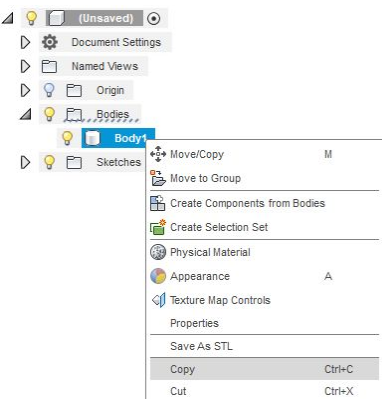
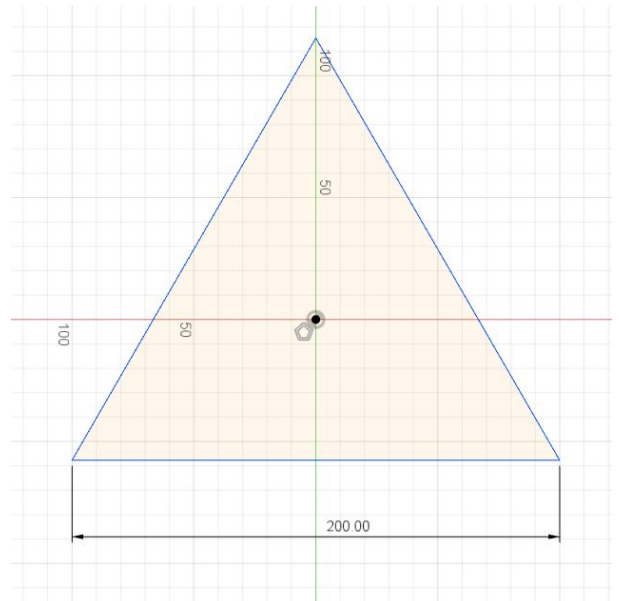


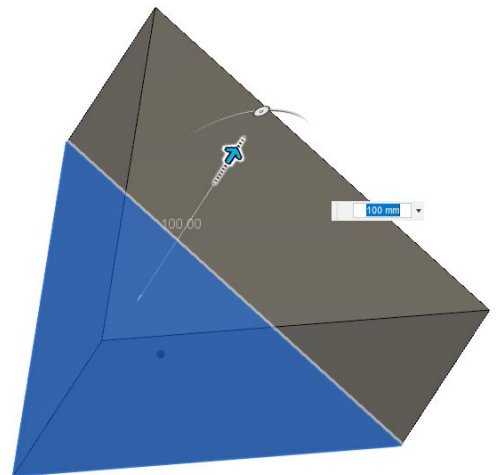
### 1) Lag trekant

- Create sketch** på det nederste planet
- Velg **polygon** og deretter **circumscribed polygon**
- Velg origo som midtpunkt og velg at polygonet skal ha 3 sider.
- Bruk **sketch dimensions** (D) for å sette den ene siden til 200mm.

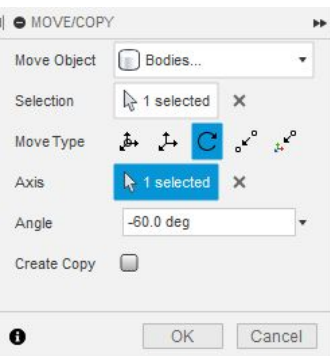


### 2) **Extrude** trekanten 100mm slik at du får et prisme

### 3) Kopier prismet med (Ctrl+C) eller som vist til venstre



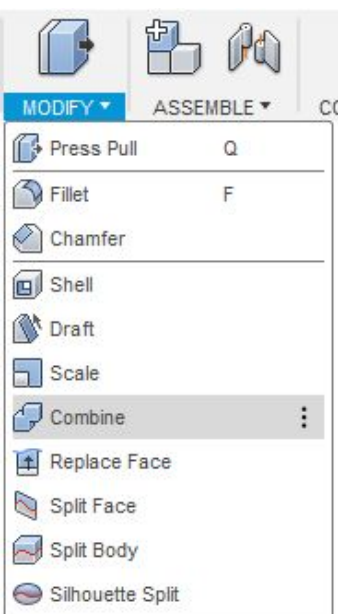
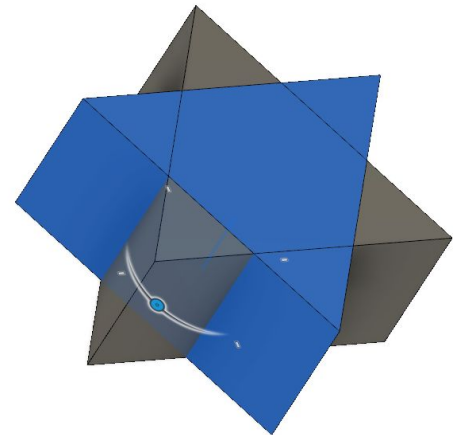
### 4) Paste (Ctrl+V). Sjekk at du har to bodies ved å se på menyen til venstre.



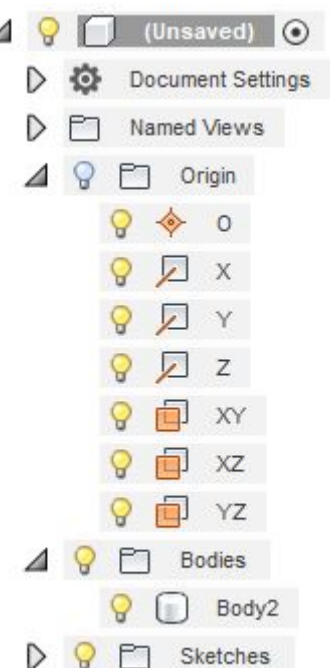
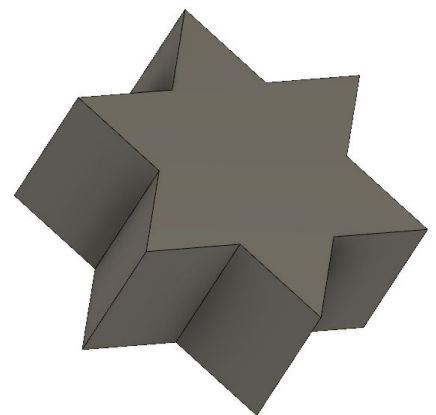
5) Klikk på en av “bodiene” (de ligger nå inne i hverandre) og bruk move (M).

a) Velg **Axis** til y-aksen

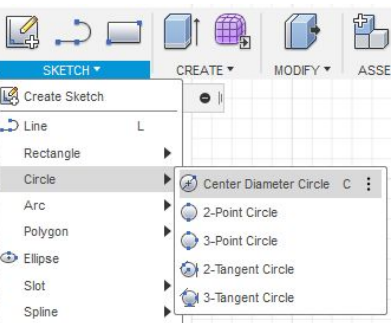
b) Velg **move type** til **Rotate** og sett **Angle** til -60 eller 60 grader.



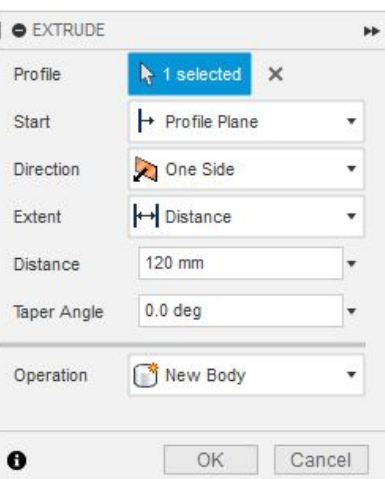
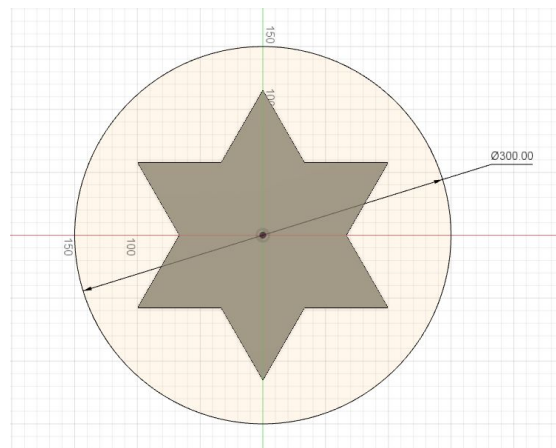
6) Velg **Combine** og deretter trykk på begge prismene. prismene slås på denne måten sammen til en “body”



7) Lag en ny sketch på XZ-planet ved å velge **Create sketch** og velge **XZ** på menyen til venstre.

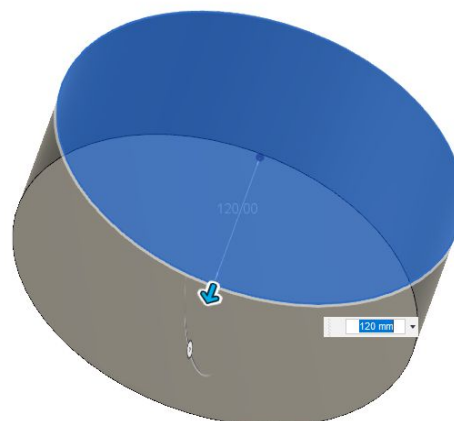


8) Lag en sirkel med midtpunkt i origo. Dra sirkelen til den har 300mm i diameter. Hvis du satt den til noe annet enn 300mm kan du bruke **Sketch dimensions (D)** og klikk på sirkelen. Sett så diameteren til 300mm.

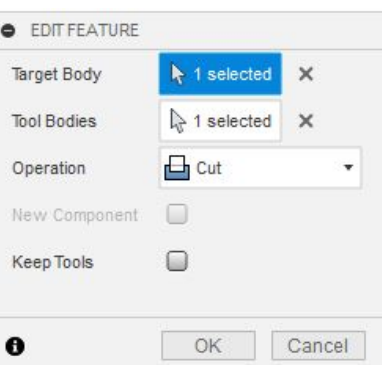


9) Bruk **Extrude** og velg sirkelen som profil.

- Sett distansen til 120mm.
- Velg **operation** til **new body**.



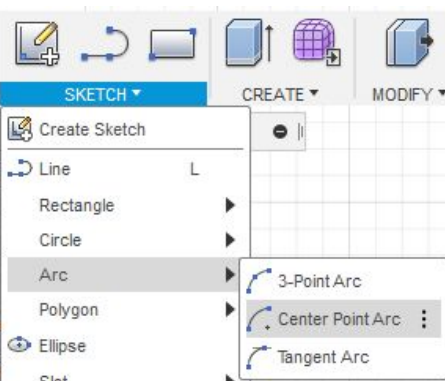
10) Vri figuren 180 grader rundt og legg merke til at stjerna fortsatt er en egen body.



11) Velg **Combine** som du finner under **Modify**. Velg **Target body** til sylindere og **Tool body** til stjerna. Velg **Operation Cut**.

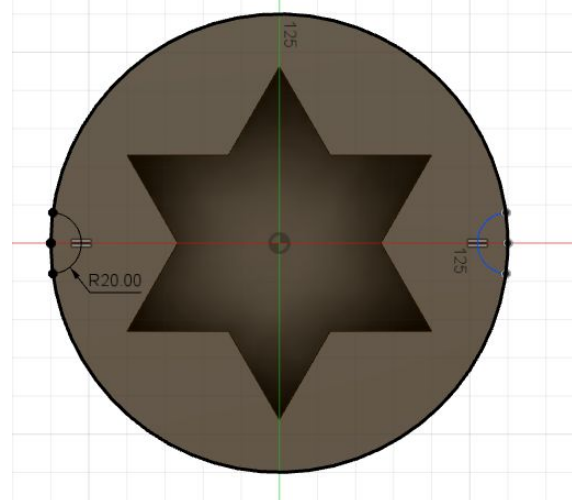
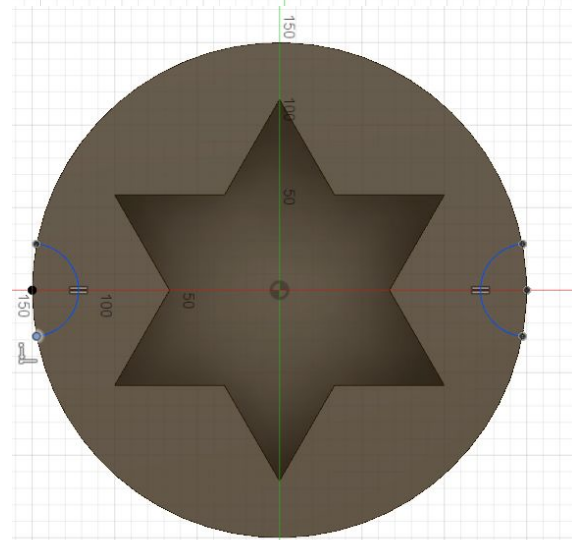
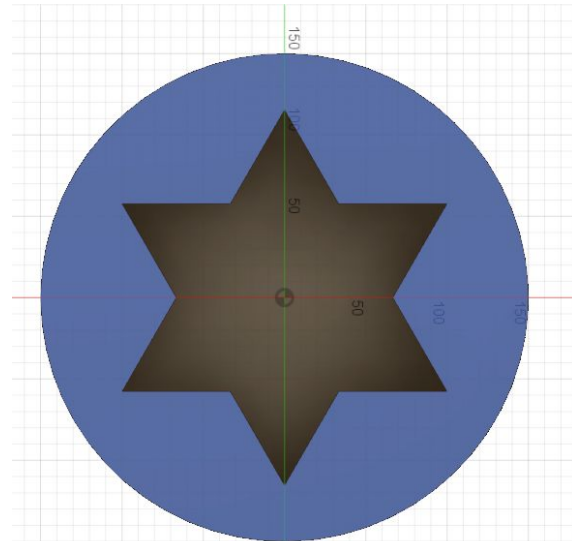


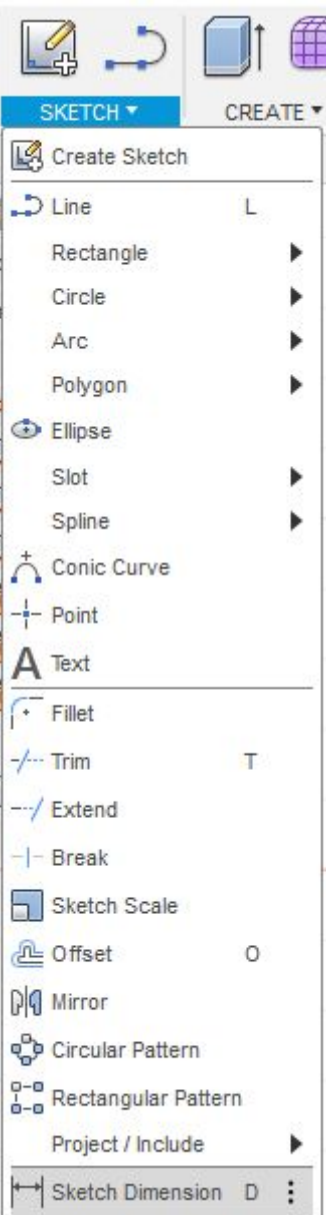
12) **Create sketch** på overflaten av figuren



13) Lag to **center point arc**. En på hver sin side av stjerna.

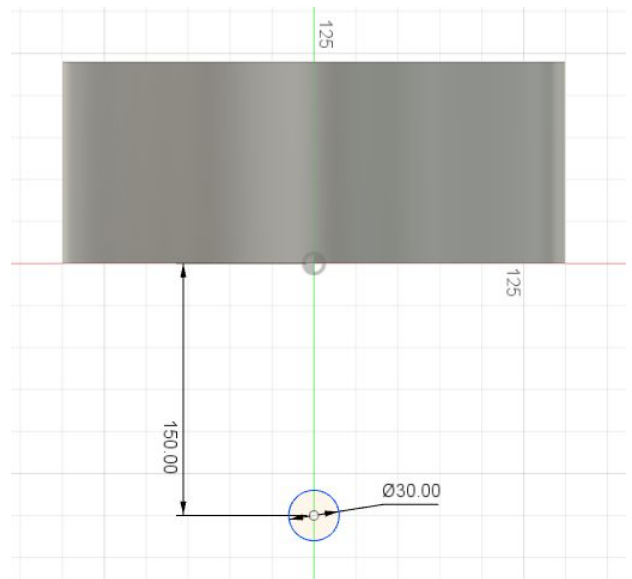
- Gjør de like ved å bruke **Equal**.
- Bruk **Sketch dimensions (D)** og sett radiusen arc'en til 20mm



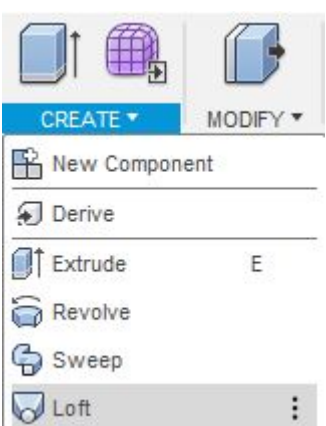
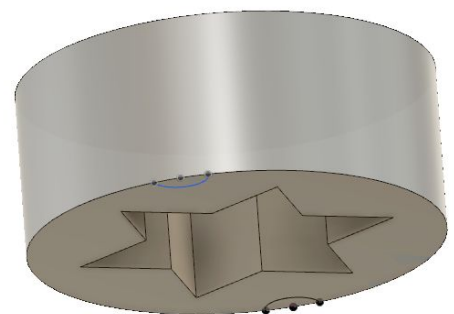


14) **Create sketch** i YZ-planet.

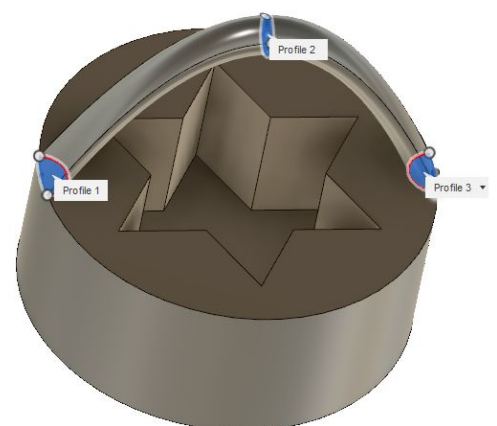
- 15) Lag en sirkel på z-aksen og bruk **Sketch dimensions** (D) for å
- sette sentrum av sirkelen 150mm i avstand fra objektet.
  - Sette diameteren til 30mm

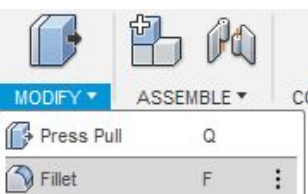


16) Roter objektet og sjekk at sirkelen har blitt satt på riktig side



17) Bruk **Loft** og marker de tre profilene du nettopp har laget.





- 18) Til slutt bruker vi **Fillet** (F)
- a) 75mm under boksen
  - b) 12,5mm i stjerna (marker alle kantene i stjerna) Hvis du glemte noen kanter kan du holde inne **Ctrl** og markere de resterende.

