

# Konstruktion eines Stuhls mit Texturen

## Aufgabenstellung

Erstelle in Solid Edge den abgebildeten Stuhl in der **vorgegebenen Reihenfolge**.

Dateispeichername: **Stuhl\_Vol\_Datum\_Nachname**

- (1) **Sitzfläche:** (Höhe) 40 x (Breite) 40 x Tiefe 10
- (2) **Stuhlbeine** an die Sitzfläche von unten: (Höhe) 5 x (Breite) 5 x (Länge) 40  
Achte darauf, dass das jeweilige Stuhlbein exakt an der Außenkante der Sitzfläche abschließt  
(Abstandsbemaßung = 0)
- (3) **Stuhllehne** an die Sitzfläche hinten oben: (Höhe) 40 x (Breite) 40 x (Tiefe) 2
- (4) **Runde die Sitzfläche** wie in der Abbildung ab: Radius = 1
- (5) **Runde die vorderen Stuhllehnenaußenkanten** wie in der Abbildung ab: Radius = 2
- (6) **Färbe die Teilflächen**, wie in den Abbildungen zu sehen ist, ein (*Menü Ansicht, Teilfläche färben*)  
(blau, schwarz, rot, gelb, grün, lila)
- (7) **Speichere erneut** ab und schließe Deine Datei, nicht Solid Edge!
- (8) Öffne isometrische Zeichnung und erstelle von Deinem Stuhl das 3TB, Dimetrie und Isometrie im **Maßstab 1 : 1**. Das **Thema** lautet: Additionsmethode
- (9) Speichere Deine Zeichnung in Deinem persönlichen Ordner auf dem Schullaufwerk unter dem Dateinamen: **Stuhl\_Zei\_Datum\_Nachname**
- (10) Lass` Deine Zeichnung kontrollieren!

