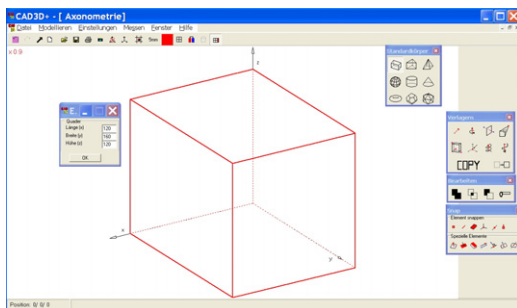
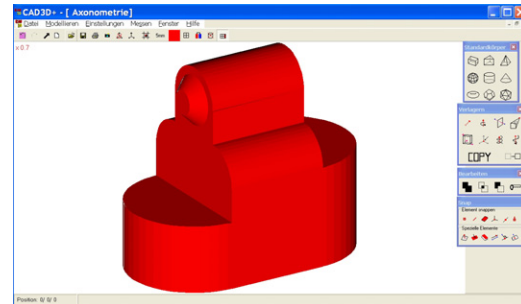


Anleitung (CAD-3D) zu Ü99, Seite 50

In Ü99 soll die Rohform einer Kaffeemaschine modelliert werden.

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



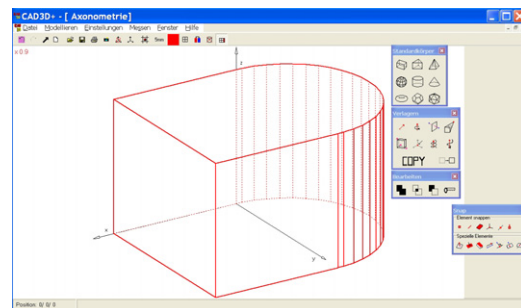
Maximiere die Axonometrie.

Erzeuge einen Quader:

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

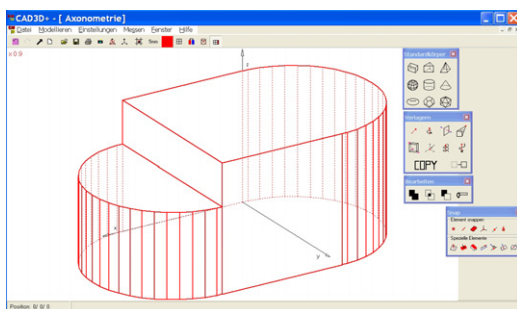
Stelle die Sichtbarkeit ein.

Rechte Maustaste – Körper einpassen.



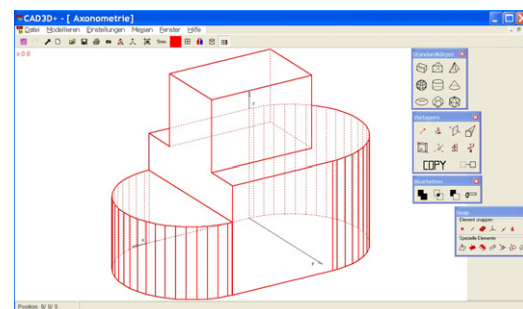
Erzeuge einen Drehzylinder:

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



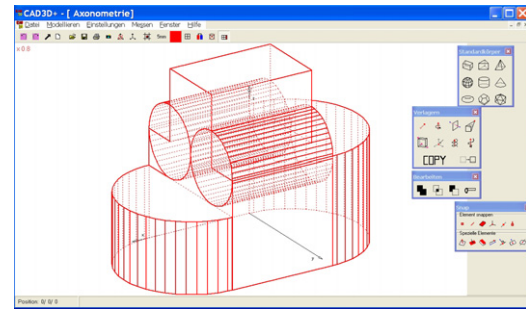
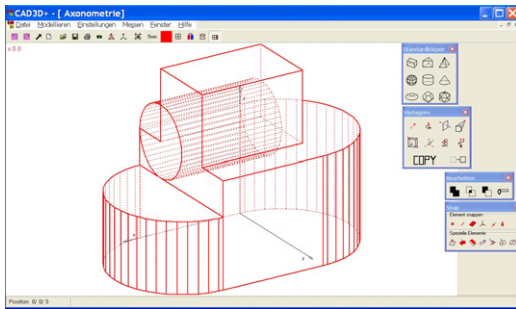
Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:

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



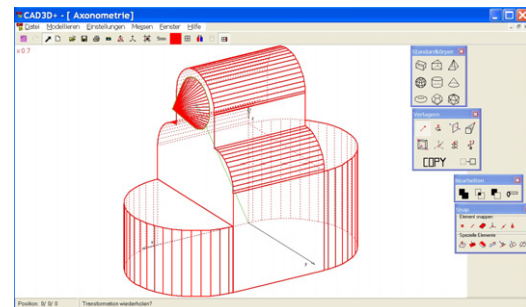
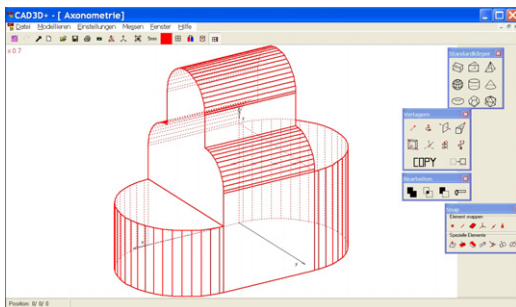
Erzeuge einen weiteren Quader:

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



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