

# Top-Down-Modellierung

## Runde Muster per Skelett steuern

Lochkreise und Teilungen z. B. von Bohrbildern sowie Geometrie der Musterelemente für mehrere Teile synchronisieren

Diese Übersicht darf in unveränderter Form unter Nennung der Quelle frei verwendet werden, auch kommerziell (CC BY-ND)

## Nur zwingend notwendige Informationen im Skelett zeichnen

- Querschnitt des Musterelements (bei Verschraubungen möglichst zuerst!) skizzieren, ggf. auf Ebene durch den Startwinkel und die Musterachse
- Musterradius (z. B. als Konstruktionskreis) in einer dafür angelegten Draufsicht skizzieren
- Startwinkel, Inkrementwinkel, ggf. Endwinkel als Radiuslinien (Konstruktion) skizzieren
- Musterelemente in der Draufsicht von der Projektion des Querschnitts abhängig darstellen kann nützlich sein (z. B. Kreise für Bohrlöcher)

## Musterelemente und Muster aus abgeleiteten und projizierten Skizzen ohne steuernde Maße erstellen

- Benötigte Elemente für Muster und Musterelement über die Ableitung in eine lokale Skizze projizieren: Bei Durchgangsloch den Bohrungsdurchmesserkreis + die Winkellinien, bei Senkungen oder Bohrungen / Elementen mit festgelegter Tiefe Querschnitt (Normtiefen möglichst per iLogic automatisieren)
- In der lokalen Draufsichtskizze die Maße für die Musterdefinition als Referenzmaße erzeugen und benennen (Inkrementwinkel, ggf. Winkelbereich wenn nicht 360°)
- Musterelement auf Basis der lokalen Skizze(n) erzeugen und abhängig von der lokalen Draufsichtskizze und den benannten Referenzmaßen mustern (Anzahl = Gesamtwinkel / Inkrementwinkel; ggf. Gesamtwinkel = Winkelbereich)

# Benötigen Sie Maschinenbau- oder CAD-Know-How?

Senden Sie einfach Ihre Anfrage per Email  
oder rufen Sie an:



# R-KON

Rodermund Konstruktion  
und Entwicklung GmbH

[anfragen@r-kon.de](mailto:anfragen@r-kon.de) | +49 (0)2335 7304561  
<https://r-kon.de>