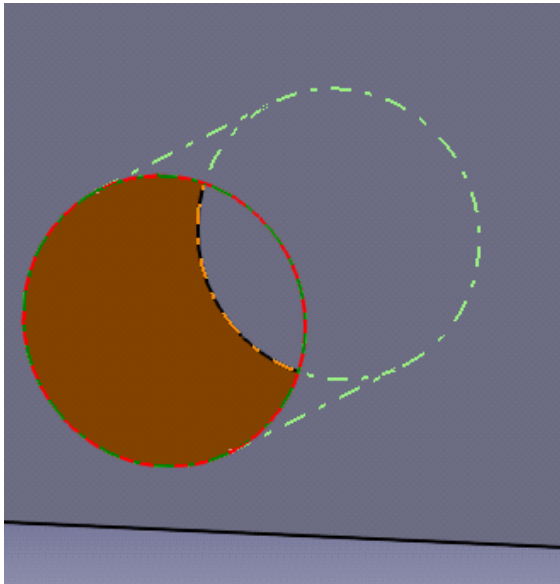


Springen der Richtung

Freitag, 22. Mai 2026 14:51



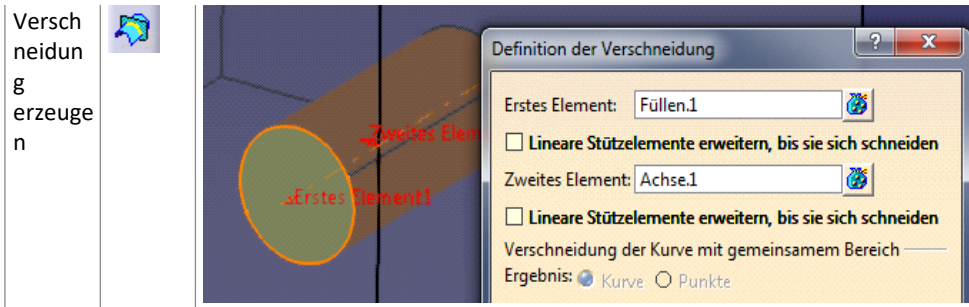
Diese 2 Elemente dienen als Input in einer Powercopy.
Auf diese Inputs sollen die Richtungsstabile Elemente konstruiert werden, was tun.

In GSD die Zylinderfläche und danach die Aussenkante der Bohrung, ableiten.
(Beliebige Erzeugung der Bohrung, oder extrudierter Kreis sein, oder eine Nut, oder entfernte Welle)

Eine Lösung könnte so aussehen:

Vorbereitung

Achse erstellen		
Kante füllen		



Eigentlicher Trick zur Richtungserkennung

1. 1mm Offset Fläche erzeugen	
2. 1mm Offset Fläche erzeugen Richtung umkehren	
Beide Flächen zusammenfügen, Prüfungen ausschalten: Tangentenstetigkeit und Konnektivität	
Die eigentliche Richtungsprüfung: mit der Funktion "Nahe" erst die Verbindung.1 anklicken, dann die Bo-Zylinderfläche	
Das Ergebnis zeigt jetzt nur noch eine der beiden Offsetflächen. Jene welche innerhalb der Bo-Zylinderfläche liegt. Dies funktioniert zuverlässig in allen Richtungen!	

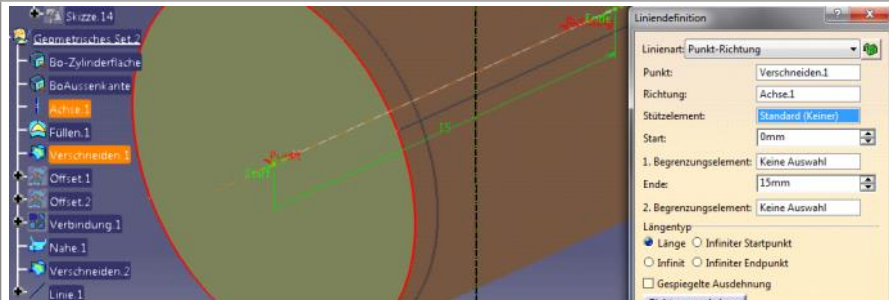
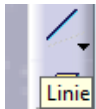
Wie nutzen wir das?

Verschneiden zw. Achse und Nahe.1



Eine Linie erzeugen welche den 1. Punkt bei Verschneiden.1 hat und den 2. Punkt bei Verschneiden.2 dabei das Ende ein gutes Stück über den 2. Punkt hinaus verlängern.

Tip: mit Grafikeigenschaften kann die Linie dicker und farbig gestaltet werden, um sie besser selektieren zu können.



Diese Linie, dient ab sofort für alle zukünftigen Richtungssensiblen Elemente!