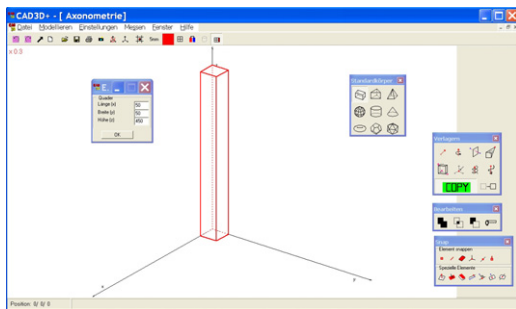
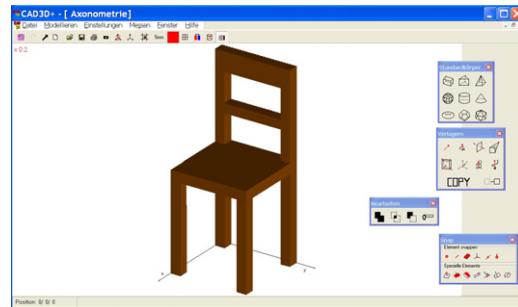


## Anleitung (CAD-3D) zu Ü32, Seite 19

Als weiteres Möbelstück soll ein Sessel modelliert werden (vgl. Arbeitsheft Seite 12, A24 c)).

Hinweis: Die angegebenen Konstruktionsschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



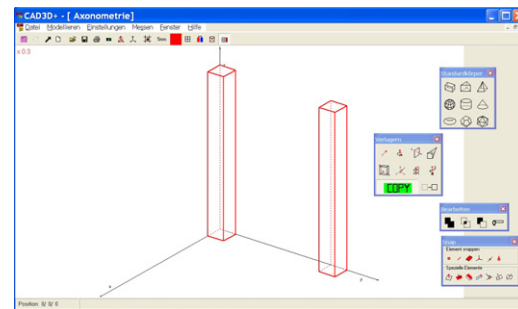
Maximiere die Axonometrie.

Erzeuge ein Sesselbein:

- Standardkörper – Quader – Maße eingeben (50 | 50 | 450) – Rechte Maustaste – Körper einpassen

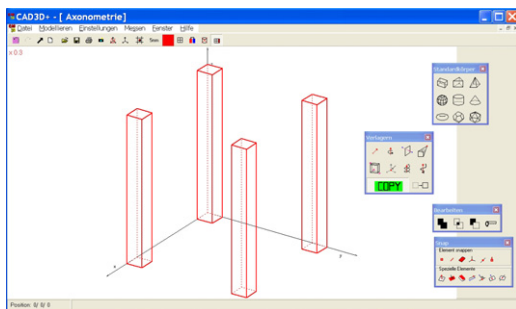
Stelle die Sichtbarkeit ein:

- Einstellungen – Sichtbarkeit – sichtbare+verdeckte Kanten



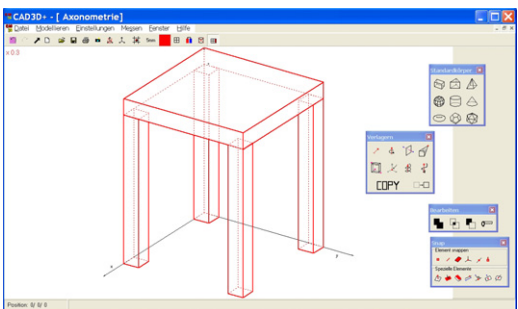
Erzeuge ein zweites Sesselbein:

- Verlagern – Schiebung – COPY anklicken – Ursprung (0 | 0 | 0) – Bildpunkt (0 | 350 | 0) – Bestätigen mit linker Maustaste – Abbrechen mit rechter Maustaste



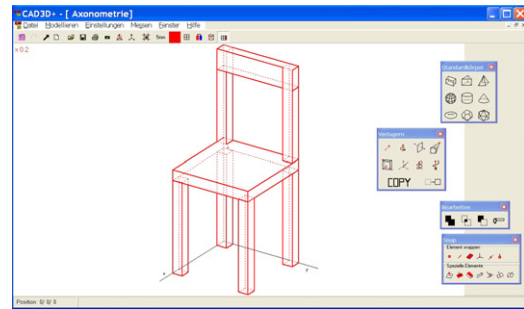
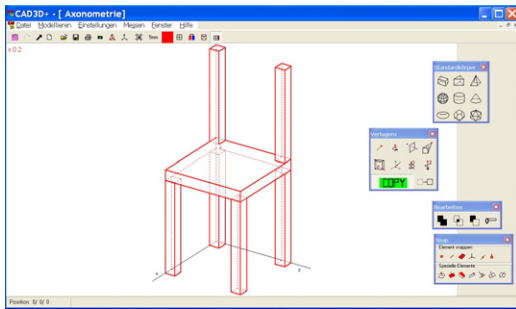
Erzeuge die restlichen Sesselbeine:

- Beide Quader am Rand anklicken – Verlagern – Schiebung – COPY anklicken – Ursprung (0 | 0 | 0) – Bildpunkt (350 | 0 | 0) – Bestätigen – Abbrechen



Erzeuge die Sitzfläche:

- Standardkörper – Quader – Maße eingeben (400 | 400 | 50) – Quader am Rand anklicken – Verlagern – Schiebung – COPY wegstücken – Ursprung (0 | 0 | 0) – Bildpunkt (0 | 0 | 450) – Bestätigen - Abbrechen



Erzeuge die Stützen der Rückenlehne:

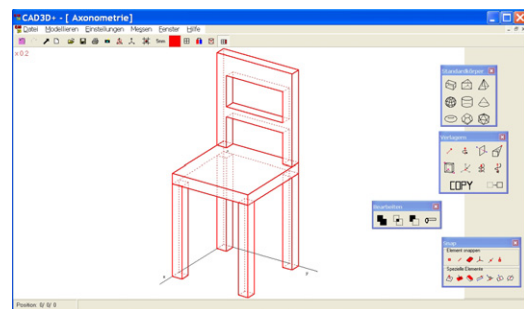
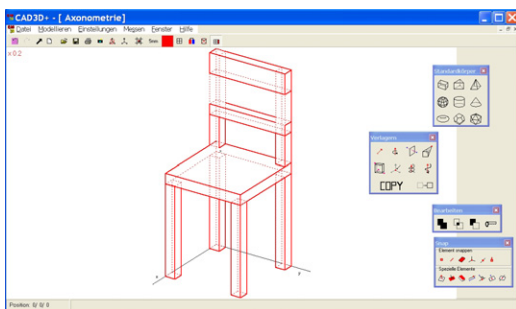
- Die beiden hinteren Sesselbeine anklicken –
- Verlagern – Schiebung – COPY anklicken –
- Urpunkt (0 | 0 | 0) – Bildpunkt (500 | 0 | 0) –
- Bestätigen – Abbrechen

Du kannst Ur- und Bildpunkt auch mit „Snap Punkt“ fangen.

Erzeuge die Rückenlehne (oberstes Stück):

- Standardkörper – Quader –
- Maße eingeben (50 | 400 | 100) –
- Quader am Rand anklicken - Verlagern –
- Schiebung – COPY wegklicken –
- Urpunkt (0 | 0 | 100) –
- Bildpunkt (0 | 0 | 950) – Bestätigen –
- Abbrechen

Du kannst Ur- und Bildpunkt auch mit „Snap Punkt“ fangen.



Erzeuge die Rückenlehne (mittleres Stück):

- Standardkörper – Quader –
- Maße eingeben (50 | 400 | 50) –
- Quader am Rand anklicken - Verlagern –
- Schiebung – COPY wegklicken –
- Urpunkt (0 | 0 | 0) –
- Bildpunkt (0 | 0 | 650) – Bestätigen –
- Abbrechen

Erzeuge die Rückenlehne (Vereinigung):

- Alle vier Teile der Rückenlehne am Rand
- anklicken – Bearbeiten - Vereinigung

Du kannst abschließend noch die Körperfarbe passend ändern und Einstellungen – Sichtbarkeit – Schattierung wählen.