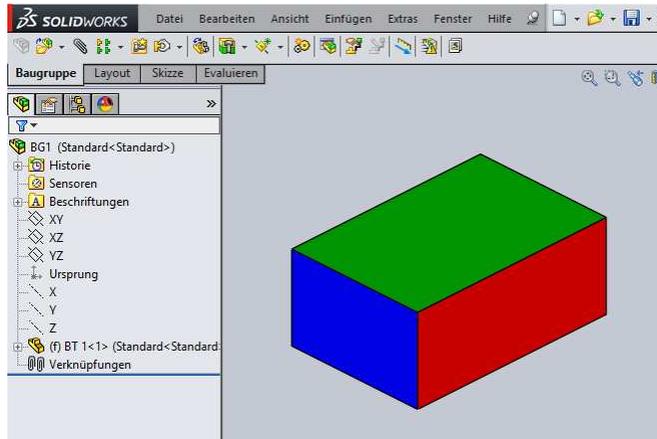
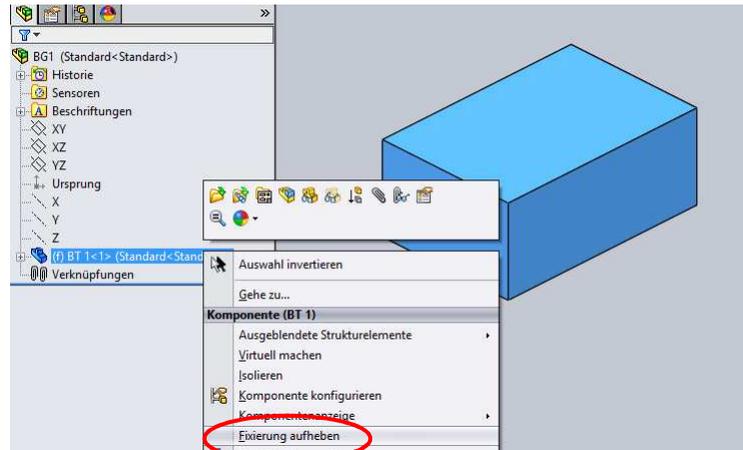


Komponente platzieren.

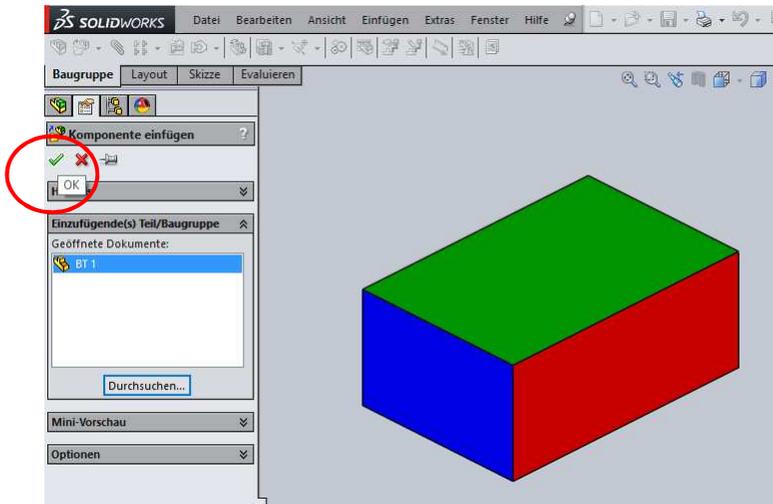
Die erste Komponente wird beim Einfügen in ihrer aktuellen Position fixiert.



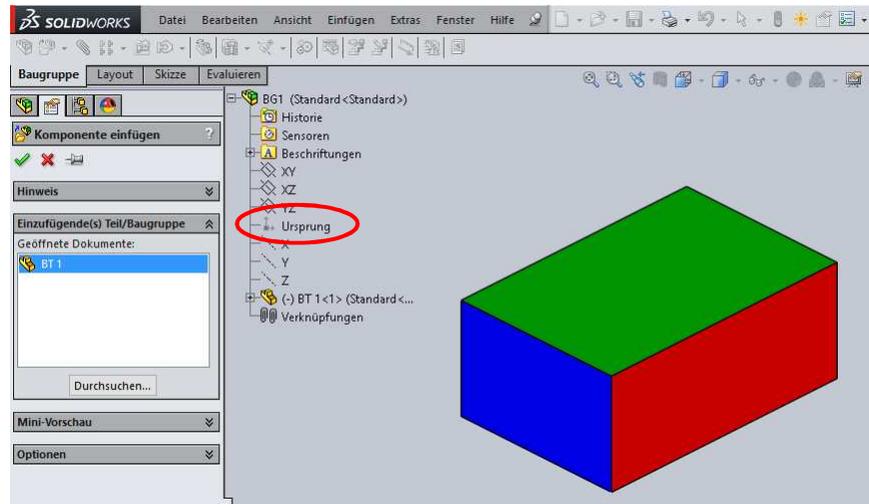
Die Fixierung kann wieder aufgehoben werden.



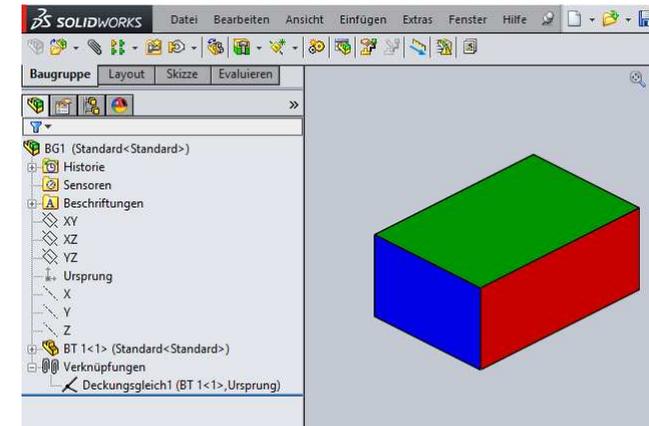
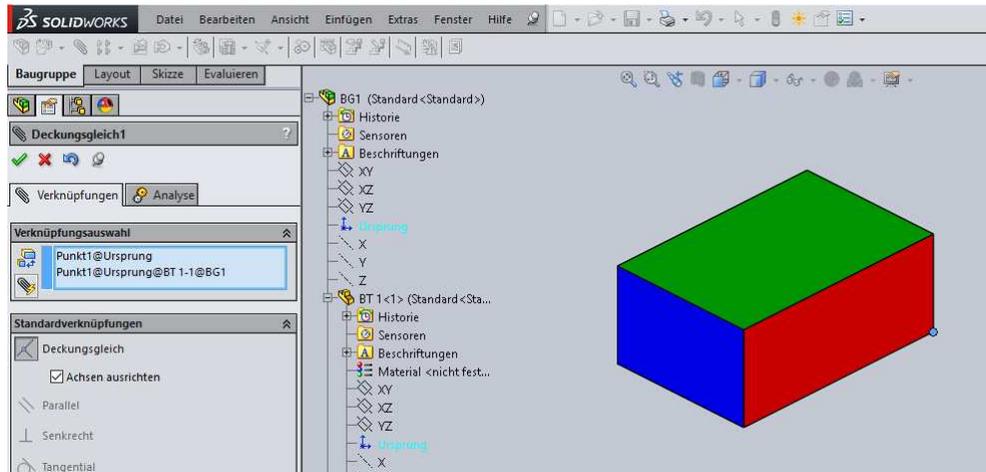
Die erste oder eine weitere Komponenten wird beim Einfügen auf den UP fixiert, wenn auf den grünen Haken geklickt wird.



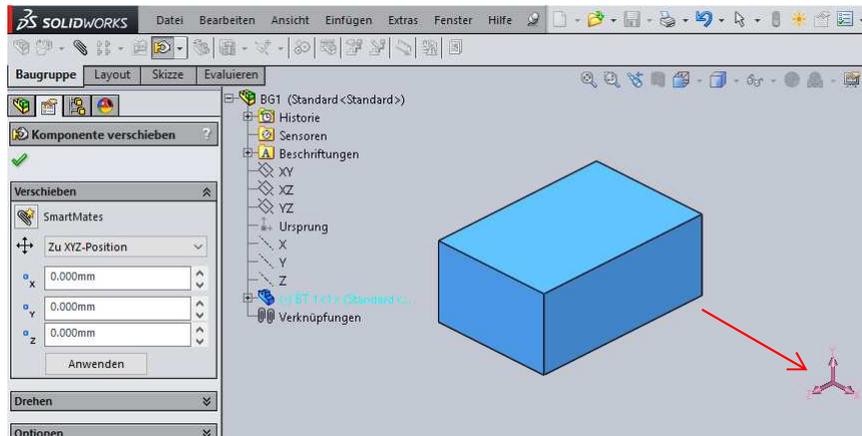
Die erste oder eine weitere Komponenten wird beim Einfügen auf den Ursprung fixiert, wenn auf den Ursprung geklickt wird.



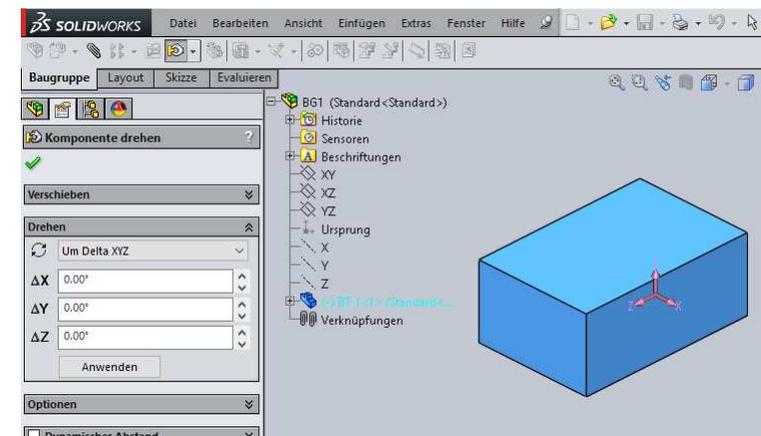
Eine freie (nicht durch Verknüpfungen eingeschränkte) Komponente kann mit ihrem UP auf den UP der BG verknüpft werden. Dabei können die Achsen ausgerichtet werden. Damit ist die Position voll bestimmt.



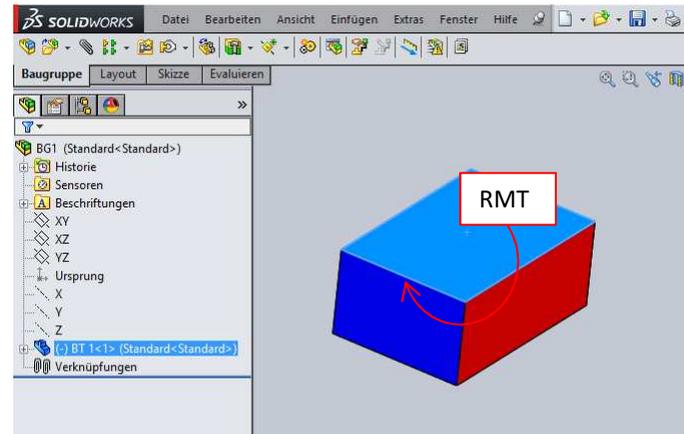
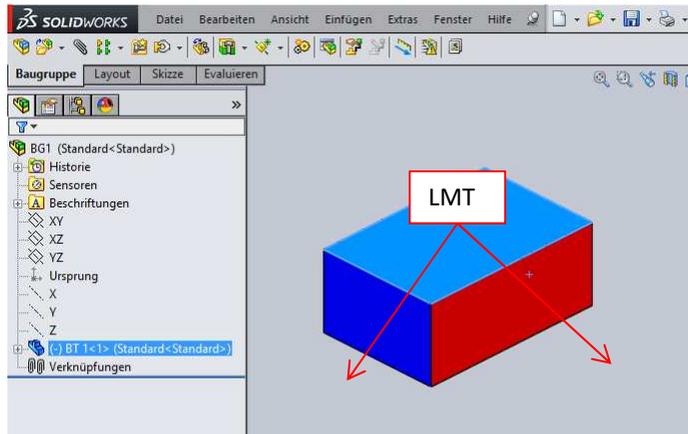
Eine freie Komponente kann mit „Komponente verschieben“ an eine bestimmte Stelle (z.B. UP) verschoben werden. Die Achsen werden dabei nicht ausgerichtet. Anschließend ist die Komponente wieder frei.



Eine freie Komponente kann mit „Komponente drehen“ um einen bestimmten Winkel gedreht werden.



Eine freie Komponente kann mit LMT auf der betreffenden Komponente frei verschoben oder mit RMT frei gedreht werden.



Eine freie Komponente kann mit „Triade“, relativ zur aktuellen Position, verschoben oder gedreht werden.

