

HolzWerken

Die besten Drechselprojekte



Vom Kreisel bis zur Manta-Dose –
18 Projekte von einfach bis exzentrisch

HolzWerken

HolzWerken

Die besten Drechselprojekte

Impressum

©2013 Vincentz Network GmbH & Co. KG, Hannover
„HolzWerken – Die besten Drechselprojekte“

Fotos, soweit nicht anders angegeben, von den Autoren.
Cover: Kerker + Baum, Hannover

ISBN: 978-3-86630-700-1
Best.-Nr.: 9167

HolzWerken
Ein Imprint von Vincentz Network GmbH & Co. KG
Plathnerstraße 4c, 30175 Hannover

www.HolzWerken.net

Das Arbeiten mit Holz, Metall und anderen Materialien bringt schon von der Sache her das Risiko von Verletzungen und Schäden mit sich. Autor und Verlag können nicht garantieren, dass die in diesem Buch beschriebenen Arbeitsvorhaben von jedermann sicher auszuführen sind. Vor Inangriffnahme der Projekte hat der Ausführende zu prüfen, ob er die Handhabung der notwendigen Werkzeuge und Maschinen beherrscht. Autor und Verlag übernehmen keine Verantwortung für eventuell entstehende Verletzungen, Schäden oder Verlust, seien sie direkt oder indirekt durch den Inhalt des Buches oder den Einsatz der darin zur Realisierung der Projekte genannten Werkzeuge entstanden.

Die Vervielfältigung dieses Buches, ganz oder teilweise, ist nach dem Urheberrecht ohne Erlaubnis des Verlages verboten. Das Verbot gilt für jede Form der Vervielfältigung durch Druck, Kopie, Übersetzung, Mikroverfilmung sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen etc.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Warenbezeichnungen und Handelsnamen berechtigt nicht zu der Annahme, dass solche Namen ohne Weiteres von jedermann benutzt werden dürfen. Vielmehr handelt es sich häufig um geschützte, eingetragene Warenzeichen.

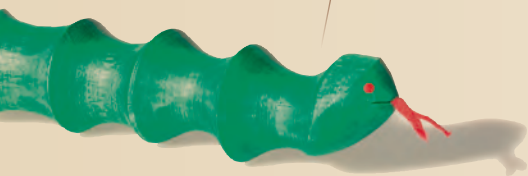
Inhalt

	Raube (Helga Becker) 4		Schmuck (Helga Becker) 50
	Manta-Dose (Joachim Winter) 8		Doppelbüchse (Heiner Stephani) 55
	Zauberutensilien (Hans-Günter König) 14		Schaukelnde Dose (Guntram Weiland) 60
	Dose mit Zierring Iris Meinhard/Andreas Duhme 16		Kreisel (Klaus Knochenhauer) 65
	Kugelschreiber (Horst Pieper) 19		Pfeffermühle (Heiner Stephani) 66
	Schreiberrohling (Sepp Kaindl) 23		Resteverwertung (Peter Gwiasda) 70
	Einfache Schale (Mike Tingey) 26		Schraubverschluss 71 Deckelchen 72 Flaschenstopfen 73 Mini-Pressen 74
	Spielzeug-Traktor (Hans-Günter König) 32		Schalen drechseln (Klaus Knochenhauer)
	Kugeln drechseln (Alfred Baumann) 45		Teil 1: Maschinen und Werkzeuge 75 Teil 2: Feuchtes Holz vordrehen 80 Teil 3: Die gute Form 85 Teil 4: Schalen drechseln 89
	Ovale Dose (Heiner Stephani) 47		Weihnachtsdeko Iris Meinhard/Andreas Duhme 94



Faxen mit vier Achsen

Helga Becker



Immer nur rund ist manchmal selbst Drechslern ein bisschen zu langweilig. Geht es Ihnen auch so? Dann können Sie ja versuchen, ein Werkstück mit mehreren Drehlinien zu drechseln.

Mit unserem Projekt, einer hübschen Raupe, können sich Anfänger wie Fortgeschrittene an das multiaxiale Drechseln herantasten und ihre Kenntnisse und Fähigkeiten erweitern.

Drechseln Sie ein besonderes Spielzeug für Ihre Kinder oder Enkel oder einen dekorativen Blickfang für den Garten.

Für die kleine Raupe brauchen Sie eine 30 cm lange Kantel mit etwa 5,5 cm Kantellänge (Bild 1). Stark gemaserte oder farbige Hölzer bieten sich für dieses Projekt besonders an, weil sich die Maserung dann als eindrucksvolles Ornament auf der Raupenhaut abzeichnet. Schlichte Hölzer wie Ahorn oder Birke können jedoch auch durch (kinderfreundliche!) Farben oder Beizen zum attraktiven Blickfang werden.

Markieren Sie die Stirnseiten der Kanten in der Mitte und über die Diagonale (Bild 2). Achten Sie darauf, dass die Markierungen in der Mitte beidseitig in der gleichen Ebene liegen (und nicht etwa um 90° verdreht) und dass die Diagonalen über die gleichen Kanten verlaufen. Nun werden

auf beiden Seiten vier Punkte markiert, die die späteren Achsen bilden (Bild 3 Kopfende, Bild 4 Schwanzende). „M“ bezeichnet den Mittelpunkt. Die Punkte 1 und 2 liegen auf beiden Stirnseiten jeweils 10 mm links beziehungsweise rechts vom Mittelpunkt. Punkt 3 liegt 15 mm vom Mittelpunkt entfernt und zwar auf der Kopfseite rechts oben, auf der Schwanzseite dagegen rechts unten. Die richtige Platzierung der Punkte ist sehr wichtig, damit sich der Raupenkopf später nach oben aufrichtet. Können Sie nun die markierten Punkte vor, damit Mitnehmer und Spitze gut ins Holz eingreifen.

Definierte Abschnitte sorgen für Klarheit

Im ersten Arbeitsgang spannen Sie die Kanten jeweils im Mittelpunkt (M) zwischen Mitnehmer und Spitze ein (Bild 5). Die Kanten werden mit der Schruppöhre abgeschruppt, wobei an beiden Enden etwa 2

cm vierkantig stehen bleiben. Es ist wichtig, dass Sie die Seiten hier nicht abdrehen, damit später beim Versetzen der Achsen noch genügend Fläche vorhanden ist, in die besonders der Mitnehmer eingreifen und das Holz sicher halten kann (Bild 6). Mit dem Abstechstahl wird die Fläche am Vierkant senkrecht bis auf den Durchmesser des Mittelteils abgestochen (Bild 7). Auf der Walze markieren Sie nun sechs Abschnitte, die mit den vorgesehenen Achsen gedrechselt werden sollen: Drei Abschnitte auf der Achse M, je ein Abschnitt auf den Achsen 1 und 2 und der Kopf (ganz rechts) auf der Achse 3. Die Abschnitte dürfen gleich lang sein, Sie können jedoch auch mit unterschiedlichen Längen spielen.

Als erstes werden die Abschnitte gedrechselt, die mit M markiert sind. Links wird das Schwanzende gebildet. Machen Sie dessen Spitze noch nicht zu dünn, um Vibrationen während der weiteren Arbeit und vor allem beim Versetzen der Spitzen zu vermeiden (Bild 8). In die beiden anderen mit „M“ bezeichneten Abschnitte werden