

## **OneSpace Designer Modeling**

- Texte auf nicht ebene Flächen mit verschiedenen Schriftarten aufprägen.**
  
- Beliebige Fonts in OneSpace Designer Modeling laden**

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Texte auf nicht ebene Flächen aufprägen. ....</b>	<b>3</b>
1.1	Beispiel: Kegelstumpf.....	3
1.2	Beispiel: zylindrische Fläche.....	11
1.3	Beispiel: Freiformfläche.....	16
1.3.1	Freiformfläche mit der Funktion „Verdicken“ bearbeiten.....	16
<b>2</b>	<b>Tipp: Entfernen von aufgeprägten Kanten .....</b>	<b>18</b>
<b>3</b>	<b>Tipp: Laden von beliebigen Schriftarten in OneSpace Designer Modeling... ..</b>	<b>19</b>
3.1	Font Dateien erstellen .....	19
3.2	Bereitstellen der Fonts für OneSpace Designer Modeling .....	21
3.2.1	Beispiel: Font manuell in OSD Modeling laden. ....	21
3.2.2	Beispiel: Font automatisch beim OSD Modeling Start mit Hilfe der Variablen „SDCORPCUSTOMIZEDIR“ laden. ....	22

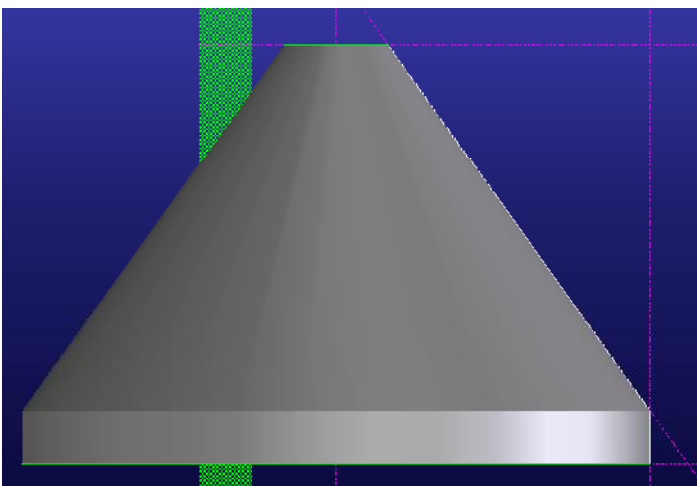
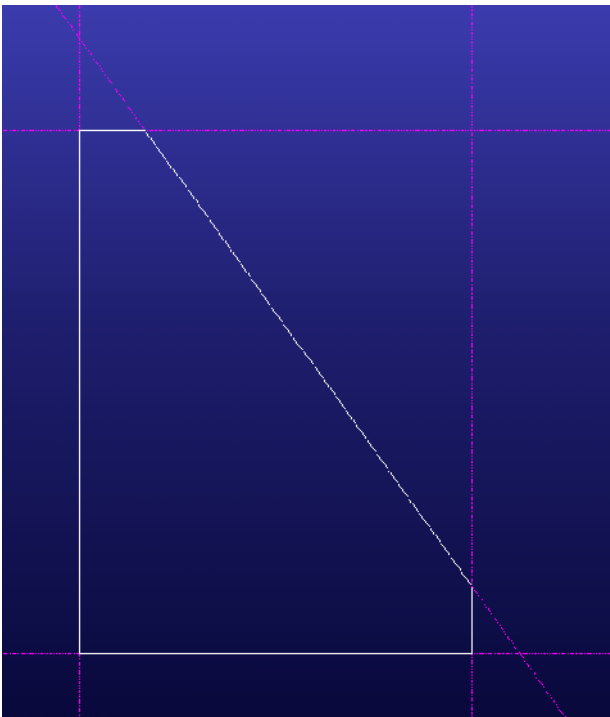
## 1 Texte auf nicht ebene Flächen aufprägen.

Um die Identifizierung realer Teile zu ermöglichen, ist es bei der Teilekonstruktion notwendig, Texte auf Teileflächen aufzubringen, damit diese in die Werkzeugform eingearbeitet werden können.

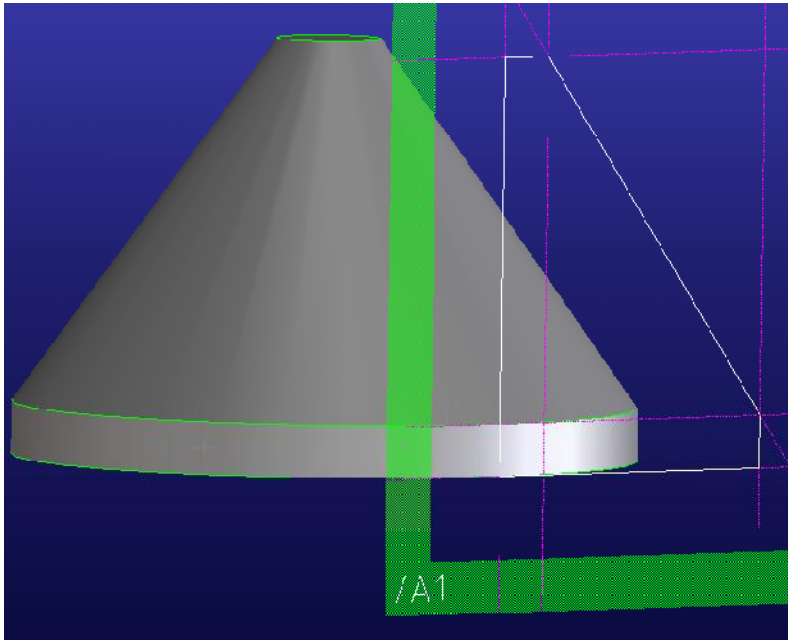
Anhand des folgenden Beispiels soll die Vorgehensweise mit OneSpace Designer Boardmitteln erläutert werden.

### 1.1 Beispiel: Kegelstumpf



Erstellen Sie einen Kegelstumpf wie auf folgender Abbildung. Behalten Sie die Arbeitsebene und die Kontur.

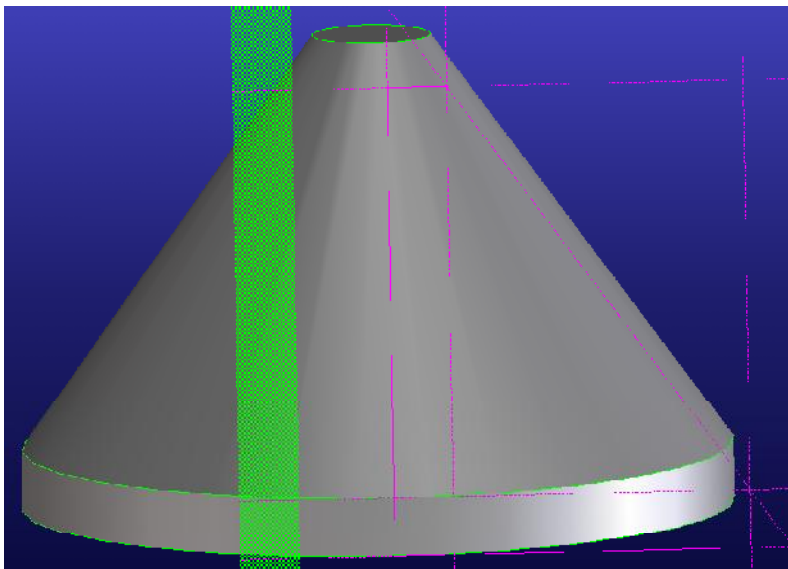


Verschieben Sie die Arbeitsebene mit dem Profil parallel um den Radius nach vorne auf die Kante des Kegels.



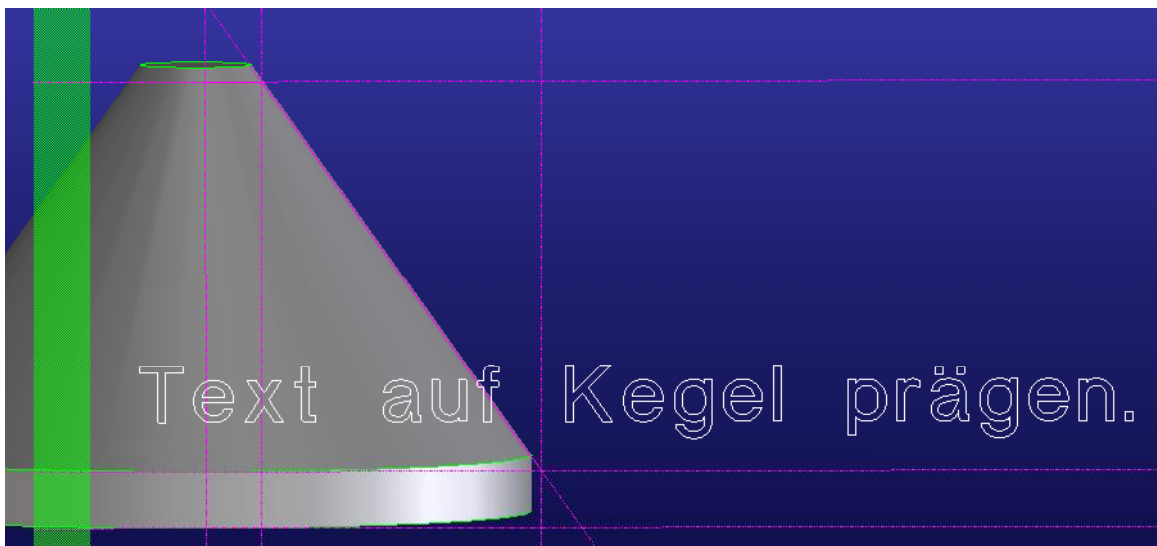
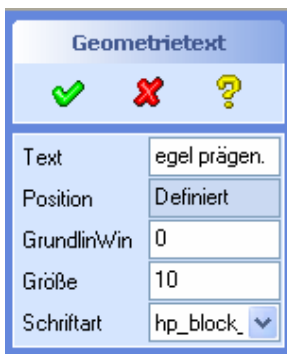
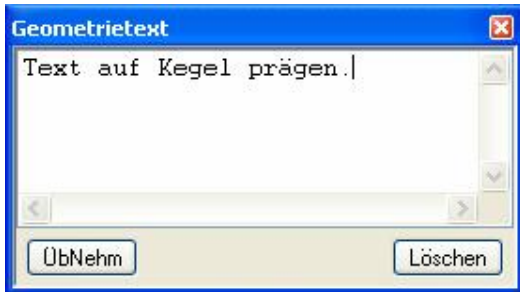
Wandeln Sie mit Hilfe des Befehls „Geo / HGeo“ die 2D Geometrie in Hilfslinien um.

Wählen Sie dazu aus dem Menü „2D ändern“  den Befehl „Geo / HGeo“  und wählen Sie die Geometrielemente aus.

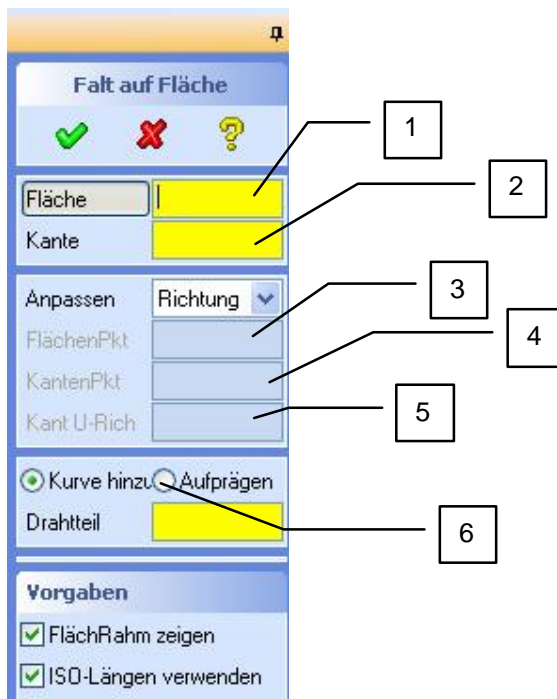


Erstellen Sie den Text in der Arbeitsebene, der auf das Teil aufgeprägt werden soll.

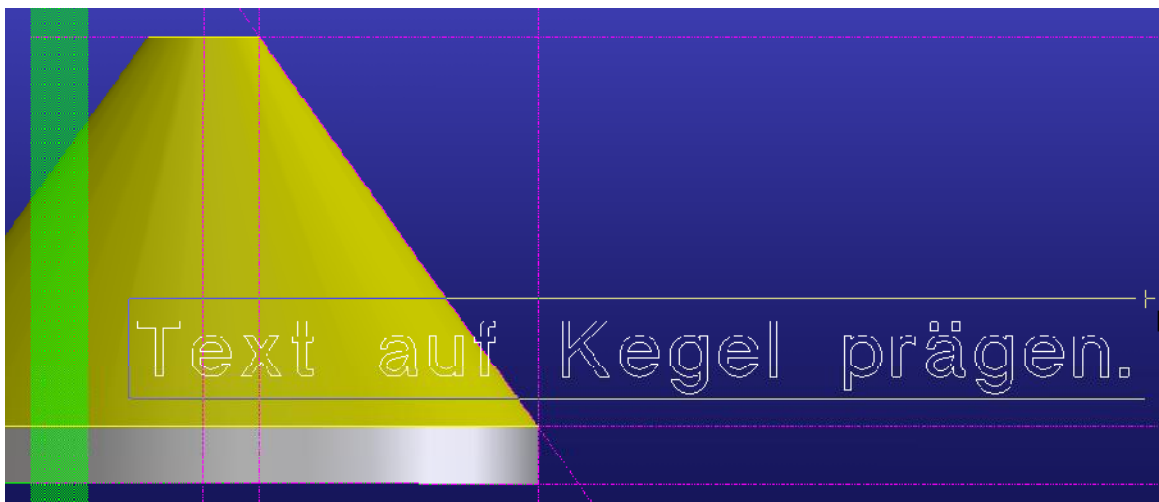
Verwenden Sie hierzu aus dem Menü "Kontur"  den Befehl „Text als Geo,, .



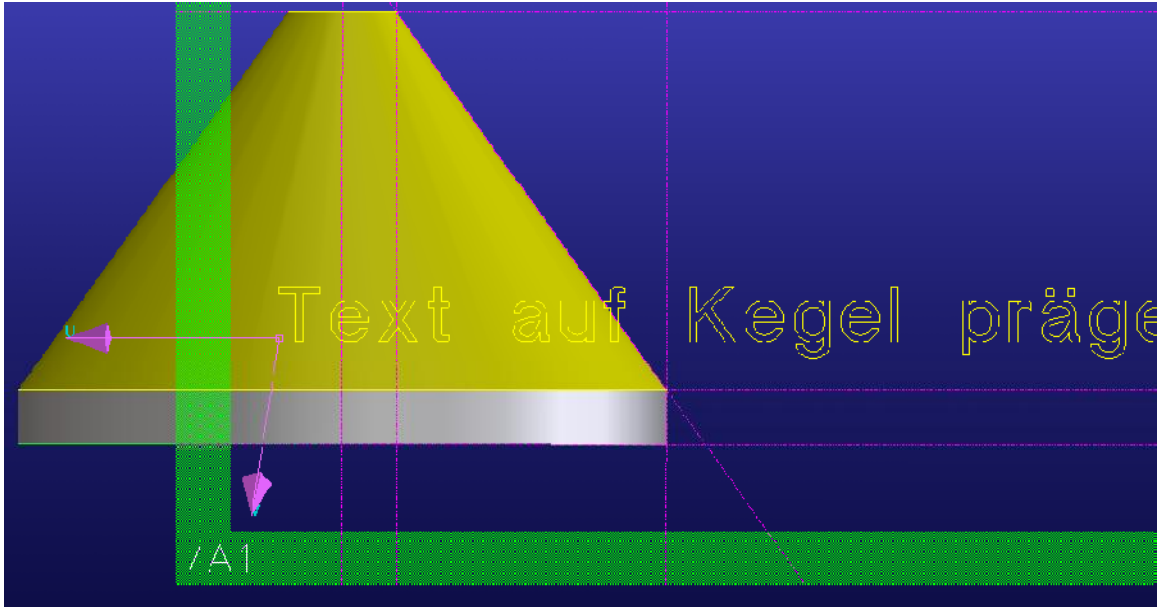
Wählen Sie nun aus dem Menü „3D-Kurve“  den Befehl „Falt auf Fläche“ .



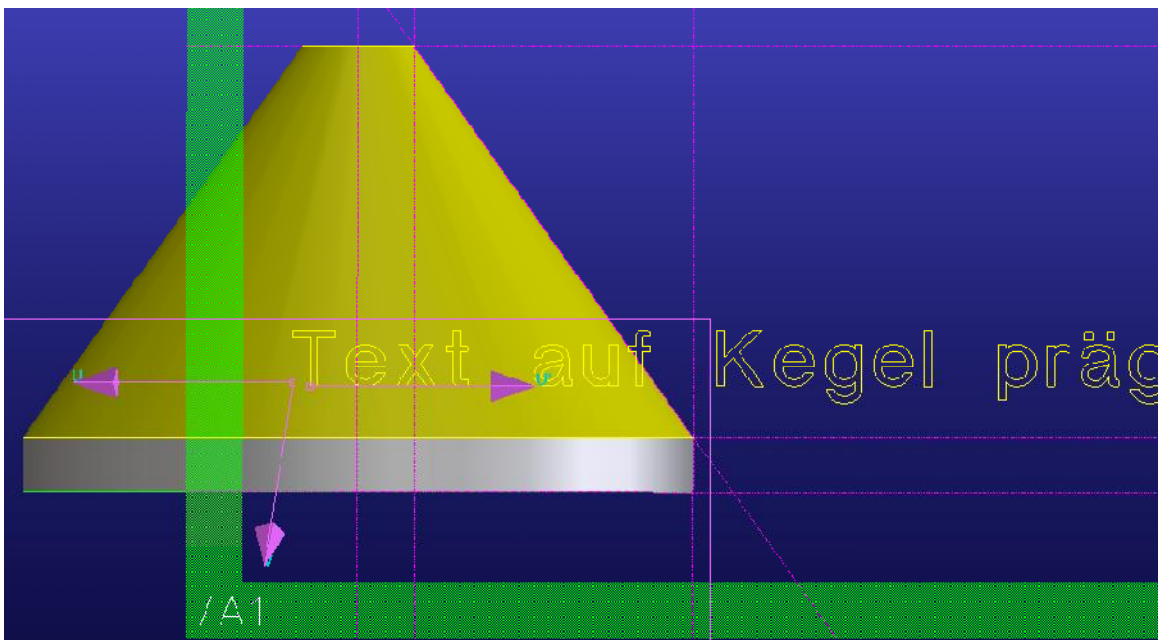
- 1) Identifizieren Sie die Kegelfläche.
- 2) Als „Kante“ identifizieren Sie den Text mittels eines Rahmens.



- 3) Um den Flächenpunkt der zu bearbeitenden Fläche zu identifizieren, wählen Sie einen Punkt der Kegelfläche.  
Wichtig beim Aufprägen des Textes ist, dass die U-Richtungen der Fläche und des Textes in eine Richtung zeigen.  
Die Richtungsanzeige für die Fläche wird eingeblendet.

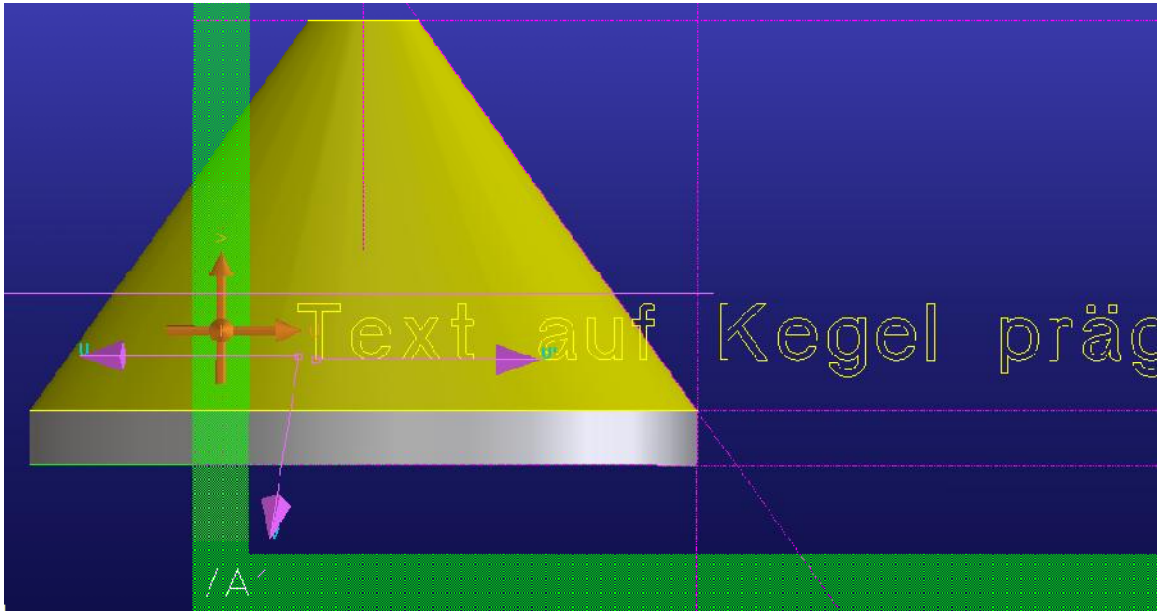


- 4) Als Kantenpunkt legen Sie einen Punkt des aufzuprägenden Textes fest.  
Daraufhin wird auch für den Text die U-Richtung angezeigt.  
5) Wenn diese wie in unserem Beispiel entgegengesetzt verläuft, wählen Sie „Kant U-Richt“ um die Richtung umzudrehen.

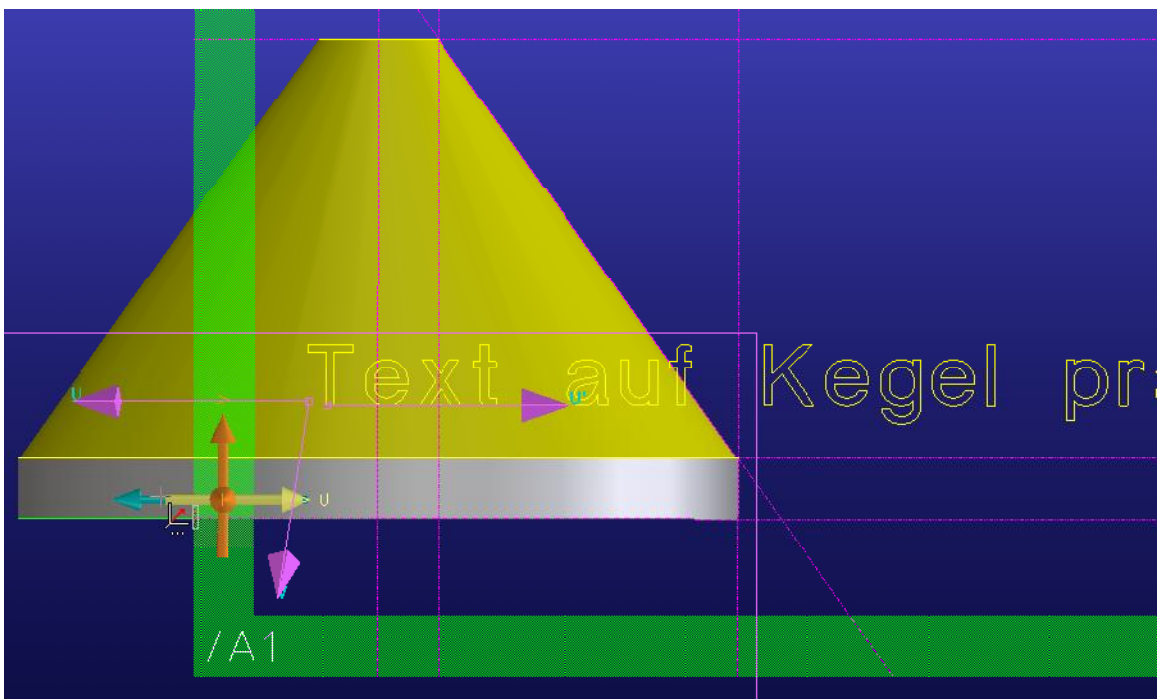


Dies lässt sich in der Version 13.20 sehr elegant mit dem CoPilot erledigen.

Picken Sie hierfür den Text „Kant U-Richt“ im Menü und bewegen Sie anschließend den Cursor auf die Arbeitsebene und klicken Sie mit der linken Maustaste die Arbeitsebene an. Die Richtungsauswahl des CoPilot wird nun fixiert.

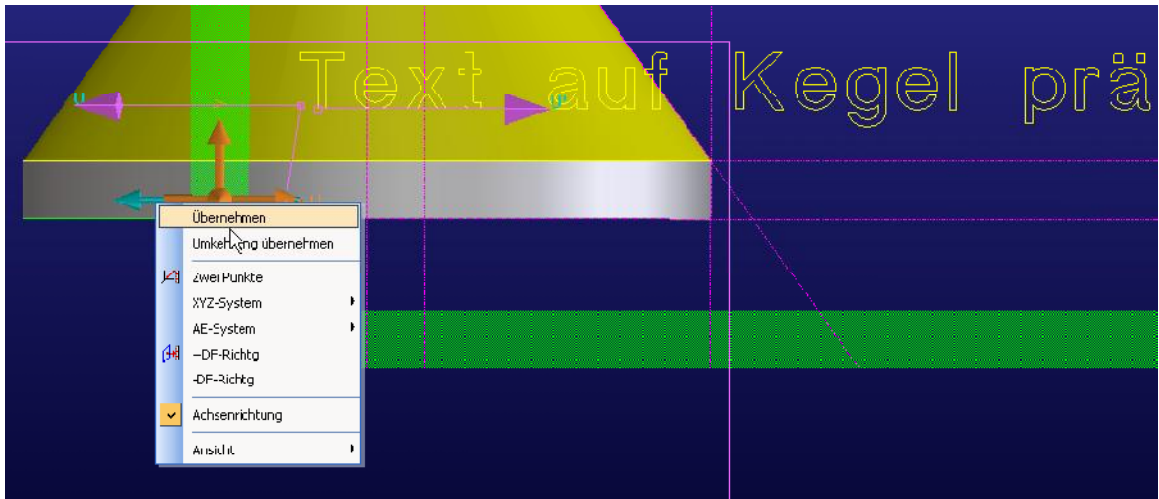


Bewegen Sie den Cursor nun auf die U-Richtung. Durch den hellblauen Pfeil wird Ihnen die gewählte Richtung angezeigt.



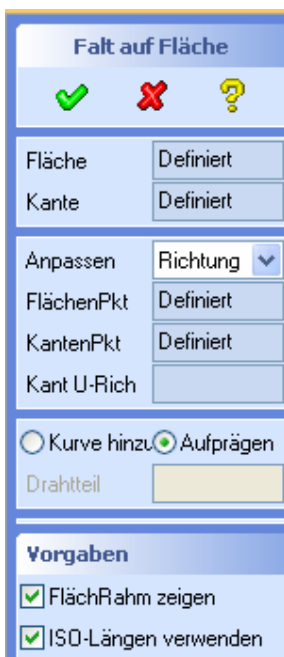


Öffnen Sie mit der rechten Maustaste das Kontextmenü des CoPiloten und wählen Sie „Übernehmen“.

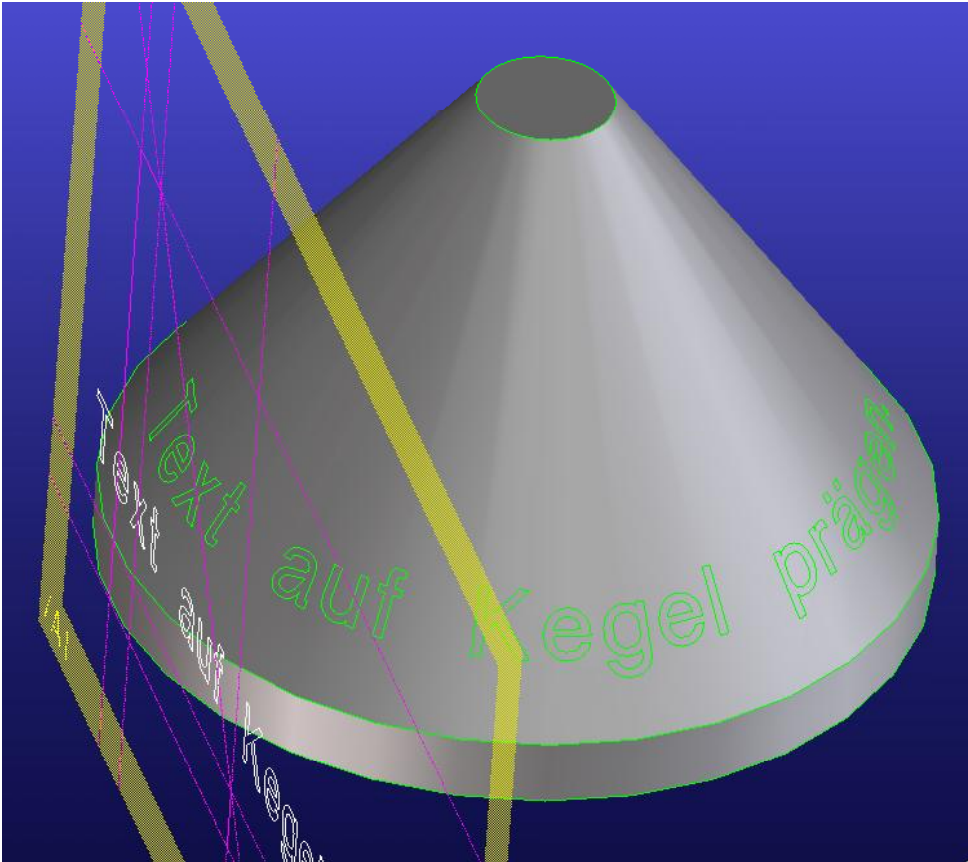


6) Wählen „Aufprägen“ und dann „OK“.

Die Einstellungen auf einen Blick.



Das Ergebnis sieht dann wie folgt aus.

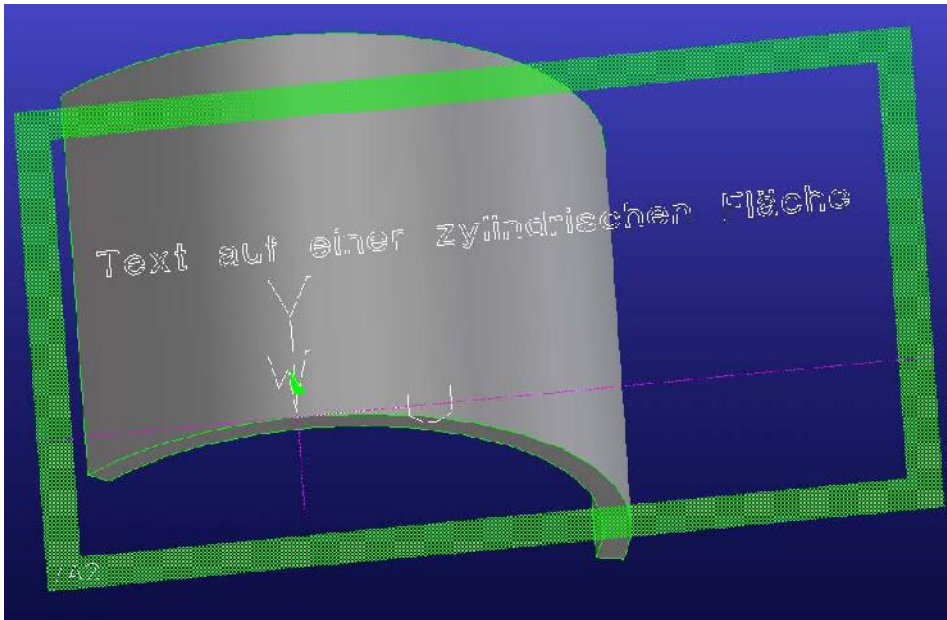


## 1.2 Beispiel: zylindrische Fläche

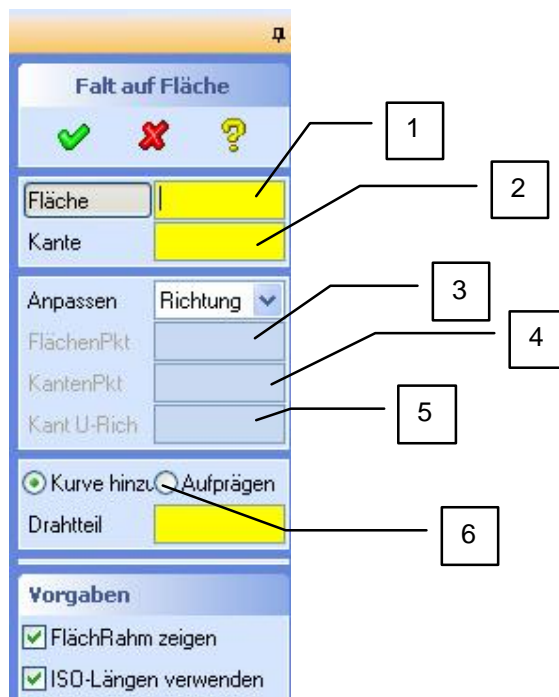
Erstellen Sie einen Körper mit einer zylindrischen Fläche und legen Sie eine Arbeitsebene auf die Flächenachse.

Verschieben Sie die Arbeitsebene wie in folgender Abbildung dargestellt.

Geben Sie den Text ein und positionieren Sie diesen auf der Arbeitsebene.

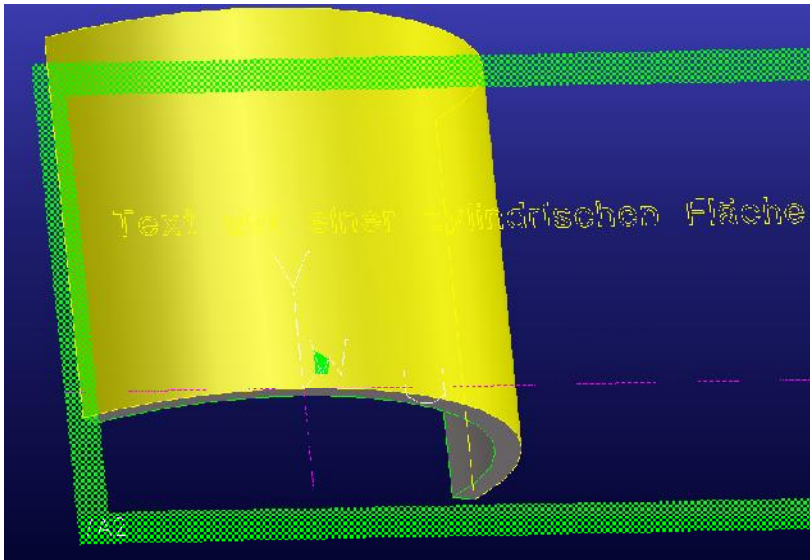


Wählen Sie nun aus dem Menü „3D-Kurve“ den Befehl „Falt auf Fläch“.



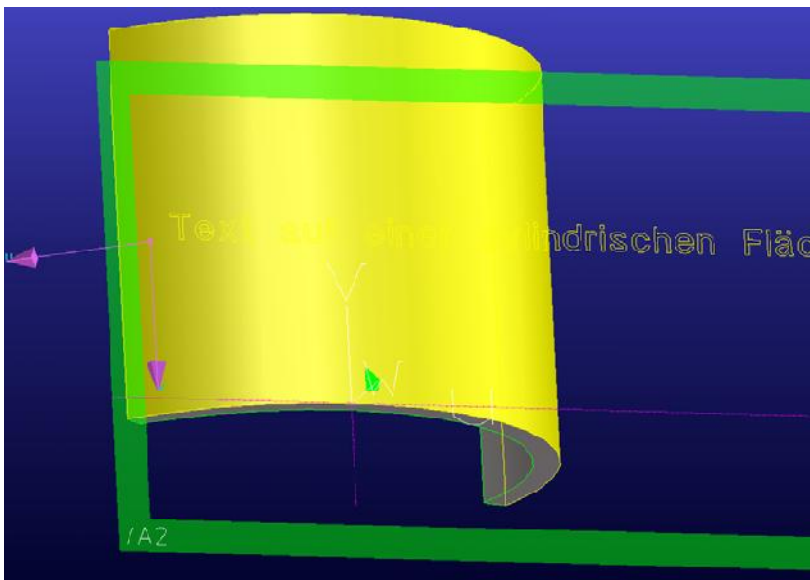
1) Identifizieren Sie die Fläche.

2) Als „Kante“ identifizieren Sie den Text mittels eines Rahmens.

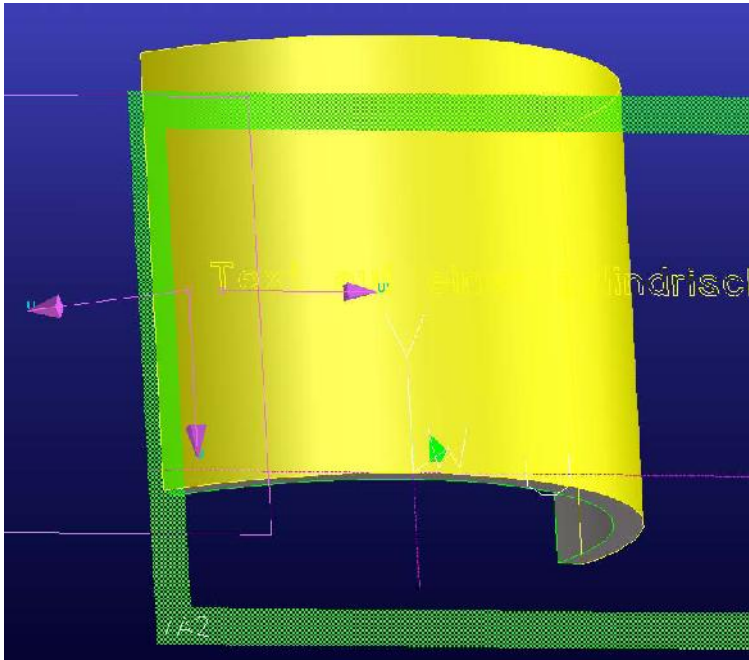


3) Um den Flächenpunkt der zu bearbeitenden Fläche zu identifizieren, wählen Sie einen Punkt auf der Fläche.

Die Richtungsanzeige für die Fläche wird eingeblendet.

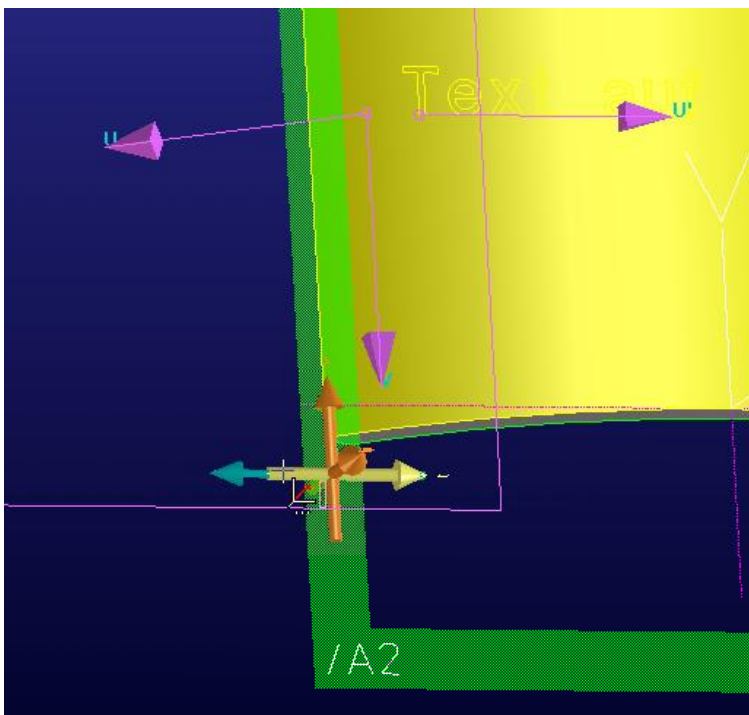


4) Als Kantenpunkt legen Sie einen Punkt des aufzuprägenden Textes fest. Daraufhin wird auch für den Text die U-Richtung angezeigt.



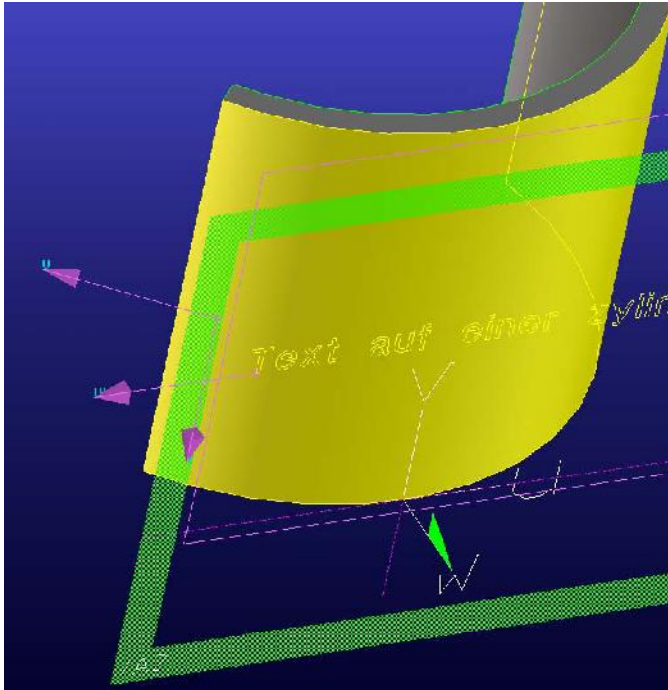
Picken Sie hierfür den Text „Kant U-Richt“ im Menü und bewegen Sie anschließend den Cursor auf die Arbeitsebene und klicken Sie mit der linken Maustaste die Arbeitsebene an. Die Richtungsauswahl des CoPilot wird nun fixiert.

Bewegen Sie den Cursor nun auf die U-Richtung. Durch den hellblauen Pfeil wird Ihnen die gewählte Richtung angezeigt.



Bewegen Sie den Cursor nun auf die U-Richtung. Durch den hellblauen Pfeil wird Ihnen die gewählte Richtung angezeigt.

Öffnen Sie mit der rechten Maustaste das Kontextmenü des CoPiloten und wählen Sie „Übernehmen“.



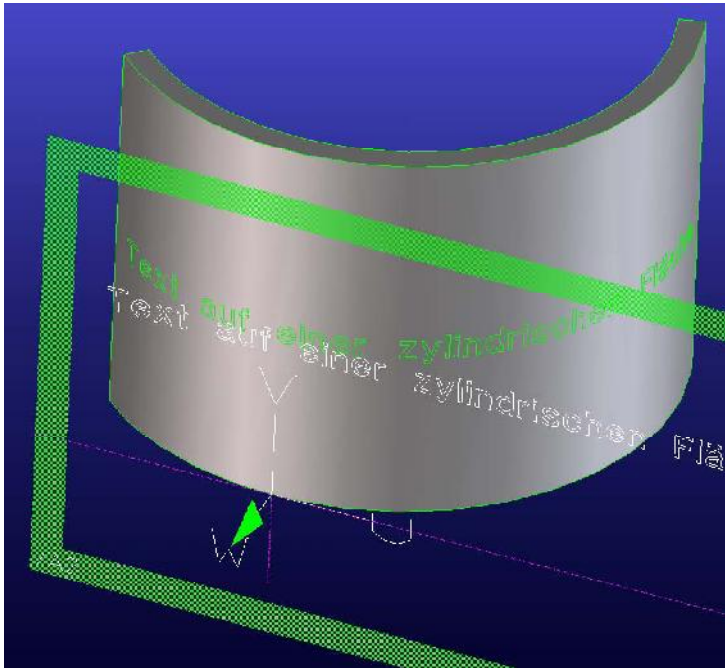
Da die beiden U-Richtungen nicht deckungsgleich sind spielt in diesem Fall keine Rolle. Der Text wird trotzdem korrekt aufgeprägt.

6) Wählen „Aufprägen“ und dann „OK“.  
 Die Einstellungen auf einen Blick.

Falt auf Fläche	
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Fläche	Definiert
Kante	Definiert
Anpassen	Richtung ▾
FlächenPkt	Definiert
KantenPkt	Definiert
Kant U-Rich	
<input type="radio"/> Kurve hinzu <input checked="" type="radio"/> Aufprägen	
Drahtteil	
Vorgaben	
<input checked="" type="checkbox"/> FlächRahm zeigen	
<input checked="" type="checkbox"/> ISO-Längen verwenden	

*Für die Richtigkeit der Angaben in diesem Dokument und evtl. daraus entstehende Schäden wird keine Haftung übernommen.*

Das Ergebnis sieht dann wie folgt aus:



### 1.3 Beispiel: Freiformfläche

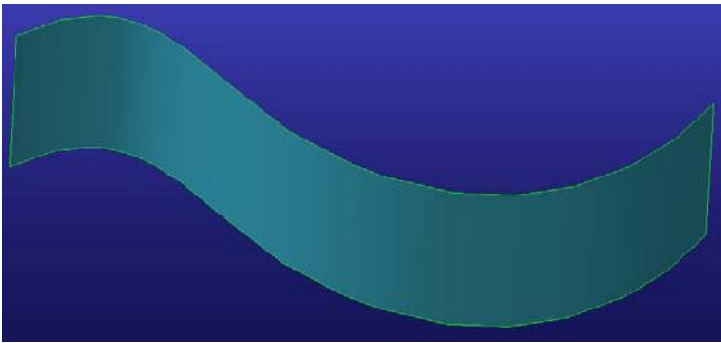
Wenn Sie Schrift auf eine Freiformoberfläche aufprägen wollen, ist es notwendig die Fläche vorher zu verdicken, da die Fläche sonst beim Aufprägen beschädigt wird.

**Hinweis:**


Die Funktion „Verdicken“ ist ein Teil des Zusatzmoduls „Surfacing“.

#### 1.3.1 Freiformfläche mit der Funktion „Verdicken“ bearbeiten.

Um die abgebildete Fläche mit Hilfe der Funktion „Verdicken“ zu bearbeiten, gehen Sie wie im Folgenden beschrieben vor.

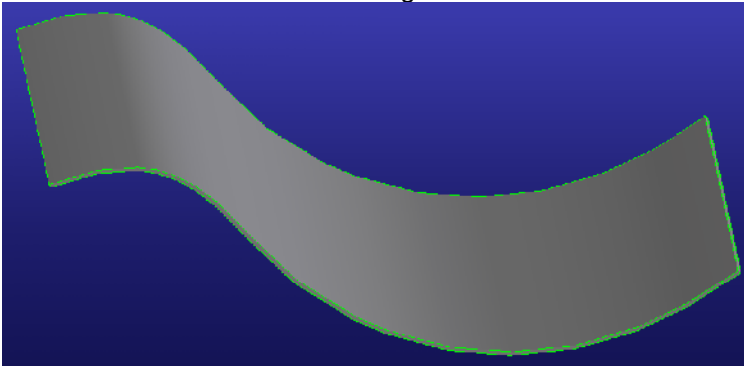


Laden Sie das Modul „Surfacing“.

Wechseln Sie in das Menü „Oberfläche“ .  
Wählen Sie den Befehl „Verdicken“.

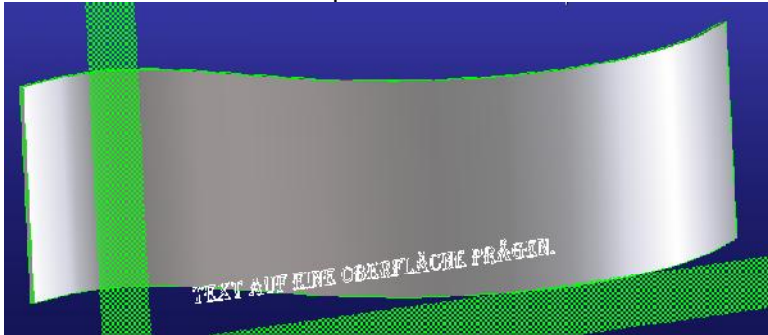


Identifizieren Sie die Fläche und geben Sie die neue Dicke des Flächenteils ein.





Erstellen Sie den Text und positionieren Sie diesen auf der Arbeitsebene.



Prägen Sie nun den Text auf die Oberfläche wie in den vorhergehenden Kapiteln beschrieben.

