

Oefening 23 blz. 81 Klassikale oefening K2.3

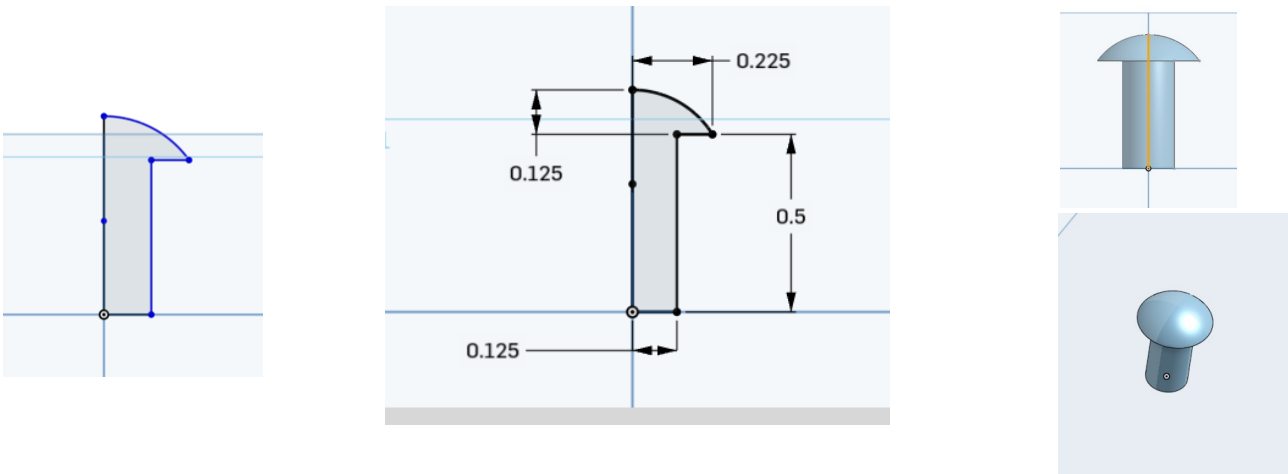
In deze oefening maken we de staaf die is afgebeeld op blz.81. De staaf moet een ronde kop met een gleuf erin krijgen. Aan de onderkant afschuinen. Maten, in inch, staan vermeld. Verdere details staan in de tekst.

Werkschema

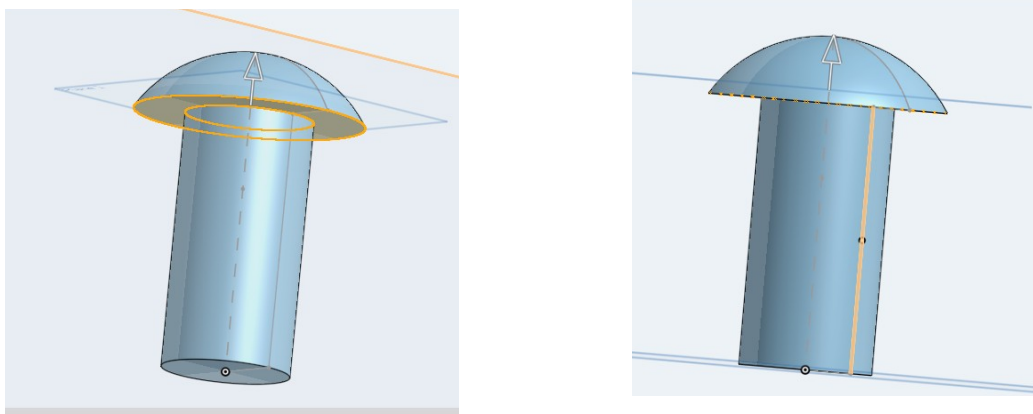
- Halve vorm schetsen
- Bemat
- Roteren
- Gleuf in de kop maken
- Onderkant afschuinen

Eerst zelf proberen, dan hieronder hulp zoeken

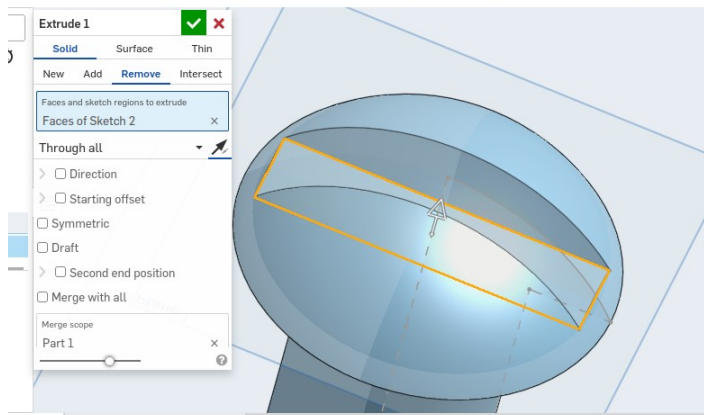
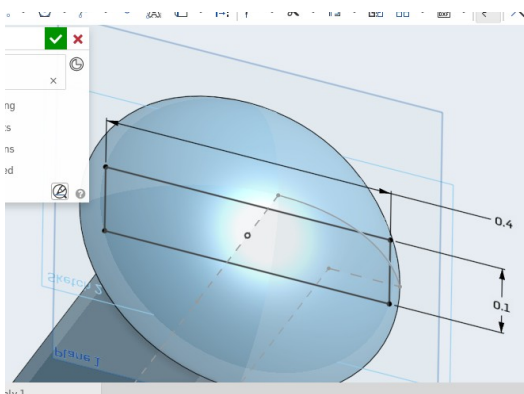
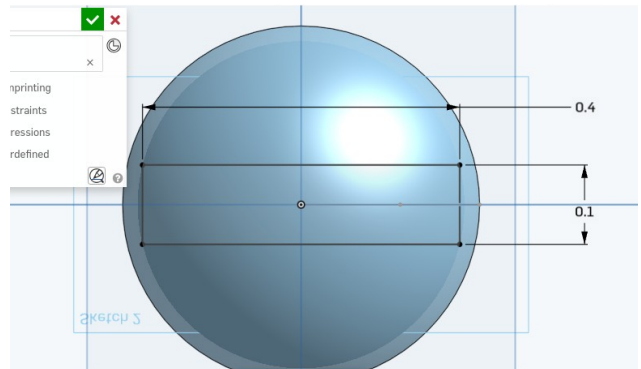
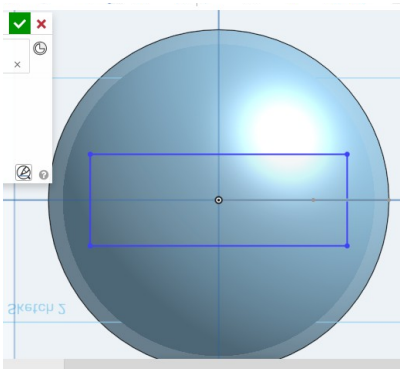
1. zet de lengtemaat op inch
2. klik op *Line* > klik op *O* > naar rechts > omhoog > naar rechts > klik op eindpunt > druk op *ESC*
3. klik op de knop *Center point arc*
4. klik als eerste ergens op de verticale as op een plaats waar het middelpunt van de cirkel zou kunnen liggen
5. klik dan op de punt rechts, daar begint de boog
6. klik tenslotte op het snijpunt met de verticale as > zet *Center point arc* uit en *Line* aan
7. teken de lijn omlaag naar *O*, moet een gesloten figuur zijn
8. bemat, de schets moet actief zijn, het mp van de cirkel komt vanzelf op de goede plek
9. klik op *Revolve* > klik in het mp > klik op het hoekpunt > klik op het snijpunt met de as
10. de figuur is compleet
11. de sleuf ligt 0.025" boven de onderkant van de kop



12. dus eerst een vlak plaatsen op 0.025" boven de onderkant > zet staaf zó dat de onderkant zichtbaar is > klik op de knop *Plane* > klik op de onderkant van de kop > klik in het scherm op het invulvak voor de maat, voer in 0.025" klik op de pijl, die moet omhoog wijzen. Het vlak heet *Plane 1*.



13. Nu alleen nog een gleuf maken > maak schets op Plain 1 > center point rechthoek > bemaaten lengte 0.4 " en breedte 0.1".
14. klik op extruderen > klik op de rechthoek > remove > through all



15. Als laatste de onderrand van de staaf afschuiven met 0.05 " Draai de staaf zodat de onderrkant goed zichtbaar is > klik *Chamfer* > kli op de onderrand > vul in 0.05"

