

Rendering Verfahren

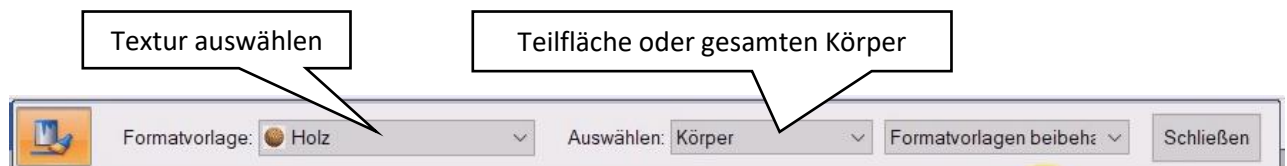
Die Begriffe **Rendern** oder **Rendering** beschreiben im CAD-Bereich die Anwendung eines rechnergestützten Verfahrens, mit dem CAD-Modelle realitätsnäher erscheinen. Dabei können z. B. fotorealistische Darstellungen oder Animationen erzeugt werden. Beim Rendern können für Einzelteile, Lichtquellen, der Hintergrund oder Bewegungsablauf berücksichtigt werden. Eine Datei mit einem gerenderten Objekt speichert nicht nur die Geometrie des Modells, sondern auch viele weitere Informationen wie z. B. Aussichtspunkt, **Texturen**, Licht und Schatten, **Hintergrund** usw. Auf der Basis dieser Informationen kann eine Rendering-Software ein realistisches Bild erzeugen. Es gibt eigenständige oder in die CAD-Software eingebettete Rendering-Programme.

TEXTUREN (EINFÄRBUNGEN) IN SOLID EDGE

(A) Vorgegebene Formatvorlage auswählen

Menü Ansicht / Teil färben

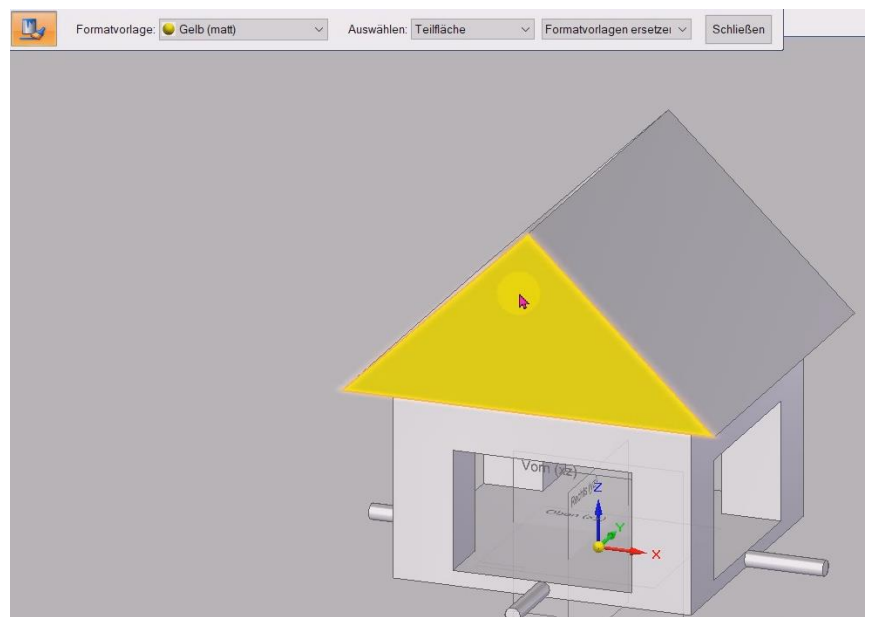
Es erscheint die Menüleiste Textur



Wähle eine Textur aus und klicke anschließend auf Deinen Volumenkörper.

Wenn Du **Körper** ausgewählt hast, verfärbt sich der gesamte Volumenkörper.

Wenn Du **Teilfläche** ausgewählt hast, verfärbt sich nur die Teilfläche, die Du anschließend anklickst.

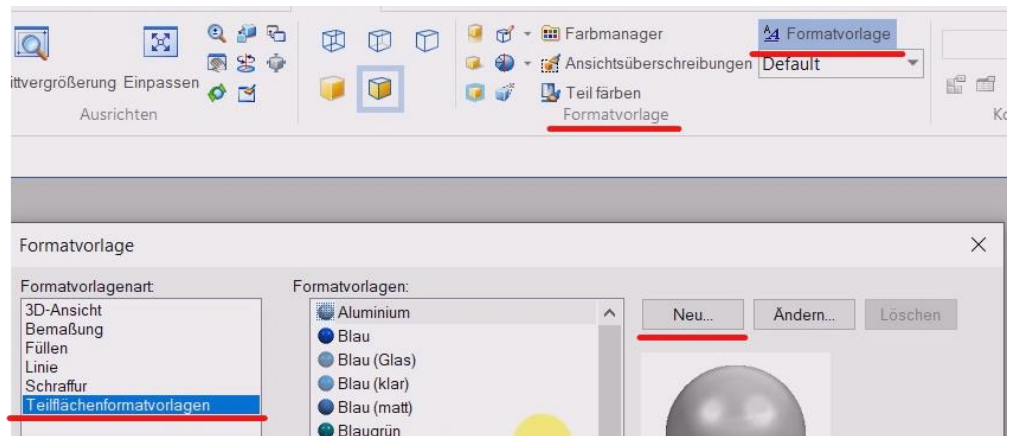


Du kannst jederzeit durch Anklicken Deine Auswahl ändern.

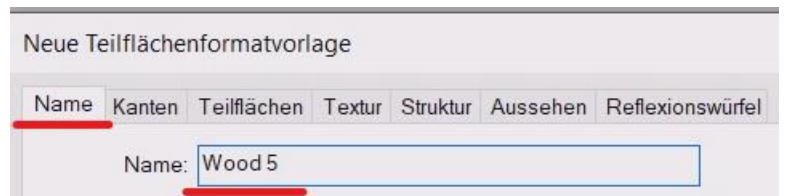
Rendering Verfahren

(B) Individuelle Formatvorlage über Solid Edge erstellen

Menü Ansicht / Formatvorlage / Neu



Persönliche Bezeichnung eingeben, z. B. Wood 5



Register Textur / Durchsuchen

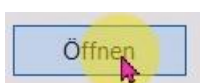
Es öffnet sich der Explorer, wo ich nun z. B. eine Solid Edge Textur auswählen kann.



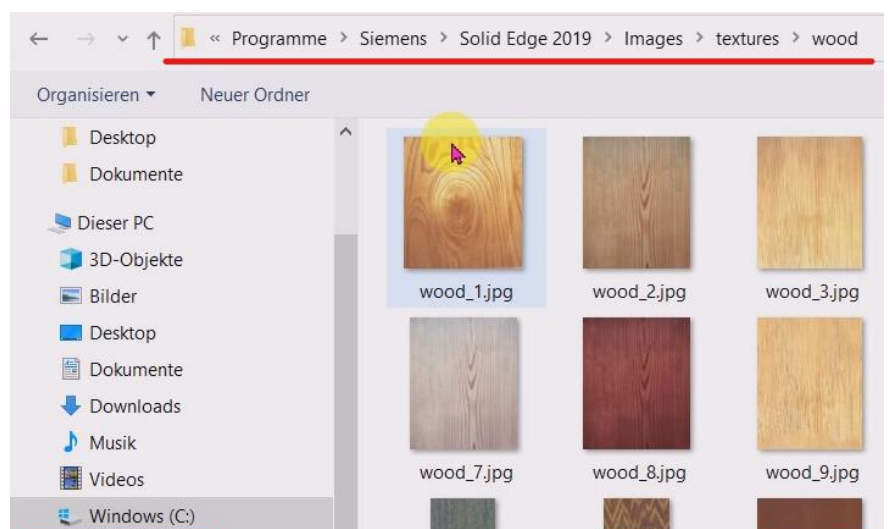
Man findet die Texturen von Solid Edge in der Regel auf dem Laufwerk, wo das Programm installiert ist.

Gewünschte Textur anklicken und

auf Öffnen klicken!



Die Menüwahl schließt sich.



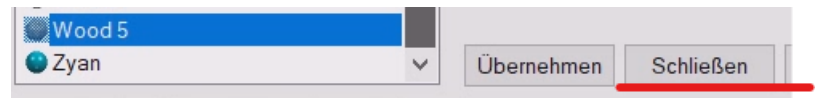
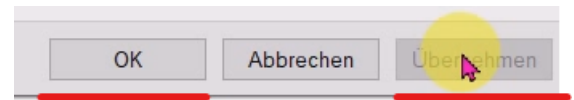
Rendering Verfahren

Auf **Übernehmen** und **OK** klicken

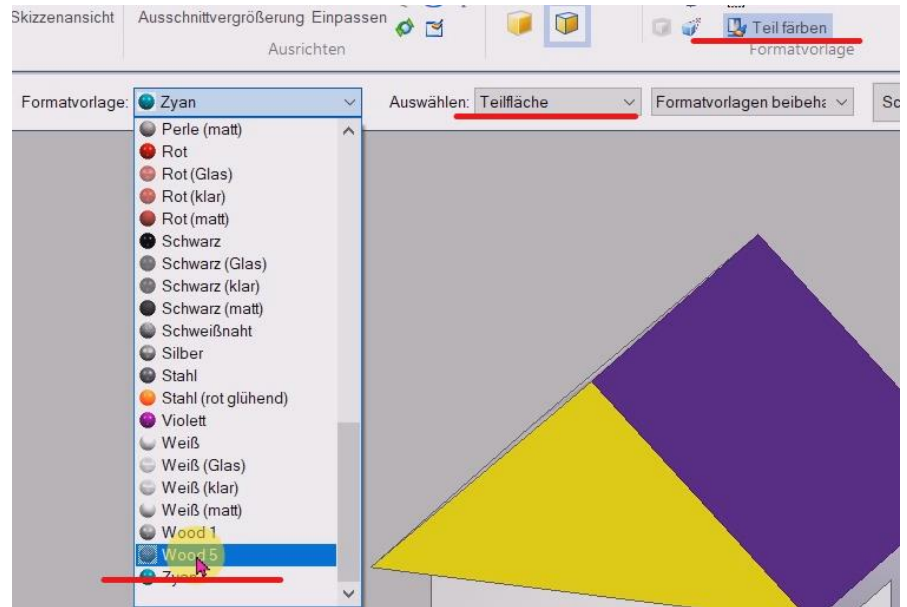
Fenster schließt sich.

Auf **Schließen** klicken

Fenster schließt sich



Jetzt wie unter (A) die Teilfläche oder den gesamten Körper einfärben über das Menü Teil färben



(C) Textur z. B. aus dem Internet auswählen und als Formatvorlage

Der Vorgang ist mit (B) fast identisch, z. B. aus dem Internet eine Textur speichern

Menü Ansicht / Formatvorlage / Neu

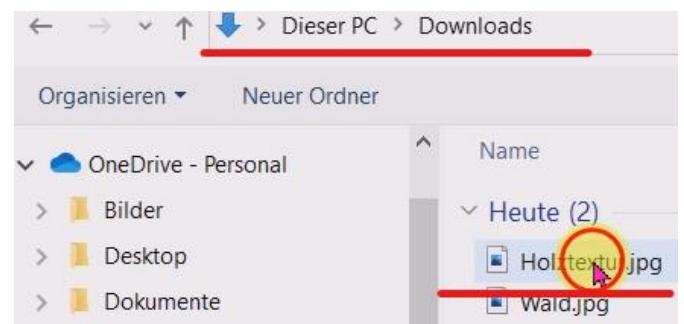
Name vergeben

Durchsuchen

gespeicherte Datei auswählen

Übernehmen / OK

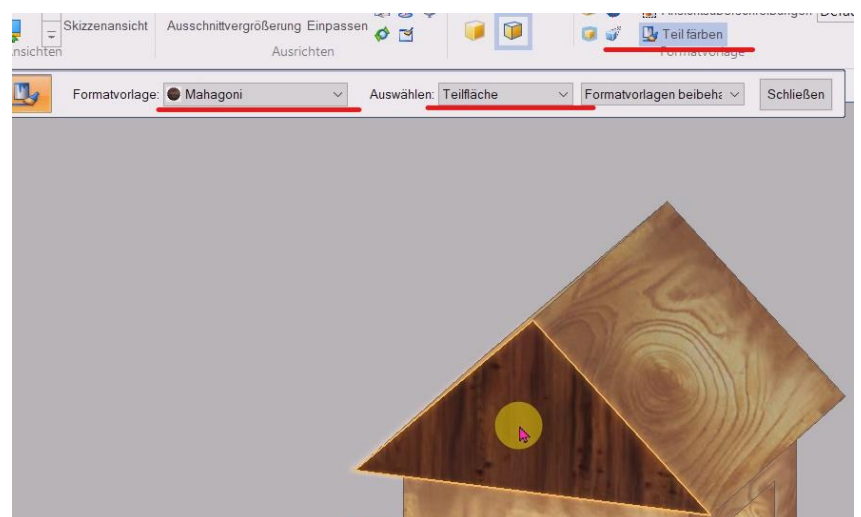
Schließen



Teil färben

Formatvorlage auswählen

Teilfläche anklicken



Rendering Verfahren

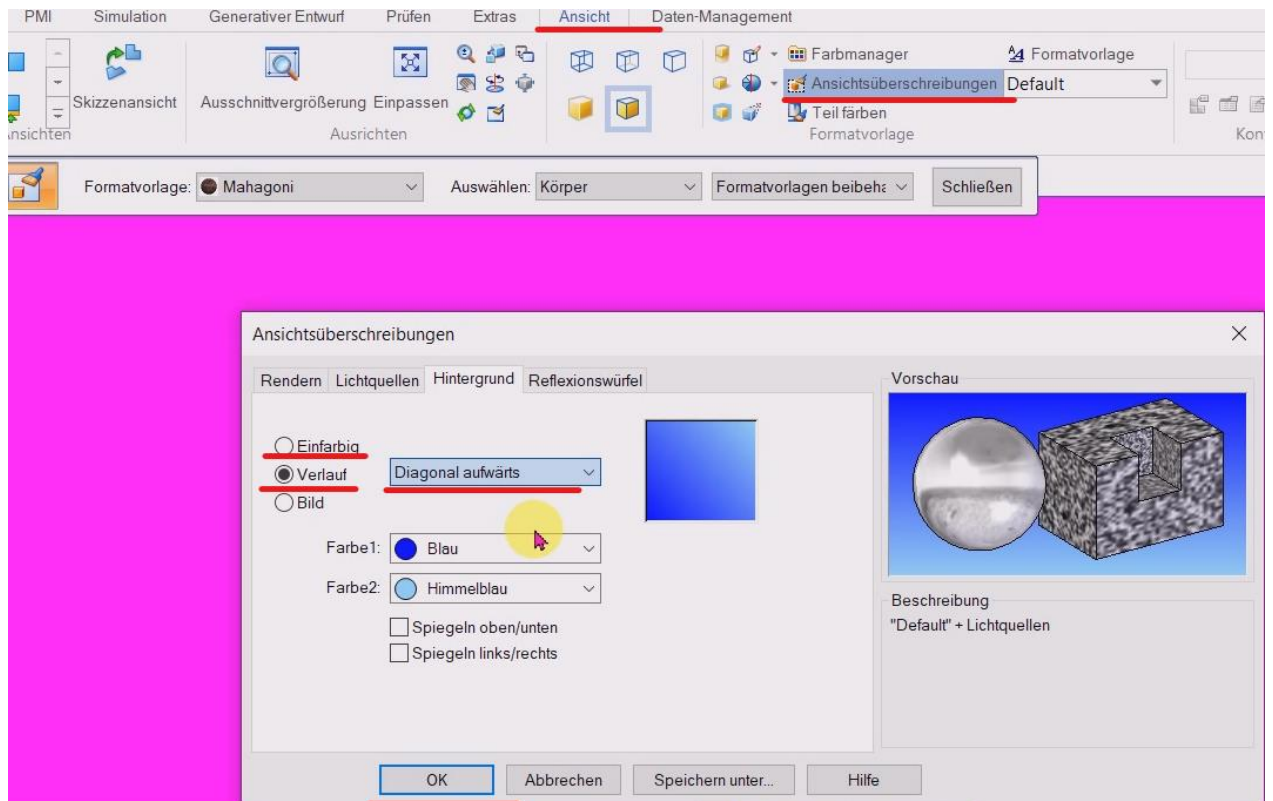
HINTERGRUND IN SOLID EDGE AUSWÄHLEN

Menü Ansicht / Ansichtsüberschreibungen

Es öffnet sich das Menüfenster Ansichtsüberschreibungen.

Hier kann man **einfarbig** Hintergründe auswählen oder einen **Hintergrundverlauf** auswählen und diesen dann **zweifarb** gestalten und den **Verlauf individuell** einstellen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Vorschaufenster, wo man sofort die Veränderungen sehen kann.

Mit **OK** wird die Auswahl übernommen.



Auch ein **individueller Hintergrund** kann ausgewählt werden. Z. B. ein bereits gespeichertes Foto.

Dazu wählt man **Bild** aus und klickt auf **Durchsuchen**.

Es öffnet sich der Explorer.

Foto auswählen

Öffnen

OK

