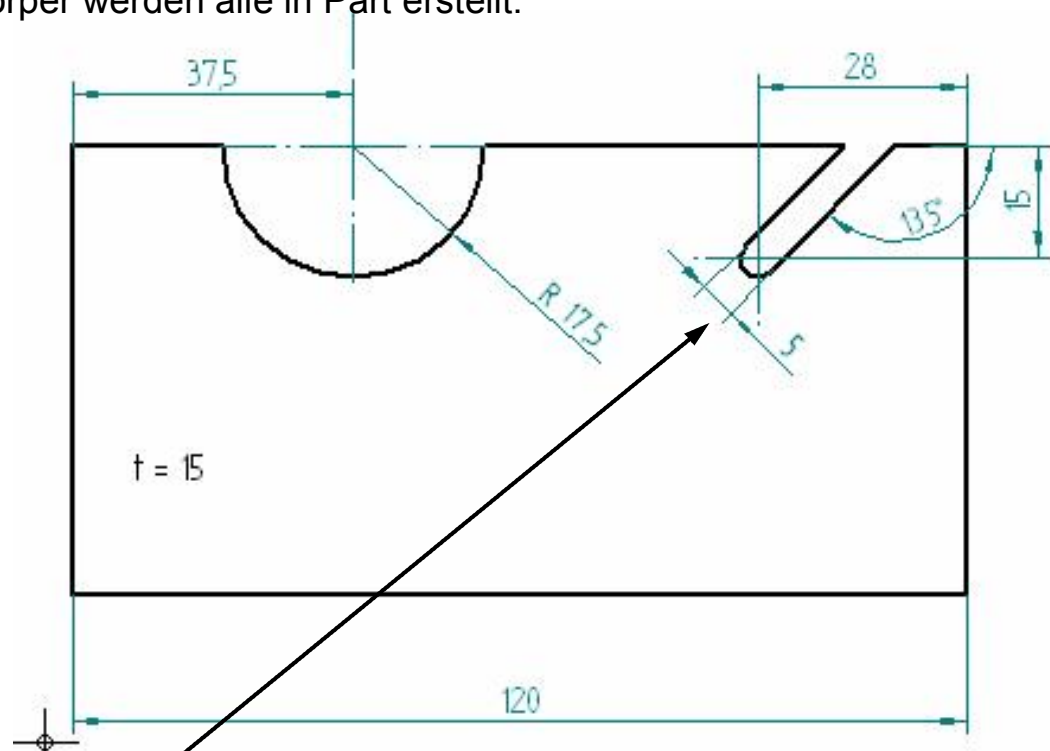




Übung in Assembly

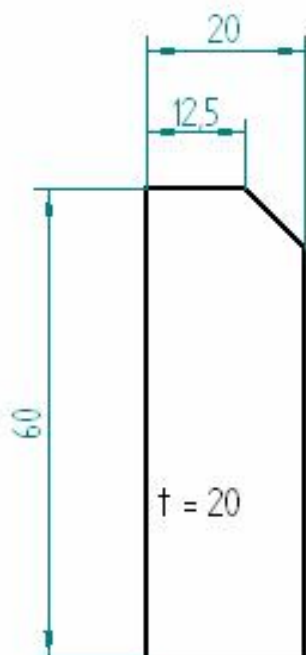
Die drei Körper werden alle in Part erstellt.

Seitenteil

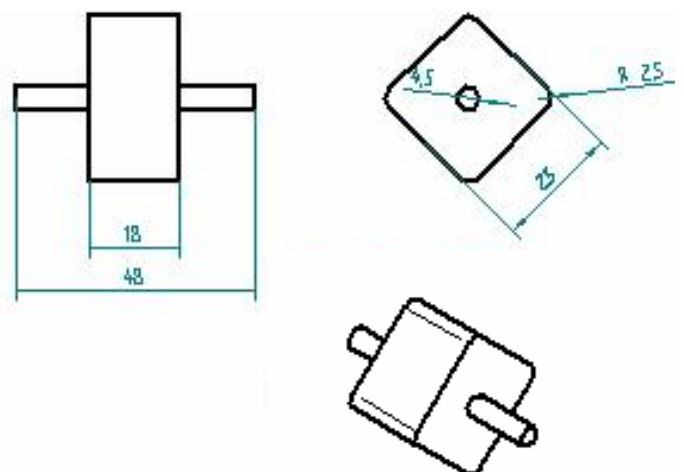


Für den Mittelpunkt der Bohrung im Langloch die Funktion „SketchPoint“ verwenden.

Zwischenteil – Abrisskante

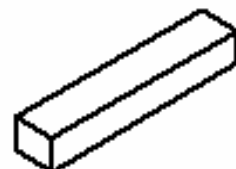


Rollenhalter

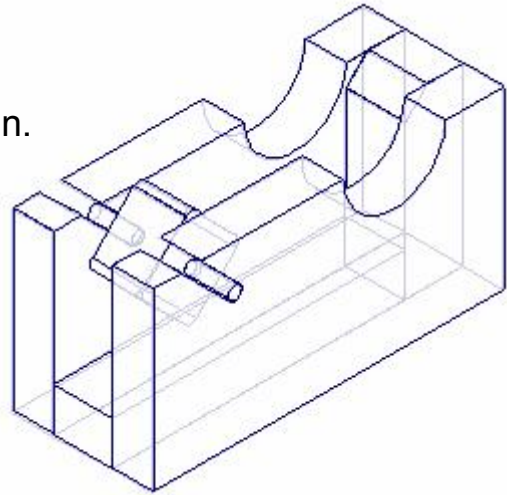


Zwischenteil - Boden

100 x 15 x 20



In SE Assembly kann den einzelnen Teilen eine Struktur oder Farbe zugeordnet werden.



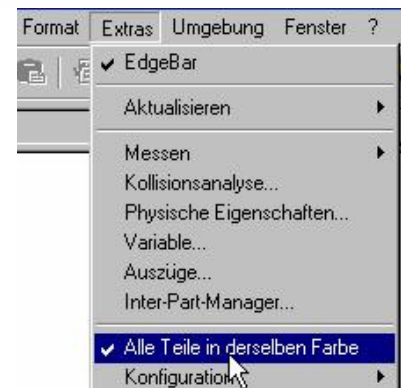
Arbeitsschritte:

1. Körper schattieren



2. Unter Menü „Extras“ ⇒

☒ bei „alle Teile in derselben Farbe“ entfernen



3. Menü „Format“ ⇒ „Ansicht“ ⇒ ☒ bei „Texturen“ setzen und mit „OK“ bestätigen



4. Einzelnes Bauteil der Baugruppe auswählen

5. „Formatvorlage für Teilflächen“ ⇒ Registerkarte „Textur“ ⇒ „Durchsuchen“

Lokaler Datenträger (C)

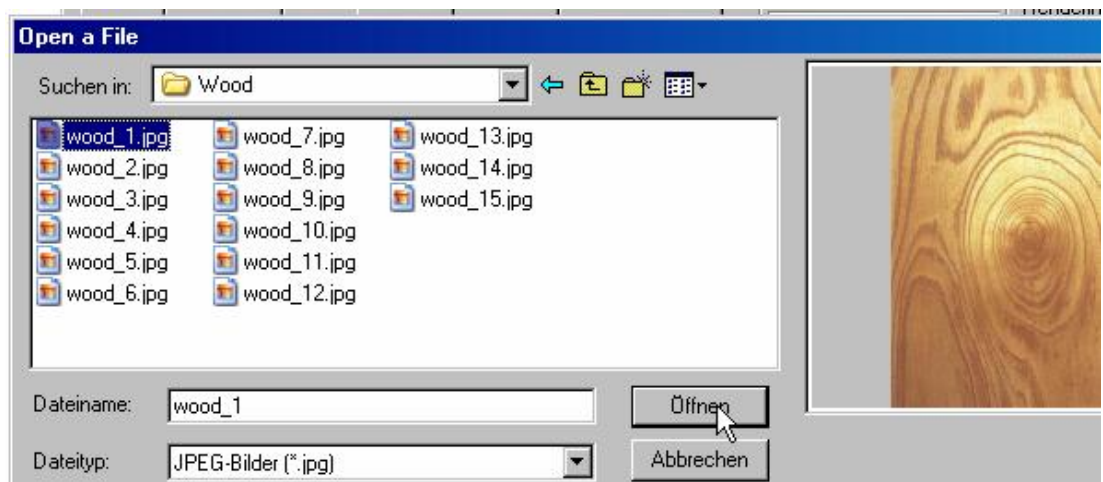
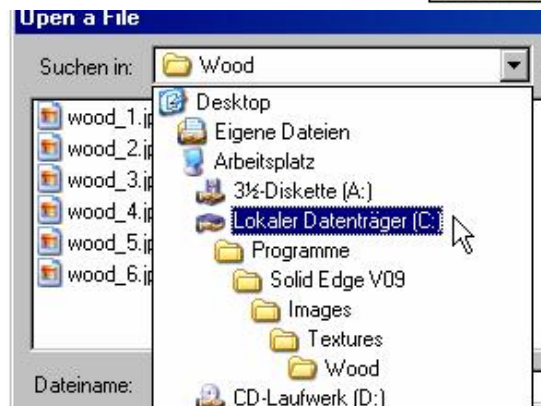
Programme

Solid Edge V9

Images

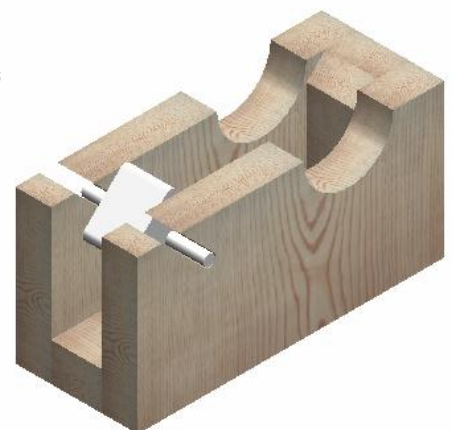
Textures

Fabric oder Granite oder Marble oder Other oder **Wood**



6. Eine JPG-Datei auswählen ⇒ „Öffnen“ ⇒ „OK“

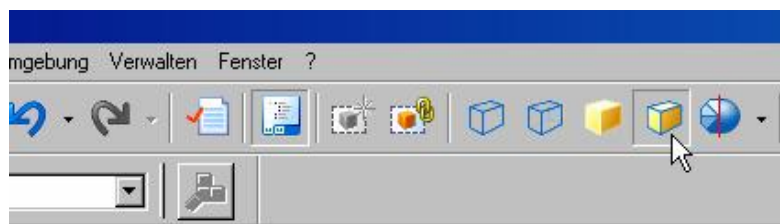
Mehreren Bauteilen kann gemeinsam eine „Textur“ zugeordnet werden.



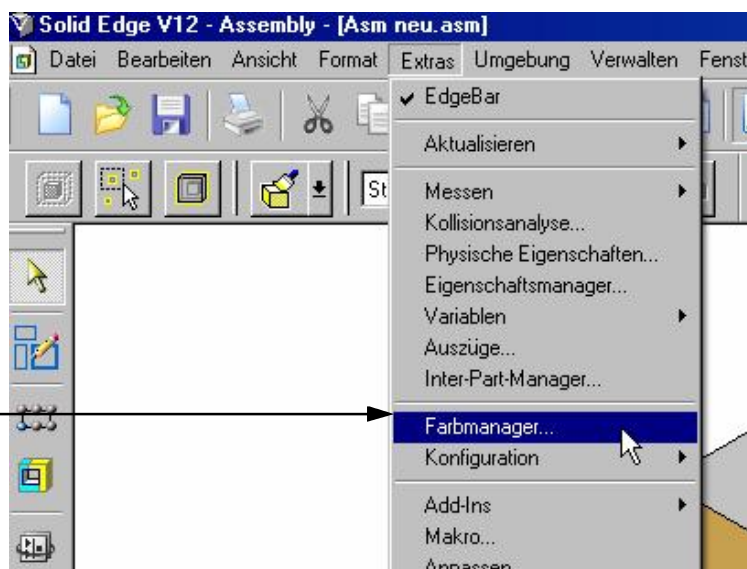
Unter dem „Pull down Pfeil“ können einfache „Texturen“ bzw Farben zugewiesen werden.

Arbeitsschritte für V 12:

1. Körper schattieren



2. Unter Menü „Extras“ ⇒



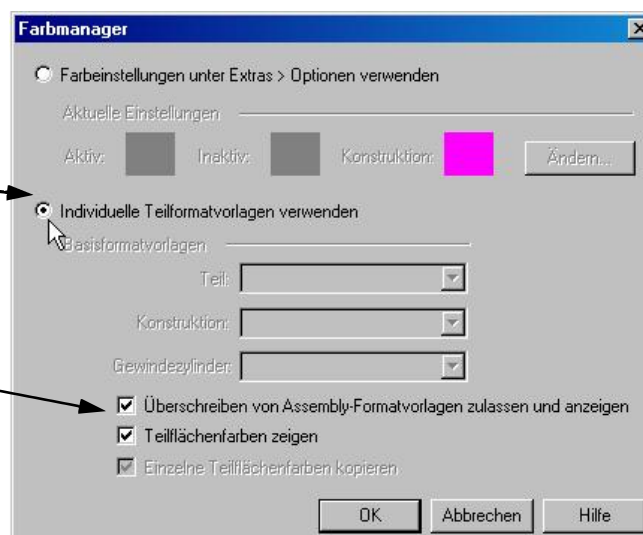
„Farbmanager“ aufrufen,

„Punkt“

und

2x ☒

setzen.



3. Menü „Format“ ⇒

„Ansicht“ ⇒

Registerkarte „Rendern“ ⇒



bei „Texturen“

setzen und mit „OK“ bestätigen.

Weiter wie bei V9.

