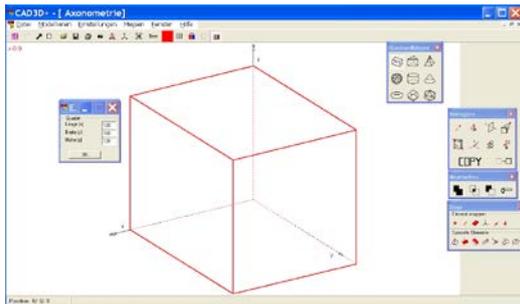
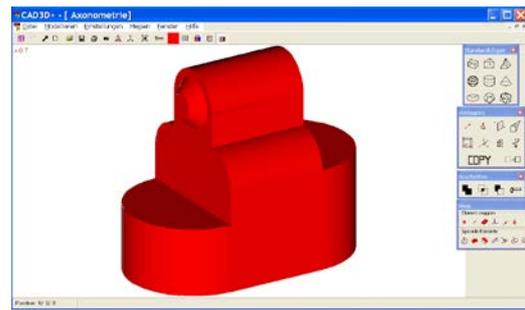


# CAD-konkret: CAD-3D

## Modellieren einer Kaffeemaschine

In 53 soll die Rohform einer Kaffeemaschine modelliert werden.

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



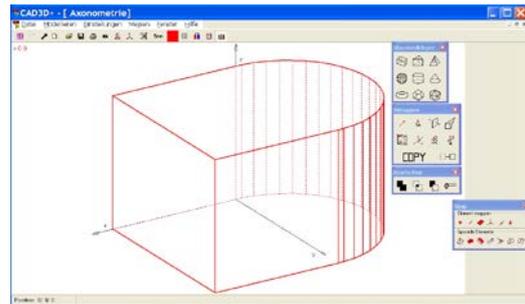
Maximiere die Axonometrie.

Erzeuge einen Quader:

Standardkörper – Quader –  
Maße (120 | 160 | 120) eingeben

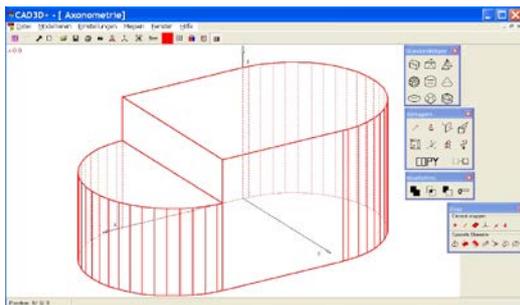
Stelle die Sichtbarkeit ein.

Rechte Maustaste – Körper einpassen.



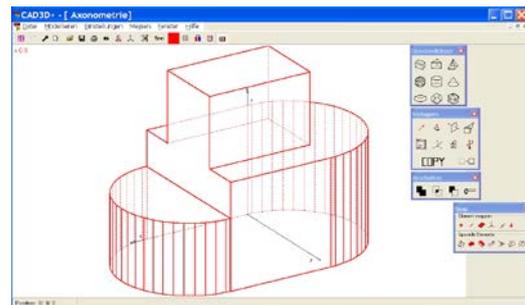
Erzeuge einen Drehzylinder:

Standardkörper – Drehzylinder – Radius 80 –  
Höhe 120 – Feinheit wählen – Achse z –  
Drehzylinder am Rand anklicken – Verlagern –  
Schiebung – Ursprung (0 | 0 | 0) –  
Bildpunkt (0 | 80 | 0) – Bestätigen –  
Abbrechen – beide Körper am Rand  
anklicken – Bearbeiten – Vereinigung



Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:

Standardkörper – Drehzylinder – Radius 80 –  
Höhe 80 – Feinheit wählen – Achse z –  
Drehzylinder anklicken – Verlagern –  
Schiebung – Ursprung (0 | 0 | 0) –  
Bildpunkt (120 | 80 | 0) – beide Körper  
vereinigen

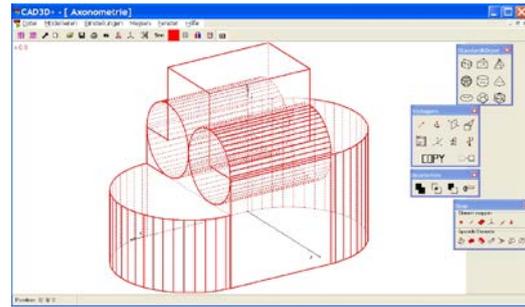
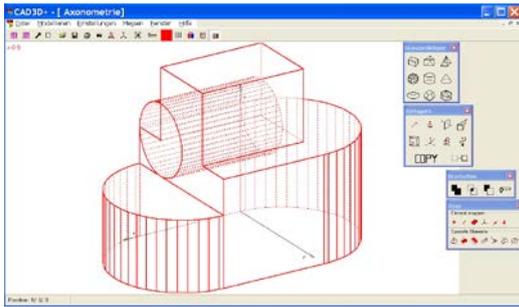


Erzeuge einen weiteren Quader:

Standardkörper – Quader –  
Maße (120 | 80 | 80) eingeben –  
Drehzylinder anklicken – Verlagern –  
Schiebung – Ursprung (0 | 0 | 0) –  
Bildpunkt (0 | 40 | 120) – beide Körper  
vereinigen.

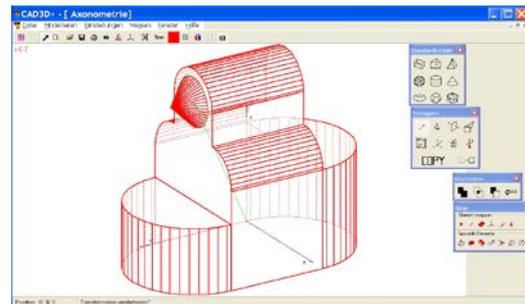
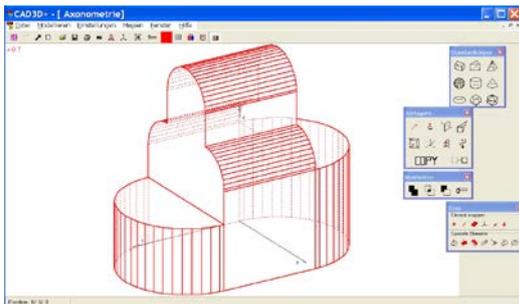


# CAD-konkret: CAD-3D



Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:  
Standardkörper – Drehzylinder – Radius 40 –  
Höhe 120 – Feinheit wählen – Achse x –  
Drehzylinder anklicken – Verlagern –  
Schiebung – Ursprung (0 | 0 | 0) –  
Bildpunkt (0 | 40 | 120)

Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:  
Zuletzt erzeugten Drehzylinder anklicken –  
Verlagern – Schiebung – COPY anklicken –  
Ursprung (0 | 40 | 120) –  
Bildpunkt (0 | 120 | 120)  
(Du kannst Ur- und Bildpunkt auch  
„snappen“.)



Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:  
Zuletzt erzeugten Drehzylinder anklicken –  
Verlagern – Schiebung – COPY anklicken –  
Ursprung (0 | 120 | 120) –  
Bildpunkt (0 | 80 | 200)  
(Du kannst Ur- und Bildpunkt auch  
„snappen“.)

Vereinige alle Körper.

Erzeuge einen Drehkegel:  
Standardkörper – Drehkegel – Radius 30 –  
Höhe 30 – Feinheit wählen – Achse x –  
Drehkegel anklicken – Verlagern – Schiebung  
– Ursprung (0 | 0 | 0) –  
Bildpunkt (120 | 80 | 200)

Bearbeite den Drehkegel:  
Drehkegel am Rand anklicken – Bearbeiten –  
Durchsägen – 3 Punkte mit jeweils der x-  
Koordinate 135 wählen, zB (135 | 0 | 0);  
(135 | 10 | 0); (135 | 0 | 10) – vorderen Teil  
des Drehkegels anklicken und entfernen –  
beide Körper vereinigen

