

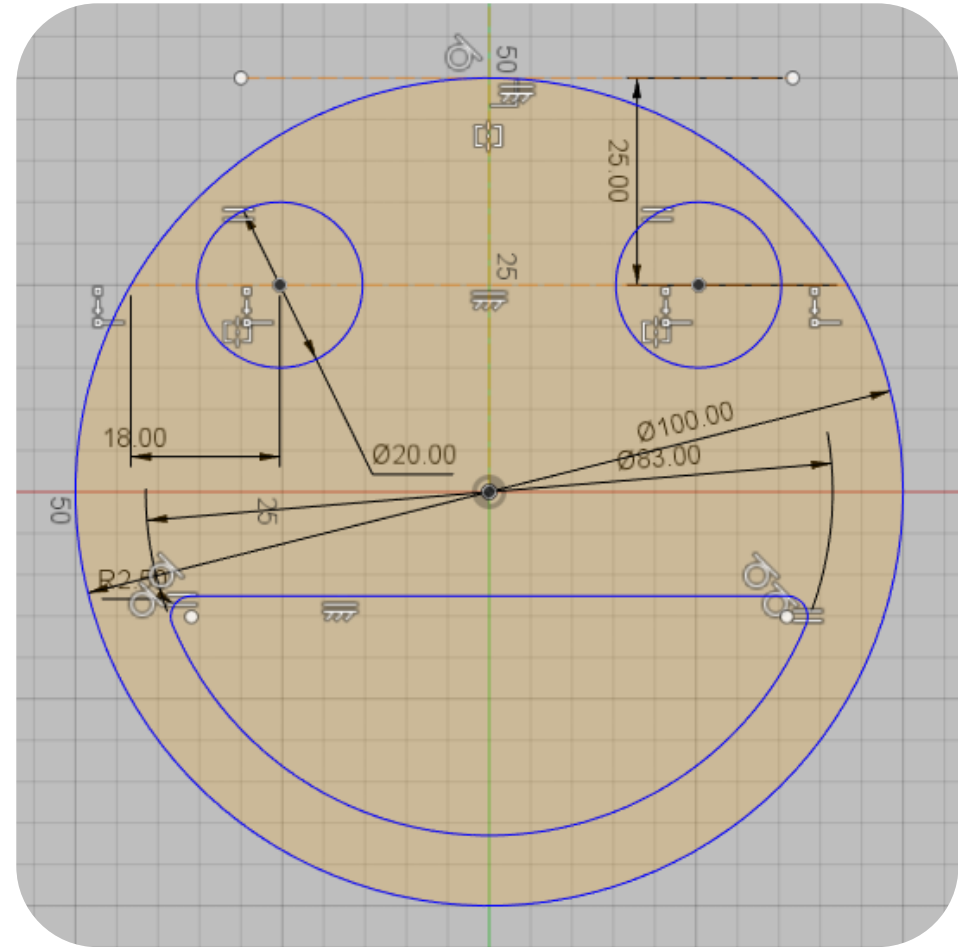
# Fusion360 Zeichnung erstellen

Wir konstruieren einen Smiley

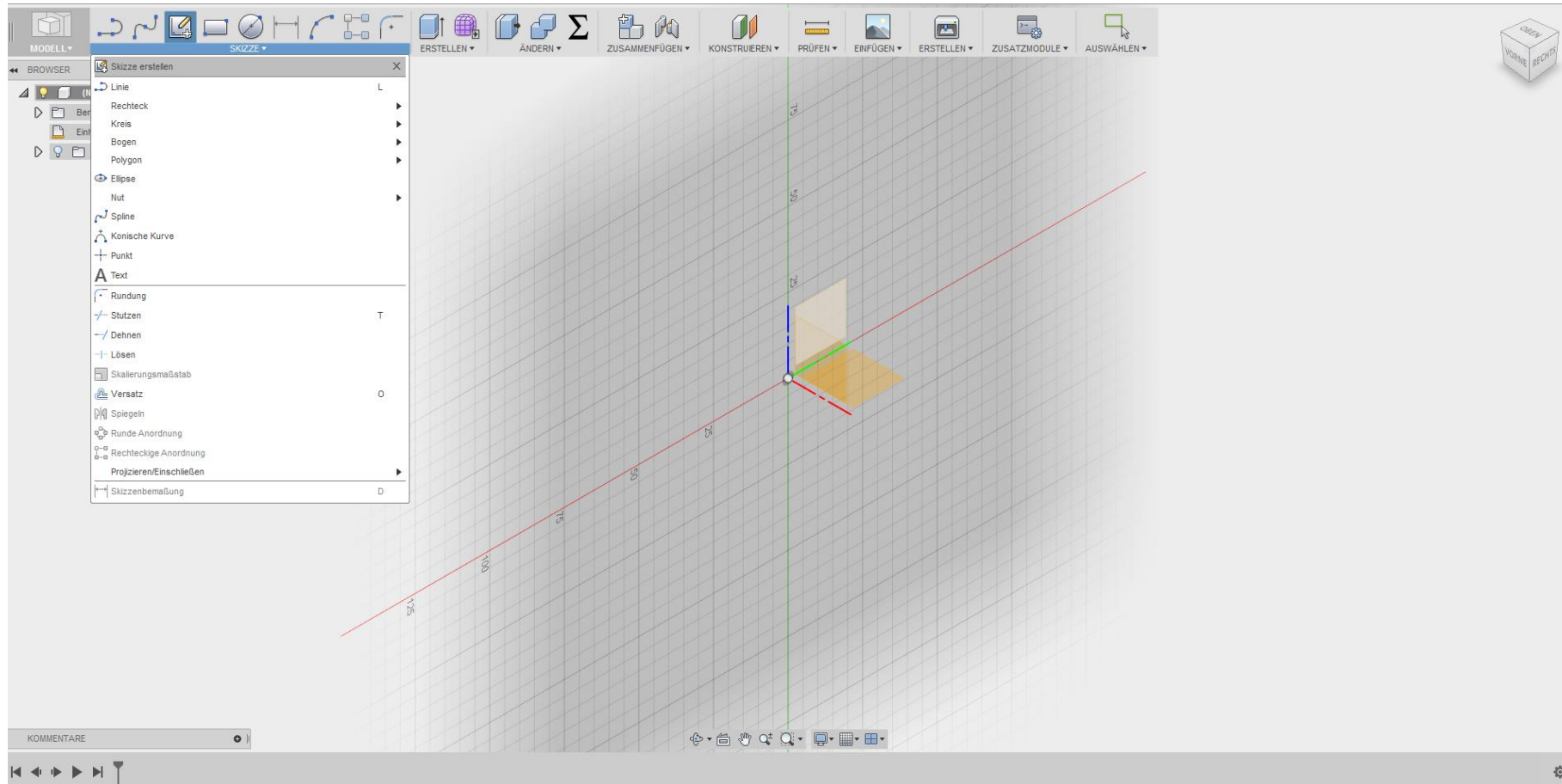
- Zeichenebene Festlegen
- Außenkontur zeichnen
- Augen zeichnen
- Mund zeichnen
- Zeichnung exportieren

Was lernen wir?

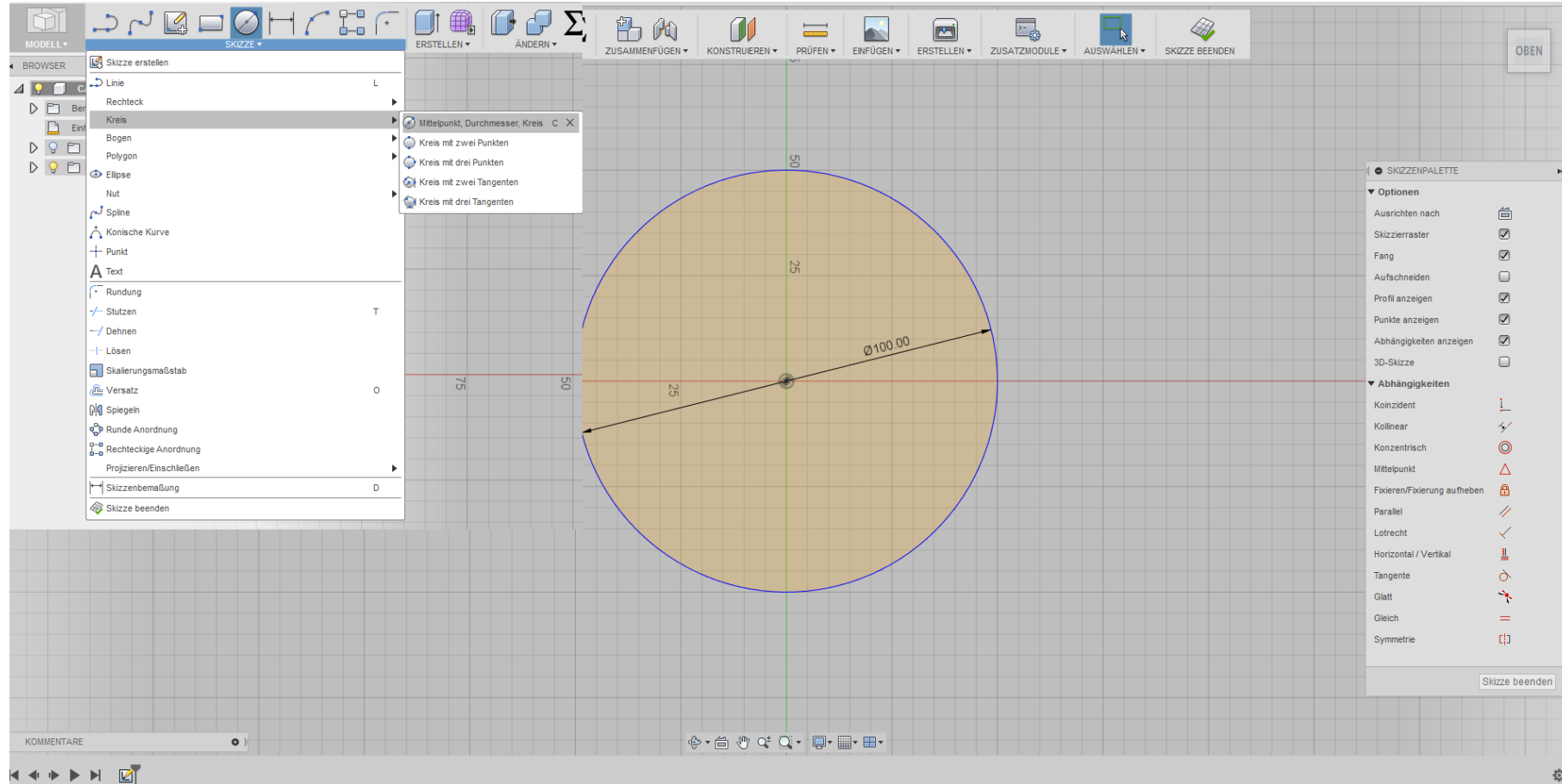
- Mit Zeichenwerkzeugen umgehen
- Konstruktionslinien erstellen
- Constrains setzen
- Mit Sketchpalette arbeiten
- \*.dxf Datei exportieren



# Zeichenebene festlegen

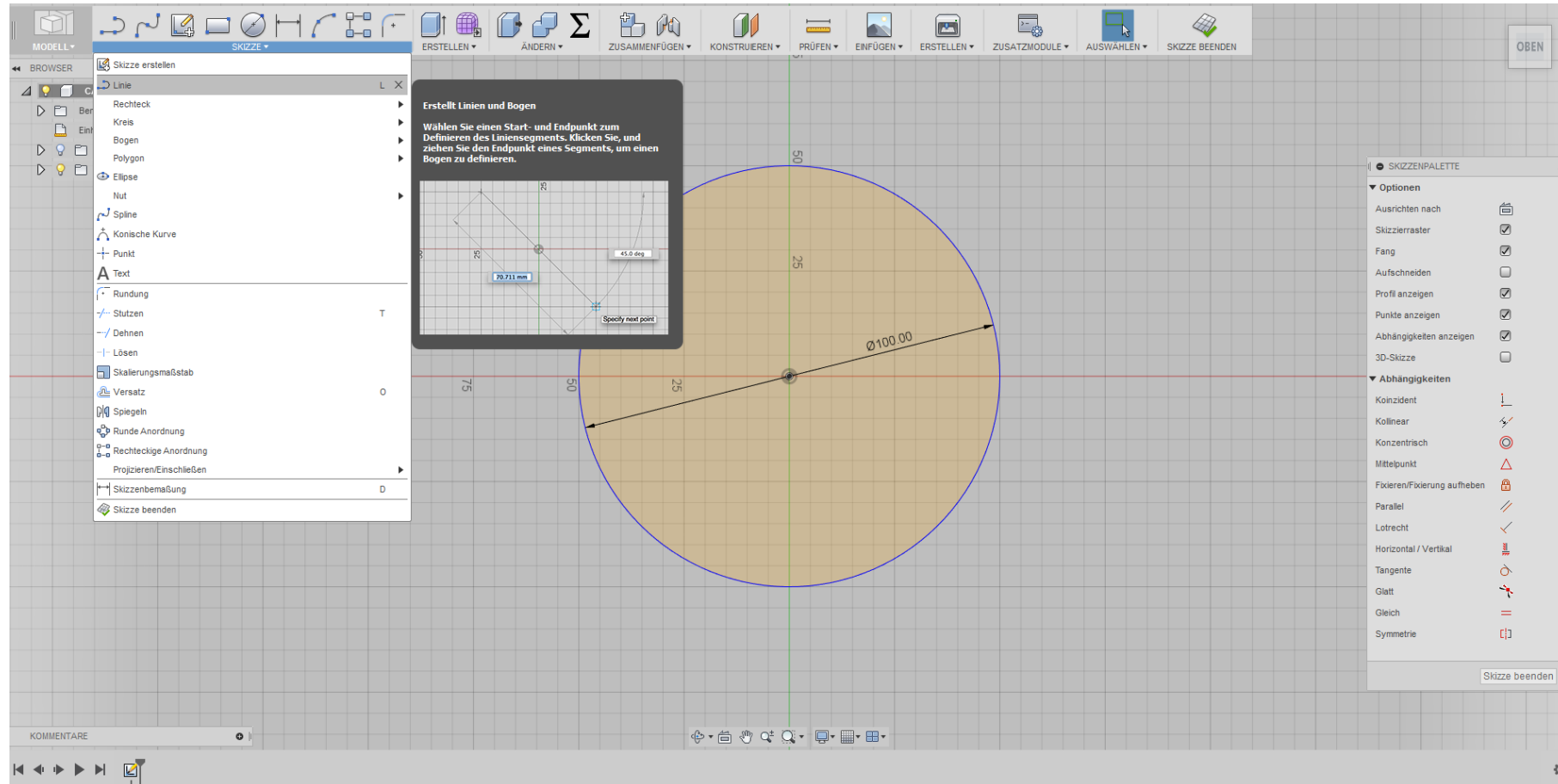


# Außenkontur erstellen



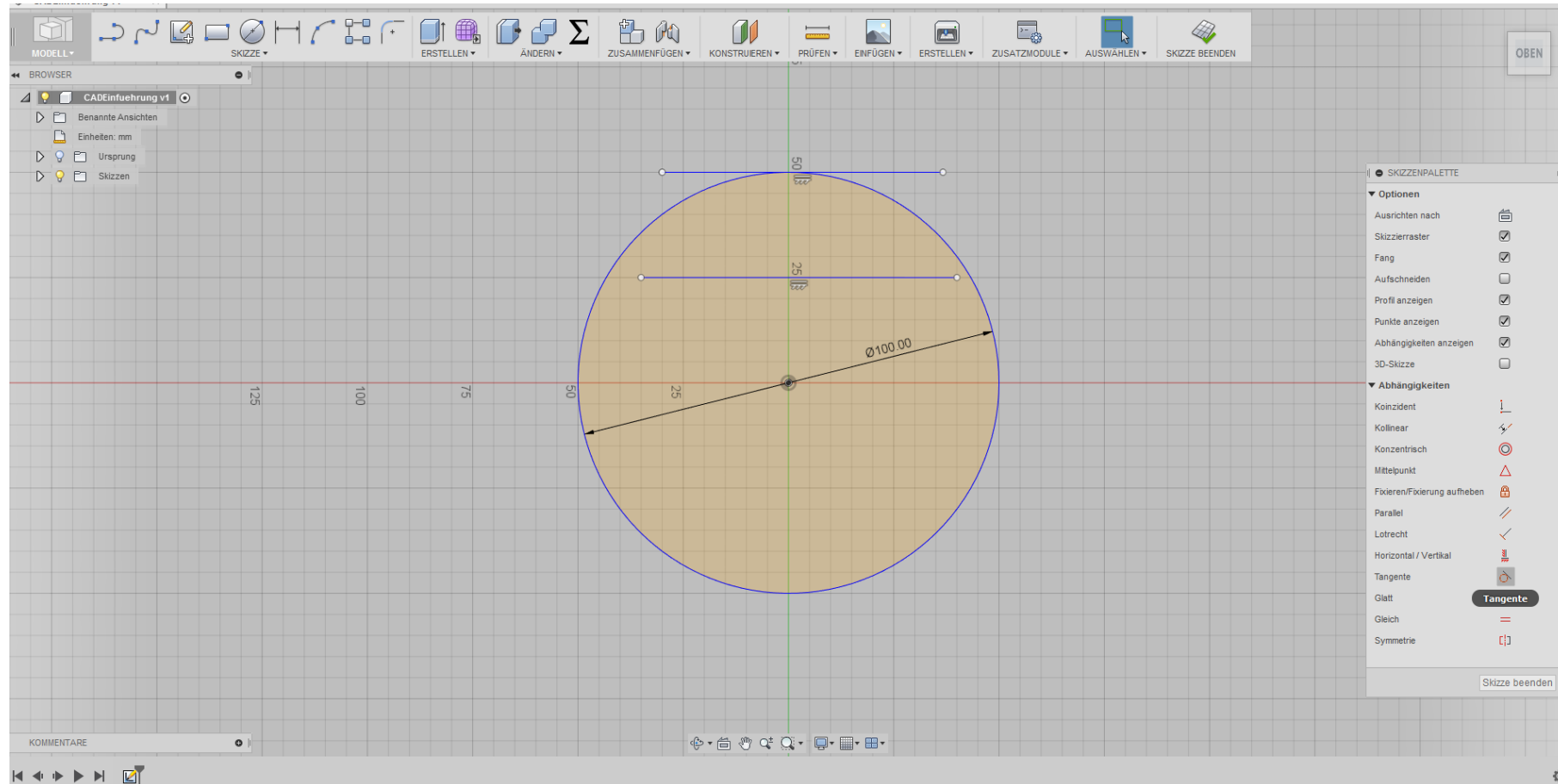
# Augen erstellen

## Konstruktionslinien zeichnen



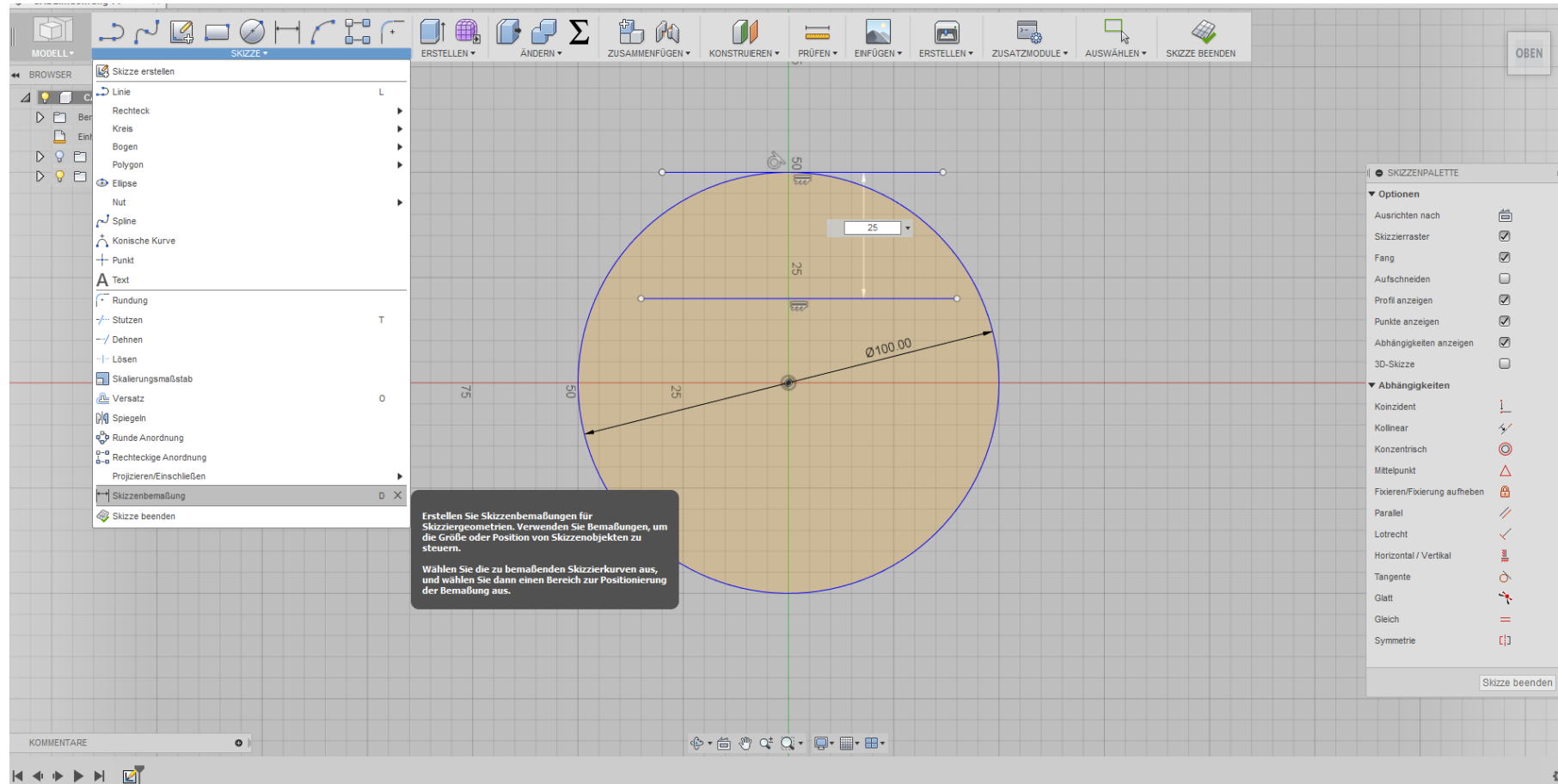
# Augen erstellen

## Konstruktionslinien zeichnen



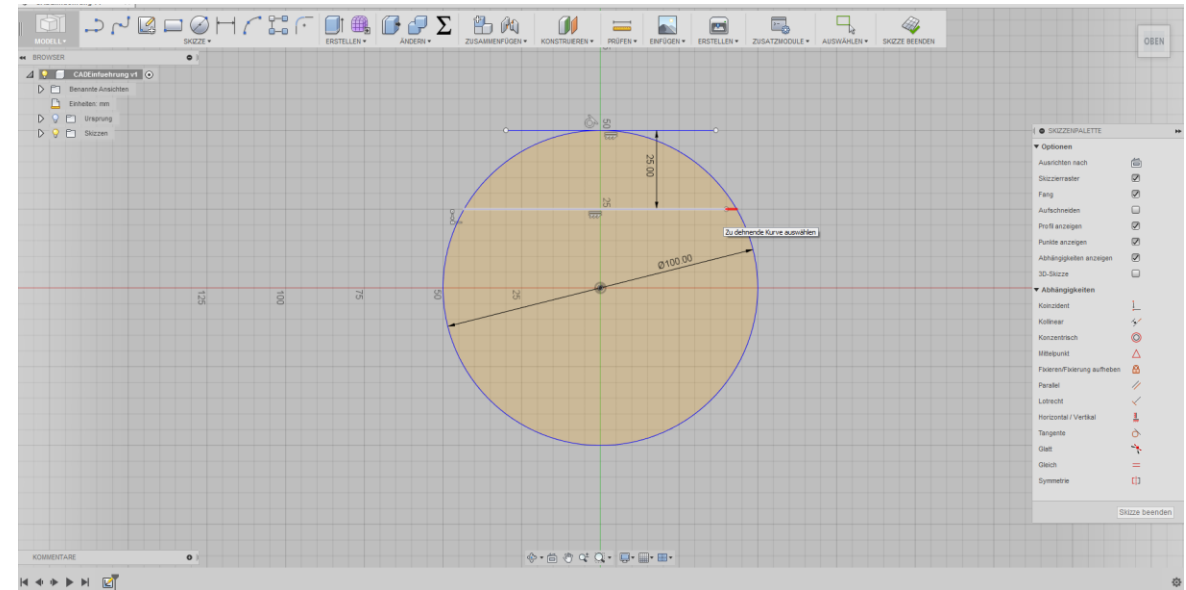
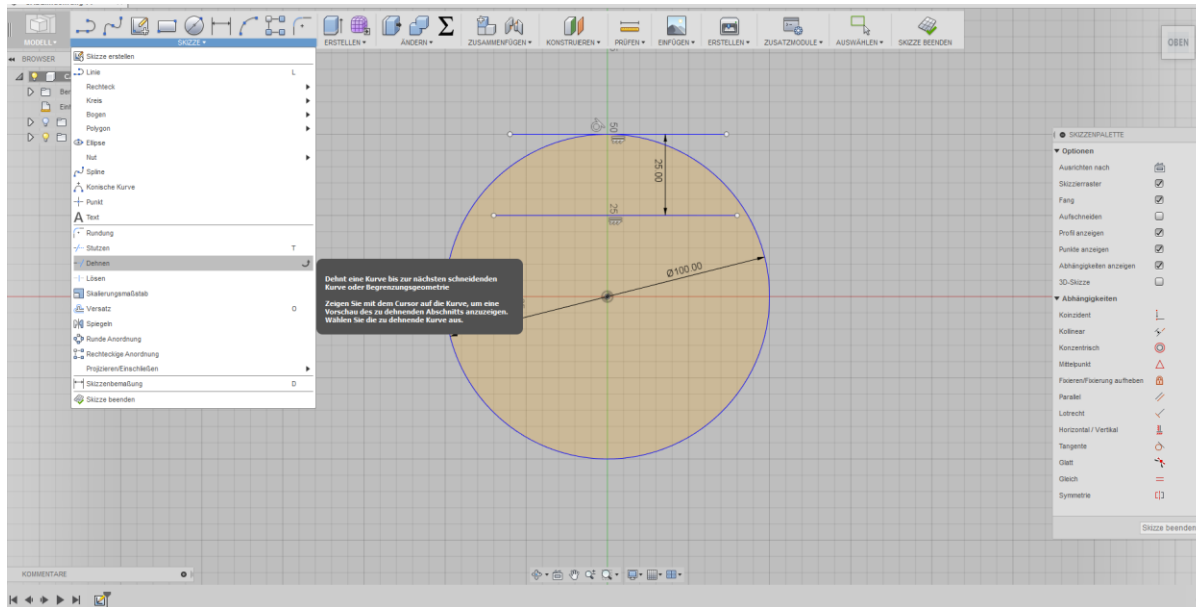
# Augen erstellen

Konstruktionslinie zeichnen – Dimension setzen



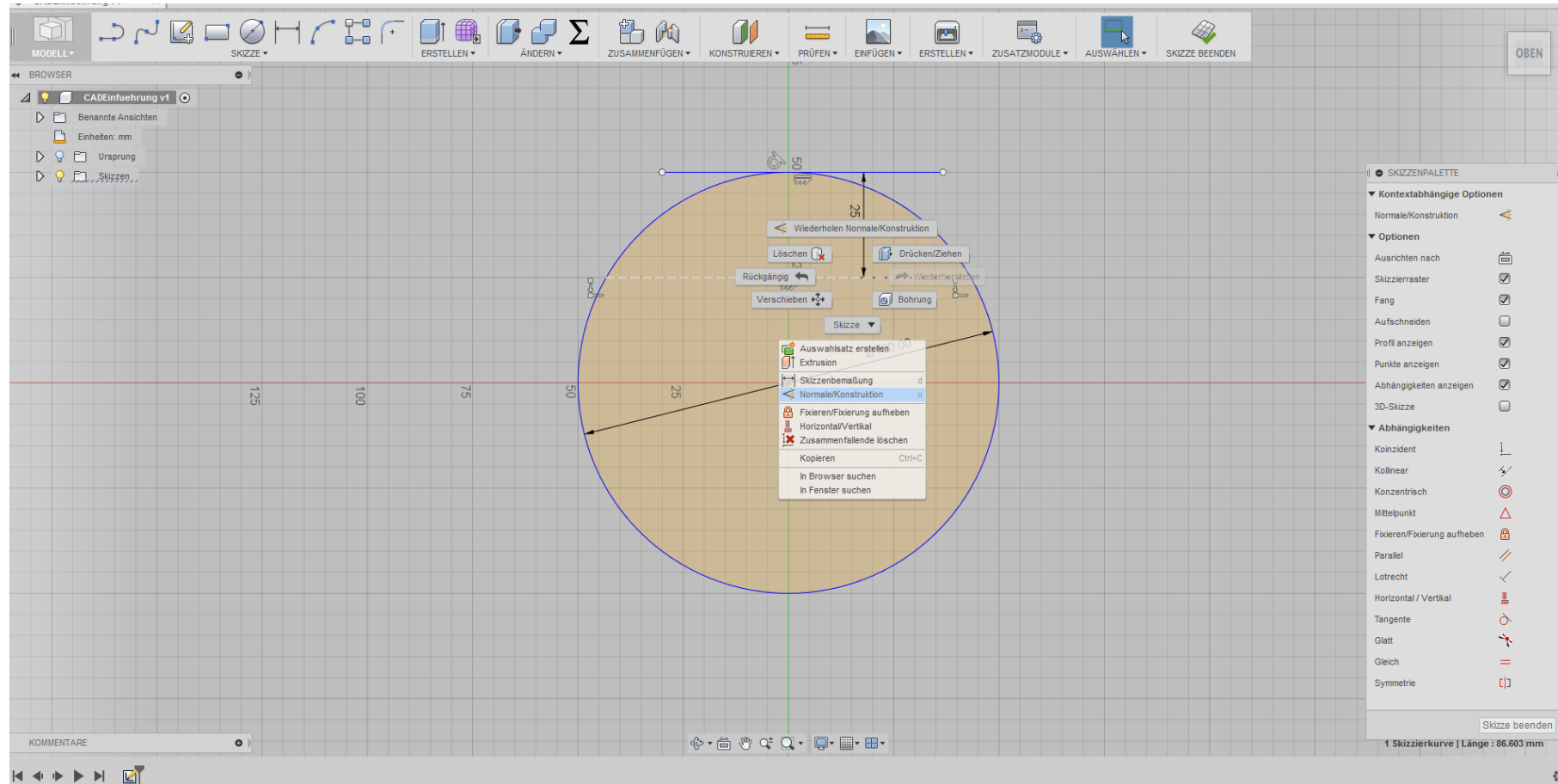
# Augen erstellen

## Konstruktionslinie zeichnen – Extend line



# Augen erstellen

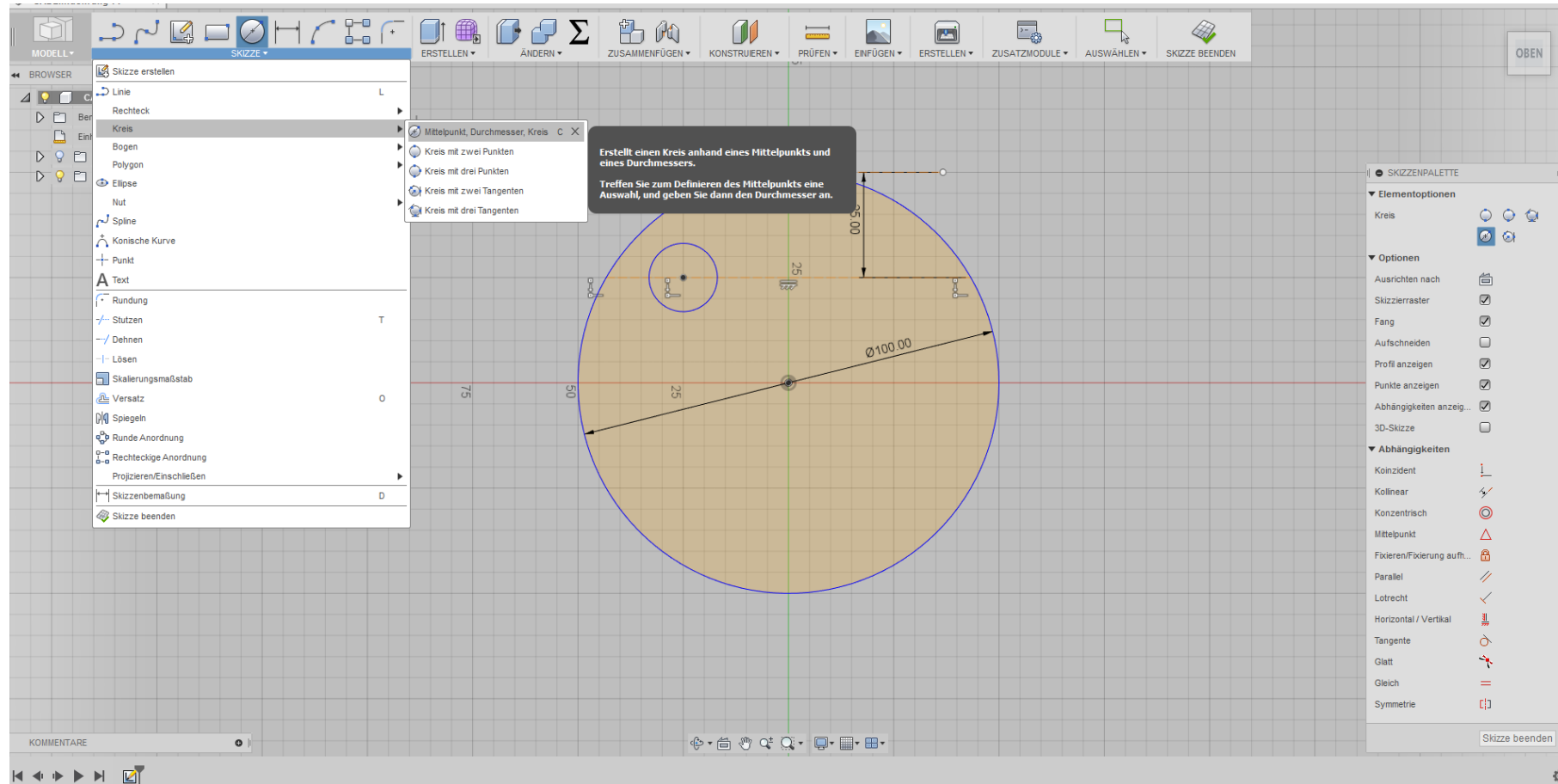
Konstruktionslinie zeichnen – Linie umwandeln





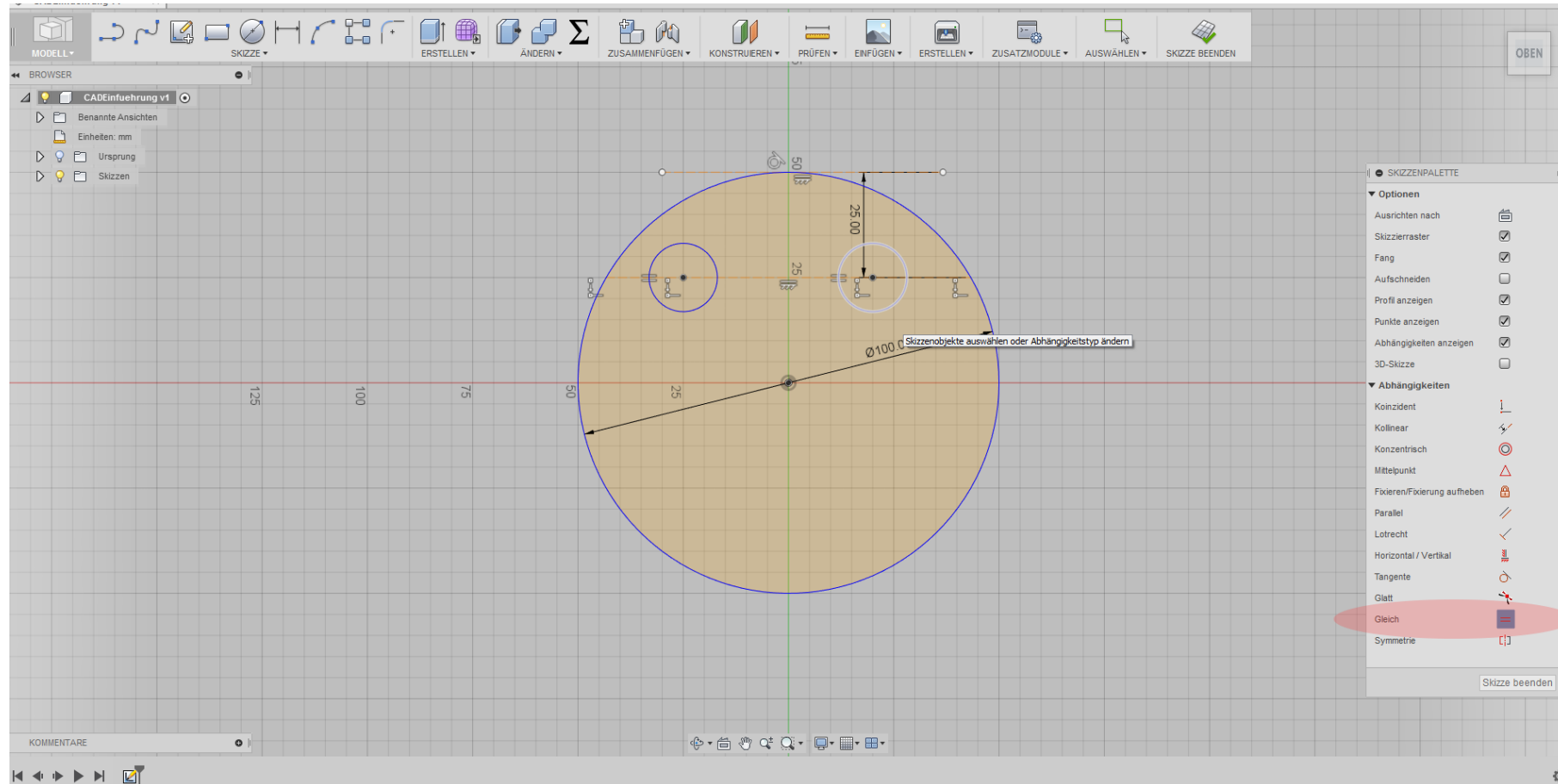
# Augen erstellen

## Kreis zeichnen



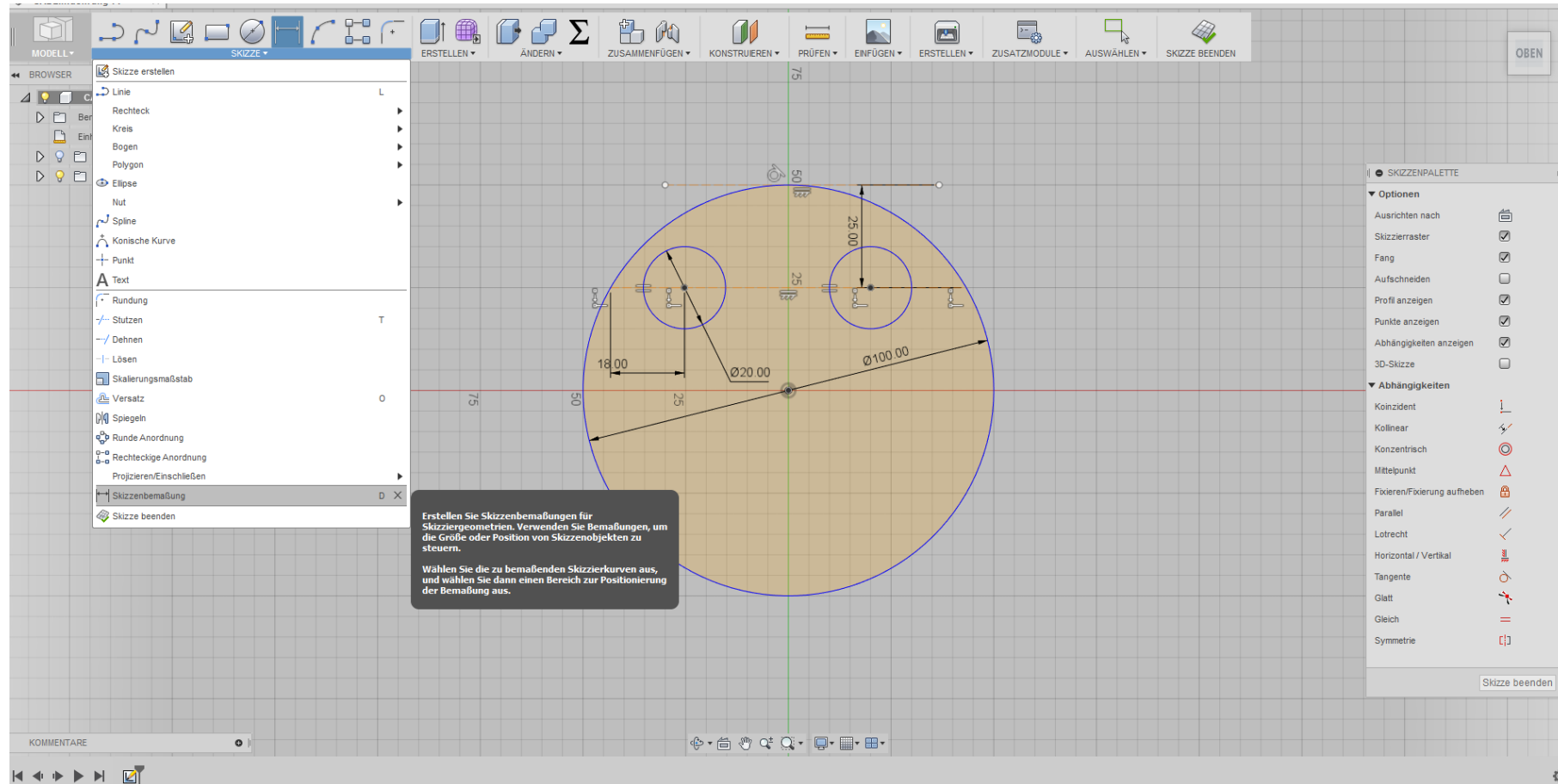
# Augen erstellen

## Sketchpalette- Equal



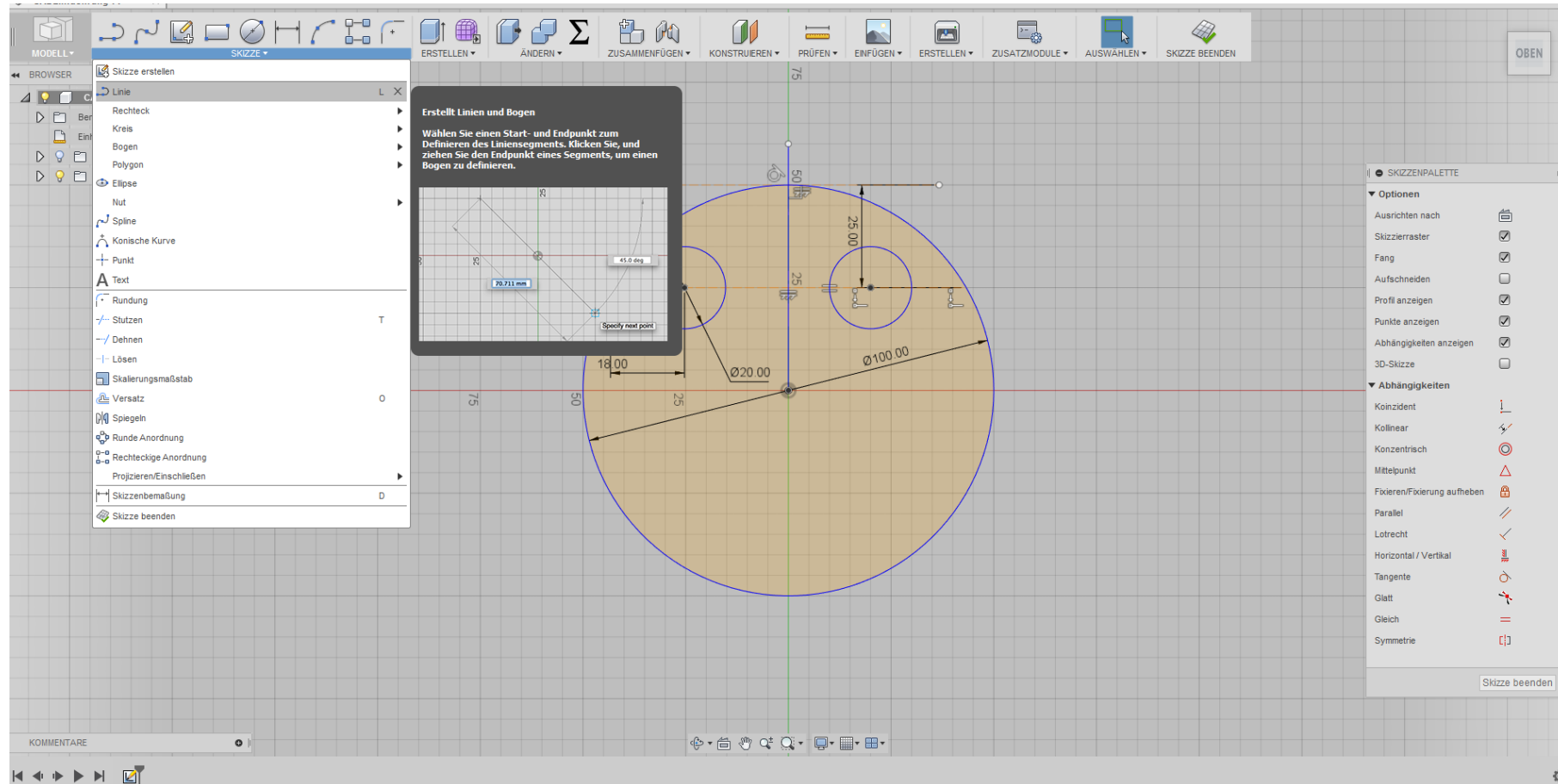
# Augen erstellen

## Augen ausrichten - Dimension



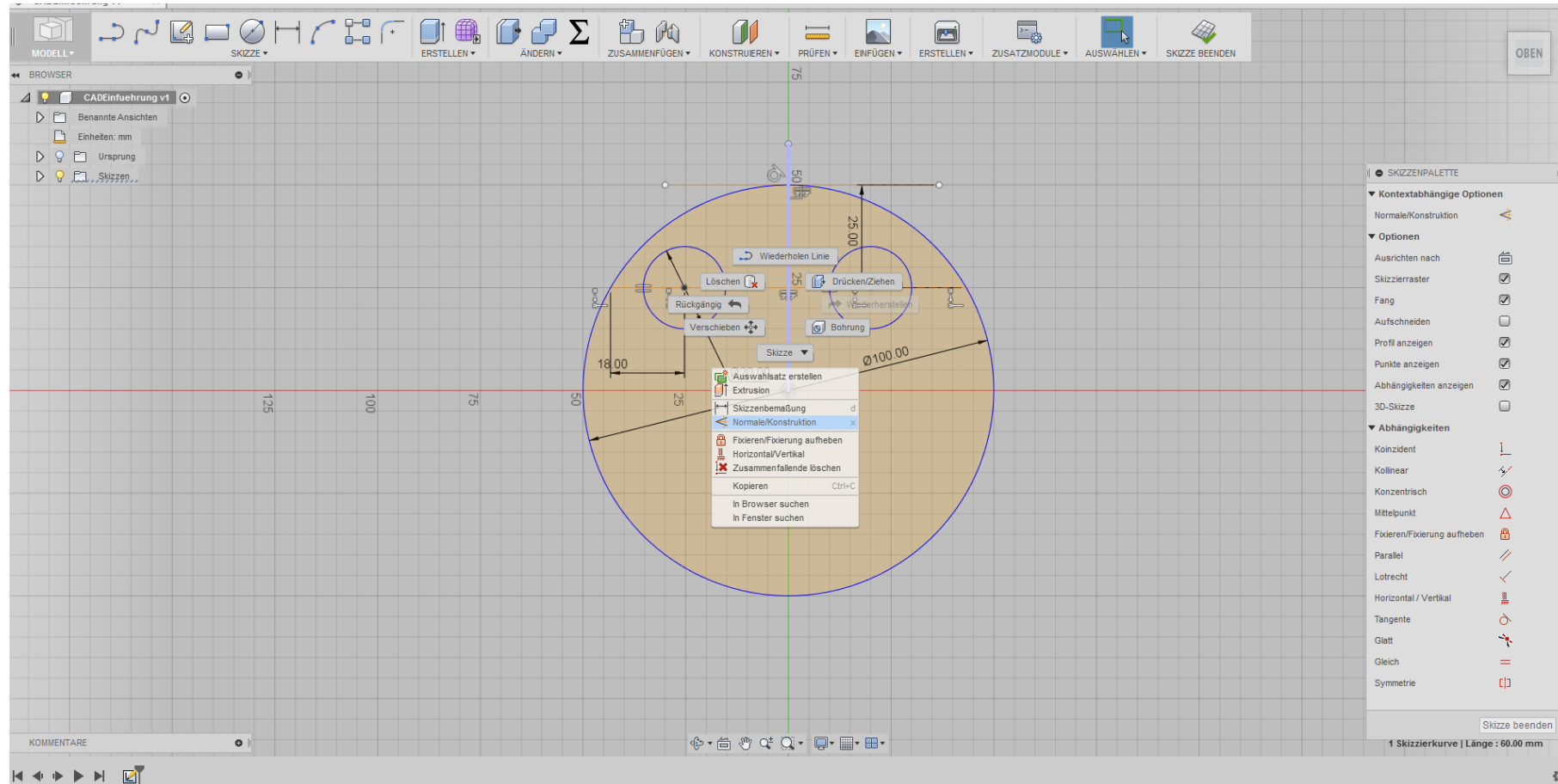
# Augen erstellen

## Augen ausrichten - Symmetrie



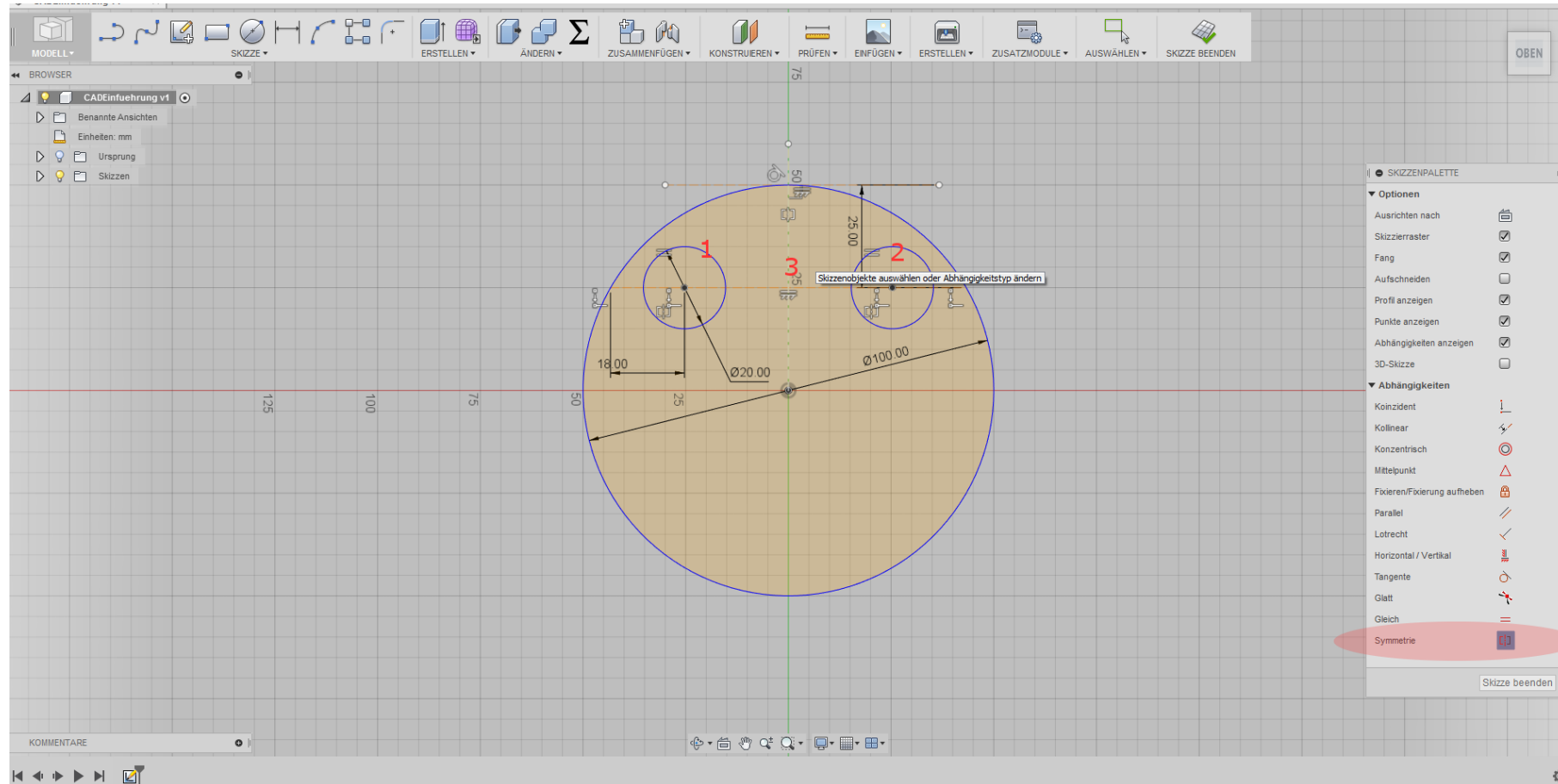
# Augen erstellen

## Augen ausrichten - Symmetrie

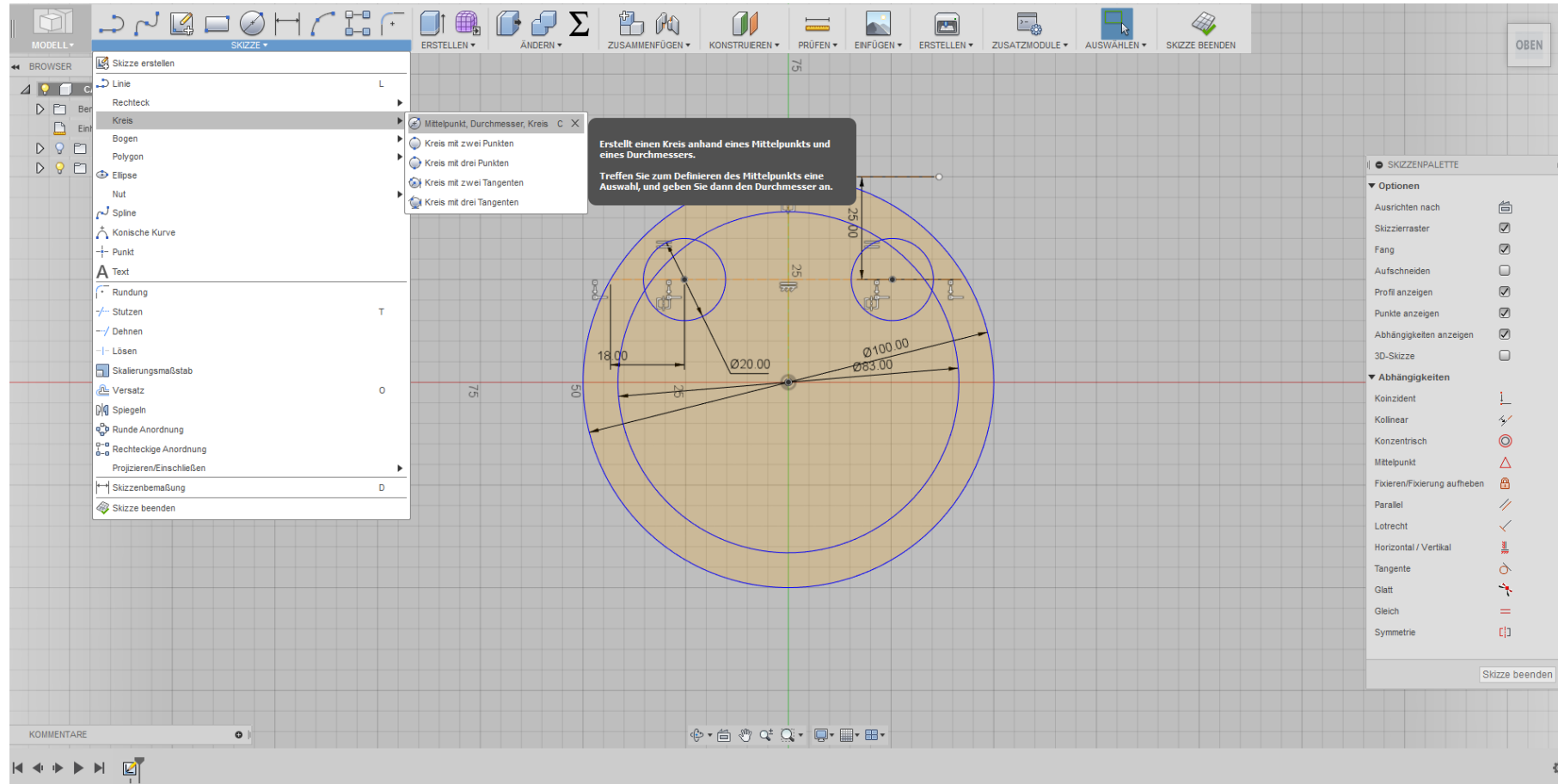


# Augen erstellen

## Augen ausrichten - Symmetrie

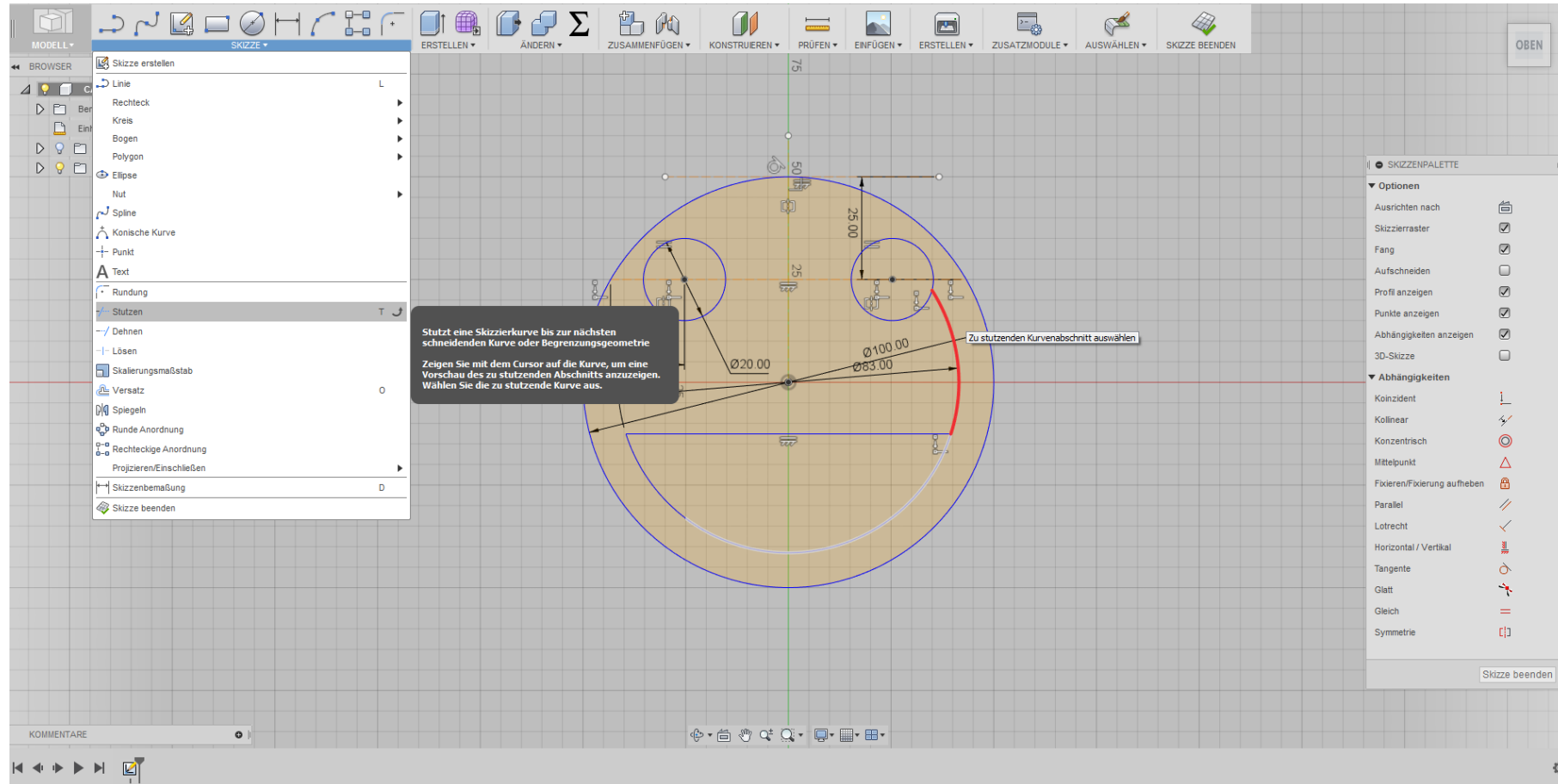


# Mund zeichnen



# Mund zeichnen

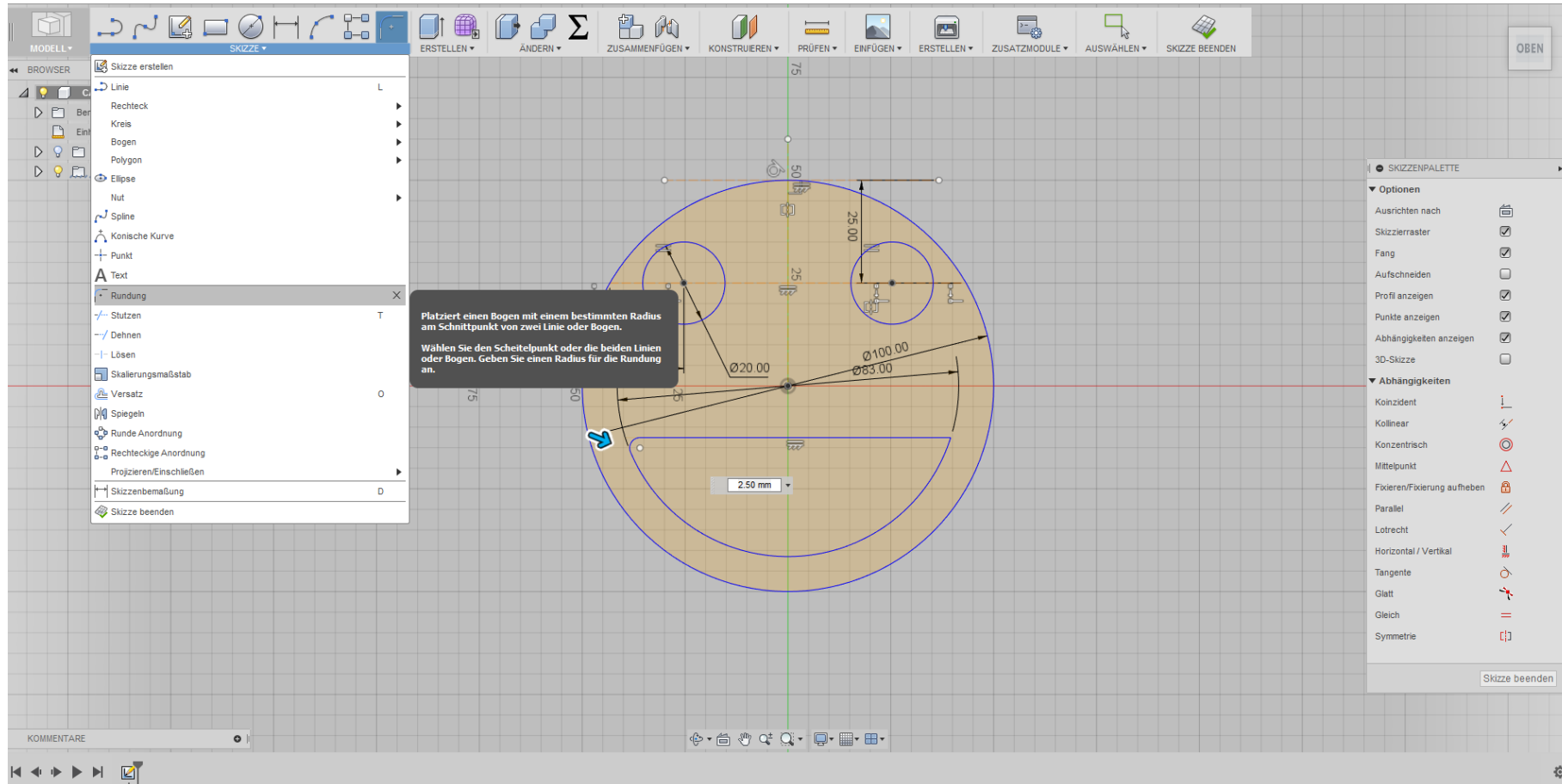
## Überflüssige Linien entfernen





# Mund zeichnen

## Ecken abrunden



# Zeichnung exportieren

\*.dxf

