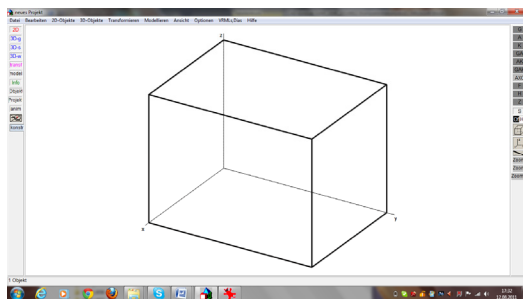
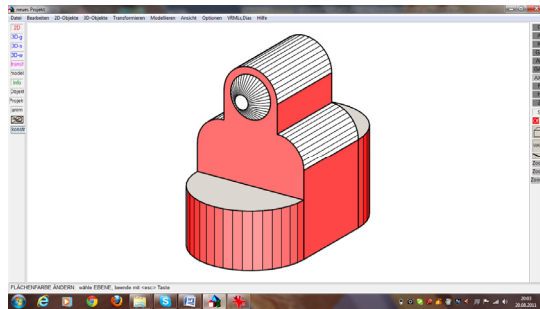


Anleitung (GAM) zu Ü99, Seite 50

In Ü99 soll die Rohform einer Kaffeemaschine modelliert werden.

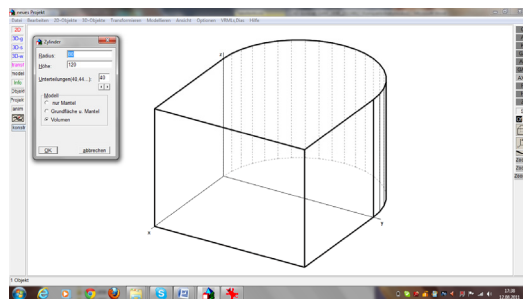
Hinweis: Die angegebenen Konstruktions-schritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



Erzeuge einen Quader:

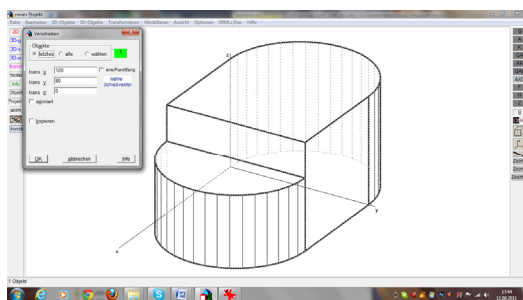
3D-Objekte – Quader – Maße eingeben – (120 | 160 | 120)

Wähle folgende Einstellungen am Balken: rechte Seite: WKS (Koordinatenachsen) Sichtbarkeit – sichtbare+verdeckte Kanten



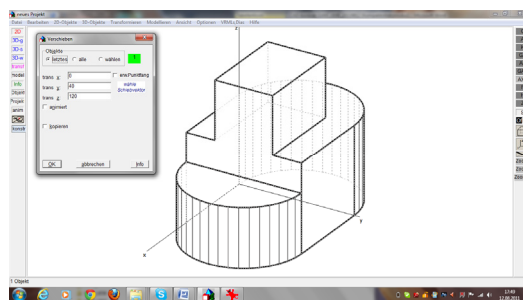
Erzeuge einen Drehzylinder und vereinige ihn mit dem Quader:

3D-Objekte – Zylinder – Radius 80 – Höhe 120 – Transformieren – Verschieben – letztes – (0 | 80 | 0) – Bestätigen – Modellieren – Vereinigung



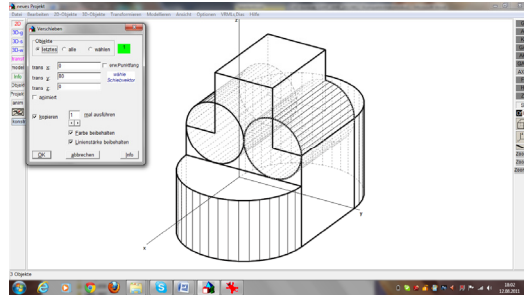
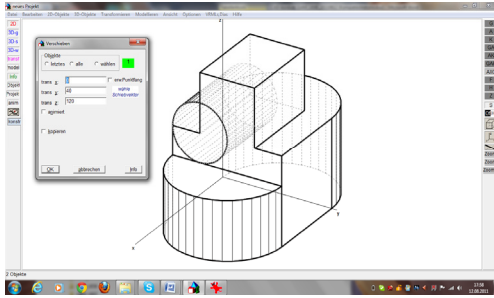
Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:

3D-Objekte – Zylinder – Radius 80 – Höhe 80 – Transformieren – Verschieben – letztes – (120 | 80 | 0) – Bestätigen – Modellieren – Vereinigung



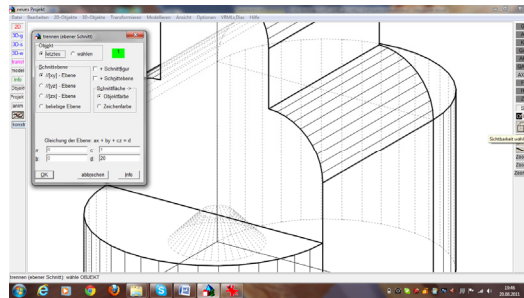
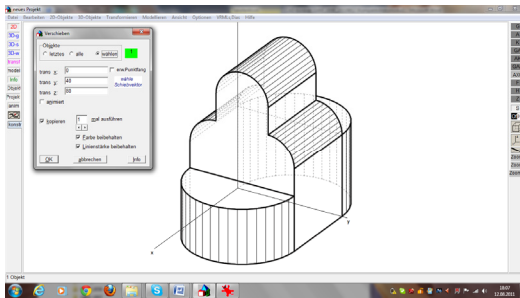
Erzeuge einen weiteren Quader:

3D-Objekte – Quader – Maße (120 | 80 | 80) eingeben – Transformieren – Verschieben – letztes – (0 | 40 | 120) – Bestätigen – Modellieren – Vereinigung



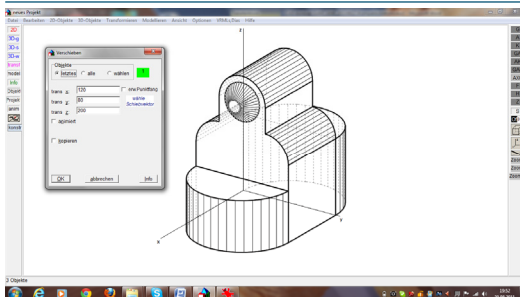
Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:
 3D-Objekte – Zylinder – Radius 40 – Höhe 120 –
 Transformieren – Drehen – letztes –
 Drehwinkel – 90° – Drehachse – y-Achse
 Transformieren – Verschieben – letztes –
 (0 | 40 | 120) – Bestätigen

Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:
 Transformieren – Verschieben – letztes –
 kopieren anklicken – (0 | 80 | 0)



Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:
 Transformieren – Verschieben – Objekte
 wählen – linken Zylinder anklicken –
 bestätigen – (0 | 40 | 80) – kopieren
 anklicken
 Alle Körper vereinigen.

Vergrößere das Bild für das weitere Vorgehen.
 Erzeuge einen Kegelstumpf:
 3D-Objekte – Kegel – Radius 30 – Höhe 30 –
 Modellieren – trennen (ebener Schnitt) –
 letztes – Schnittebene – || [xy]-Ebene – bei d
 20 eingeben – OK
 Modellieren – Differenz – Kegel anklicken –
 unterer Teil minus oberer Teil



Bringe den Kegelstumpf an die richtige Position:
 Transformieren – Drehen – letztes – Drehwinkel
 – 90° – Drehachse – y-Achse Transformieren –
 Verschieben – letztes – (120 | 80 | 200) –
 Bestätigen – Modellieren - Vereinigen