

Merkblatt Subtraktionsmethode

Die Grundform von Volumenkörpern wie zum Beispiel Quader, Würfel, Prismen, Pyramiden, Zylinder, Kegel usw. aus den Materialien wie z. B. Metall, Holz, Glas, Papier usw. können durch Abtragen von Material verändert werden. Das Abtragen/Entfernen von Material von der Grundform nennst Du **Subtraktionsmethode**.

Verfahrenstechniken zum **Abtragen** von Material sind z. B. schneiden, bohren, schleifen, lasern, schmelzen, hobeln, sägen usw.

Die dabei entstehenden **geraden** Ausschnittformen sind z. B.:
Nut, Durchbruch, Abschrägung, Zapfen, Stufe usw.

Die dabei entstehenden **runden** Ausschnittformen sind z. B.:
Bohrung, Ausrundung/Einrundung, Abrundung usw.

In Solid Edge erstellst Du im **ersten Schritt** über ISO metrisches Teil die **Grundform eines Volumenkörpers** über den Befehl **Extrusion**. (Film 3)

Im **zweiten Schritt** auch über ISO metrisches Teil **trägst Du Material ab**, z. B. durch die **Befehle** Ausschnitt, Bohrung, Abrundung, Rotationsausschnitt (bei Rotationskörpern wie Kegel, Zylinder usw.)
(Film 5 und Film 6)

Im dritten Schritt öffnest Du über ISO metrische Zeichnung in der **Bibliothek** die Vorlage A4 quer, die Du Dir zuvor erstellt und dauerhaft gespeichert hast.
(Film 2)

Im vierten Schritt erstellst Du über den Befehl Ansichtsassistent Deine **Zeichnung** in Dimetrie, Isometrie und das Dreitafelbild (Film 4)

