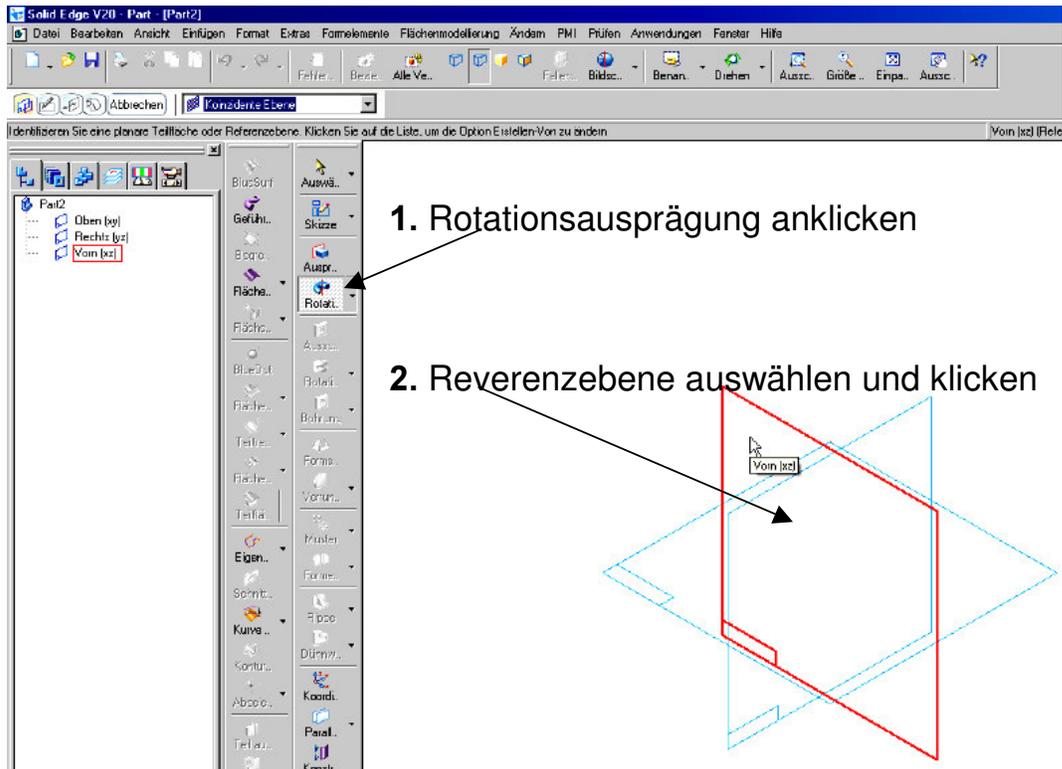


## Rotationsausprägung (Drehkörper) erstellen.

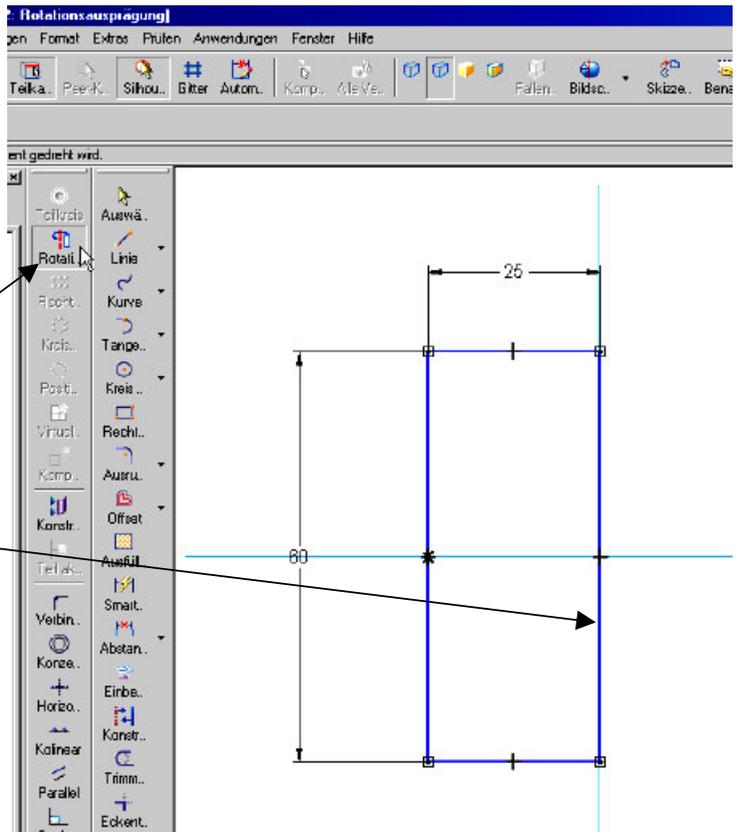


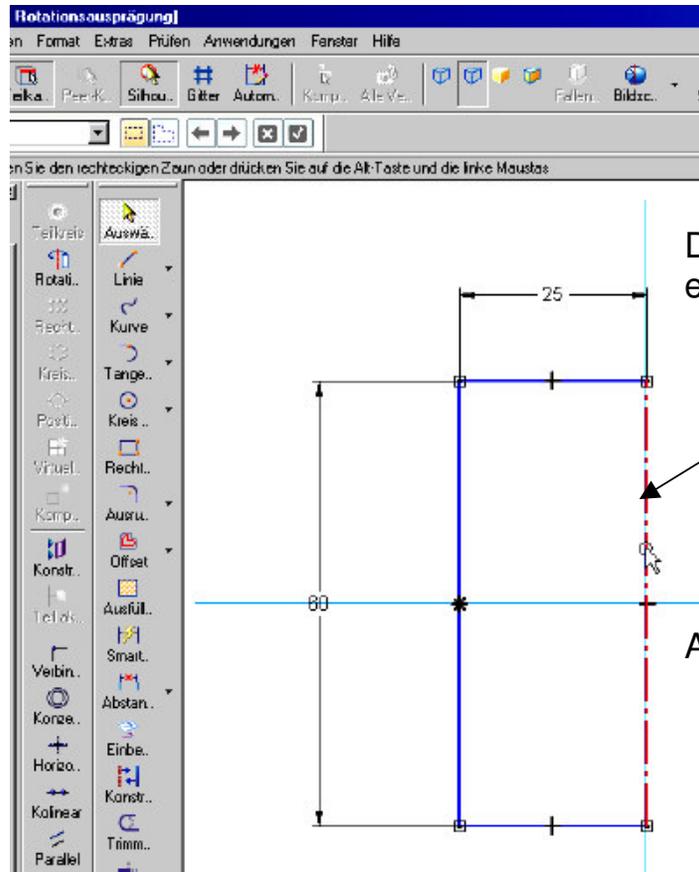
## Zeichnen der Kontur des Drehkörpers

### Zylinder

In der 2D-Profilenebene ein Rechteck (25 x 60) zeichnen, einpassen und anschließend bemaßen. Die Breite des Rechtecks entspricht dem Radius des Zylinders.

Das Icon „Rotationsachse“ anklicken und eine senkrechte Linie (rechte) anklicken.





Die rechte Linie hat sich verändert, es wurde eine Strichpunktlinie.

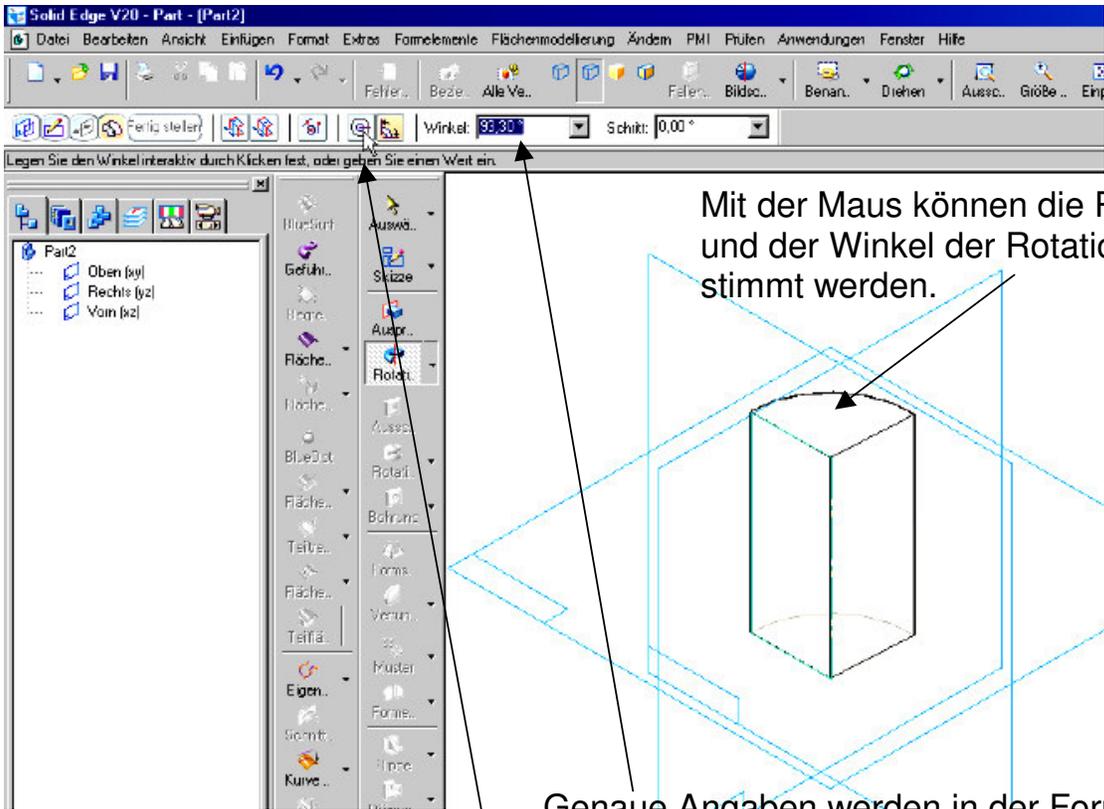
Anschließend auf „Zurück“ klicken

In der Partumgebung erscheint folgende Formatierungsleiste:



1                    2   3                    4   5   6                    7

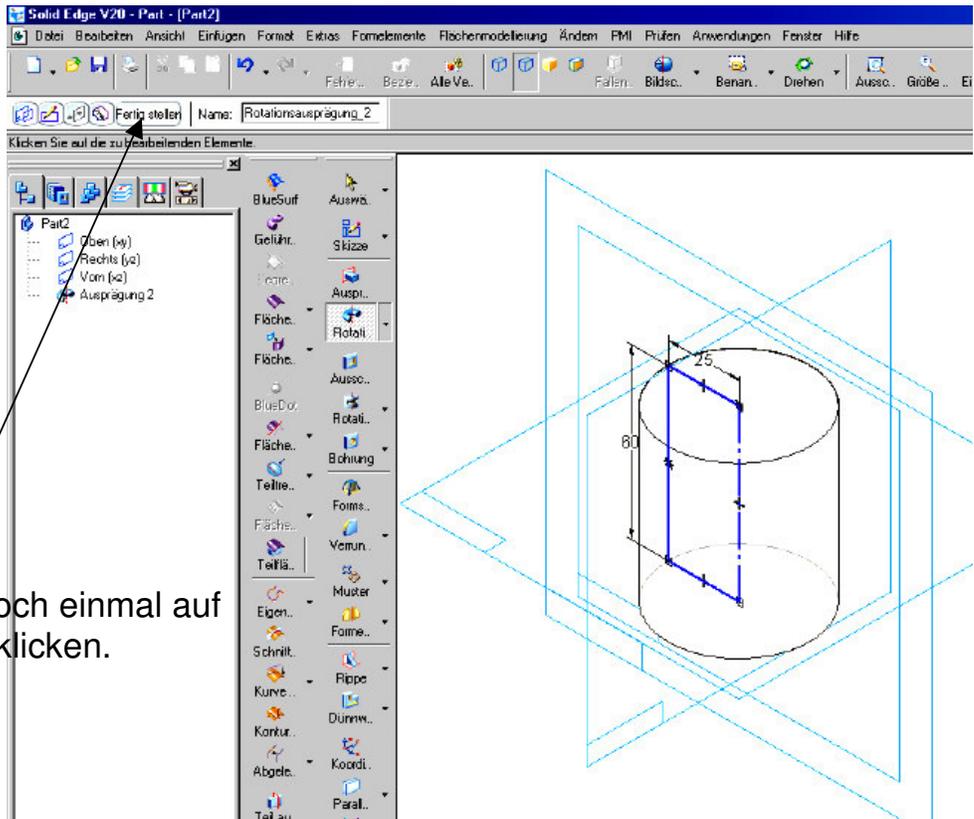
- |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| 1 = Abmaß bestimmen      | 2 = nicht symmetr. Abmaß |
| 3 = symmetrisches. Abmaß | 4 = Eigenpunkte          |
| 5 = Drehung um 360°      | 6 = Öffnungswinkel       |
| 7 = Winkeleingabe        |                          |



Mit der Maus können die Richtung und der Winkel der Rotation bestimmt werden.

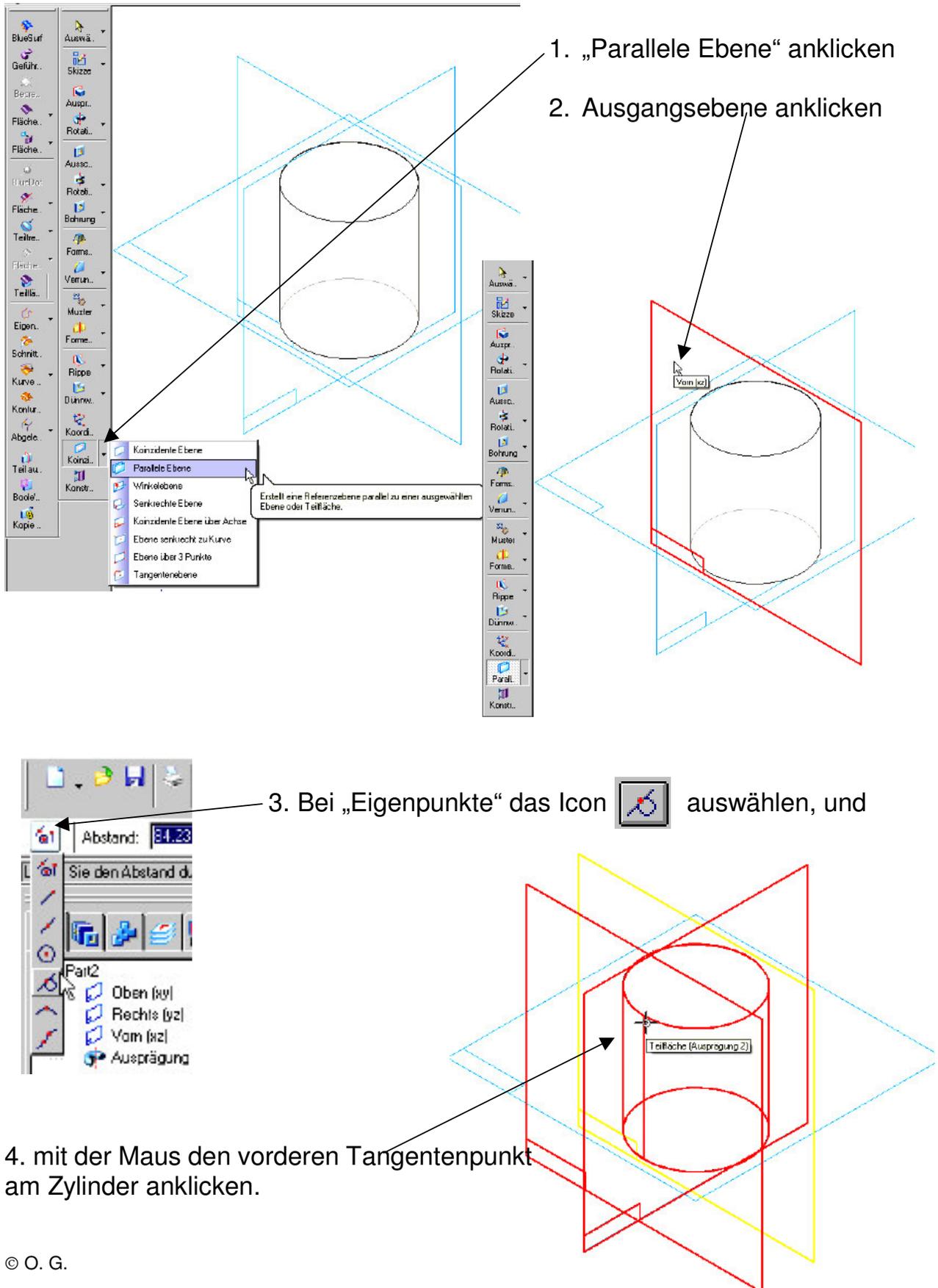
Genauere Angaben werden in der Formatierungsleiste bei „Winkel“ eingegeben.

Nach einem Klick auf das Icon „Drehung um 360°“ erscheint das nächste Fenster.



Zum Schluss noch einmal auf „Fertig stellen“ klicken.

## Aussparung (Nut) in den Zylinder einzeichnen



1. „Parallele Ebene“ anklicken

2. Ausgangsebene anklicken

3. Bei „Eigenpunkte“ das Icon  auswählen, und

4. mit der Maus den vorderen Tangentialpunkt am Zylinder anklicken.

Erstellt eine Referenzebene parallel zu einer ausgewählten Ebene oder Teilfläche.

Abstand: 84.23

Sie den Abstand d...

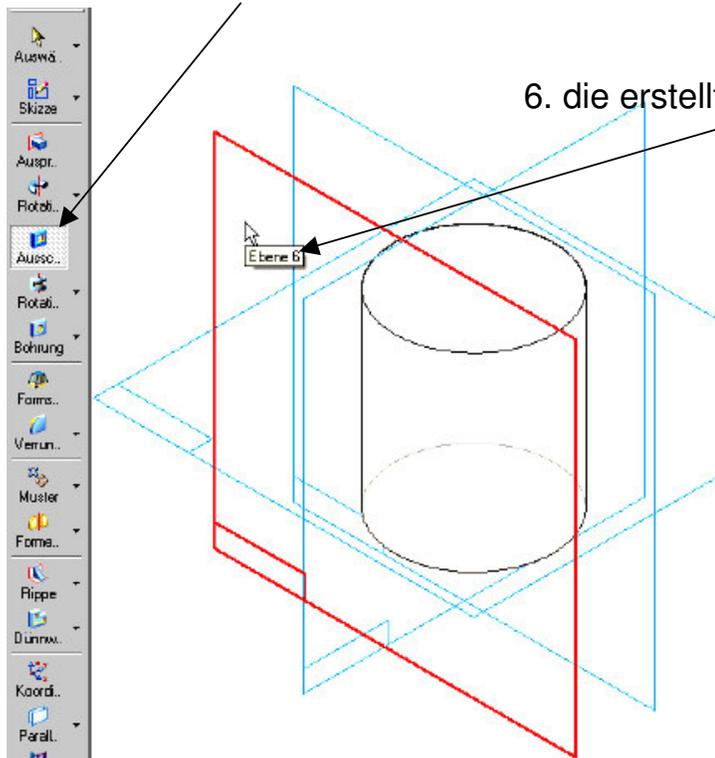
Part2

- Oben (xy)
- Rechts (yz)
- Vorn (xz)
- Ausprägung

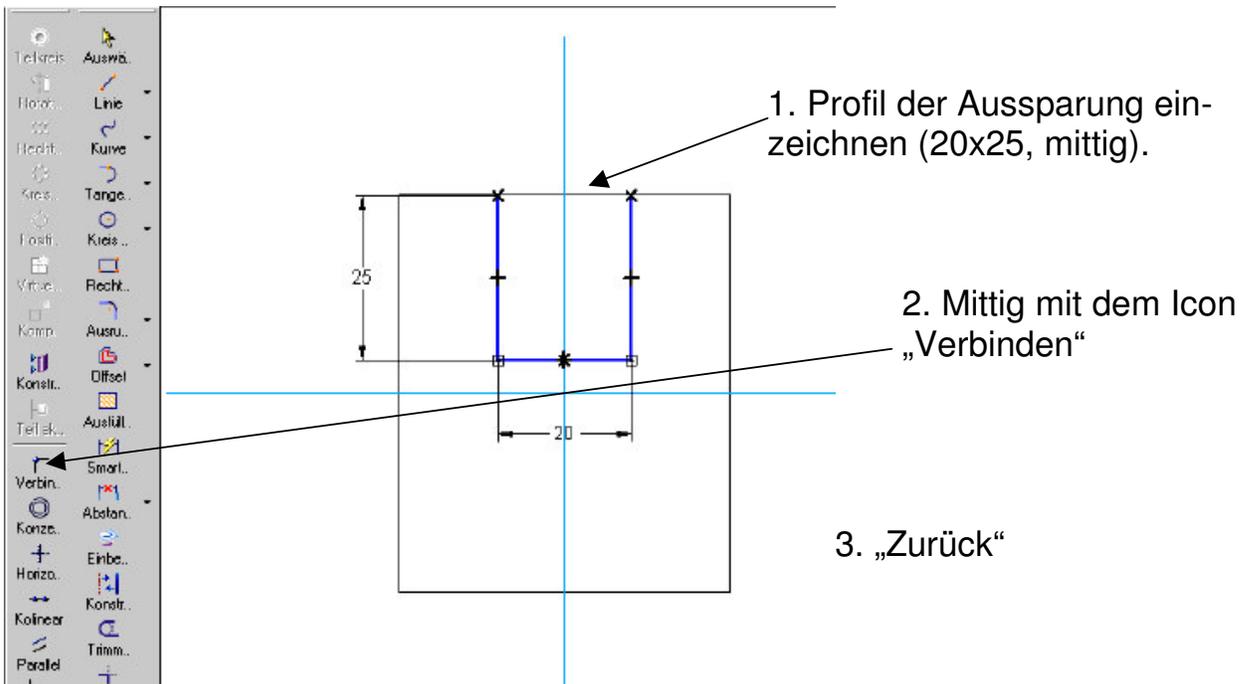
Teilfläche (Ausprägung 2)

5. „Ausschnitt“ anklicken und

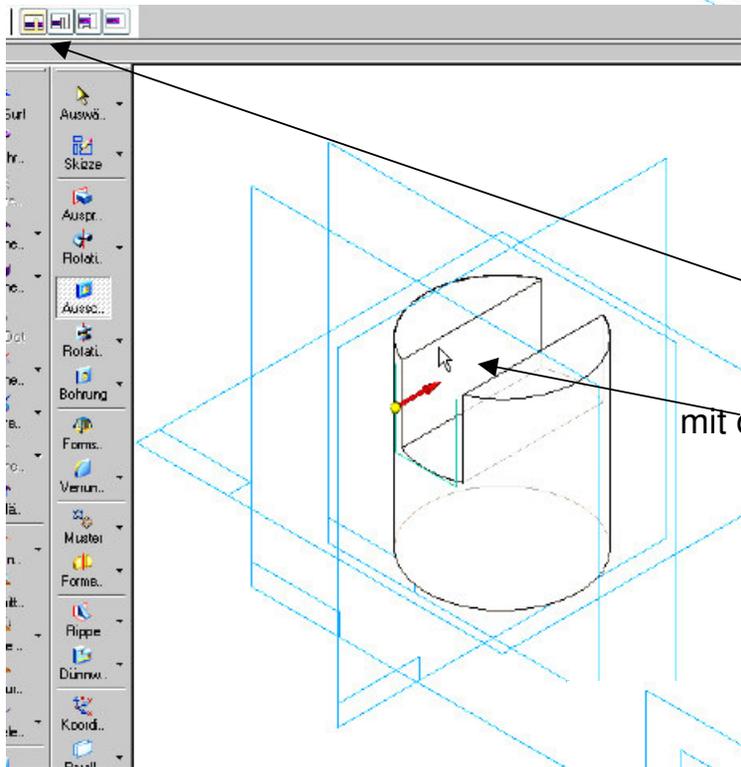
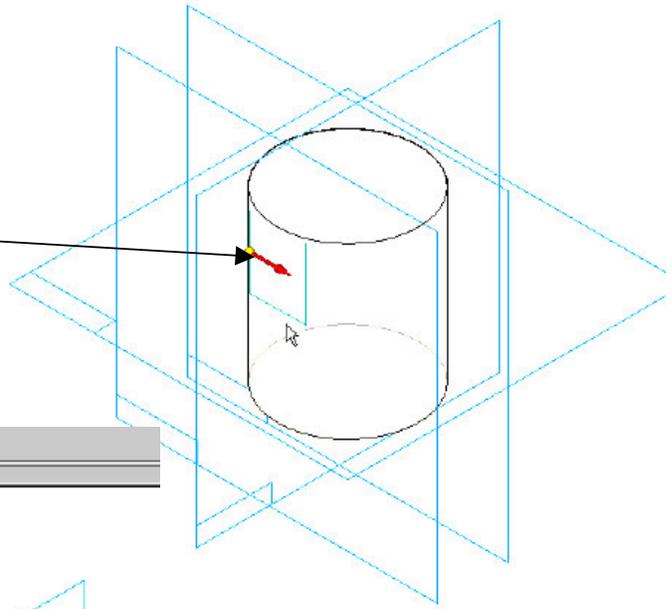
6. die erstellte „Parallele Ebene“ anklicken



Das Programm schaltet wieder in die 2D-Profilebene.



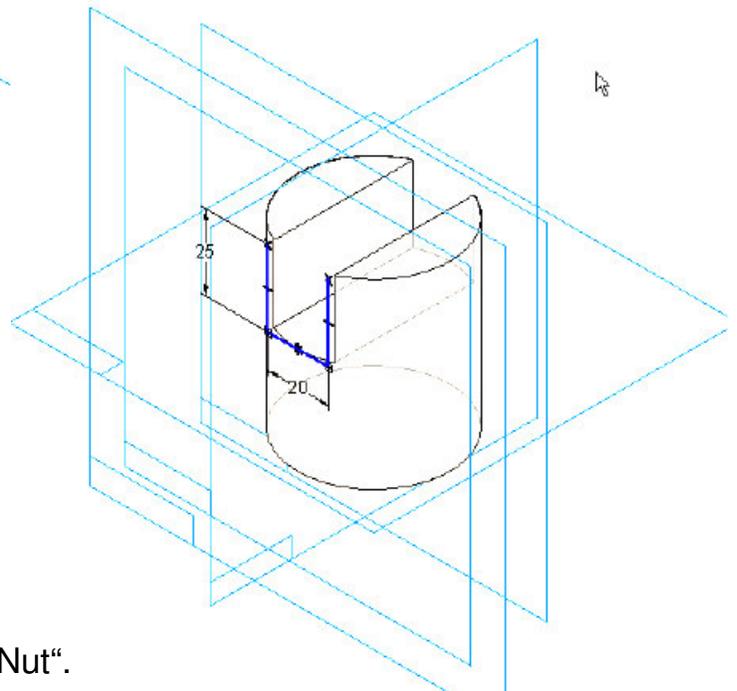
Wegfallendes Teil bestimmen



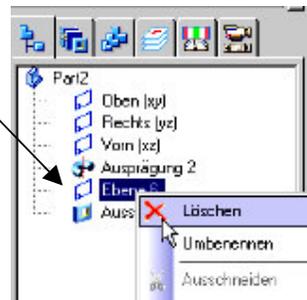
„Über ganzes Teil“ anklicken und

mit der Maus die Richtung angeben.

„Fertig stellen“



Anschließend auf „Abbrechen“ und dann in der EdgeBar die 4. Ebene löschen



Datei speichern unter „Zylinder mit Nut“.

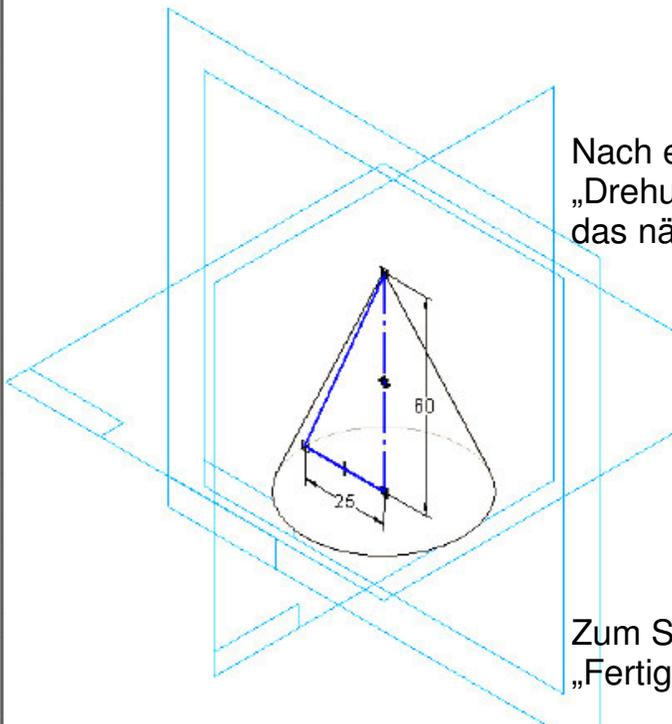
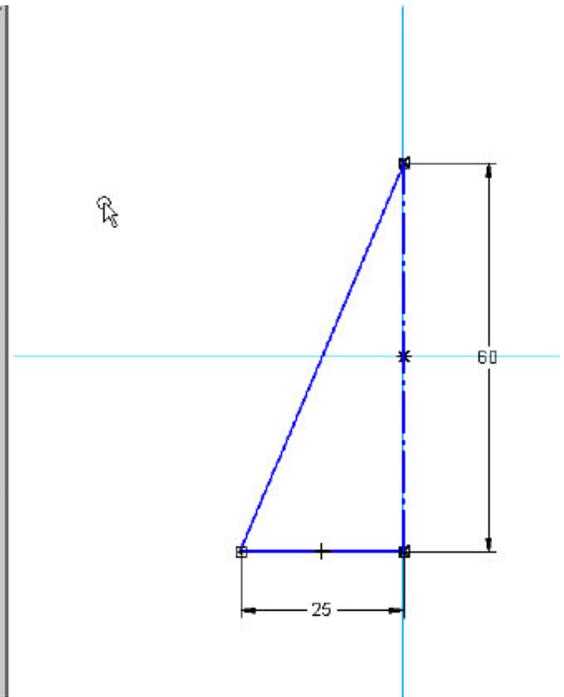
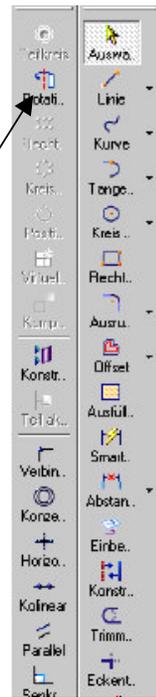
## Zeichnen der Kontur des Drehkörpers

### Kegel

In der 2D-Profilebene ein Dreieck zeichnen, einpassen und anschließend bemaßen. Die Breite des Dreiecks entspricht dem Radius des Kegels.

Das Icon „Rotationsachse“ anklicken und die senkrechte Linie (Höhe) anklicken.

Auf „Zurück“ klicken



Nach einem Klick auf das Icon „Drehung um 360°“ erscheint das nächste Fenster.

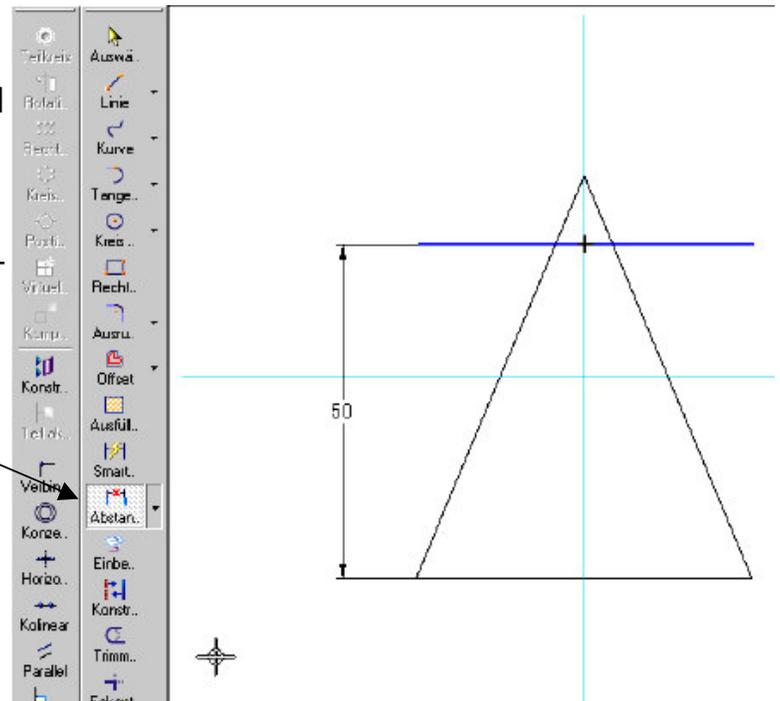
Zum Schluss noch einmal auf „Fertig stellen“ klicken.

**Waagrechten Schnitt in den Kegel einzeichnen - Kegelstumpf**

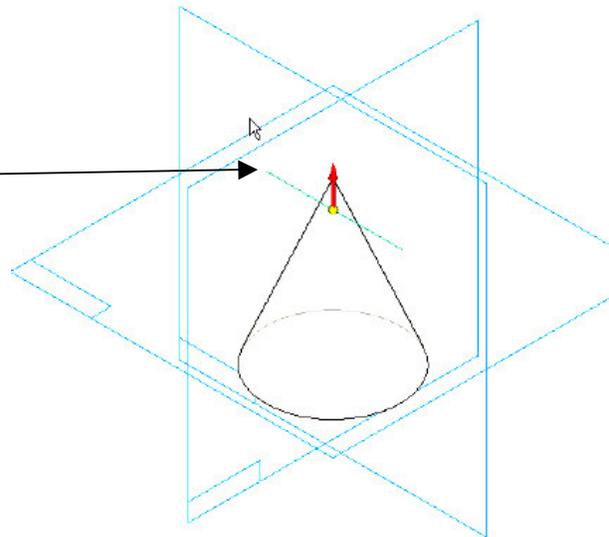
Icon „Ausschnitt“ anklicken und „Vorderansicht“ auswählen.

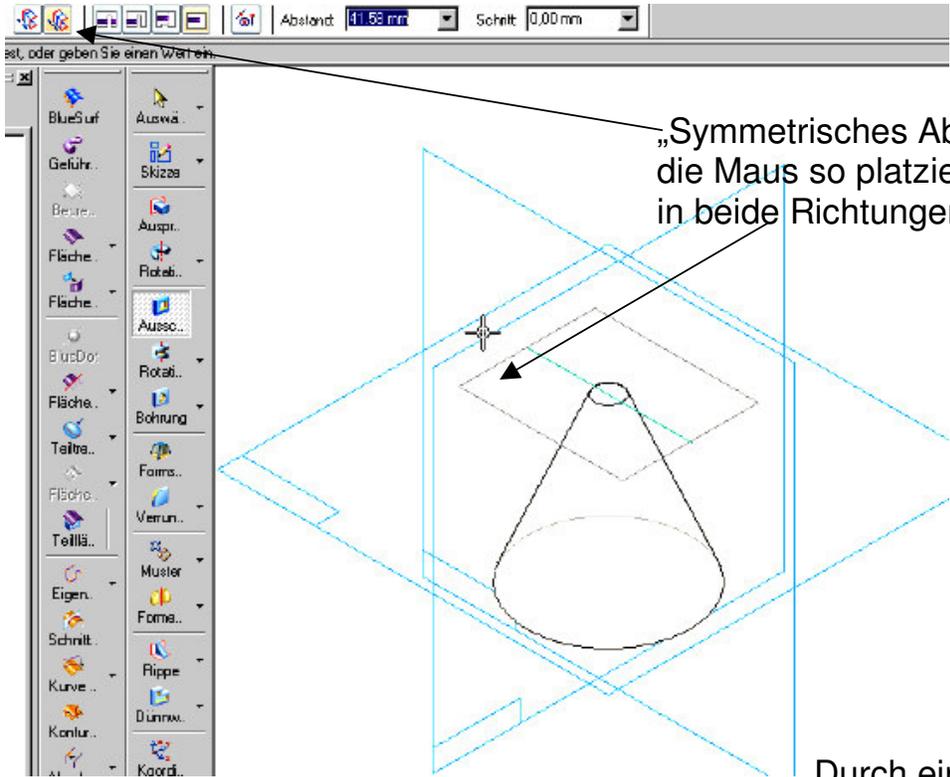
Mit dem Icon „Linie“ eine waagrechte Linie zeichnen und mit der „Abstandsbeaßung“ die Höhe des Kegelstumpfs festlegen.

Auf „Zurück“ klicken.



Wegfallendes Teil (nach oben) durch Mausklick bestimmen

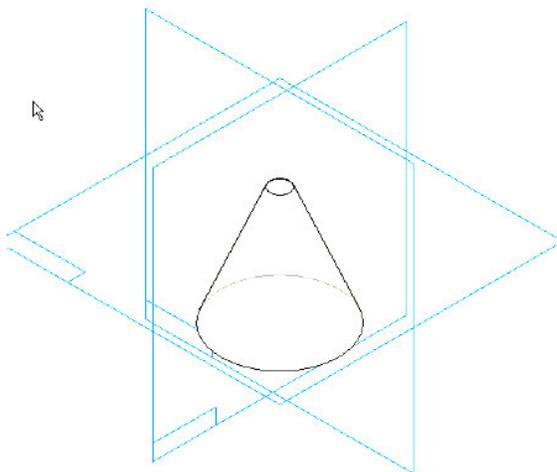




„Symmetrisches Abmaß“ anklicken und die Maus so platzieren, dass die Ebene in beide Richtungen zeigt.

Durch einen Mausklick den Kegelstumpf erstellen und noch einmal

„Fertig stellen“



Datei speichern unter „Kegelstumpf“.