

Kegel aus Blech erzeugen.

1. Neues Teil => Untertyp: Blech, Name: z.B. Kegel

Achtung! Wenn kein Start-Teil für Blech vorbereitet ist, also mit „Leer“ gestartet wird, müssen über Einfügen => Modellbezug => Ebene zunächst die drei Standardebenen eingefügt werden.

2. Einfügen => Blechlasche => Nicht angesetzt => Drehen

Attribute => Eine Seite => Fertig

Schnitt => Ebene auswählen, z.B. DTM1 => Richtung, OK => SKIZ Ansicht
=> Standart

Darauf wird der Skizzierer wie gewohnt geöffnet.

Im Skizzierer, Mittellinie als Drehachse festlegen, Linie für die Kegelfläche skizzieren.

Beachten! Der Kegel kann oben nicht ganz geschlossen (spitz) sein.

Beispiel: Linienstart mit Abstand von 0.1mm von der Drehachse.

Winkel zwischen Drehachse und Linie 20°

Linienlänge bzw. Höhe des Kegel z.B. 250mm

Skizzierer wie gewohnt schliessen

Es folgt: Materialseite => Richtung nach Aussen => OK

Es folgt: Dicke => z.B 2mm eingeben

Es folgt: Winkel => Variable => Hier nicht 360° eingeben. Getestet 359.9°
sonst ist das Blech geschlossen und somit nicht abwickelbar.

=> OK.

Der fertige Kegel erscheint auf den Bildschirm.

3. Editieren => Setup => AbwicklZustand => Erzeugen

Namen für das Flat eingeben, bzw. Namensvorschlag bestätigen

=> geformt.

>Feste Gemoetrie.

Hier kommt die Stelle mit der Übung.

Bei einem Drehwinkel von 359.9° bleibt ein Schnittpalt von $<0.2\text{mm}$.

Diesen Spalt im Modell suchen (Lupe) und mit einem Mausklick eine Kante auf der Außenfläche als feste Geometrie markieren.

=> OK

Die Abwicklung erscheint als Position im Modellbaum sowie in der Familientabelle.

4. Abwicklung im Modellbaum auswählen, rechte Maustaste => Zurückholen.

Die Abwicklung wird angezeigt.