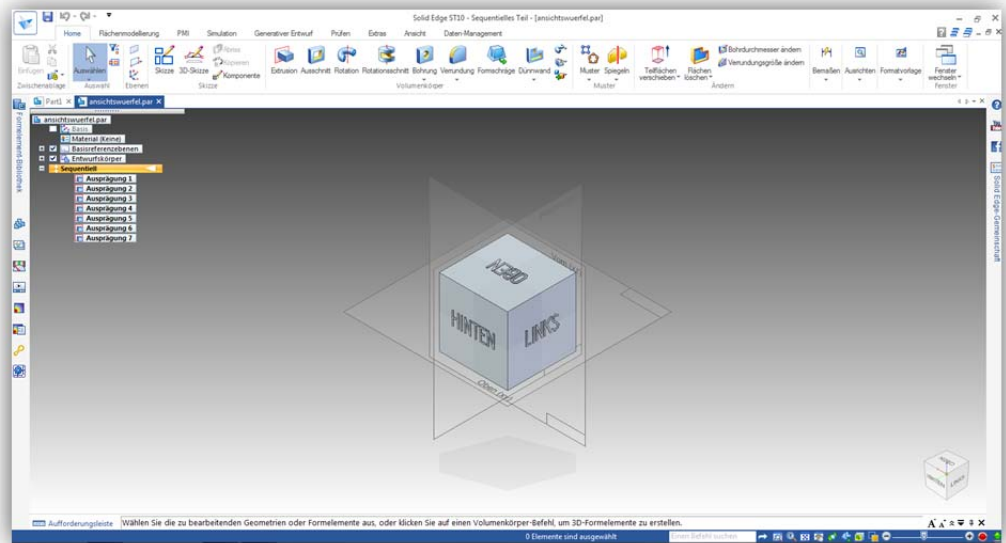


## Tutorial 1.3 Die Ansicht steuern in Solid Edge ST10



## VORBEREITUNGEN:

- Solid Edge ST10 Iso-Teil-Umgebung im sequentiellen Modus öffnen
- zugehörige Daten öffnen

### ZIELE:

- Mit der Steuerung der Ansicht in Solid Edge ST10 vertraut werden

### ZUGEHÖRIGE DATEIEN:

- ansichtswuerfel.par

## Tutorial 1.3 Die Ansicht steuern

In dem folgenden Tutorial behandeln wir die grundlegende Steuerung der Ansicht in Solid Edge über die Maus und mithilfe von Schaltflächen:

### Mit der Maus:

Nachdem wir die Datei „ansichtswuerfel.par“ geöffnet haben, können wir mit der Maus unser 3D-Objekt in Solid Edge drehen und bewegen. Die Steuerung erfolgt dabei über das Mausexplorer.



Durch das Drehen des Mausexplorers zum Körper hin zoomen wir an den Punkt heran, auf den unser Mauszeiger gerade zeigt. Zum herauszoomen muss das Mausexplorer vom Körper weggedreht werden. Mit gedrücktem Mausexplorer können wir durch das bewegen der Maus den 3D Körper in der Umgebung drehen.

### Mit der Navigation-Bar/Registerkarte „Ansichten“:

In der Ribbon-Oberfläche von SE ST10 befindet sich zum einen die Registerkarte „Ansicht“, und zum anderen eine Navigations-Leiste unten rechts unter dem Arbeitsbereich. Um die Ansicht zu ändern eignet sich die Navigations-Leiste hervorragend. Sie besteht aus folgenden Schaltflächen, die aber ebenfalls in den einzelnen Gruppen der Registerkarte „Ansicht“ zu finden sind:

#### Ausschnittvergrößerung



Mit diesem Werkzeug wird ein Ausschnitt ausgewählt, an den herangezogen werden soll. Der gewählte Bereich wird dabei auf die Größe der Arbeitsumgebung vergrößert.

#### Größe verändern



Dieses Tool ersetzt das Mausexplorer beim Zoomen. Ist die Schaltfläche aktiv, kann mit gedrückter linker Maustaste durch vor- und zurückbewegen der Maus gezoomt werden.

#### Einpassen



Klickt man auf diese Schaltfläche wird der Zoom so angepasst, dass das gesamte Modell in der Umgebung zu sehen ist. Das Tool ist sehr hilfreich, sollte man einmal sein Objekt einmal „verloren“ haben.

#### Ausschnitt verschieben



Ist diese Schaltfläche aktiviert, kann man das 3D Objekt „vor den Augen“ verschieben, ohne den zoom dabei zu verändern.

#### Drehen



Wenn „Drehen“ aktiv ist, wird ein Koordinatensystem eingeblendet. Hält man die linke Maustaste auf einer Achse gedrückt und bewegt die Maus, wird die Ansicht um diese Achse gedreht. Hält man den Punkt in der Mitte gedrückt, kann man frei um alle Achsen drehen.

#### Skizzenansicht



Klickt man auf den Button „Skizzenansicht“ wird das Modell automatisch in eine passende 2D-Ansicht gedreht.

## Tutorial 1.3 Die Ansicht steuern



### Ansichtsausrichtung:

Solid Edge bietet gespeicherte Ansichten, auf die durch Klicken umgeschaltet werden kann. Solid Edge findet aufgrund der Ausrichtung des Modells an der Basis automatisch die gewählte Ansicht für dein Objekt.



### Ansichtsformatvorlagen:

Über diese Schaltflächen kann ausgewählt werden, inwiefern Kanten und Flächen dargestellt werden sollen (z.B. ohne sichtbare Kanten oder als transparentes „Drahtmodell“).

**Hinweis:** Sollten Ihr Euren Körper anders an den Achsen ausgerichtet haben kann es passieren, dass für Euer Modell vorne und hinten, sowie links und rechts vertauscht sind. Daher beachtet stets die Ausrichtung Eures Modells an den Achsen, während Ihr konstruiert.

### Tipp:

Setzt Euch mit der Bedeutung der Ansichten (Isometrisch, etc.) auseinander.