

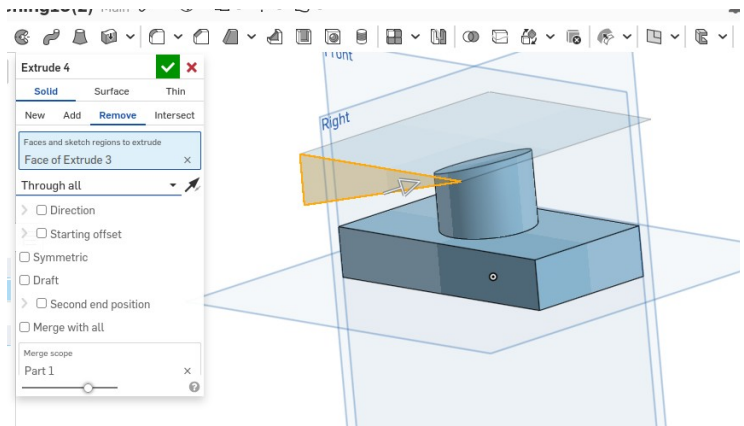
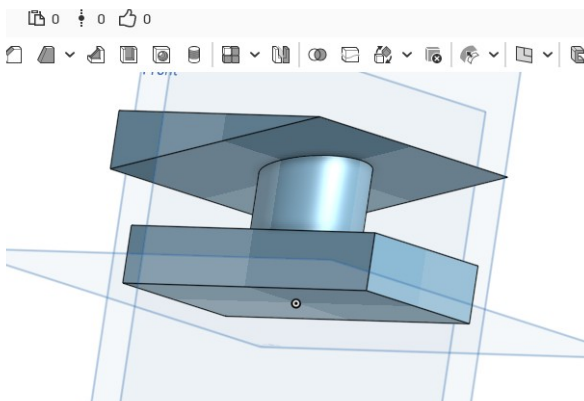
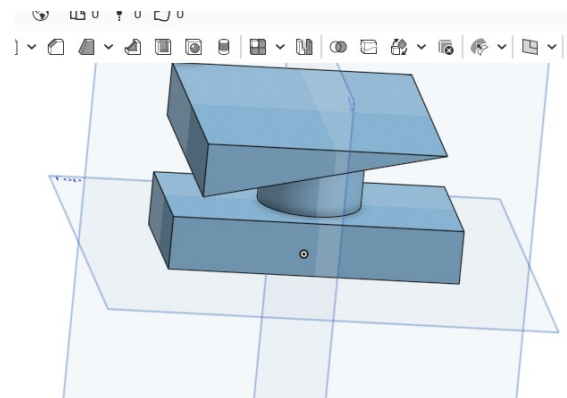
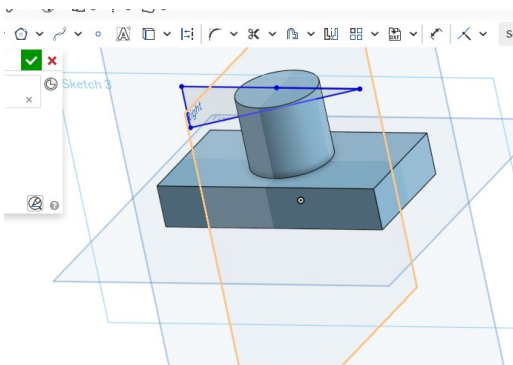
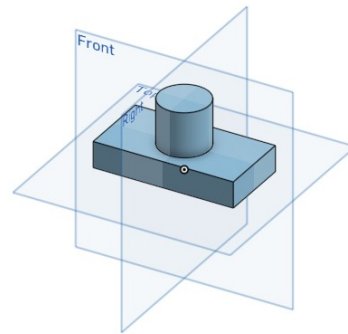
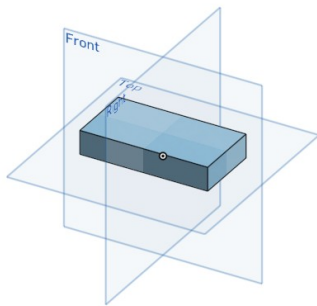
## Oefening 19 blz. 40 Klassikale oefening K1.2

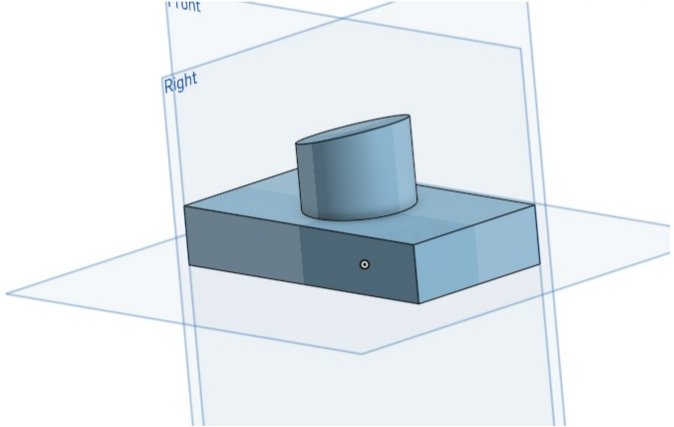
De opdracht is om van de afbeeldingen op blz. 40 en 41 een model te maken in één document (dus met Part Studio's).

### afbeelding 1

werkvolgorde

1. teken op grondvlak Top een rechthoek, klik op vink
2. rechthoek dikte geven, klik op vink
3. op bovenvlak van de rechthoek een schets van een cirkel, klik op vink
4. de cirkel dikte geven, klik op vink
5. nieuwe schets in het verticale vlak Front
6. zet Front plat
7. schets op de bovenkant van de cilinder
8. teken een horizontale rechte lijn vanuit het midden van de cilinder naar rechts en ook een naar links, klik op vink
9. maak van de horizontale lijn in Front een rechthoekige driehoek, klik op vink
10. geef de driehoek dikte, dus trek door de cilinder heen, symmetrisch, klik op vink
11. extrude, klik op remove, klik op de linkerijkant, klik op through all, klik op vink

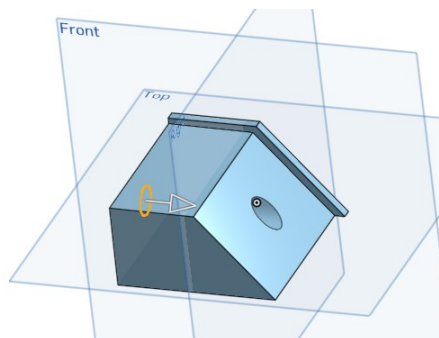
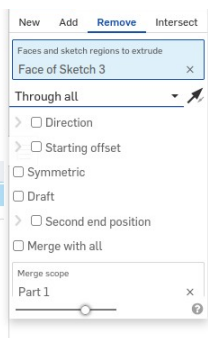
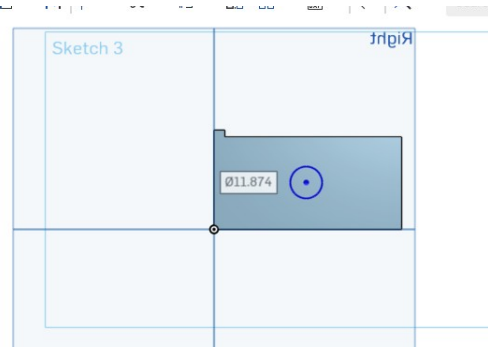
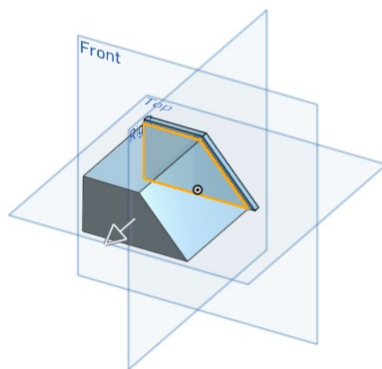
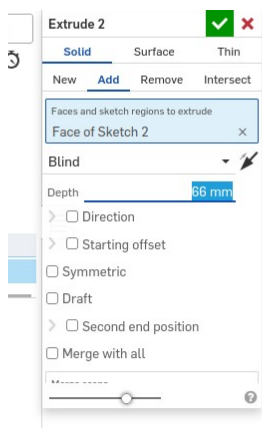
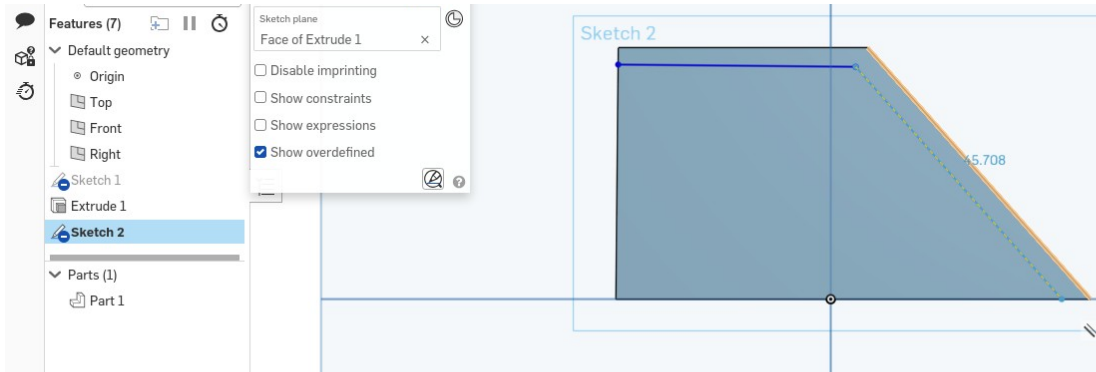
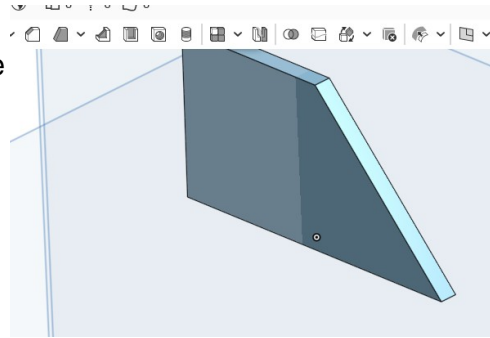




## afbeelding 2

### werkvolgorde

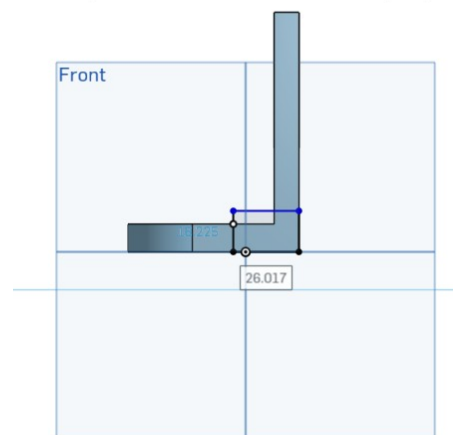
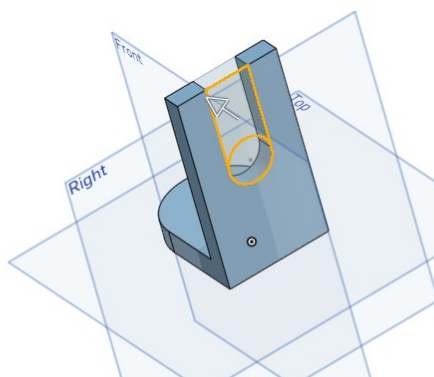
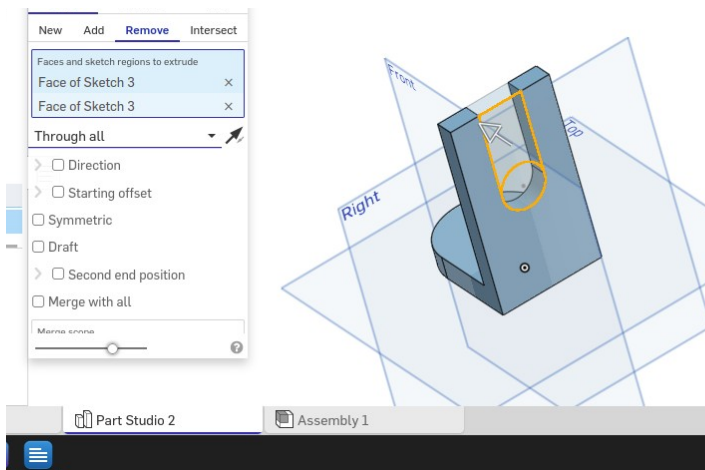
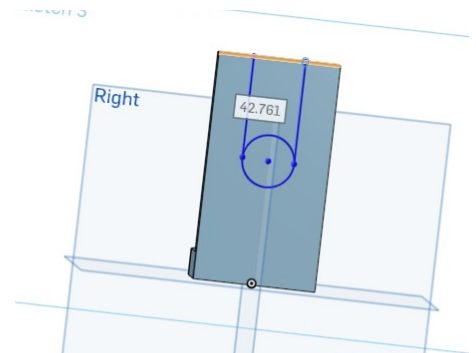
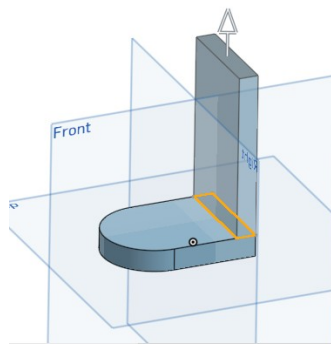
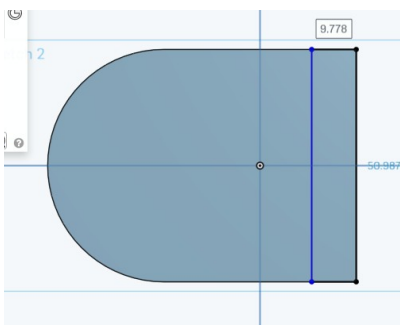
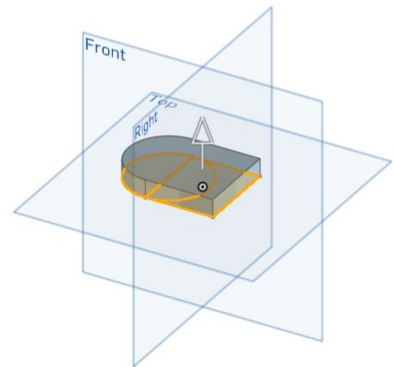
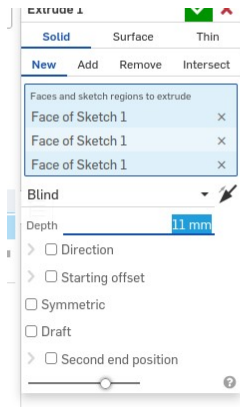
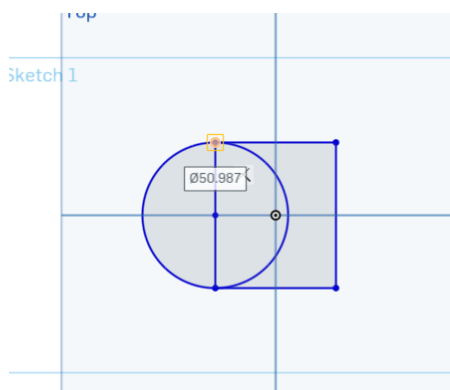
1. teken de trapeziumvormige achterkant en trek die enkele mm uit
2. schets op dat achtervlak een kleiner trapzium met zijden boven en rechts evenwijdig aan het grote trapezium.
3. trek dat kleinere trapezium naar voren uit
4. draai het blok, linkerzijvlak plat voor je
5. zet een schets op dat linkerzijvlak met een cirkel
6. druk op extrude en op remove, through all

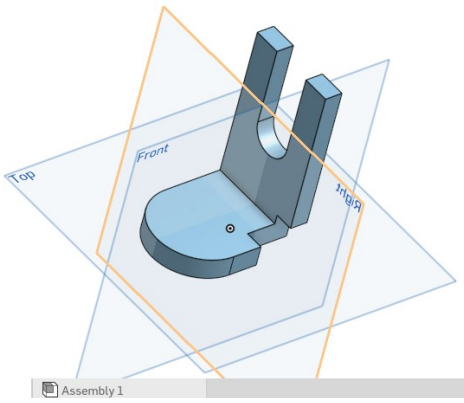
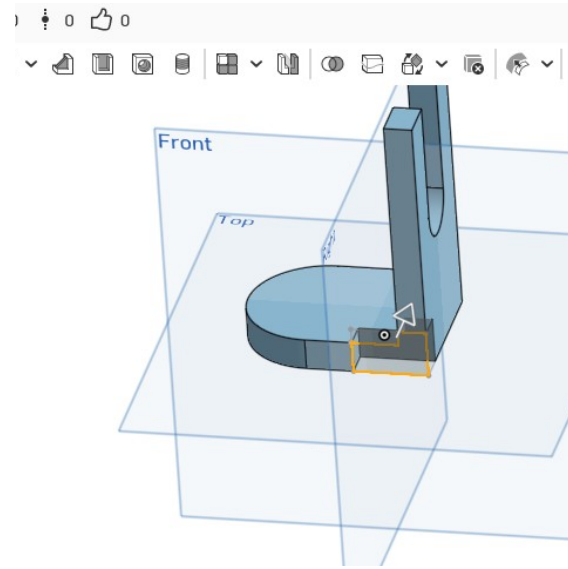
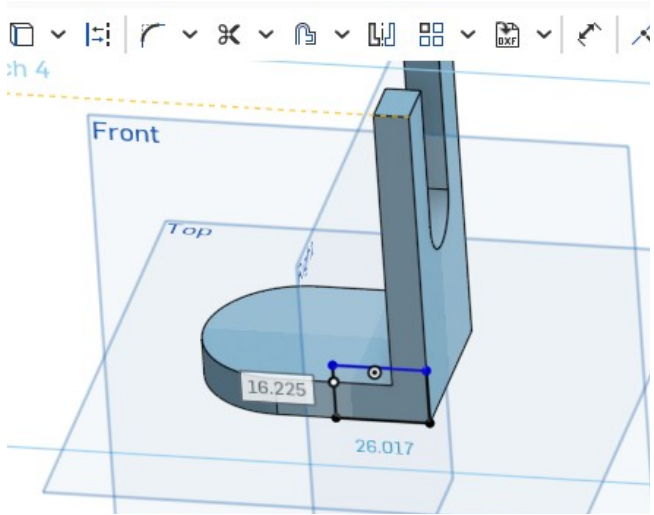


### afbeelding 3

#### werkvolgorde

1. het grondvlak tekenen: een rechthoek met links een halve cirkel
2. het grondvlak omhoog uittrekken
3. schets op bovenvlak een smalle rechthoek tegen rechterzijde
4. die smalle rechthoek naar boven uittrekken: opstaande rechterzijde
5. gleuf maken in de rechterzijde: teken een cikel en dan de rechtopstaande zijden
6. extrudeer dat deel, remove
7. hap uit de bodem halen: draai het model zodat de rechterzijde plat voor je ligt
8. teken een rechthoek en haal die deels weg, trek aan de pijl

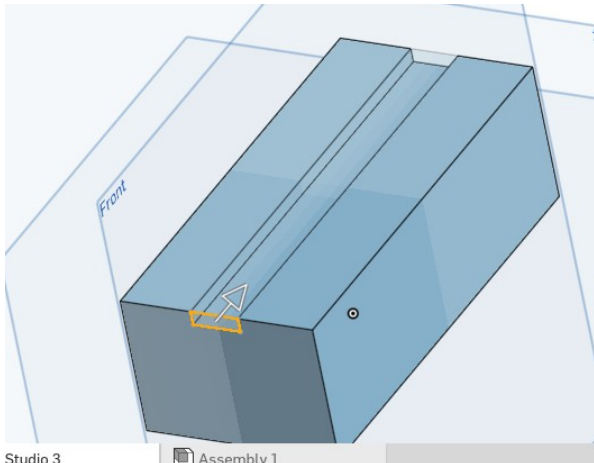
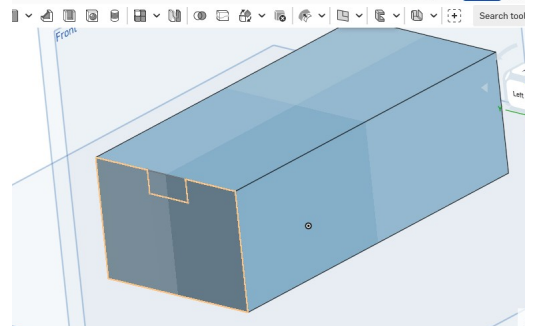




## afbeelding 4

### werkvolgorde

1. teken op het grondvlak Top een rechthoek
2. trek deze omhoog tot een blok
3. als van links kijkt, moet er een goot uit, bovenop als je van voren kijkt moet er rechts een schuin stuk af als je van voren kijkt moet er aan de onderkant een plak af als je van boven kijkt moet er rechtsvoor een hoek uit als je weer van links kijkt, moeten er 4 gaten door
4. Is de volgorde van de bewerken van belang? Waar moet je op letten?



Studio 3

Assemblv 1

