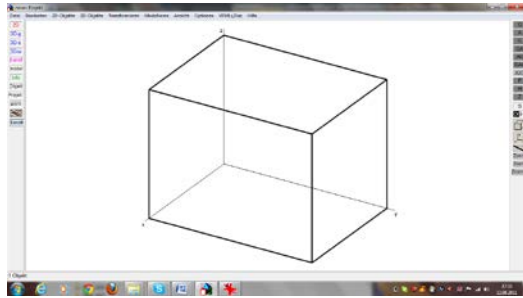
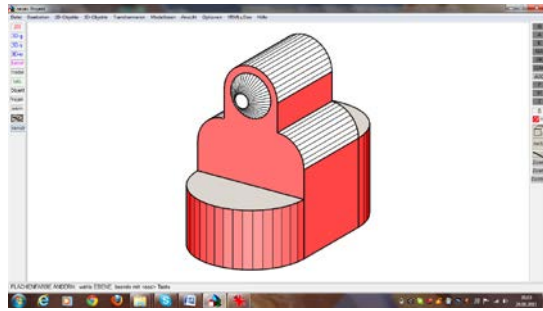


CAD-konkret: GAM

Modellieren einer Kaffeemaschine

In 53 soll die Rohform einer Kaffeemaschine modelliert werden.

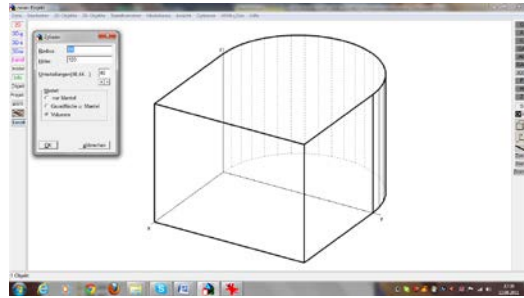
Hinweis: Die angegebenen Konstruktions-schritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



Erzeuge einen Quader:

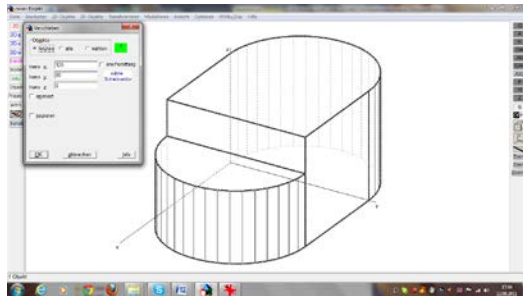
3D-Objekte – Quader – Maße eingeben – (120 | 160 | 120)

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



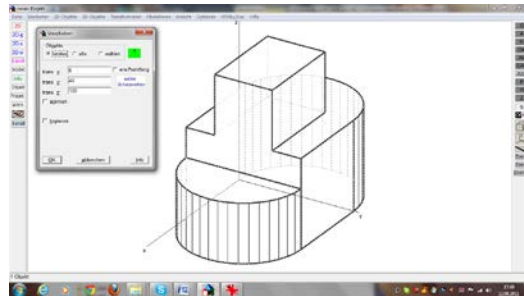
Erzeuge einen Drehzylinder und vereinige ihn mit dem Quader:

3D-Objekte – Zylinder – Radius 80 – Höhe 120 – Transformieren – Verschieben – letztes – (0 | 80 | 0) – Bestätigen – Modellieren – Vereinigung



Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:

3D-Objekte – Zylinder – Radius 80 – Höhe 80 – Transformieren – Verschieben – letztes – (120 | 80 | 0) – Bestätigen – Modellieren – Vereinigung

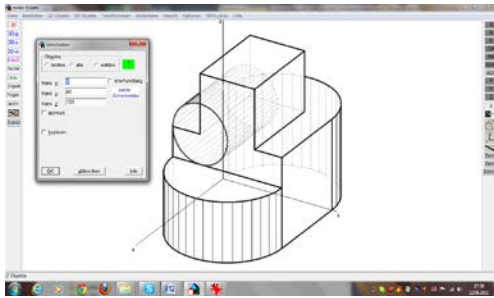


Erzeuge einen weiteren Quader:

3D-Objekte – Quader – Maße (120 | 80 | 80) eingeben – Transformieren – Verschieben – letztes – (0 | 40 | 120) – Bestätigen – Modellieren – Vereinigung



CAD-konkret: GAM



Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:

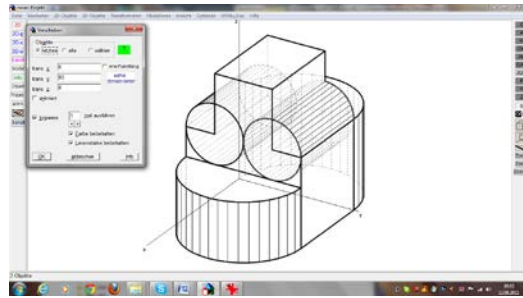
3D-Objekte – Zylinder – Radius 40 – Höhe 120 –

Transformieren – Drehen – letztes –

Drehwinkel – 90° – Drehachse – y-Achse

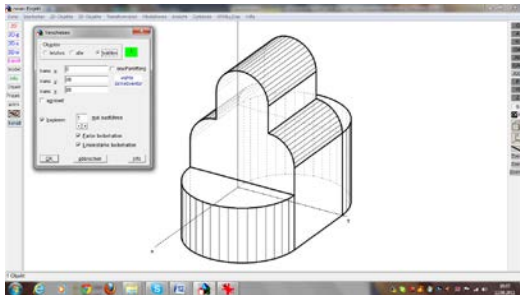
Transformieren – Verschieben – letztes –

(0 | 40 | 120) – Bestätigen



Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:

Transformieren – Verschieben – letztes –
kopieren anklicken – (0 | 80 | 0)



Erzeuge einen weiteren Drehzylinder:

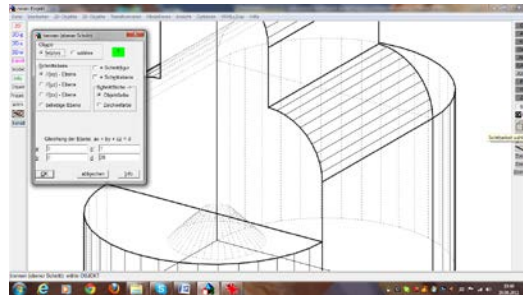
Transformieren – Verschieben – Objekte

wählen – linken Zylinder anklicken –

bestätigen – (0 | 40 | 80) – kopieren

anklicken

Alle Körper vereinigen.



Vergrößere das Bild für das weitere Vorgehen.

Erzeuge einen Kegelstumpf:

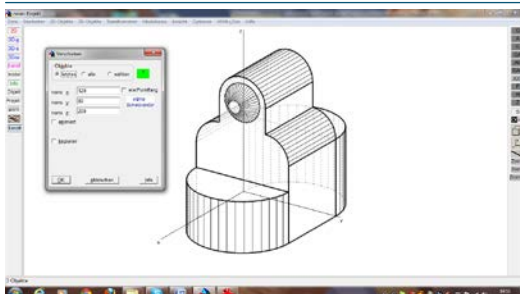
3D-Objekte – Kegel – Radius 30 – Höhe 30 –

Modellieren – trennen (ebener Schnitt) –

letztes – Schnittebene – ||[xy]-Ebene – bei 20 eingeben – OK

Modellieren – Differenz – Kegel anklicken –

unterer Teil minus oberer Teil



Bringe den Kegelstumpf an die richtige Position:

Transformieren – Drehen – letztes – Drehwinkel

– 90° – Drehachse – y-Achse Transformieren –

Verschieben – letztes – (120 | 80 | 200) –

Bestätigen – Modellieren - Vereinigen

