

HBB Engineering GmbH Salzstraße 9 D-83454 Anger

Telefon +49-8656-98488-0 Telefax +49-8656-98488-88 info@HBB-Engineering.de www.HBB-Engineering.de

Stand: UNIGRAPHICS NX 4

Datum: 04.11.2008 [Erstellen\_von\_Rendersets.doc]

## **Erstellen eines Rendersets**

Rendersets sind die Darstellungsoptionen von Einzelteilen in einer Baugruppenzeichnung. Die Erstellung von Rendersets erfolgt in der **Zeichnungserstellung** über **Voreinstellungen > Zeichnungserstellung > Ansicht > Rendering–Sätze definieren**.

Aufgabenstellung: Einzeichnen der Zylinderschrauben in dünner Volllinie



8	ZYLINDERSCHRAUBE_M4X20-8.8	1
7	ZYLINDERSTIFT_5	2
6	ZYLINDERSCHRAUBE_M4X16-8.8	2
5	FIXIERDECKEL	1
4	RAENDELSCHRAUBE	1
3	ABRISSBLECH	1
2	TRAEGERPLATTE	1
1	GRUNDPLATTE	1
Pos.	Teil	Anzah

🕁 🖌 🗙

53

Ausblenden "störender" Einzelteile (Trägerplatte, Raendelschraube, Abrissblech und Fixierdeckel) über **Strg+B** oder über den Teilenavigator.

Ansicht über Mt3 Aktualisieren



© 2008, HBB Engineering GmbH, D-83454 Anger, All rights reserved



## Voreinstellungen > Zeichnungserstellung > Ansicht...





Einblenden aller Teile über **Strg+Shift+U** und aktualisieren der Ansichten. Als nächstes sind die Render-Set´s in die gewünschten Ansichten zu übernehmen. Dies erfolgt über **Mt3** auf die Ansicht > **Stil > Allgemein > Rendering-Sätze in Ansicht definieren** 

Ӯ Ansichtsstil 🖉	×
Gewinde Orientierung Perspektive Basis	
Allgemein Verdeckte Kanten Sichtbare Linien Glatte Kanten Virtuelle Schnitte Verfolgungslinien Schnit	: [
Übergeordn. Element: Keines	
I Silhouetten	
🔽 Autom. Aktualisierung 🦳 Bezeichnung anzeigen 🥅 Maßstab anzeigen	
Status Begrenzung prüfen	
Toleranz 0.031	
Winkel 0.000 Rendering-Sätze in Ansicht definieren	
Maßstab 1.000 Austruck	
Extrahierte Kanten Keine	
Frhen Zurücksetzen Standardeinstellungen laden Alle Standardeinstellungen l	
OK Anwenden Abbrech	en
💱 Rendering-Sätze in Ansicht 🔤 🔀	
Geordnete Rendering-Sätze in Ansicht	
Rendering-Set auswählen und	durch
Hinzufügen in die Ansicht über	mehm
Nach oben Nach unten Entrernen Hinzufügen	
Rendering-Sätze in Teil	
SCHRAUBEN	
Überlappende Objekte hervorheben	
OK Zurück Abbrechen	

Ergebnis:

