# Лекция по верстаку Sketcher

# Кристоф Блауэ

с особой благодарностью участникам форума FreeCAD: bejant, TheMarkster, openBrain, MSOlsen65

18 февраля 2021 г.

# Содержание

Ι	Базовые понятия	6
1	Создание эскиза           1.1         Создание эскиза в верстаке Sketcher	<b>6</b> 6 7
2	Окно Sketcher	9
3	Общие замечания о степенях свободы	11
4	Автоматические ограничения	14
	4.1 Автоматические ограничения включены	14 17
Π	Геометрические элементы	19
5	Обычное использование	19
6	Линия	20
7	Окружность	23
8	Дуга	28
9	Полилиния	30
10	Прямоугольник	33
11	Многоугольник	34
12	Паз	35
13	В-сплайны	38
14	Сечение конуса         14.1 Создание и использование конических сечений	<b>44</b> 44 45
15	Вспомогательная Геометрия	45

6 Point	
III Constraints	49
17 Selecting Constraints	49
18 Applying constraints	50
19 The Solver         19.1 Solving a Sketch          19.2 Flipping Sketch          19.3 Solver Messages          19.3.1 Messages you want to see          19.3.2 Unwanted Messages	50 50 52 53 53 54
20 Coincidence	58
21 Point on Object	59
22 Vertical	60
23 Horizontal	61
24 Parallel	62
25 Perpendicular	62
26 Tangency	65
27 Equality	70
28 Symmetry	71
29 Block	76
30 Horizontal Distance	77
31 Vertical Distance	78
32 Lock	78
33 Length	79

34 Radius and Diameter	80
35 Angle	80
36 Further Dos and Don'ts with Constraints	83
37 Driven dimensions	85
38 External Geometry	86
IV Creating Objects Based on Sketches	90
39 Sketches for Pads and Pockets	90
40 Use Symmetry!	90
41 Placement and AttachmentOffset	90

### Введение

Эта лекция написана для FreeCAD 0.19. Все было протестировано с 0.19.21007 или новее. Некоторые описанные здесь вещи могут быть не доступны или выглядеть иначе в других версиях FreeCAD.

Эскизы служат основными элементами в большинстве объектов PartDesign, и они часто также используется в верстаке Part. В этой лекции я покажу, как создать эскиз и как обращаться с разными геометрическими элементами и разными ограничения.

Перед изучением этой лекции, вы должны уметь создавать документ FreeCAD, иметь понятие о верстаках (Workbench) и уметь их сменить. Вы должны знать, что такое 3D-вид, и иметь базовые знания об организации тела PartDesign.

### Часть I

# Базовые понятия

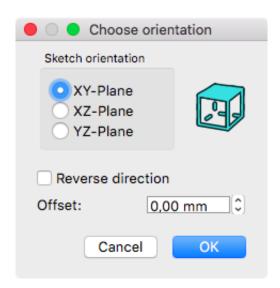
## 1 Создание эскиза

Есть две возможности создать эскиз. Оба похожи, но не идентичны.

#### 1.1 Создание эскиза в верстаке Sketcher

В верстаке Sketcher вы можете создать эскиз из меню: Sketcher—Создать эскиз, но вы, вероятно, предпочтете использовать значок . В зависимости от этого будут происходить разные вещи.

• Если ничего не было выбрано, вас спросят об ориентации эскиза:



С помощью радиокнопки вы можете управлять плоскостью, в которой вы хотите создать эскиз. Отметка «Развернуть направление» прикрепит эскиз к обратной стороне выбранной плоскости, по аналогии с рисунком на обратной стороне листа бумаги. «Смещение» перемещает эскиз в направлении, перпендикулярном выбранной плоскости.

- Если вы выбрали плоскую грань, эскиз прикрепляется к этой грани, то есть это похоже на рисование на этой грани.
- Если вам нужны более сложные варианты размещения, смотрите раздел 41.

После нажатия кнопки ОК мы переходим в режим редактирования Sketcher, иными словами мы «входим в Sketcher».

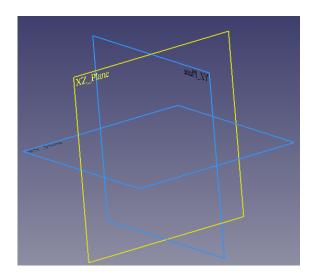
#### 1.2 Создание эскиза в верстаке PartDesign

В верстаке PartDesign у вас есть такой же значок , но так как в PartDesign все происходит внутри тела, когда вы щелкаете его здесь, могут произойти следующие вещи:

- Если в вашем документе нет тела, оно создается, активируется и внутри его создается новый эскиз.
- Если в вашем документе только одно тело, оно активируется и внутри его создается новый эскиз.
- Если существует активное тело, внутри него создается новый эскиз. Это не зависит от количества тел в документе.
- Если существует более одного тела и ни одно из них не активно, отображается сообщение об ошибке с просьбой активировать тело.

Также, в зависимости от ранее сделанного выбора может произойти следующее:

• Если ничего не выбрано, открывается новая панель, и вы должны выбрать ориентацию нового эскиза либо на панели, либо в трехмерном виде справа, выбрав одну из главных плоскостей. На изображении предварительно выбрана плоскость XZ:



На раннем этапе оставьте все флажки снятыми и нажмите ОК.

- Если выбрана грань или плоскость внутри активного или единственного тела, новый эскиз прикрепляется к этой грани, то есть это похоже на рисование на этой грани.
- Если выбрана грань за пределами активного (или единственного) тела, возникает вопрос, как связать грань.

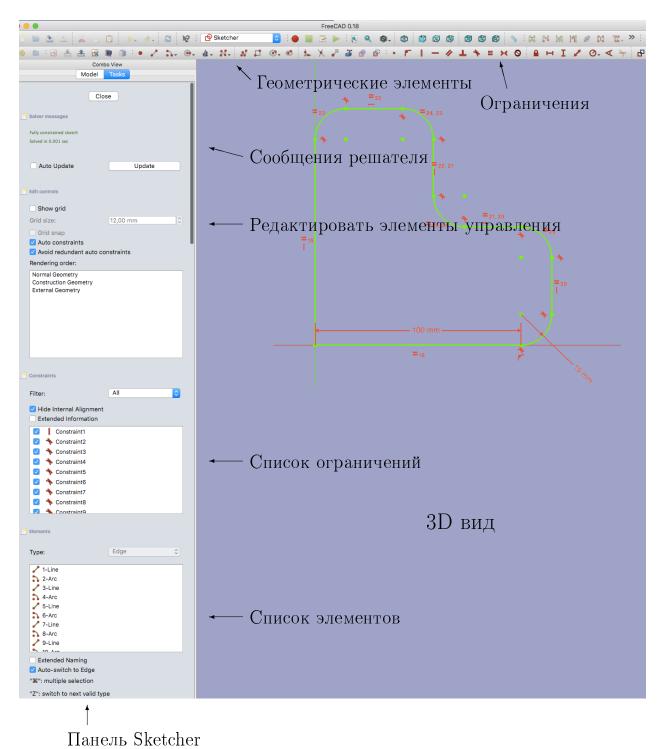
Я не рекомендую такой метод. Я предпочитаю создавать ShapeBinder вручную, чтобы лучше контролировать включенные грани.

- Параметр «Создать независимую копию» создает несвязанный объект ShapeBinder, к которому прикреплен эскиз.
- Параметр «Сделать зависимую копию» создает связанный объект ShapeBinder, к которому прикрепляется эскиз. Изменения базового объекта повлекут изменения ShapeBinder.
- Параметр «Создать перекрестную ссылку» создает запрещенную ссылку (сообщение: Ссылки выходят за пределы разрешенной области).
   Я вообще не рекомендую использовать эту опцию.

Теперь вы входите в Sketcher.

### 2 Окно Sketcher

Мы не будем использовать все виджеты в окне эскиза, но краткий обзор используемых виджетов, надеюсь, поможет прояснить то, о чем я буду говорить позже.



**3D вид.** Эскизы редактируются в 3D виде. Тем не менее, эскизы строго 2D.

**Панель эскиза.** С левой стороны вы видите панель эскиза в Комбо панели. При необходимости вы можете переключить представление в виде дерева и обратно.

На панели есть различные области (или «виджеты»), управляющие и отображающие дополнительную информацию о эскизе. Вы можете свернуть или развернуть сообщения решателя, редактировать элементы управления, ограничения и элементы.

**Кнопка «Закрыть».** Расположенная вверху, завершает сеанс редактирования эскиза.

Сообщения решателя. Под кнопкой закрытия вы видите сообщения решателя, показывающие «Пустой эскиз», пока вы не добавите элементы в свой эскиз.

Область Сообщения решателя очень важна, и я советую *не* сворачивать ее. Вместо этого обращайте на неё постоянное внимание.

**Сетка.** А пока откройте «Редактировать элементы управления» и снимите флажок «Показать сетку». Хотя сетка может быть полезна при размещении геометрических элементов, важно знать следующее:

- В Sketcher геометрические элементы, размещенные на пересечениях сетки, никогда не прикрепляются к сетке; они могут уйти от пересечений сетки, если применяются ограничения.
- Отдельные части геометрии, которые имеют общую точку в одном месте привязки сетки, не прикреплены друг к другу, и они могут неожиданно раздвинуться, пока между этими общими точками не будет применено ограничение.

Если у вас включена привязка к сетке, может *казаться*, что точки привязки имеют свои позиции, уже определенные пересечением сетки, хотя на самом деле они могут свободно перемещаться. Поэтому я предпочитаю выключить ее, чтобы избежать путаницы.

Список ограничений. Это будет обсуждаться позже в этом разделе. Оставьте флажки как есть, т.е. для Фильтра установлено значение «Все», флажок «Скрыть внутреннее выравнивание» установлен, флажок «Расширенная информация» снят.

Список Элементов. Это также будет обсуждаться позже в этом разделе.

**Инструменты геометрии эскиза.** Они используются для создания точек, линий, дуг и других геометрических фигур. Вы получите такой же список, что и в контекстном меню, если щелкнете правой кнопкой мыши в пустом месте в 3D-виде:



**Инструменты ограничения эскиза.** Они - грубо говоря - используются для определения положения геометрических элементов и их взаимоотношений:



# 3 Общие замечания о степенях свободы

В эскизе есть определенные геометрические элементы, такие как линии и дуги, которые имеют определенное положения на плоскости 2D-эскиза. Эти положение определяется размерами или соотношением к другим точкам, линиям или дугам. Количество возможностей перемещения элементов - это количество степеней свободы, сокращенно «КСС».

Вы можете думать об этом как о том, сколько измерений х и у вам нужно, чтобы зафиксировать каждую точку, будь то просто одиночная точка или точка в конце линии или дуги.

**Упражнение 1** Создайте диагональную линию, где ни одна из конечных точек не лежит на оси X или Y.

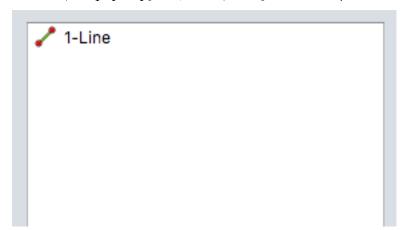
#### Сделайте так

- Щелкните значок CreateLine . Теперь вы видите рядом с курсором небольшой символ красной линии.
- Щелкните в том месте, где вы хотите разместить первую точку.
- Переместите мышь.
- Щелкните в том месте, где вы хотите разместить вторую точку.
- Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы выйти из режима создания линии. Это поведение можно настроить в Настройки  $\to$ Эскизирование  $\to$ Основные  $\to$ Создание геометрии "Режим Продолжения".

Теперь сообщения решателя и 3D изображение должны выглядеть так:



Справа вы видите линию в трехмерном представлении, слева вы видите сообщения решателя, информирующее вас, что у вас есть 4 степени свободы.

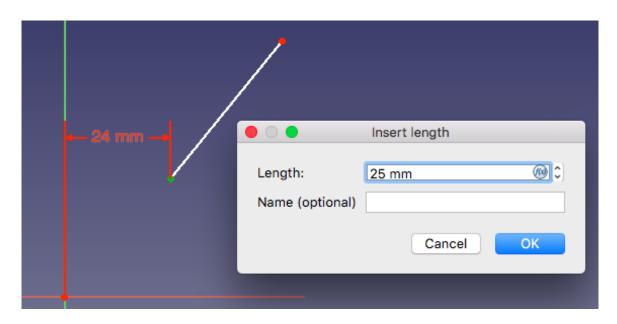


Хотя список ограничений на панели все еще пуст, список элементов показывает линию, которую мы только что создали. Если вы наведете указатель мыши на элемент, он будет выделен (станет желтым) в 3D-виде.

**Упражнение 2** Добавьте ограничение горизонтального расстояния в левую нижнюю точку.

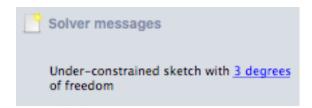
#### Сделайте так

- Наведите указатель мыши на нижнюю левую точку, пока она не станет желтой. Теперь она предварительно выбрана, то есть вы *можем* его выбрать.
- Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы выбрать точку, она станет темно-зеленой.
- Щелкните значок ограничения расстояния по горизонтали —. Это создает ограничение между исходной точкой и выбранной точкой. Предлагаемое значение это текущее расстояние.
- Введите значение, которое хотите получить, и подтвердите. В моем случае текущее значение было 24, которое я собираюсь изменить на 25 мм.



• Подтвердите, нажав ОК.

Глядя на сообщения решателя, вы видите, что КСС изменилась с 4 на 3:



Список элементов по-прежнему содержит линию и не изменяется. Список ограничений теперь содержит один элемент, новое ограничение:



**Упражнение 3** Добавьте ограничение вертикального размера 30 мм в левую нижнюю точку.

Для этого выполняете те же шаги, что и с горизонтальным ограничением, но теперь используете значок ограничения вертикального расстояния ...

Вы можете видеть, что, применив другое ограничение, вы уменьшили КСС до 2.

Эти простые ограничения уменьшают количество степеней свободы на единицу, но есть более сложные ограничения, которые уменьшают КСС на 2 или даже 3. В качестве примера давайте выполним еще одно упражнение.

**Упражнение** 4 Добавьте ограничение совпадения между правым верхним концом линии и началом координат.

#### Сделайте так

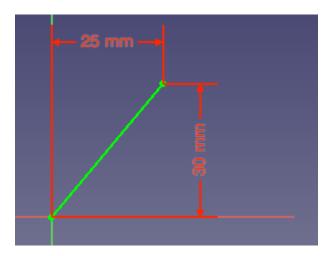
- Выберите правую верхнюю конечную точку, как вы делали с другой точкой раньше, она станет темно-зеленой.
- Выберите начало координат. Вы можете сделать это, просто щелкнув, как и раньше, без удерживания дополнительных клавиш. Мы называем это «greedy selection».
- Щелкните значок ограничения совпадения



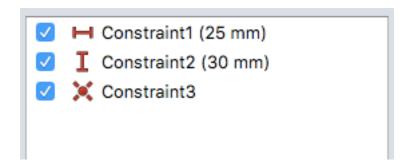
Теперь произошло три вещи:

- Правая верхняя точка переместилась в начало координат.
- Решающая программа сообщает "Эскиз не содержит степеней свободы". Это хорошо; вы всегда должны полностью ограничивать свои эскизы. Из этого правила очень мало исключений.
- Цвет эскиза изменился с белого на светло-зеленый.

Вот как это выглядит сейчас:



Список элементов по-прежнему содержит линию, список ограничений теперь содержит три записи:

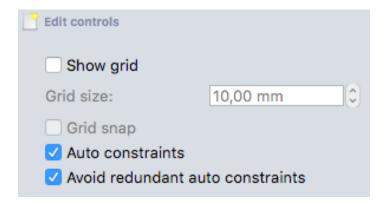


# 4 Автоматические ограничения

Если автоматические ограничения включены, некоторые ограничения создаются автоматически. Чтобы увидеть разницу между включеными и выключеными автоматическими ограничениями, давайте их включим.

## 4.1 Автоматические ограничения включены

**Упражнение 5** Разверните раздел «Редактировать элементы управления» на панели и убедитесь, что установлен флажок «Автоматические ограничения», который установлен по умолчанию. Оставьте также отмеченным "Избегать избыточных автоматических ограничений".

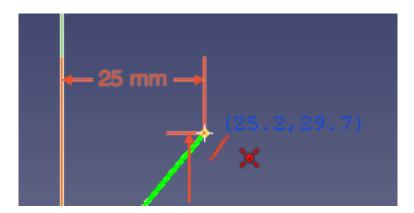


Теперь создайте еще одну линию следующим образом:

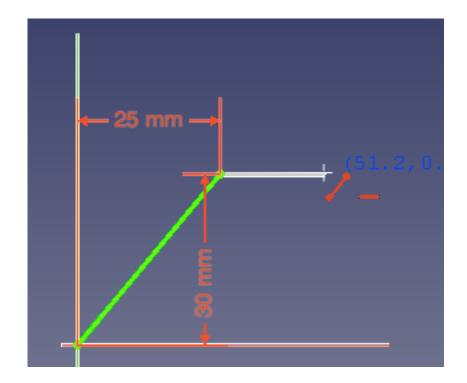
• Щелкните значок CreateLine



• Наведите указатель мыши на правую верхнюю точку существующей линии. Точка становится желтой (ее трудно увидеть из-за красных ограничительных линий), и кроме символа линии рядом с курсором появляется дополнительная точка.

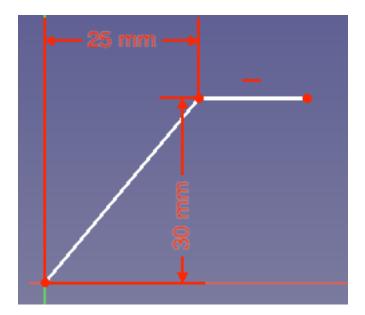


- Щелкните левой кнопкой мыши
- Переместите курсор по горизонтали вправо tem Под линией появляется красный маркер, указывающий на возможность применения горизонтального ограничения.



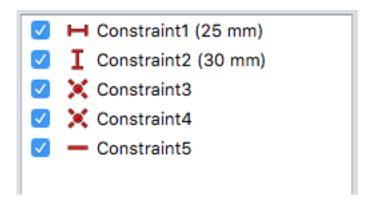
• Щелкните, чтобы создать линию.

Эскиз снова стал белым, потому что он больше не ограничен полностью, а над горизонтальной линией вы видите небольшую горизонтальную красную линию, указывающую, что эта линия имеет горизонтальное ограничение.



- Решатель сообщает, что осталась 1 степень свободы.
- Список элементов теперь состоит из двух линий. Наведите указатель мыши на записи списка и посмотрите, как соответствующие элементы станут желтыми в 3D виде.

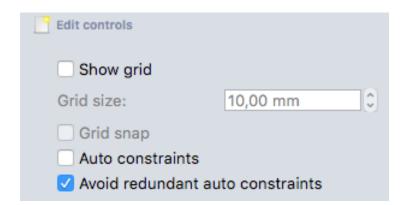
• В списке ограничений отображается 5 ограничений, два последних были созданы автоматически.



#### 4.2 Автоматические ограничения отключены

Удалите горизонтальную линию, эскиз снова станет зеленым.

Откройте раздел Правка элементов управления и отключите автоматические ограничения.



**Упражнение 6** Создайте горизонтальную линию так же, как и при включенных автоматических ограничениях.

Результат выглядит почти так же, единственное отличие в 3D-виде - отсутствие индикатора горизонтального ограничения. Разница проявляется в КСС, списке ограничений и, конечно же, в поведении:

- Решатель сообщает о 4х степенях свободы.
- Список ограничений идентичен состоянию только с одной линией.
- Возьмите одну из конечных точек и перемещайте ее вверх и вниз. Другая точка сохранит свое положение по горизонтали и вертикали.

Вы можете добавить ограничения вручную, что приведет к тому же эскизу, который был у нас с включенными автоматическими ограничениями.

**Предупреждение:** Перед тем как продолжить, снова включите автоматические ограничения.

**Общие правила:** Теперь вы знаете основы работы со Sketcher и должны были изучить следующие

- Добавление геометрического элемента увеличивает количество степеней свобо-  $\partial u$ .
- Добавление ограничения уменьшает количество степеней свободы.

#### Часть II

# Геометрические элементы

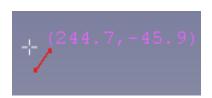
В этой части вы узнаете о геометрических элементах. В некоторых упражнениях используются автоматические ограничения, поэтому еще раз убедитесь, что они включены.

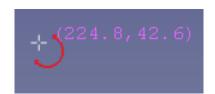
В части использования геометрических элементов я буду использовать некоторые ограничения, которые еще не объяснены, поэтому вам, возможно, придется дважды проработать этот раздел, чтобы полностью понять его. Лучшего решения проблемы, с чего начать, не было. Чтобы объяснить использование геометрических элементов, мне нужны некоторые ограничения, а для объяснения ограничений мне, конечно же, нужны геометрические элементы. При использовании ограничений в части, посвященной геометрическим элементам, я ограничиваю объяснения ограничений до минимума. Их дальнейшее использование будет объяснено позже в части III на с. 49.

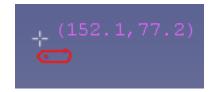
Для получения дополнительной информации см. документацию, доступную в Интернете.

#### 5 Обычное использование

Когда вы выбираете один из инструментов создания геометрических элементов, таких как линия, окружность, дуга, ... вы входите в режим создания для произвольного количества этих объектов. Когда вы входите в режим создания, курсор в 3D-виде превращается в крестик и дополняется информацией о его текущих координатах х / у и отображением символа, указывающего, какой тип геометрического объекта вы собираетесь создать. Примеры для линии, дуги и паза:







Когда вы создали один из геометрических элементов, вы все еще находитесь в режиме создания, поэтому вы можете немедленно продолжить создание следующего объекта. Это поведение можно настроить в Настройки→Эскиз →Общие →Создание геометрии "Непрерывный режим (Continue Mode)". Если вы снимите этот флажок в настройках, режим создания завершится сразу после создания элемента.

Чтобы выйти из режима создания, вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши или нажать клавишу ESC. Последнее иногда является проблемой, потому что, если вы не находитесь в режиме создания, клавиша ESC завершает редактирование эскиза и закрывает Sketcher; таким образом, дважды нажав ESC, вы выйдете из режима создания и завершите редактирование. Создание полилинии немного отличается, так как вам понадобится дополнительный щелчок правой кнопкой мыши или нажатие клавиши ESC, чтобы выйти из непрерывного режима.

Я рекомендую использовать щелчок правой кнопкой, потому что у вас все равно есть рука на мыши, и нет опасности непреднамеренно покинуть Sketcher частым нажатием клавиши ESC.

Вы можете настроить поведение выхода по клавише ESC в настройках Sketcher.

# 6 Линия



Линия определяется конечными точками, каждая конечная точка добавляет 2 степени свободы, что в сумме составляет до 4 степеней свободы.

#### Типичные ограничения

Совпадение конечных точек В упражнении 4 на с. 13 мы уже использовали это.

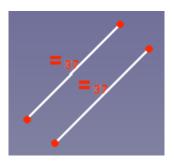
**Горизонтальное ограничение** для горизонтальной линии. Выберите линию и щелкните значок ограничения горизонтальности

Линия станет и останется строго горизонтальной.

Вертикальное ограничение для вертикальных линий. Выберите линию и щелкните значок ограничения вертикальности

Линия станет и останется строго вертикальной.

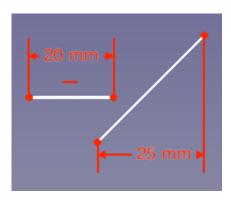
Equality Выберите две линии и щелкните значок 💻



Линии станут и останутся равными по длине.

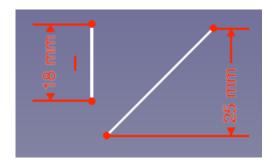
**Расстояние по горизонтали** Выберите линию и щелкните значок ——. Введите расстояние в поле ввода, как в упражнении 2 на с. 12

Обычно это применяется к горизонтальным линиям, но не ограничивается ими. Если вы примените его к наклонной линии, это ограничение определяет расстояние по горизонтали между конечными точками.

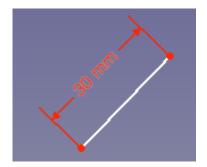


**Расстояние по вертикали** Выберите линию и щелкните значок стояние в поле ввода, как в упражнении 3 на с. 13

Обычно это применяется к вертикальным линиям, но не ограничивается ими. Если вы примените его к наклонной линии, это ограничение определяет расстояние по вертикали между конечными точками.



**Длина** Выберите линию и щелкните значок для горизонтального или вертикального расстояния.



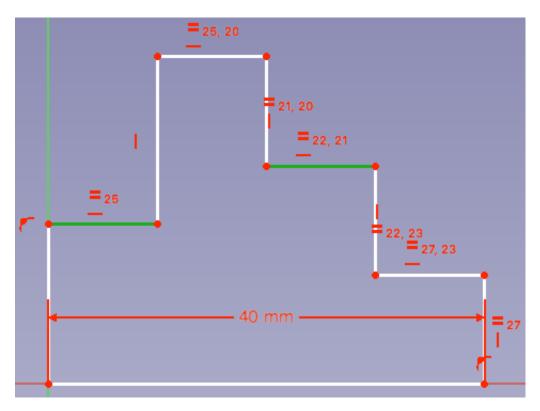
**Предупреждение:** Не используйте это ограничение для горизонтальных или вертикальных линий — если вы не собираетесь изменять угол элемента в Sketcher позже (например, рассмотрите возможность поворота паза, как в разделе 12 на с. 38). Вместо этого используйте специальные ограничения по горизонтали или по вертикали. Это упрощает работу решателя; подробности смотрите в разделе 36 на с. 83.

Следует отметить, что то, что мы называем линией, на самом деле является только отрезком линии. Этот отрезок лежит на линии бесконечной длины. Это важно, когда

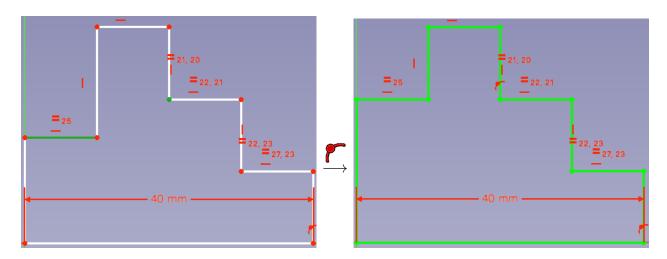
задействованы ограничения точки на объекте или касания (см. Разделы 21 на странице 59 и раздел 26 на странице 65).

**Упражнение** 7 Создайте следующий эскиз. У него только одно ограничение длины, и все короткие линии равны. Кроме того, в эскизе есть только ограничения совпадения, вертикальности, горизонтальности и равенства.

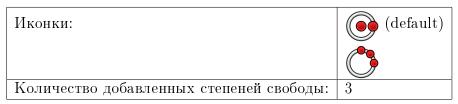
В показанном здесь состоянии он имеет 1 степень свободы:



Цель: две выбранные линии должны находиться на одном уровне. Это может быть достигнуто, например, путем выбора линии слева и точки справа и применения ограничения «точка на объекте».



# 7 Окружность



Окружность может быть определена положением его центра с 2 степенями свободы и радиусом с одной степенью свободы, что в сумме составляет до 3 степеней свободы.

Есть два варианта создания окружностей. Как только окружность создана, нет никакой разницы между двумя методами.

- 1. В методе по умолчанию создание окружности начинается с центра, а затем добавляется радиус: После нажатия шелкните в трехмерном виде в том месте, где вы хотите разместить центр окружности. Переместите мышь и наблюдайте, как радиус увеличивается вместе с положением мыши. Щелкните точку, которая затем будет лежать на окружности.
  - Если у вас включены автоматические ограничения, вы можете выбрать существующую точку щелчком мыши, что создаст ограничение точки на объекте.
- 2. Чтобы выбрать альтернативный режим создания, щелкните маленький треугольник справа от значка создания окружности и выберите . Теперь вы можете щелкнуть по трем точкам в 3D-виде, которые будут лежать на окружности. Такой режим создания будет по умолчанию до завершения вашего сеанса FreeCAD, пока вы снова не поменяете его.

#### Типичные ограничения

**Позиционирование центра** может быть достигнуто любым методом, используемым для позиционирования точки, включая совпадение, горизонтальное и вертикальное расстояние.

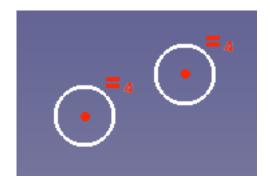
Радиус / Диаметр Выберите окружность и примените ограничение радиуса (



Если вы хотите использовать диаметр, выберите в раскрывающемся меню значок диаметра . Диаметр часто используется для окружностей, а радиус - для дуг.

Равенство Выберите две окружности или окружность и дугу и щелкните значок

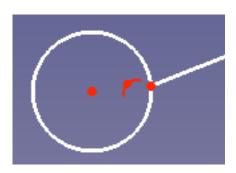




Радиусы каждой окружности станут и останутся равными друг другу.

Обратите внимание, что равенство между окружностью и линией невозможно, если вы только не используете так называемые *Выражсения*. Данная тема выходит за рамки лекции; см. также замечание о длине дуги на странице 82.

Замечание по математике: вычисление длины окружности было одной из самых важных задач математики с древних времен. В настоящее время доказано, что эта проблема не решается с конечной точностью. item [Точка на Объекте] Если вы хотите зафиксировать точку на окружности, например конечную точку линии, вы можете выбрать окуржность и конечную точку и применить ограничение «точка на объекте», щелкнув ...

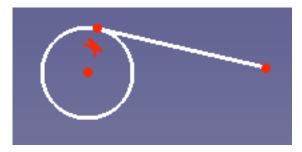


Обратите внимание, что эскиз в том виде, в котором он показан здесь, нельзя ни выдавить, ни создать вырез по двум причинам: эскиз не является замкнутой формой, и в нем есть соединение трех линий в одной точке. Мы называем эту ситуацию *самопересечением*.

**Касание** Обычно есть две возможности создать касание на окружности. Поэтому вам следует переместить все задействованные окружности, линии или дуги как можно ближе к их соответствующим конечным положениям,  $do\ mozo$ ,  $\kappa a\kappa$  вы примените ограничение касания.

Касание может быть применено к окружности двумя разными способами.

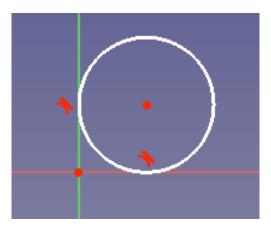
• Конечная точка прямой или дуги может лежать на окружности. Затем выберите окружность и конечную точку и примените ограничение касания.



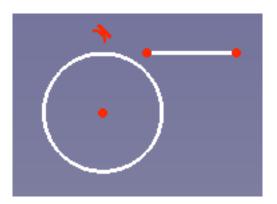
Я должен еще раз упомянуть, что этот пример нельзя ни выдавить, ни создать вырез из-за самопересечения и отсутствия замкнутой формы.

• Окружность касается другой окружности, дуги или линии. Выберите окружность и линию или дугу — Обратите внимание на отличие от прелыдущего способа; не выбирайте точку! — и примените касание с помощью ...

В этом примере я сделал это дважды, один раз по оси X и один раз по оси Y:

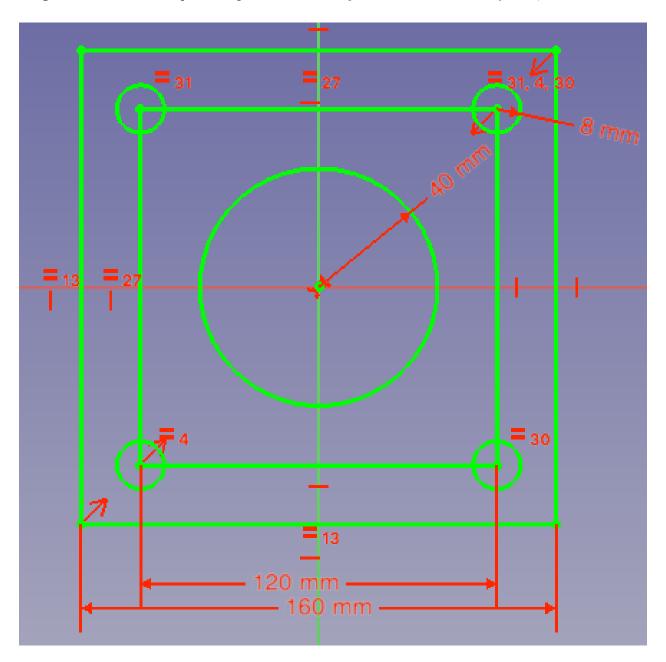


Такого рода касание можно применить даже между линией и окружностью, которые не касаятся друг друга:



Окружности часто используются для создания отверстий либо с помощью вырезов, либо с помощью специального инструмента создания отверстий. Хотя последний не использует значение радиуса, вы, тем не менее, должны полностью ограничить свои эскизы.

Упражнение 8 Выберите верстак PartDesign и создайте эскиз фланца:

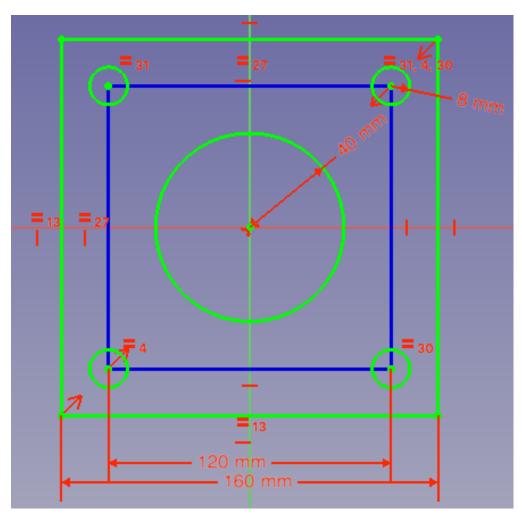


Фланец в таком виде нельзя выдавить так, как между внутренним квадратом и маленькими отверстиями есть пересечения. В любом случае внутренний квадрат для выдавливания нам не нужен, он нужен только для построения эскиза. Давайте заменим

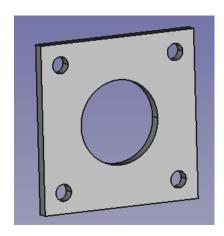
внутренний квадрат на конструкционные линии:

- Выберите четыре стороны внутреннего квадрата.
- Щелкните значок-переключателя-режима-строительства

Теперь внутренний квадрат изменил свой цвет на синий, указывая на то, что это вспомогательные линии, которые не влияют на какие-либо элементы на основе эскиза, такие как выдавливания или вырезы.

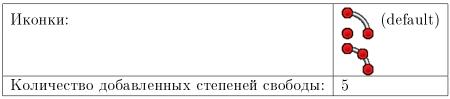


Закройте Sketcher и щелкните значок площадки 🛜. Это создаст фланец:



# 8 Дуга

Дуга является частью окружности, поэтому дуги имеют много общего с окружностями.



Дуга может быть определена положением ее центра с 2 степенями свободы, радиусом с одной степенью свободы и углом для каждой из конечных точек дуги, что в сумме составляет до 5 степеней свободы.

Как и в случае с окружностями, есть два спопсоба задания дуг. Как только дуга создана, нет никакой разницы между двумя методами.

- 1. Метод по умолчанию начинается с центра, а затем добавляется радиус: После нажатия щелкните в 3D-виде в том месте, где вы хотите разместить центр дуги.
  - Переместите мышь и посмотрите, как радиус меняется вслед за перемещением мыши. Щелкните для первой точки дуги. Снова переместите мышь и щелкните для второй точки дуги.
  - Если у вас есть автоматические ограничения, вы можете выбрать существующие точки, которые создадут ограничения совпадения.
- 2. Чтобы выбрать альтернативный режим создания, щелкните маленький треугольник справа от значка создания дуги и выберите . Теперь первый и второй щелчки определяют начало и конец дуги, а третий щелчок произвольную точку на дуге, определяющую радиус. Такой режим создания будет по умолчанию до завершения вашего сеанса FreeCAD, пока вы снова не поменяете его.

#### Типовые ограничения

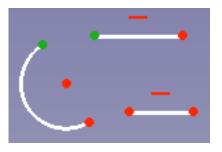
**Расположение центра, Радиус, Равенство, Точка на объекте** ведут себя так же, как и с кругами

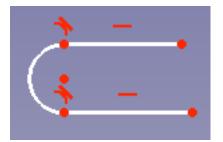
**Касание** Два режима, описанные для окружностей, существуют также и для дуг. Но есть дополнительный, наиболее важный режим для создания касания на концах, который называется *гладкое соединение*.

Выберите одну из конечных точек дуги и конечную точку линии или другой дуги. Если применить к ним ограничение касания, произойдут две вещи:

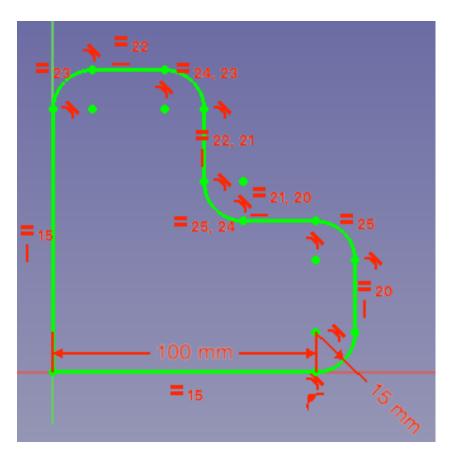
- элементы будут касательными
- точки совпадают.

**Упражнение 9** Создайте дугу и две горизонтальные линии. Примените ограничения касания точка-точка к верхней и ниженей паре точек соответственно. На левом рисунке показан выбор непосредственно перед применением первого ограничения, на правом - результат после применения обоих.





**Упражнение 10** Создайте следующий эскиз. Все дуги имеют одинаковый радиус 15 мм. Все длинные и короткие линии равны. Все касания являются касаниями точка - точка с гладкими стыками.



# 9 Полилиния

Иконка:	
Количество добавленных степеней свободы:	в зависимости от добавленных элементов (см. ниже)

Полилиния - самый полезный инструмент для быстрого создания эскиза. Это гораздо больше, чем просто соединение прямых линий, есть несколько различных способов их соединения. С помощью этого инструмента могут быть созданы даже дуги.

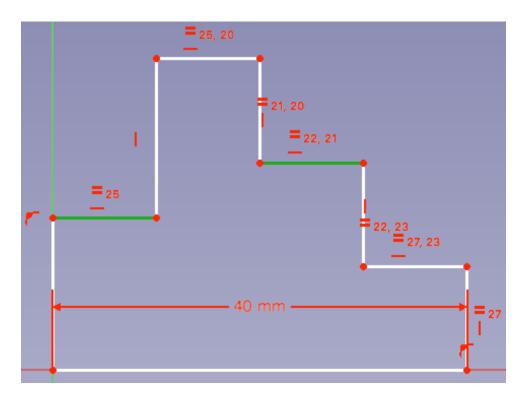
Полилиния в ее стандартной форме добавляет последовательность линий, которые связаны ограничениями совпадения. Эти совпадения не зависят от того, включены автограничения или нет. Режим продолжения заканчивается, когда фигура закрывается, т.е. когда вы соединяете конечную точку с начальной точкой полилинии.

В качестве альтернативы вы можете использовать правую кнопку мыши или клавишу ESC, чтобы завершить последовательность в любое время. Как упоминалось выше, я рекомендую использовать правый щелчок на других системах, потому что вы уже держите руку на мыши, и нет опасности случайно покинуть Sketcher, нажав много раз ESC-клавишу.

Как и в случае с другими инструментами создания геометрии, вы остаетесь в режиме создания, поэтому можете сразу продолжить работу с другой полилинией.

Дальнейшее нажатие правой кнопки мыши (или нажатие клавиши ESC) полностью завершает создание полилинии.

**Упражнение 11** Создайте эскиз из упражнения 7 на с. 22, теперь используя инструмент «Полилиния».



Следует отметить, что результаты будут одинаковыми независимо от того, создается ли набор линий с помощью инструмента полилинии или отдельными линиями.

Полилиния может не только соединять линии точками совпадениями. Следующее взято из документации с добавлением информации о КСС:

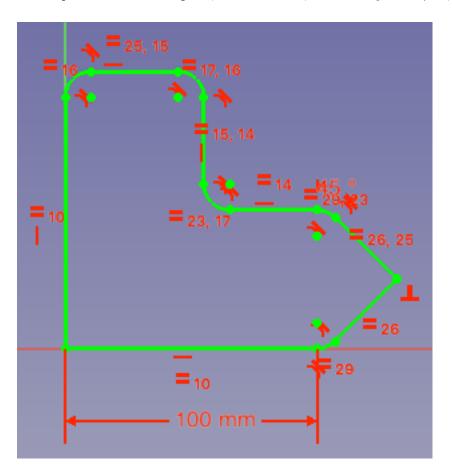
Полилиния всегда начинается с отрезка прямой линии. Для ее создания щелкните мышкой - переместите - щелкните. Это добавляет — как и любая другая линия — к модели 4 степени свободы.

Снова переместите мышь. После размещения первого сегмента линии инструмент полилинии эскиза имеет несколько режимов, которые можно переключать с помощью клавиши М. Например, вы можете нарисовать касательные или перпендикулярные дуги, следующие за отрезком линии или дуги. Повторное нажатие клавиши М позволяет переключаться между следующими различными режимами. Числа степеней свободы даны без учета автоматических ограничений, которые могут дополнительно уменьшить КСС, например. путем применения дополнительного горизонтального ограничения.

• Без нажатия клавиши M добавляется линия только с ограничением совпадения. Это добавляет 2 степени свободы для новой конечной точки.

- Нажмите клавишу М: новый сегмент это линия, перпендикулярная предыдущему сегменту. Это добавляет 1 степень свободы.
- Нажмите клавишу М еще раз: новый сегмент это линия, касательная к предыдущему сегменту. Это добавляет 1 степень свободы.
- Нажмите клавишу М еще раз: новый сегмент это дуга, касательная к предыдущему сегменту. Это добавляет 2 степени свободы.
- Нажмите клавишу М еще раз: новый сегмент представляет собой дугу, перпендикулярную (слева) предыдущему сегменту. Это добавляет 2 степени свободы.
- Нажмите клавишу М еще раз: новый сегмент представляет собой дугу, перпендикулярную (вправо) предыдущему сегменту. Это добавляет 2 степени свободы.
- Нажмите клавишу М еще раз: вы снова в том состоянии, в котором начали; линия соединяется только совпадением с предыдущим отрезком.
- В любом из режимов дуги удерживание клавиши CTRL (MacOS: клавиша CMD) и перемещение курсора вызывает привязку дуги с шагом 45° относительно ранее созданного сегмента полилинии. В этом случае добавляется только 1 степень свободы вместо 2, потому что ограничение угла устанавливается автоматически.

Упражнение 12 Создайте следующий эскиз, используя полилинию и клавишу М. Все дуги, включая дуги под углом 45°, имеют одинаковый радиус. Длинные линии равны. Все короткие линии справа, включая те, что под углом 45°, имеют одинаковую длину.



# 10 Прямоугольник



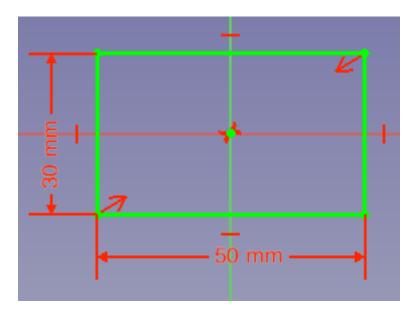
Предварительно определенные прямоугольники в Sketcher всегда имеют только горизонтальные и вертикальные линии. Такой прямоугольник может быть определен двумя его диагональными точками, каждая из которых добавляет 2 степени свободы, что в сумме дает до 4 степеней свободы.

Чтобы создать прямоугольник, щелкните мышкой первый угол, а затем диагональный противоположный угол. Результат будет такой же, как если бы прямоугольник был построен из четырех линий, соединенных точками совпадениями и ограниченных условиями вертикальности и горизонтальности.

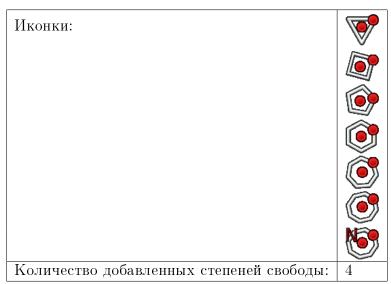
#### Центрирование прямоугольников

Часто прямоугольник необходимо разместить в центре системы координат. Либо в середине прямоугольника должна быть расположена другая точка (см. Упражнение 8 на с. 26).

Для реализации этого выберите две диагональные точки и третью точку-центр и примените ограничение симметрии . Это лучше, чем применение ограничения симметрии между горизонтальной стороной и вертикальной осью, а затем другого ограничения симметрии между вертикальной стороной и горизонтальной осью. Важно выбрать центр последним, как вы увидите в разделе 28 на с. 71.



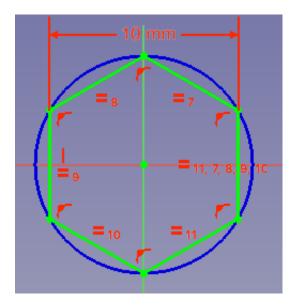
# 11 Многоугольник



Центр имеет две степени свободы, диаметр добавляет одну степень свободы, а ориентация является последней из четырех степеней свободы. Это не зависит от количества ребер многоугольника.

Когда вы создаете многоугольник, вы начинаете с середины и перемещаете мышь, чтобы определить внешний радиус и положение одного угла. Синий внешний круг является вспомогательной геометрией и поэтому не влияет на дальнейшему использованию эскиза в выдавливании или вырезах.

Наиболее часто используемый многоугольник - это, вероятно, шестигранник в сочетании с гайками и болтами:



Поскольку многоугольник - это набор линий и (строительный) круг, все рекомендации, данные ранее, действуют и здесь.

Если первые ограничения, которые вы добавляете, фиксируют центр многоугольника, убедитесь, что предполагаемая цель находится близко к текущему центру, т.е. вам следует переместить многоугольник в его конечное положение. Если целевой центр находится за пределами круга, многоугольник может сжаться до чего-то непригодного для использования. Этого не произойдет, если установить размер многоугольника.

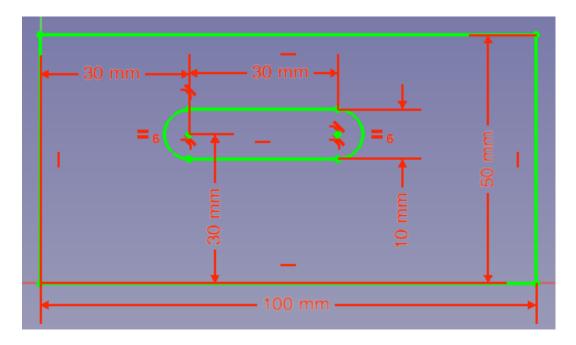
## 12 Паз

Иконка:	
Количество добавленных степеней свободы:	4

Центр одного из кругов имеет 2 степени свободы. Предопределенный паз всегда создается горизонтальным или вертикальным, поэтому расстояние до другого центра добавляет 1 степень свободы, а радиус также добавляет 1 степень свободы, что в сумме составляет до 4 степеней свободы.

Создание паза начинается с щелчка в центре одного полукруга. Следующий щелчок определяет радиус и длину прорези. В зависимости от относительного положения второго щелчка слот бывает вертикальным или горизонтальным.

**Упражнение 13** Создайте эскиз блока, содержащего паз для раздвижного механизма:

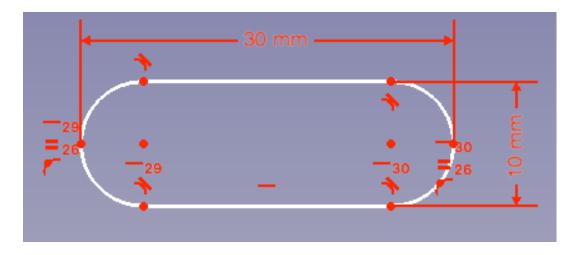


**Примечание:** А пока разместим размеры на паз. В разделе 28 на с. 71 мы узнаем о симметрии, как центрировать паз.

# Типичные ограничения

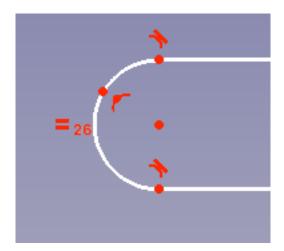
Помимо ограничений, которые вы уже знаете для линий и дуг, я хочу показать, как определить паз, если известна *общая длина* паза, и поэтому его следует использовать непосредственно в эскизе.

**Упражнение 14** Создайте такой же эскиз для раздвижного механизма, что и раньше, но теперь установите общую длины:

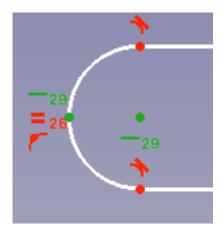


Этот эскиз еще не полностью ограничен, в нем отсутствуют координаты по x и y. Для создания эскиза:

- Создайте прямоугольник и прорезь, как раньше.
- Создайте точку и разместите на ее одной из дуг с ограничением точки на объекте. Лучше всего разместить ее рядом с конечным положением. Если у вас включены автоблокировки, вы можете сделать это за один шаг.



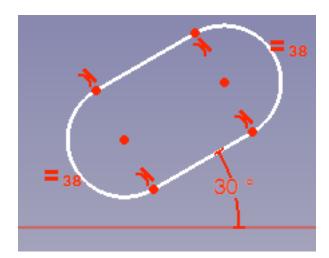
- Проделайте то же самое с другой дугой.
- Выберите новую точку и центр дуги и примените ограничение по горизонтали. На изображении показана ситуация после применения ограничения. Я выбрал задействованные элементы, они показаны зеленым.



- Проделайте то же самое с другой дугой.
- Примените ограничение горизонтального расстояния к внешним точкам.
- Примените другие ограничения, как и раньше.

#### Наклонные пазы

Предустановленные пазов могут быть горизонтальными или вертикальными. Это разумно, потому что большинство пазов ориентировано именно так, и их можно создать всего за два щелчка мышки. Однако, если вам нужен наклонный паз, этого можно добиться, просто удалив горизонтальное / вертикальное ограничение. Это добавит еще одну степень свободы. На изображении я уже добавил угловое ограничение:



### 13 В-сплайны



Каждая контрольная точка обозначена кружком с 3 степенями свободы.

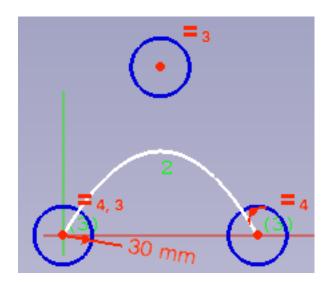
В-сплайны - это кривые, которые используются для гладких поверхностей. Они определяются набором контрольных точек, которые сами - за исключением начала и конца - не должны лежать на В-сплайне. Каждая контрольная точка имеет вес, который определяет, насколько контрольная точка "притягивает" кривую. В-сплайны часто возникают, когда вы импортируете файлы масштабируемой векторной графики (SVG) и применяете Draft-to-Sketch.

Есть 2 варианта В-слайнов:

Открытый В-сплайн за имеет начало, которое является первой контрольной точкой, и конец, который является последней контрольной точкой.

Замкнутый В-сплайн осздается таким же образом, но при создании конец В-сплайна плавно соединяется с началом.

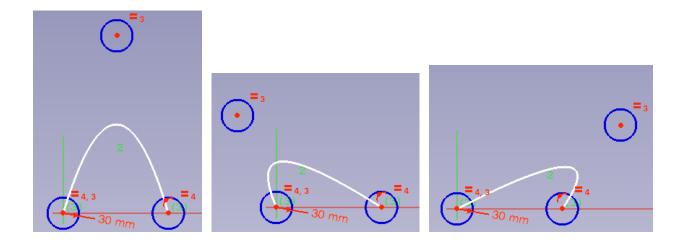
**Упражнение 15** Создайте В-сплайн со следующими контрольными точками. В данный момент абсолютные расстояния между точками значения не имеют.



Начните слева, добавьте верхнюю контрольную точку и, наконец, правую. Завершите создание В-сплайна щелчком правой кнопки мыши или используйте клавишу ESC. В-сплайн создается с одинаковым размером для всех окружностей вокруг контрольных точек. Обратите внимание, что В-сплайн не отображается, пока создание не будет завершено.

У вас есть две возможности повлиять на форму В-сплайна с помощью верхней контрольной точки (конечно, те же возможности существуют и для других точек).

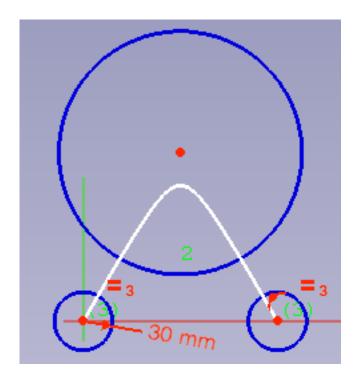
• Положение контрольной точки определяет направление и степень отклонения Всплайна:



Вы видите, как кривая притягивается контрольной точкой. Соотношение между контрольной точкой, кривой и другими точками остается примерно постоянным.

• Размер кружков вокруг контрольных точек определяет степень притяжения кривой. Чем больше круг, тем больше притягивается В-сплайн. Бесконечный круг притянет его к самой контрольной точке.

Перед изменением размера отдельной контрольной точки необходимо удалить ограничение равенства.



### Типичные ограничения

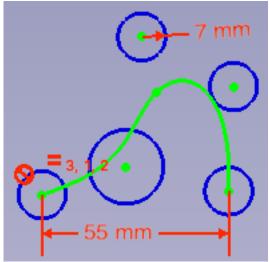
В-сплайны поддерживают все ограничения, которые мы видели на контрольных кругах.

Невозможно (пока) использовать ограничения, такие как касание или точка на объекте, на кривой В-сплайна, а только на его конечных точках; однако ниже вы найдете некоторые методы, как это имитировать.

**Ограничение блока.** Хотя очень разумно использовать для конечных точек ограничения, отличные от ограничений блока, это может загромождать эскиз размерами, если вы хотите ограничить все контрольные точки между ними.

Здесь имеет смысл использовать блочное ограничение на В-сплайне. Убедитесь, что вы применили все другие ограничения раньше, потому что после применения ограничения блока ничего нельзя изменить в любой точке В-сплайна. <sup>1</sup>

**Упражнение 16** Создайте В-сплайн, как показано на следующем рисунке. Ограничение блока выровнено довольно далеко слева, но оно принадлежит кривой В-



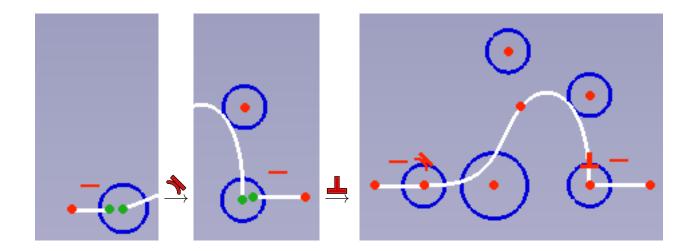
сплайна.

Перед применением ограничения блока укажите общую длину (55 мм) и подберите размер большего круга (не устанавливая его как ограничение).

**Касательные и перпендикулярные ограничения на конечных точках.** Дуги и линии — а с помощью вспомогательной линии даже В-сплайны — могут быть соединены в их конечных точках с использованием касательных или перпендикулярных ограничений.

**Упражнение 17** Удалите ограничение блока из упражнения 16. Проведите горизонтальные линии, касательные слева, перпендикулярные справа.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Начиная с v. 0.19.21007, Sketcher не сообщает о таких сверхограничениях.



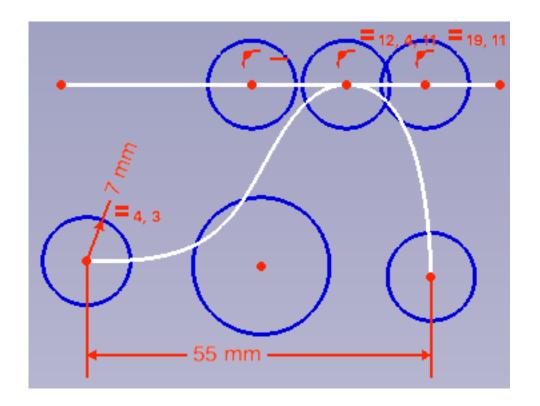
Последним действием снова добавьте ограничение блока.

**Ограничение касательной на кривой.** В настоящее время невозможно создать касательную на внутренней части В-сплайна. То же верно и для точек, лежащих на кривой.

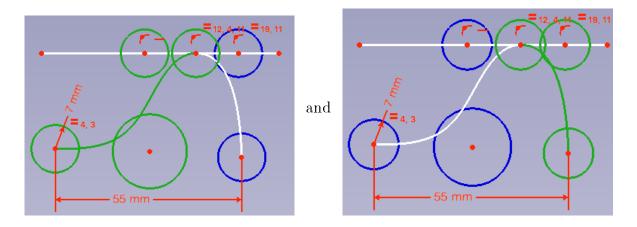
В качестве обходного пути вы должны создать два В-сплайна и соединить их по касательной. Это тоже не работает напрямую, поэтому вам нужно добавить вспомогательную линию.

**Предупреждение:** Вы не получите автоматически точно такую же кривую, как с одним В-сплайном, но вы можете подойти очень близко.

**Упражнение 18** *На основе упражнения 16 на предыдущей странице добавьте касательную к вершине В-сплайна.* 



Здесь задействованы два В-сплайна:



Есть разные возможности добавить касательную:

- Вы можете разместить конечную точку и контрольную точку рядом с ней на касательной. Это то, что я сделал в примере.
- Вы можете использовать ограничения касательной точка-точка для конечных точек.

Точка на объекте на кривой. Создайте его аналогично касательной.

Перпендикуляр на кривой. Создайте его аналогично касательной.

# 14 Сечение конуса

Вы найдете сечения конуса в раскрывающемся меню иконки . После того, как вы выбрали пункт меню, эта иконка заменяется последним выбранным пунктом.

Иконки: Эллипс по центру, малому и большому радиусу, 5 степеней свободы
Эллипс по большой и малой оси, 5 степеней свободы
Дуга эллипса, 7 степеней свободы
Дуга гиперболы, 7 степеней свободы
Дуга параболы, 6 степеней свободы

КСС эллипса задается двумя определяющими линиями, которые составляют до 8 степеней свободы. Они уменьшаются за счет линий, имеющих общий центр (минус 2 степени свободы) и перпендикулярных (минус 1 степень свободы). Это составляет до 5 степеней свободы.

У дуги эллипса есть 2 дополнительных степени свободы: каждая из начальных и конечных точек может быть определена углом, добавляющим по одной степени свободы каждая. В сумме это до 7 степеней свободы.

Гипербола также определяется двумя перпендикулярными линиями - на этот раз соединенными как Т - и двумя углами, что в сумме составляет до 7 степеней свободы.

Парабола определяется линией между фокусом и вершиной с 4 степенями свободы и двумя углами для конечных точек. Это составляет до 6 степеней свободы.

### 14.1 Создание и использование конических сечений

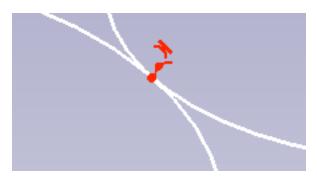
Использование конических сечений очень просто. Есть одно исключение из особого поведения при использовании касательных, которое будет описано ниже (см. Раздел 14.2 на следующей странице).

- Вы можете использовать вспомогательные линии (см. раздел 15 на следующей странице) для дальнейшего ограничения вашей модели.
- Вы можете использовать кривую так же, как это было описано для окружностей и дуг:
  - добавить ограничения касательности между кривой и линиями
  - добавить касание точка-точка между концами конических дуг и другими геометрическими элементами
  - добавить перпендикулярные ограничения между конечными точками конических дуг и другими геометрическими элементами

#### 14.2 Касание и перпендикуляр на конических сечениях

Если вы хотите создать ограничение касания между коническим сечением и другой кривой типа коническое сечение, окружность или дуга, вы должны поступить как обычно: выберите обе кривые и примените ограничение. Однако эффект немного другой:

- Создается дополнительная точка;
- Эта точка размещается на обеих кривых с двумя ограничениями точки на объекте;
- Создано ограничение касания.



Такой же метод используется для создания ограничения перпендикулярности между коническим сечением и линией:



## 15 Вспомогательная Геометрия

Вспомогательная геометрия может использоваться, когда геометрия не будет использоваться для создания дополнительных элементов, а только для построения самого эскиза. Мы уже использовали ее в упражнении 8 на с. 26, также она генерируется автоматически, например при создании многоугольника см. раздел 11 на с. 34.

Вспомогательная геометрия имеет синий цвет, чтобы отличить ее от того, что я назову здесь «реальной» или «нормальной» геометрией, которая имеет белый цвет. У вас есть две возможности для создания вспомогательной геометрии:

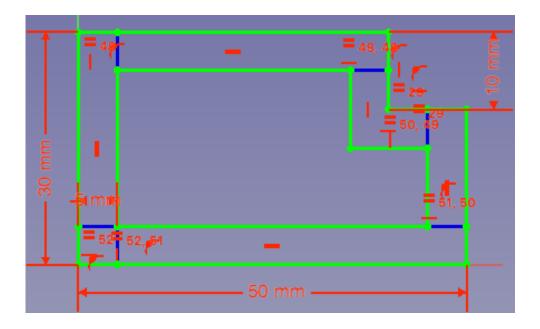
• Выбрав геометрический элемент и щелкнув значок переключения режима построения объеми. Вы можете переключаться между вспомогательной и реальной геометрией. Это означает, что вы также можете пойти другим путем и превратить вспомогательную геометрию в реальную.

• Если ничего не выбрано и вы щелкнете значок-переключателя-режима-строительства все значки для создания геометрии станут синими, и вы войдете в режим строительства. В этом режиме все геометрические элементы являются вспомогательными.

Чтобы выйти из этого режима, снова нажмите значок переключения-режимастроительства.

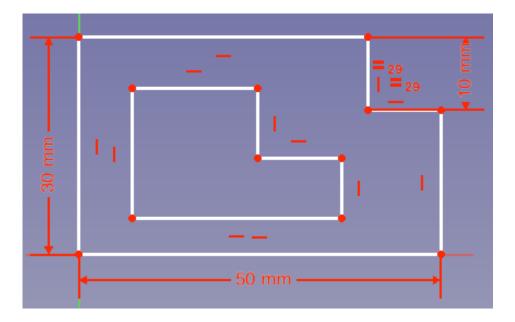
Я часто использую вспомогательную геометрию, когда хочу иметь равные расстояния до некоторой внешней границы эскиза.

**Упражнение 19** Создайте нетривиальный эскиз с внутренней и внешней границами на одинаковом расстоянии между ними.



#### Для этого:

- Начните с полностью ограниченного эскиза внешней границы
- Добавьте внутреннюю границу с такой же структурой. Ваш набросок будет выглядеть примерно так:



- Перейти в режим строительства
- Добавьте вспомогательные линии. Включив автоматические ограничения, вы можете добавлять ограничения по горизонтали, вертикали и точке на объекте во время строительства. Если некоторые из них отсутствуют, примените их после создания.
- Примените ограничение равенства между всеми линиями построения.
- Добавьте ограничение расстояния по горизонтали или вертикали к одной из вспомогательных линий.

Вспомогательная геометрия добавляется в список элементов, как и вся остальная геометрия. Соответствующие значки имеют на концах синие точки вместо красных.



### 16 Point

Дело в геометрическом элементе, о котором мы еще не говорили. Невозможно переключаться между реальной и вспомогательной геометрией, это всегда строительная геометрия.



Точка может быть ограничена фиксацией координат х и у, таким образом имея 2 степени свободы.

Точка служит только строительной геометрией. Невозможно построить эскиз, содержащий только точку, как реальную геометрию. (Это было бы желательно для чердаков, которые заканчиваются одной точкой.) Это справедливо для текущей версии 0.19, это может измениться в будущем. Если вам нужна такая точка, как реальная геометрия, вы должны использовать верстак Draft или Part.

Используйте точку для определения остальной части эскиза, если точка необходима, но не задана непосредственно геометрией. Это может быть, например, центр двух прямоугольников, определенная точка на окружности и т. д. Для примера см. слот упражнение 14 на с. 37.

#### Часть III

# Constraints

The constraints make the Sketcher unique among the workbenches and distinguish it from most other 2D drawing programs as well. Especially the geometric constraints like coincidence, equality, point-on-object, tangency, etc. make a model independent of too many dimensions thus improving readability and parametricity. Imagine a sketch with a single slot and you had every single point constrained with x- and y-measure. That would sum up to 18 measures. And now imagine you had two or three of those slots and you had to move this sketch a certain amount up and to the right. You would have to change and to calculate every single of these measures—what a pain.

In this section I want to discuss the different constraints and how they are handled.

While geometric elements add DOF to a model, constraints are doing the opposite: they reduce the number of DOF. Below I will say a constraint *consumes* a certain number of DOF. This is something you should always have in mind. I am always watching the solver messages and how they change on application of a new constraint. This gives me some satisfaction seeing the approach towards zero, but it is of course more important, that I can intervene immediately if something goes wrong.

## 17 Selecting Constraints

This seems to be a simple task, but there are more possibilities beyond the obvious way. Whenever you select a constraint by any of the means below, the constraint will be selected in 3D view as well as in the list of constraints in the panel to the left.

Click on the constraint in 3D view This is probably the most frequently used possibility.

**Double click on a numerical value in 3D view** such as distance or radius. If you want to change the value of a measure, double click on the constraint and enter the new value.

**List selection** Sometimes it is difficult to select an existing constraint in the 3D view. In the current 0.19 version it seems to be impossible to select one of multiple constraints if more than one is attached to a geometric element (on the Mac this seems to be slightly worse than on Ubuntu).

In that case you can select it from the list of constraints in the panel at the left side. This is the safest way to determine the last constraint added, as it is the last in the list.

Select constraints associated with a geometric element If you have selected a geometric element, you can use the icon to select all the associated constraints including coincidences at the endpoints. At the same time the selection of the geometric element is discarded.

Select geometric elements associated with a constraint If you have selected a constraint, you can use the icon to select all the associated geometric elements. At the same time the selection of the Constraint is discarded.

**Box selection** This selection type is—as far as constraints are concerned—useful for selecting coincidence constraints. On the other hand it can be used to select endpoints of geometric elements which lie on top of each other, e. g. in order to apply a tangency or perpendicular constraint:

You can draw a rectangle while holding left mouse button down. Depending of the direction of the selection different things happen:

- From left to right all Elements, that are *completely inside* of the selection rectangle, are selected.
- From right to left all Elements, that are at least partially inside of the rectangle are selected.

See exercise 22 Ha c. 58 for a box selection example.

## 18 Applying constraints

There are two different modes for applying constraints to geometric elements. The behaviour can be configured in

Preferences→Sketcher→General→Constraint Creation "Continue Mode".

- You can apply a constraint as before in this lecture: Select one or—depending on the type of constraint—more geometric elements and then click the icon for the constraint.
- The other mode is similar to continuous creation mode of geometry: Without having selected any geometric element in the sketch click a constraint icon. As an example let's say you clicked the vertical constraint icon. You can now select subsequently all the lines which are supposed to have a vertical constraint.

For constraints that require selection of more than one geometric element like pointon-object the constraint is applied as soon as you have selected enough elements. With some constraints like symmetry the sequence of the selection is meaningful.

To end continuous constraint mode click the right mouse button or hit the escape key or select something else from the geometric elements list.

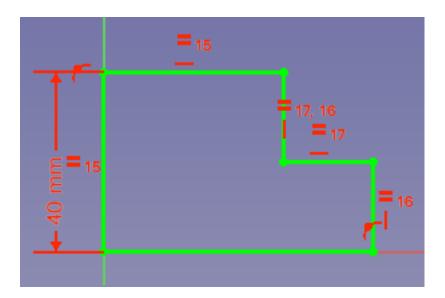
#### 19 The Solver

### 19.1 Solving a Sketch

For the solver a sketch is a—possibly huge—system of equations. The solver tries to find a solution which in the best case is unique.

A sketch is said to be solved, if all constraints are fulfilled and there is no other "near-by-solution i.e. you cannot move some part of the sketch continuously while the solution is still valid. This condition is a bit complicated, because a sketch can well be marked as solved although the solution is not unique. The following exercise shows two sketches which are both fully constrained and have both the same set of constraints. Yet they are different!

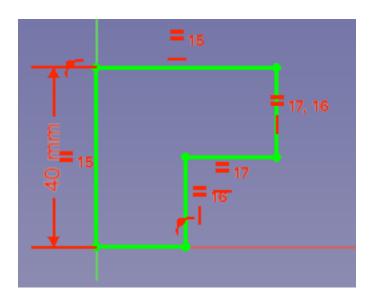
Упражнение 20 Create a sketch according to the following image



Left and upper side are equal. The three short lines are equal.

Now we will create a different solution based on the same set of constraints:

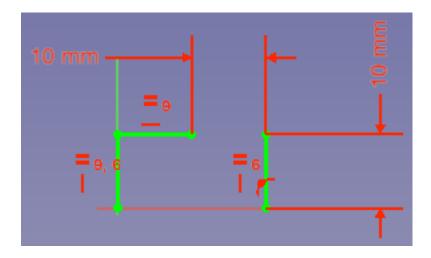
- Remove the equality constraint from the short horizontal line. In the image it is constraint number 17.
- Move the right end of the sketch to the left. Move it until the lower short vertical line is left of the upper short vertical line.
- Apply the equality constraint again, and you have the same set of constraints as before.



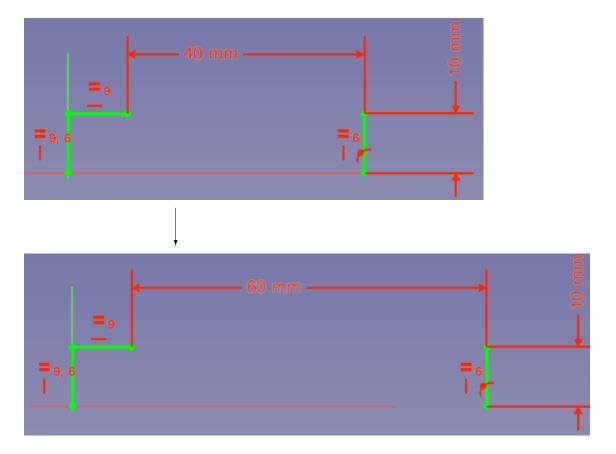
## 19.2 Flipping Sketch

The behaviour sometimes leads to unexpected results, because multiple small changes lead to different results than one big change.

**Упражнение 21** Create a sketch according to the following image



Now increase the length of the upper line in two steps to  $60\,\mathrm{mm}$ 



The sketch behaves like expected.

Now go back to the 10 mm version and change it in one step to the final 60 mm:



The left horizontal line has flipped its direction. If this happens to a sketch I usually undo the last action and move the elements manually as close as possible to their final destination.<sup>2</sup>

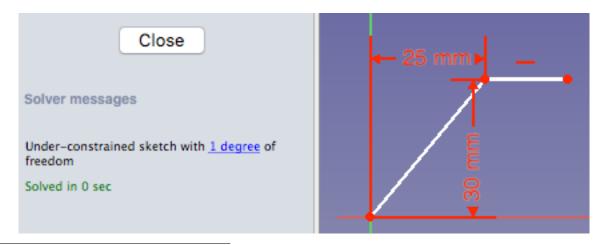
Increase robustness You can improve robustness if you use angle constraints of 90° instead of horizontal or vertical constraints (see section 35 Ha c. 80). However, it is not advised to do this always, because it puts more stress on the solver and spoils the sketch.

#### 19.3 Solver Messages

Whenever you do something that changes the DOF, like adding or removing a geometric element or adding or removing a constraint, the solver recalculates the whole Sketch to determine a solution and responds with a certain message. Some of them are desired in the process of developing a sketch and some show error states.

#### 19.3.1 Messages you want to see

Under-constrained sketch Let's recall the two lines example about autoconstraints from section 4.1 Ha c. 16:



<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>In Preferences→Sketcher→General you can select the option "Show Advanced Solver Control". After reopening Sketcher you have an additional subsection *Advanced solver control* in the panel. If you select Levenberg-Marquardt as default you often can avoid jumping sketches.

You can click on the blue part in the solver message, here it says 1 degree. This will select elements in the sketch where additional constraints should be applied for further constraining. In this example the upper horizontal line will be selected.

There cannot be any further recommendation about how to constrain the sketch, because it is up to you. Think about it and apply the appropriate constraint. In this case it could be a horizontal length or an equality constraint. Even a point-on-object constraint would be possible between the endpoint and the Y-axis, thus flipping the line by 180°.

Fully constrained sketch in friendly green color. This is what you should always try to achieve!

Solver messages
Fully constrained sketch
Solved in 0 sec

Sketches can be used for pads and pockets without being fully constrained, but experience has shown that in some rare cases there were issues with using sketches that were not fully constrained.

#### 19.3.2 Unwanted Messages

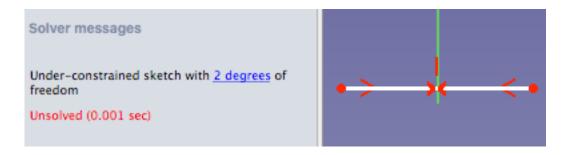
There are different issues of different severeness, most of them detected and reported by the solver.

Please note: When the sketch is in such an error state it is no longer updated in 3D view. You cannot move the sketch or parts of it, further constraints which might well be correct don't show any consequences in the view until you have corrected the error.

The following is ordered by severeness, worst coming first:

Sketch unsolved In the sketch below I had applied a symmetry constraint on the endpoints of the line and the Y-axis. This made the line horizontal and had left 2 DOF. Then I have added a (contradicting) vertical constraint on the line. This left the message as before, but added "Unsolved"in red. You should handle it by deleting the constraint added last, because the solver cannot give you any hints on the constraints involved.

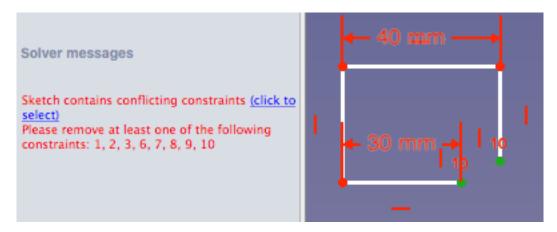
This shows once again the importance of always watching the solver messages.



This situation comes in different flavors, depending on the solver message you had before you added the conflicting constraint. If you close and reopen the sketch you get the message "Undefined degrees of freedom".



#### Sketch contains conflicting constraints In this example



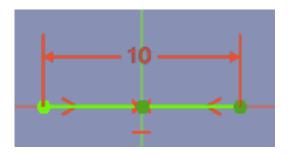
I have applied a coincidence constraint on the two selected points. Of course this is not possible because they cannot be 10 mm apart and coincident at the same time. The solver detects and reports this.

The solver lists all candidates of constraints of which you should delete at least one. You can click on the blue part in the solver message, which will select *all* of these candidates. If you delete them you will have deleted far too much.

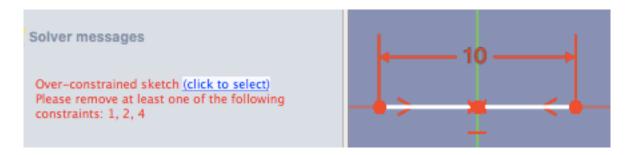
If you always watch the solver messages you will realize immediately that something is wrong. So you should analyze why the last constraint leads to this error message. Most often you will remove the last constraint and replace it with the right one. In the example given here a horizontal constraint or a vertical distance could be appropriate.

In some cases it can be sensible to remove or replace some other constraint than the last one. In the example the 30 mm constraint could be removed, after which the coincidence could be applied without errors.

Over-constrained sketch This is a special form of the previous one, with the additional condition that there are more degrees of freedom consumed by the constraints than are added by the geometric elements. In the following example I have a fully and well constrained Sketch with one horizontal line. It's length is defined and it is symmetric to the origin.

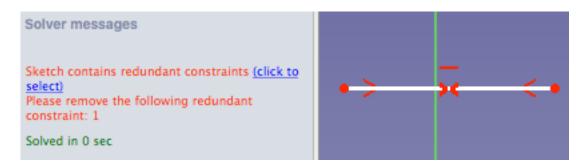


If now an additional coincidence constraint is applied to the right end of the line and the origin, then there are too many constraints and they are conflicting.



Sketch contains redundant constraints You get this message when a constraint is implied by one or more of the other constraints. In the following example I had the line with a horizontal constraint. Then I selected both endpoints and the Y-axis and added a symmetry constraint. The symmetry implies the horizontal constraint. The solver detects this, and makes in this case a perfect proposal which I can follow by clicking on the blue "click to select" and delete it.

Please note that in this case it is not sensible to remove the last constraint added.

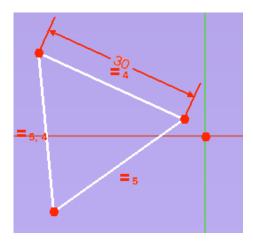


(normal display) showing DOF or even the "fully constrained" message. But yet it is over-constrained. This is not too serious, and everything works as expected, but I recommend to avoid it nevertheless, because you usually could simplify the set of constraints, and simpler is always better, if the result is the same.

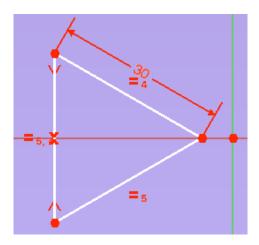
These overconstraints occur when a constraint is added which consumes more than one DOF, and there is no other constraint which can be removed completely. The solver silently drops the redundant part of a constraint.

As an example create a sketch in the way described below:

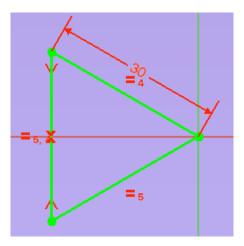
• Create an equilateral triangle and fix the length of a side. You have 3 DOF.



• Add a symmetry constraint making two points symmetric to the x-axis. This consumes 2 DOF leaving 1 DOF.



• Create a coincidence constraint between the point positioned on the x-axis and the origin.



Coincidence consumes 2 DOF, so a redundancy could be expected; however, the solver detects this as correctly fully constrained.

As said before, you should always watch the solver messages in order to detect these issues. It should be noted that in these cases a different sequence of applying the

constraints can lead to different results. If you create in the example above the coincidence first and then the symmetry you get an "unsolved"sketch.

A proper way to constrain this would be to replace one of the constraints consuming two DOF by a constraint consuming only one. You could e.g. replace the symmetry by a vertical constraint or the coincidence in the center by a point-on-object on the y-axis.

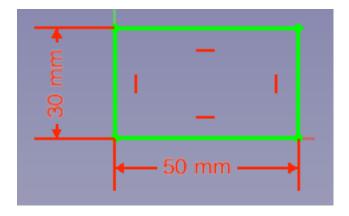
#### 20 Coincidence

Icon:	
Number of DOF consumed:	2

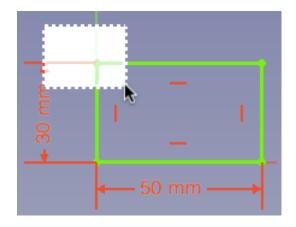
The coincidence stops a point from moving in two directions, thus consuming 2 DOF.

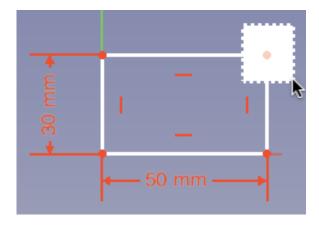
There is an important difference between two points having the same coordinates and being coincident. Especially when you have grid snapping enabled this can lead to confusion. The following exercise will show the difference and shows the technique of Box Selection, which comes handy when dealing with coincidences.

Упражнение 22 Create a fully constrained rectangle, which means you have 0 DOF.

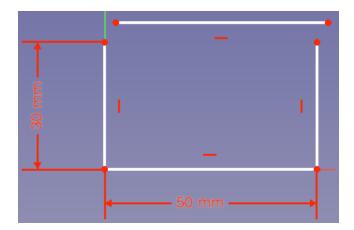


Now select one by one the upper corners with box selection from left to right and remove what's in the box.





This will leave the sketch with 4 DOF, although the position of all geometric elements is exactly the same as before. If you want, you can now move the upper line, which wasn't possible before.



With some experience—as soon as you are sure whether two points *are* coincident or *only* look like—you will probably use box selection the other way round: Select the endpoints with box selection and apply the coincidence.

For beginners I like to recommend something else: Move one of the points you want to have coincident, being fully aware that it is off its final destination. When you apply the constraint you can see it snap into position.

See section 42 Ha c. 90 for an additional tool to check if you have missed any coincidences.

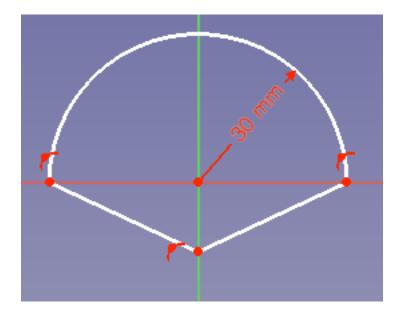
## 21 Point on Object

Icon:	~
Number of DOF consumed:	1

A point-on-object constraint fixes a point e.g. on a horizontal line in vertical direction, while it still can move on the line. This consumes 1 DOF.

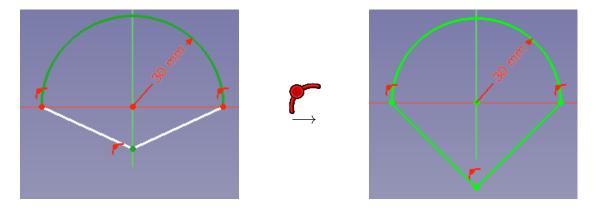
Very often point-on-object is used to fix a point on X or Y axis. But it can be used to fix a point on a line as well as on a curve. This constraint cannot yet be applied on B-splines. If nothing else is fixed the point can move on the line or on the arc respectively. In exercise 7 Ha c. 22 we have already seen, that it is not necessary that the point lies on the line segment forming the geometry. The same holds for arcs or other curves.

**Упражнение 23** Create a sketch according to the following image using point-on-object constraints on X-axis (twice) and Y-axis.



The center of the circle is coincident with the origin. There is one DOF left, because the lower point can move freely up and down the Y-axis.

We fix the last DOF with another point-on-object constraint. Select the lower point and the arc and apply point-on-object:



The lower point lies now on the virtual extension of the arc.

## 22 Vertical

Icon:	
Number of DOF consumed:	1

The vertical constraint is usually applied to lines, and—as name and icon suggest—defines the orientation of the line being vertical.

Here are some remarks concerning the application of vertical constraints:

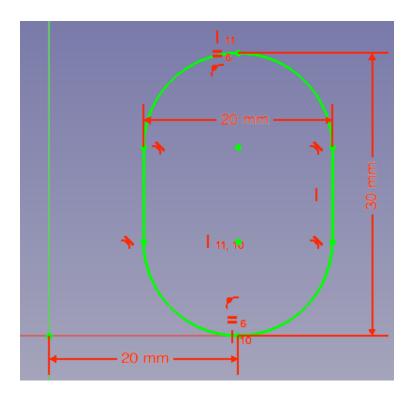
• After having created a rough outline of a sketch it can be sensible to enter continuous mode for applying vertical constraints. See section 18 Ha c. 50 for details.

- You can select more than one line and apply vertical to all of them at once. Although this seems to require the same effort as the continuous mode there is an important difference: If you miss a line and click in the free area all previously selected lines are deselected. So be careful if you have lots of verticals or apply the constraint after selecting only some of the lines.
- Vertical constraint can be applied to points instead of lines. Select two or more points and apply the vertical constraint. This aligns the points vertically stacked, without needing any further construction elements.

This is frequently used if you want to access the topmost or bottommost point of an arc or circle.

A horizontal distance measure of 0 mm which has the same effect should be avoided.

**Упражнение 24** Create a slot according to the following image:



The top and bottom point in the slot are additional Points, see section 16 на с. 47 for details. They have a vertical constraint with the center of the lower arc.

### 23 Horizontal

Icon:	
Number of DOF consumed:	1

Everything which has been said about the vertical constraint applies for the horizontal constraint as well, with the only difference, of course, that instead of vertical, lines and points are aligned horizontally.

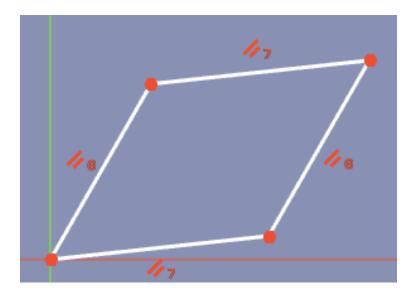
#### 24 Parallel

Icon:	
Number of DOF consumed:	1

This constraint limits the orientation of a line – like a vertical or horizontal constraint – to a certain direction and consumes 1 DOF.

Select two or more lines and click the icon . This makes all selected lines parallel. In continuous mode you can select subsequent pairs of lines which are then made parallel.

Упражнение 25 Create a sketch according to the following image. Use continuous mode.



There are two cases where you cannot or should not use parallel constraints.

- You should not use parallel on vertical or horizontal lines. Use the dedicated vertical and horizontal constraints instead
- You cannot use a parallel constraint on arcs or circles. If you want to have concentric circles you should make their centers coincident.

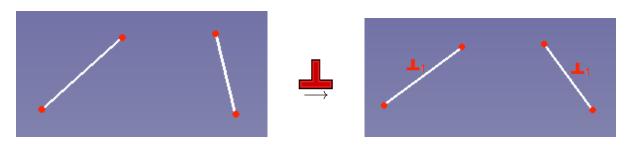
## 25 Perpendicular

Icon:	L
Number of DOF consumed:	1 for line/line; see paragraph (a) below
	2 for point/line; see paragraph (b) below
	3 for point/point; see paragraph (c) below

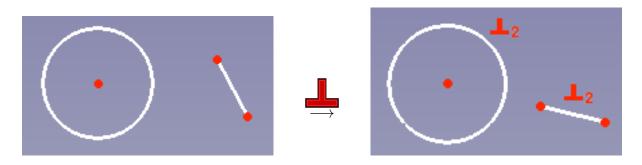
The perpendicular constraint comes—similar to the tangency in section 26 Ha c. 65—in three different flavors, controlling different behaviour on the endpoints.

(a) For the basic variant select two lines and apply the perpendicular constraint. The following example shows, that the lines don't have to cross to be perpendicular:

**Упражнение 26** Create two lines with considerable distance between them and apply the perpendicular constraint:

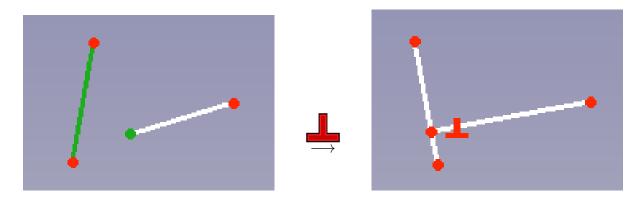


The perpendicular constraint can be applied between a line and a circle or an arc as well:

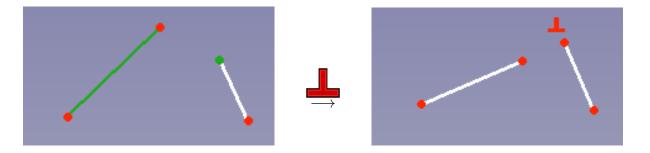


Remark: A point-on-object constraint between the center of the arc and the line would have the same effect.

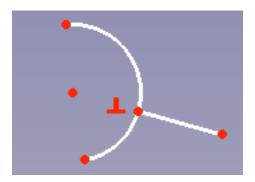
(b) If we select a line and an endpoint of another line before applying the perpendicular constraint we get the same perpendicular arrangement as before, but now the endpoint is also constrained on the line:



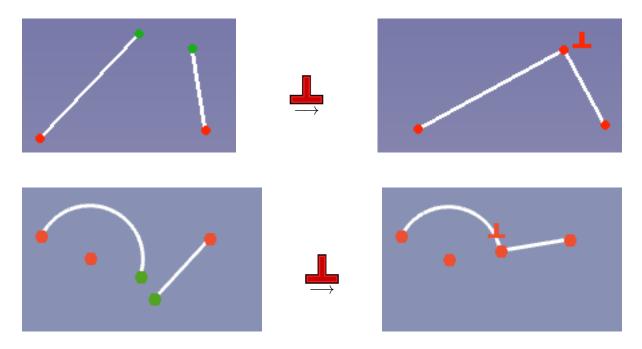
To be precise: the point does not lie on the real line segment, but on the infinite line:

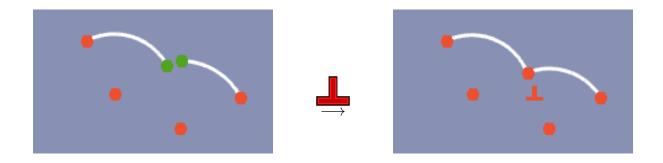


Again we can apply this constraint on a line and an arc:



(c) If you select the endpoints of two lines or of an arc and a line or of two arcs and apply the perpendicular constraint the two lines / arcs are made perpendicular and the selected points are made coincident. This is the type of perpendicular constraint that is created automatically with the polyline using the M-key, see section 9 на с. 31.





#### Things you should not or cannot do

- You should *not* use the perpendicular constraint to create vertical or horizontal constraints. Use always the simplest constraint possible, which is in case of horizontal lines the horizontal constraint (see section 23 Ha c. 61) and for vertical lines the vertical constraint (see section 22 Ha c. 60).
- You cannot use a line-to-line perpendicular constraint on two circles or arcs. However, using a construction line and tangency you can well achieve this target. We will come back to this at the end of the section about tangency (see section 28 Ha c. 69).

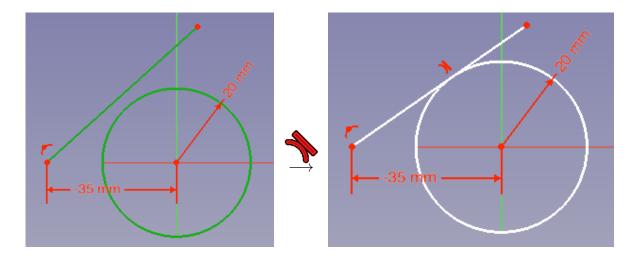
## 26 Tangency

Tangency comes in different flavors controlling different behaviour on the endpoints.

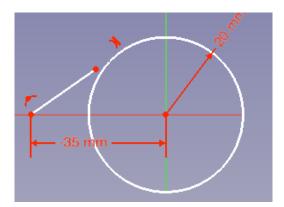
Icon:	-
Number of DOF consumed:	1 (curve/curve)
	2  (point/curve)
	3 (point/point)
	2 (line/line)

Curve to curve, including line to curve Take a line where one endpoint is fixed. There are 2 DOF left for the other endpoint. If the line touches a given circle, there is only 1 DOF left, because the point can be moved only in the fixed direction of the line. This results in 1 DOF for this curve/curve type of tangency.

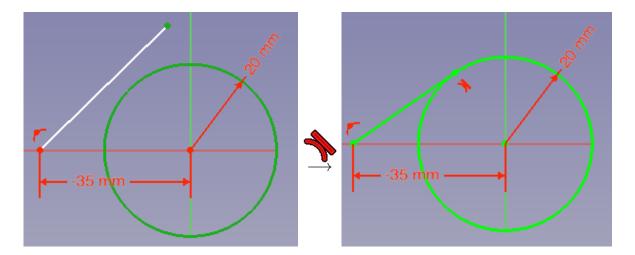
Please note that the green color in the left image is *not* signaling that it is fully constrained, it is the selection before applying the tangency constraint.



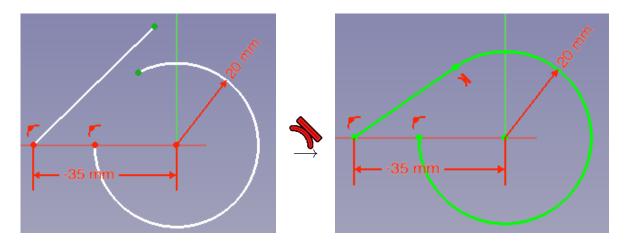
Similar to point-on-object constraint when applying a curve/curve tangency constraint, the tangent elements don't have to touch:



**Point to curve.** If in the same situation the endpoint of the line should touch the circle, then nothing can be moved at all. This means that point/curve consumes 2 DOF.



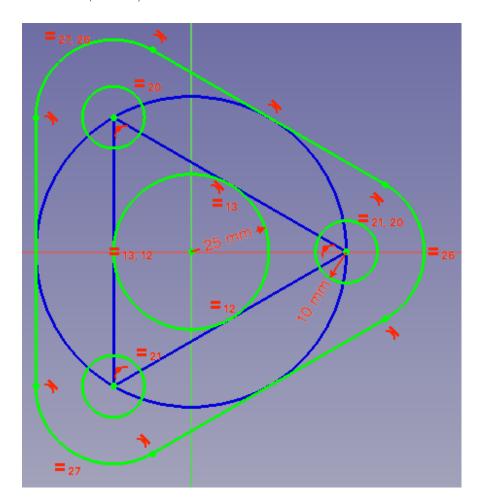
**Point to point.** If you have a fixed arc and attach the endpoint of a tangent line to one of the arc's endpoints you have fixed the free moving point (2 DOF) and the direction (1 DOF). This means that point/point tangency consumes 3 DOF.



Line to line Assume one fixed line and a second line without any restrictions. If a tangency constraint is applied between the lines, they are made collinear, i.e. they now lie both on the same infinite line. This fixes both endpoints to lie on that line thus consuming 2 DOF.



Упражнение 27 Create a sketch for a flange of the following shape. Use the polyline tool for the outer part, using the M key to toggle polyline mode. The small holes have the same diameter (10 mm). The outer arcs have the same centers as the small holes.



There is a curve/curve tangency of the inner circle and one of the triangle's lines, and the same kind of curve/curve tangency between the blue construction circle and the outer upper straight line.

If you have closed the outer polyline while creating it, there is a coincidence constraint created where you actually want to have point to point tangency. To achieve this we have several possibilities:

- You select the coincidence using box selection and remove it before applying tangency.
- You select the coincidence in the panels list of constraints and remove it before applying tangency.
- If you have enabled automatic removal of redundant constraints, the coincidence will be removed automatically on creation of the point/point-tangency.
- If automatic removal of redundant constraints is not enabled, you can nevertheless select the endpoints using box selection and apply tangency. The solver notices the

redundancy and will complain with an appropriate message. By clicking on the active part of the message you can select and remove the coincidence.

• Select the edges instead of the points and apply a curve/curve tangent constraint. The solver detects this and replaces the constraints appropriately.

Now that you know this you would of course have avoided this situation alltogether by not connecting the last point when creating the outer edge.

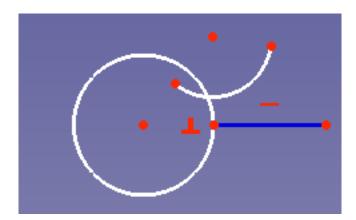
For now you can either select the coincidence from the list or using box selection or by simply clicking on the link in the solver message and delete it.

As promised in the section about perpendicular constraints, we can now work through the following exercise

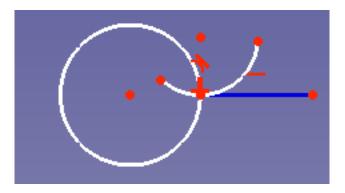
Упражнение 28 Construct two arcs which have a perpendicular intersection

To do so:

- Create the arcs
- Create a construction line with a point/line perpendicular constraint on one of the arcs and the endpoint of the line:



• Create a point/line tangent constraint on the other arc and the same endpoint of the line:

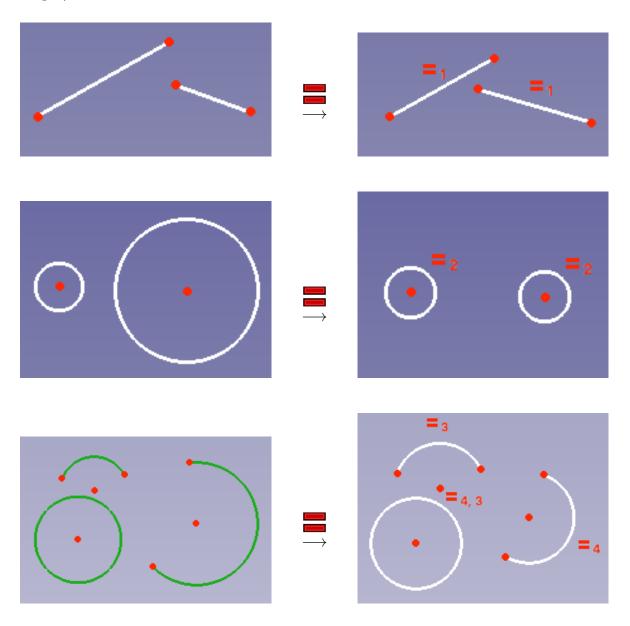


# 27 Equality

Icon:	
Number of DOF consumed:	1

If you have a line with one of the endpoints fixed, you can move the other point with its 2 DOF freely. If you fix the length of the line with an equality constraint you reduce the DOF by one. Thus equality constraint consumes 1 DOF.

You can either apply equality to two lines or to two arcs or arc and circle. Mixing line and arc is not possible. For arcs and circles the equality constraint makes their radii (not edge length) equal.



## 28 Symmetry

Icon:	><
Number of DOF consumed:	2

Making a point with its two DOF symmetric to a fixed point will remove both DOF; thus the symmetry consumes 2 DOF.

Warning: Symmetry is—from what I have seen—the constraint which raises issues more often than other constraints. So read this section carefully to avoid any problems. Some issues are not yet solved, they mostly occur in connection with symmetry and arcs. DOF detection does not always show correct values.

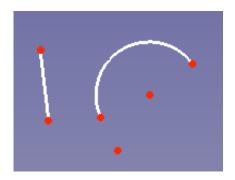
Symmetry comes in two flavors, the point-point variant and the point-line-point variant.

**Point-point symmetry** This variant of symmetry arranges three points so that they lie on a (virtual) line and the outer points have equal distance to the point in the middle.

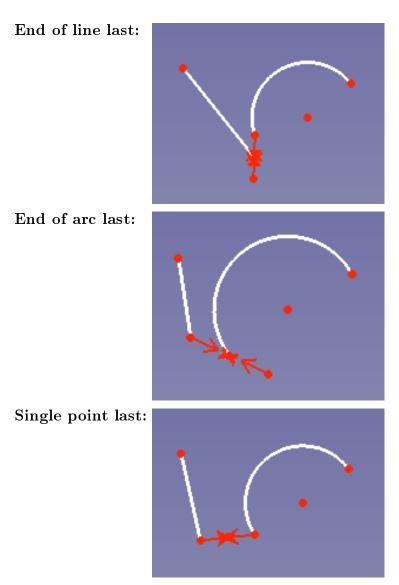
To apply symmetry select first both outer points and finally the point in the middle. It is good advice to arrange the sketch *before* applying symmetry so that all points are near their final position!

The different geometric objects, line, arc, and point, in the following exercise are for demonstration purpose only, distinguishing which points are affected.

Упражнение 29 Create a sketch according to the following image and apply symmetry after selecting the points lower end of the line and lower end of the arc and the single point in different orders, so that each of the points comes last once.

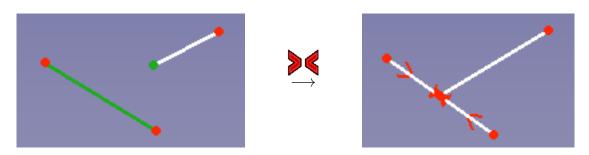


Here are the three different solutions:

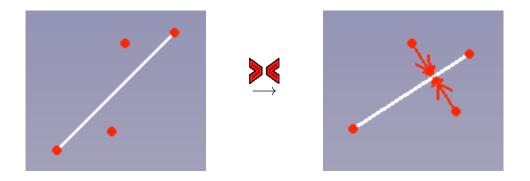


In the last case the center is hard to see, because the single point vanishes below the symmetry marks in the center.

**Special case of point-point symmetry:** If you want to fix a point in the middle of a line you can simply select the line and the point and apply the symmetry constraint. The selection order doesn't matter here:

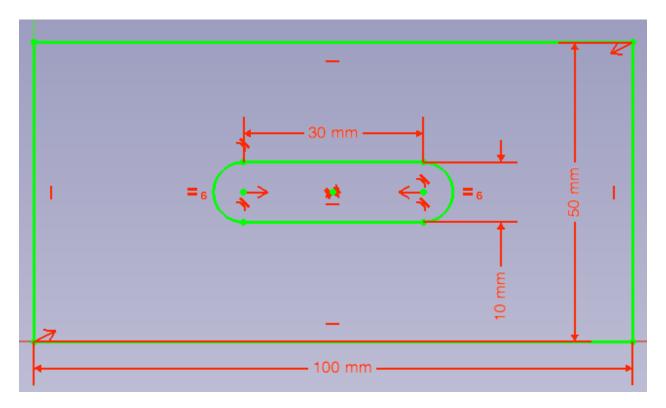


Point-line-point symmetry This variant of symmetry arranges two points so that they are mirrored at the line. In this case the sequence of the selection doesn't matter:



**Упражнение 30** Recreate the sketch from exercise 13 на с. 36. The slot has to be centered in the surrounding rectangle.

Hint: Use an additional point (see section 16 Ha c. 47) in the center of the rectangle and the slot.



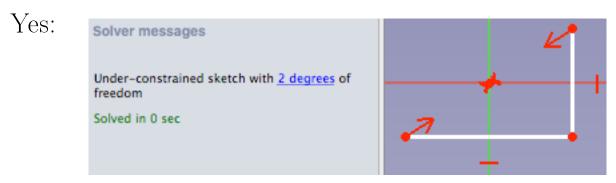
Warning: If you create a rectangle or use autoconstraints which automatically create horizontal or vertical constraints a common use case is to apply later a symmetry constraint. In that case the horizontal/vertical constraint is implied by the symmetry.



See the vertical constraints at the right and horizontal at the bottom? Delete them:



Even better: Use one horizontal constraint, one vertical constraint, and apply a symmetry constraint between the lower left endpoint, the upper right endpoint, and the origin:



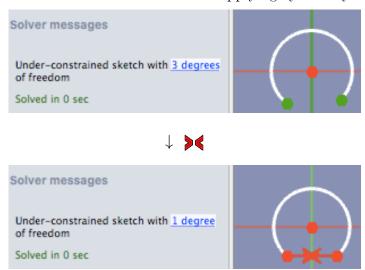
The two remaining DOF are the horizontal and the vertical length.

#### Things you should not do

There are cases where symmetry can be applied, but it consumes only one DOF. This happens often in connection with arcs, where additional implicit constraints come into play.

There are two possibilities of what can happen - depending on some yet unknown condition:

• The solver shows 1 DOF after applying symmetry

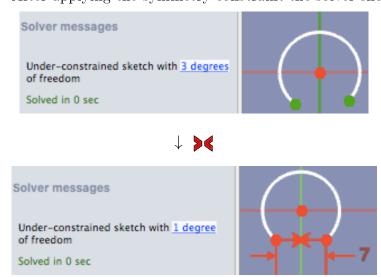


This is surprising, because there are indeed two DOF: one for the radius of the arc, and one for the vertical position or the distance of the ends. If one of those is applied, the number of DOF remains at 1, which is correct. Yet the number of constraints consumed doesn't match the sum of the DOF of the constraints.



If the horizontal constraint is removed again, the DOF are shown correctly as 2.

• After applying the symmetry constraint the solver shows 2 DOF



which again can be seen as surprising, because it means that symmetry consumes only one DOF.

In both cases the solver is smart and silently drops part of a constraint. It doesn't show a redundancy warning, because none of the other constraints could be removed without loosing DOF.

In many cases this works well, but I have seen quite some cases where it caused problems. So I would strongly recommend to avoid such constraining. In the example given here it would be better not to use symmetry at all, but e.g. a horizontal constraint instead. This reduces the DOF as expected by 1:



#### 29 Block

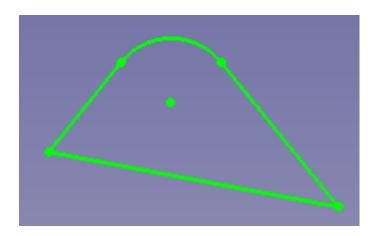
Icon:	0
Number of DOF consumed:	1 - arbitrary

The block constraint consumes all remaining DOF of a line or an arc, which can be 1 e.g. for a partially constrained line, up to 5 for an arc without any other constraint. For B-splines this number can be arbitrarily high.

The block constraint fixes both ends of a line, center and radius of a circle, center and both endpoints of an arc in their current position / dimension.

You apply it to lines, circles and arcs, not to points. That means you cannot select the whole sketch and fix everything, you have to select the lines and curves.

Упражнение 31 Create a new Sketch and enter Sketcher. After that, create the following Sketch from scratch with no more than 9 clicks from zero to being fully constrained. In the image the constraints are hidden.



#### **Solution:**

clicks	action
1	select Polyline tool
5	create the closed shape, use the M key to change the continuation mode
1	select block constraint
2	select two opposite elements

Warning: The block constraint looks intriguing if you want to fully constrain a sketch, but in most cases it is not advised to use it for common engineering tasks. You should not use it simply because you are lazy. Here are some use cases where the block constraint is sensible:

- You have traced an image with tens if not hundreds of points and want to fix them.
- You have a complicated B-spline with many control points which are not related.
- You want to move some points of your sketch and other things should not move yet. Then you apply some block constraints, move the elements, and remove the block constraints again.

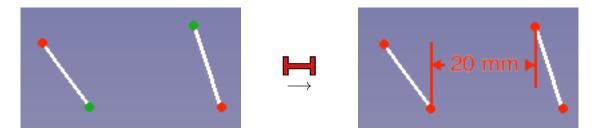
## 30 Horizontal Distance

Icon:	Н
Number of DOF consumed:	1

The horizontal distance fixes a point in one direction, thus consuming 1 DOF.

The horizontal distance constraint can either fix the horizontal distance between two points or it can fix the x-coordinate.

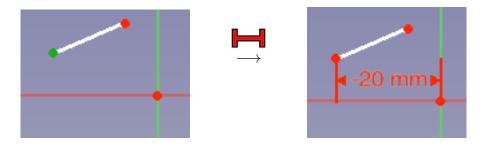
• Applied to two points it fixes the horizontal distance between the points, independent from their position in the plane:



It is possible but in this case hardly sensible to set it to a negative value.

• Applied to a line is the same as applying it to the endpoints of the line.

• Applied to a single point it sets the x-coordinate to the origin. If the value is negative, the point is left of the origin.



## Avoid horizontal distances of zero length

It is possible to align things vertically by applying a horizontal distance of 0. Although there is no solver message warning you should avoid this. Use a vertical constraint instead. For one it is recommended to prefer geometric constraints, second it keeps your sketch cleaner without the measure.

## 31 Vertical Distance

Icon:	I
Number of DOF consumed:	1

The vertical distance fixes a point in one direction, thus consuming 1 DOF.

Applied to a single point it fixes the vertical distance to the origin, applied to two points it fixes the vertical distance between them.

Everything which has been said about the horizontal distance holds for the vertical distance as well, if you exchange "horizontal" and "vertical".

## 32 Lock

Icon:	
Number of DOF consumed:	2 per point

The lock constraint creates a horizontal and a vertical distance constraint for each point involved which sums up to 2 DOF per point.

It is a shortcut to create horizontal and a vertical constraints without user interaction. Like the block constraint it can be intriguing to use this in order to arrive faster at a fully constrained sketch, but you should avoid this and apply as many geometric constraints as possible before.

It can be sensible to use the lock constraint if you have created the sketch with grid snap enabled (see section 2 на с. 10) and you want to fix the points exactly in these positions.

The lock constraint is applied to a selection of points. Depending on the number of selected points the behaviour is slightly different:

One point selected The lock constraint creates a horizontal and a vertical distance constraint to the origin.

Two points selected A horizontal and a vertical distance constraint between these two points is created. (This is in fact a special variant of the following case.)

Three or more points selected A horizontal and a vertical distance constraint between each of these points and the last point is created.

The behaviour is as if you had created all of these lock constraints separately, which you can see if you use the undo function.

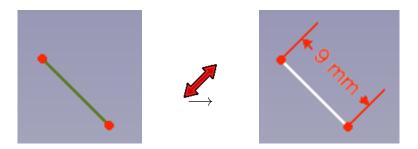
## 33 Length



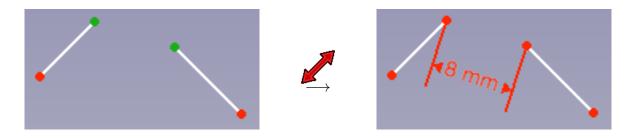
Consider a line with one point fixed, it has two DOF remaining. Applying a length constraint reduces this to 1 DOF (which can be consumed by a horizontal *or* vertical distance). Thus the length constraint consumes 1 DOF.

The length constraint comes in three different variants, two of them being rather similar

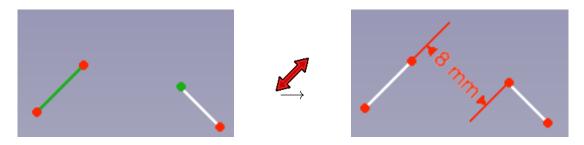
Line Length. It can fix the length of a line, as we have seen in section 6 Ha c. 21.



**Distance between points.** Select two arbitrary points and fix the distance between them:



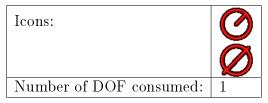
**Distance from point to line.** If you select a line and a point, this constraint fixes the orthogonal distance between line and point, i. e. the distance between the point and its projection on the line. Thus it fixes the minimal distance between line and point. As we have seen before, the projection point can lie on the infinite prolongation of the line.



Warning: As mentioned in the section 6 Ha c. 21 about lines you should not use this constraint for horizontal or vertical lines—unless you intend to change the angle of the element in Sketcher later (for an example of this consider turning a slot as in section 12 Ha c. 38).

Use the specialized constraints horizontal distance or vertical distance instead. That makes it easier for the solver to find a solution; see section 36 на с. 83 for details.

### 34 Radius and Diameter



The radius or diameter constraint fixes one of the three DOF of a circle. (Two remain for the position of the center.)

Application is straight forward: select a circle in the Sketch and apply the radius constraint where you can input the value. If you want to use diameters in your sketch instead of radius, open the icon drop down menu and select the diameter. It will stay in that mode until you switch it back or quit and restart FreeCAD.

## 35 Angle



Like vertical or horizontal constraints the angle fixes the orientation of a line in the plane and consumes 1 DOF.

After creating a line segment, whichever of the two endpoints was created first is usually irrevelant. However, it makes a difference here because applying the angle constraint on two lines that appear identical will result in two different angles depending on which endpoint of

a particular line segment was created first. When applying an angle constraint, the two lines are treated as if they are rays.

There are different modes for this constraint:

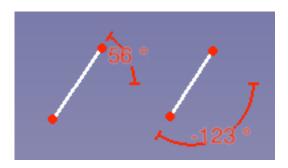
**Single Line mode.** Select a line and apply the angle constraint. This fixes the angle between the line and the X-axis.

While it is usually irrelevant in which way you create a line, here it is: for two seemingly identical lines you can get different angles.

Упражнение 32 Create two approximately parallel lines, one from lower left to upper right and another vice versa from upper right to lower left.

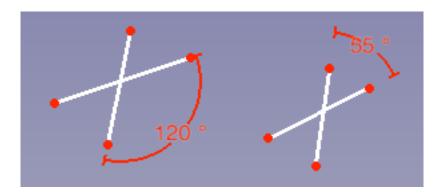
Select the first line and apply an angle constraint.

Select the second line and apply an angle constraint.



**Line-Line mode.** The most frequently used variant is to select two lines and define with the angle constraint the angle between them.

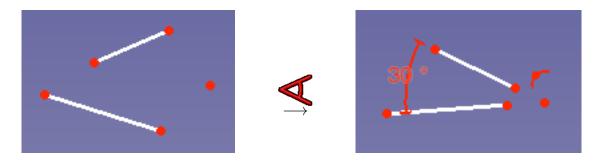
Again it depends on the orientation of the angle where it is actually applied:



Line-Point-Line mode. If you select two lines and an additional point before applying an angle constraint, this point will become the vertex of the angle and the lines are the rays. To achieve this one or two point-on-object constraints are generated in addition to the angle between the lines. This assures that the vertex lies in fact on both lines.

**Упражнение 33** Create a sketch with two lines and a point according to the following image.

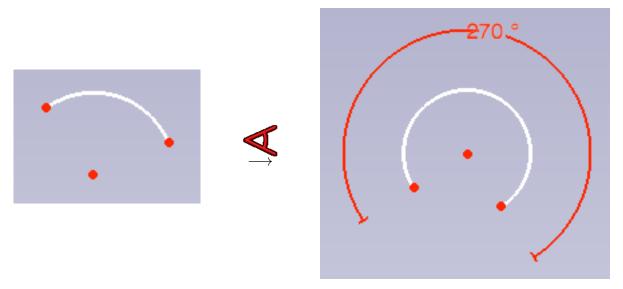
Select both lines and the point and apply an angle constraint with an angle of 30°



Warning: Applying this constraint consumes usually 3 DOF, one for the angle and two for the point-on-object constraints. If one of the points happens to be the endpoint of one of the lines, only 2 DOF are consumed.

**Single Arc mode** If you select only an arc line and apply an angle constraint, the angle between one endpoint of the arc, the center and the other endpoint is fixed. For a given radius this fixes the arc length. The following exercise creates a 3/4 circle:

Упражнение 34 Create an arc. Select it and apply an angle of 270°.



Remark on arc length: This kind of angle constraint can be used to calculate the length of the arc in an expression: given the radius r and the angle  $\alpha$  the length of the arc line l is given by

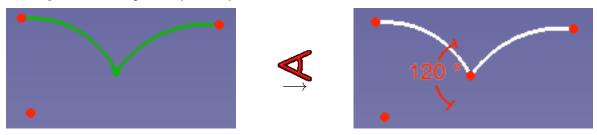
$$l = 2 * \pi * r * \frac{\alpha}{360^{\circ}}$$

or vice versa if l is given you can set the angle to yield the same length for the arc by

$$\alpha = \frac{l * 360^{\circ}}{2\pi r}$$

**Arc-Arc mode.** Similar to Line-Point-Line mode you can combine two arcs and a point or an arc, a line, and a point. This means that Line-Point-Line mode can be viewed as a special form of this more general mode.

Упражнение 35 Create a sketch with two arcs which are connected with a coincidence constraint. Let the arcs cross at an angle of 60°. In the following image the vertex of the angle is an endpoint of one of the arcs.



Warning: Applying this constraint can consumes 1, 2 or 3 DOF, because additional constraints can be created. It consumes 1 DOF for the angle if the arcs are already connected by a coincidence constraint. No additional constraint is created.

It consumes 2 DOF by creating an additional point-on-object constraint, if they are not connected but the point selected is one of the endpoints of the arc.

It consumes 3 DOF by creating two additional point-on-object constraints, if the point selected is none of the endpoints of the arcs.

#### Dos and Don'ts with Angles

- Don't use angles with multiples of 90°; use geometric constraints instead.
  - For an angle of 90° or 270° use the perpendicular constraint.
  - For an angle of 180° use the tangent constraint.
- However, if you have a flipping sketch as shown in section 19.2 Ha c. 52 you can improve robustness, due to the fact that the angle constraint respects the direction of the lines as if they are rays.

## 36 Further Dos and Don'ts with Constraints

Now that you know about the different constraints, you should not only aim at fully constrained sketches, you should create good fully constrained sketches. Some advice was already given for some of the constraints above, here are some additional recommendations.

The following recommendations are based on recommendations given by the developer who first coded Sketcher workbench (FreeCAD forum user logari81) and other power users.

There are several things to consider. There is what I would like to call the external or user's view: Is the sketch easy to understand and easy to maintain? To achieve this it is

recommended to prefer geometric constraints over measures with numerical values; the latter crowding the view and making the sketch less flexible. This applies especially to dimensions of length 0. They should always be replaced by geometric constraints.

The other side to consider is the internal view: Which constraints are friendly to the solver, i.e. which lead to reliable solutions. The solver does not solve its internal equation system algebraically, but numerically. That means a sketch is fully constrained if the deviations are very very small. Nevertheless there are rounding errors due to the finite precision, and in rare cases these can lead to difficulties in later modelling steps.

#### Preferred constraints

- Coincidence
- Horizontal and vertical constraint.
- Point to Point tangency.
- Point on line
- Horizontal and vertical length.

#### Constraints for subordinate use

It is by no way wrong to use these constraints. But you should not use them, if you can use one of the preferred constraints instead.

- Length
- Edge/Edge Tangency
- Symmetry

#### Don't make your sketch too complicated!

Instead of putting everything possible into one sketch, you should consider to split it into several sketches. As an example take a sketch with some holes and cutouts and a complicated outline, which you want to pad. Instead of modeling all in one sketch you can model the outline in the first sketch, pad it, model the cutouts in another sketch and make a pocket.

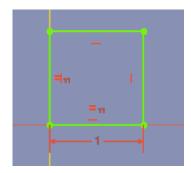
As a rule of thumb it is recommended (thanks Normand!) to use not more than 100 constraints in a sketch to keep solver time at a reasonable level.

## 37 Driven dimensions

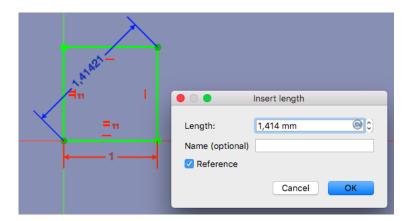
Sometimes it is interesting to see the value of a certain distance or an angle without *setting* it. For this purpose you can use driven dimensions. This can be more than just interesting if you want to use such values in an expression outside of the sketch.

**Упражнение 36** We will show how to get the square root of 2, which is known to be the diagonal length of a square with side length 1.

• Draw a square with side length 1.



• Select diagonal points and start as if you want to create a length dimension. The sketch was fully constrained, so the solver shows an error message. But if you check the Reference box, the error will vanish and the dimension will be shown in blue instead of red.



Confirm and you will permanently see the length of the diagonal even if you change the length of the sides.

There are three ways to create a driven dimension:

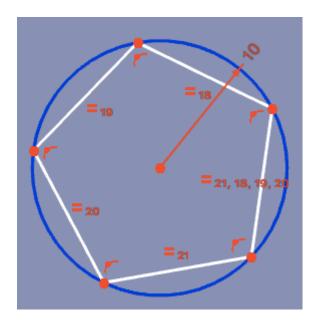
- You can do it in the way described in the previous exercise.
- You can select an existing dimension and click the toggle . This can also be used if you want to switch from a driven constraint to a real ("driving") constraint.

• Without having anything selected click the same toggle icon . The dimensional constraints icons will turn blue

all dimensions created in this mode will be driven constraints.

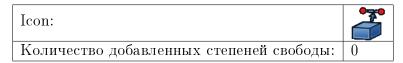
It is well known that the angle between two adjacent lines in a square is 90°. But how about a pentagon?

Упражнение 37 Create a regular pentagon with an outer radius of 10. Find the angle between two adjacent edges and find the radius of the incircle.



**Solution:** The angle is 108° and the radius of the incircle is approximately 8.090°.

## 38 External Geometry

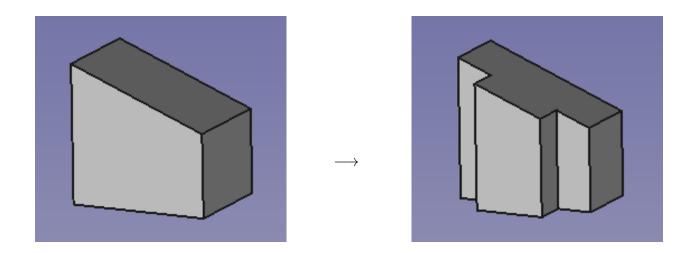


External geometry reuses geometry defined elsewhere thus adding no DOF to a sketch.

On the one hand external geometry can reference elements of other objects, such as edges or vertices. I don't recommend newcomers to use this kind of external geometry, because the resulting models are fragile concerning topological naming issues.

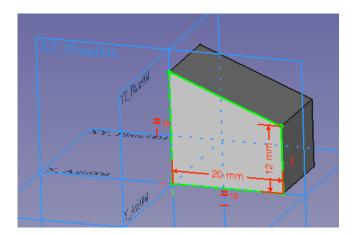
On the other hand external geometry reuses elements from previously defined sketches. This is what we will use here.

**Упражнение 38** Given a block of the shape below we want to cut a strip off at two ends of one of the sides.

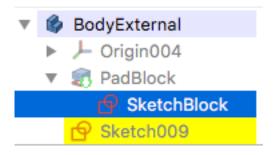


• Preparations: Create a block as shown in the left image. Place it so that the face in front lies in one of the principal planes.

I have placed the sketch of mine in the XZ plane and have checked the "Reverse" box of the pad.



- Create a new sketch in the same plane as the front of the block.
- Don't close the still empty sketch. In the Combo view switch from Task tab to Model tab, in order to view the history tree.
- Make the pad invisible and the sketch visible, the tree should look like this:

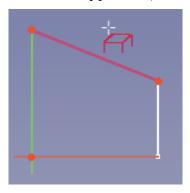


The sketch named "SketchBlock" in the above picture is used to create the Pad named "PadBlock". The sketch we actually are still editing is Sketch009. In your model it will probably be named Sketch001.

- Switch back from Model tab to Tasks tab, now showing the well known Sketcher panel again.
- In 3D view you can see the SketchBlock's sketch. The lines are slighly thinner than those in the current sketch, you cannot change the SketchBlock geometry.

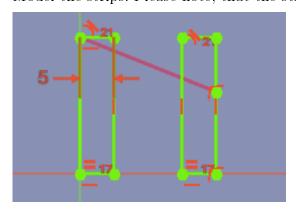


• Select the upper line, it will turn magenta.



You could now directly select more elements, which is not necessary here. Instead of selecting the line, you could have selected the endpoints only.

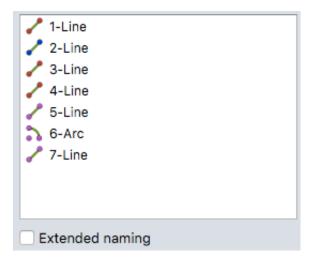
• Model the strips. Please note, that the strips cover more than they have to remove.



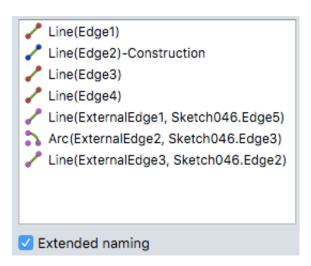
- Both strips have the same width of 5 mm.
- The right side of the right strip is fixed with the point-on-object constraint using the endpoint of the external geometry.
- The bottom line of the right strip is fixed by a point-on-object constraint on the X-axis.
- The left upper line is horizontal
- both upper lines line are aligned with a tangency constraint.
- Close the Sketcher and apply the pocket with a depth of 5 mm.

#### Identification of external geometry

The list of elements as described in section 3 на страницах 12–14 contains all geometric elements, including external geometry. These external geometry elements are always last in the list. The dots at the end of the icons in the list have magenta color – the same color as used for the external elements in 3D view. In the image you see that the last three elements are references to external geometry: a line, an arc, and another line.



Below the list you can check "Extended Naming which names the elements bein external and shows where they are linked to.



# Часть IV

# Creating Objects Based on Sketches

To be written

- 39 Sketches for Pads and Pockets
- 40 Use Symmetry!
- 41 Placement and AttachmentOffset
- 42 Validate sketches

# DOF overview

## Elements

Element	Icon	DOF
		added
Line		4
Circle	<b>•</b>	3
Arc		5
Polyline	N	-
Rectangle		4
Triangle	<b>P</b>	4
Square		4
Pentagon	<b>©</b>	4
Hexagon	<b>©</b>	4
Heptagon	<b>©</b>	4
Octagon	<b>©</b>	4
RegularPolygon	<b>©</b>	4
Slot	<b>6</b>	4
Point		2
B-spline open		3* <i>N</i>
B-spline closed		3*N

## Constraints

Constraint	Icon	DOF
		consumed
Coincidence		2
PointOnObject	~	1
Vertical		1
Horizontal		1
Parallel	11	1
Perpendicular line/line		1
Perpendicular point/line		2
Perpendicular point/point		3
Tangent (curve/curve)	4	1
Tangent (point/curve,line/line)	l le	2
Tangent (point/point)		3
Equality		1
Symmetry	><	2
Block	0	1-arbitrary
Lock		2 per point
Horizontal Distance	Н	1
Vertical Distance	I	1
Length		1
Radius	Ø	1
Diameter	Ø	1
Angle	4	1