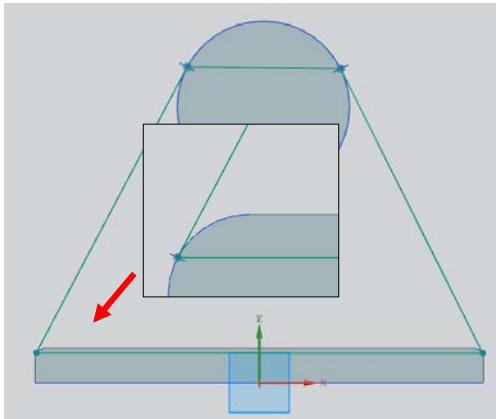
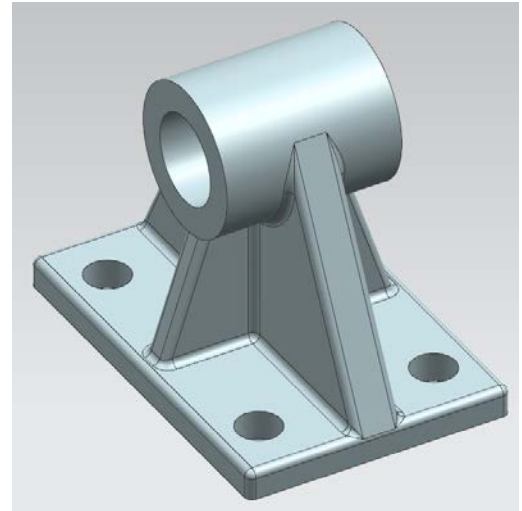


Modellieren eines Lagerbocks

- Grundplatte und Zylinder zuerst modellieren, Maße frei wählbar
- funktionale Radien mit EDGE BLEND an Grundplatte erzeugen (Radien an denen der Verbindungssteg anschließend tangential angelegt werden kann)
- Verbindungssteg mit EXTRUDE, Skizze an Zylinder und Radien tangential anlegen (vorher ggf. Schnittkurve (mit SECTION CURVE) mit den erzeugten Radien erzeugen), Kontur schließen,



Verbindungssteg symmetrisch (in Dialogbox im Abschnitt *Limits* Option *Symmetric Value*) austragen.



- die erzeugten Körper mit UNITE nachträglich vereinigen
- mit SECTION CURVE Zylindermantellinie zum Anlegen der Rippe projizieren (*Object to Section* = Zylindermantelfläche, *Section Plane* = entsprechende Bezugsebene)



- Rippe mit RIB erzeugen, Linie für Rippe zeichnen (an die projizierte Linie der *Section Curve* und an Grundplatte anlegen, vom Rand aus bemaßen) (mit Optionen *Parallel to Section Plane*, *Dimension = Symmetric*, *Combine with Target* = ein)
- Rippe mit MIRROR FEATURE spiegeln
- Bohrungen mit EXTRUDE erzeugen, Kreise skizzieren und austragen, Bohrbild in Grundplatte durch Spiegeln erzeugen
- restliche Verrundungen mit EDGE BLEND erzeugen (zur Vereinfachung der Auswahl können mit *Curve Rule = Face Edges* Flächen statt Kanten gewählt werden)

