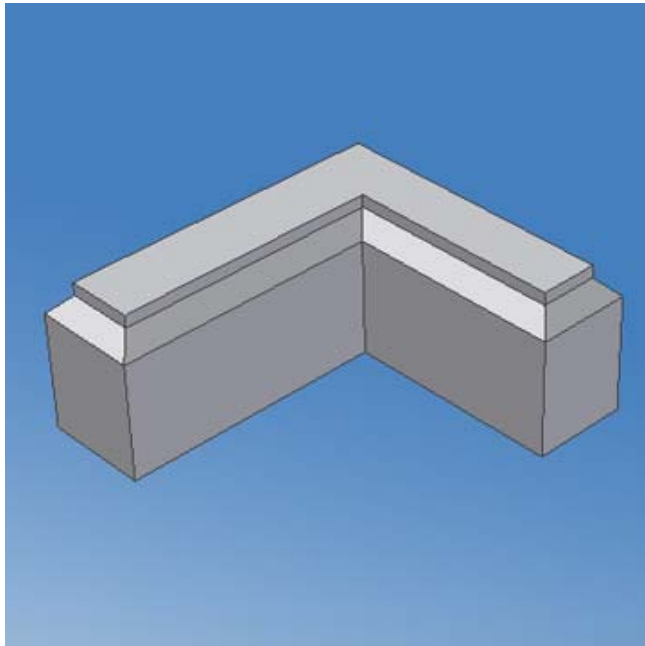


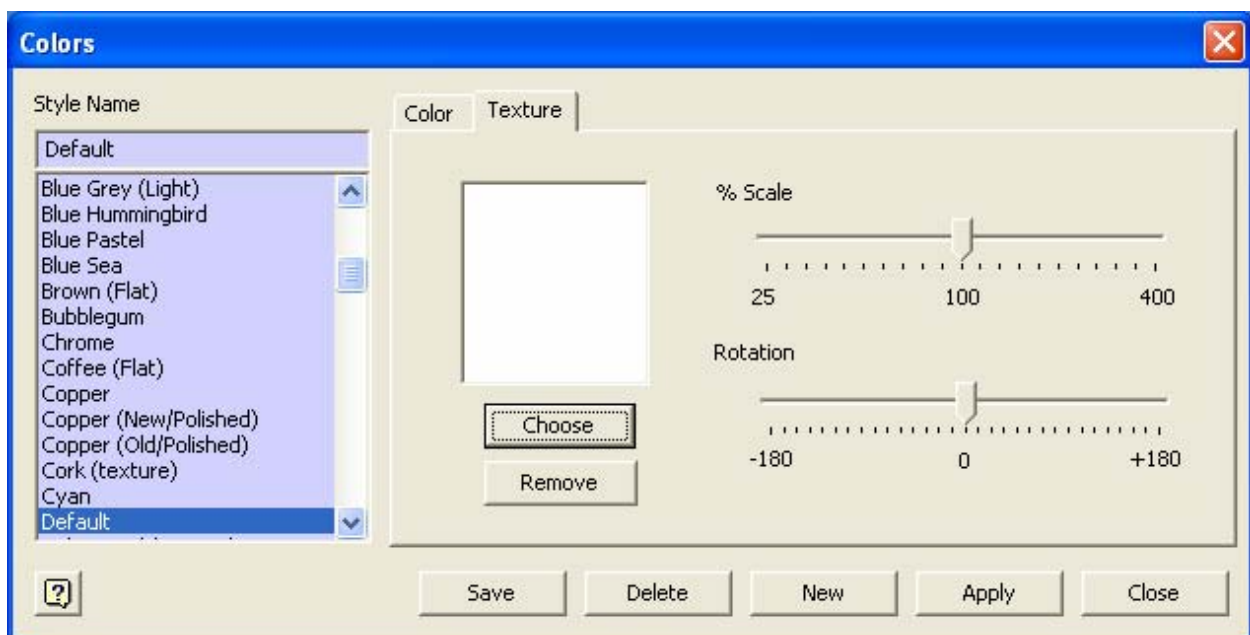
1. HOE ORIENTEER IK EEN TEXTURE OP ALLE VLAKKEN?

Wanneer ik een stuk teken dan kan ik daar een texture op plakken, maar hoe zorg ik ervoor dat deze texture op alle vlakken in dezelfde richting loopt?

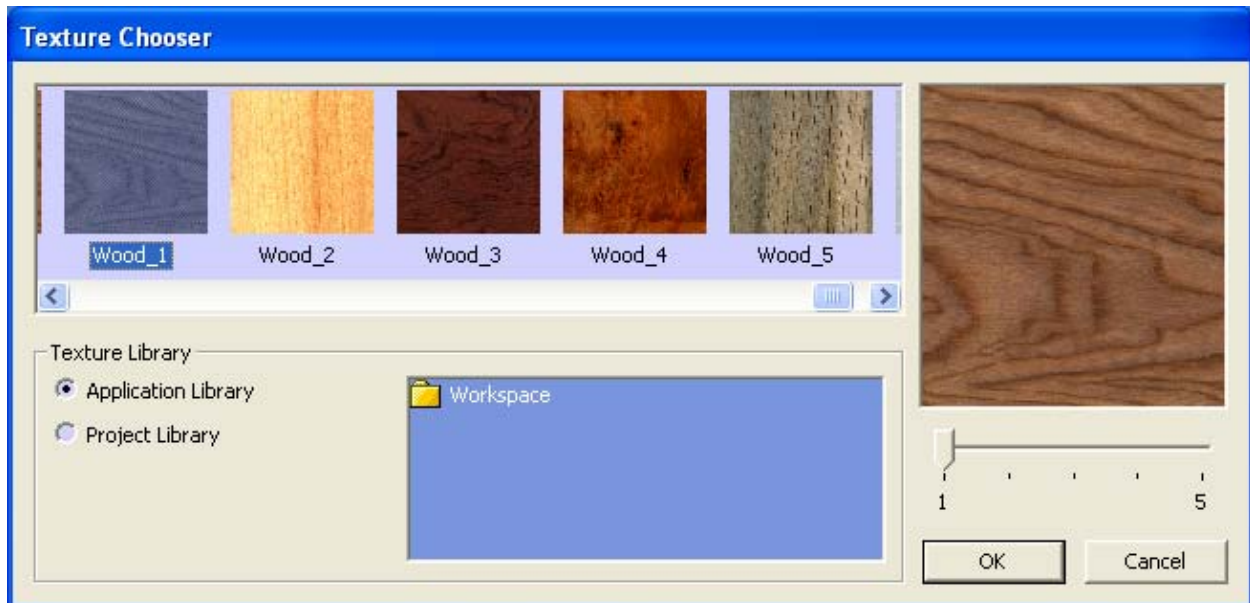
Start met een part dat er ongeveer zo uitziet:



Ga in het menu naar format/Colors en kies dan voor de Tab texture:



Klik dan op Choose en kies voor Wood_1:



Druk op OK

Druk in het texture scherm (vorige print) op op Apply en dan op Close.
Het texture wordt op uw part gelegd en het geheel ziet er als volg uit:



Zoals je hier ziet ligt het texture Wood_1 op alle vlakken in een verschillende richting, dit was niet wat we in onze gedachten hadden. We hadden liever dat de texture op alle vlakken gewoon bleef doorlopen.

Wel dit kun je als volgt oplossen:

Open verkenner en ga naar:

C:\Program Files\Autodesk\Inventor 8\Textures\surfaces.

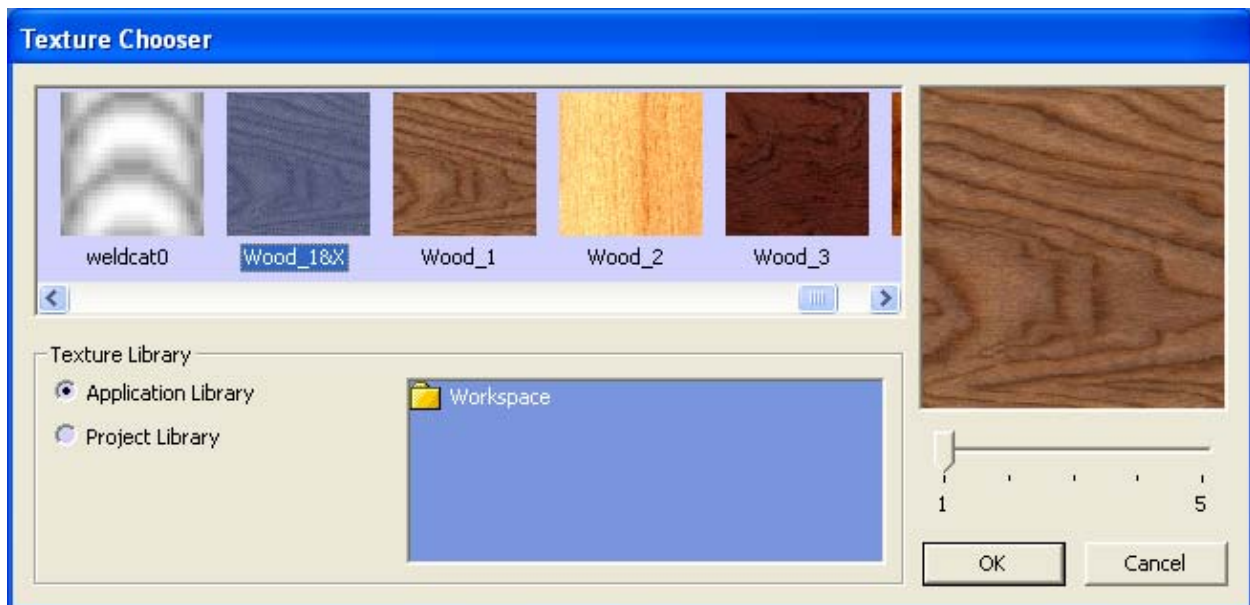
Zoek hier naar de texture Wood_1.bmp.

Kopieer deze en geef het de naam Wood_1&X.bmp

Keer terug naar Inventor

Open opnieuw Tools/Colors en de tab textures.

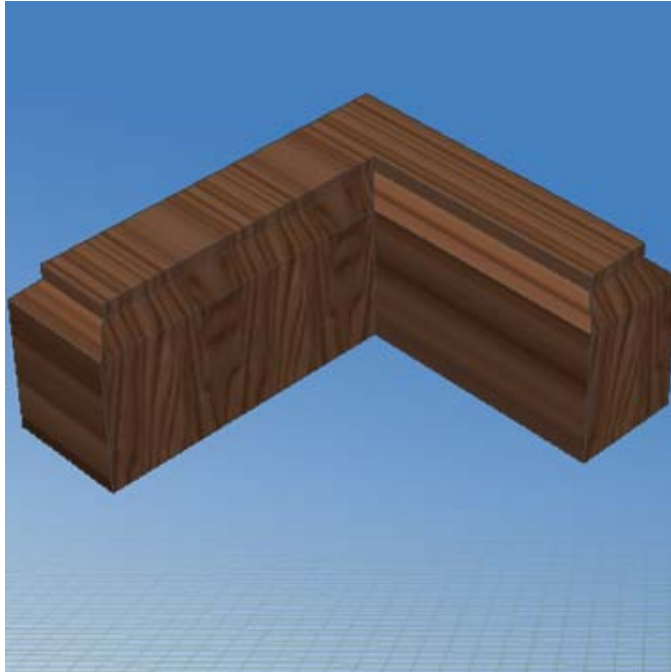
Klik op Choose en zoek de texture die je juist aangemaakt hebt: Wood_1&X.bmp



Klik op OK

Klik op in het volgende venster op Apply en Close

Je part zal er nu als volgt uitzien:



Zoals je nu ziet liggen alle lijnen van de texture op alle vlakken in dezelfde richting!

Conclusie: Door het veranderen van je bitmap naam naar de naam met "&X" achteraan in zorg je ervoor dat de texture op alle vlakken in dezelfde richting blijft lopen dit in de X richting.

Echter wanneer je een Y of een Z achteraan zet dan zal de texture respectievelijk in de Y of Z richting lopen.

Dus:

bitmap&X.bmp --> in X richting

bitmap&Y.bmp --> in Y richting

bitmap&Z.bmp --> in Z richting