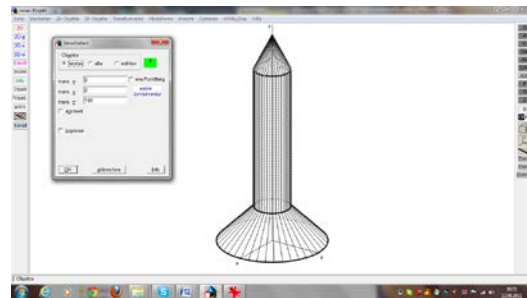
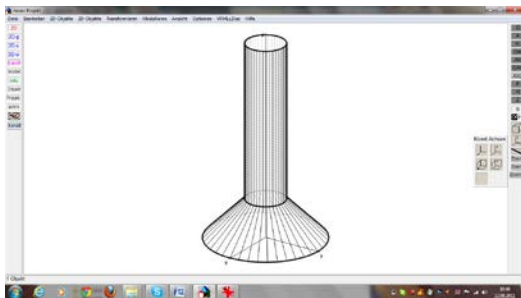
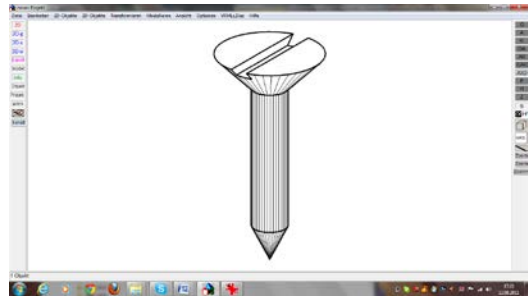


# CAD-konkret: GAM

## Modellieren einer Blechschraube

In 52 c) soll das vereinfachte Modell einer Blechschraube modelliert werden. Die Maße kannst du selbst wählen.

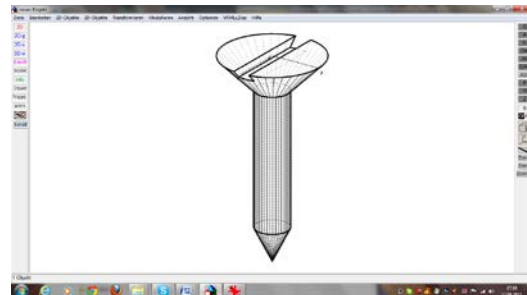
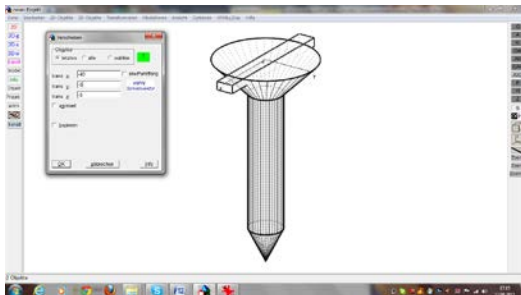
Hinweis: Die angegebenen Konstruktionsschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



Erzeuge einen Drehkegel und einen Drehzylinder:  
3D-Objekte – Kegel – Radius 30 – Höhe 30 – 3D-Objekte – Zylinder – Radius 10 – Höhe 100 – Modellieren – Vereinigung

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

Erzeuge noch einen Drehkegel:  
3D-Objekte – Kegel – Radius 10 – Höhe 20 – Transformieren – Verschieben – letztes – (0 | 0 | 100) – Bestätigen – Modellieren – Vereinigung



Drehe das Objekt:  
Transformieren – Drehen – Drehwinkel –  $180^\circ$  – Drehachse – y-Achse

Erzeuge einen Quader:  
3D-Objekte – Quader – Maße eingeben – (80 | 10 | 50) – Transformieren – Verschieben – letztes – (-40 | -5 | -5) – Bestätigen

Erzeuge die Nut:  
Modellieren – Differenz – Schraubenkörper anklicken  
Blende die Koordinatenachsen aus. Stelle die Sichtbarkeit – Vollkörperdarstellung – ein.

