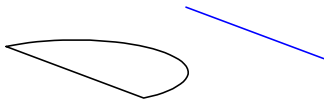
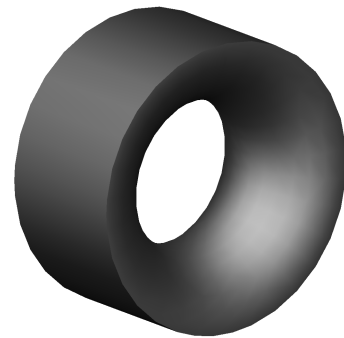


1.  
Zeichne ein 2D Objekt ( schwarz ) welches zu einer Rotation werden soll.  
Die Rotationslinie ist blau.  
Sie legt fest welchen  $\emptyset$  das Teil haben soll.



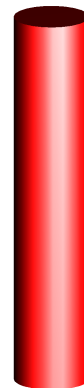
2.  
Erstelle die Rotation.  
Die 2D Elemente können gelöscht werden.  
Es sei denn es ist ein zusammengesetztes Profil.



3.  
Die Rotation wird ausgewählt und gedreht.  
Unter "Eigenschaften" können nun verschiedene Parameter eingegeben werden.



4.  
Zeichne einen Zylinder mit den erforderlichen Maßen.  
Zur besseren Darstellung ist der Zylinder rot.



5.  
Plaziere die Rotation an den Zylinder.



6.  
Ziehe nun die Rotation vom Zylinder ab.

