

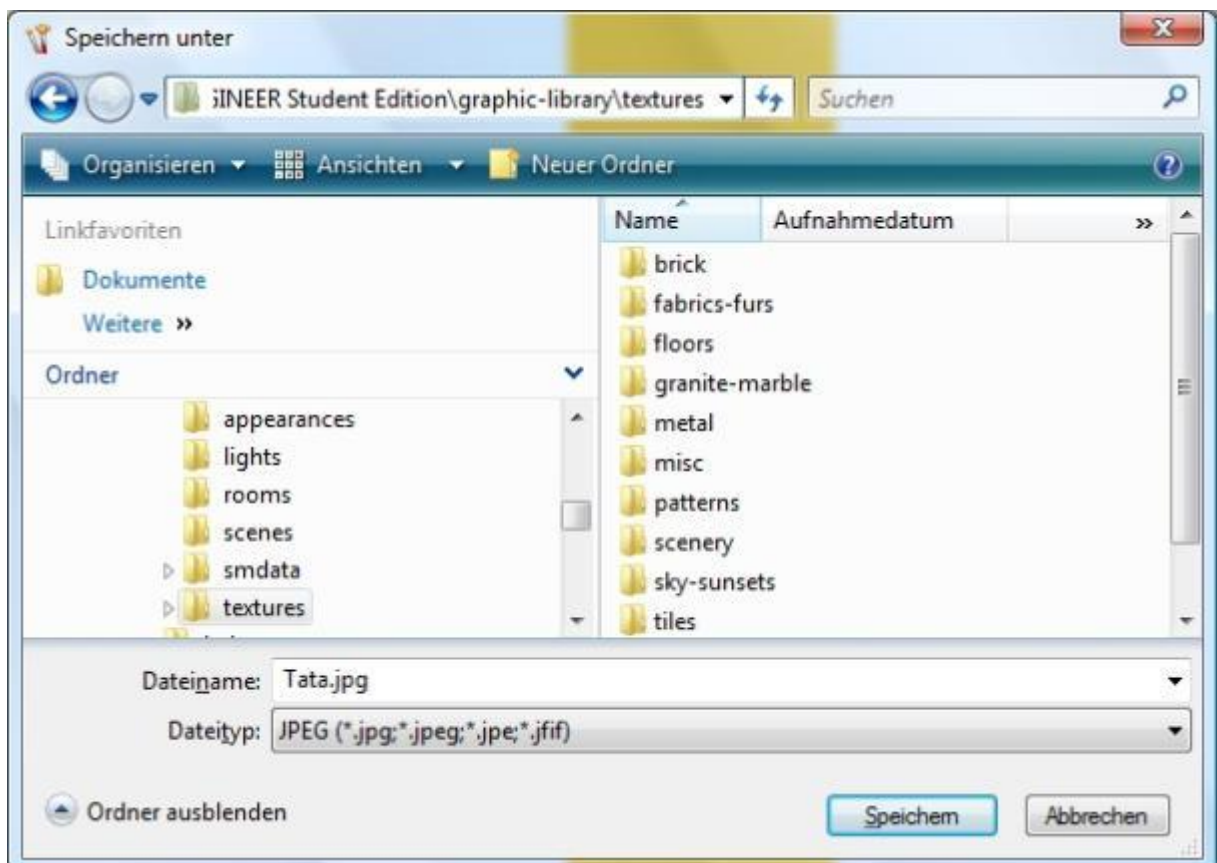
Schritt 1

Textur erstellen

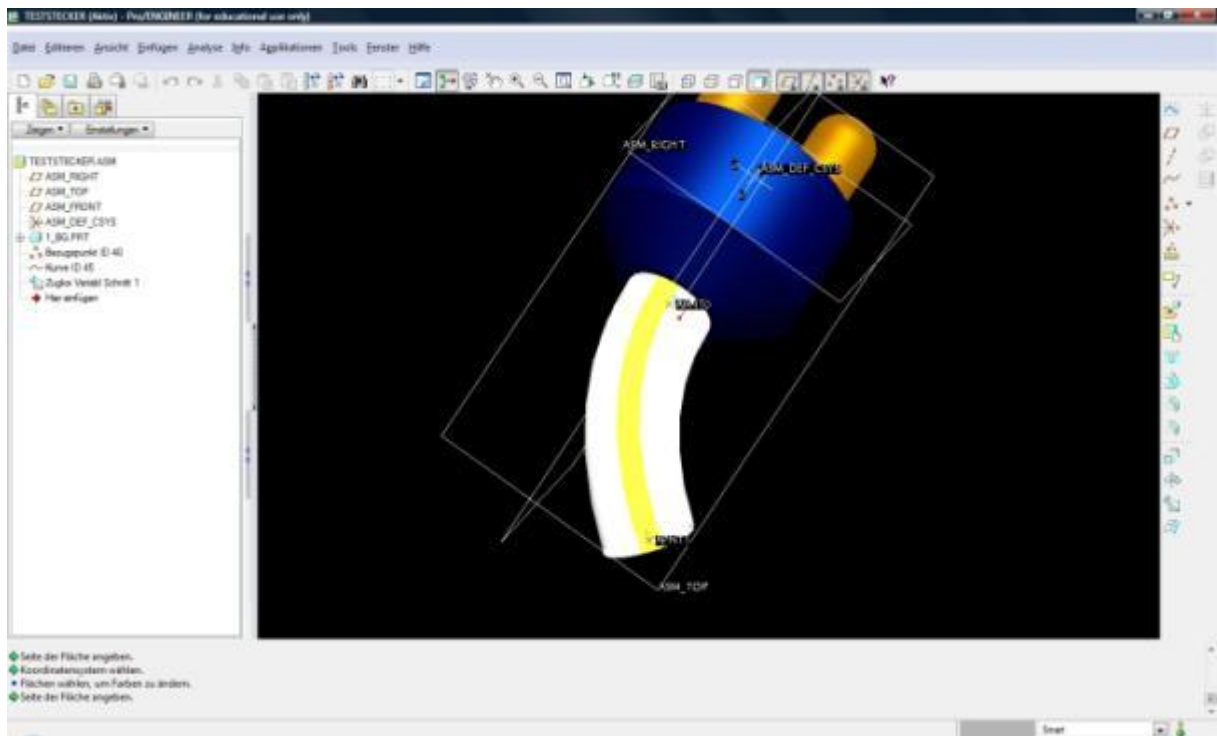


Schritt 2

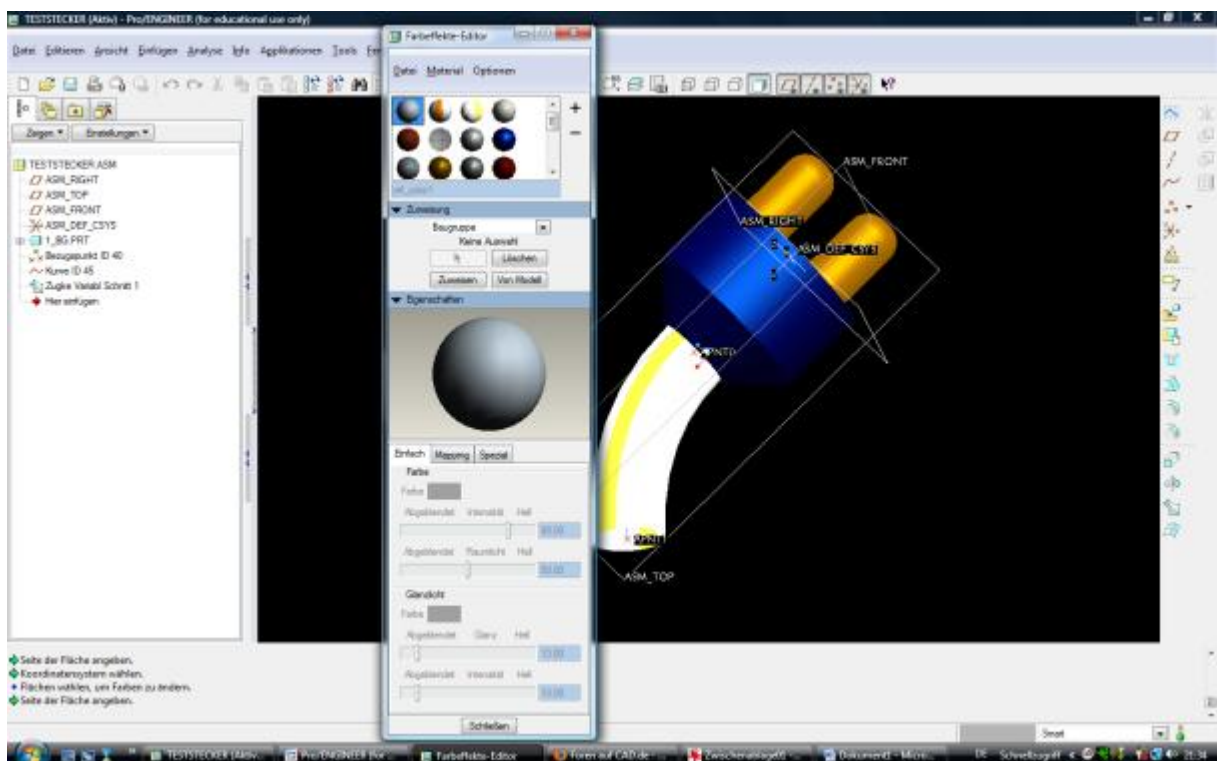
Textur speichern unter Pro/E Graphic-library



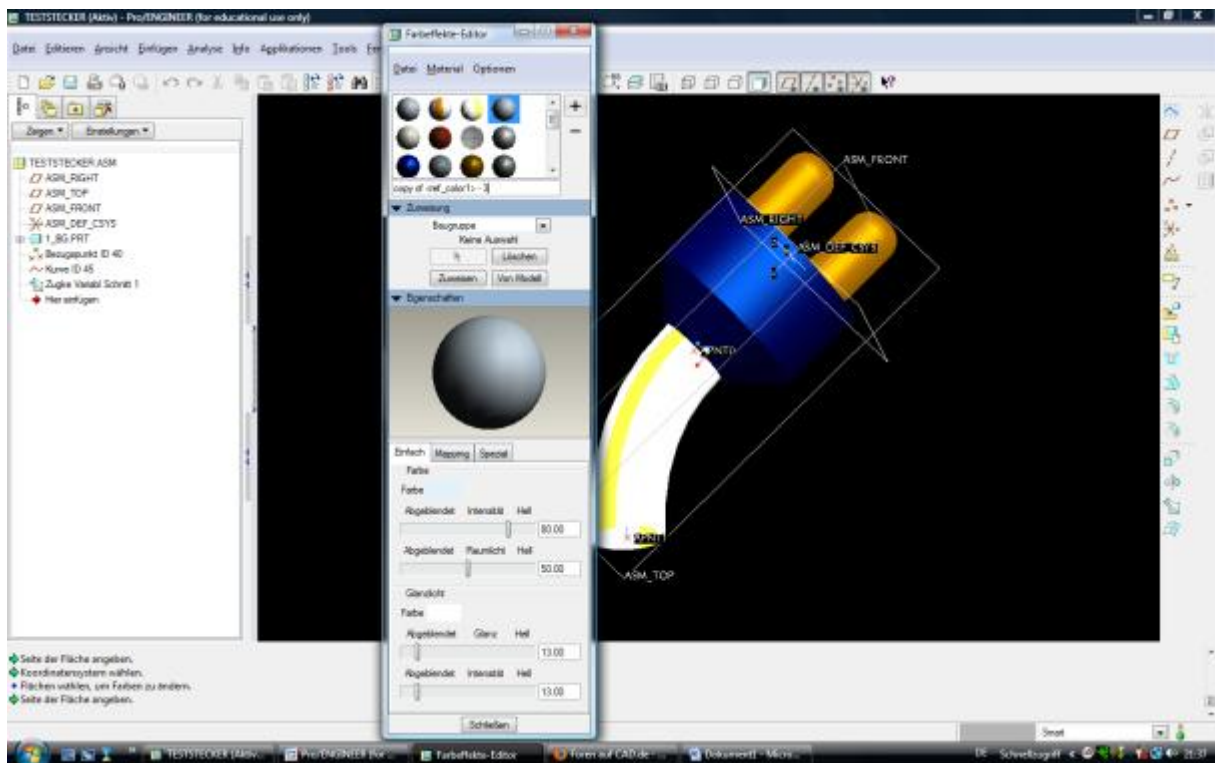
Jetzt mal zum Bild. 1_BG ist ein Part und alle Teile werden in der BG eingefärbt.
Das geht auch mit dem Zug KE. Ich hoffe auch mit den Kabeln und Rohren.



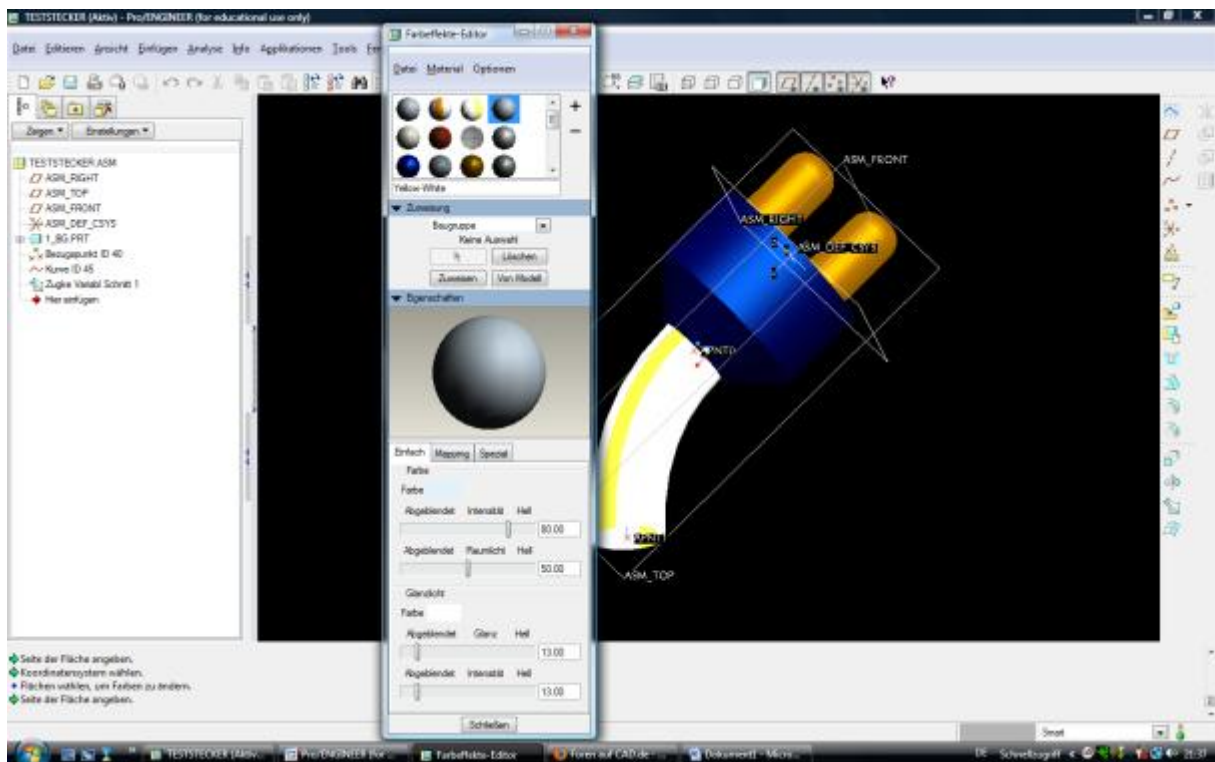
Farbeffekte-Editor öffnen



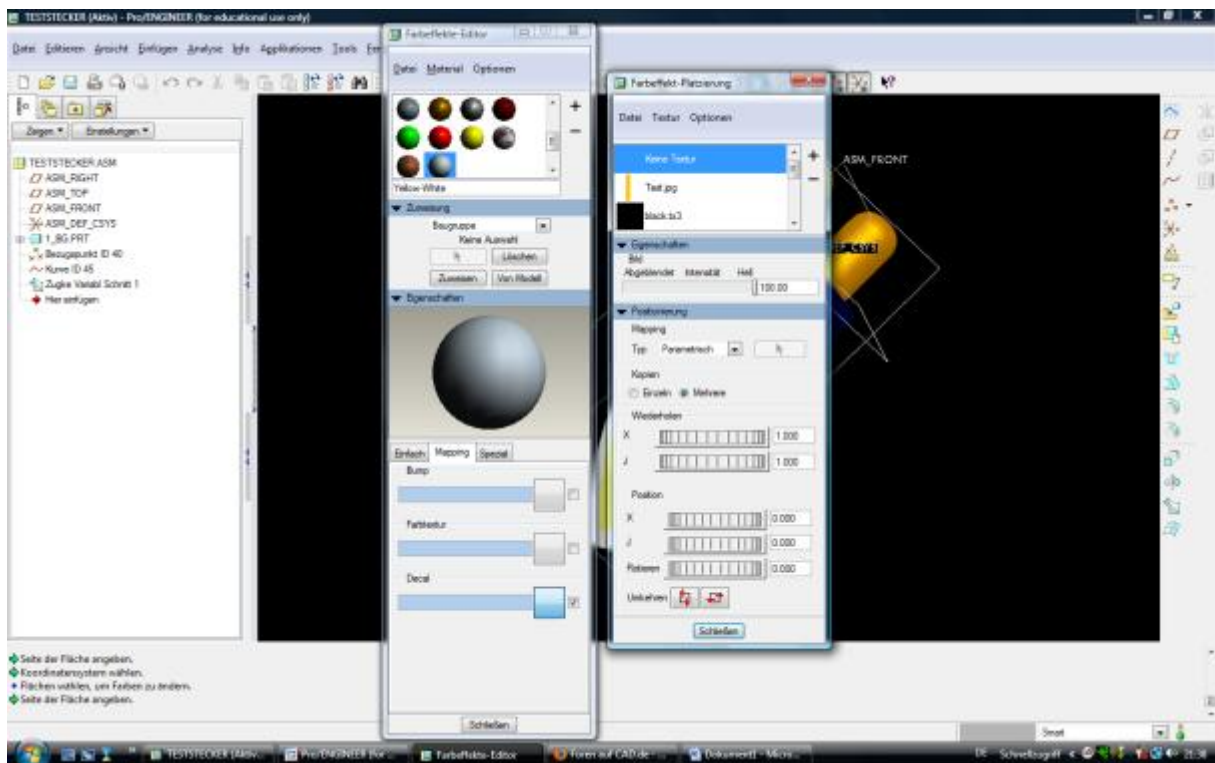
Nächste Schritt ist das Kopieren einer der Farben über +.



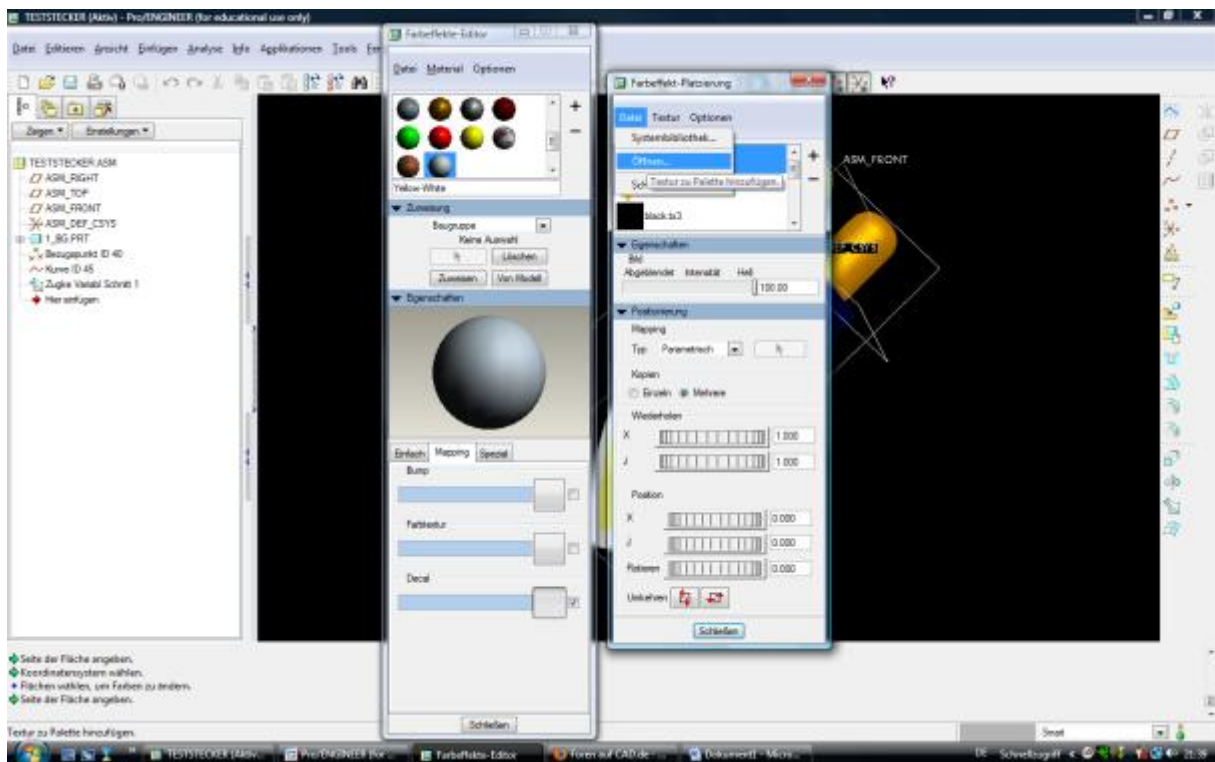
Umbenennen



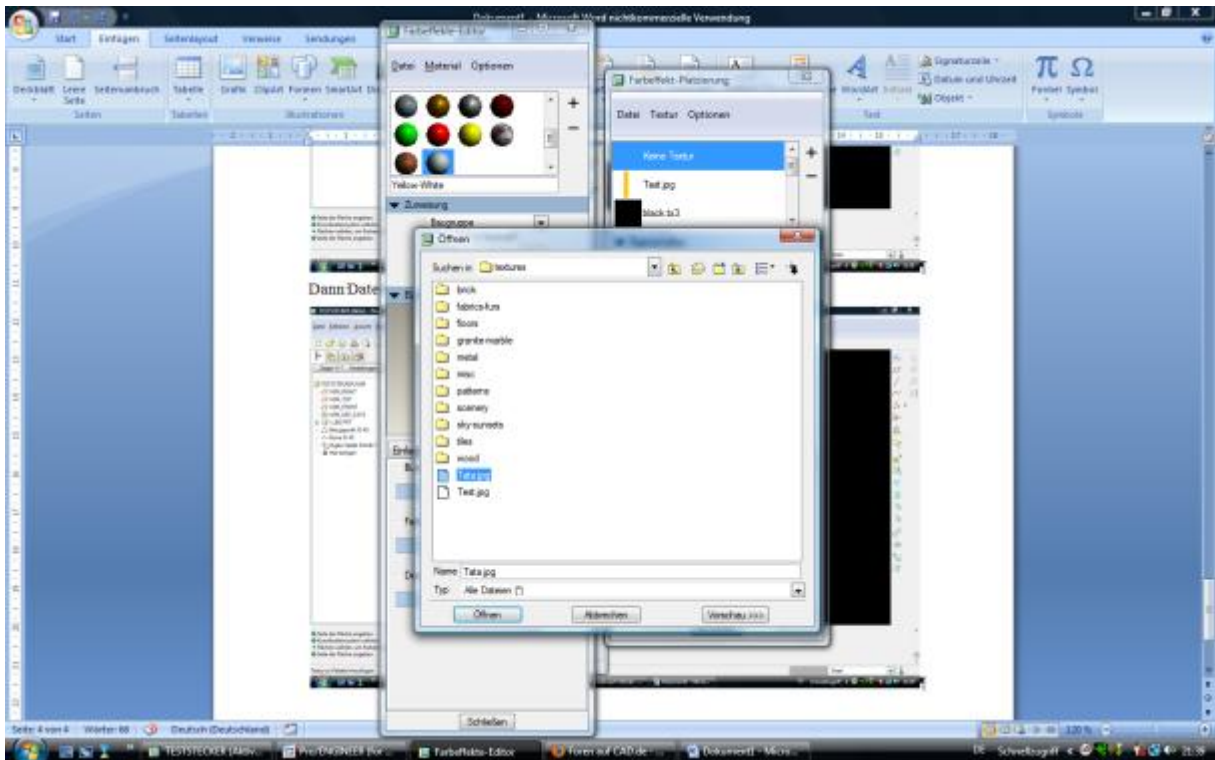
Dann ins Mapping und decal markieren



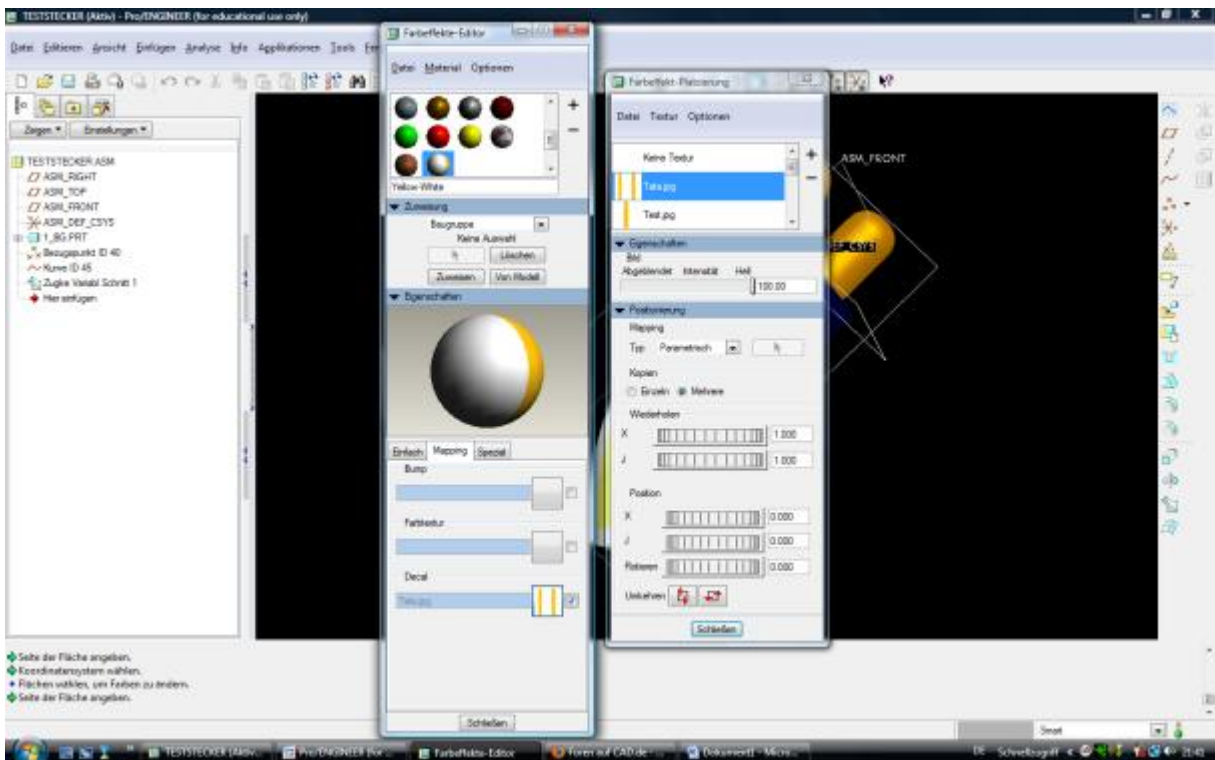
Dann Datei Öffnen



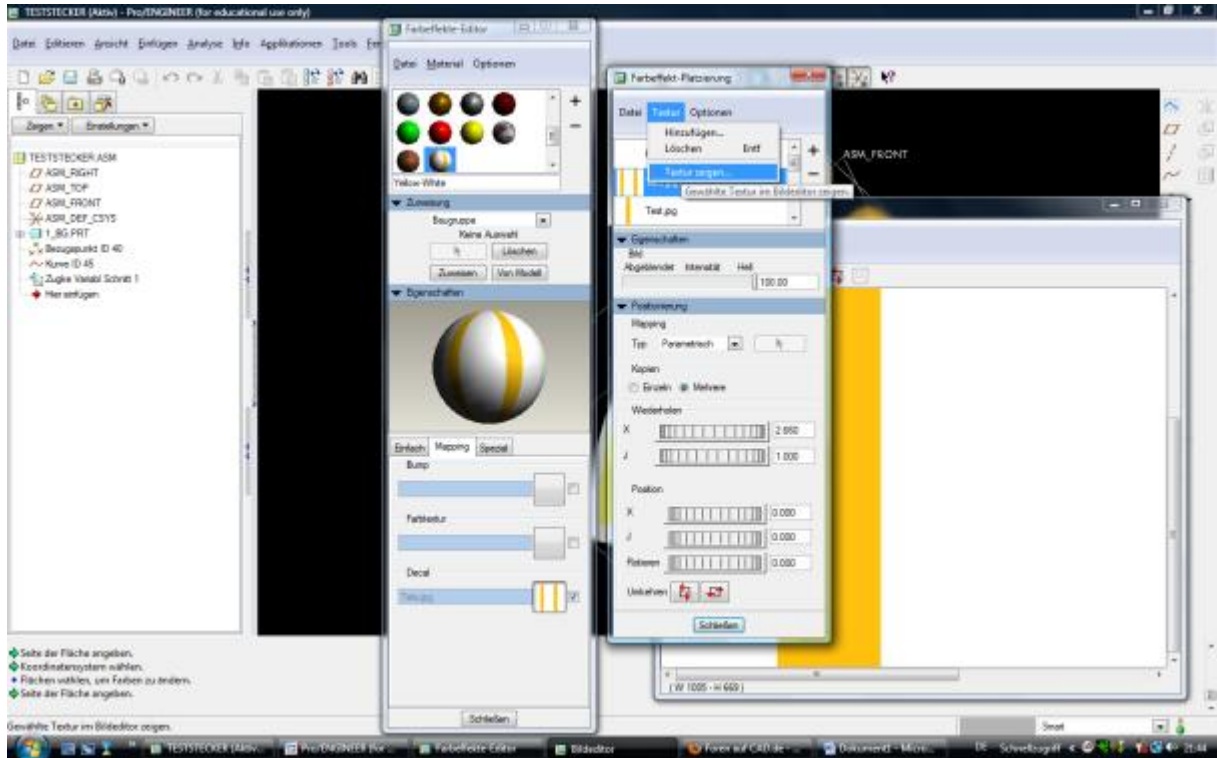
Deine Farbe auswählen und öffnen



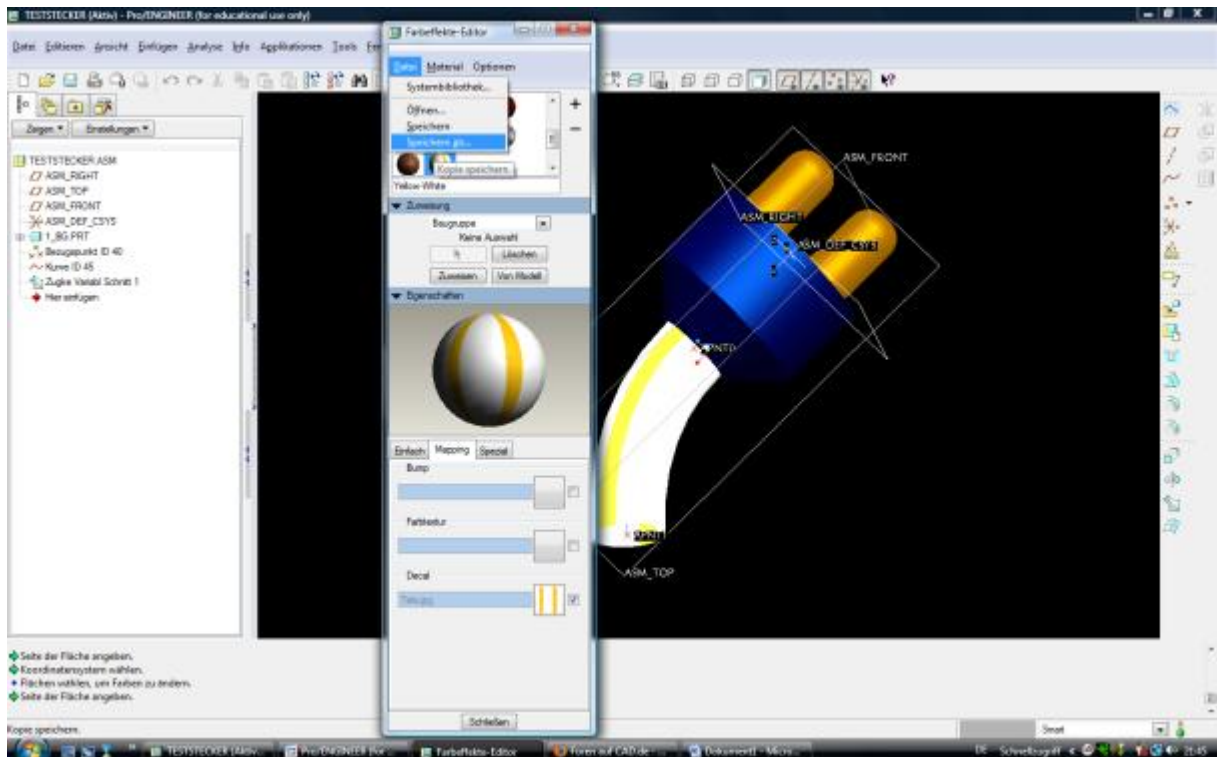
Dann einfach zuweisen. Z.B. Doppelklick auf die Farbe. Wir dynamisch im Farbeffekte – Editor angezeigt.



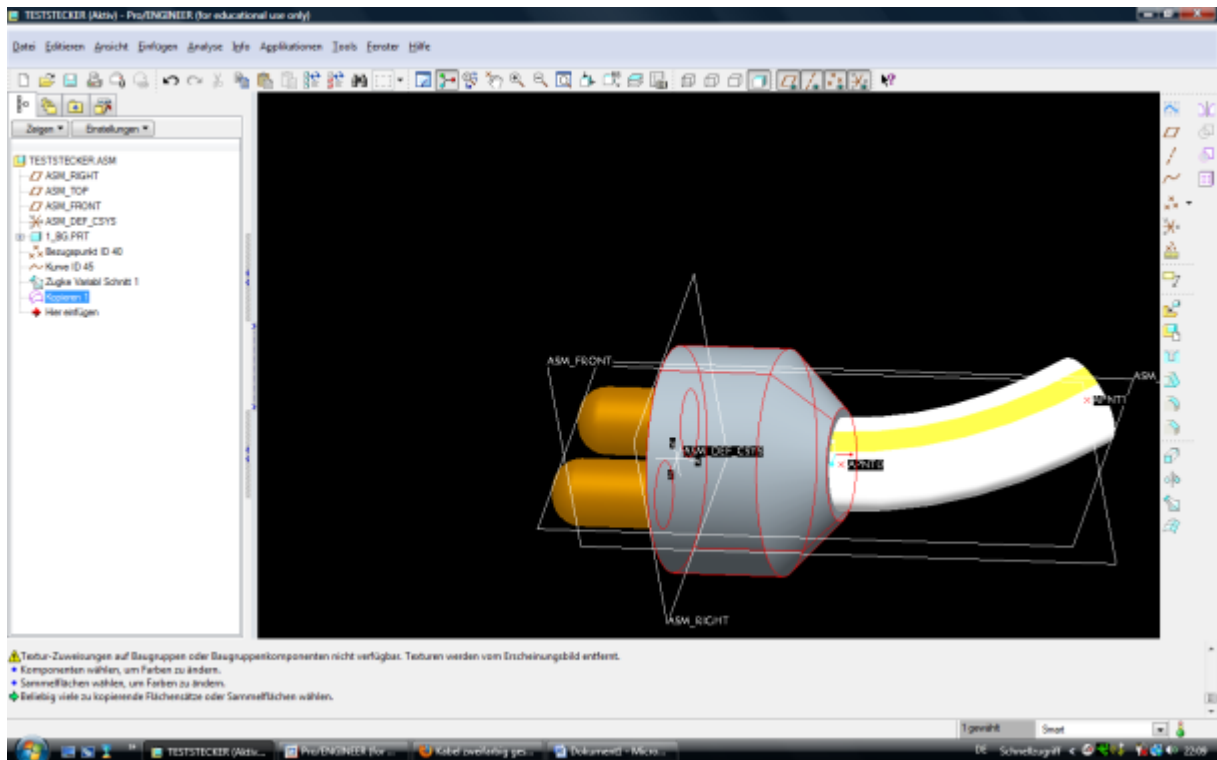
Mit Wiederholen z.B. kann ein wenig rumgespielt werden. Man kann über Textur > Textur zeigen noch ein bisschen basteln. Im Bildeditor. (Geht aber leider nicht zum internen erstellen der Texturen, deswegen paint)



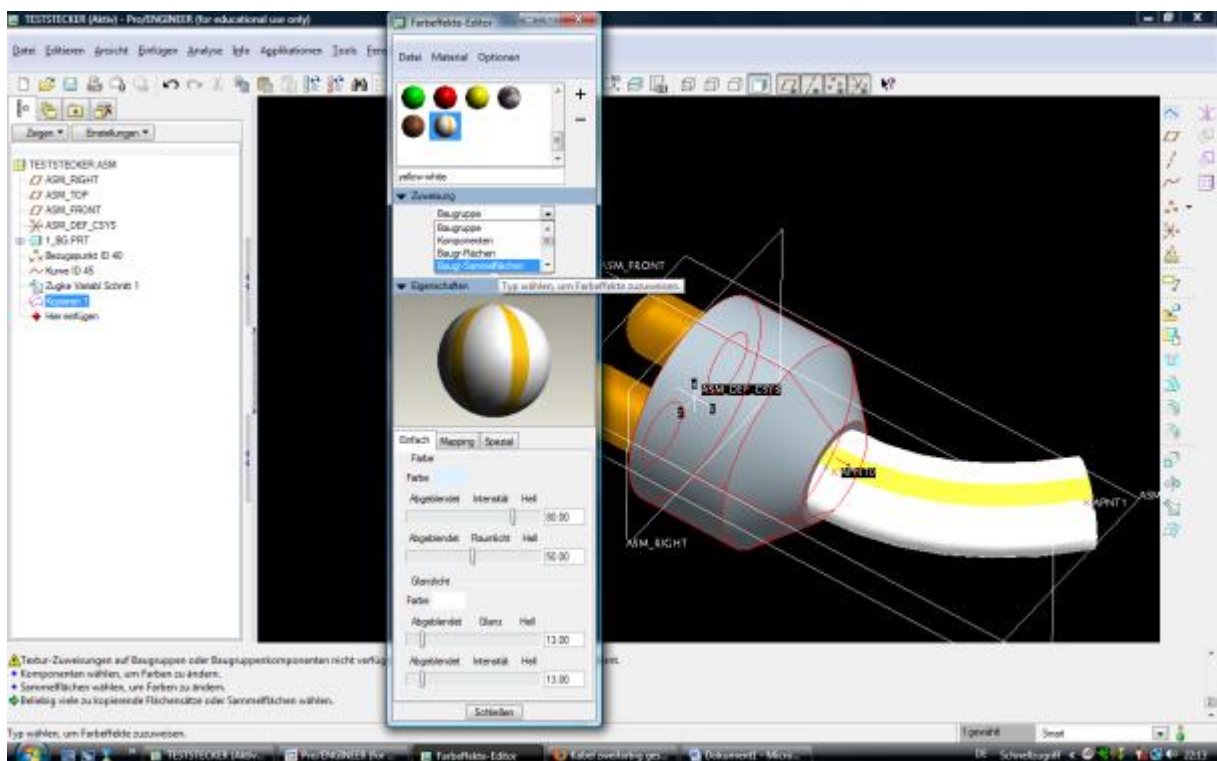
Dann Farbe speichern, am Besten in der entsprechenden Bibliothek. Damit es auch wiedergefunden wird.

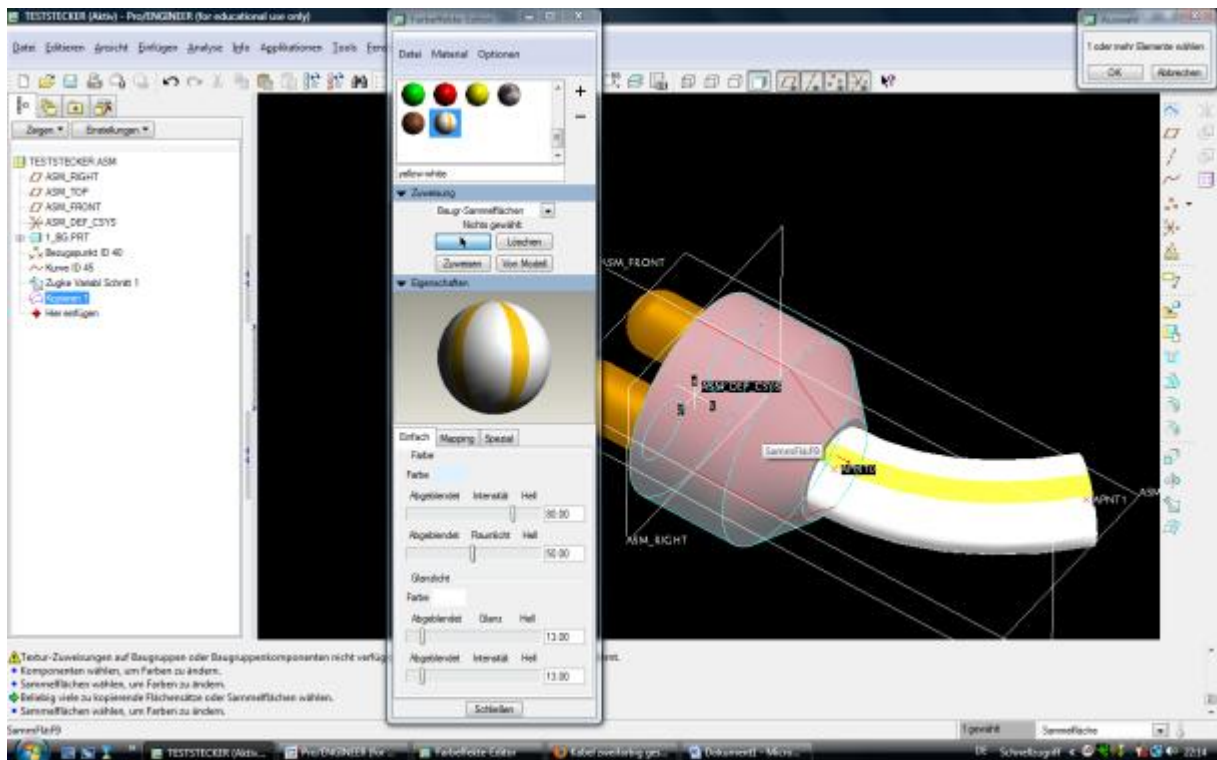


Danach, ich weiß unsauber Copy > Paste. Die gewünschten Flächen Kopieren. Sind ja Assoziativ

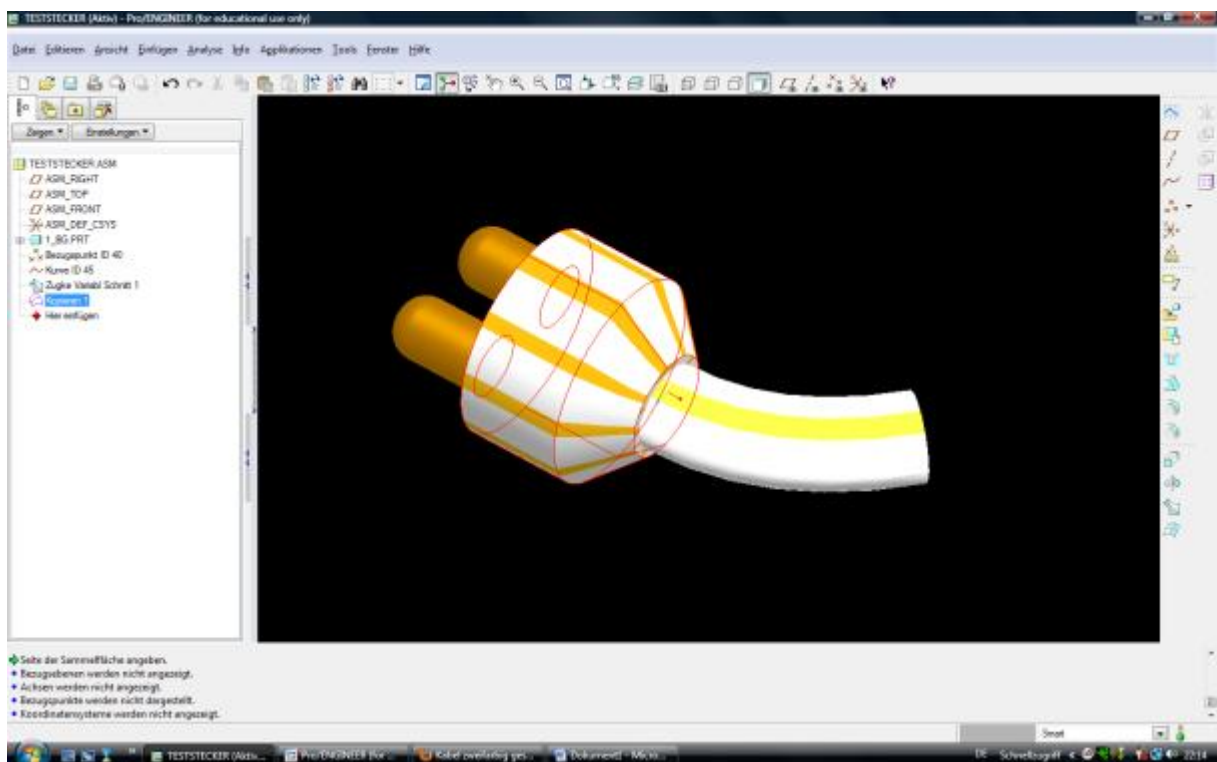


Und diese Flächen dann Färben. Z.B. mit Sammelflächen.





Und zuweisen.



Gut, zugegeben, nicht ganz sauber, aber eine Lösung. Aber ob es bei Kabel auch so geht? Muss man rausfinden.