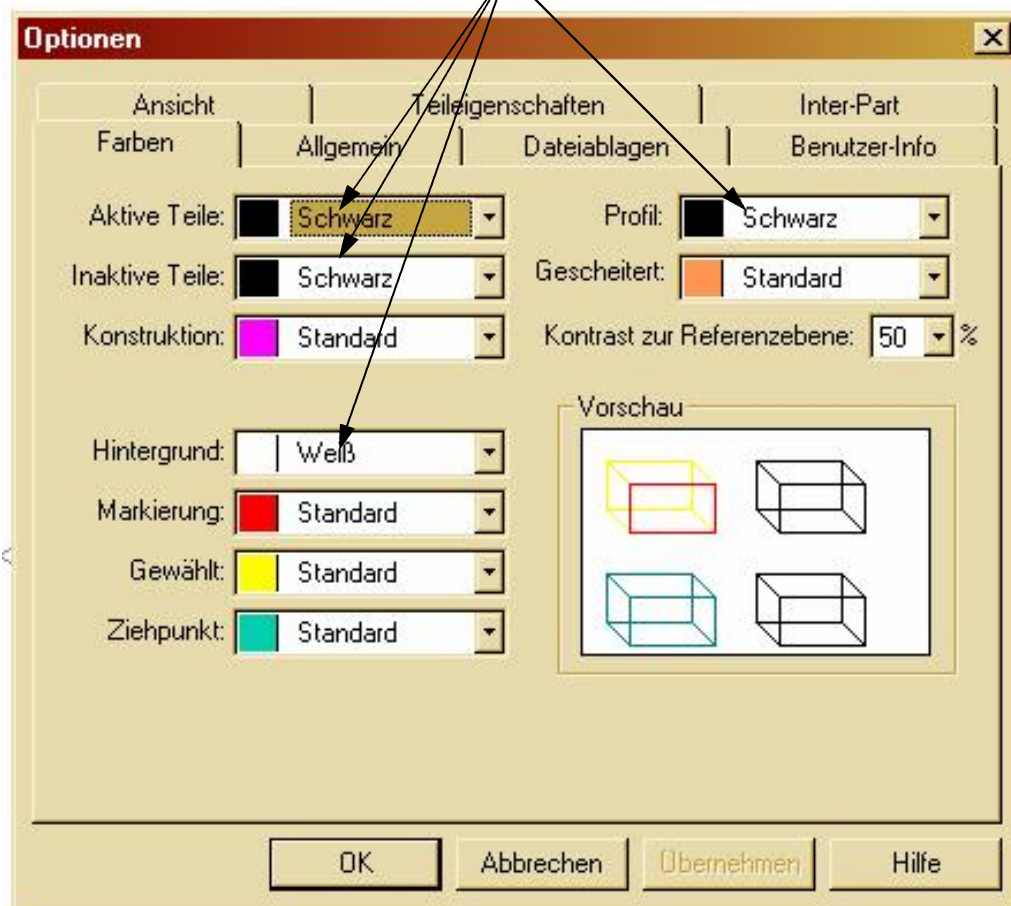




Einstellungen für die Erstellung eigener Skripten

Menü Extras ⇒ Optionen ⇒ Farben ⇒ OK



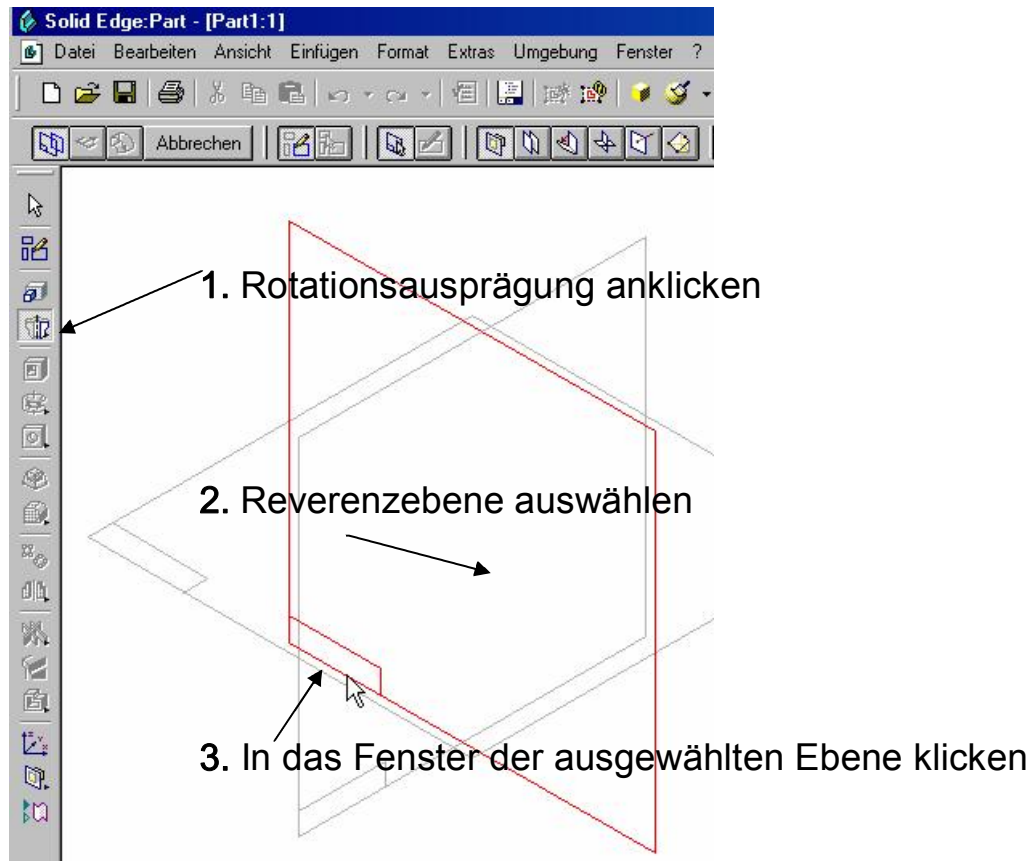
Ausblenden der Referenzebenen.

Gehen Sie in Menü Extras ⇒
Alle Ausblenden ⇒
Referenzebenen ⇒
mit der linken Maustaste
bestätigen.





Rotationsausprägung (Drehkörper) erstellen.

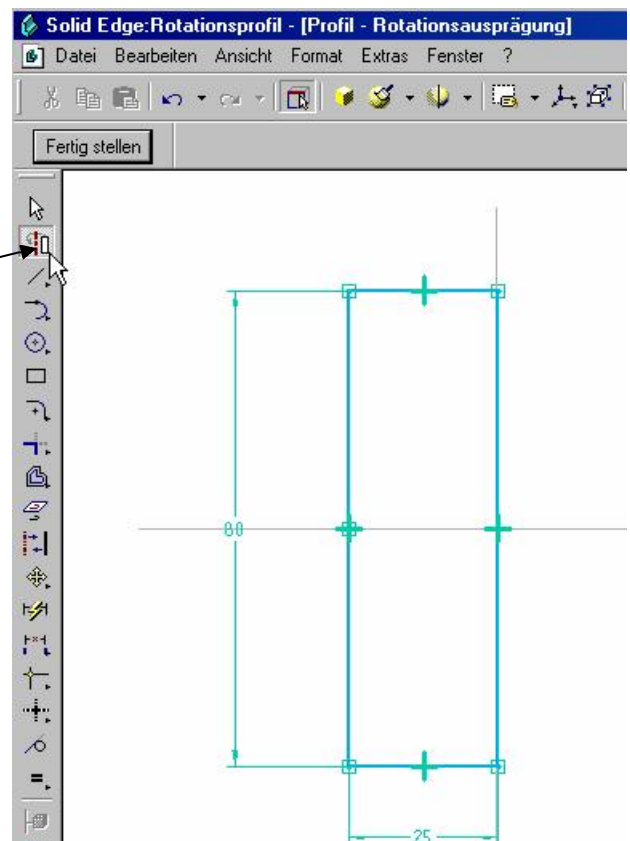


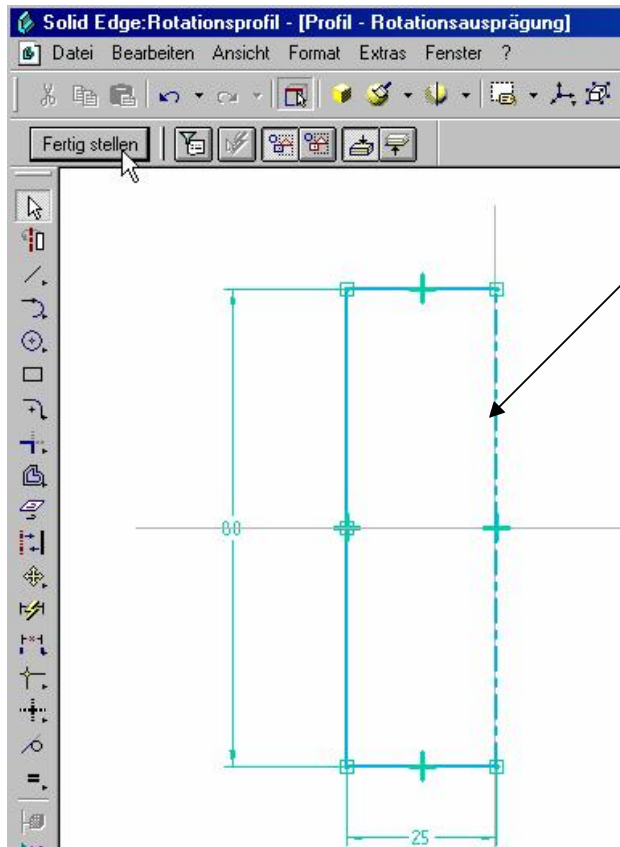
Zeichnen der Kontur des Drehkörpers

Zylinder

In der 2D-Profilebene ein Rechteck 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 „Fertig stellen“ klicken

In der Partumgebung erscheint folgende Formatierungsleiste:



1 = Abmaß bestimmen

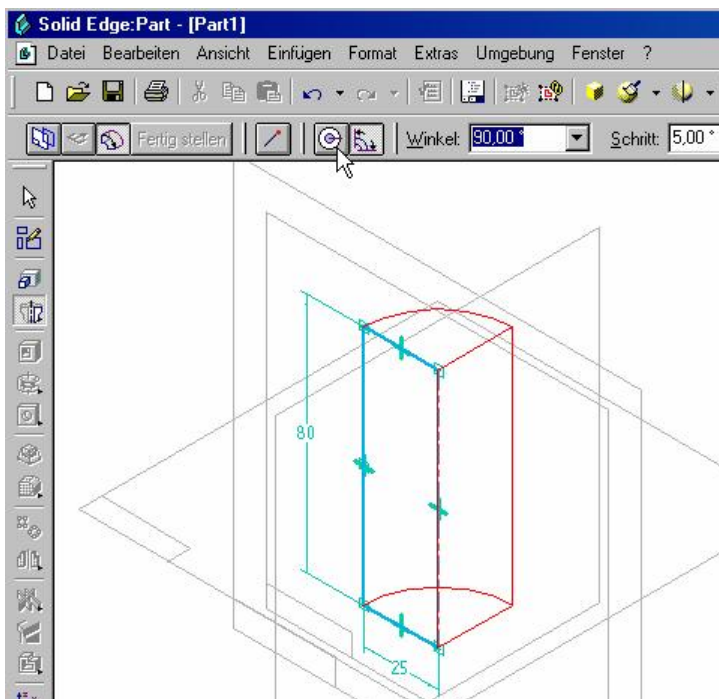
3 = Drehung um 360°

5 = Winkeleingabe

2 = Eigenpunkte

4 = Öffnungswinkel

6 = Symmetrische Drehung



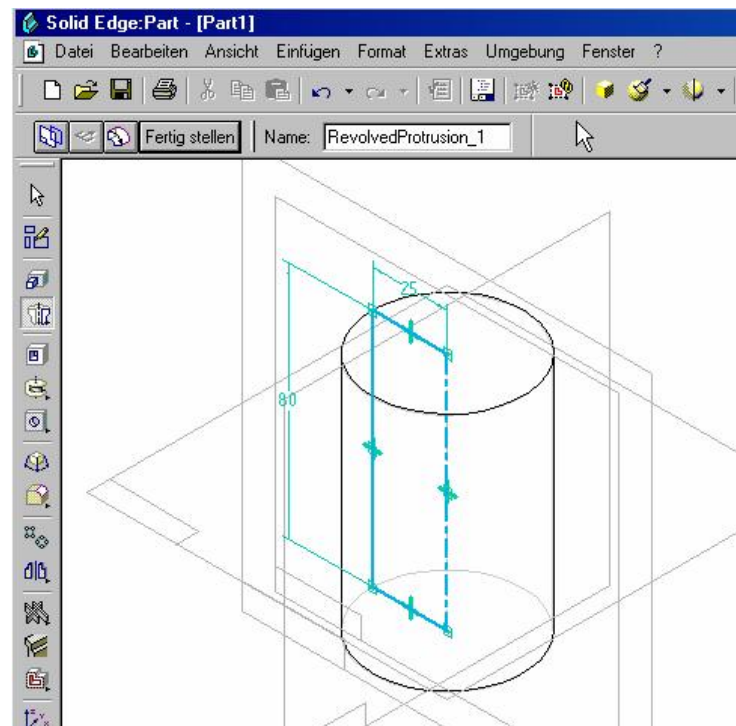
Mit der Maus können die Richtung und der Winkel der Rotation bestimmt werden.

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

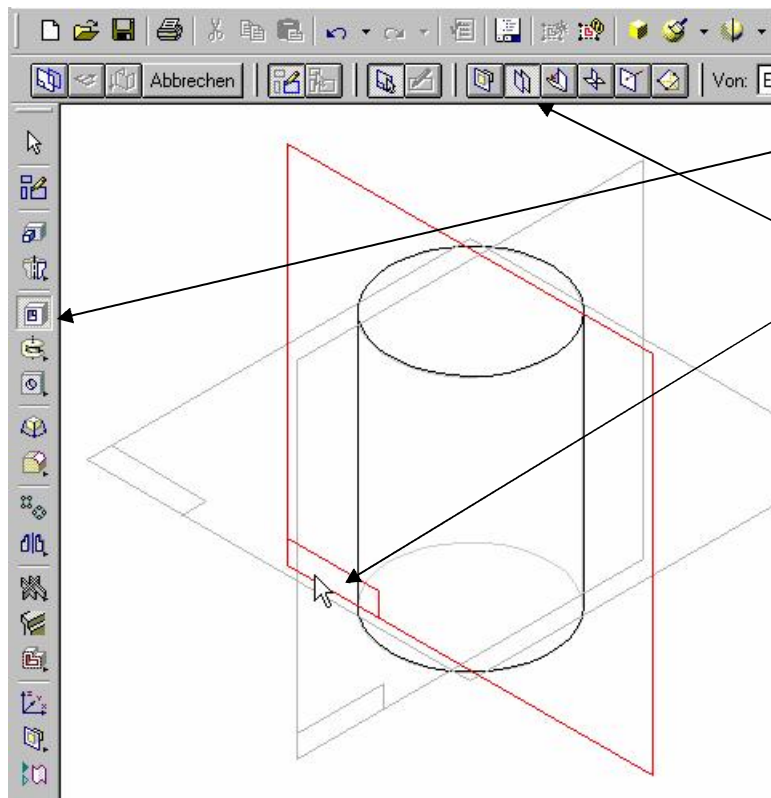
Nach einem Klick auf das Icon „Drehung um 360°“ erscheint das nächste Fenster.



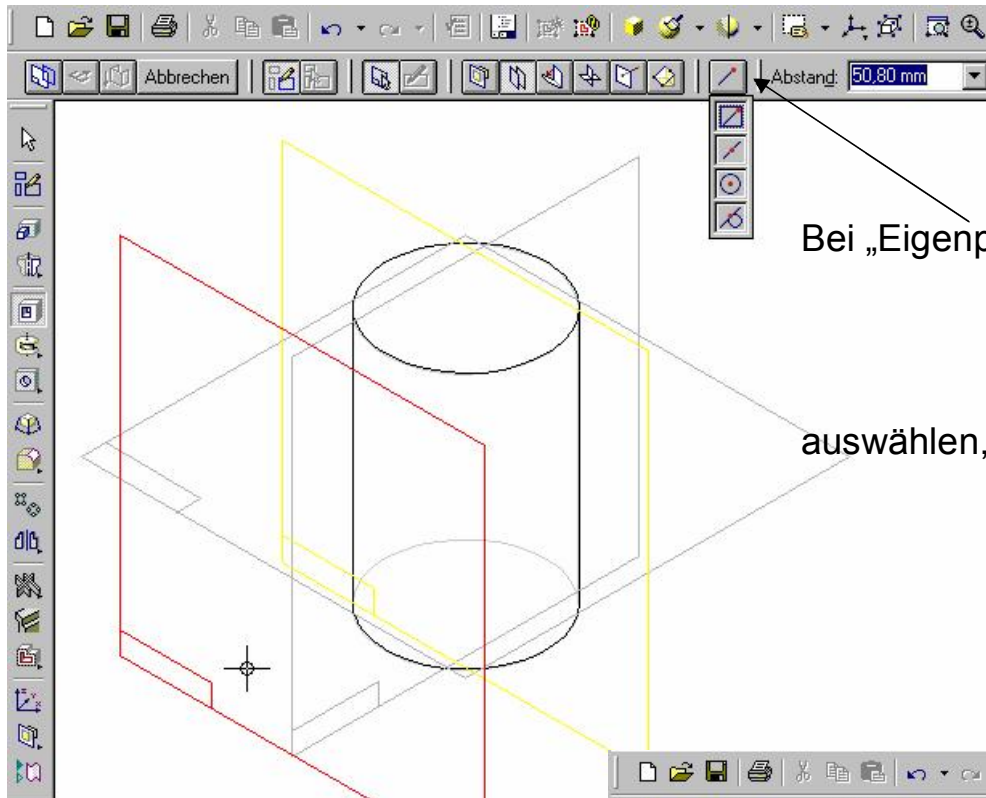
Zum Schluss noch einmal auf „Fertig stellen“ klicken.



Aussparung (Nut) in den Körper einzeichnen



1. „Ausschnitt“ anklicken
2. „Parallele Ebene“ anklicken
3. Ausgangsebene im Fenster anklicken



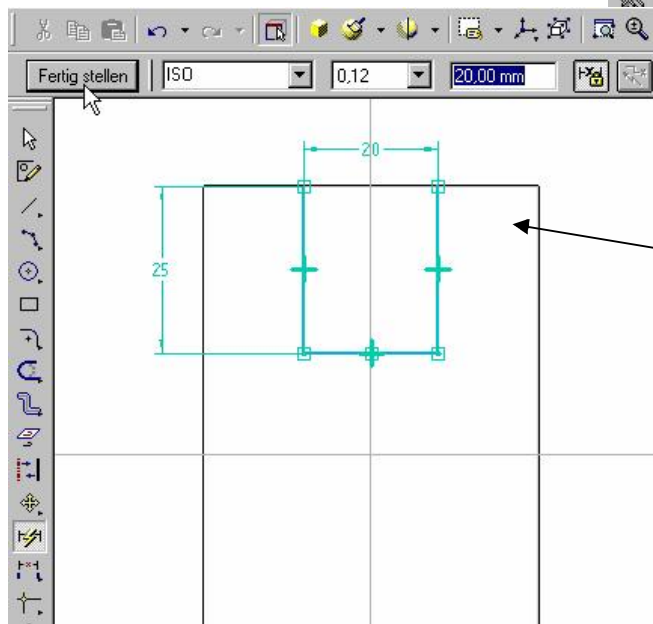
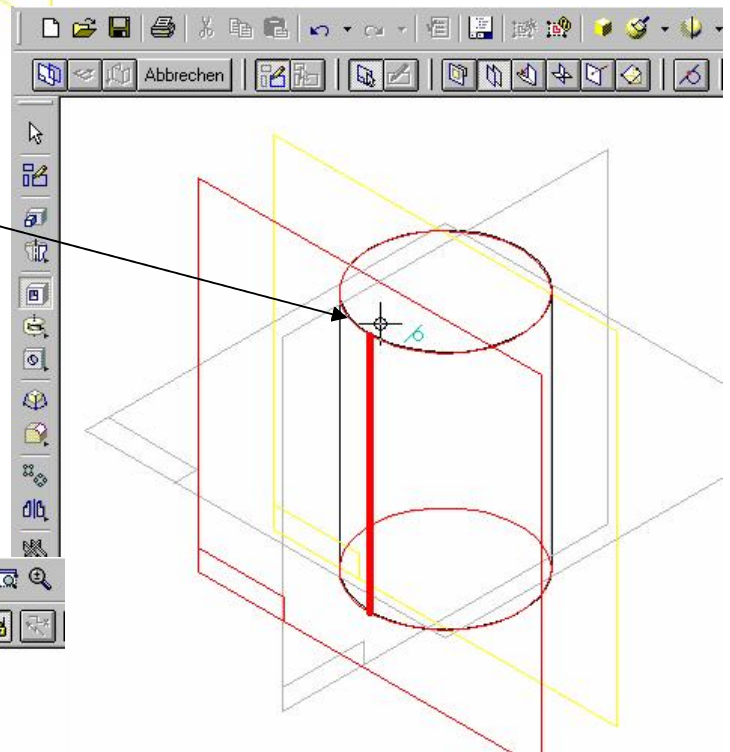
Bei „Eigenpunkte“ das Icon



auswählen,

und mit der Maus den vorderen Tangentenpunkt anklicken.

Das Programm schaltet wieder in die 2D-Profilebene.

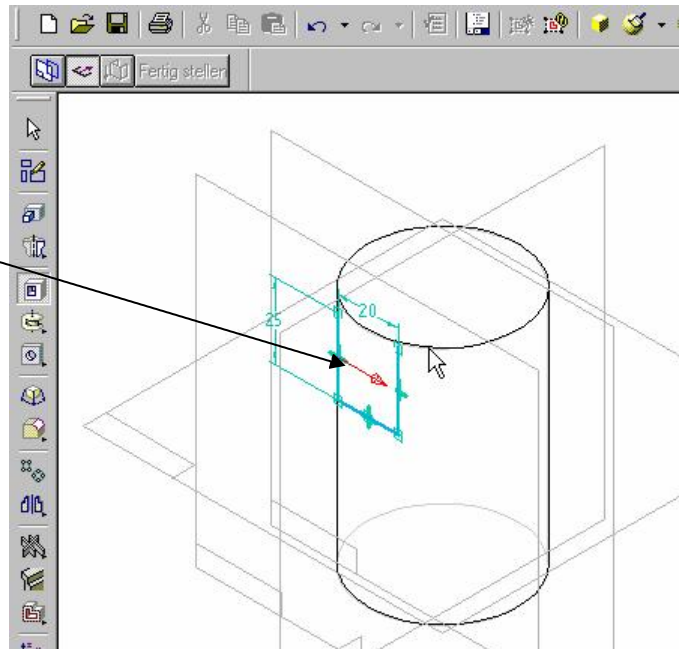


Profil der Aussparung einzeichnen (20x25, mittig).

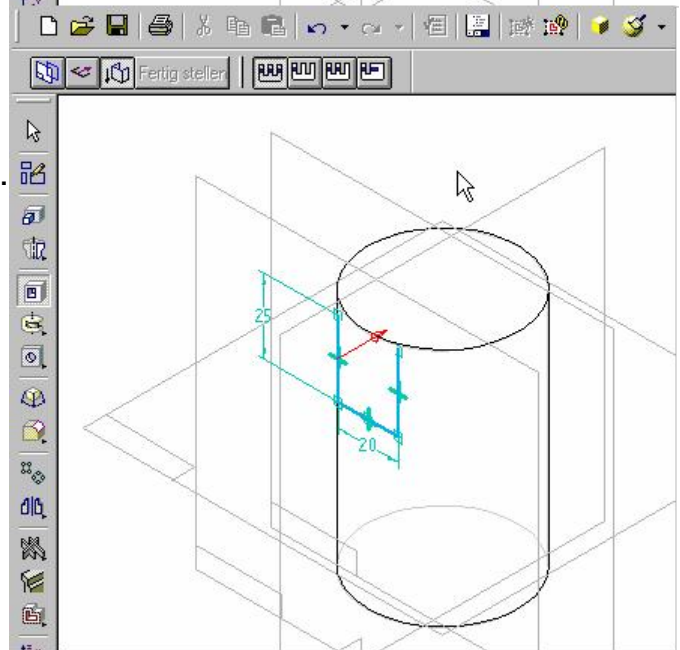
„Fertig stellen“



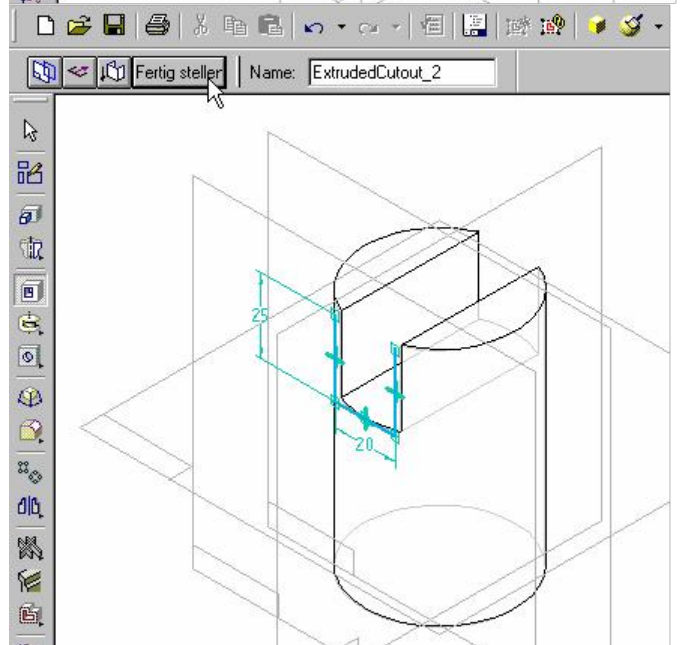
Wegfallendes Teil bestimmen



„Über ganzes Teil“ anklicken und mit der Maus die Richtung angeben.



Auf „Fertig stellen“ klicken.



Datei speichern unter „Zylinder mit Nut“.



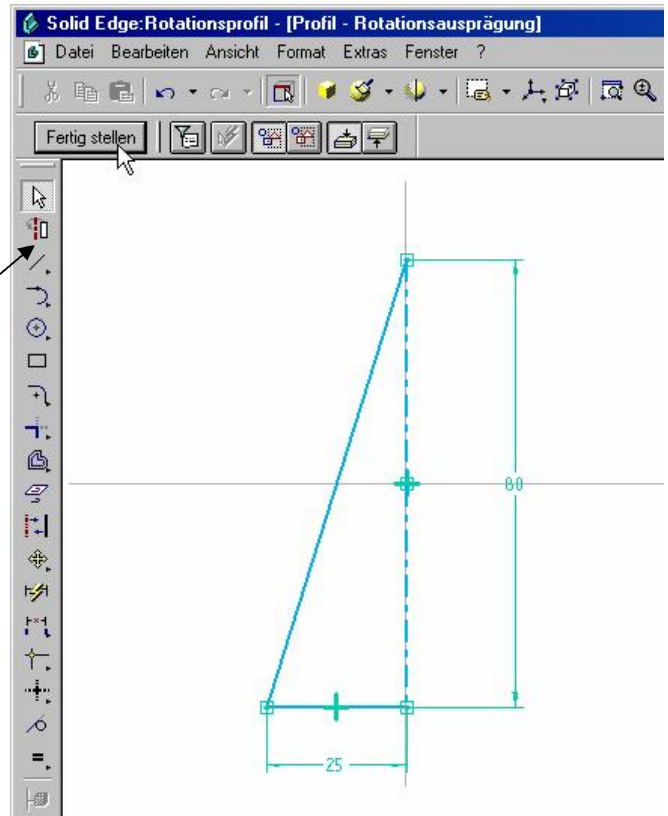
Zeichnen der Kontur des Drehkörpers

Kegel

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

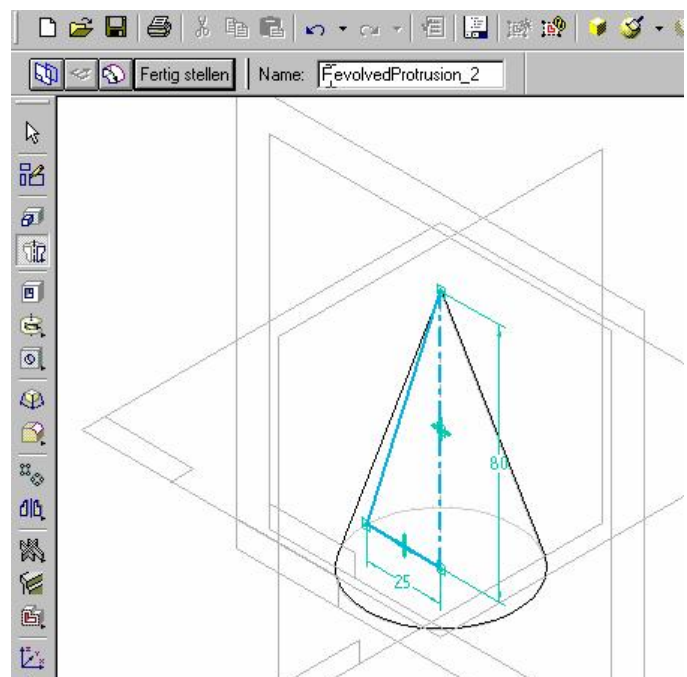
Das Icon „Rotationsachse“ anklicken und die senkrechte Linie (Höhe) anklicken.

Auf „Fertig stellen“ klicken



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

Zum Schluss noch einmal auf „Fertig stellen“ klicken.



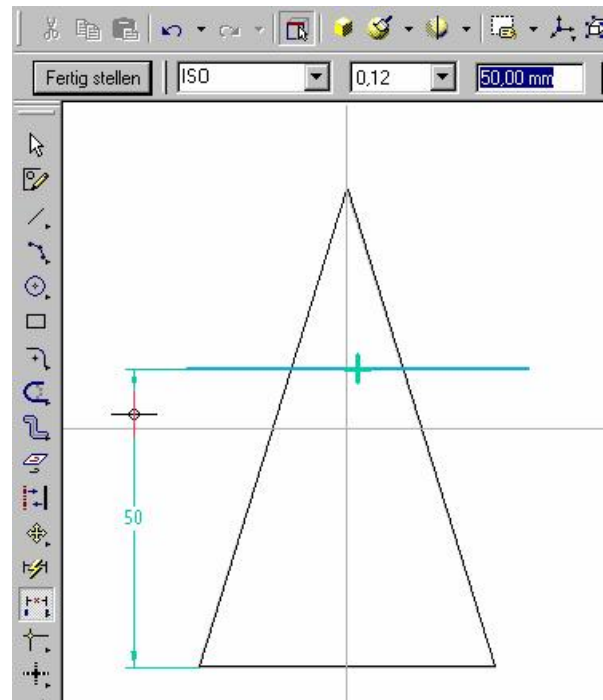


Waagrechten Schnitt in den Kegel einzeichnen - Kegelstumpf

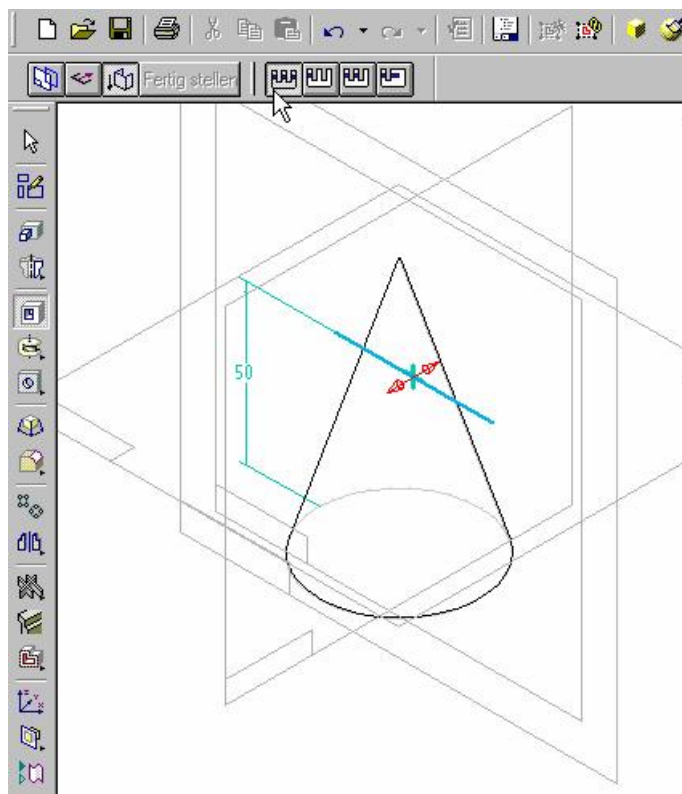
Icon „Ausschnitt“ anklicken und „Vorderansicht“ auswählen.

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

Auf „Fertig stellen“ klicken.

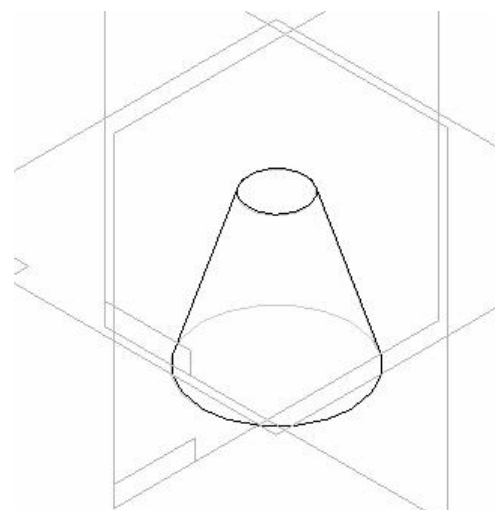


Wegfallendes Teil (nach oben) durch Mausklick bestimmen



„Über ganzes Teil“ anklicken und die Maus so platzieren, dass die roten Pfeile in beide Richtungen zeigen

Durch einen Mausklick den Kegelstumpf erstellen und noch einmal „Fertig stellen“



Datei speichern unter „Kegelstumpf“.