

Teil spiegeln

Teil spiegeln und z.B. als Konfiguration speichern

Vorgehensweise

- Teil erstellen
- Teil wie folgt spiegeln
- im Featuremanager unter **Volumenkörper** den zu spiegelnden Körper (z.B. **Linear austragen**) auswählen
- unter **Einfügen – Muster/Spiegeln – Spiegeln...** das Feature **Spiegeln** aufrufen
- die **Spiegelfläche/-ebene** bestimmen und das **Häkchen** bei **Volumenkörper verschmelzen** deaktivieren
- das Feature mit dem grünen **Häkchen** beenden
- im Featuremanager unter **Volumenkörper** mit **RM** auf **Linear austragen** und **Körper löschen...** wählen
- das Feature mit dem grünen **Häkchen** beenden
- im Featuremanager sind nun 2 neue Features erstellt worden – **Spiegeln** und **Körper-Löschen**
- beide können nun nach belieben mit **RM** unterdrückt werden oder auch nicht
- mithilfe von 2 Konfigurationen lassen sich nun beide Varianten im selben Teil verwalten

Teil spiegeln und als separates Teil speichern

Vorgehensweise

- Teil erstellen
- Teil wie folgt spiegeln
- **Spiegelfläche/-ebene** auswählen bzw. aktivieren
- unter **Einfügen** das Feature **Teil spiegeln...** auswählen
- im Featuremanager die gewünschten **Häkchen** setzen
- das Feature mit dem grünen **Häkchen** beenden
- neu erstelltes Teil unter gewünschtem Namen abspeichern
-

Unterschied bei **Verknüpfung mit Ursprungsteil unterbrechen** Haken gesetzt / nicht gesetzt

Haken nicht gesetzt

- neues Teil **referenziert** auf das Ursprungsteil
- Änderungen im Ursprungsteil werden im gespiegelten Teil **ebenfalls** ausgeführt
- einzelne Features des Ursprungsteil **werden nicht** abgebildet und können somit nicht verändert werden
- zusätzliche Features können ohne Auswirkung auf das Ursprungsteil erstellt werden

Haken gesetzt

- neues Teil **referenziert nicht** auf das Ursprungsteil
- Änderungen im Ursprungsteil werden im gespiegelten Teil **nicht** ausgeführt
- einzelne Features des Ursprungsteil **werden** abgebildet und können verändert werden
- zusätzliche Features können ohne Auswirkung auf das Ursprungsteil erstellt werden

Andi