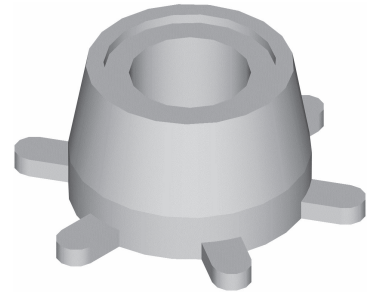


NYHETER I MECHANICAL DESKTOP 6 PP

Mechanical Desktop 6 PP innehåller en hel del nyheter som här presenteras i rubrikform:

INDEPENDENT PATTERN INSTANCES

Denna funktion fanns i en tidigare version av programmet (MDT 4) men är nu tillbaka i MDT 6. Independent Pattern Instances innebär att Du gör en feature i ett patternmönster oberoende av originalet Du skapat pattern-mönstret med. En fördel är att Du till exempel nu kan få en annan storlek på en (eller flera) feature i ett pattern-mönster. Alla typer av pattern-mönster är tillåtna (rektangulära, polära eller axiella) när Du skapar en oberoende instans. Dock finns det några typer av features som inte är tillåtna som oberoende instanser: loft features, face loops, kanter av modellen, pattern-mönster av pattern-mönster, samt till sist originalinstansen.

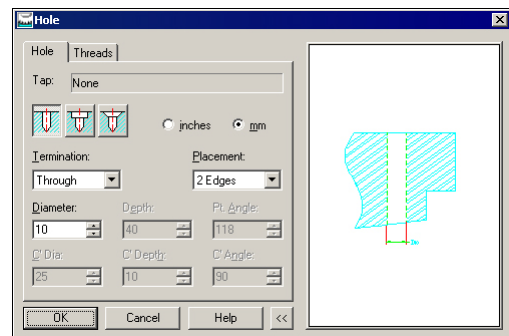


NY DIALOGBOX FÖR HÅL OCH WORKPLANE

I Mechanical desktop 6 finns det nu möjlighet att skapa invändiga gängor, som även visas i modelläge. De gängade hålen visas nu med en ny ikon i Browsern.

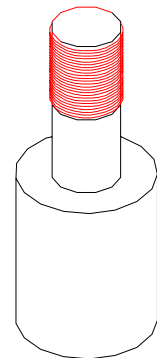


I MDT 6 har även dialogrutan för Work Plane förbättrats med spinner-controll för rutorna Offset och Angle.



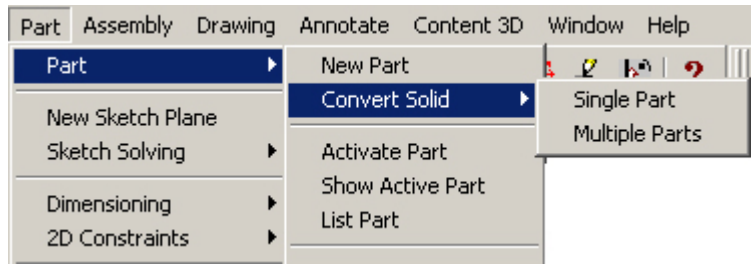
THREAD

Med kommandot Thread kan Du nu identifiera gängor på en modell. Du kan skapa gängpt på både utvändiga och invändiga cylindrar och koner. Gängorna visas i modell-, scen, och i ritningsläge. Gängorna visas inte i isometriska ritningsvyer. Den gängade delen av en feature kommer att ignoreras vid en kollisionskontroll. I Browsern visas utvändiga gängor med ikonen nedan.



KONVERTERA SOLIDER TILL MDT 6-PARTER

Med Mechanical Desktop 6 PP kan Du konvertera solider till MDT 6-parter (en eller flera åt gången). Soliderna kan konverteras, även om de är i ett block, extern referens eller i en AutoCAD-group. Ett block som innehåller en solid blir en part och ett block som innehåller flera solider blir en del-sammansättning.



EDITERA SOLIDER

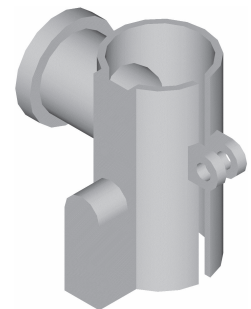
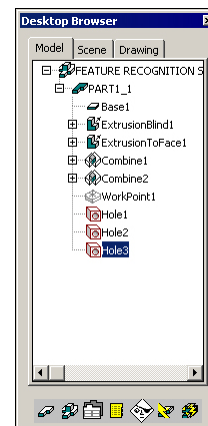
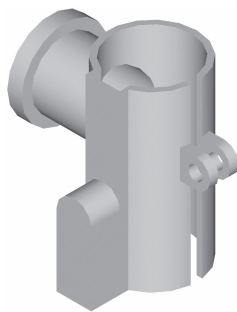
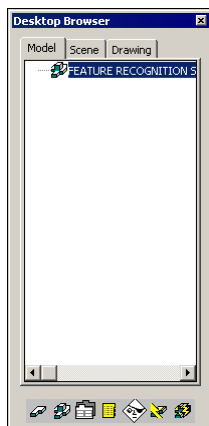
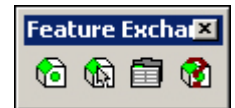
Med Mechanical Desktop 6 PP kan Du återskapa en MDT-part till en basefeature, för att editera den med AutoCAD-kommandon. Denna funktion använder Du till:

- solider som blivit konverterade till parter
- parter som blivit konverterade till bas-solider

Men funktionen fungerar även efter att features har blivit adderade på en part. Du kan inte genomföra någon förändring som fullständigt raderar eller ersätter bas-soliden i en part. Du kan inte heller radera en 3D-solid under tiden som Du editerar en bas-solid.

FEATURE RECOGNITION

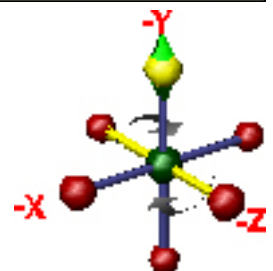
Med funktionen Feature Recognition kan Du konvertera solider till MDT-parter. Funktionen skapar även ett feature-träd (i Browsern). Denna funktion är en så kallad Add-On, vilket innebär att den är ett icke kostnadsfritt tilläggsprogram till MDT 6.



Move by dragging handle, click handle again to rotate

TWEAK

Med Mechanical Desktop 6 PP skapar Du nu mycket enklare än tidigare tweaks med hjälp av 3D-manipulatorn. I MDT 6 visas nu varje tweak individuellt i Browsern. Detta innebär även att Du kan förändra olika värden direkt i Browsern.



FÖRBÄTTRINGAR I BROWSER

I Mechanical Desktop 6 PP har det tillkommit några nyheter/finesser i Browsern:

Du kan nu välja flera features genom att hålla tangenterna [Shift] eller [Ctrl] intryckt.

Du kan nu göra Localize/Externalize via Browsern.

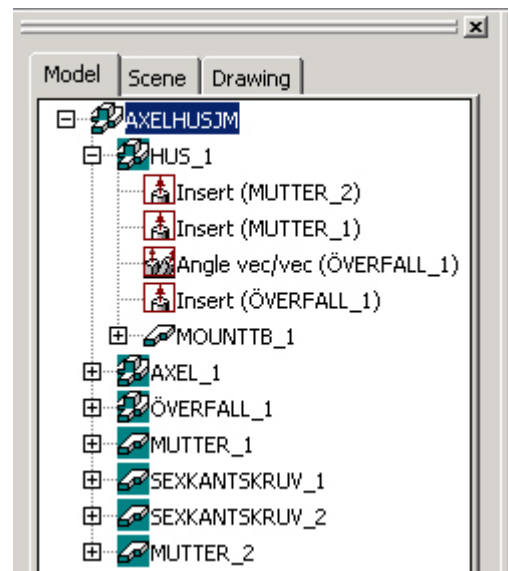
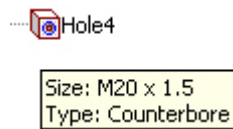
Du kan nu göra Unload/Reload via Browsern.

Du kan nu göra Cut & Paste för omorganisation.

Du kan nu göra Expand/Collapse all.

I Browsern visas nu den andra parten i ett 3D-villkor (inom parantes). Du kan även högerklicka på ett villkor för att välja den andra parten.

Du får nu nyttiga tooltips i Browsern. Tooltipset kan visa: sökväg till externa parter, offset-värde för sammanställningsvillkor, vinkel/avstånd på tweaks, skala på ritningsvyer.



FÖRBÄTTRINGAR I SCENLÄGE

I Mechanical Desktop 6 PP har det tillkommit några nyheter/finesser i scenläge:

Det är nu mycket enklare att skapa Tweaks med 3D-manipuleraorn.

Explodering av externa delsammanställningar.

Visibility är numera synkroniserad mellan scen och modell.

Det är nu samma beräkningskärna som i modell-läget.

FÖRBÄTTRINGAR I STYCKKLISTOR

I Mechanical Desktop 6 PP kan Du få positionsnummer som text. Du kan även använda "leading zero" (001, 002, 003 ...).

