

## Texturen in UG/Photo

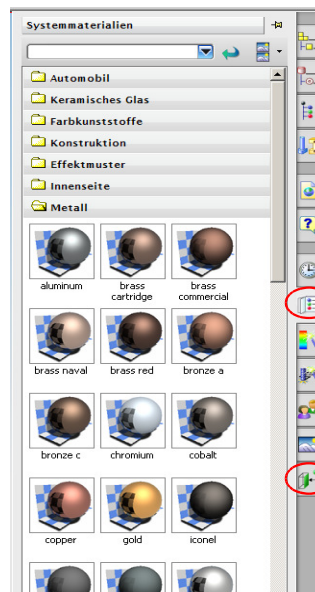
Version: UNIGRAPHICS/NX 6

Ersteller: Simon Feil

- Über die *Systemmaterialien (System Materials)* den Objekten ein Material zuweisen.

Über *Materialien/Texturen* die bereits im Teil vergebenen Materialien aktivieren und durch einen Rechtsklick auf ein Material in den Bearbeitungsmodus wechseln.

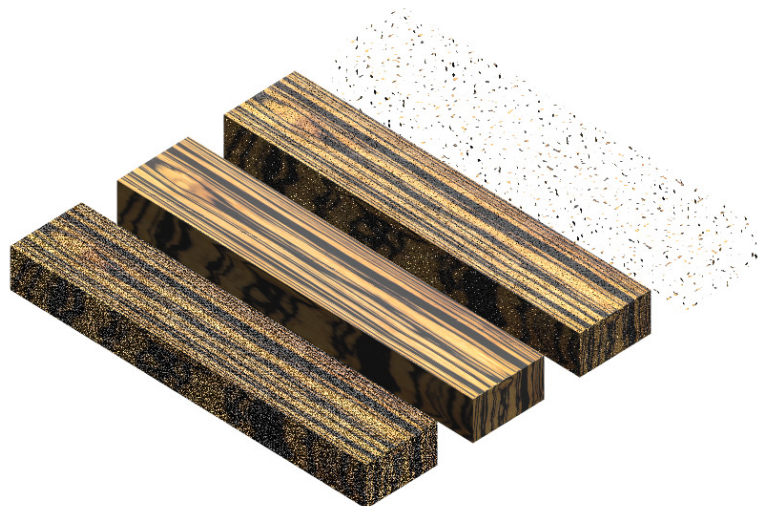
- Unterschiedliche Texturarten im unteren Bild von links nach rechts.
- Im *Material-Editor* unter dem Reiter *Muster (Pattern)* den *Typ (Type)* „Aufwicklung Bild“ (*Wrapped Image*) wählen und mit dem Schalter *Bild (Image)* eine neue Textur laden oder mit *TIFF-Palette* aus der UG-Bibliothek wählen.



Ansicht >  
Visualisierung >  
Materialien/  
Texturen  
  
View >  
Visualization >  
Materials/Textures

- Unter *Texturraum (Texture Space)* wird die Platzierung der Textur festgelegt:

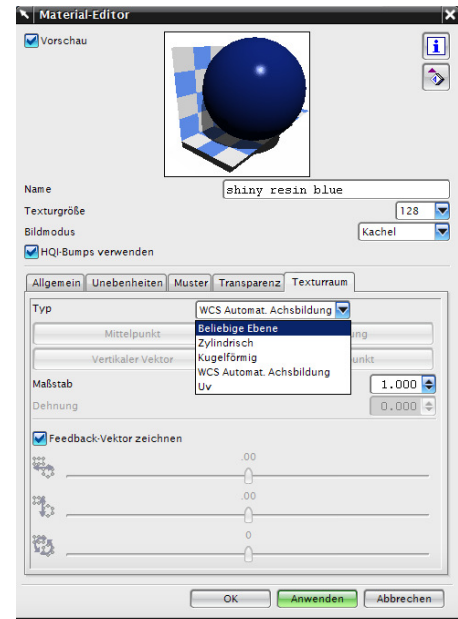
*Beliebige Ebene (Arbitrary Plane)*  
*Zylindrisch (Cylindrical)*  
*Kugelförmig (Spherical)*  
*WCS Automat. Achsbildung (WCS Auto Axis)*  
*Uv*



Details (siehe unten)

Die nachfolgende Beschreibung bezieht sich auf das untere Bild (von links nach rechts):

- Bei kugelförmiger Platzierung kann es zu Stauchungen an den Polen und harten Übergängen zwischen Kacheln kommen.
- Bei Uv-Platzierung werden alle Flächen komplett mit der Textur gefüllt, d.h. die Textur ist auf unterschiedlichen Flächen unterschiedlich groß (realistisch).
- Bei WCS-Platzierung wird durch den Maßstab die Größe der Textur festgelegt, d.h. die Textur ist auf unterschiedlichen Flächen gleich groß (unrealistisch).
- Bei zylindrischer Platzierung müssen Achsrichtung und Zylinderursprung manuell angegeben werden.
- Bei Beliebige Ebene (nicht abgebildet) können die *Feedback-Vektoren* nach Belieben verstellt werden, somit ist die Struktur sehr variabel.

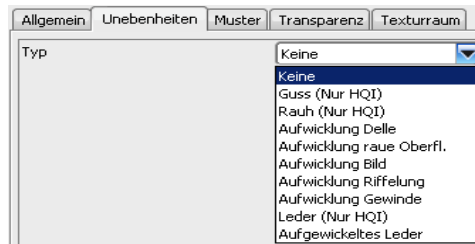


Tipp: Maßstab bedeutet immer die Größe der Textur.

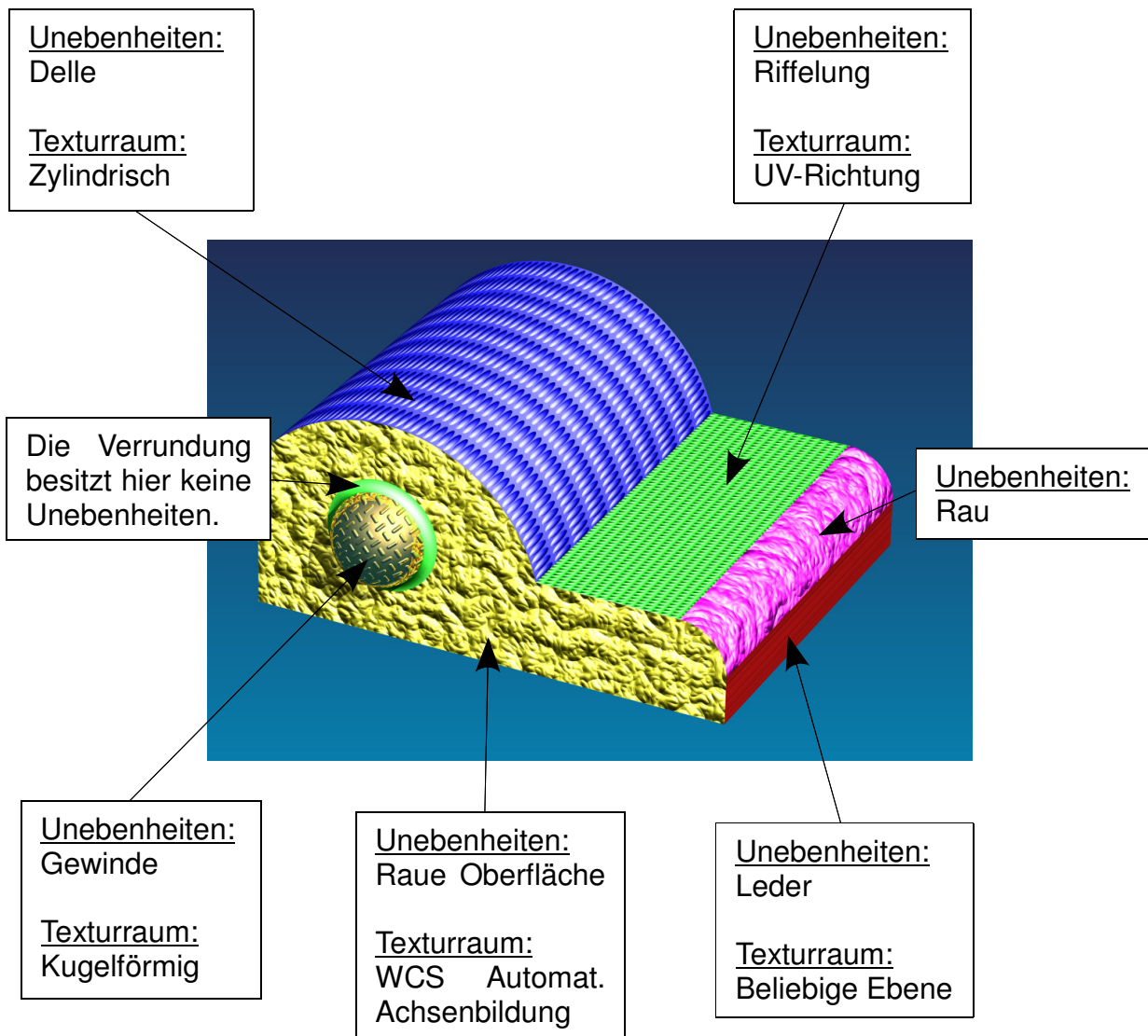
Bsp: Blocklänge 30 mm und Maßstab = 30 führt dazu, dass eine Kachel genau auf der Fläche abgebildet wird.

Unebenheiten (Bumps):

- Es gibt 9 verschiedene Unebenheits-Typen.  
Handelt es sich um eine Aufwicklung (*Wrapped ...*), so kann zusätzlich unter dem Reiter *Texturraum* die Lage der aufgewickelten Unebenheit bestimmt werden.  
Bei aufgewickelten Unebenheiten ist das Verstellen des Maßstabs nur unter dem Reiter *Texturraum* möglich, bei allen anderen kann er direkt im Reiter *Unebenheiten* bearbeitet werden.

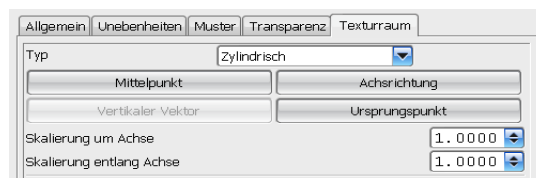
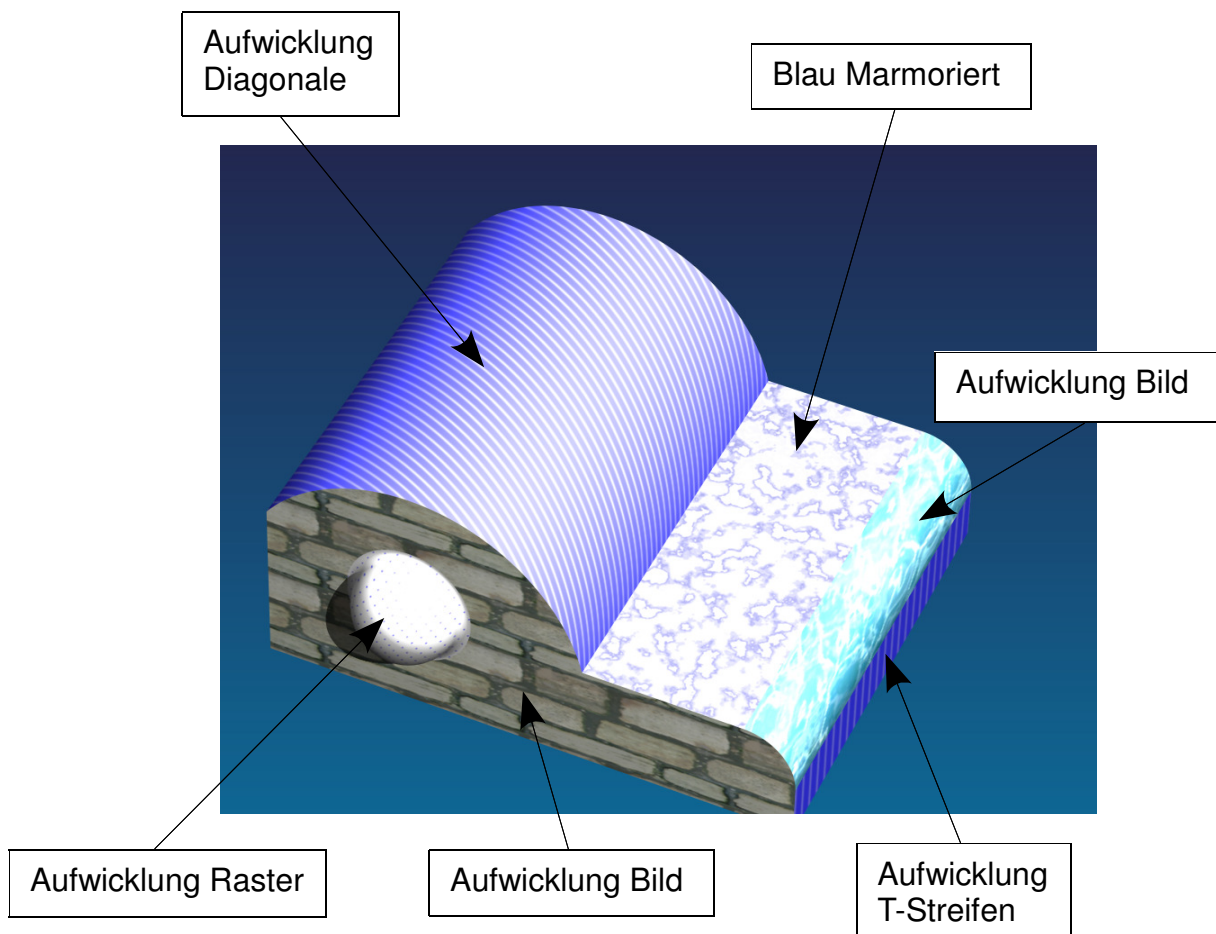
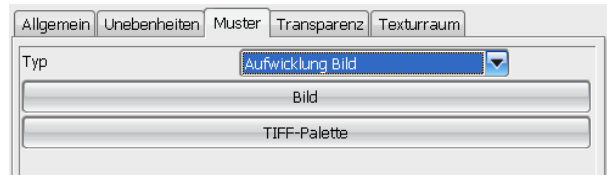


Tipp: Für ein besseres Ergebnis passen Sie unter dem Reiter *Texturraum* den *Typ* der zu bearbeitenden Fläche an.



## Muster (Pattern):

- Man kann die Unebenheiten auch noch mit so genannten *Mustern (Pattern)* kombinieren. (*Muster* sind auch ohne Unebenheiten möglich). Wobei die von UG/NX vorgefertigten *Muster* nicht sehr wirkungsvoll sind. Der *Typ Aufwicklung Bild* ist besonders zu empfehlen.



**Tip:** Für ein besseres Ergebnis passen Sie den *Texturraum* der zu bearbeitenden Fläche an (z.B. bei einer Zylinderfläche: *Typ > Zylindrisch*).

Mit dem Muster *Aufwicklung Bild* lassen sich TIFF-, JPEG- und PNG-Dateien auf Flächen wickeln.

NX bietet einige vorgefertigte Bilder, man kann aber auch eigene Bilder öffnen.

Die Platzierung erfolgt wie oben beschrieben über den *Material-Editor*.