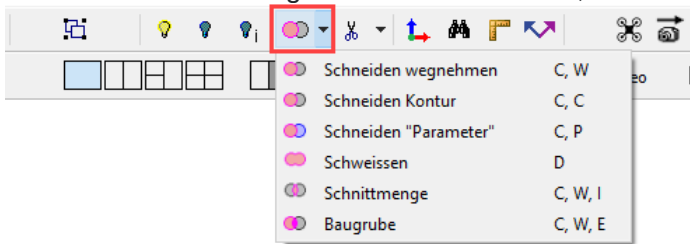


## 4.1.16 Schneiden (gegenseitig (bool))

Damit die Funktionen genutzt werden können, muss ein Element aktiv sein.



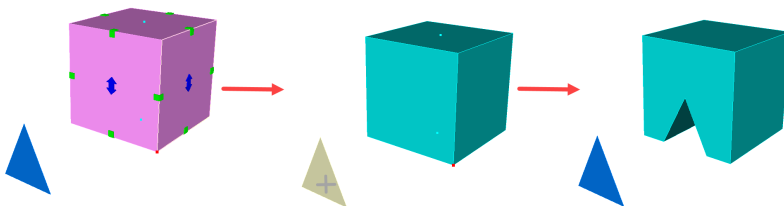
### Schneiden wegnehmen **C**, **W**

"hartes" Element aktivieren ? Schneidefunktion auswählen **C**, **W** ? das zu schneidende Element anklicken ? aktives Element unsichtbar machen **U**



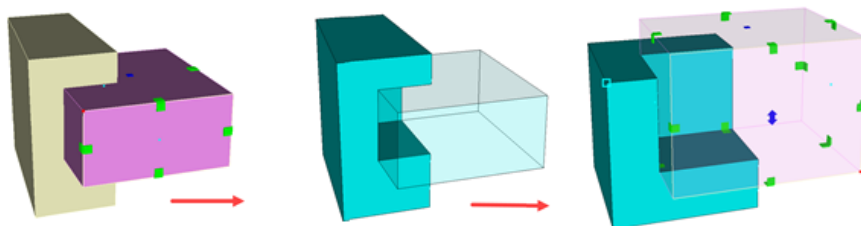
### Schneiden Kontur **C**, **C**

Element aktivieren ? Taste **C** ? Taste **C** ? Fläche / Kontur aktivieren ? Fläche wird in der Breite verlängert und mit dem Element geschnitten



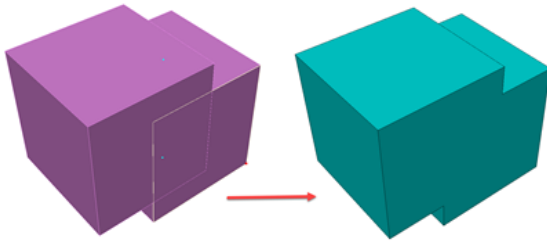
### Schneiden Parameter **C**, **P**

Element aktivieren ? Schneidefunktion auswählen **C**, **P** ? das zu schneidende Element anklicken.



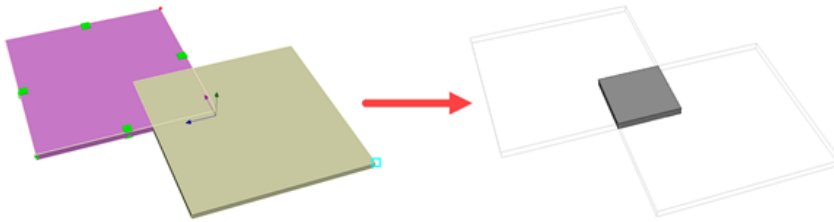
### Schweissen **D**

Beide Elemente aktivieren ? Funktion auswählen **D**  
 Wenn die Elemente verschiedene Attribute haben (z.B. Farbe) werden die Attribute vom ersten aktivierten Element übernommen.



### Schnittmenge **C**, **W**, **I**

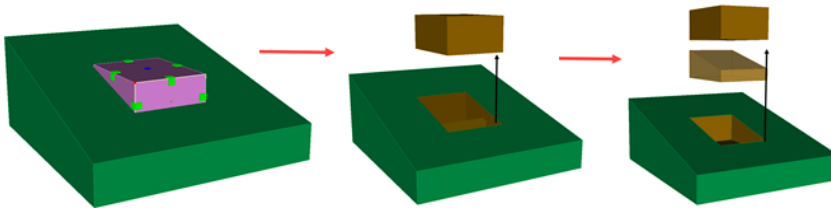
Element aktivieren ? Funktion auswählen **C**, **W**, **I** ? zweites Element auswählen  
 Die Schnittmenge bleibt als Volumen bestehen, die zwei Schneidevolumen werden als Drahtmodell angezeigt. Ein Drahtmodell kann mit **W** wieder zu einem Volumen gemacht werden.



### Baugrube **C**, **W**, **E**

Element aktivieren ? Schneidefunktion auswählen **C**, **W**, **E** ? Terrain anklicken (Element mit Typ Terrain)

Der Aushub bleibt als zusätzliches Element bestehen. Der Schnitt und Aushub nehmen die Farbe des schneidenden Elementes an.



### Zusätzliche Möglichkeiten

Wenn eine Funktion ausgeführt wird, stehen darauf aufbauende Funktionsmöglichkeiten inkl. Tastaturabkürzung unten Links im Fenster beschrieben.

**C** Kontur, **D** durchschneiden, **X** Ebene XY, **Y** Ebene YZ, **H** Horizontal, **P** Parametric, **V** Vertikal 2P, **2** 2 Ebenen, **M** Mesh, **3** Punkte, **W** Schneiden wegnehmen