


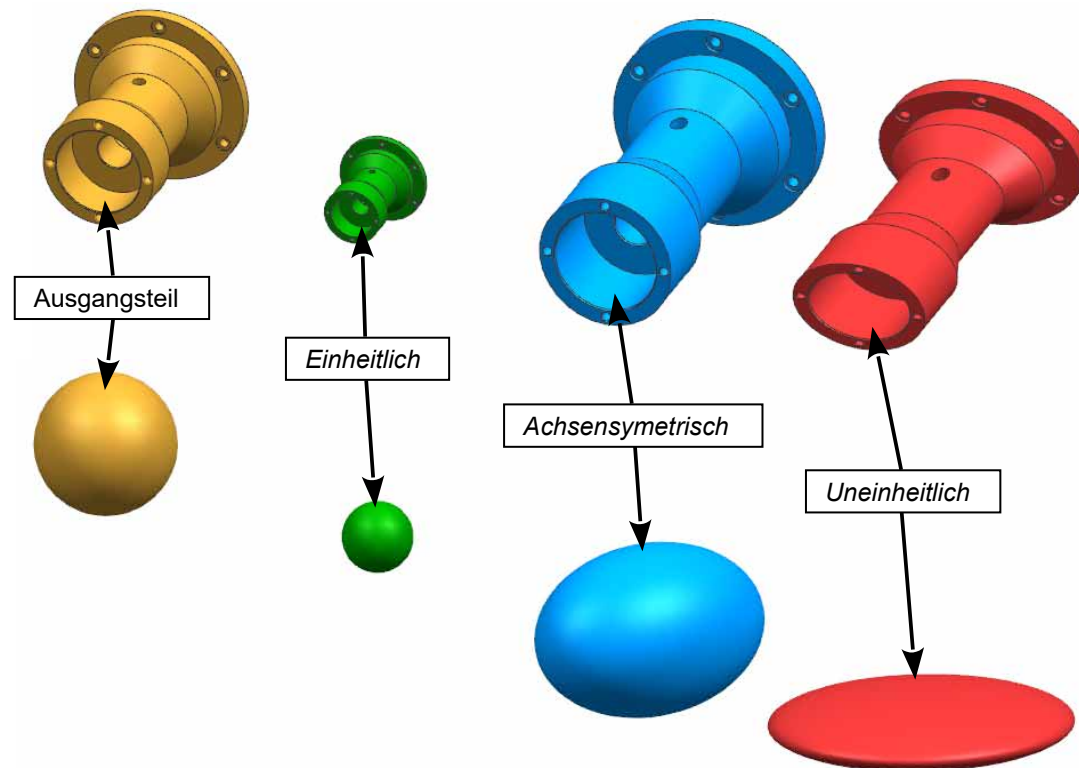


## 4.17 Körper skalieren (Scale Body)

Skaliert Volumenkörper oder Flächenkörper. Die Funktion wird z.B. bei Gusskörpern für die Schwindung benutzt.

Es kann aus drei Methoden ausgewählt werden:

-  *Einheitlich (Uniform)*
-  *Achsensymmetrisch (Axisymmetric)*
-  *Uneinheitlich (Non-uniform)*



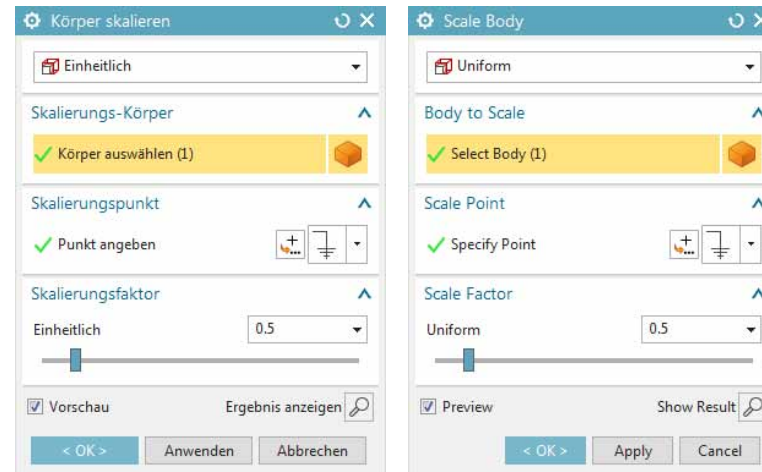
*Einfügen >  
Offset/Maßstab >  
Körper skalieren*

*Insert > Offset/Scale >  
Scale Body*

## Einheitlich (Uniform)

Der Körper wird in alle Richtungen (X-Y-Z) gleichmäßig skaliert.

Das skalierte Teil wandert auf den *Skalierungspunkt (Scale Point)* zu, wenn es verkleinert wird, bzw. vom Punkt weg, wenn der *Skalierungsfaktor (Scale Factor)* größer als 1.0 ist.



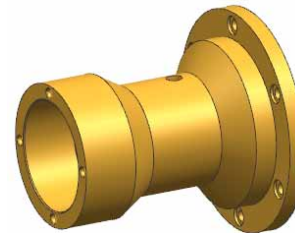
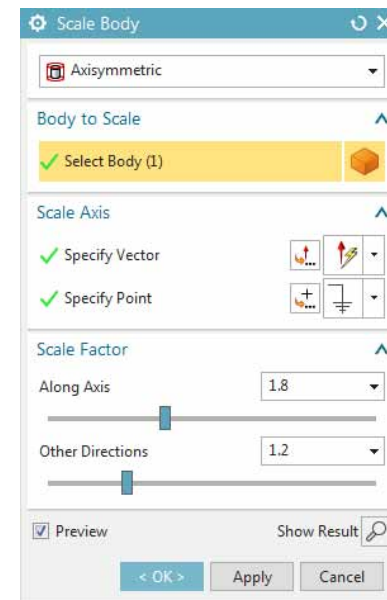
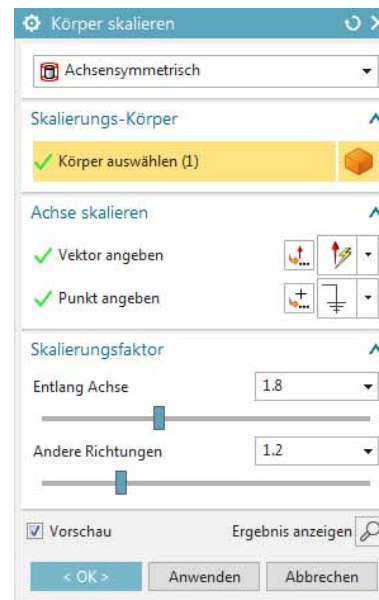
Ausgangsteil



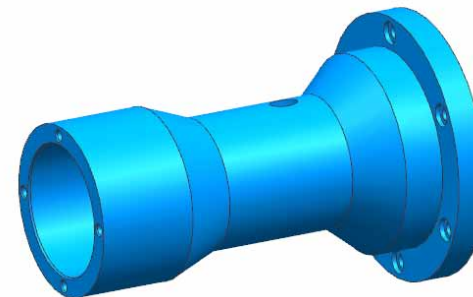
skaliertes Körper

## Achsensymmetrisch (Axisymmetric)

Diese Variante ist meist bei Rotationsteilen anzuwenden.



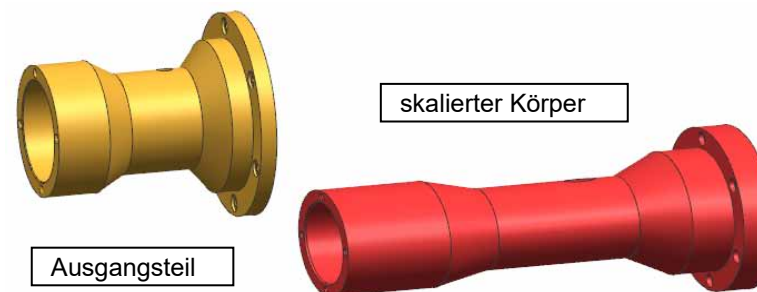
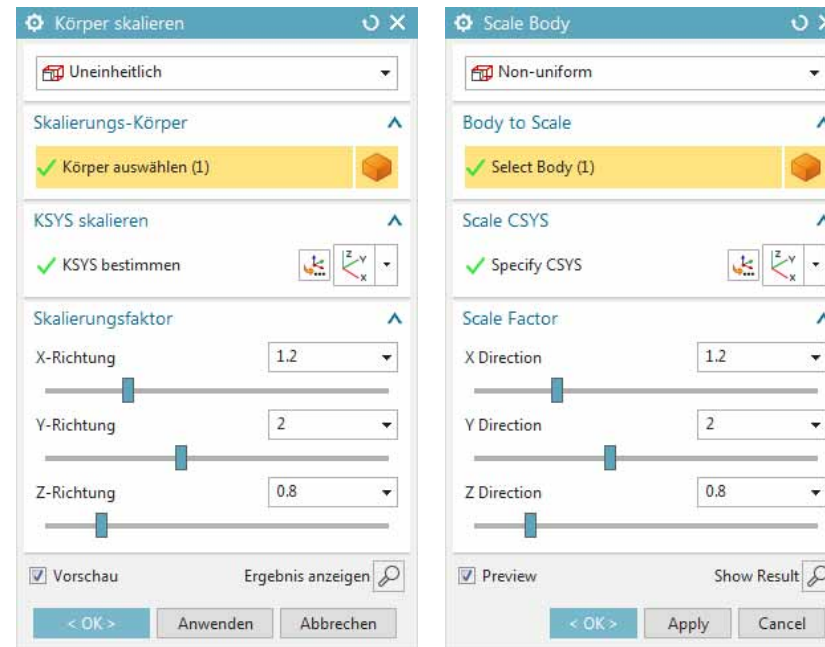
Ausgangsteil



skaliertes Körper

## Uneinheitlich (Non-uniform)

Mit dem Typ *Allgemein (General)* kann in X-, Y- und Z-Richtung mit unterschiedlichen Werten skaliert werden.  
Ggf. muss zuerst das zuständige Koordinatensystem (KSYS) richtig platziert und/oder gedreht werden!



Diese Funktion eignet sich gut zur Erstellung von Ellipsoiden. (Skalieren einer Kugel mit unterschiedlichen Werten.)