

4.11 Regelerweiterung (Law Extension)

Tipp: Sollten Sie die abgebildete Fehlermeldung bei dem Versuch einer tangentialen *Erweiterung* bekommen, so weichen Sie auf die Variante „*Gewinkelt*“ (*Angled*) aus. Der Winkel ist dann entweder 0- oder 180-Grad (Richtungssymbol beachten!).

In älteren UNIGRAPHICS-Versionen hatte die eben besprochene Flächenerweiterung noch eine fünfte Option, aus der wurde nun eine separate Funktion, die gleich im Anschluss besprochen werden soll.

4.11 Regelerweiterung (Law Extension)

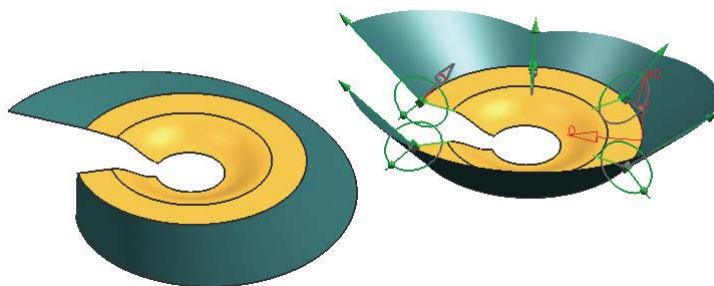
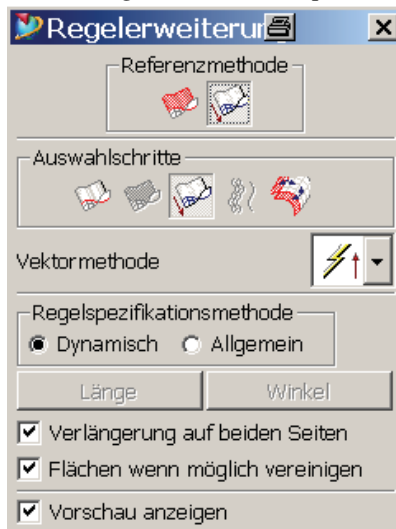
Einfügen > Flangfläche > Regelerweiterung ...

Insert > Flange Surface > Law Extension ...



Wie eben erwähnt, wurde diese Funktion früher bei der „*Erweiterung*“ (*Extension*) mitgeführt und stellt nun seit einiger Zeit eine eigene Flächenfunktion dar. Man kann mit dieser einen Funktion alle Fälle (außer der Variante „*Kreisförmig*“ (*Circular*)) der zuletzt besprochenen Flächenfunktion abdecken, sie ist dabei noch erheblich flexibler, und es sind Möglichkeiten vorhanden, die den anderen Funktionen gänzlich fehlen.

Selektiert man eine Kurve auf der Fläche oder den Flächenrand und dann die Fläche, so erscheinen so genannte *Handles*, die zur dynamischen Manipulation gedacht sind, sofern „*Dynamisch*“ (*Dynamic*) und nicht „*Allgemein*“ (*General*) gesetzt ist. Manipuliert



werden können die Länge der neuen Fläche und der Winkel zur Bezugsfläche, und zwar an jeder Stelle, an der sich ein derartiges *Handle* befindet. Will man mehr als die angebotenen *Handles* haben, so klickt man einfach die Kurve oder Kante an, und schon hat man weitere Stellen zur Manipulation. An den Pfeilspitzen wird die Länge entweder mit der Maus gezogen, oder es wird ein Wert einge-



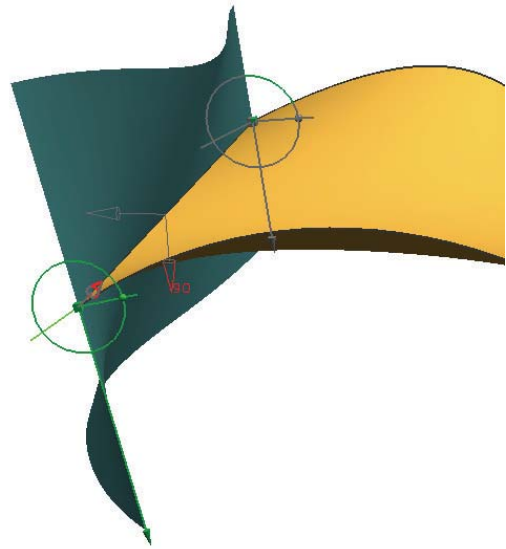
4 Flächen

tippt. Die Pfeilspitze, mit der rechten Maustaste angewählt, ermöglicht weitere Optionen. Für die Winkelmanipulation „packt“ man die kleine Kugel und „dreht am Rad“ oder tippt einen konkreten Wert ein. Das Spielen mit zahlreichen Varianten ist sehr einfach möglich und dürfte vor allem den Designern entgegenkommen.

Wird im oberen Abschnitt des Menüs die *„Referenzmethode - Vektor“ (Reference Method – Vector)* gewählt, so verändert sich das Menü ein wenig, und es wird eine zusätzliche Option angeboten.

Die neue Option nennt sich *„Vektormethode“ (Vector Method)* und bietet die üblichen Möglichkeiten, eine Richtung zu definieren, die nicht durch die Ausgangsfläche selbst abgeleitet wird. Die so gewählte Richtung (z.B. eine Kurve) steht dann senkrecht auf der neuen Ebene.

Ist die Option *„Verlängerung auf beiden Seiten“ (Extend on Both Sides)* mit einem Häkchen versehen, so geht das Ergebnis in beide Richtungen von der Kante oder Kurve weg. Die restlichen Möglichkeiten sollten selbsterklärend sein oder wurden bereits bei anderen Funktionen beschrieben.



4.12 Silhouettenflansch (Silhouette Flange)



Einfügen > Flangfläche > Silhouettenflansch ...

Insert > Flange Surface > Silhouette Flange ...

Von der Art des Menüs her und von der Bedienung ist dieser Flächentyp sehr ähnlich wie der vorhergehende. Eigentlich ist es eine Erweiterung der vorigen Funktion. Auch hier trifft eine Fläche auf eine andere Fläche, wobei der Übergang gleich noch verrundet wird.

Die untere Abbildung soll das Menü erklären. Es trifft eine aquamarinfarbene Fläche in Richtung der grünen Linie auf die gelbe Fläche. Dabei wird die gelbe Fläche nicht scharfkantig am rechten Rand berührt, wie bei der letzten Flächenfunktion, sondern es wird eine Verrundung mit eingebaut, welche die gelbe Fläche mit dem