

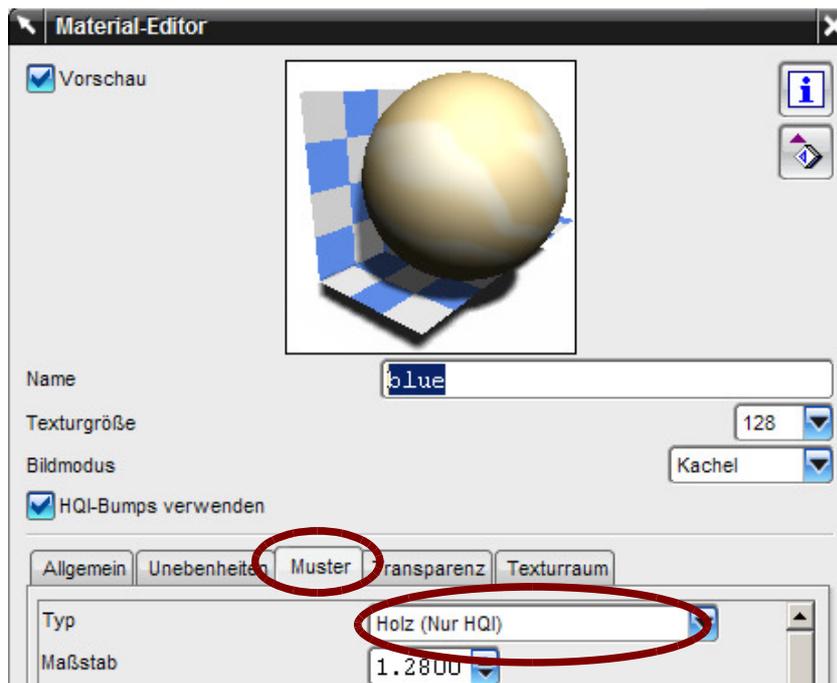
Stand: UNIGRAPHICS NX 6
Bearbeiter: Steffi

Datum: 25.11.2009
[UGPhoto_texturen_2009.odt]

Texturen

Erzeugen einer neuen Textur über den Material-Editor in der Ressourcenleiste:
Materialien im Teil > Rechtsklick auf das zu verändernde Material > Bearbeiten > Reiter Muster > als Typ geeignetes Muster auswählen

Materials in Part > Rechtsklick auf das zu verändernde Material > Edit > Reiter Pattern > Als Type geeignetes Muster auswählen



Reiter Muster > Typ Aufwicklung Bild

Reiter Pattern > Type Wrapped Image wählen und mit dem Schalter „Bild“ eine neue Textur laden oder mit „TIFF-Palette“ aus der UG-Bibliothek wählen.

Unter Texturraum > Typ

Texture Space > Type wird die Platzierung der Textur festgelegt. Im unteren Bild von links nach rechts: *Kugelförmig (Spherical)*, *UV*, *WCS automat. Achsbildung (WCS Auto Axis)*, *Zylindrisch (Cylindrical)*

- 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.
- Bei WCS-Platzierung wird durch den Maßstab die Größe der Textur festgelegt, d.h. die Textur ist auf unterschiedlichen Flächen gleich groß.
- Bei zylindrischer Platzierung muss die Achsrichtung und der Zylinderursprung manuell angegeben werden.



Tipp: Maßstab bedeutet immer die Größe der Textur in Einheiten.

Bsp: Blocklänge 30mm, Maßstab 30, d.f. eine Kachel liegt genau auf der Fläche.

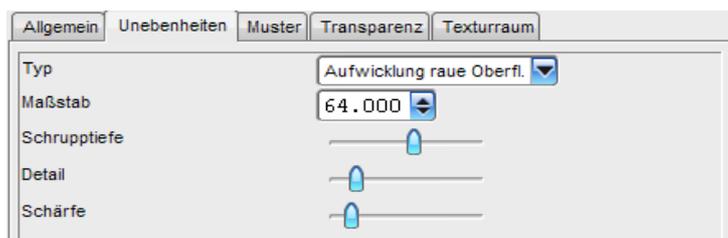
Unebenheiten (Bumps)

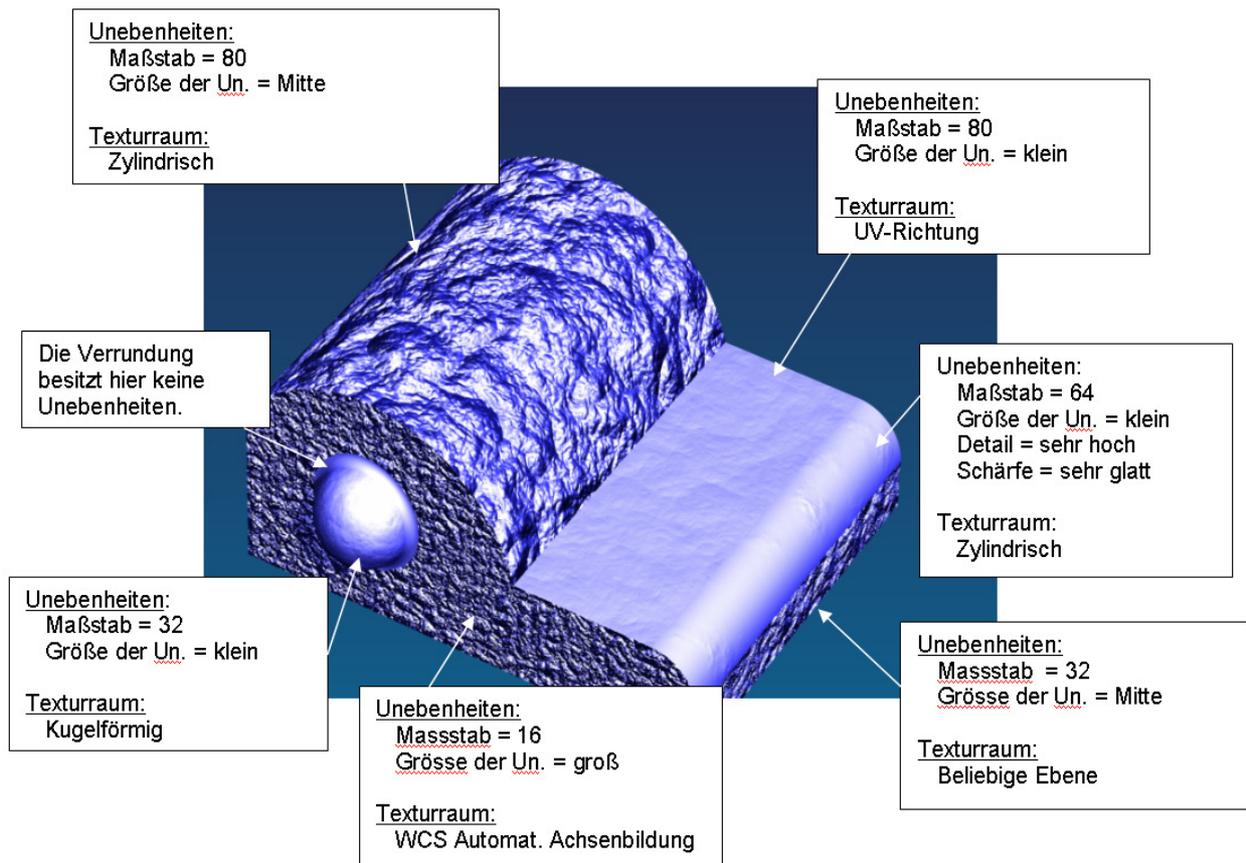
Man kann mit einem Unebenheiten-Typ (hier Schuppen) verschiedene Ergebnisse erzielen. Es gibt 9 verschiedene Unebenheits-Typen.

Für alle Flächen ausgenommen die rechte Verrundung gelten die Einstellungen:

Detail = sehr hoch

Schärfe = sehr scharf





**Platzierung und Maßstab sind abhängig von der Größe der jeweiligen Fläche/Teils.
(hier ca. 50 x 40 x 30 mm).**

Muster (Pattern)

Man kann die Unebenheiten auch noch mit sogenannten Mustern kombinieren. (Muster auch ohne Unebenheiten möglich.) Wobei die von UG vorgefertigten Muster nicht sehr wirkungsvoll sind. Der Typ *Aufwicklung Bild* (*Wrapped Image*) ist besonders zu empfehlen.

