet werden sollen (z.B. Vorderseite, Rückseite, Buchrücken, ...). Bevor wir die Bilddatei platzieren können, öffnet sich noch ein kleiner Dialog, in dem wir „Texture“ auswählen. Danach wird die Grafik auf die jeweilige Seite platziert.
8. Um die Szene zu rendern genügt ein Klick auf die Filmklappe (mittlere Menüleiste), wo wir für „Width“ und „Height“ jeweils 1024px einstellen.

Anmerkung: In dieser Version von Boxshot ist die maximale Rendergröße auf 1024 x 1024px und 72dpi beschränkt. Sollte eine höhere Auflösung benötigt werden, gibt es die Möglichkeit auf eine andere Version upzugraden. Man bezahlt nur den Differenzbetrag zwischen dieser und der teureren Version.

9. Als letztes rendern wir noch die Rückseite des Objektes, müssen dieses zuvor aber noch um 180° drehen. In der rechten Seitenleiste unter „Transformation“ Wählen wir für die Rotation um die Z-Achse den Wert 180 und rendern die Szene erneut.

