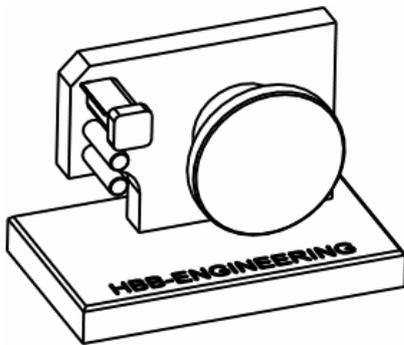


Erstellen eines Rendersets

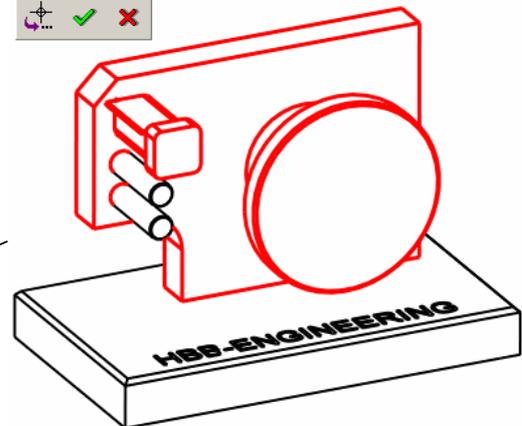
Rendersets sind die Darstellungsoptionen von Einzelteilen in einer Baugruppenzeichnung. Die Erstellung von Rendersets erfolgt in der **Zeichnungserstellung** über **Voreinstellungen > Zeichnungserstellung > Ansicht > Rendering-Sätze definieren**.

Aufgabenstellung: Einzeichnen der Zylinderschrauben in dünner Volllinie

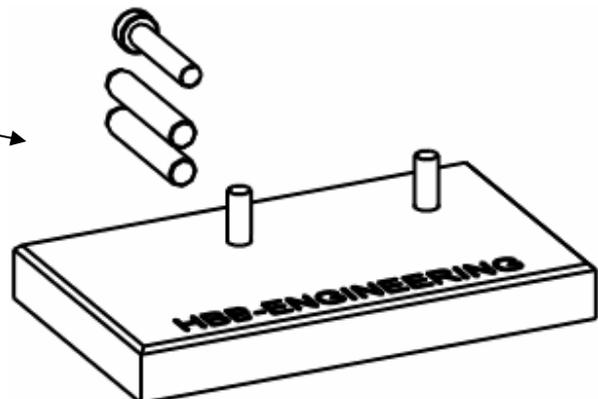
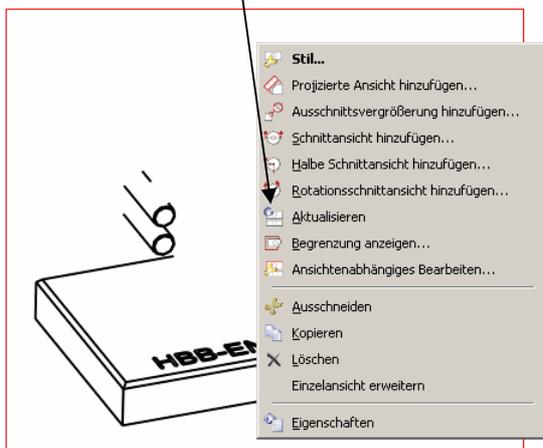


8	ZYLINDERSCHRAUBE_M4X20-8.8	1
7	ZYLINDERSTIFT_5	2
6	ZYLINDERSCHRAUBE_M4X16-8.8	2
5	FIXIERDECKEL	1
4	RAENDELSCHRAUBE	1
3	ABRISSBLECH	1
2	TRAEGERPLATTE	1
1	GRUNDPLATTE	1
Pos	Teil	Anzahl

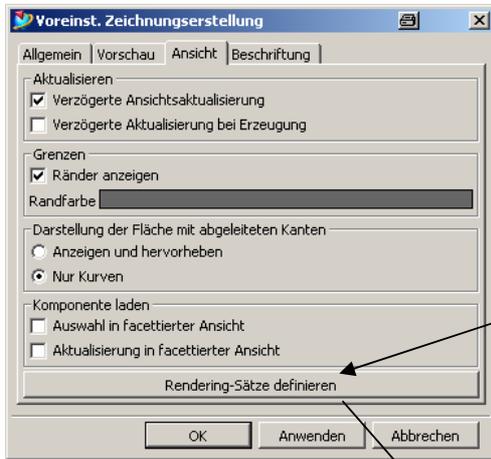
Ausblenden „störender“ Einzelteile (Trägerplatte, Raendelschraube, Abrissblech und Fixierdeckel) über **Strg+B** oder über den Teilnavigator.



Ansicht über Mt3 **Aktualisieren**

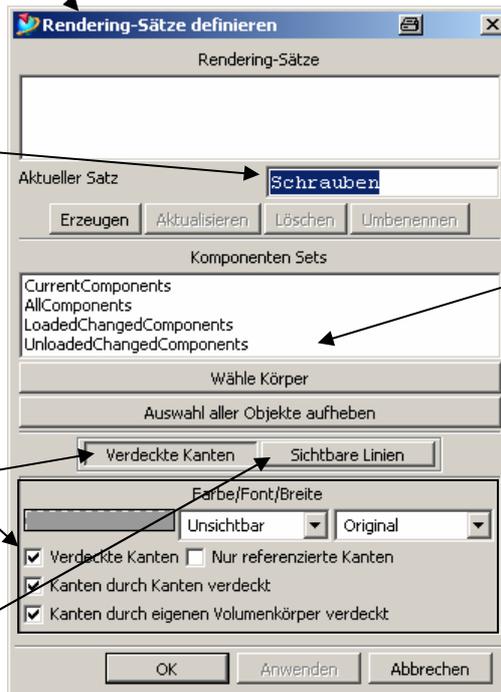


Voreinstellungen > Zeichnungserstellung > Ansicht...



...Rendering-Sätze definieren

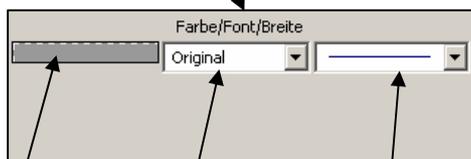
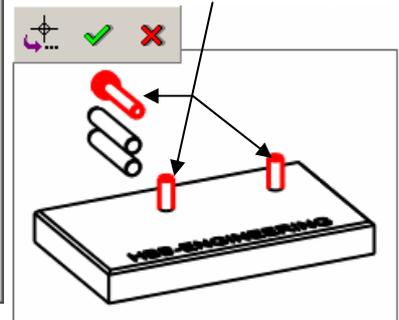
Anwenderdefinierter Name des Render-Set's wird über **Erzeugen** erstellt



über **Wähle Körper** werden die zu bearbeitenden Teile angegeben (hier Zylinderschrauben)

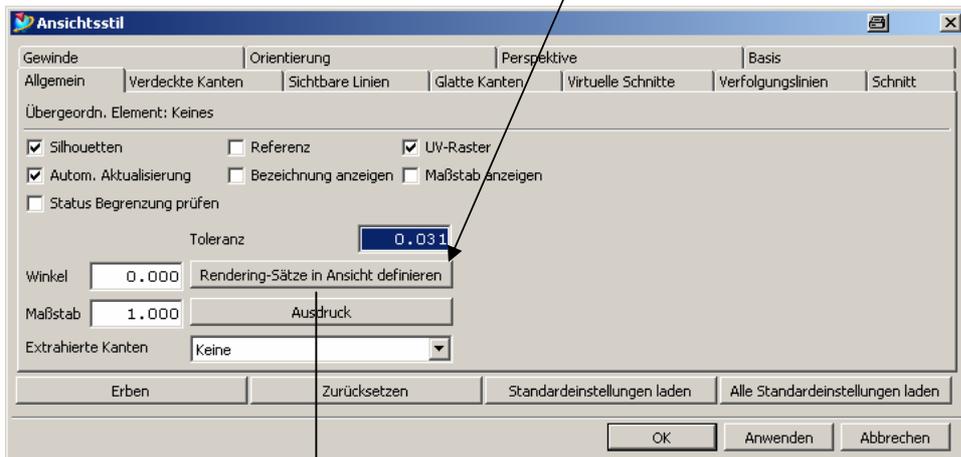
Einstellungen für die Verdeckten Kanten der gewählten Körper

Einstellungen für die Sichtbaren Kanten der gewählten Körper



Farbe Linienart Linienstärke

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**



Rendering-Set auswählen und durch **Hinzufügen** in die Ansicht übernehmen

Ergebnis:

