



- Kegel mit Bohrung im Solid modelliert
- Licences: Surface Design P + Develop P

Abwicklung

1. Solid – Extract – Face: -> Surf, *Fac1 und * Fac2 (*Sol ins NS)
2. Develop – Deform - Standard: Surf anwählen, Plane definieren (z.B. Z-Y) -> ebene Surf
3. Develop – Transfer – Direct: ebene Surf anwählen, Fac1 anwählen -> wird abgewickelt als Fac3 (Fac2 -> Fac4)
4. Kann mittels Auxview2 ins Draw gerechnet werden (Flächen mit Graphic – Mod Visu – Choose –Display CURRENT DISPLAY MODE SENSITIVE aktiv schalten)

Von ebener Fläche auf Kegel

1. auf ebener Fläche geschlossener Linienzug oder Kurve erstellen
2. daraus Face erstellen mittels
Limit2 – Face – Create – Surface (ebene Surf anwählen!) -> Fac5
3. Develop – Transfer – Reverse: ebene Surf anwählen, Fac5 anwählen ->Fac6 auf Konus