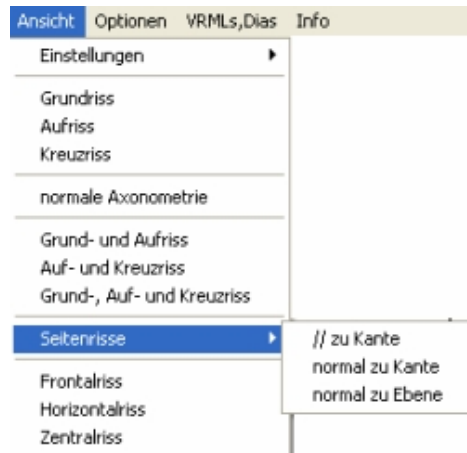


Der Seitenriss in GAM

GAM ist in der Lage eine Normalprojektion in einer bestimmten Richtung, also einen Seitenriss zu zeichnen.

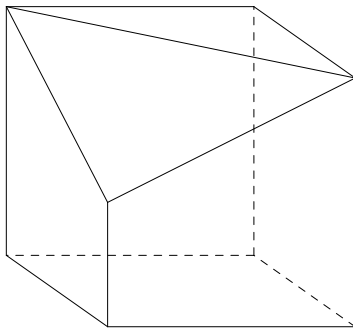
Dabei kann man die Blickrichtung, wie rechts ersichtlich ist, auf drei verschiedene Arten festlegen.



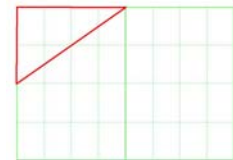
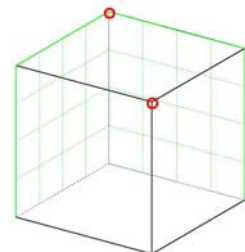
Anwendungsbeispiele:

Seitenriss (Blickrichtung) // zu Kante:

Beispiel 1:

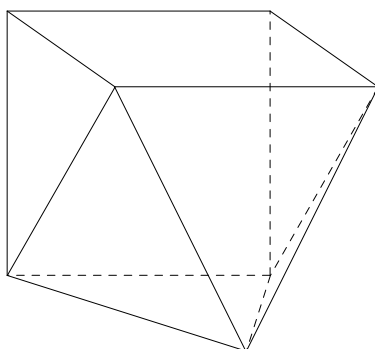


- ✚ Konstruiere einen Würfel mit Kantenlänge 4 cm und lege in die linke und in die hintere Fläche ein Raster.
- ✚ Wähle nun *Ansicht/ Seitenriss/ // zu Kante* und klicke die beiden markierten Punkte an.
- ✚ In der darauf hin erscheinenden Seitenrissansicht kann nun mit *Modellieren/ Bohrung/ prismatisch* der passende Keil weg geschnitten werden.

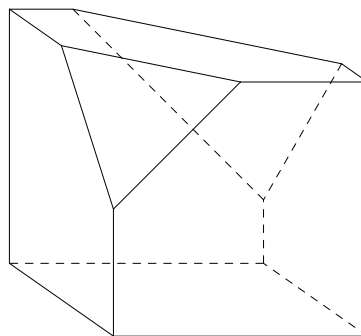


Bei den folgenden Beispielen wird analog zu Beispiel 1 der Seitenriss (mit Blickrichtung) // zu einer Kante eingeführt. Man führt die erste Bohrung aus, dann wählt man die neue Projektionsrichtung (z. B. im Frontalriss) und führt die zweite Bohrung aus. Alle Objekte wurden aus einem Würfel mit 4 cm Kantenlänge hergestellt.

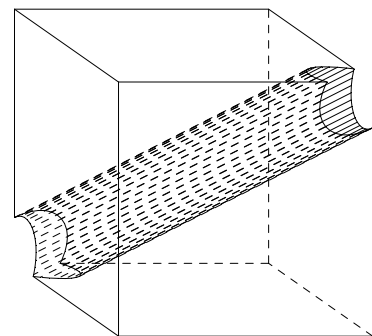
Beispiel 2:



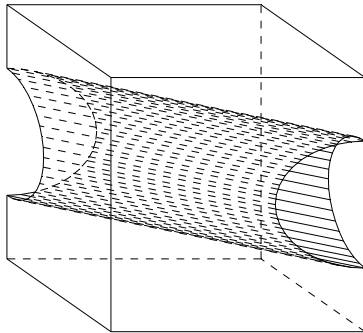
Beispiel 3:



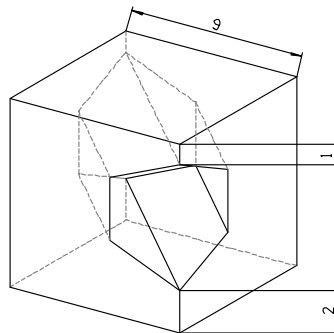
Beispiel 4:



Beispiel 8:



Beispiel 9:



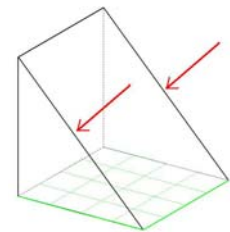
Seitenriss (Blickrichtung // zur xy-Ebene und) normal zu Kante

Seitenriss (Blickrichtung) normal zu Ebene:

Beispiel 1:

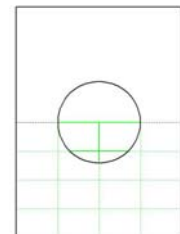
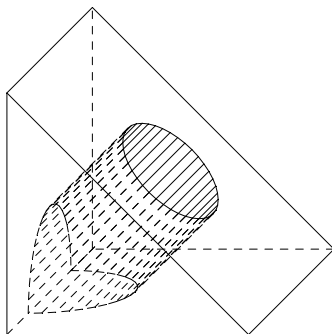
Aus einem Keil mit den Abmessungen 4x4x4 ist ein Zylinder mit Radius 1 cm in der Mitte auszubohren.

- ✚ Konstruiere einen Keil mit den Abmessungen 4x4x4 und lege in die untere Fläche ein Raster.



- ✚ Wähle *Ansicht/ Seitenriss/ normal zu Ebene*

- ✚ Gehe zu *Modellieren/ Bohrung/ zylindrisch* und wähle das Bohrprisma passend.



Beispiel 2:

