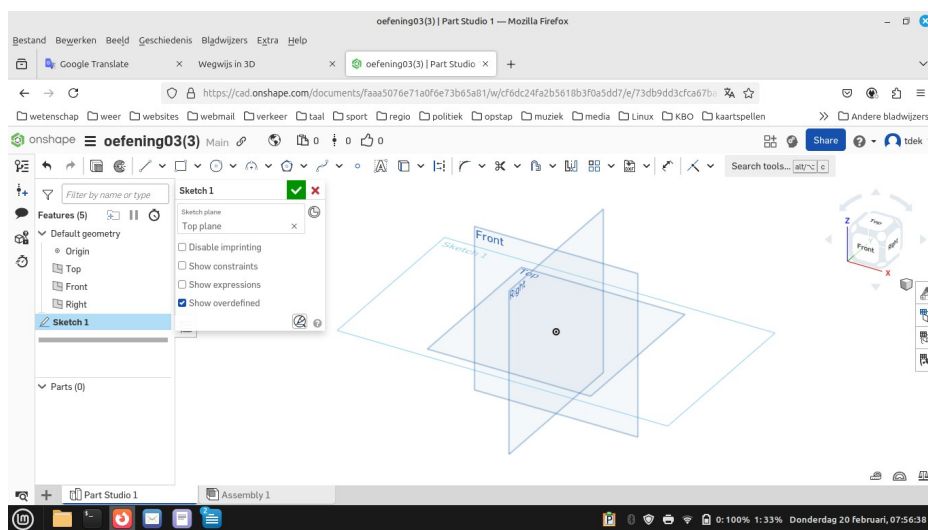


opdracht 03 blz. 16 Extruderen met corner rectangle

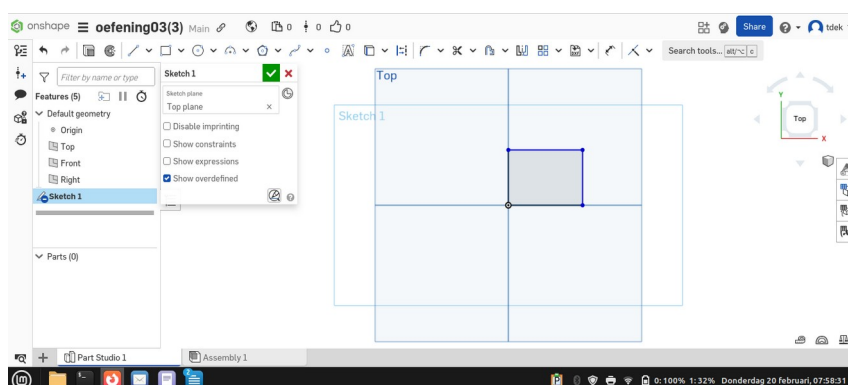
- Dit is de 1e oefening met Onshape en dat is een ontwerpprogramma met ruimtelijke modellen. Maar je begint **altijd** met een tekening in een plat vlak, dus 2D, en die ga je daarna volume geven (extruderen), dan 3D. Dat 3D model kun je later verder bewerken tot het gewenste model.
- Extruderen, volume geven, is dus een belangrijke bezigheid. Daarmee beginnen we, dat is altijd de basis.
- Als je bezig bent, lopen er voortdurend gelijktijdig allerlei handelingen en dat is lastig om dat hier op papier te zetten. Je moet het gewoon onthouden en het went vanzelf.

1. open Onshape
2. nieuw ontwerp > *Create > Document > tdek_oefening01* (met jouw eigen initialen, daarmee herken je altijd je eigen werk, want alles gaat in de openbare opslag en is dus voor iedereen zichtbaar.
3. klik op *sketch* (zie figuur1) > klik op het grondvlak *Top* > klik bij de kubus op *Top*, de figuur wordt plat gedrukt
4. klik op *corner rectangle* (rechthoek vanuit een hoekpunt) en zet de muis in O en klik (om het middelpunt vast te leggen) en sleep de muis naar rechtsboven (om de rechthoek vorm te geven), maten ongeveer 40 mm x 30 mm, dan klikken om de keuze vast te leggen (let op, de knop *corner rectangle* staat nog aan, om die uit te zetten druk je op je toetsenbord op ESC), zie figuur 2.
5. sluit de schets af, klik op de groene vink (druk je op het rode kruis, dan is alles weg)
6. draai de figuur iets met de RMK voor een ruimtelijk aanzicht of gebruik Trimetric
7. klik op de knop *extrude* en klik dan op het grondvlak van de rechthoek (om aan te geven wat er volume gegeven moet worden)
8. geef de rechthoek een dikte van 20 mm, zie figuur 3
9. het blok is klaar, sluit het ontwerp af, druk dus op de groene vink.

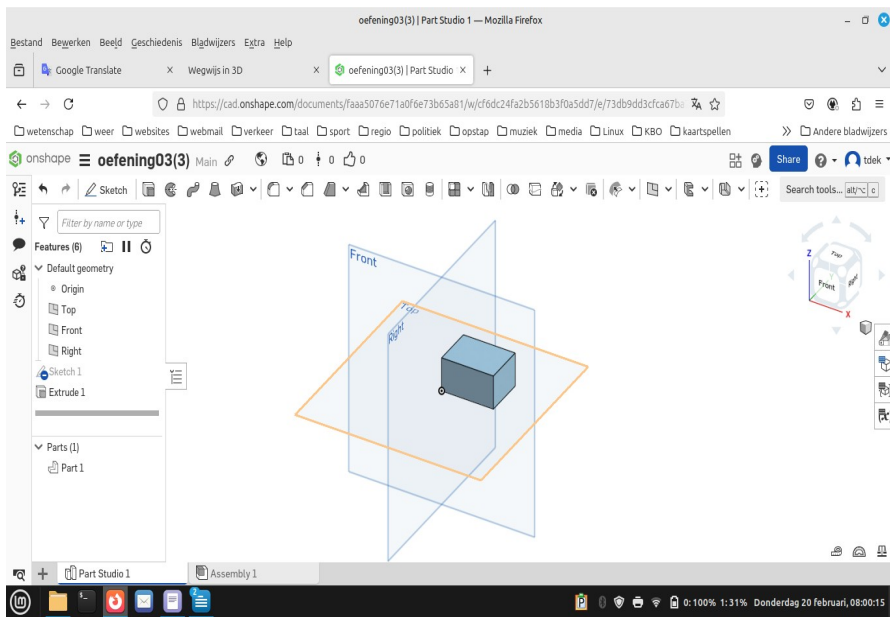


figuur 1

figuur 1



figuur 2



figuur 3