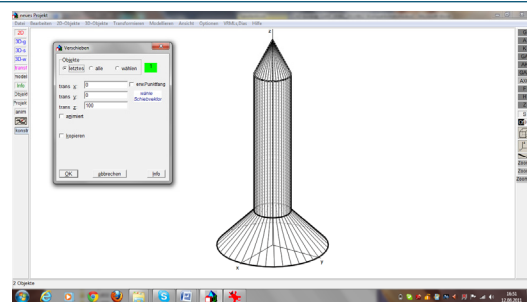
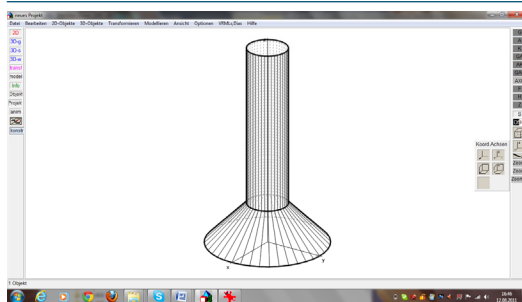
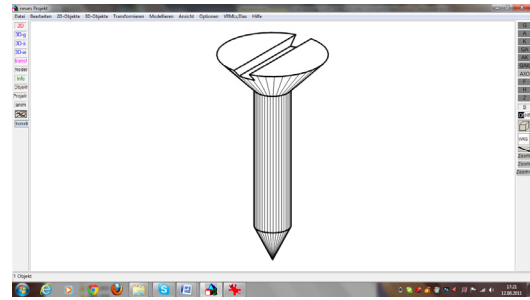


Anleitung (GAM) zu Ü98 c), Seite 50

In Ü98 c) soll das vereinfachte Modell einer Blechschraube modelliert werden. Die Maße kannst du selbst wählen.

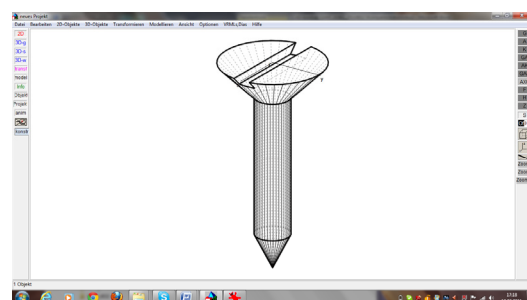
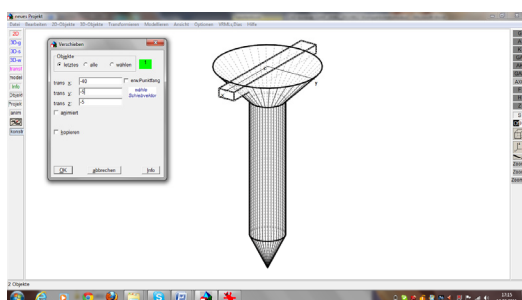
Hinweis: Die angegebenen Konstruktions-schritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



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

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

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



Drehe das Objekt:
 Transformieren – Drehen – Drehwinkel – 180° – Drehachse – y-Achse

Erzeuge die Nut:
 Modellieren – Differenz – Schraubenkörper anklicken

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

Blende die Koordinatenachsen aus. Stelle die Sichtbarkeit – Vollkörperdarstellung – ein.