

Erstellen eines Rendersets

Version: UNIGRAPHICS/NX 4 - 6

Ersteller: Christoph Maier

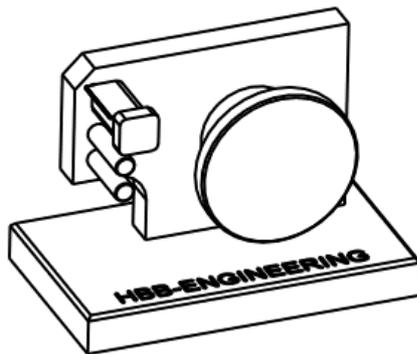
Rendersets sind die Darstellungsoptionen von Einzelteilen in einer Baugruppenzeichnung.

Die Erstellung von Rendersets erfolgt in den Voreinstellungen der Zeichnungserstellung unter dem Reiter *Ansicht (View)* durch Klicken auf den Button *Rendering-Sätze definieren (Define Render Sets)*.

Voreinstellungen > Zeichnungs-erstellung

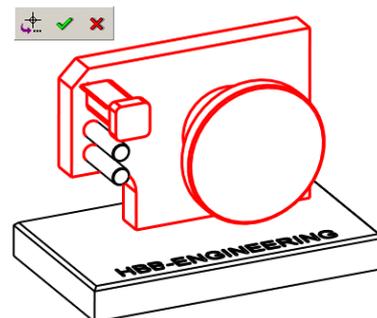
Aufgabenstellung: Einzeichnen der Zylinderschrauben in dünner Volllinie.

Preferences > Drafting

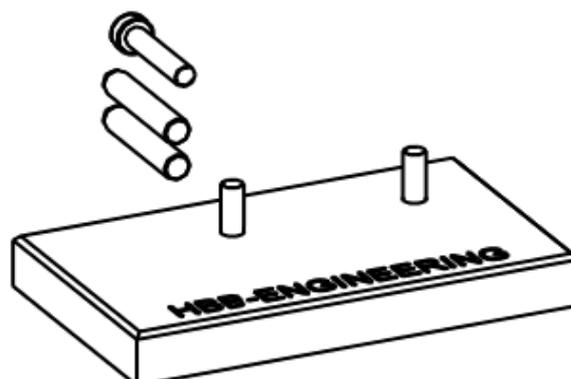
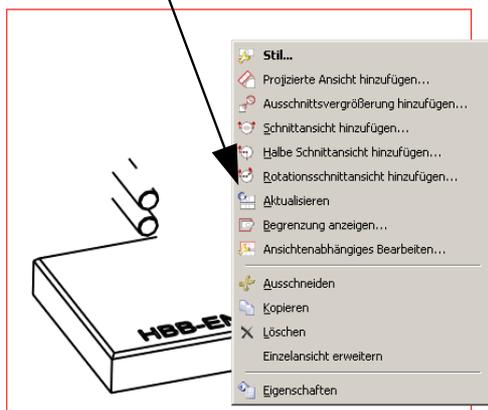


8	ZYLINDERSCHRAUBE_M4X20-8.8	1
7	ZYLINDERSTIFT_5	2
6	ZYLINDERSCHRAUBE_M4X16-8.8	2
5	FIXIERDECKEL	1
4	RAENDELSCHRAUBE	1
3	ABRISSBLECH	1
2	TRAEGERPLATTE	1
1	GRUNDPLATTE	1
Pos.	Teil	Anzahl

Zunächst Ausblenden „störender“ Einzelteile (Trägerplatte, Raendelschraube, Abrissblech und Fixierdeckel) über **Strg+B** oder über den Teilnavigator.

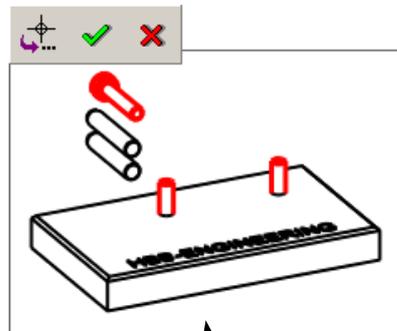


Ansicht über Mt3 Aktualisieren

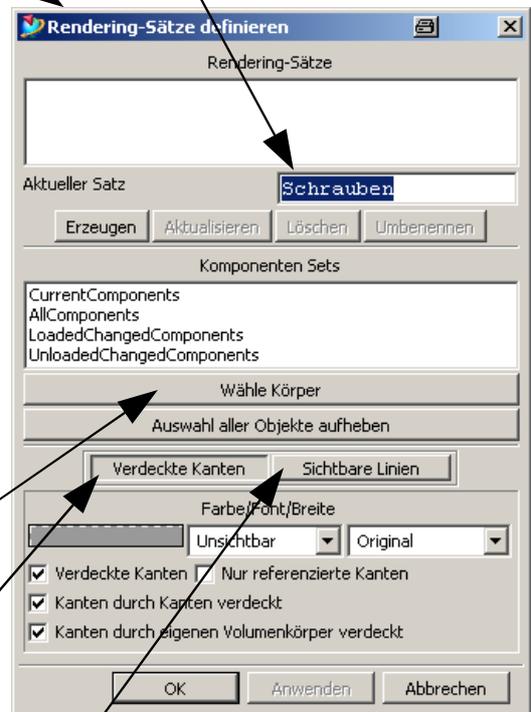




Anwenderdefinierter Name des Render-Set's wird über *Erzeugen (Create)* erstellt.

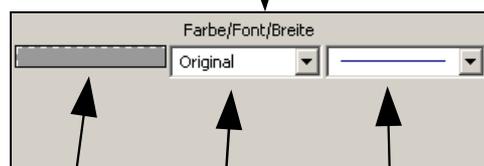


Über *Wähle Körper (Select Solids)* werden die zu bearbeitenden Teile angegeben (hier rote Zylinderschrauben).



Einstellungen für die *verdeckten Kanten (Hidden Lines)* der gewählten Körper

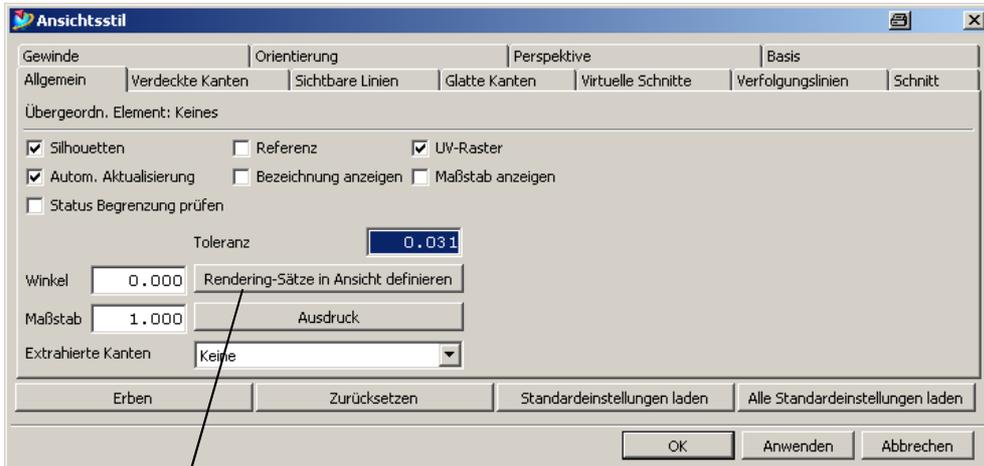
Einstellungen für die *sichtbaren Kanten (Visible Lines)* der gewählten Körper



Farbe *Linienart* *Linienstärke*
Color *Font* *Width*

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 (Style)** > **Allgemein (General)** > **Rendering-Sätze in Ansicht definieren (Define Render Sets in View)**.



Rendering-Set auswählen und durch *Hinzufügen (Add)* in die Ansicht übernehmen.

