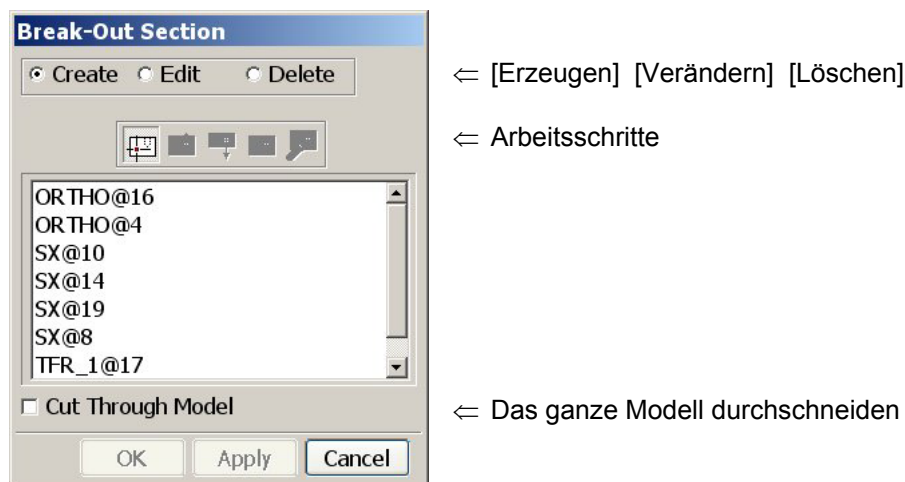


9.8.8 Ausbruch erzeugen

[Drawing > Break-Out Section]

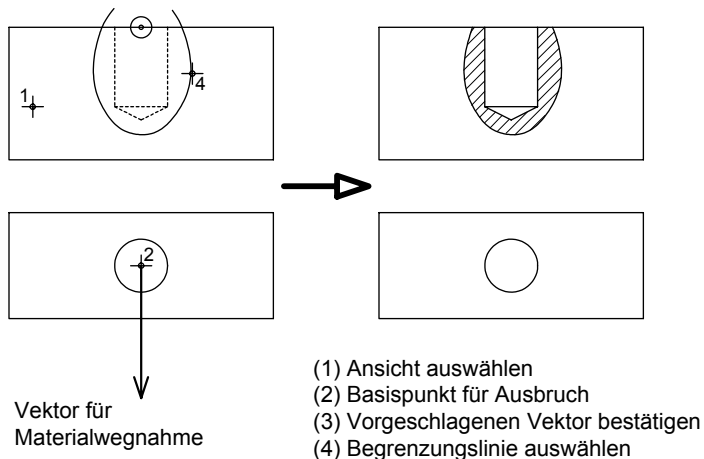
Ausbrüche zeigen das Innere eines Bauteils in einem Bereich, der durch Freihandlinien begrenzt ist.

[Drawing > Break-Out Section > {Ansicht auswählen} > {Basispunkt für Ausbruch bestimmen} > {Vektor für Materialwegnahme bestimmen} > {Begrenzungslinien auswählen} > Apply > {ggf. Punkte der Begrenzungslinien verändern}]



Der Basispunkt bestimmt die Tiefe des Ausbruchs, der Vektor für die Materialwegnahme die Richtung, in der Material entfernt wird. Die Begrenzungslinien müssen einen ununterbrochenen Linienzug bilden und mit der Ansicht verbunden sein.

Beispiel



9.8.9 Verkürzte Ansicht erzeugen

[Drawing > Broken View]

Siehe Online-Hilfe

9.8.10 Schnitlinien verändern

[Edit > Section Line]

Die Änderung einer Schnitlinie hat unmittelbar Auswirkung auf die zugehörige Schnittansicht. Dies gilt auch, wenn sich Bezugsansicht und Schnittansicht in verschiedenen Zeichnungen befinden.

[Edit > Section Line > {Schnittverlaufslinie auswählen} > {Option auswählen} > {Veränderung durchführen} > Apply]

The screenshot shows the 'Section Line' dialog box with the following elements and annotations:

- Select Section View:** A list box containing 'SX@19'. Annotation: ← Vorhandene Ansichten
- Options:** A group box containing radio buttons for:
 - Add Segment (selected)
 - Delete Segment
 - Move Segment
 - Move Rotation Point
 - Redefine Hinge Line
 - Redefine Cut Vector
 - Redefine Arrow Vector
 Annotations:
 - ← Segment hinzufügen
 - ← Segment löschen
 - ← Segment verschieben
 - ← Rotationspunkt verschieben
 - ← Faltungslinie neu definieren
- Cut Angle:** A text field with the value '0.000000'. Annotation: ← Punktbestimmung
- Reverse Vector:** A button with a lightning bolt icon.
- Associative Hinge Line:** A checkbox that is currently unchecked.
- Reset:** A button.
- Buttons:** 'OK', 'Apply', and 'Cancel' buttons at the bottom.
- Annotation for the 'Reset' button: ← Änderungen zurücksetzen

Beispiel: Segment hinzufügen

