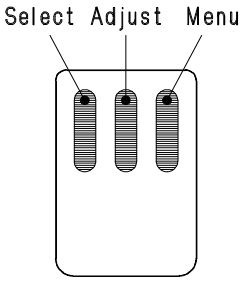
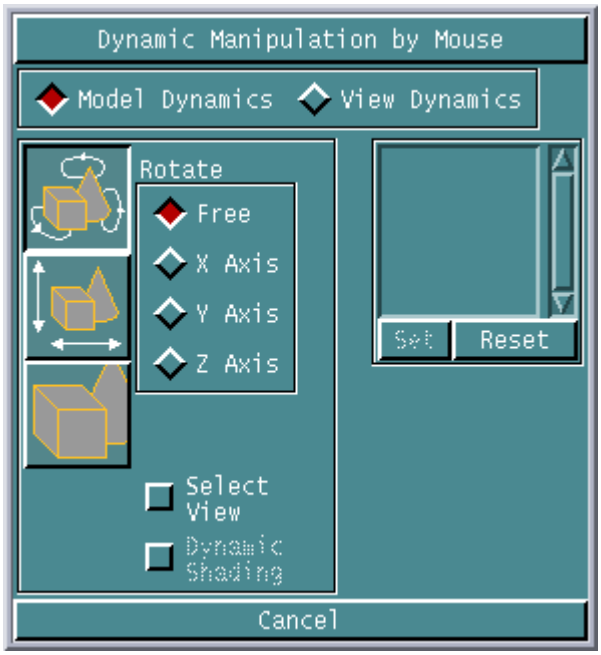
Maus-Handling (Explicit Modeling User Guide and Menu Ref. / Kap. 3+4)

linke Maustaste : Hauptfunktionstaste



mittlere Maustaste :



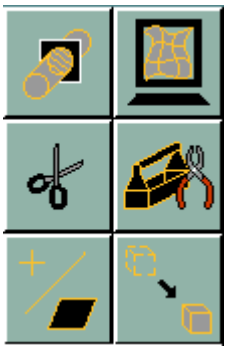
rechte Maustaste :

Menüs : Allgemeine Kommandos

1 Schneiden von Elementen
INTERSect ENTity

2 Trimmen und Teilen
TRIm, DIVide ENTity
TRIm, UNTRim SURface

3 Erstellen von Bezugsgeom.
siehe Menue Seite 7

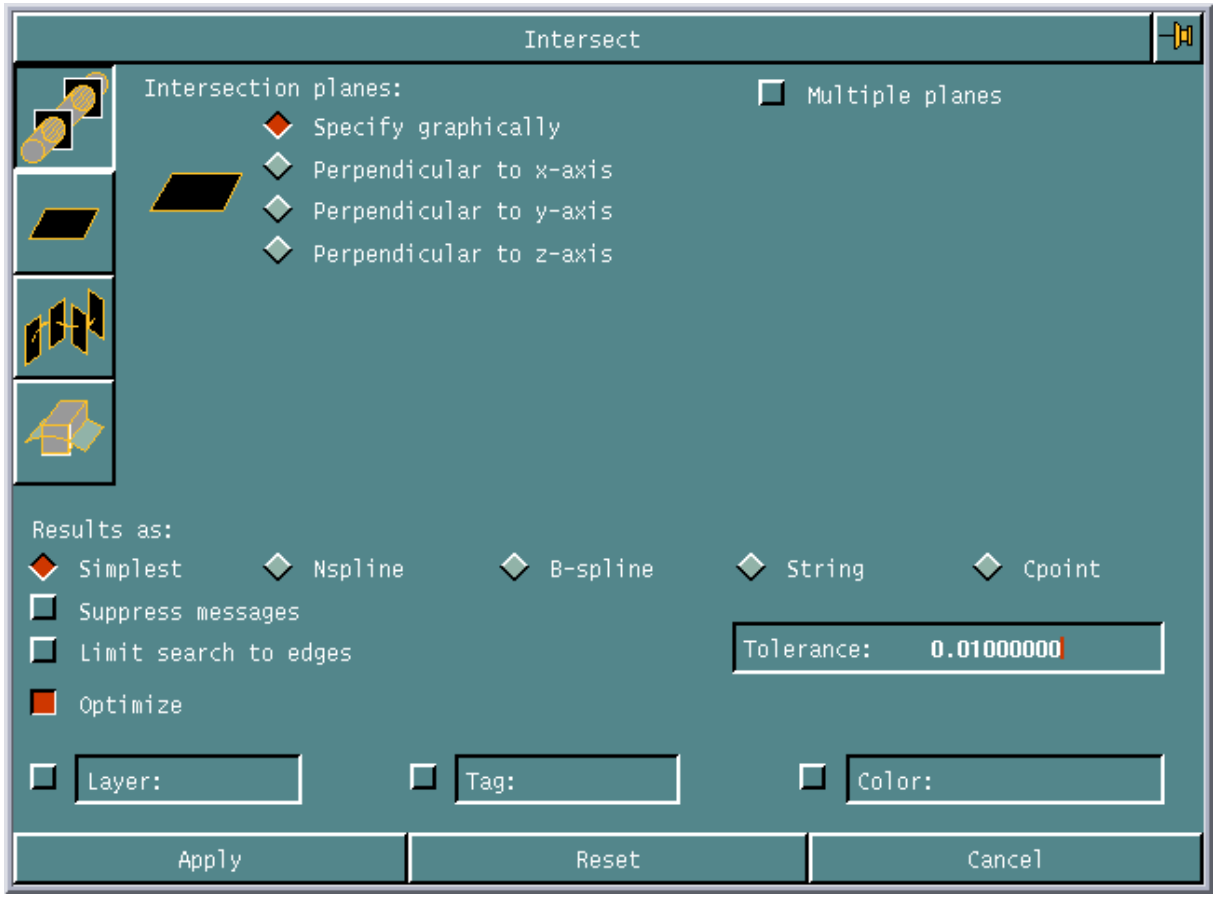


Graf. Darstellung aendern
CHANge SGRaphics
SELect SGRaphics

Modifizieren von Elementen
STREtch, SCAle ENTity
EXTRact SOLid, COPY ENTity

Elemente verschieben ...
TRAnslate, ROTate,
MIRror ENTity (Copy)

Schneiden von Elementen

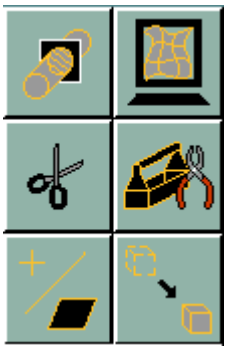


Menüs : Allgemeine Kommandos

1 Schneiden von Elementen
INTERSect ENTity

2 Trimmen und Teilen
TRIm, DIVide ENTity
TRIm, UNTRim SURface

3 Erstellen von Bezugsgeom.
siehe Menue Seite 7

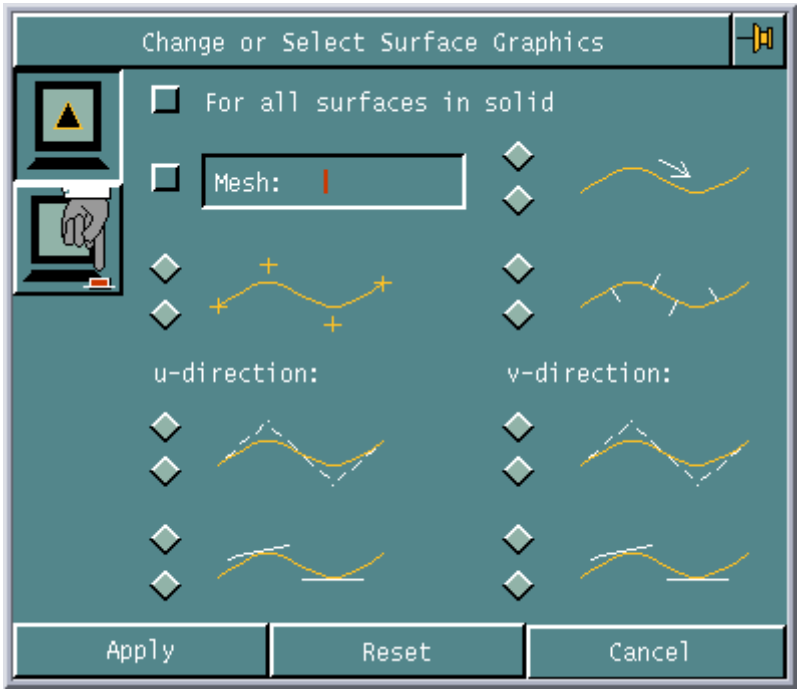


Graf. Darstellung aendern
CHANge SGRaphics
SELect SGRaphics

Modifizieren von Elementen
STREtch, SCAle ENTity
EXTRact SOLid, COPY ENTity

Elemente verschieben ...
TRAnslate, ROTate,
MIRror ENTity (Copy)

Grafische Darstellung ändern

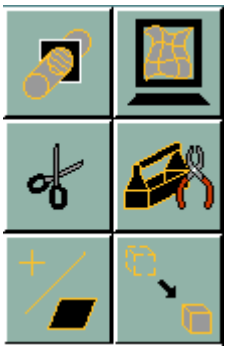


Menüs : Allgemeine Kommandos

1 Schneiden von Elementen
INTERSect ENTity

2 Trimmen und Teilen
TRIm, DIVide ENTity
TRIm, UNTRim SURface

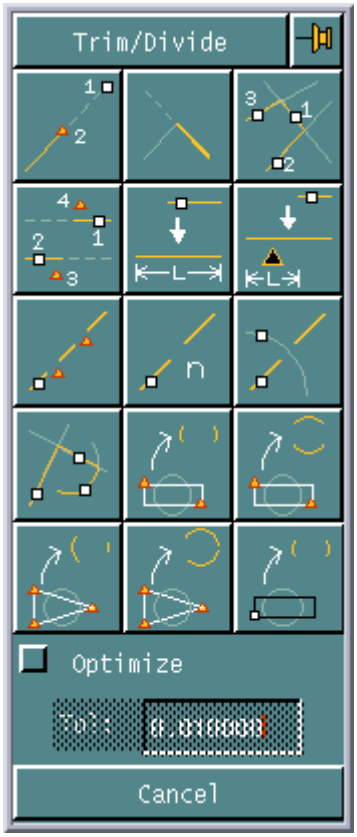
3 Erstellen von Bezugsgeom.
siehe Menue Seite 7



Graf. Darstellung aendern
CHANge SGRaphics
SELect SGRaphics

Modifizieren von Elementen
STREtch, SCAle ENTity
EXTRact SOLid, COPY ENTity
Elemente verschieben ...
TRAnslate, ROTate,
MIRror ENTity (Copy)

Trimmen und Teilen von Elementen

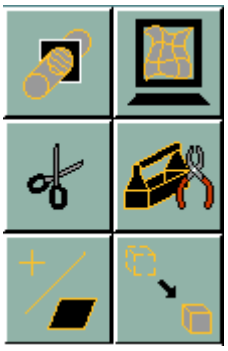


Menüs : Allgemeine Kommandos

1 Schneiden von Elementen
INTERSect ENTity

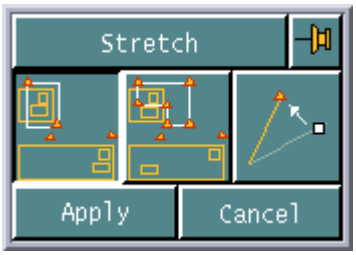
2 Trimmen und Teilen
TRIm, DIVide ENTity
TRIm, UNTRim SURface

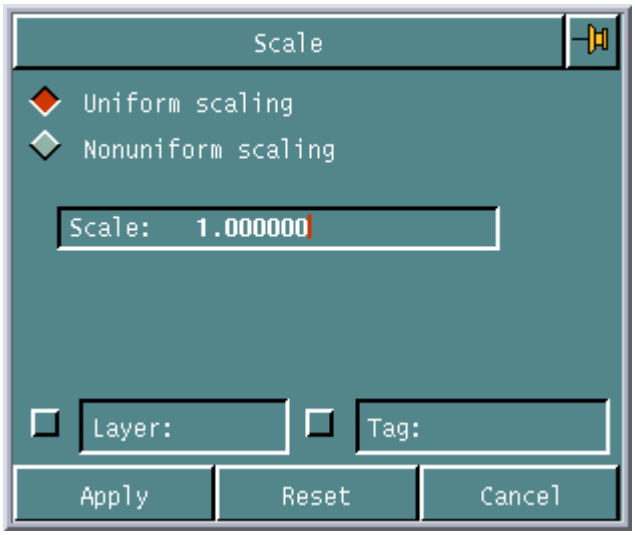
3 Erstellen von Bezugsgeom.
siehe Menue Seite 7



Graf. Darstellung aendern
CHANge SGRaphics
SELect SGRaphics
Modifizieren von Elementen
STREtch, SCAle ENTity
EXTRact SOLid, COPY ENTity
Elemente verschieben ...
TRAnslate, ROTate,
MIRror ENTity (Copy)

Modifizieren von Elementen



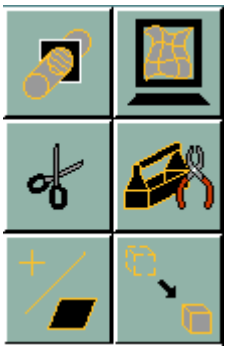


Menüs : Allgemeine Kommandos

1 Schneiden von Elementen
INTERSect ENTity

2 Trimmen und Teilen
TRIm, DIVide ENTity
TRIm, UNTRim SURface

3 Erstellen von Bezugsgeom.
siehe Menue Seite 7

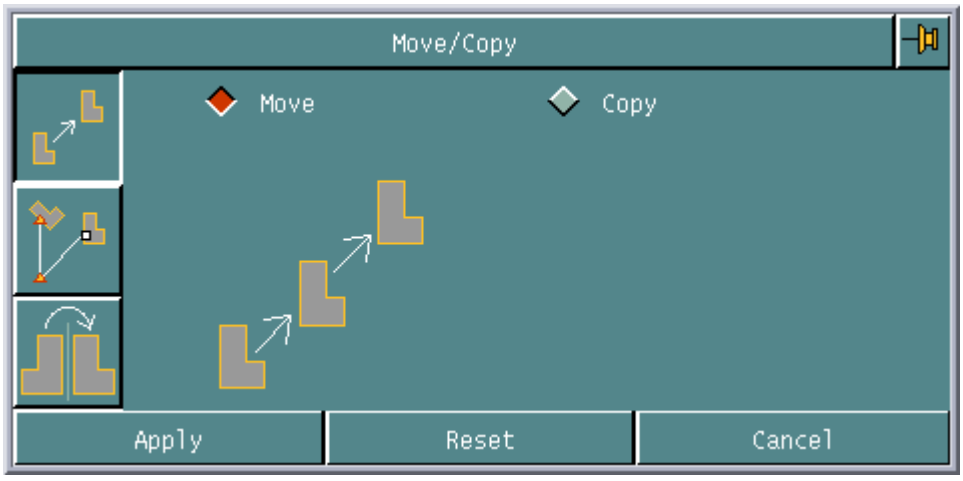


Graf. Darstellung aendern
CHANge SGRaphics
SELect SGRaphics

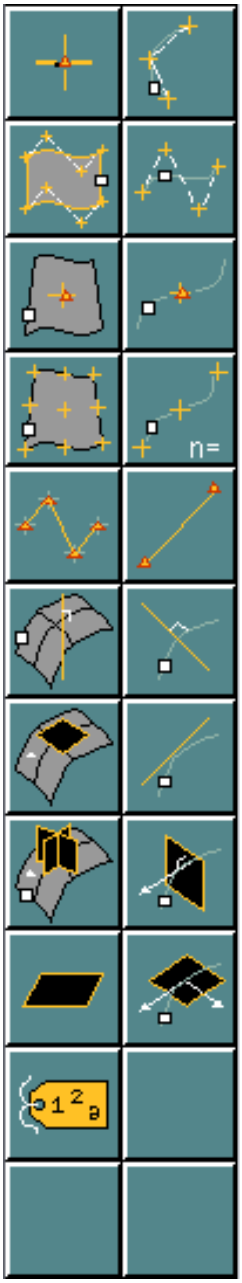
Modifizieren von Elementen
STREtch, SCAle ENTity
EXTRact SOLid, COPY ENTity

Elemente verschieben ...
TRAnslate, ROTate,
MIRror ENTity (Copy)

Elemente verschieben ...



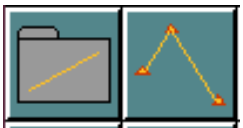
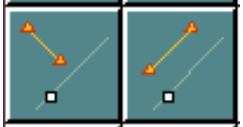
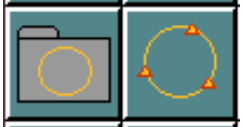
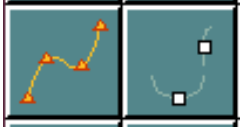
Menüs : GEOMETRY (NURBS User Guide and Menu Reference)

1	Punkt einsetzen INSert POInt :		Punkte auf Segmentendpunkte GENerate POInt ORG :
2	Punkte auf Polygonpunkte EVAluate SURface POLe :		Punkt auf Polygonpunkte EVAluate CURve POLe :
3	Punkt auf Flaeche EVAluate SURface POInt ...		Punkt auf Kurve EVAluate CURve POInt ...
4	Punkt auf Flaeche EVAluate SURface POInt ...		Pkte. gleichm. verteilt GENerate POInt ON ... EVAluate CURve POInt ...
5	String einsetzen INSert STRing:		Linie einsetzen INSert LINe :
6	Flaechennormale EVAluate SURface NLine ...		Kurvennormale EVAluate CURve NLine ...
7	Tangentenebene / Flaeche EVAluate SURface TPlane ..		Tangente zu Kurve EVAluate CURve TLine ...
8	Normalenebene / Flaeche EVAluate SURface NPLane ..		Normalenebene / Kurve EVAluate CURve NPLane ...
9	Ebene einsetzen INSert PLANe ...		Schmiegeebenen / Kurve EVAluate CURve Oplane ...
10	Skalar-Element einsetzen INSert SCAlar ...		

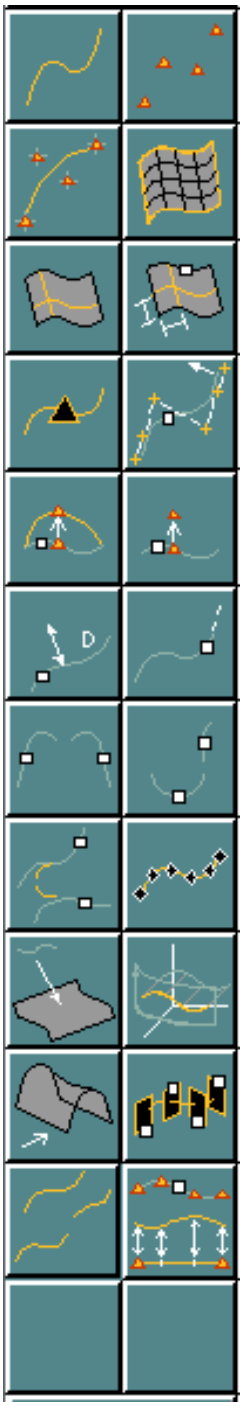
Menüs : MODEL (Explicit Modeling User Guide and Menu Reference)

1	Grundkoerper INSert BOX, CYLinder, SPHere, CONE, ...		Bool'sche Operationen UNIon, SUBTract, INTERSect SOLid ...
2	Lineare Austragung SWEep SOLid LInear ...		Rotationsaustragung SWEep SOLid Rotational ...
3	Kurvengel. Austragung SWEep SOLid Curve ...		Lin. Flaechenaustragung SWEep SOLid Surface ...
4	Verrundungen FILLEt SOLid ... [E]		Fasen FILLEt SOLid ... [E]
5	Zusammenfuegen / Naehen SEW SOLid ...		Auftrennen SEW SOLid Unsew ...
6	Extrahieren EXTRact SOLid ...		Freiformteilen SCUlpt SOLid ...
7	Schnittgenerierung SECtion SOLid ...		Automat. Zusammenfuegen AUTOSew [E]
8	Verschiebeflaeche INSert TCYlinder ...		Regelflaeche INSert RSUrface ...
9	Topolog. Kanten entfernen REMove TEDge ...		Rotationsflaeche INSert SREvolution ...
10			Physical Properties CALCulate AREa, VOLume, MPRoperties ...

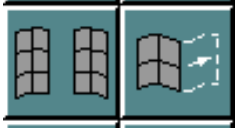
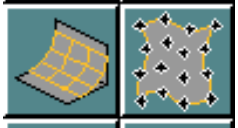
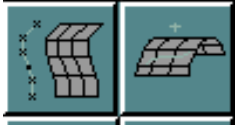
Menüs : WIREFRAME (Explicit Modeling User Guide and Menu Ref.)

1	Linien-Menue INSert LINe ...		Linie einsetzen INSert LINe :
2	Linie senkrecht zu ... INSert LINe PERPENDICU :		Linie parallel zu .. INSert LINe PARALLEL :
3	Kreis-Menue INSert CIRcle ...		Kreis durch 3 Punkte INSert CIRcle :
4	Kreis mit Radius INSert CIRcle RADIUS :		Kreis mit Radius INSert CIRcle RADIUS ...
5	Kreisbogen-Menue INSert ARC ...		Kreisbogen / 3 Pkte. INSert ARC :
6	Kreisbogen mit Radius INSert ARC RADIUS :		Kreisbogen mit Radius INSert ARC RADIUS ...
7	Punkte erzeugen INSert POInt ...		Strings erzeugen INSert STRing ...
8	Fasen erzeugen INSert CHAMfer ...		Verrundung erzeugen INSert FILlet ...
9	Kegelschnitte erzeugen INSert CONIc, ELLipse, HYPerbola, PARAbola ...		Ebenen erzeugen INSert PLANe ...
10	Bsplines erzeugen INSert BSPline ...		Kurven verbinden JOIn CURve ...
11	Offsets erzeugen GENerate OFFset, CONStruct OFFset		Schnittkurven bilden COUPle CURve ...
12	Basis-Geometrie aendern CHANge ARC, CIRcle, EDIt FILlet, STRing ...		Elemente projizieren PROJect ENTity ...

Menüs : CURVES (NURBS User Guide and Menu Reference)

1	Kurve erzeugen INSert NSPline ...		Kurve erzeugen INSert NSPline :
2	Kurve glaetten SMOoth NSPline ... [E]		Kurve auf Flaechen-Kanten GENerate NSPline EDGe :
3	Isokurve auf Flaeche GENerate NSPline ...		Isokurven auf Flaeche GENerate NSPline ISO.. :
4	Kurve veraendern CHANge NSPline ...		Polygonpunkte verschieben CHANge NSPline TRNp:
5	Strecken einer Kurve STREtch NSPline ...		Strecken einer Kurve STREtch NSPline :
6	Offset-Kurve erzeugen OFFSet NSPline ...		Verlaengern/Verkuerzen EXTEnd NSPline ...
7	Anpassen von Kurvenenden MATch NSPline ... [E]		Verbinden von Kurven JOIn NSPline ...
8	Kurve verrunden FILLEt NSPline ...		Kurve neu parametrieren APPRoximate NSPline .. [E]
9	Projizieren einer Kurve PROJect NSPline ...		Kurve aus Projektionskurven COUPle NSPline ...
10	Teilungslinie (Silhouette) GENerate NSPline ... [E]		Spine-Kurve erzeugen GENerate NSPline SPIne ...
11	Glaetten von Kurven SMOoth NSPline Auto ..[E]		Regelhilfskurven CONStruct LAWcurves ...

Menüs : SURFACES (NURBS User Guide and Menu Reference)

1	Flaeche aus Kurven INSert NSUrface ... [E]		Flaeche aus Kurven INSert NSUrface :
2	Flaeche aus Randkurven SHAPe NSUrface ... [E]		Flaeche aus Kurvennetz NET NSUrface... [E]
3	Flaeche aufteilen DIVide NSUrface ...		Flaeche aufteilen DIVide NSUrface ...
4	Flaecheneigensch. aend. CHANge NSUrface ...		Polygonpunkte verschieben CHANge NSUrface TRNp:
5	Flaechenkanten anpassen MATch NSUrface ... [E]		Flaeche verlaengern EXTEnd NSUrface ...
6	Offset-Flaeche erzeugen OFFSet NSUrface ...		Flansch-Flaechen erzeugen INSert FLANge ... [E]
7	Flaeche ausformen LOFt NSUrface ... [E]		Flaeche austragen SWEep NSUrface ... [E]
8	Flaechen verrunden FILLEt NSUrface ... [E]		Flaeche neu parametrieren APPRoximate NSUrface ..[E]
9	Flaechen auftrennen SEW SURface Unsew ...		Flaechen zusammenfuegen SEW SURface ...
10	Flaechensegmente mischen MERge SEGments ...		Flaeche abwickeln UNFold NSUrface ... REFOLd NSUrface ...
11	Flaechenrepr. / AEC CREate SURface ...		Regelflaechen erzeugen INSert TCYlinder... INSert SREvolution ...
12	Offset-Flaeche OFFSet DIEsurface ...		Flaeche begrenzen LIMit SURface ...

Menüs : **ANALYZE** (NURBS User Guide and Menu Reference)

1	Abstand und Winkel COMPAre SURfaces ...	Abstand und Winkel COMPAre CURves:
2	Flaecheninhalt EVAluate SURface Area:	Kurvenlaenge EVAluate CURve MLength:
3	Kruemmungsradius EVAluate SURface RADIus:	Kruemmungsradius EVAluate CURve RADIus:
4	Kruemmungsradius EVAluate SURface RADMin ..	Kruemmungsradius EVAluate CURve RADMin ...
5	Gauss'sche Kruemmung SHADe CURvature ... [E]	Kruemmungsradius anzeigen DISPlay CURvature ...
6	Flaechen-Normale umkehren REVErse SNOrmal:	Reflektionslinien erzeugen DISPlay REFlection ... [E]
7	Flaechenfehler ermitteln DETEct SGLitch ...	Infos : Knoten VERify ENTity Knot:
8	Flaechenbegr. pruefen CHEck BOUndaries ...	Infos : Polygonpunkte VERify ENTity POLy:
9	Durchdringungen pruefen DETEct, CHEck, FINd INTerference ...	Infos : Koeffizienten VERify ENTity COEff:

Menüs : DRAFTING (Design and Drafting User Guide and Menu Ref.)

1 Laengenbemassungen
INSert LDImension ...

2 Radiusbemassungen
INSert RDImension ...

3 Fasenbemassungen
(nur in JIS-Norm)

4 Automatisches Bemassen
DIMension PARt ...

5 Diverse Kommandos
FLAg, REGenerate, CHECk,
CURvedim, SPACe, ...

6 Design-Masse
INSert DSDimension ...
REMove DSDimension ...

7 Texte, Textknoten ...
INSert TEXt,
INSert TNOde, TFIle ...

8 Diverse Symbole
INSert LABel, DTArget,
FLAG, TLAbel, ARRow, ...

9 Mittellinien
INSert CLIne ...

10 NFiguren und Textknoten
ANNotate NFIgure,
ANNotate TNOde ...

11 Darstellg. von Elementen
ERAse ENTity,
REEcho ENTity ...

12 Linienarten / Line-Fonts
CHANge APPearance FONT
CHANge APPearance INTER

Winkelbemassungen
INSert ADImension ...

Durchmesserbemassung
INSert DDImension ...

Koordinatenbemassung
INSert ODImension ...

Toleranzberechnung
CALCulate TSTack ...

Bemassungs-Aenderungen
CHANge DIMension ...
EDIt DIMension ...

Customizing

Textknoten, Knotentext
JOIn TEXt, PACK TNOde,
RELAte TEXt, ...

Text aendern
CHANge TEXt, TNOde,
EDIt TEXt, CHANge TEXt ...

Schnittlinien
CVMAC-Programm

Schraffuren
INSert HATch, CHANge HATch
PREPare PHAtch ...

Schnittgenerierung
DEFine, UNDEfine,
REGenerate SECtion ...

Diverse Funktionen
RELAte, UNRElate VIEw,
SMAsh ENTity ...

Menüs : 2D GEOMETRY (2D Geometry Reference)

1 Local Origin definieren
DEFine LORigin ...

2 LORIG darstellen
ECHo LORigin

3 LORIG / Utility-Menue
LINK,VERIFY, DELETE
HIGHLIGHT LENTITY

4 Conline-Menue
INSert CONLine ...

5 Conline vertikal
INSert CONLine VERTICAL

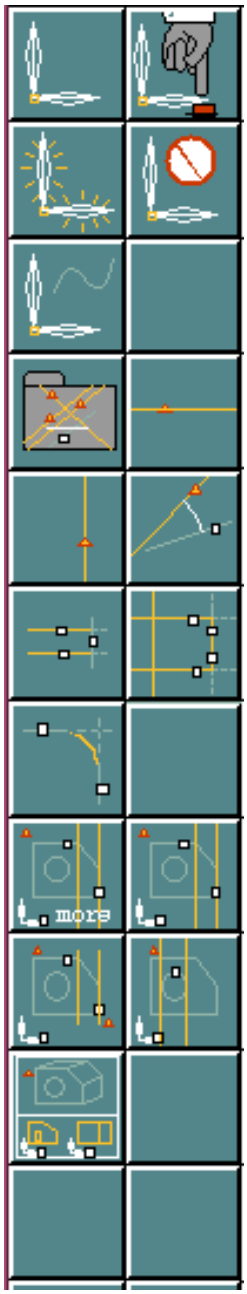
6 Conlines trimmen
TRIm CONline INTOF

7 Trimmen mit Fillet
TRIm CONline FILLET

8 Project Conline-Menue
PROJect CONline ...

9 Conline projizieren
PROJect CONline EXT

10 Generate Entity-Menue
GENERATE ENTITY ...



LORIG auswaehlen
SELect LORigin

LORIG loeschen

Conline horizontal
INSert CONLine HOR

Conline mit Winkel
INSert CONLine ANGLE

Conlines trimmen
TRIm CONline CORNER

Conline projizieren
PROJect CONline

Conline projizieren
PROJect CONline TAN

Menüs : STRING/NODAL (Nodal Constr. User Guide and Menu Ref.)

1 String/Nline-Parameter
SELect STRIng, NLIne

Parameter listen
LISt STRing, NLIne

2 String/Nline-Menue
INSert STRing, NLIne
CONVERT, GENerate STRing

Aenderungs-Menue
ADD, DELete, MOVe VERtex
EDIt NLIne ...

3 Abhaengigkeit zeigen
DISPlay RELationship

Abhaengigkeiten
RELAte, UNRElate NLIne

4

5 Cnode-Parameter
SELect CNOde

Parameter listen
LISt CNOde

6 Cnodes erzeugen
INSert CNOde

Cnodes aendern
CHANge CNOde

7 Abhaengigkeit zeigen
DISPlay RELationship

Abhaengigkeiten
RELAte, UNRElate CNOde

8

9 Figur-Parameter
SELect NFIgure, SFIgure

Parameter listen
LISt NFIgure, SFIgure

10 Figur-Menue
INSert NFIgure, SFIGure
CONStruct NFIgure

Figuren aendern
CHANge NFIgure

11 Abhaengigkeit zeigen
DISPlay RELationship

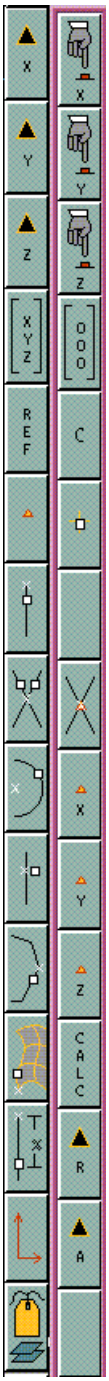
Abhaengigkeiten
RELAte, UNRElate NFIgure

12

Figur dissozieren
DISSociate XNFig

Menüs : GETDATA (Explicit Modeling User Guide and Menu Ref. / Kap. 4)

1	LOC IX (Taschenr.)		SET X (Taschenr.)
2	LOC IY (Taschenr.)		SET Y (Taschenr.)
3	LOC IZ (Taschenr.)		SET Z (Taschenr.)
4	Koordinatenmenue		LOC X0Y0Z0,
5	REF		C
6	LOC		POI
7	END		
8	INTOF		SINTOF
9	ORG		LOC X
10	NEAR		LOC Y
11	VERT		LOC Z
12	CORNER		Taschenrechner
13	SVAL (Taschenr.)		LOC IR (Taschenr.)
14	CPL NAME ...		LOC IA (Taschenr.)
15	TAG ...		



Menüs : GETDATA (Explicit Modeling User Guide and Menu Ref. / Kap. 3)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

1	Filter	Auswahl durch Elementtyp
2	LAY	Auswahl durch Layer (siehe Menue)
3	CHN	alles innerhalb einer Elementkette
4	WIN IN	alles innerhalb eines Fensters
5	WIN IN CROSS	... zusaetzlich kreuzende Elemente
6	VWIN IN	alles innerhalb eines View-Fensters
7	VWIN IN CROSS	... zusaetzlich kreuzende Elemente
8	GRO	alle gruppierten Elemente
9	TAG	alles mit best. Element-Kennung (siehe Menue)
10	NAME	Identifizierung ueber View-Namen
11	PWIN IN	alles innerhalb eines Polygon-Fensters
12	PWIN IN CROSS	... zusaetzlich kreuzende Elemente