

Zusammengesetztes Werkstück: „Verschiebbarer Lagerbock“ (AP '74/A) □ 3D-Konstruktion

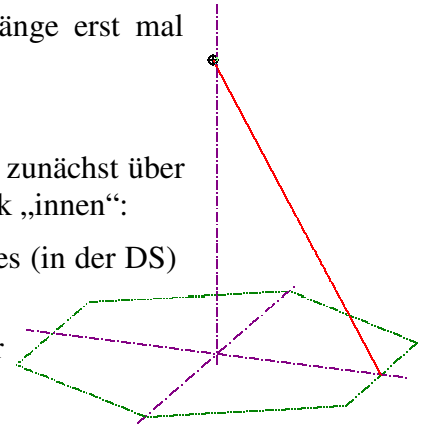
- **Achsen** in x-, y- und z-Richtung zeichnen (aufs Raster, Länge erst mal beliebig)


- im RB [**Dimetrie**] einstellen

Weil die Schlüsselweite nicht bekannt ist, muss die Pyramide zunächst über das Sechseck in der DS konstruiert werden. Linienmenü: n-Eck „innen“:

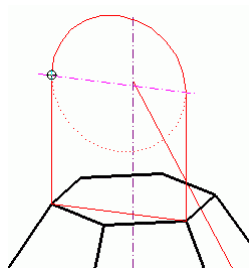
- Das Eckenmaß ist 90. **Sechseck** mit $r = 45$ so zeichnen, dass es (in der DS) „hochkant“ steht (mit Stift 2)

- VA, Stift 6: 60°-**Hilfslinie** im Schnittpunkt-Modus an der Seite ansetzen und bis zur Mittelachse ziehen oder trimmen (Abb. 1)



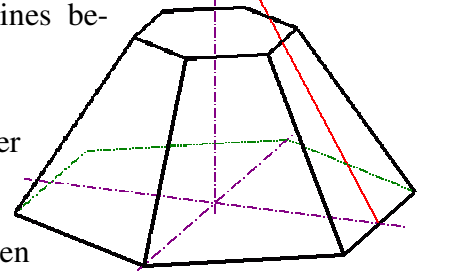
-  Stift 4, Körpererzeugungs-Menü: „Pyramidenstumpf“, in der DS alle 6 Seiten nacheinander anklicken, RK, dann die Mitte 2 x im Schnittpunkt-Modus [s] anklicken, zuletzt in der VA die Spitze ebenfalls im Schnittpunkt-Modus anklicken. Die Höhe muss automatisch 67,5 sein!

- Körper **abschneiden** (Abb. rechts) durch „Subtrahieren“ eines beliebigen Quaders (die Höhe des Pyramidenstumpfs ist 40)



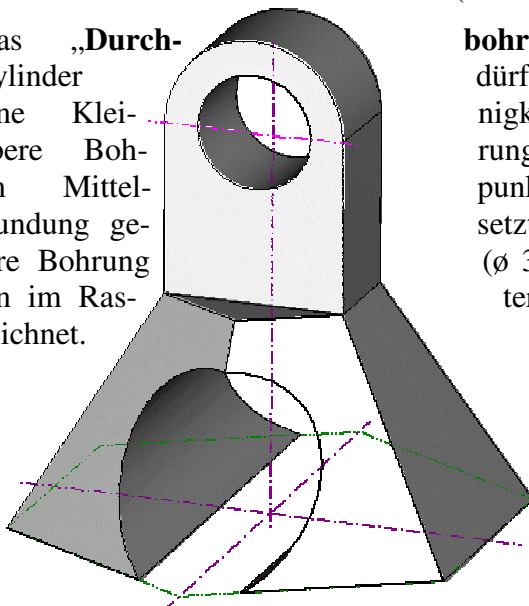
Die Kontur für den oben abgerundeten Quader wird folgendermaßen gezeichnet:

Stift 6 (Konstruktionslinie), Unterkante im Endpunkt-Modus [e] zwischen die beiden außen/vorne liegenden Ecken des Sechsecks, die beiden Senkrechten durch Koordinateneingabe [k] des Endpunktes ($z = 30$). Obere Querachse wieder im Endpunkt-Modus (mit Stift 3). Kreis „Mittelpunkt – Randpunkt“: Mittelpunkt [m], Randpunkt [s], Kreis trennen (Abb. links)



- **Gerades Prisma** (Stift 4), alle (4) Umrisslinien selektieren, 2 x RK, aufziehen, im Endpunkt-Modus hintere Ecke anklicken (die Länge 18,33 sollte erscheinen!)

- Das „Durch-Zylinder eine Klei-obere Boh-im Mittel-Rundung ge-tere Bohrung im Ras-zeichnet.



- **bohren**“ mit Hilfe zweier dürfte danach eher nigkeit sein... Die rung ($\varnothing 20$) kann z. B. punkt-Modus in die setzt werden. Die un- ($\varnothing 35$) wird am bes-termodus ge-

