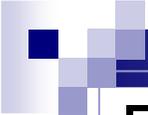




Farbgebung – Regeln und Problematik

- ▶ Die Farbgebung im CATIA erfolgt prinzipiell für Elemente.
- ▶ Werden Bodies eingefärbt, wirkt sich die Farbgebung auf die darin befindlichen Elemente aus, sofern diese keine eigene Farbgebung besitzen.
- ▶ Immer die grafische Eigenschaft auf niedrigster Ebene dominiert (Farbe der Fläche dominiert über Farbe des ganzen Pads, Farbe des Pads dominiert über Farbe des Body's, Farbe des Body's dominiert über Farbe des Parts...).
- ▶ Problemfall Body ohne eigene Unterelemente:
 - Ein Body ohne eigene Unterelemente kann seine grafischen Eigenschaften nicht nachträglich an die in ihm enthaltenen, durch boole'sche Operationen verknüpfte Elemente weitergeben, wenn diese eigene grafische Eigenschaften besitzen.
 - Die Eigenschaften des übergeordneten Body's kann nur durch Zurücksetzen der Eigenschaften der Elemente im Body erreicht werden.



Farbgebung – Regeln und Problematik

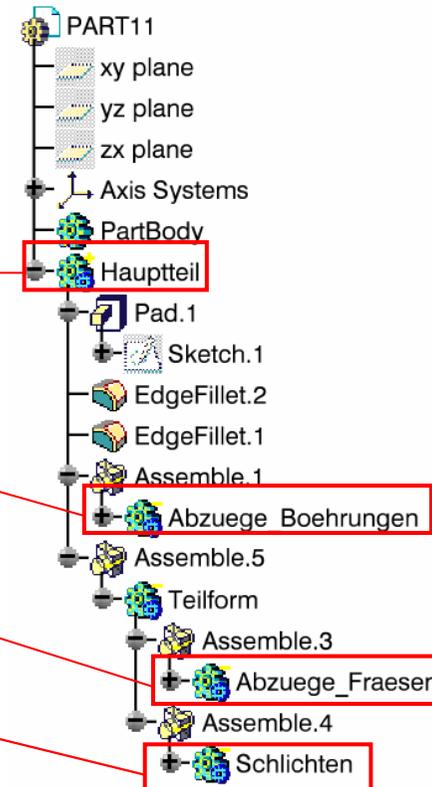
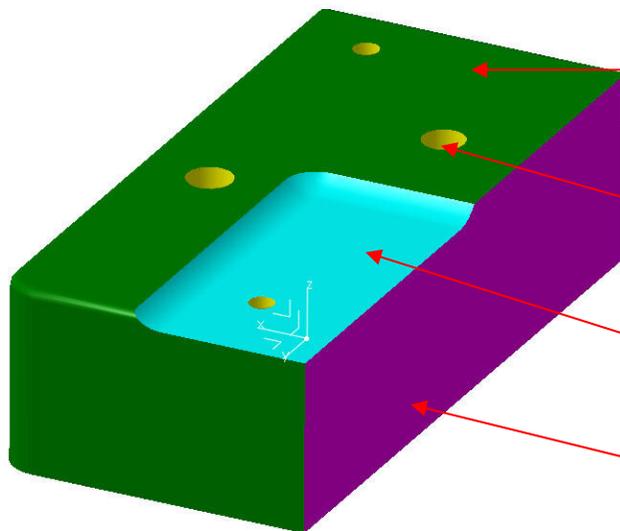
- ▶ Werden die Eigenschaften eines Elementes zurückgesetzt, wirkt sich das vorerst nur auf das Element selbst aus, nur bei Aktivierung des Schalter *Apply to Children* werden alle darunter liegenden Elemente mit eingeschlossen. Damit wird die Dominanz der Farbgebung aufgehoben.
- ▶ Sollen die im Body enthaltenen Elemente eigene Farben bekommen, müssen sie nachträglich wieder explizit eingefärbt werden → damit wird die Dominanzreihenfolge wieder gültig.
- ▶ Wird ein Body über *Copy – Paste special – as result with link* kopiert, gibt er seine grafischen Eigenschaften an das Resultat. Das hat zur Folge, dass dann die Farbgebung der Eigenschaft des Body's und nicht den darin enthaltenen Elementen folgt.

Farbgebung Grundaufbau

Vorgehensweise:

1. Erzeugen der Bodiestruktur
2. Zuweisen der Farben für die einzelnen Bodies
 - Im Beispiel:

Die Farbgebung der Bodies wird komplett auf alle Elemente, die sich in den Bodies befinden, übernommen und auch so dargestellt.



Der Body Teilform hat noch keine Farbe erhalten.

Farbgebung

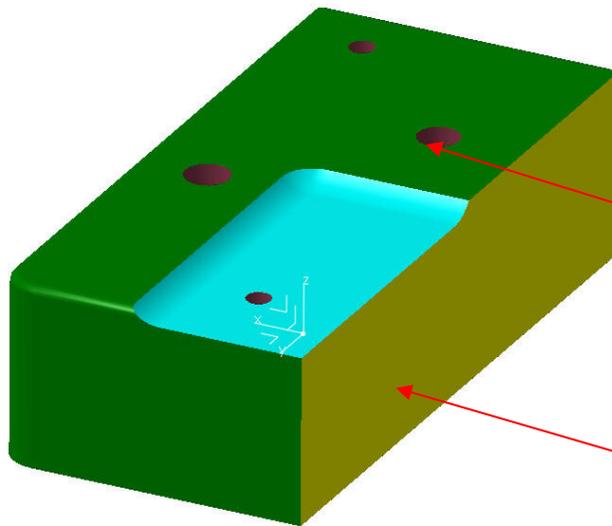
Vorgehensweise:

3. Ändern der Farben für einzelne Bodies

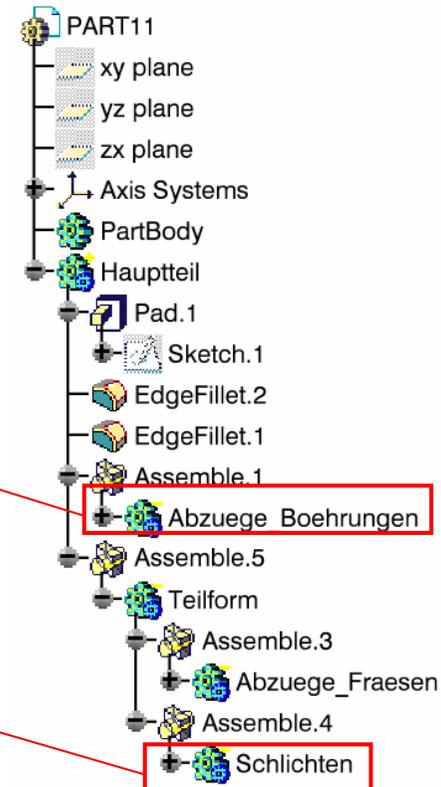
Im Beispiel:

Bohrungen auf Braun

Schichten auf Gelb



Die Farbgebung der Bodies wird komplett auf alle Elemente, die sich in den Bodies befinden, übernommen und auch so dargestellt.

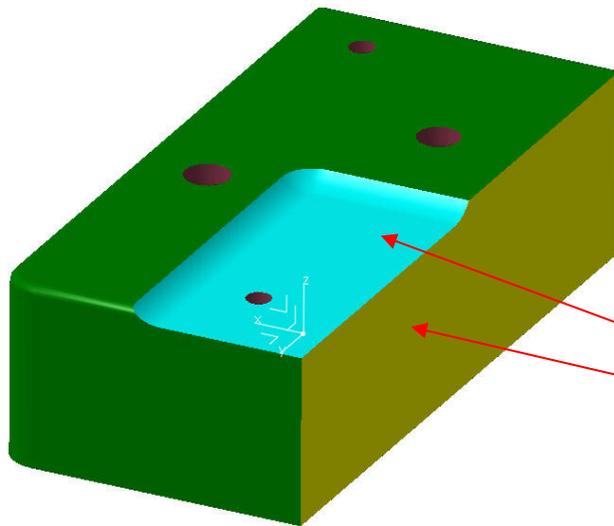


Der Body *Teilform* hat noch keine Farbe erhalten.

Farbgebung

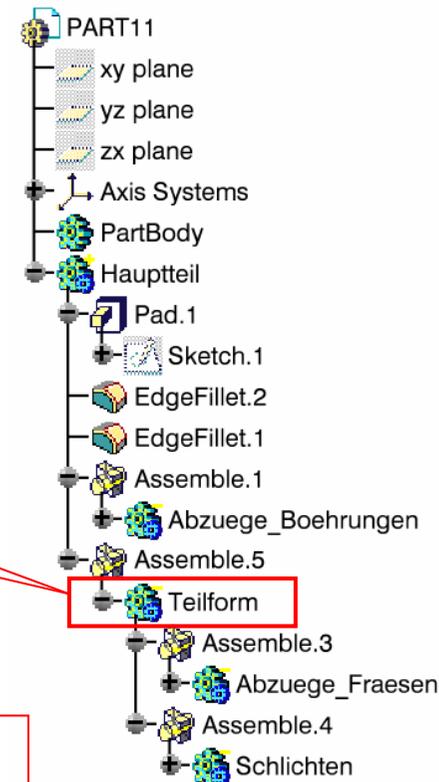
Vorgehensweise:

4. Ändern der Farbe für den Body *Teilform*, in dem sich weitere verknüpfte Elemente befinden.
→ die Änderung wird nicht auf die Darstellung der Elemente übernommen



Achtung: Die Eigenschaft des Body's ist trotzdem vorhanden, wenn auch nicht sichtbar !

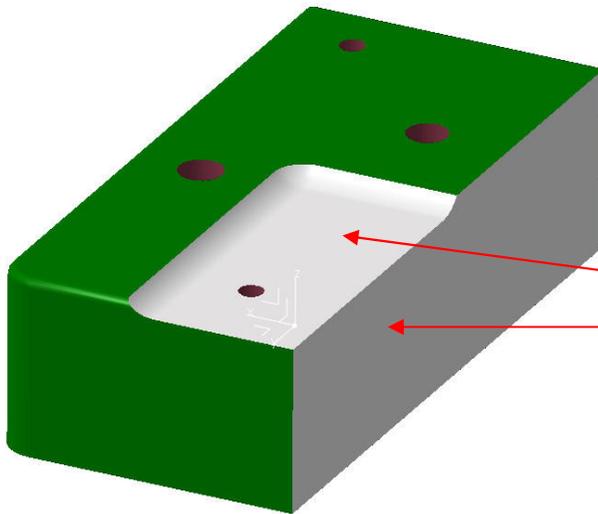
Die Farbgebung des übergeordneten Body's wird nicht übernommen, wenn die einzelnen, sich darunter befindlichen, Body's andere Farbeigenschaften haben.



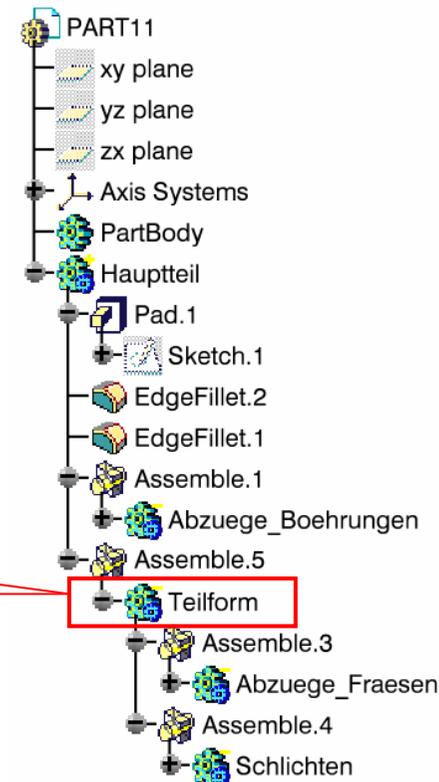
Farbgebung Lösung 1

Lösungsvorschlag:

1. Body *Teilform* selektieren → RMT
2. *Teilform.object* → Reset Properties
3. Im Dialogfeld den Punkt **Apply to children** aktivieren
4. Dann dem Body *Teilform* die neue gewünschte Farbe zuweisen → alle darunter liegenden Elemente erhalten die gleiche zugewiesene Farbe



Die Farbgebung des übergeordneten Body's wird übernommen, wenn die einzelnen, sich darunter befindlichen, Body's keine anderen Farbeigenschaften haben. ✓



Farbgebung Lösung 2

Ändern der Farbe für den Body *Teilform*, in dem sich weitere verknüpfte Elemente befinden.

→ Die Eigenschaft wird bei der Nutzung des Bodies nach Copy – Paste special - *as result with link* übernommen – da spielen die untergeordneten Elemente und deren Eigenschaften keine Rolle mehr.

Die Farbgebung des Body's wird beim Kopieren und Einfügen als Resultat oder Resultat mit Link übernommen.

