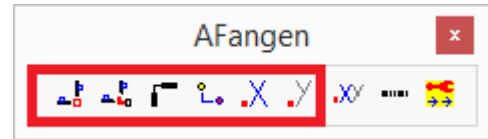
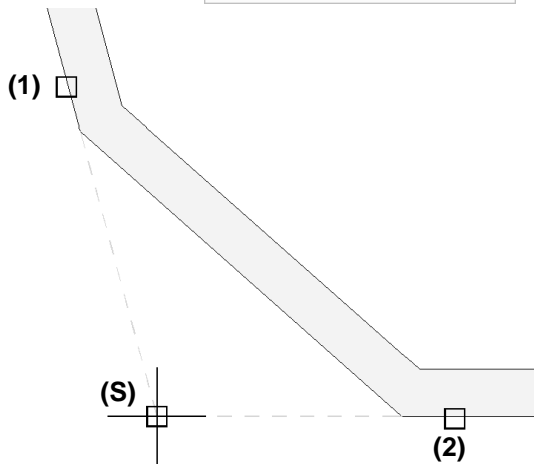


BauCaD 2D-Objektfänge

Mit den BauCaD-Objektfängen haben Sie zusätzliche Fangmöglichkeiten während der Ausführung eines Befehls.



Schnittpunkt 2D



Dieser Befehl fängt den angenommenen Schnittpunkt zweier Linien (Kanten), auch wenn diese sich nicht schneiden.

(k_sch2d)

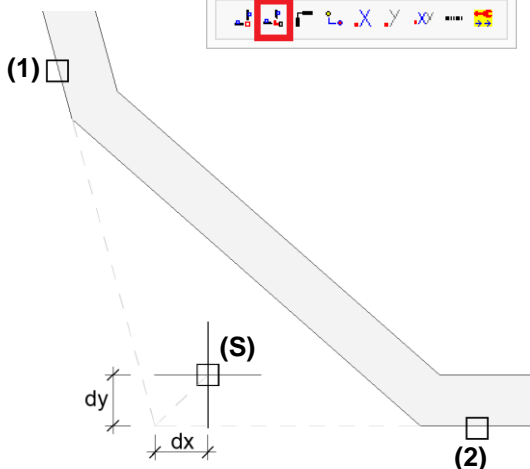
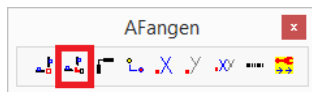
*? * 1. Kante wählen : **(1)**

*? * 2. Kante wählen : **(2)**

(153.777 63.888 0.0) **(S)**

Nach der Auswahl der beiden Kanten wird der angenommene Schnittpunkt für den aktiven Befehl verwendet. Die Koordinaten des Schnittpunktes werden zusätzlich in der Befehlszeile angezeigt.

Schnittpunkt 2D versetzt um Delta X, Y und Z



Dieser Befehl fängt den angenommenen Schnittpunkt zweier Linien und versetzt diesen in X-, Y- und Z-Richtung.

(sch2dx)

*? * 1. Kante wählen : **(1)**

*? * 2. Kante wählen : **(2)**

*? E R * X-Richtung dx <0.0> : 24.86 **dx**

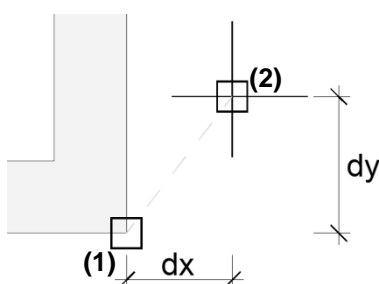
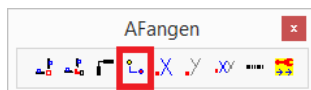
*? E R * Y-Richtung dy <0.0> : 24 **dy**

*? E R * Z-Richtung Z <0.0> :

(178.637 87.888 0.0) **(S)**

Nach der Kantenauswahl und der Angabe der Versatzwerte wird der angenommene Schnittpunkt für den aktiven Befehl verwendet. Die Versatzwerte können auch durch Pickpunkte, bezogen auf den Kantenschnittpunkt, bestimmt werden.

Pickpunkt versetzt um Delta X und Delta Y



Dieser Befehl fängt als Bezugspunkt einen Pickpunkt, versetzt in X- und Y-Richtung.

(idx)

*0 2 3 4 6 NI * Bezugs-Punkt : **(1)**

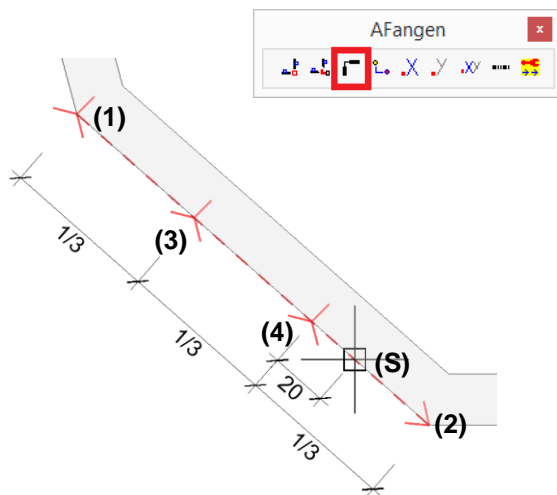
*E R * X-Richtung dx <0.0> : 30

*E R * Y-Richtung dy <0.0> : 40

(5481.49509001489 1089.0) **(2)**

Der ermittelte Bezugspunkt wird an den aktiven Befehl übergeben.

Bezugspunkt als Teiler einer definierten Strecke



Dieser Befehl fängt als Bezugspunkt den Teiler einer definierten Strecke.

(zpktl)
 *? 0 2 3 4 6 NI * Indirekt: 1. Punkt : **(1)**
 *? 0 2 3 4 6 NI * Indirekt: 2. Punkt : **(2)**

Die Strecke, die geteilt werden soll wird durch eine Geisterlinie markiert.

* ? * Indirekt: Teiler <2> : **3**

Nach der Teilerangabe wird der erste Teilpunkt als möglicher Bezugspunkt markiert.

Indirekt: Bezugspunkt OK * Pick=Ja | Nein <N> : ENTER **(3)**
 Indirekt: Bezugspunkt OK * Pick=Ja | Nein <N> : Pick **(4)**

Mit ENTER wird der jeweils nächste Teilpunkt markiert. Durch Picken wird der aktuelle Teilpunkt übernommen.

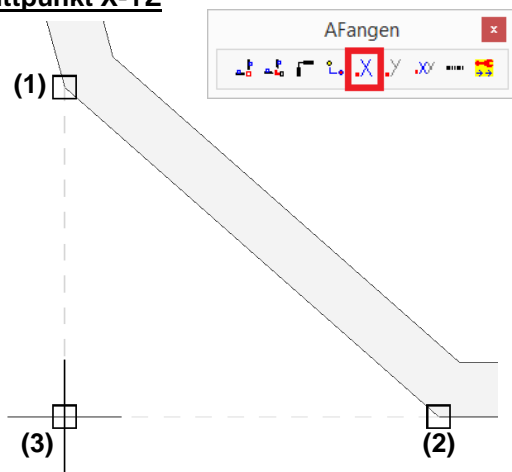
*? E R * Indirekt: Abstand <30.0> : **20**

Zuletzt kann ein positiver oder negativer Abstand, bezogen auf die Pfeilrichtung, eingegeben werden.

(2229.947 225.661 0.0) **(S)**

Der ermittelte Bezugspunkt wird an den aktiven Befehl übergeben.

Schnittpunkt X-YZ



Dieser Befehl fängt als Bezugspunkt den X-Wert des ersten Pickpunktes mit dem YZ-Wert des zweiten Pickpunktes.

.x
 Picken Sie zunächst den Punkt, dessen X-Wert als Bezug verwendet werden soll.

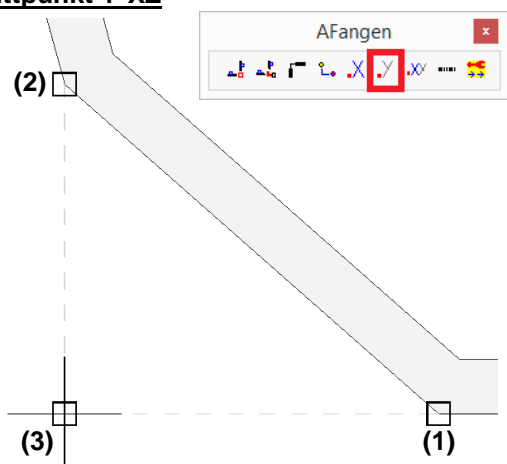
x wählen von: **(1)**

Dann den Punkt für den YZ-Bezug.

Benötigt YZ von: **(2)**

Der ermittelte Bezugspunkt **(3)** wird an den aktiven Befehl übergeben.

Schnittpunkt Y-XZ



Dieser Befehl fängt als Bezugspunkt den Y-Wert des ersten Pickpunktes mit dem XZ-Wert des zweiten Pickpunktes.

.y
 Picken Sie zunächst den Punkt, dessen Y-Wert als Bezug verwendet werden soll.

y wählen von: **(1)**

Dann den Punkt für den XZ-Bezug.

Benötigt XZ von: **(2)**

Der ermittelte Bezugspunkt **(3)** wird an den aktiven Befehl übergeben.