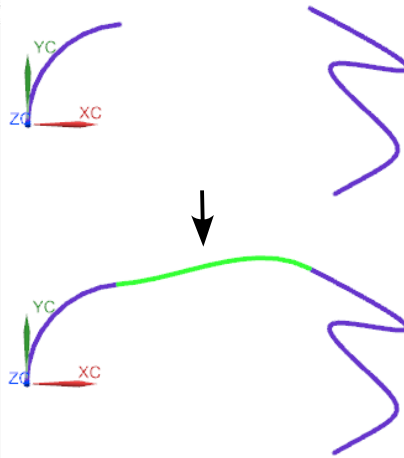
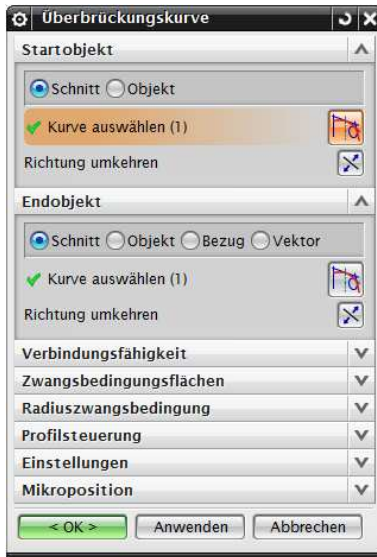


Überbrückungskurve (Bridge Curve)



Einfügen > Abgeleitete
Kurve > Überbrücken

Insert > Derived Curve >
Bridge



Mit diesem Befehl kann eine tangentielle bzw. krümmungsstetige Verbindung bzw. Überbrückung zwischen z.B. zwei bereits bestehenden Kurven oder Kanten erzeugt werden. Diese Funktion wird im Bereich der Kurven beim Thema Freiformflächen **sehr oft genutzt!**

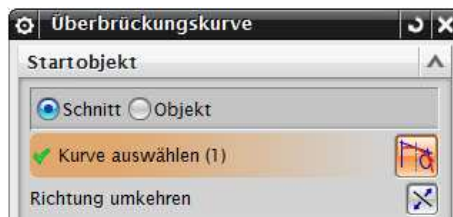
1.1.1 Startobjekt (Start Object)

Schnitt (Section):

Als *Schnitt* können Kurven und Kanten angegeben werden.

Objekt (Object):

Objekte sind in diesem Fall Flächen und Punkte.



Hinweis:

Je nach Einstellung passt sich die *Auswahlleiste (Selection Bar)* an!

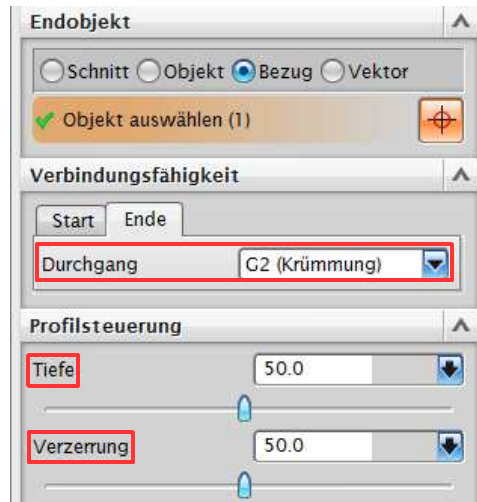
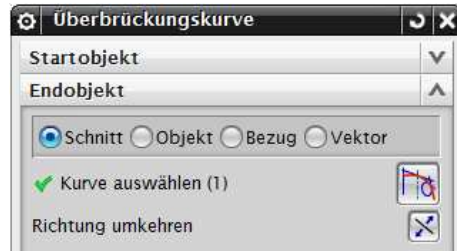
1.1.2 Endobjekt (End Object)

Schnitt (Section):
Kurven, Kanten

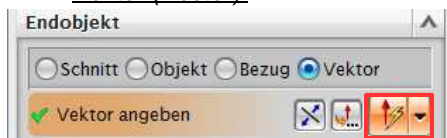
Objekt (Object):
Flächen, Punkte

Bezug (Datum):
Bezugsachse (Datum Axis), Bezugsebene (Datum Plane);
Wird eine *Bezugsebene* gewählt, verläuft die *Überbrückungskurve* rechtwinklig zu dieser Ebene.
Bei einer *Bezugsachse* ist die *Überbrückungskurve* je nach Situation im rechten Winkel zur Achse bzw. verläuft entlang dieser Achse.

Folgende Einstellungen werden für den Typ *Bezug* automatisch vorgenommen:



Vektor (Vector):



Diese Option entspricht im Ergebnis dem Typ *Bezug*, wenn ein Vektor angegeben wird.

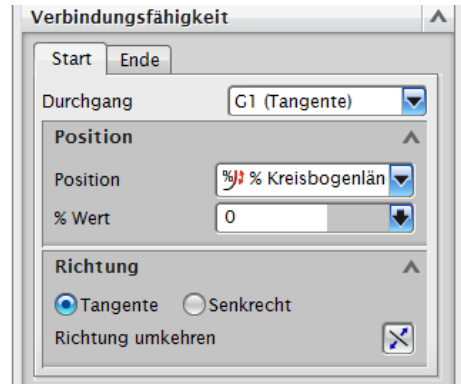
Der Unterschied ist, dass der Vektor über die bekannten Möglichkeiten definiert werden kann.

1.1.3 Verbindungsfähigkeit (Connectivity)

Start/Ende (Start/End):

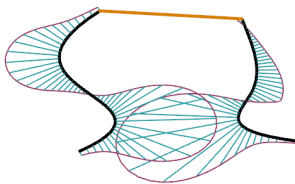
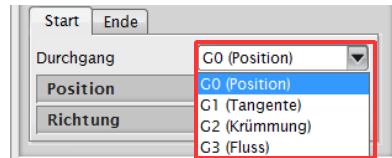
Für *Start* und *Ende* können separat folgende Einstellungen vorgenommen werden: *Durchgang (Continuity)*, *Position* und *Richtung (Direction)*


Je nach dem, welche *Start-/Endobjekte* angegeben wurden, sind manche Optionen nicht vorhanden bzw. vorgeschrieben.

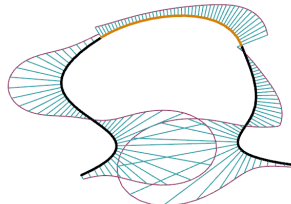



Durchgang (Continuity):

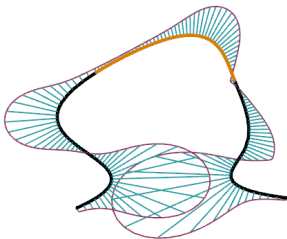
Bei diesen Beispielen (mit Krümmungskämmen) wurde für *Start* und *Ende* jeweils der gleiche *Durchgang* gewählt.




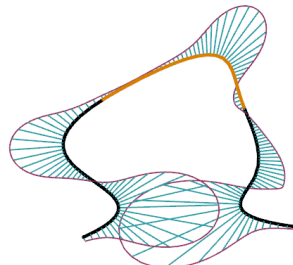
G0 (Position) 
Splinegrad = 3




G1 (Tangente) 
Splinegrad = 3



G2 (Krümmung) 
Splinegrad = 5



G3 (Fluss) (G3 (Flow)) 
Splinegrad = 7