

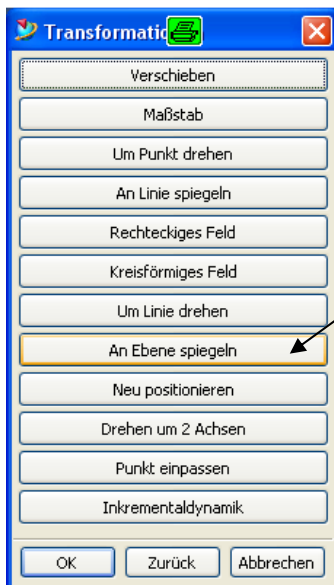


gespiegelte Teile

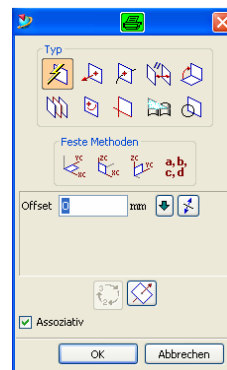
Um Teile zu spiegeln gibt es in UG/NX drei verschiedene Möglichkeiten. Hier sind die Vor- und Nachteile aus unserer Sicht:

	 Transformation	 Assoziative Kopie	 WAVE Link
Assoziativität	Nein, muss neu erstellt werden	Ja	Ja
individuelle Änderungen im linken o. rechten Teil	Ja	Ja	Ja
selbständiges Part	Ja	Nein, Organisation über Referenz Set ist möglich	Ja
Sonstiges	Änderungen am Originalteil bedingen ein erneutes Spiegeln	Gefahr: ein anderer Mitarbeiter schaltet die Referenz Sets falsch	Kompliziert zu verstehen, in einigen Firmen nicht erlaubt

Transformation

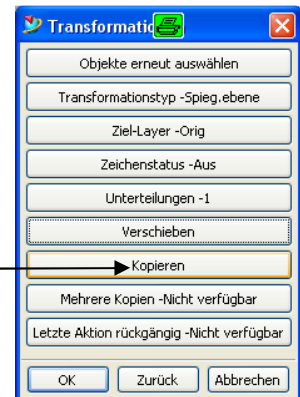


Hier wählen Sie die geeignete Transformation (in diesem Fall „An Ebene spiegeln“).



Ebenenmenü zur Definition der Spiegelebene.

Beenden Sie die Operation mit „Kopieren“ und schließen das Fenster mit Abbrechen. **Diese Kopien sind nicht Assoziativ!** Bei Veränderungen am Originalteil muss neu gespiegelt werden, um diese Änderung auf das abgeleitete Teil zu übertragen.



Assoziative Kopie

Erzeugen Sie zuerst eine Bezugsebene (Spiegelebene) an der das Teil gespiegelt werden soll.

Wählen Sie in der Funktion „Assoziative Kopie“ den Befehl „Körper spiegeln“. Wählen Sie nun das Teil an, bestätigen Sie mit OK und wählen Sie die Spiegelebene.



Wollen Sie nachfolgende Änderungen im Originalteil auf das gespiegelte Teil übertragen, so müssen Sie diese nur im Teilnavigator in der Reihenfolge vor die Spiegelung (MIRROR) versetzen.

Um die „richtige“ Seite in einer Baugruppe zu steuern verwenden Sie unterschiedliche Referenz-Sets (z.B.: Referenz Set **linkes_Teil**, **rechtes_Teil**)

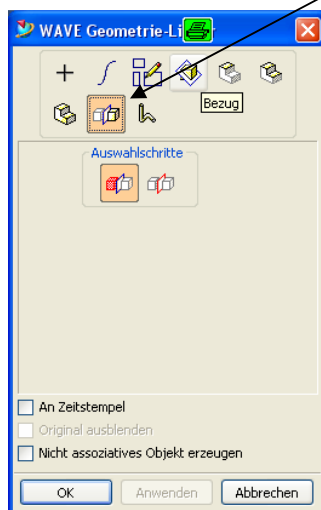
WAVE Link

Speichern Sie das Originalteil, öffnen Sie eine Seed Part.

Erzeugen Sie eine Bezugsebene (Spiegelebene) an der das Teil gespiegelt werden soll.

Fügen Sie es nun mit der Baugruppenfunktion „Vorhandene Komponente hinzufügen“ ein.

Nun wählen Sie die Funktion „Wave Geometrie Linker“ und spiegeln den Körper an der Spiegelebene.



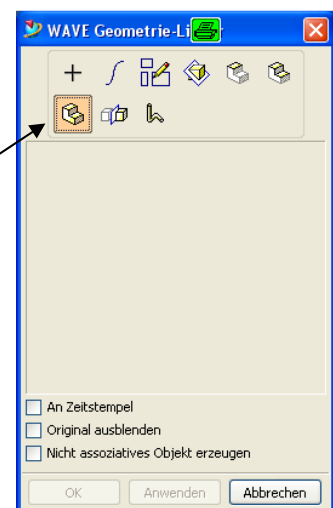
Öffnen Sie erneut ein Seed-Part.

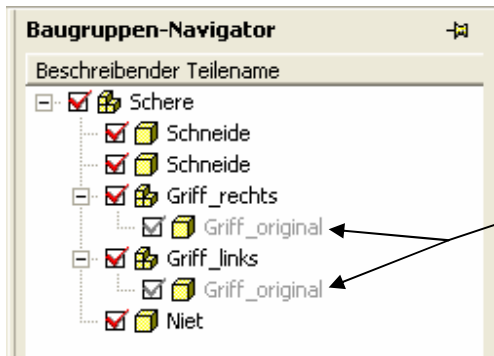
Fügen Sie, wie zuvor, das Originalteil ein.

Verlinken Sie dieses mit der Funktion „Körper“.

Setzen Sie das Originalteil auf Referenz Set „Leer“(Empty).

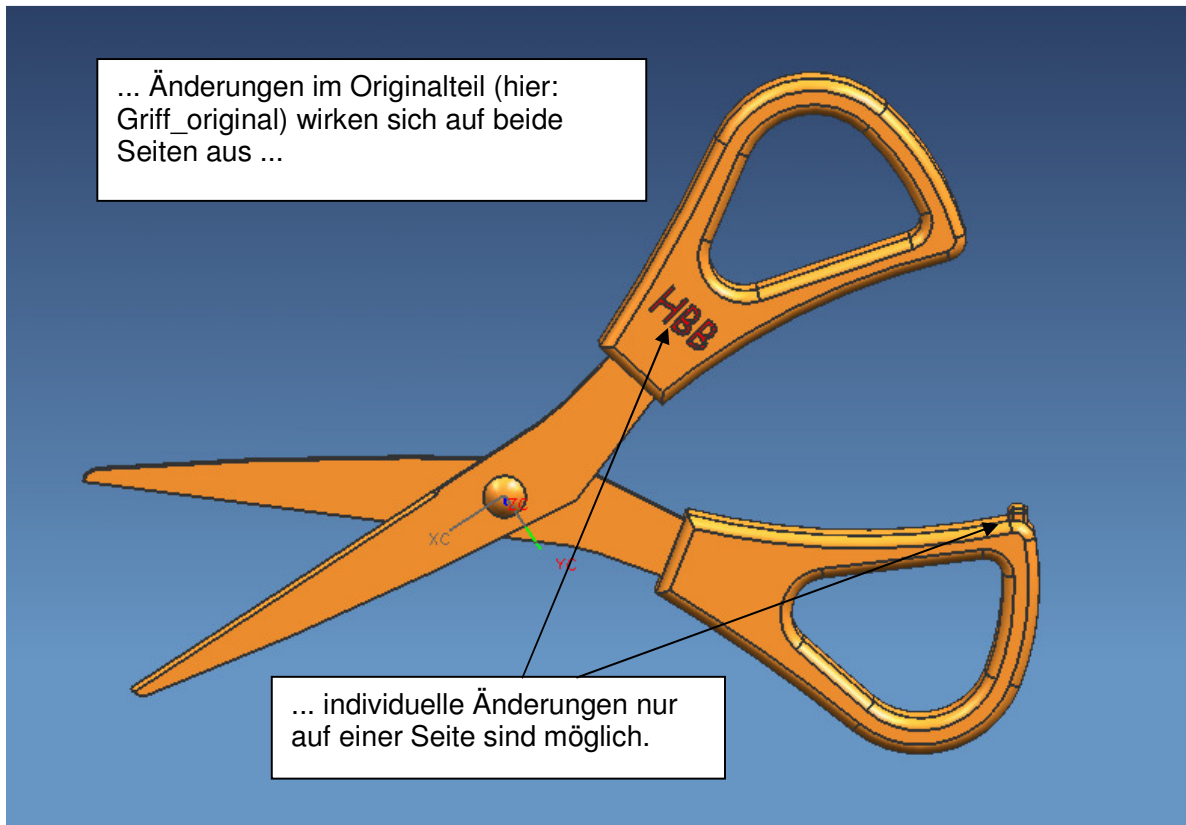
Speichern des Teils nicht vergessen!





Mit der Erstellung einer derartigen Baugruppenstruktur ist man sehr flexibel.

Durch des Einschalten der *Referenz Sets* „Leer“ (*Empty*) verschwinden die Originalteile ...



... Änderungen im Originalteil (hier: Griff_original) wirken sich auf beide Seiten aus ...

... individuelle Änderungen nur auf einer Seite sind möglich.

Unser Favorit ist die Methode über die WAVE-Links!