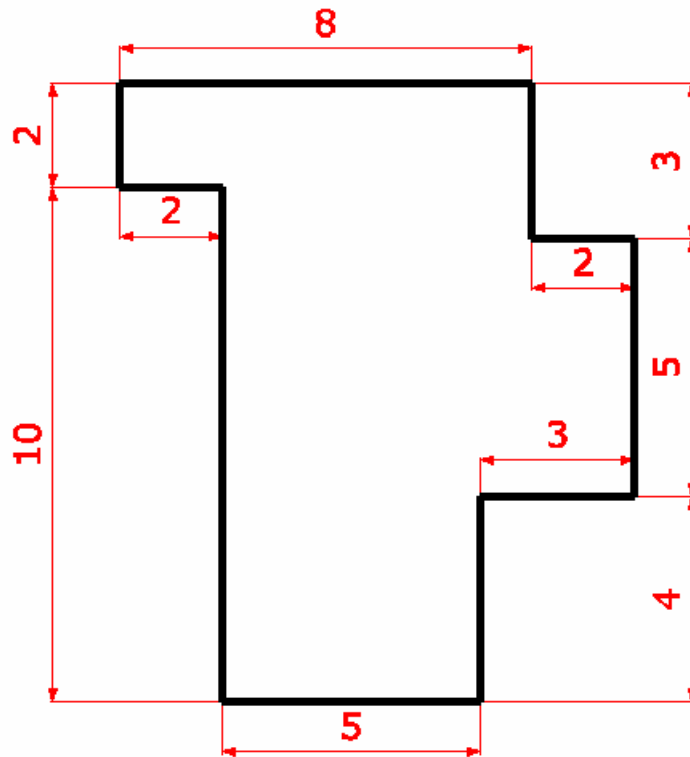
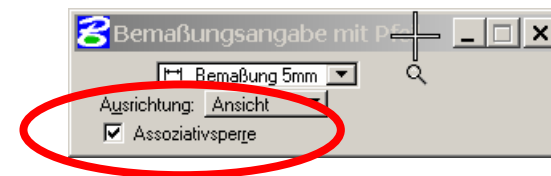
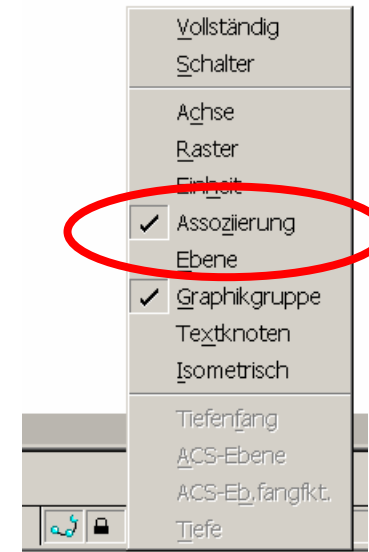


Griffe und assoziative Bemaßung

Konstruiere folgendes Polygon und bemaße in einer Referenz und ändere das Original!

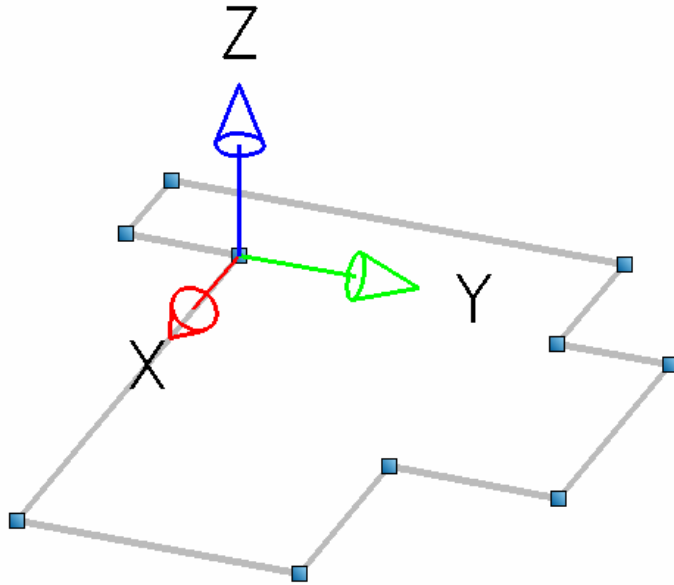


Verwende nun eine assoziative Bemaßung und ändere ebenfalls das Original!

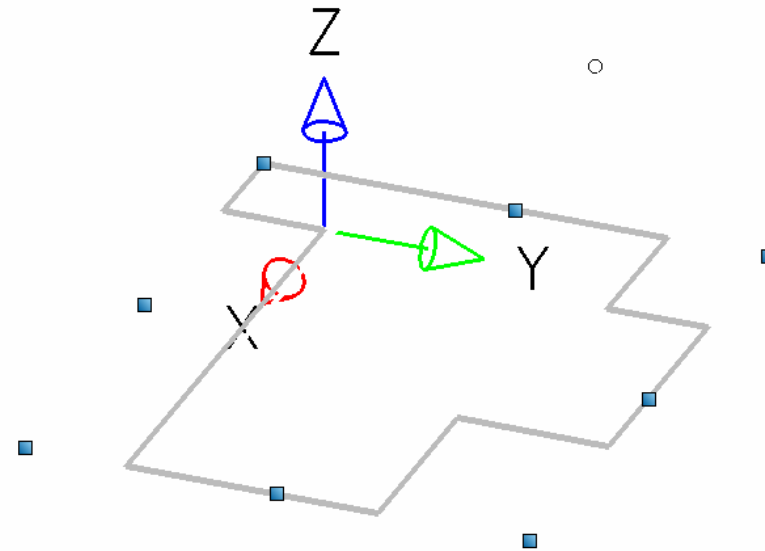


Griffe und assoziative Bemaßung

Durch Markieren des Objekts werden die „Griffe“ sichtbar!



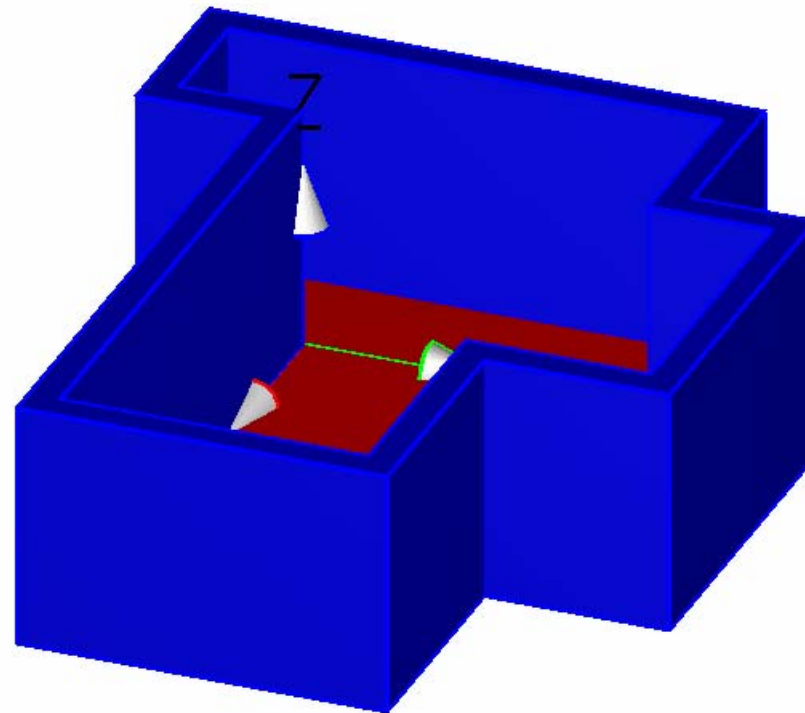
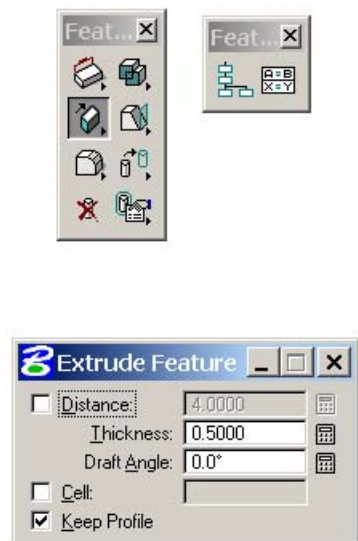
Einmal Klicken – Ändern der Basispunkte möglich



Zweimal Klicken – Ändern der „Windowspunkte“ möglich (Skalierung)

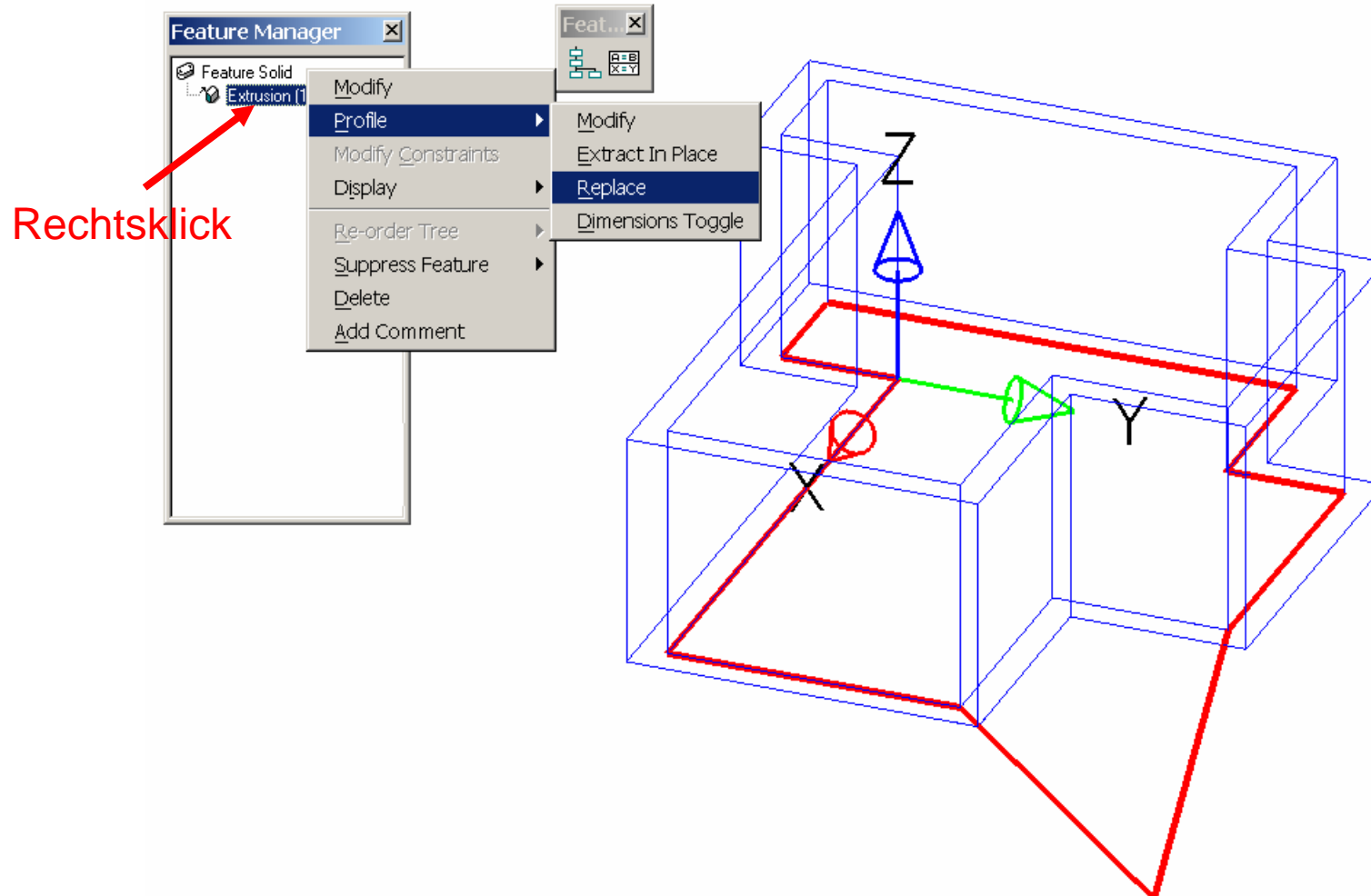
Extrusionskörper

Erzeuge mit dem Profil eine Mauer und ändere dann
Wandstärke und -höhe



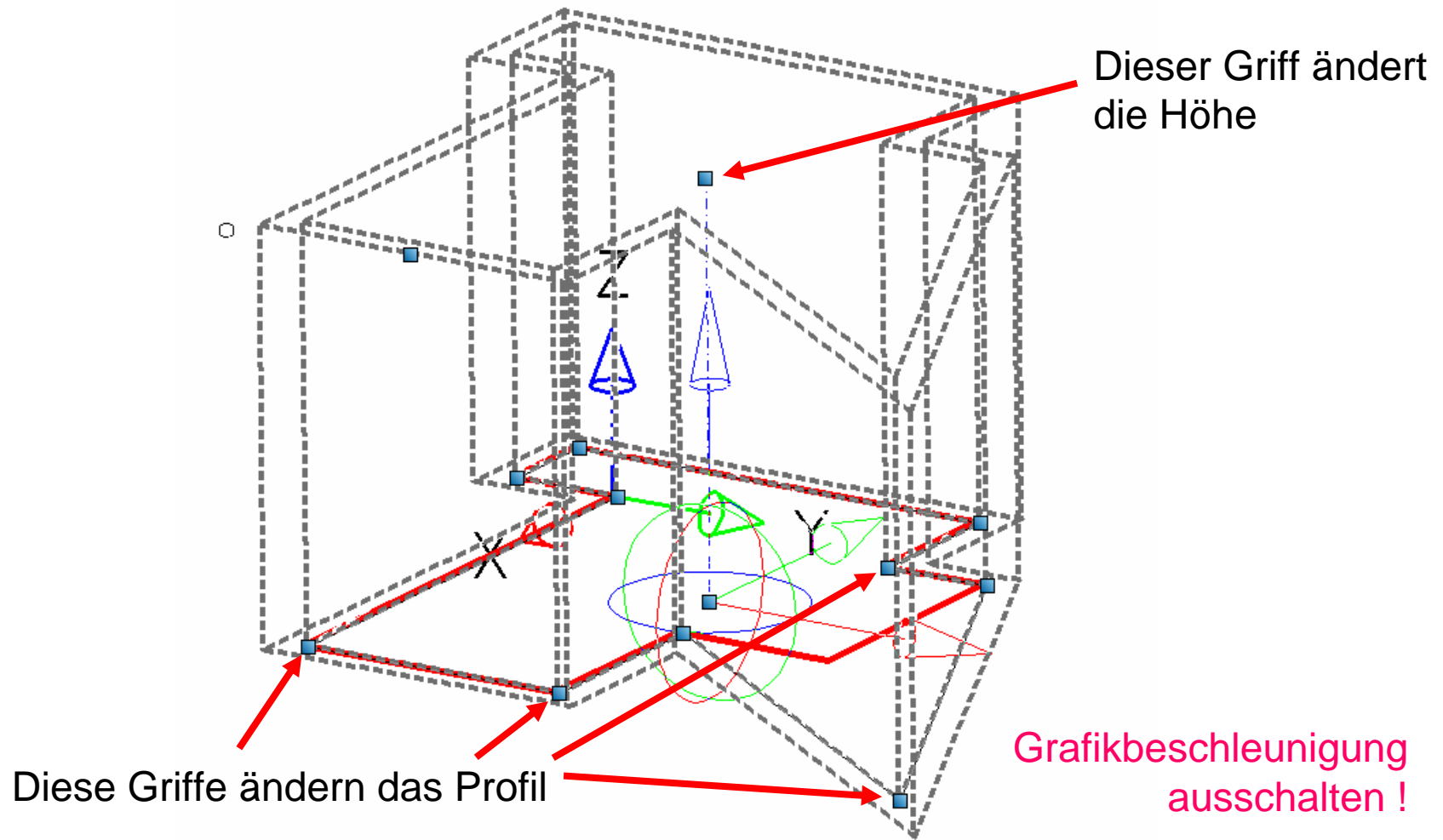
Extrusionskörper

Ändern des Profils mit Griffen und „Nachführen“ des Körpers mit Hilfe des Featuremanagers



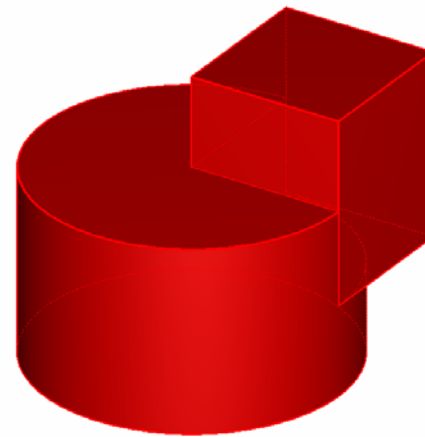
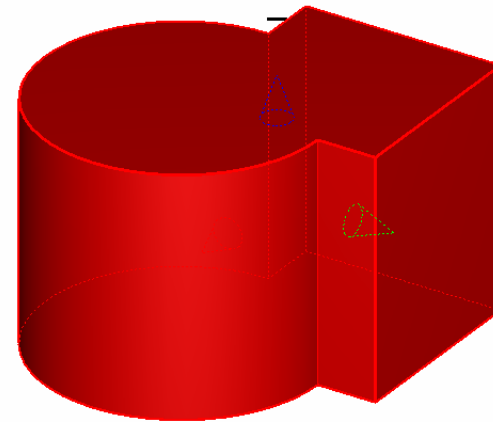
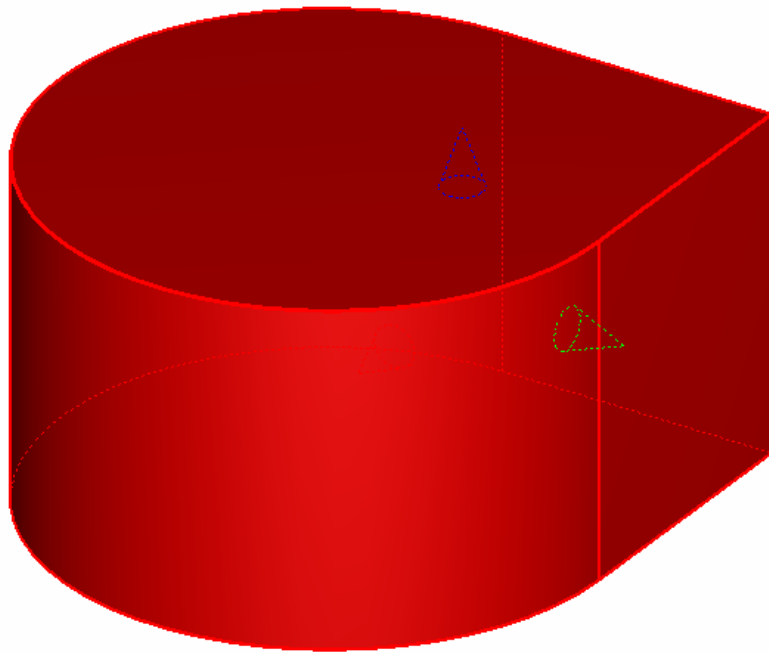
Extrusionskörper

Ändern des Körpers mit Griffen



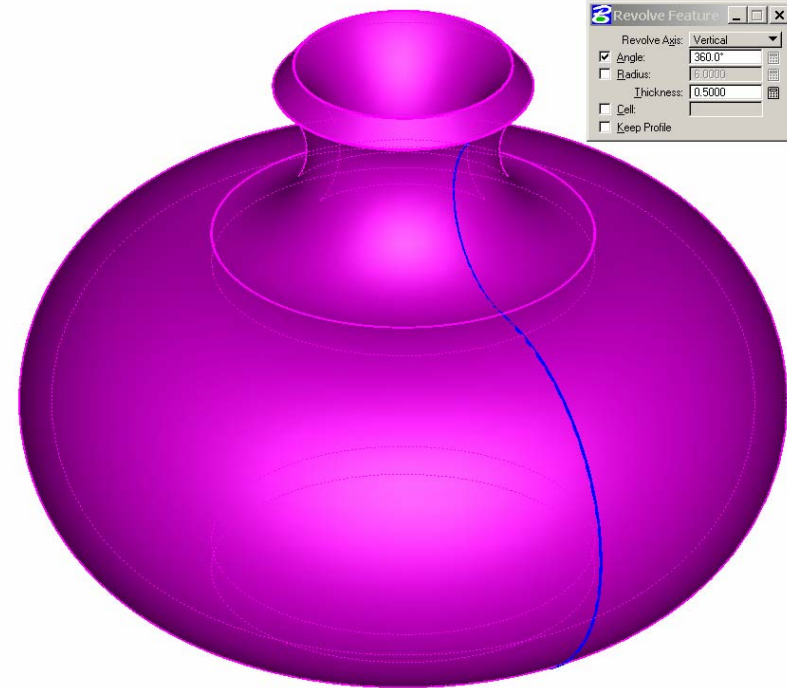
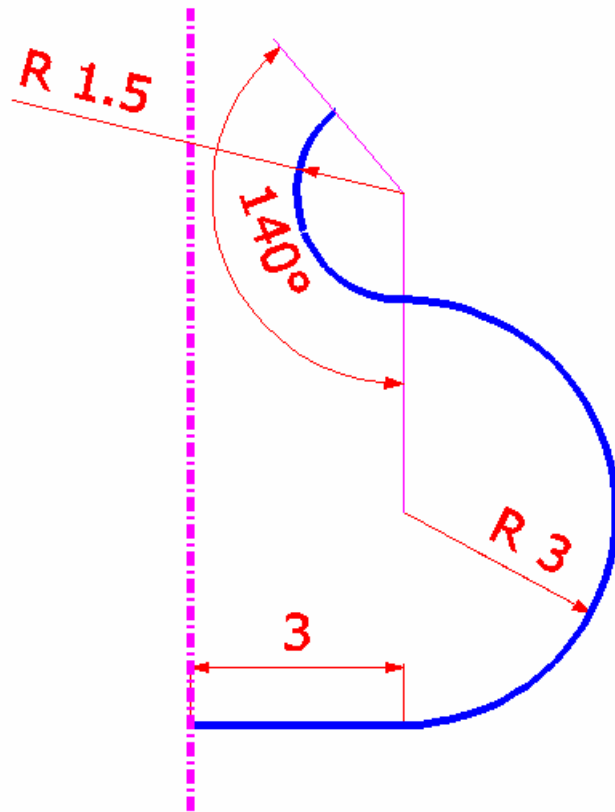
Weitere Möglichkeiten beim Arbeiten mit Griffen

Quader vereinigt mit einem Zylinder



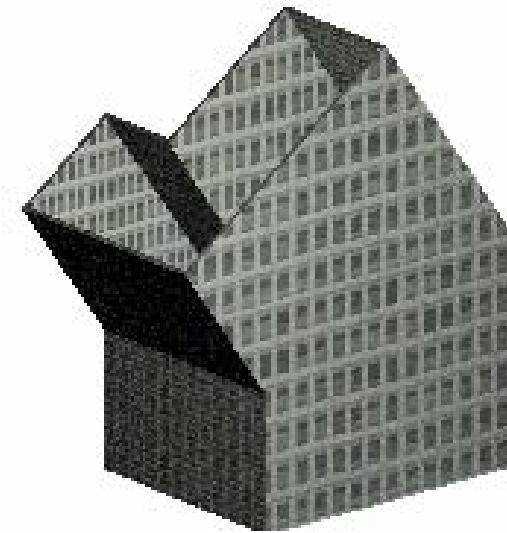
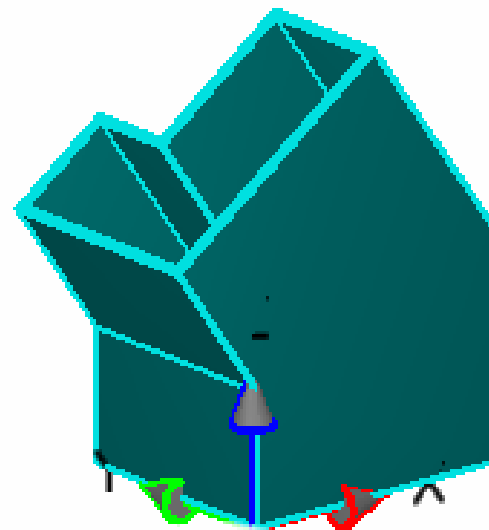
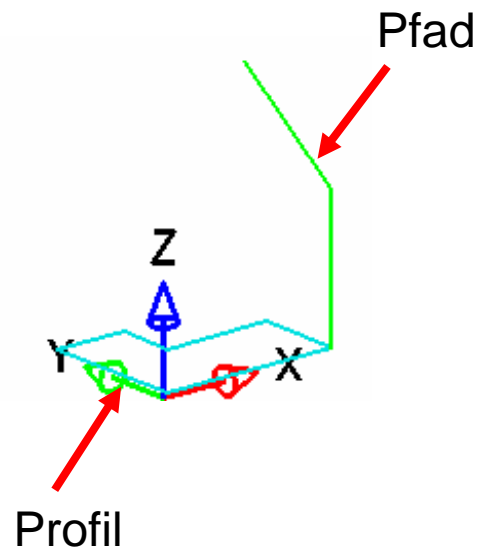
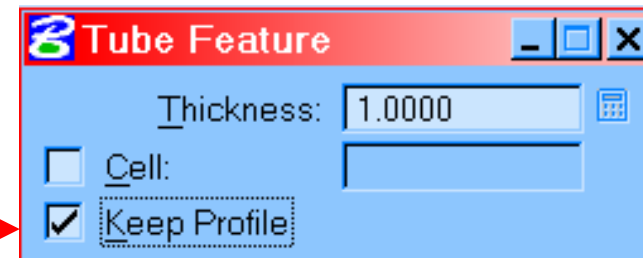
Drehflächen

Vase als Drehfläche



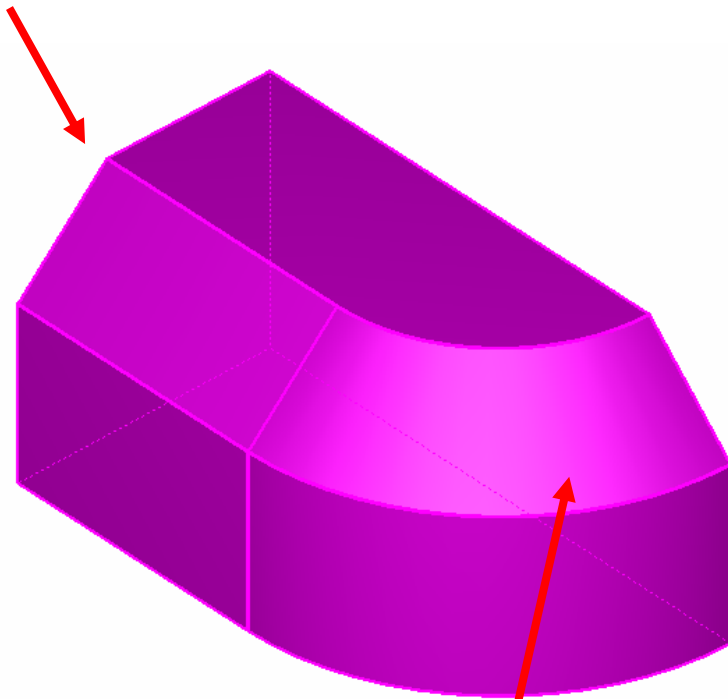
Weiter Objekttypen

Tube Feature (Extrusion längs Pfad)



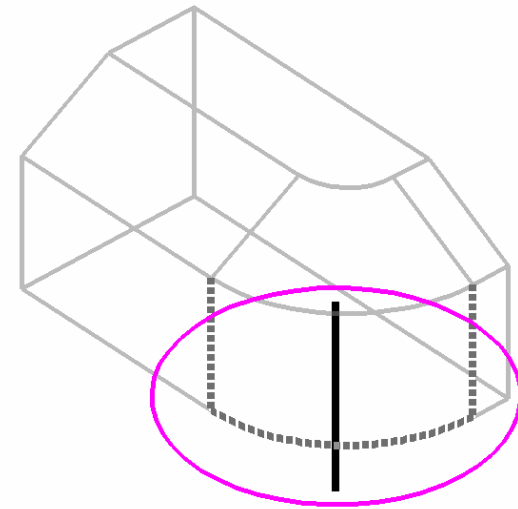
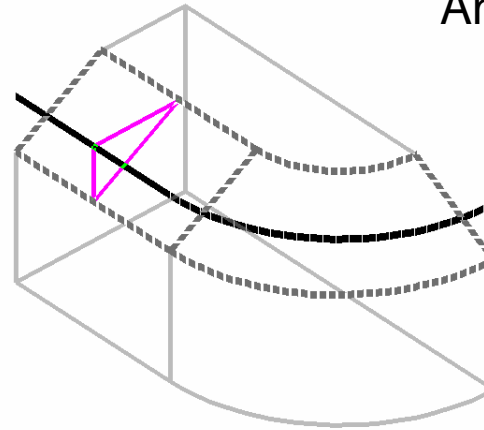
Abrundungen, Fasen und Griffe

Fase



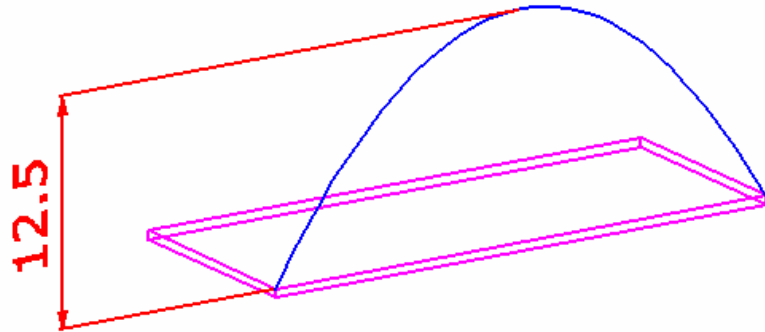
Verrundung

Ändern der Fase



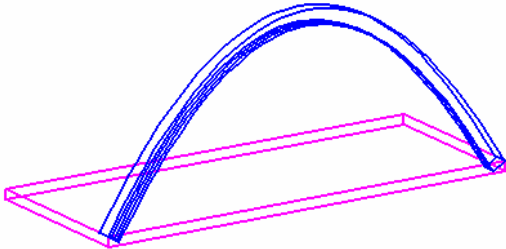
Ändern der Verrundung

Brücke

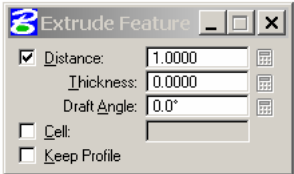
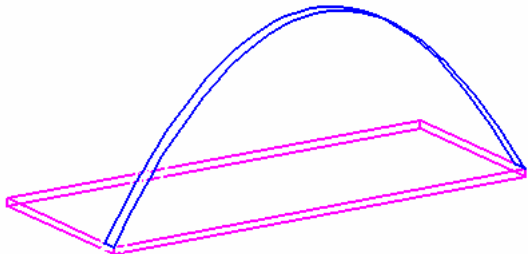


Quader 12 x 30 x 0,7

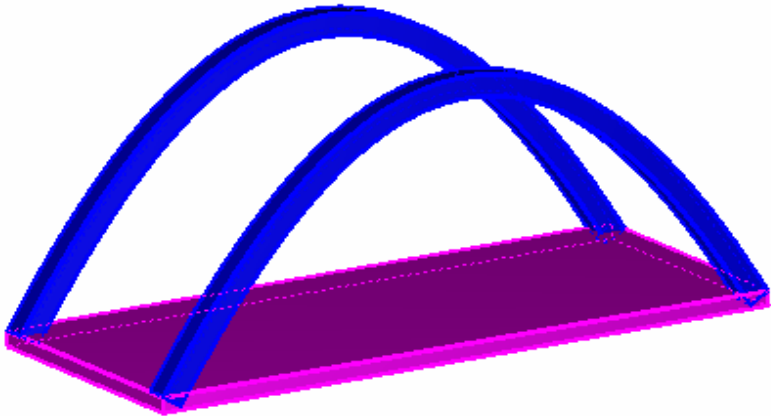
Parabel



Verdicken zu Volumen

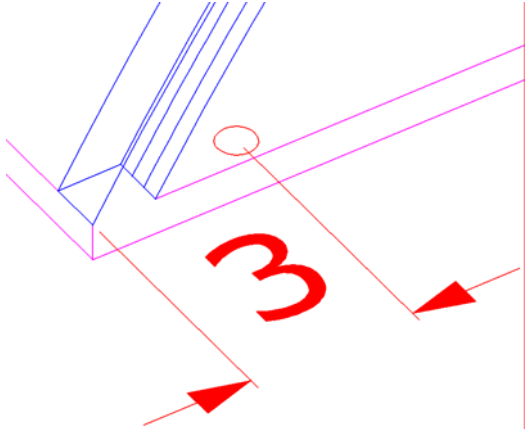


Extrusionsfläche erzeugen

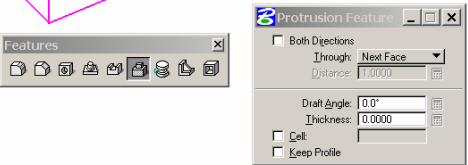
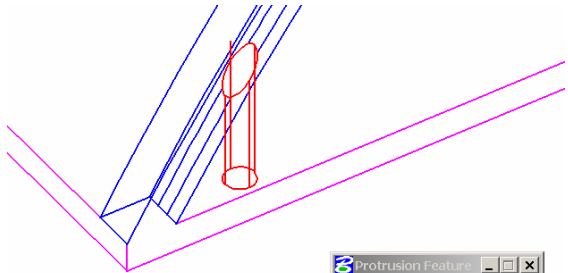


Verschieben

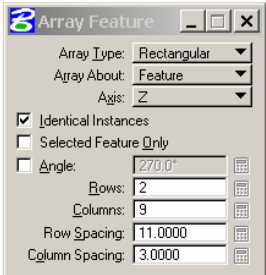
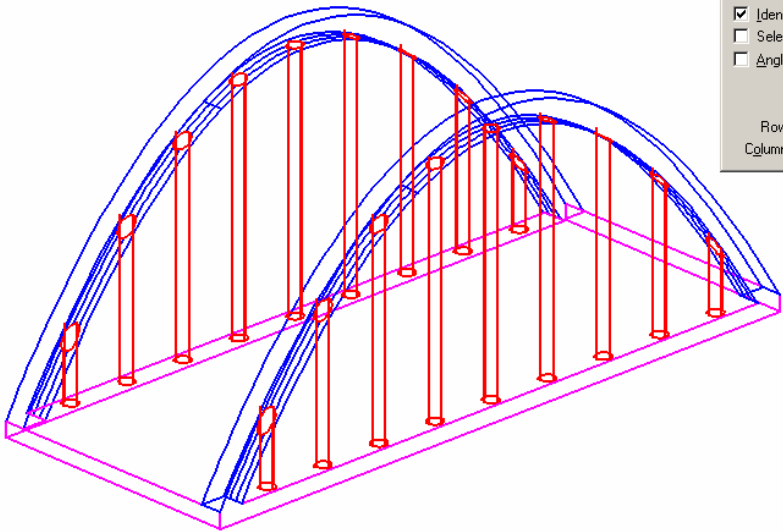
Brücke



Vereinigen und
Profilkreis zeichnen



Säule generieren



Featurematrix erzeugen

