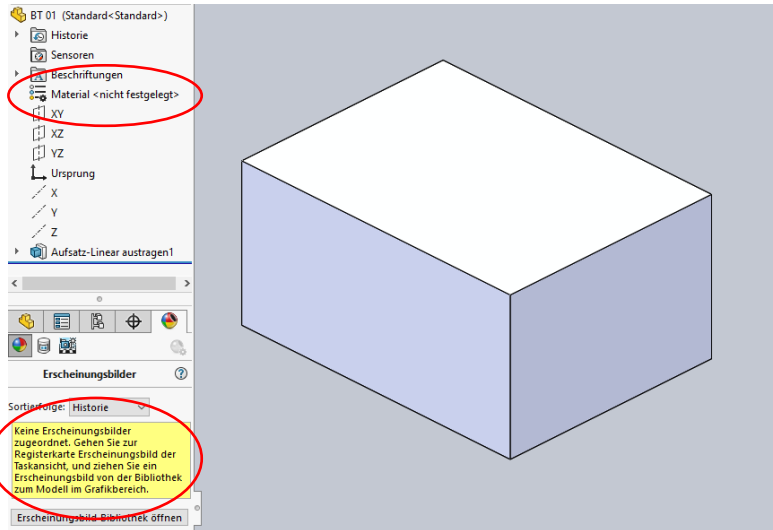
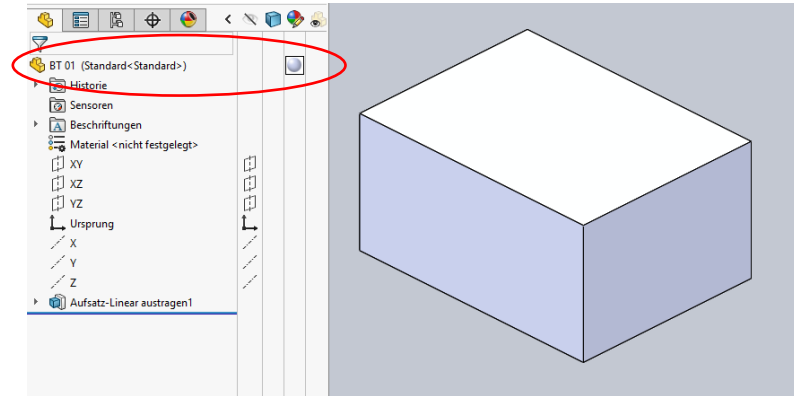


Merkpunkte zu Erscheinungsbilder.

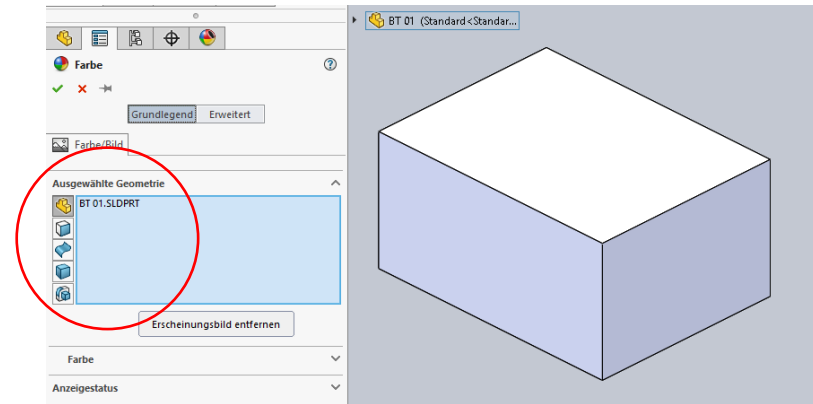
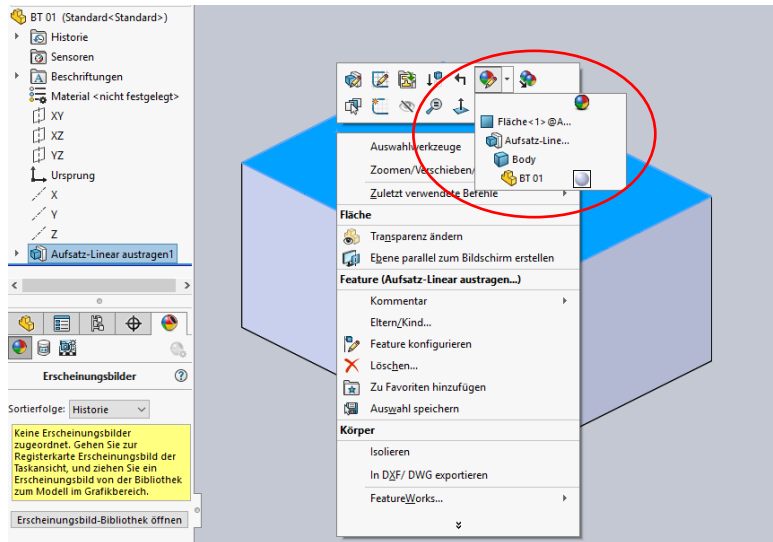
Neues Bauteil erstellt. Kein Material festgelegt. Keine Erscheinungsbilder zugeordnet.



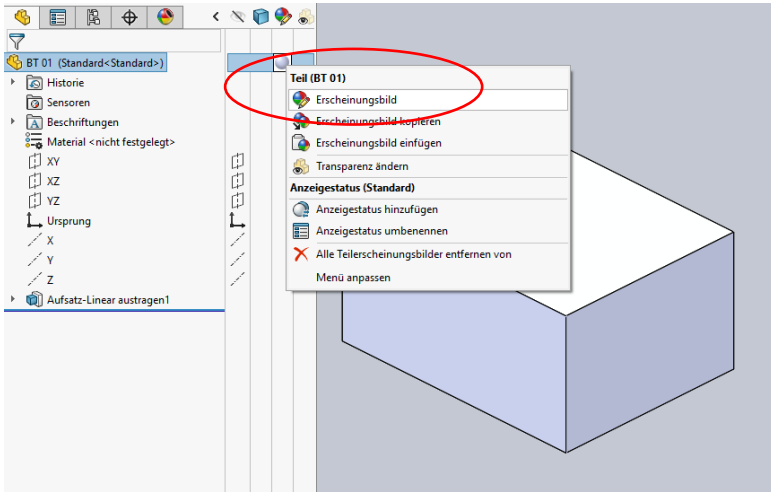
Trotzdem besitzt das BT bereits ein Erscheinungsbild. Dieses vorgegebene Erscheinungsbild ist eine Farbe RGB 203/210/239.



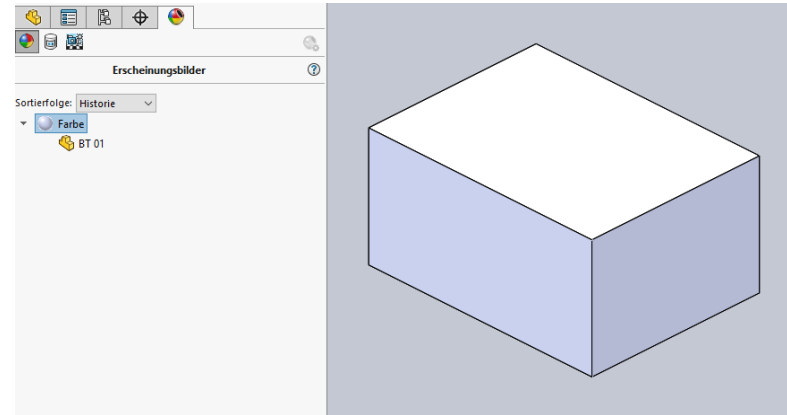
Erscheinungsbilder können folgenden Elementen zugeordnet werden: Fläche, Feature, Körper, Bauteil und auch Oberfläche.



Wird das anfängliche Erscheinungsbild einmal geöffnet,...

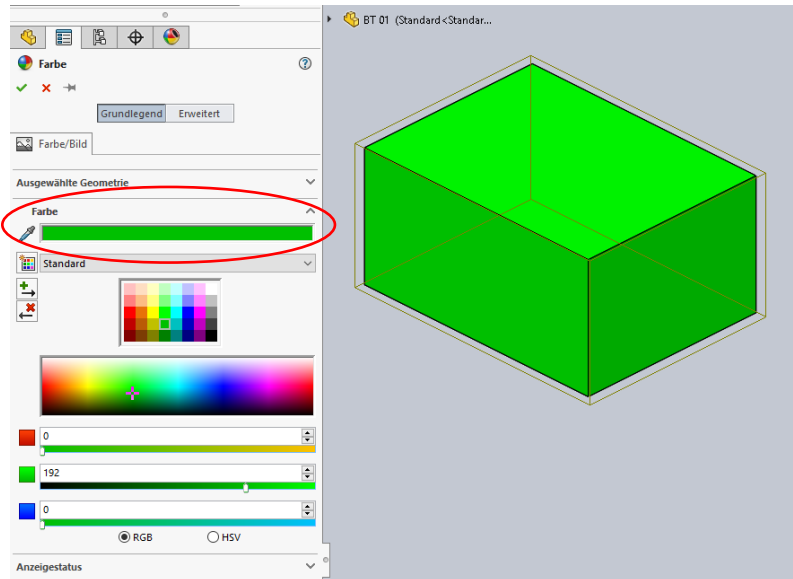


...wird es im DisplayManager aufgelistet.

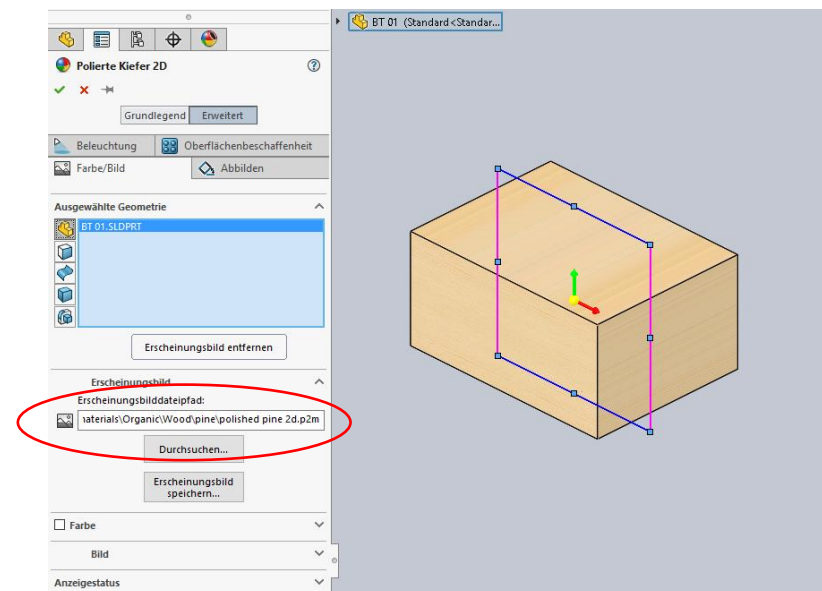


Ein Erscheinungsbild kann folgendes sein:

- eine Farbe



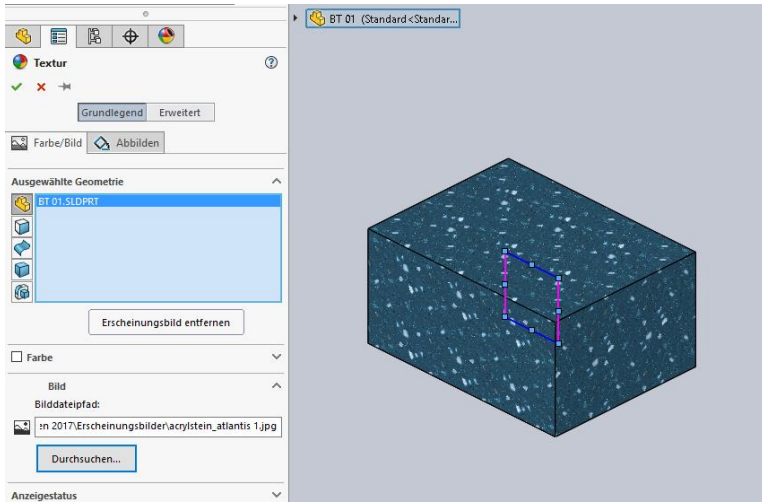
- Eine Erscheinungsbilddatei ...p2m



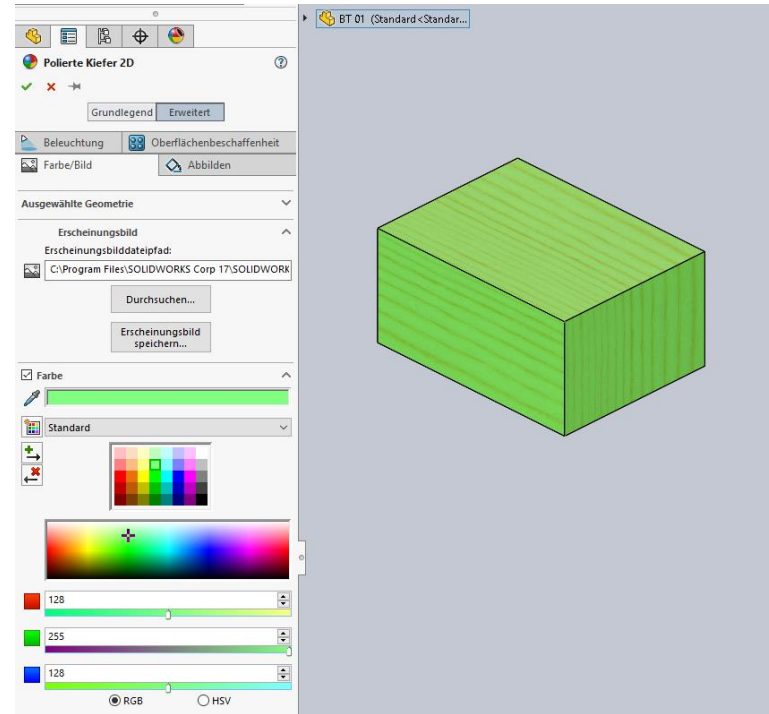
Die Farbe ist gespeichert unter:

C:\Program Files\SOLIDWORKS Corp 17\SOLIDWORKS\data\graphics\materials\color.p2m

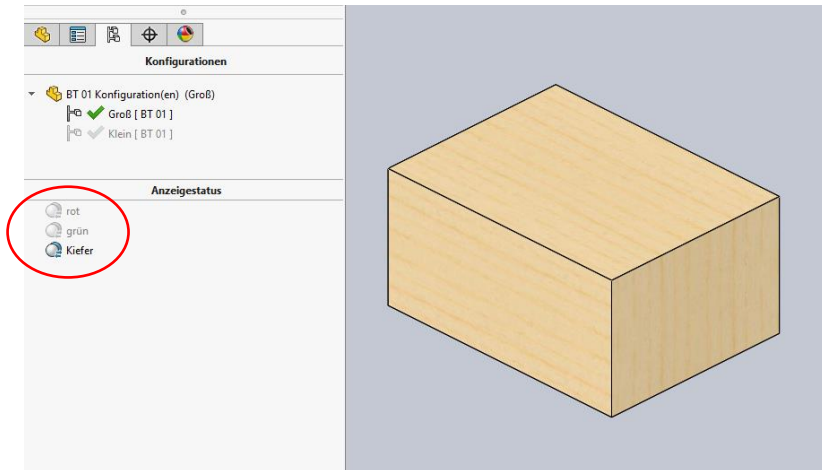
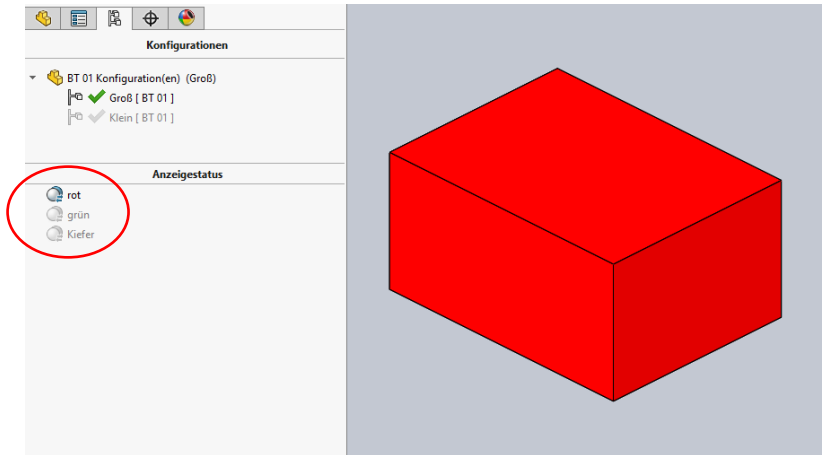
- Eine Bilddatei ...jpg (Textur)



- Eine Erscheinungsbilddatei oder Bilddatei, und eine Farbe

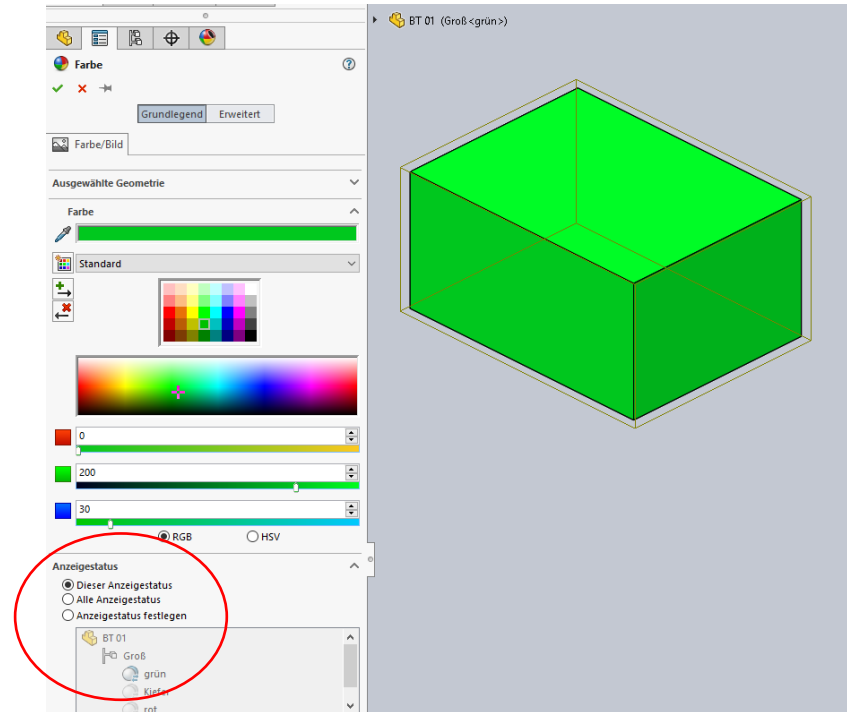


Ein Erscheinungsbild ist einem oder auch mehreren Anzeigestatus zugeordnet. Es können mehrere Anzeigestatus, mit verschiedenen Farben und Texturen, erstellt werden.



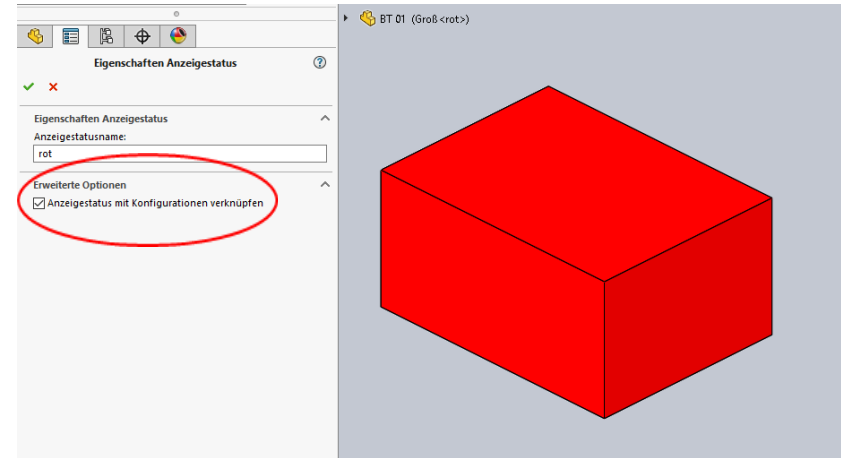
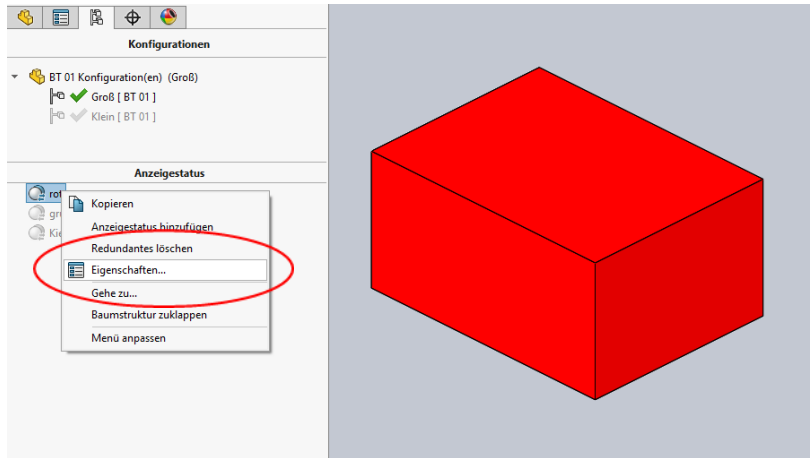
Ein Erscheinungsbild kann während der Bearbeitung, dem Anzeigestatus, wie folgt zugeordnet werden.

- Dieser Anzeigestatus
- Alle Anzeigestatus
- Anzeigestatus festlegen

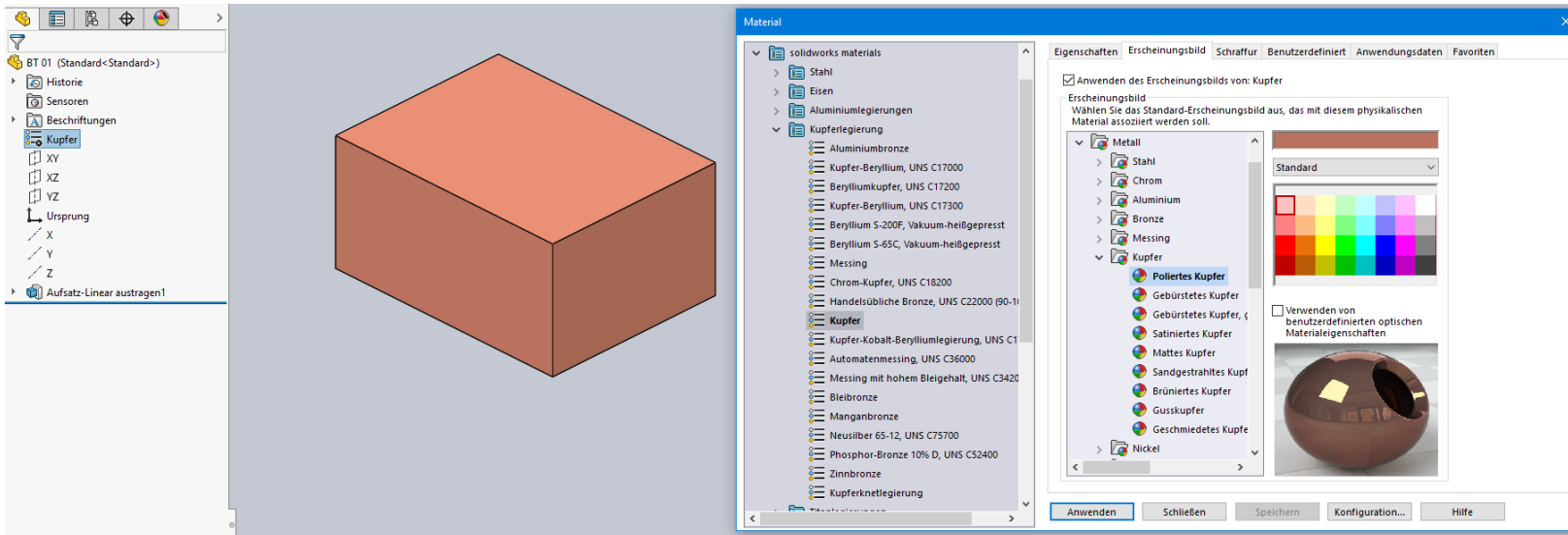


Sind mehrere Konfigurationen vorhanden, können die Anzeigestatus entweder:

- a) unabhängig von den Konfigurationen erstellt und angewählt werden.
- b) mit den Konfigurationen verknüpft werden. Dabei wird aus dem aktiven Anzeigestatus, für eine weitere Konfiguration, ein neuer Anzeigestatus erzeugt.
Dazu - RK auf einen Anzeigestatus > Eigenschaften > Haken bei „Anzeigestatus mit Konfigurationen verknüpfen“ setzen.

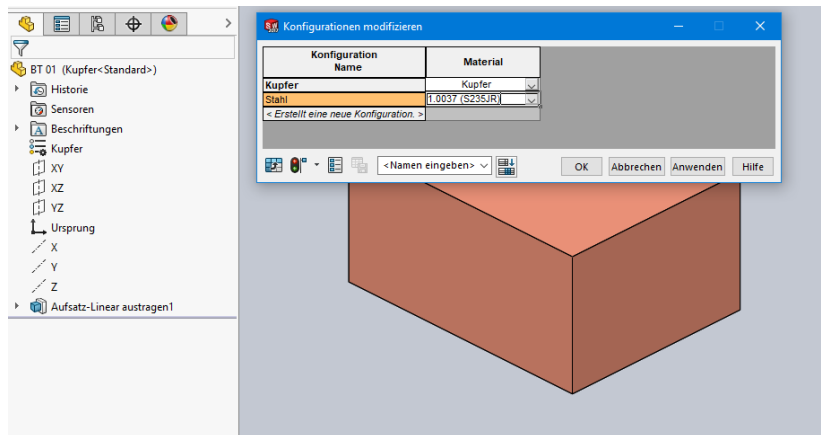


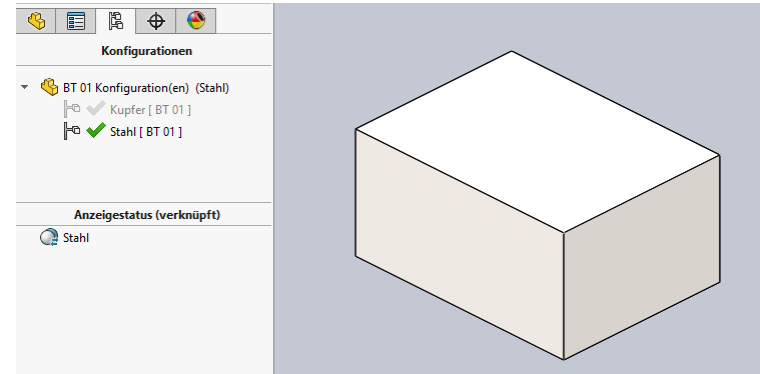
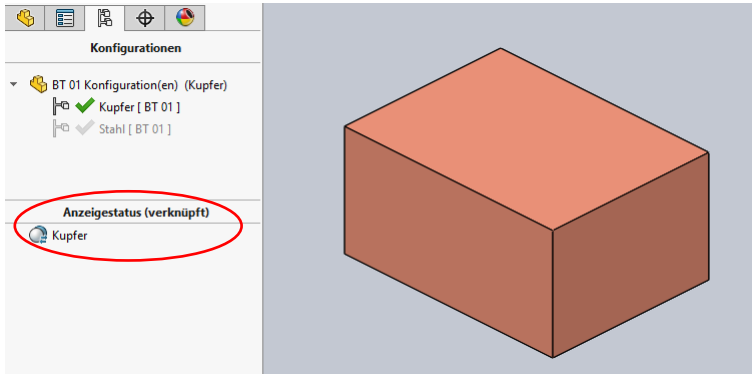
Wird für ein Bauteil ein Material festgelegt, wird das, dem Material zugehörige Erscheinungsbild, auf das Bauteil angewandt.



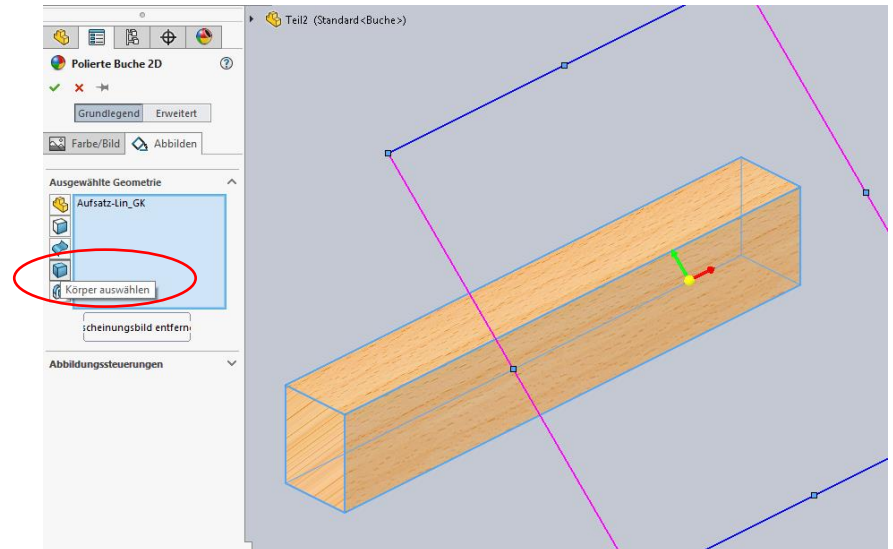
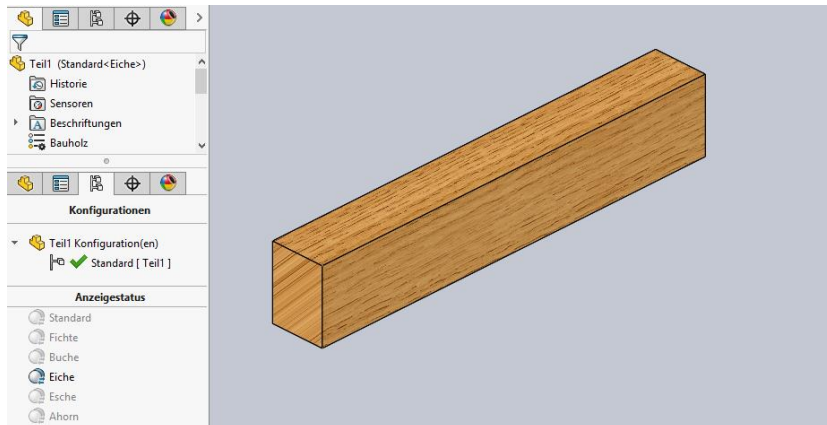
Wird eine weitere Konfiguration mit einem anderen Material erstellt, wird:

- Wenn der Haken bei „Anzeigestatus mit Konfigurationen verknüpfen“ gesetzt ist, zur erstellten Konfi, auch ein dazugehöriger Anzeigestatus mit dem jeweiligen Materialerscheinungsbild erzeugt.
- Wenn kein Haken bei „Anzeigestatus mit Konfigurationen verknüpfen“ gesetzt ist, zu allen Konfigurationen der gleiche Anzeigestatus angewandt. Das Erscheinungsbild des zuletzt festgelegten Materials wird in den Anzeigestatus übernommen.

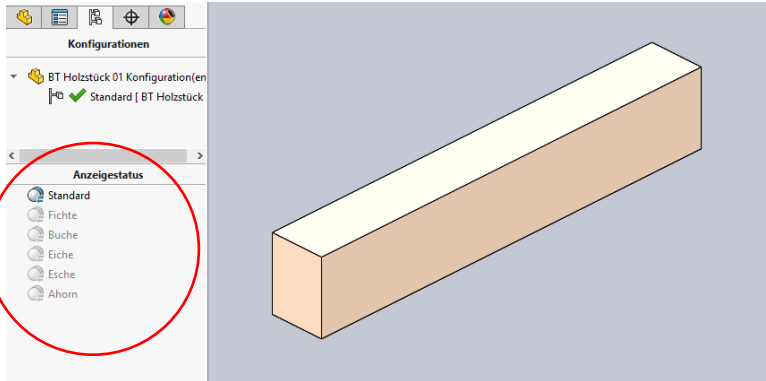




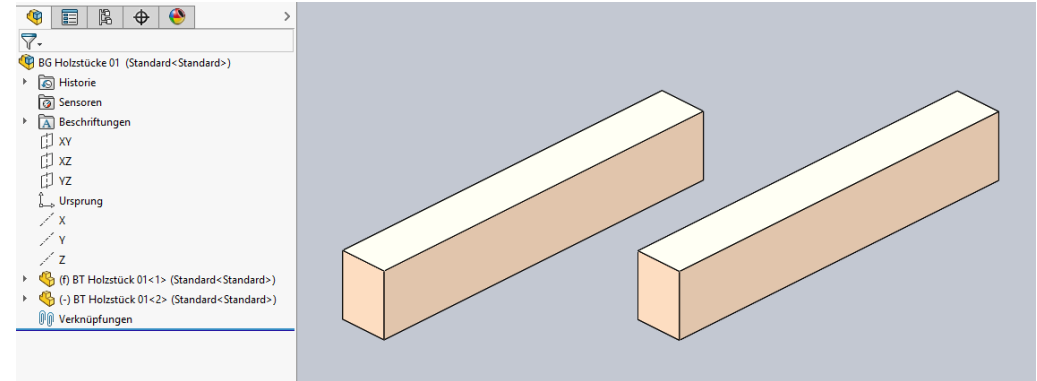
Sollen verschiedene Erscheinungsbilder für ein Bauteil, unabhängig von einem ausgewählten Material, wählbar sein, dann die Erscheinungsbilder nicht dem Bauteil, sondern dem Körper zuordnen. Z.B. wenn das Festlegen eines bestimmten Materials noch nicht sinnvoll ist, aber zum Betrachten verschiedene Erscheinungsbilder gewünscht sind. Oder wenn das Erscheinungsbild durch einen Farbauftrag bestimmt wird.



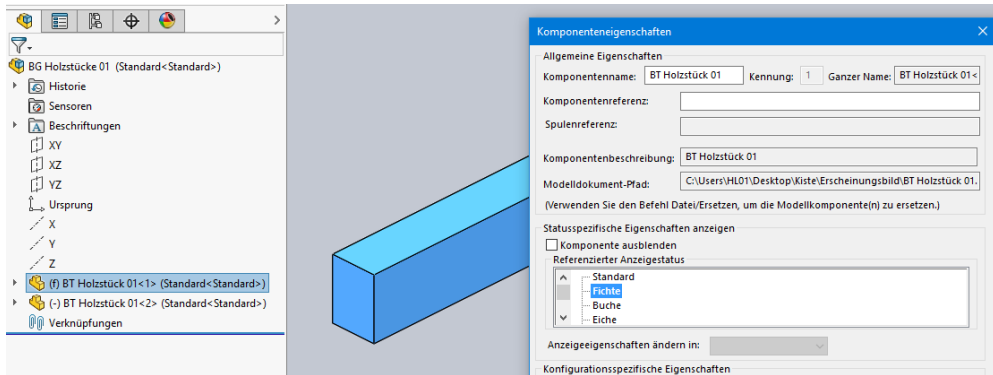
Beispiel: Ein Bauteil hat mehrere Anzeigestatus.



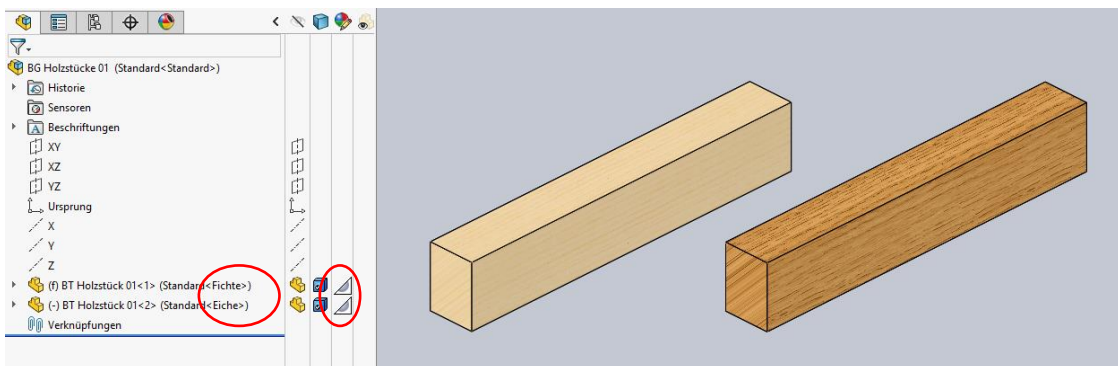
Das Bauteil wird mehrfach in einer BG eingefügt.



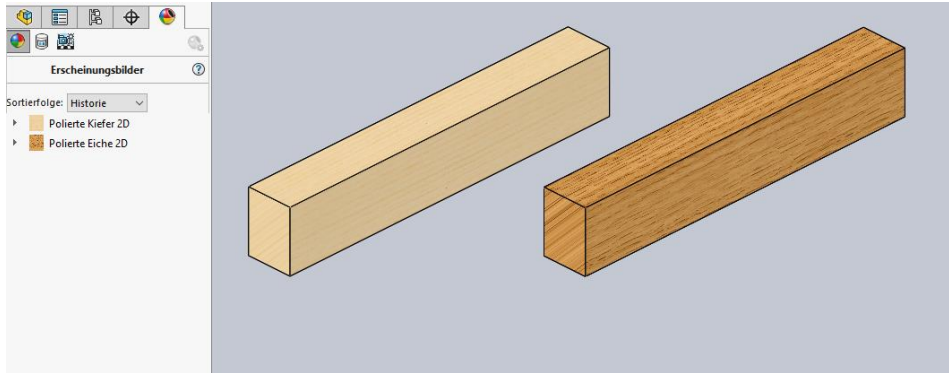
Für die Komponenten (mehrere Exemplare der gleichen Bauteils) kann unter „Komponenteneigenschaften“ der gewünschte Anzeigestatus ausgewählt werden.



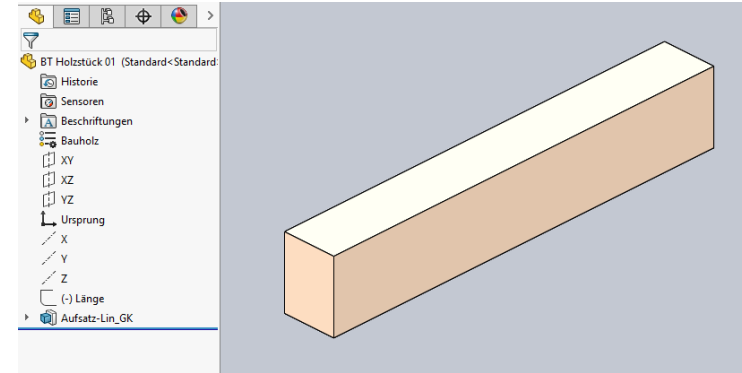
Die Komponenten werden im ausgewähltem Komponenten-Anzeigestatus angezeigt.



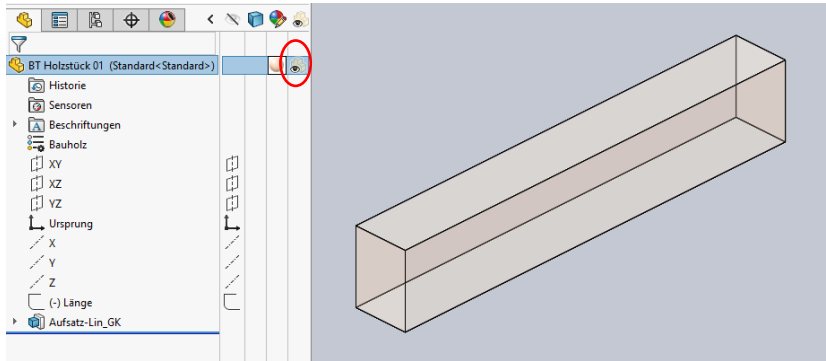
Im „DisplayManager“ der **Baugruppe** sind die Erscheinungsbilder der Komponenten aufgelistet.



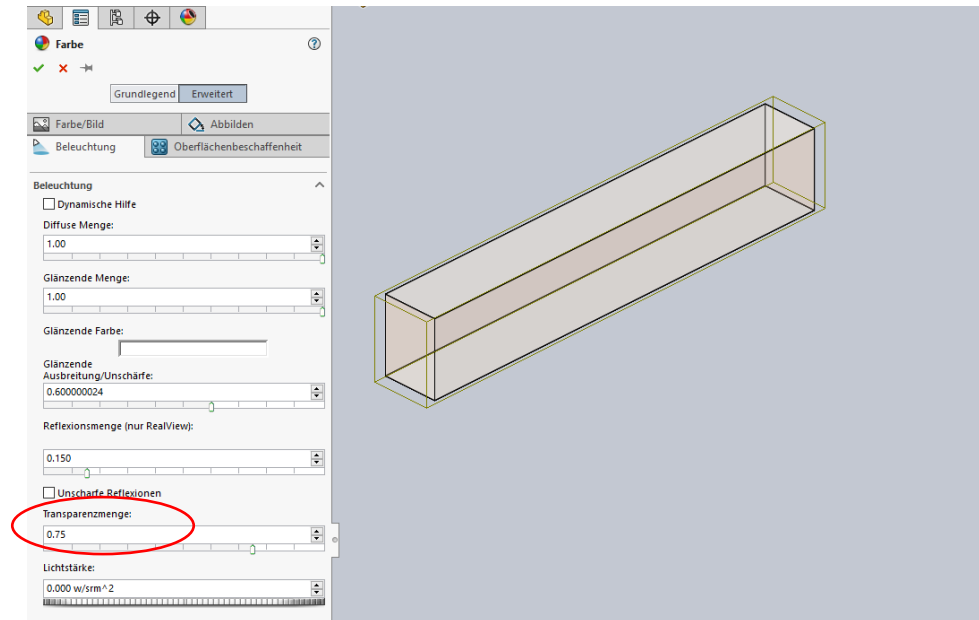
Der gewählte Anzeigestatus im **Bauteil** ist von der **Baugruppe** unabhängig.



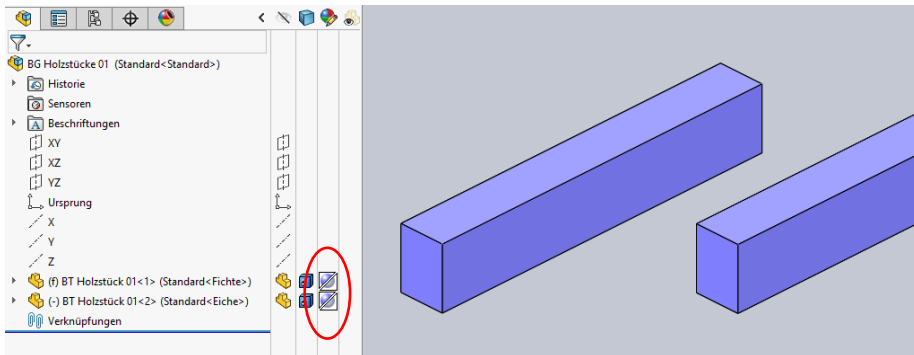
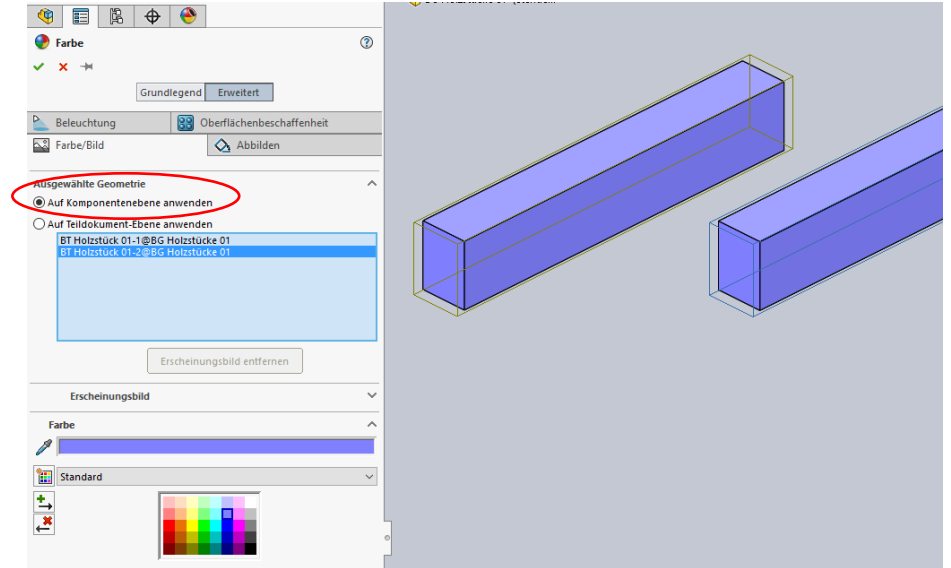
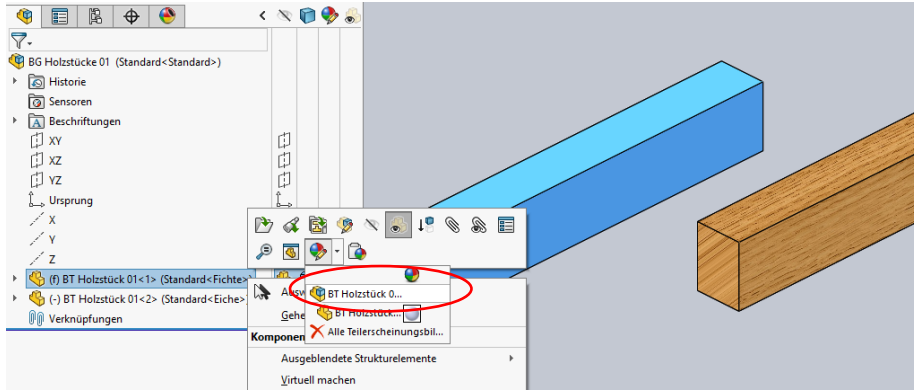
Das **Bauteil** kann auf „transparent“ geschaltet werden. Diese Einstellung wirkt sich nicht auf die **Baugruppe** aus.



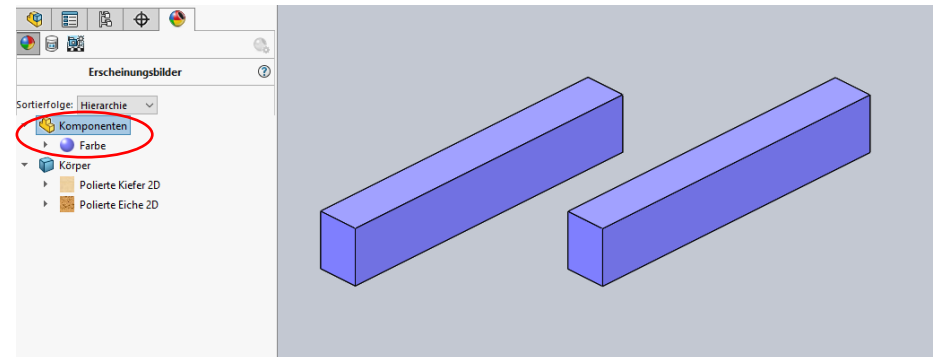
Die Transparenzmenge ist im „Erscheinungsbild“ vorgegeben und kann dort geändert werden.



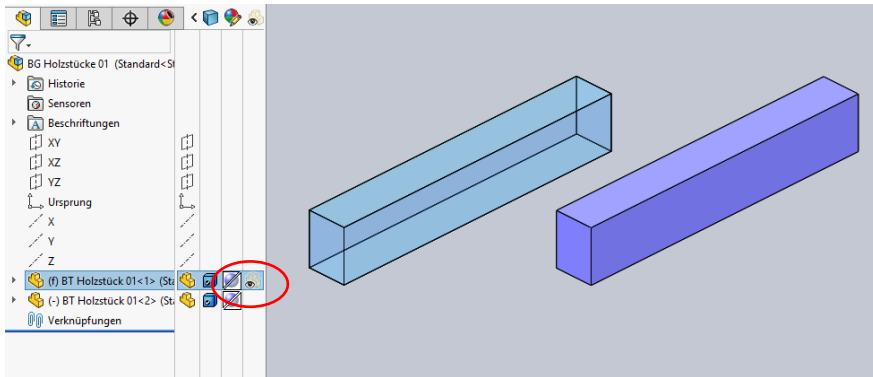
In der **Baugruppe** können die Komponenten-Anzeigestatus mit einem Baugruppen-Anzeigestatus überschrieben werden. Dabei muss die „Ausgewählte Geometrie“ auf „Auf Komponentenebene anwenden“ eingestellt sein.



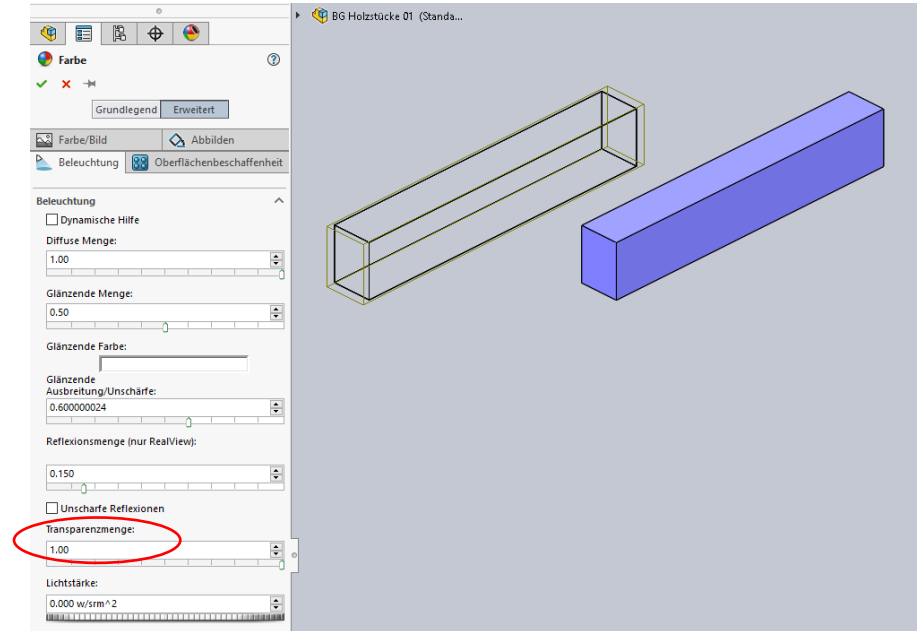
Im „DisplayManager“ der **Baugruppe** wird das Baugruppe-Erscheinungsbild hinzugefügt. Auf das Bauteil hat das keine Auswirkung.



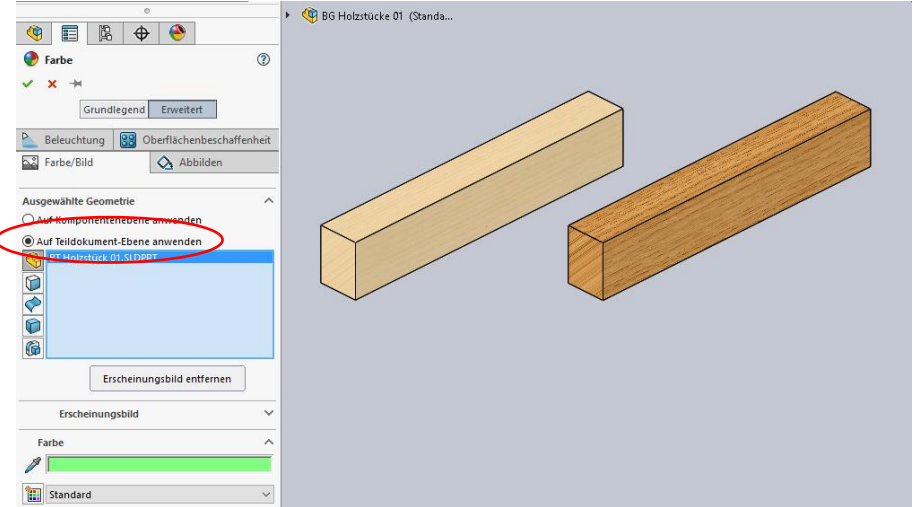
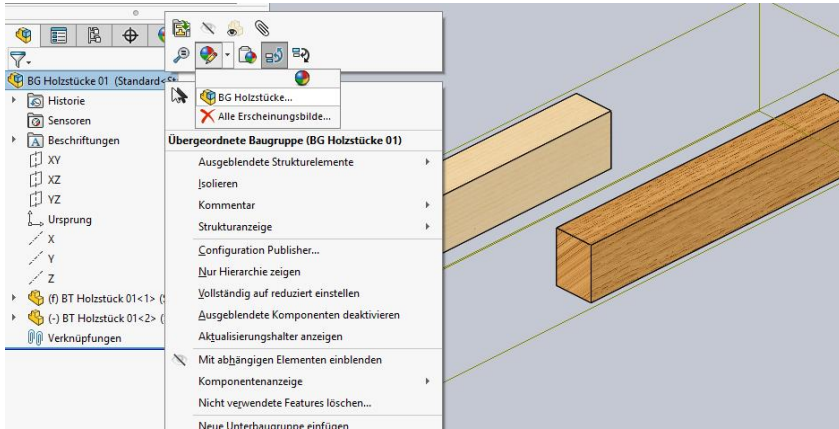
Wird die Transparenz einer Komponente in der **Baugruppe** eingeschaltet, so geschieht das auf Baugruppenebene. Das **Bauteil** ist davon nicht betroffen. Vorausgesetzt es ist die „Ausgewählte Geometrie“ auf „Auf Komponentenebene anwenden“ eingestellt.



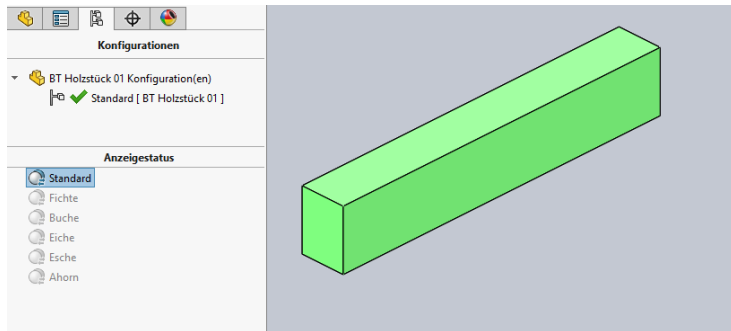
Die Transparenzmenge ist im Komponenten-Erscheinungsbild in der **Bauruppe** vorgegeben und kann dort geändert werden.



In der **Baugruppe** können die Anzeigestatus der **Bauteile**, von der **Baugruppe** her überschrieben werden. Dabei muss die „Ausgewählte Geometrie“ auf „Auf Teildokumentebene anwenden“ eingestellt sein!



Der aktive Anzeigestatus im **Bauteil** wird entsprechend geändert.



Die inaktiven Anzeigestatus im **Bauteil** bleiben unberührt.

Wird der geänderte **Bauteil**-Anzeigestatus in der **Baugruppe** als Komponenten-Anzeigestatus nicht verwendet, so ändert sich die Anzeige in der **Baugruppe** auch nicht.

