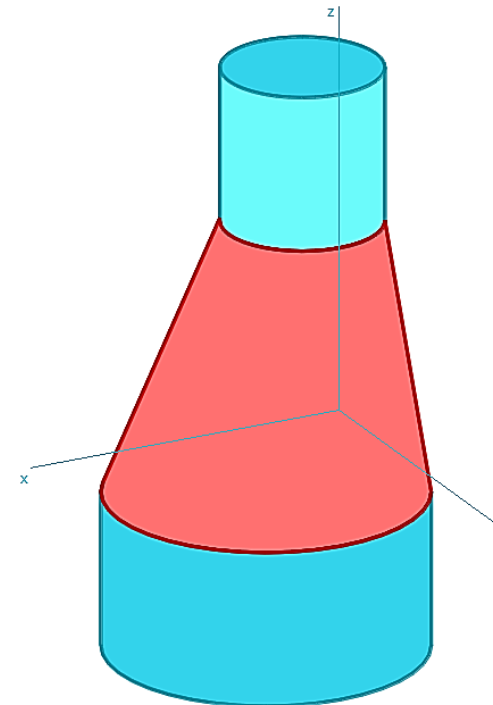
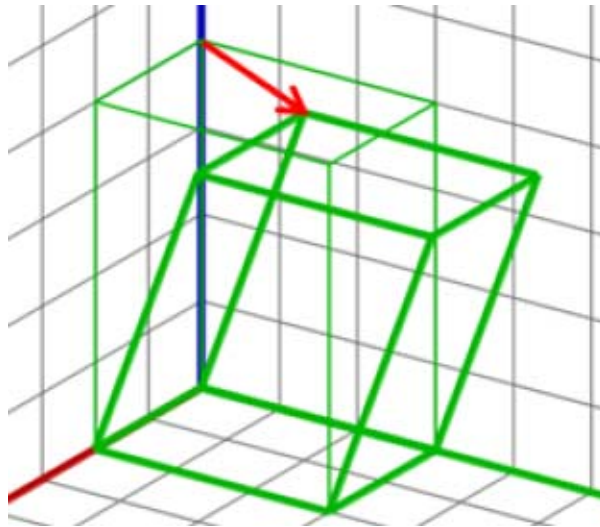
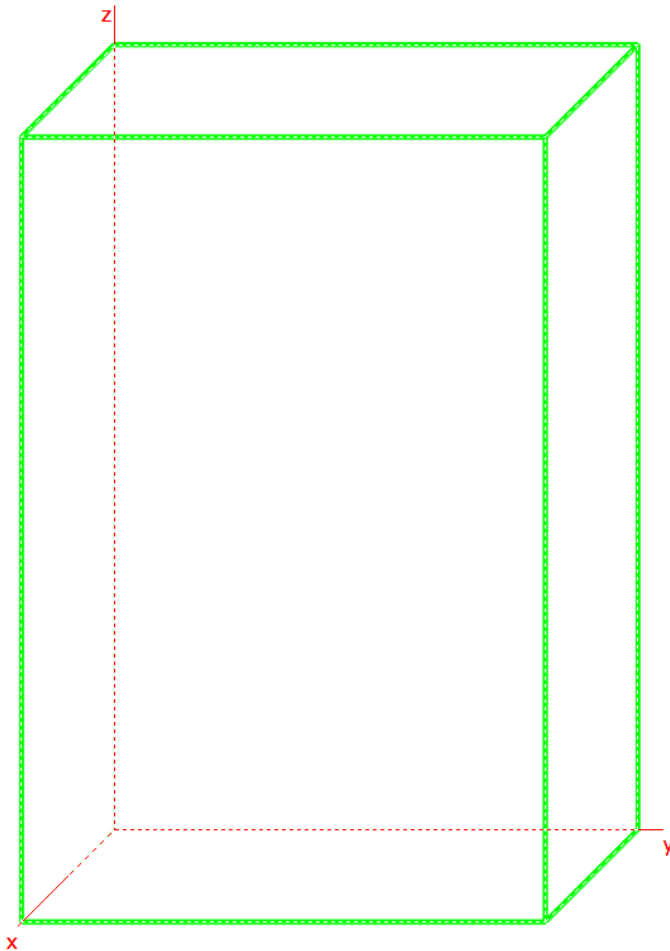


**SCHERUNG im Raum mit GAM am Beispiel  
eines Quaders und einer Rohrentlüftung**

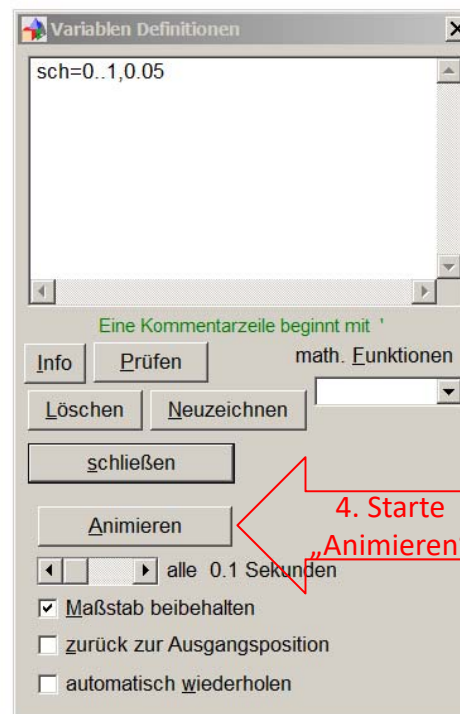


# SCHERUNG im Raum mit GAM am Beispiel eines Quaders (mit Animation)

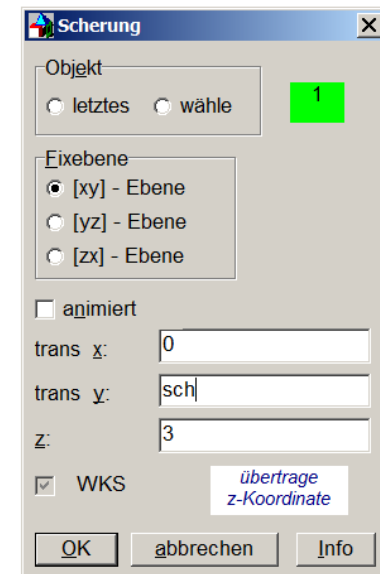
1. Wähle einen Quader mit den Abmessungen 1x2x3.



2. Definiere die Variable *sch* für die Animation.



3. Lege die Scherung fest.



## SCHERUNG im Raum mit GAM am Beispiel einer Rohrentlüftung

Zwei Rohre mit unterschiedlicher lichter Weite (Durchmesser) und parallel versetzter Achse sollen mit einem Zwischenstück verbunden werden.

Lösung: Einbau eines schiefen Kreiskegelteiles >>>



## Lösung mittels Scherung in GAM:

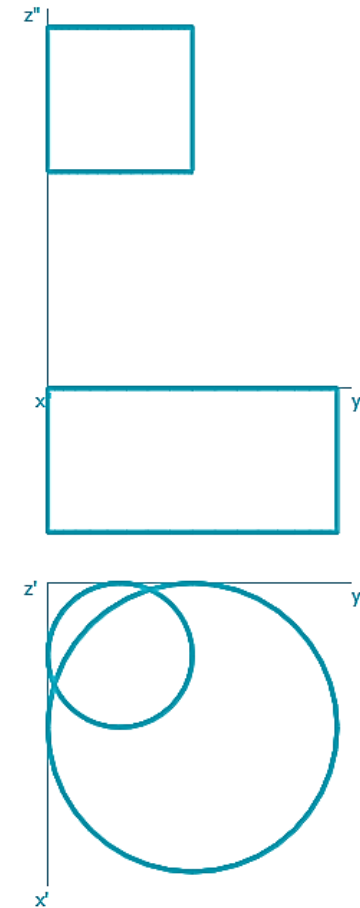
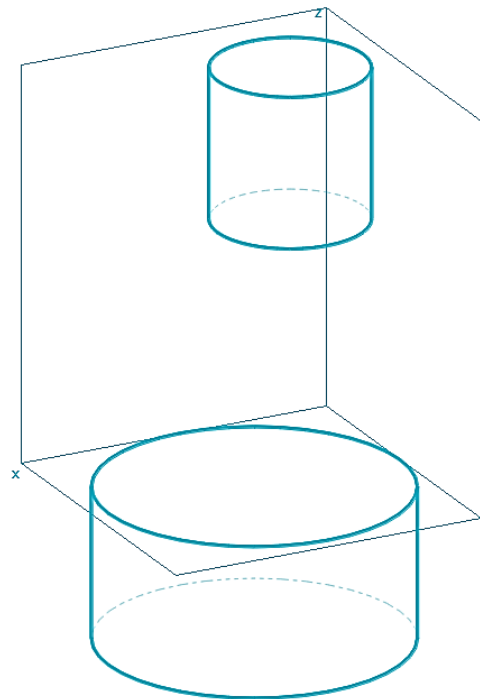
Angabewerte:

Durchmesser 1: 40 cm

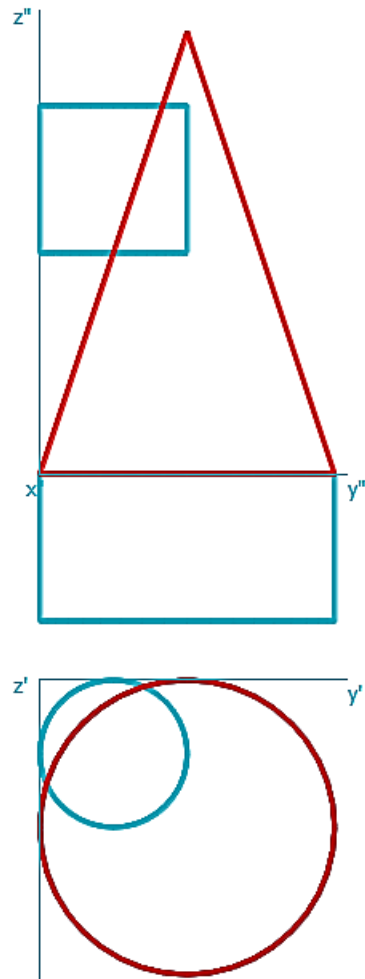
Durchmesser 2: 20 cm

Zwischenraum: 30 cm

Rohrlängen: frei gewählt



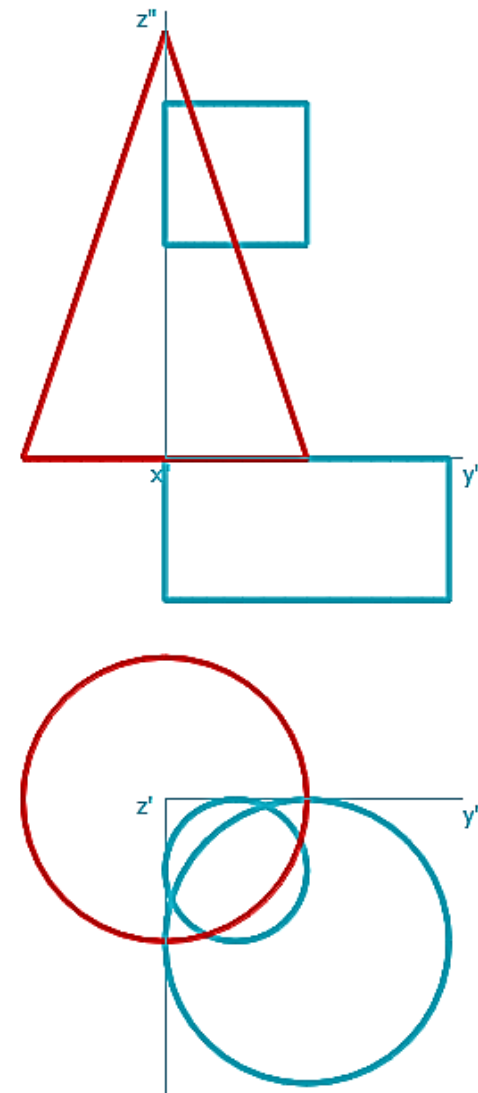
Drehkegel ( $r=20$ ,  $h=60$ ) wählen



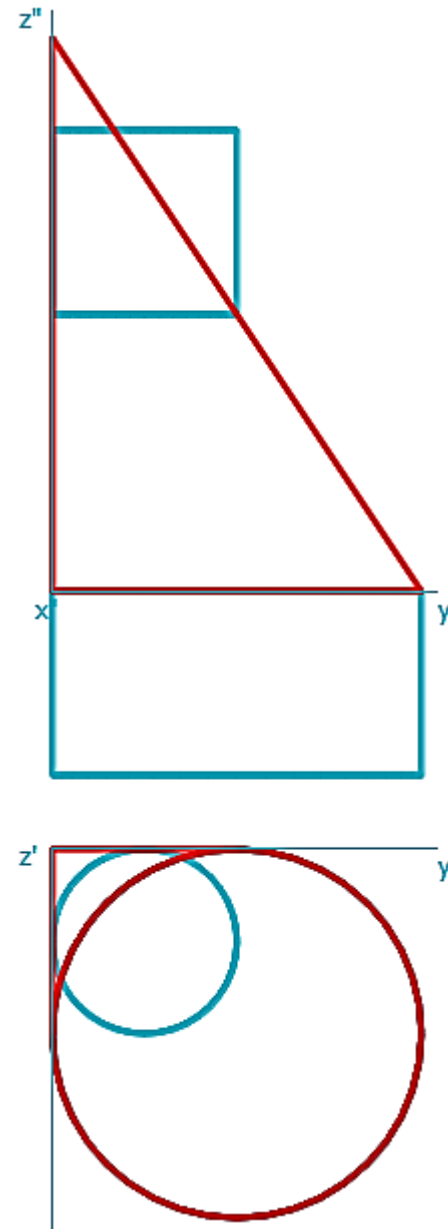
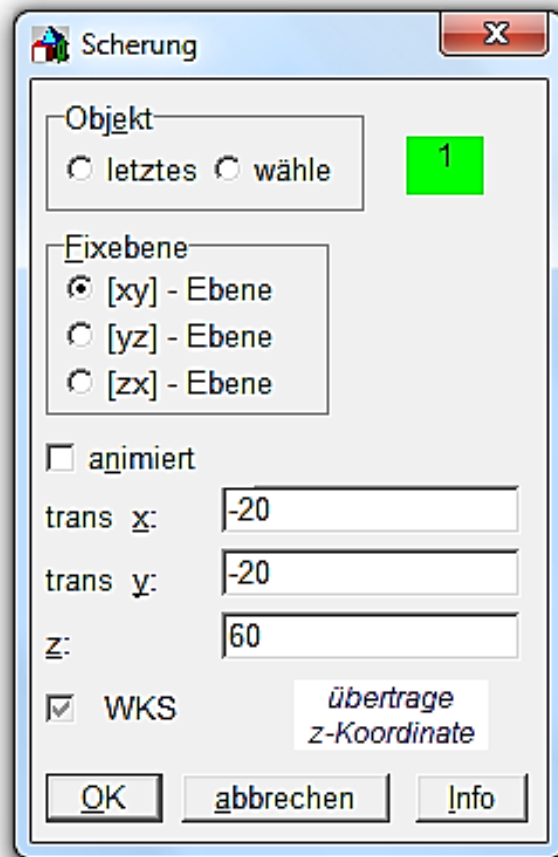
Hinweis

Da sich die Radien der beiden Zylinder wie 2:1 verhalten, muss die Kegelhöhe als doppelte Zwischenraumhöhe gewählt werden:  
 $2 \times 30 = 60$

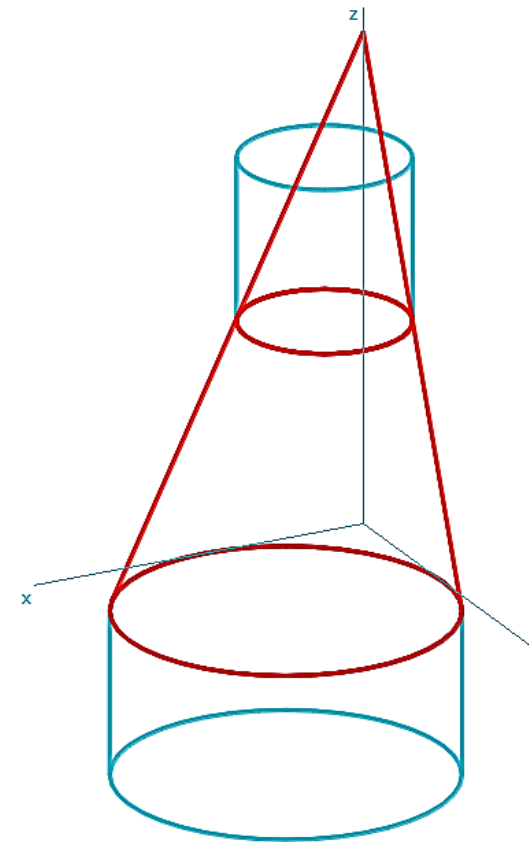
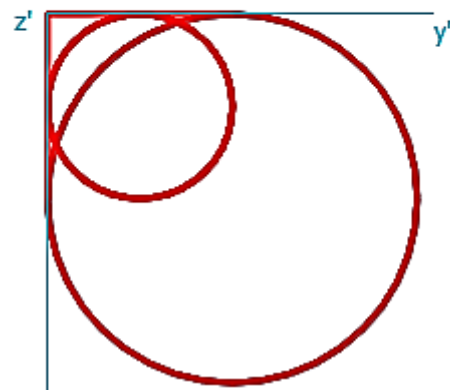
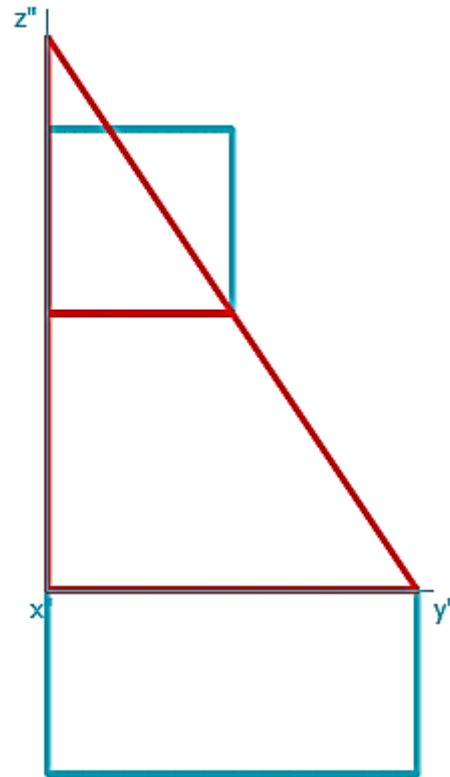
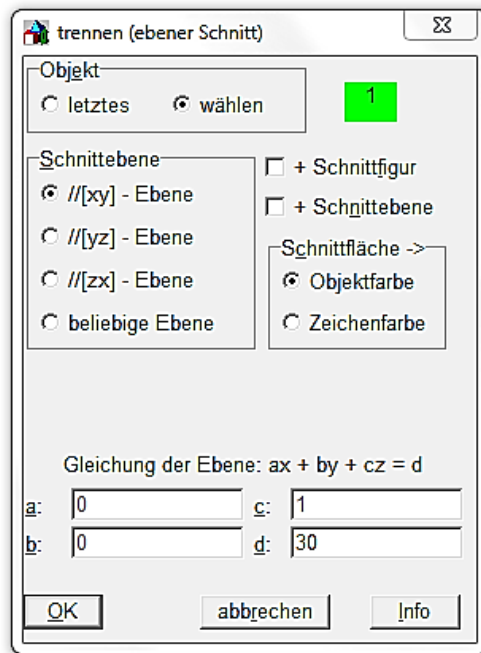
Anschließend verschieben:  
 $\Delta x=20$ ,  $\Delta y=20$



## Scherung definieren



Kegel trennen;  
anschließend  
Spitze löschen



Ergebnis in unterschiedlichen Sichtbarkeiten dargestellt

