

Grafikeigenschaften anzeigen und bearbeiten



In dieser Übung wird beschrieben, wie die Grafikeigenschaften eines ausgewählten Objekts angezeigt und bearbeitet werden können.

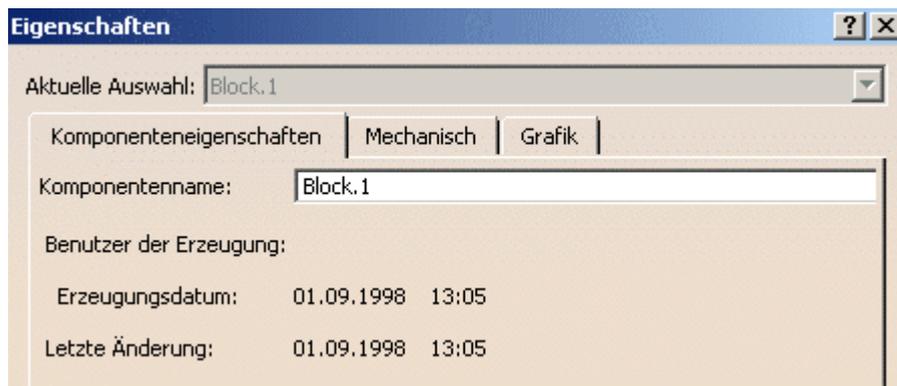


1. Das Objekt auswählen.

Das bei der Verwendung der Teilekonstruktionsumgebung auszuwählende Objekt ist das Element 'Hauptkörper' im Strukturbaum.

2. Den Befehl `Bearbeiten->Eigenschaften` oder im Kontextmenü den Befehl `Eigenschaften auswählen`.

Ein Dialogfenster 'Eigenschaften', das dem Fenster rechts ähnelt, wird angezeigt:



Es kann auch der Befehl `Ansicht->Symbolleiste->Grafische Eigenschaften` ausgewählt werden.

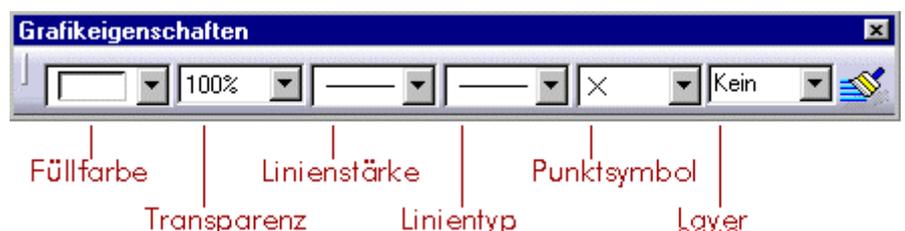


Die Symbolleiste 'Grafikeigenschaften' wird angezeigt.

Standardmäßig wird die Symbolleiste 'Grafikeigenschaften' verdeckt.

Die in dieser Symbolleiste verfügbaren Grafikeigenschaften sind mit denen des Dialogfensters 'Eigenschaften' identisch. Einziger Unterschied stellt die Verfügbarkeit des Feldes 'Layer' dar. Weitere Informationen zu diesem Feld sind in diesem Handbuch im Abschnitt [Objekte Layern zuordnen](#) zu finden.

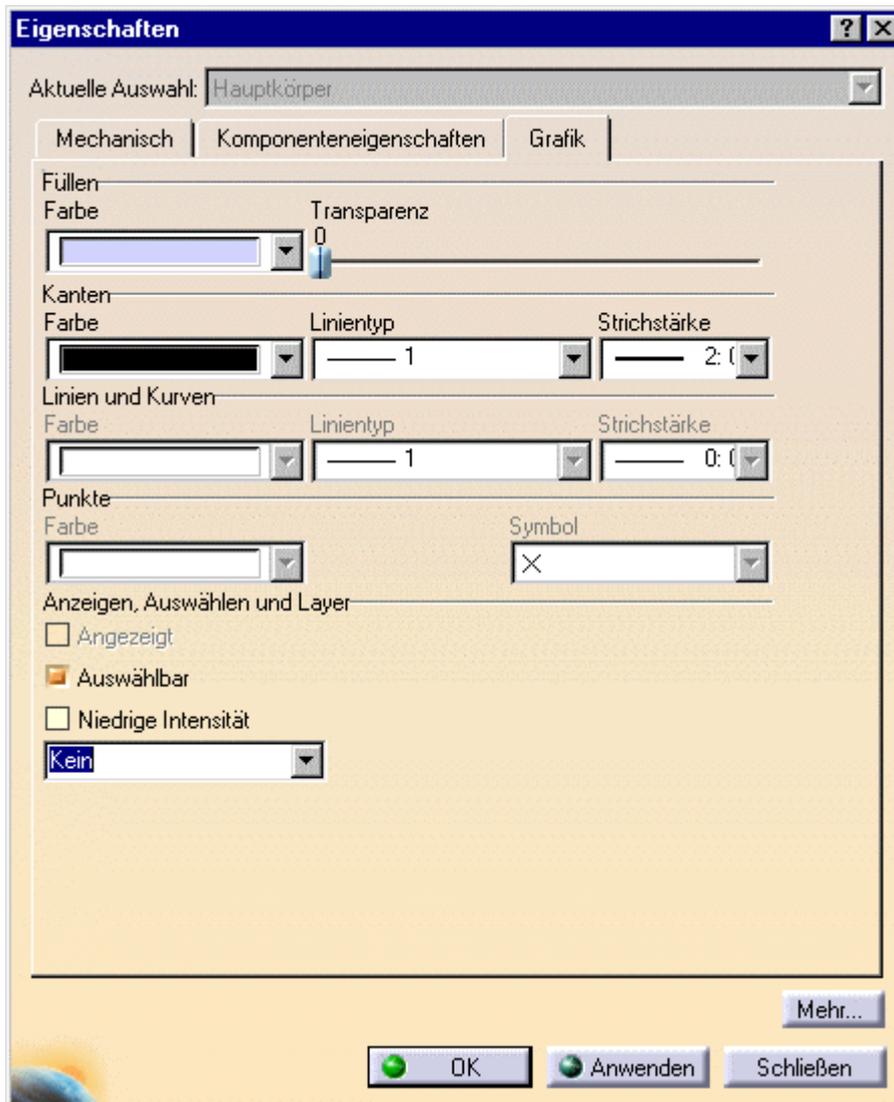
Die nebenstehende Darstellung veranschaulicht die Beziehung zwischen den angezeigten Feldern und den Grafikeigenschaften, auf die sich diese auswirken:



Das Symbol Einfärben  ermöglicht das Übernehmen von Grafikeigenschaften anderer Objekte. Dazu folgendermaßen vorgehen:

- Das oder die Objekte auswählen, auf die neue Grafikeigenschaften angewendet werden sollen
- Das Symbol 'Einfärben' anklicken
- Das Referenzobjekt auswählen, d. h. das Objekt, dessen Grafikeigenschaften kopiert werden sollen

3. Das Register 'Grafik' anklicken, um die Grafikeigenschaften des aktuellen Objekts anzuzeigen:



Folgende Grafikeigenschaften können bearbeitet werden:

- Füllfarbe (füllt das aktuelle Objekt mit Farbe) und Transparenz
- Kantenfarbe, Linientyp und Linienstärke
- Linien- und Kurvenfarbe, Linientyp und Linienstärke
- Punktfarbe und Symbol
- Anzeige- und Auswahlattribute
- Als Standardeinstellung definieren.



Wenn eine dieser Eigenschaften für einen Block geändert wird, überlagert die neue Grafikeigenschaft diejenige, die auf das übergeordnete Element (d. h. den Hauptkörper) angewendet wurde. Der Block übernimmt die Grafikeigenschaften des Hauptkörpers nicht mehr, selbst wenn die geänderte Grafikeigenschaft wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurückgesetzt wird.

Die Vererbung vom übergeordneten Element zum untergeordneten Element kann durch eines der folgenden Verfahren zurückgesetzt werden:

- Setzen der geänderten Grafikeigenschaft auf "Auto" in der Symbolleiste 'Grafikeigenschaft'

oder

- Auswahl des Befehls 'Eigenschaften zurücksetzen' im Menü 'Bearbeiten...' oder im Blockkontextmenü. Dabei ist zu beachten, dass dieser Befehl alle lokalen Änderungen, die die Blockgrafikeigenschaften angewendet wurden (einschließlich der Farbe und Transparenz) zurücknimmt.

4. Zum Festlegen von Objektfarben im Dialogfensterbereich 'Füllen' das kombinierte Feld 'Farbe' anklicken.

Eine Liste wird angezeigt, die folgende Elemente enthält:

- Ein leeres Farbfeld (ohne Namen)
- Eine Liste mit 16 Standardfarben aus der Farbpalette, die zur Verwendung bereit stehen
- Die Option 'Weitere Farben...'



Zusätzlich zu diesen Optionen enthält die Symbolleiste 'Grafikeigenschaften' die Option "Auto" zum Festlegen der Standardfarbe.



5. Die gewünschte Farbe auswählen.

Die ausgewählte Farbe wird nun im Feld des kombinierten Felds angezeigt. Wird mit dem Cursor auf einen Punkt über dem kombinierten Feld gezeigt, wird der Name der ausgewählten Farbe angezeigt.

Die einem Baugruppenobjekt zugeordnete Farbe wird von jedem anderen Element übernommen, das sich in einer untergeordneten Ebene des Strukturbaums befindet. Die Farbänderung wirkt sich jedoch nur auf die Anzeige in einer Darstellungsebene aus und



nicht auf die Grafikeigenschaften. Dies kann beispielsweise hilfreich sein, wenn ein Objekt hervorgehoben werden soll, ohne dessen Grafikeigenschaften zu ändern. Zum Inaktivieren der Vererbung das kombinierte Feld 'Farbe' anklicken.

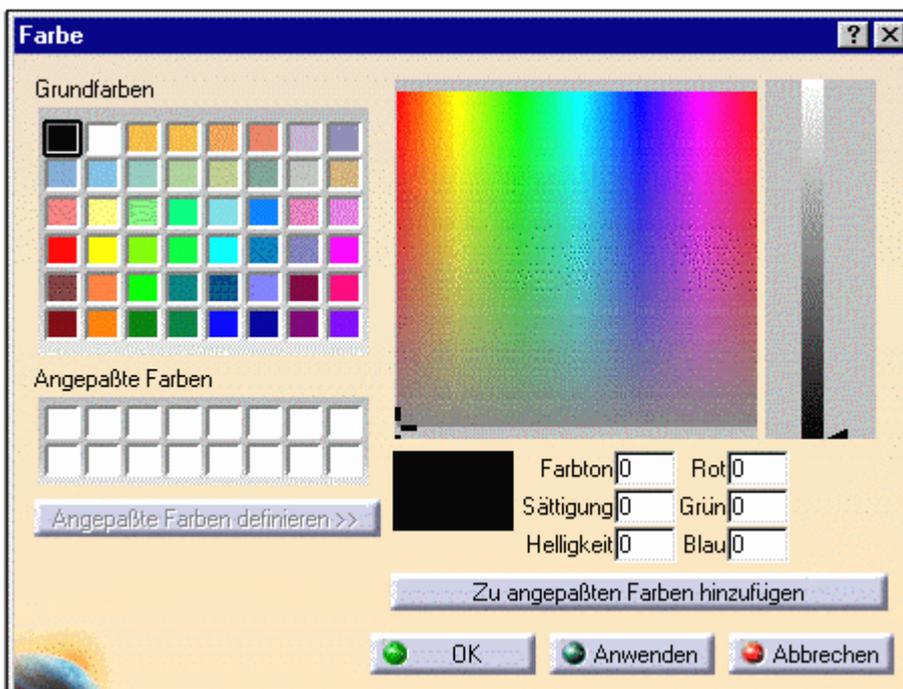
6. Zum Auswählen weiterer Farben oder zum Erzeugen eigener Farben die Option 'Weitere Farben...' am Ende der Liste anklicken, um auf die Farbpalette zuzugreifen:



Im Bereich 'Grundfarben' entsprechen die ersten 16 Farben (in den oberen beiden Reihen) den Farben in der vorherigen Liste. Die restlichen vier Reihen enthalten zusätzliche Farben.

Der Bereich 'Angepasste Farben' enthält 16 leere Felder, in die benutzerdefinierte Farben eingefügt werden können.

7. Die Option 'Angepasste Farben definieren>>' anklicken, um die vollständige Farbpalette und alle Optionen zur Anpassung von Farben aufzurufen:

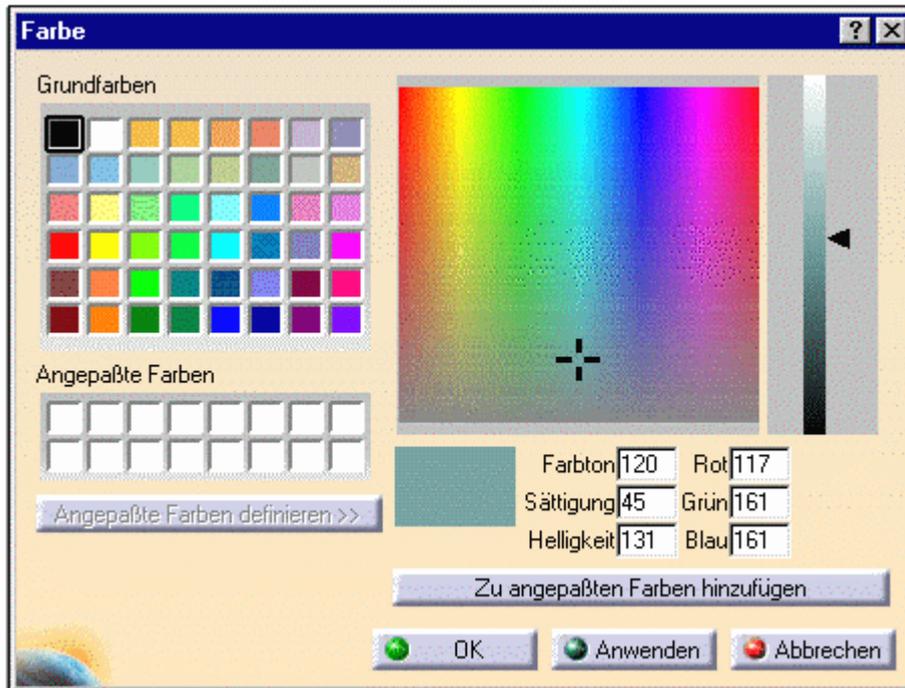


Der farbige Bereich mit dem Kreuz stellt ein Farbspektrum dar.

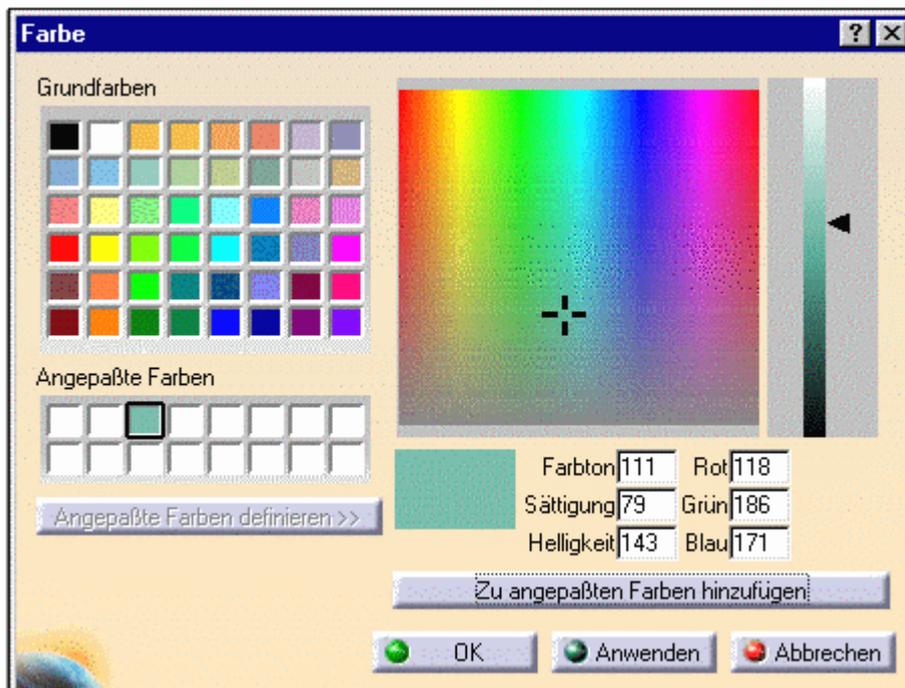
Das Kreuz in das Spektrum ziehen, um die Farbe in dem kleinen Feld unterhalb des Spektrums sofort zu ändern.

Die HSL- (Farbton, Sättigung und Helligkeit) und RGB-Werte (Rot, Grün und Blau) ändern sich entsprechend der Position des Kreuzes. Es ist auch möglich, HSL- und RGB-Werte in die für exakte Farbspezifikationen vorgesehenen Felder einzugeben.

Den Aufwärts- und Abwärtspfeil verschieben um die Helligkeit der angepassten Farbe zu verändern.



8. Wenn die Farbanpassung abgeschlossen ist, eines der freien Felder im Bereich 'Angepasste Farben' anklicken und anschließend die Option 'Zu angepassten Farben hinzufügen' anklicken, um die angepasste Farbe hinzuzufügen.



9. Die angepasste Farbe und anschließend die Schaltfläche 'Anwenden' anklicken.

Die Farbe wird nun im Feld für die 'Füllfarbe' des Registers 'Grafikeigenschaften' angezeigt.

10. OK im Dialogfenster 'Eigenschaften' anklicken.

Die Farbe des ausgewählten Objekts ändert sich:

11. Um das Teil transparenter oder weniger transparent darzustellen, die Schiebeleiste für 'Transparenz' ziehen, um den entsprechenden Wert festzulegen (zwischen 0 und 255).

Folgende Transparenzmodi können festgelegt werden:

- Niedrig
- Hoch

Hierfür wird das Register 'Leistung' mit dem Befehl `Tools->Optionen` verwendet. Weitere Informationen enthält der Abschnitt "[Leistungseinstellungen anpassen](#)".

Bei Verwendung der Symbolleiste 'Grafikeigenschaften' entspricht "100%" der vollständigen Sichtbarkeit. Wenn nicht im Materialmodus gearbeitet wird, stehen nur 2 Transparenztypen zur Verfügung: "0%" (keine Transparenz) und "50%" (halbtransparent).

Bei .asm-Dokumenten kann die Option 'Transparenz' markiert oder die Auswahl rückgängig gemacht werden, je nachdem, ob eine Transparenzvererbung unabhängig von der Farbe des ausgewählten Objekts angewendet werden soll oder nicht.

12. Zum Festlegen von Farben für Teilekanten im Dialogfensterbereich 'Kanten' das kombinierte Feld 'Farbe' anklicken und nach derselben Methode vorgehen.
13. Zum Festlegen der Kantenlinientypen und -stärken die entsprechenden kombinierten Felder verwenden.
14. Wurde eine Linie oder Kurve ausgewählt, können Linien- und Kurvenfarbe, Linientyp und -stärke nach dem gleichen Verfahren wie bei Teilen festgelegt werden.
15. Wurde ein Punkt ausgewählt, kann die Punktfarbe mit derselben Methode wie für Teile festgelegt werden. Das Symbol für die Darstellung des Punkts im kombinierten Feld 'Symbol' auswählen.
16. Im Bereich 'Anzeigen, Auswählen und Layer' das Kontrollkästchen 'Angezeigt' markieren, wenn das Objekt immer sichtbar sein soll, d. h., wenn das Objekt immer sichtbar oder immer verdeckt (im Modus 'Verdeckt') angezeigt werden soll.

Weitere Informationen zu den Modi 'Anzeigen' und 'Verdecken' enthält der Abschnitt "[Objekte verdecken und anzeigen](#)".

17. Im noch aktiven Bereich 'Anzeigen, Auswählen und Layer' das Kontrollkästchen 'Auswählbar' markieren, wenn das Objekt immer auswählbar bleiben soll.
18. Das Feld 'Layer' gibt die Anzahl der Layer an, denen die ausgewählten Objekte zugeordnet sind. Andernfalls (wenn keine Objekte ausgewählt sind) wird der aktuelle Layer angegeben.

Die Pulldown-Liste verwenden, um aus der Liste der benannten Layer eine Auswahl zu treffen: Keine, 0 Allgemein, 1-999 (entsprechend der Anzahl Layer in der Layerliste). Weitere Informationen sind im Abschnitt [Objekte Layern zuordnen](#) enthalten.

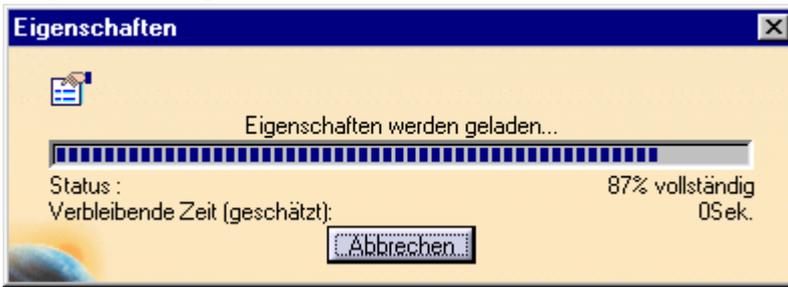
Das Feld 'Layer' enthält auch den Befehl "Weitere Layer...", mit dem eigene benannte Layer erzeugt werden können. Weitere Informationen sind unter "[Neue Layer erzeugen](#)" zu finden.

Hinweis: Die Option 'Abgeblendete Elemente' kann markiert werden, um die Farbe mit niedriger Intensität auf das ausgewählte Objekt anzuwenden. Welche Farbe auf Elemente mit niedriger Intensität angewendet werden soll, wird im Register `Tools->Optionen->Allgemein->Anzeige->Darstellung` definiert.

19. Zum Bestätigen 'Anwenden' oder OK anklicken.

 Bei manchen Anwendungen, etwa Drafting, werden nicht alle verfügbaren Register im Dialogfenster 'Bearbeiten'-'>'Eigenschaften' angezeigt, wenn es anfangs angezeigt wird. Um auf die anderen

Register zuzugreifen, 'Mehr...' anklicken. Eine Statusleiste wird angezeigt:



Es kann entweder gewartet werden, bis mehr Eigenschaften angezeigt werden oder der Befehl durch Anklicken der Schaltfläche 'Abbrechen...' abgebrochen wird. Im Falle einer Unterbrechung wird das Dialogfenster 'Eigenschaften' in seinen ursprünglichen Zustand zurückgesetzt, so als ob die Schaltfläche 'Mehr...' nicht angeklickt worden wäre.

In beiden Fällen (Unterbrechung oder keine Unterbrechung) wird die Schaltfläche 'Mehr...' danach nicht mehr angezeigt.

Wenn in dem nachfolgend dargestellten Fall jetzt die Schaltfläche 'Mehr...' angeklickt wird, wird zusätzlich zu den drei bereits angezeigten Registern das Register 'Komponenteneigenschaften' angezeigt.

