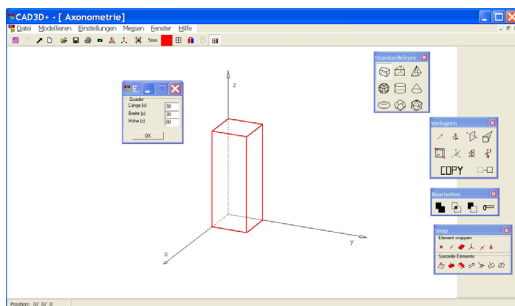
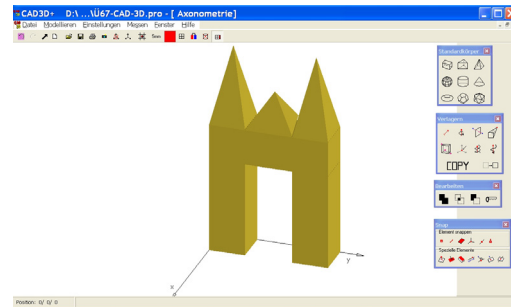


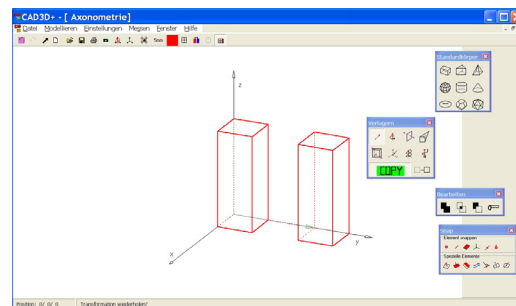
Anleitung (CAD-3D) zu Ü67, Seite 34

Die in Ü67 angegebene Körpergruppe soll modelliert werden.

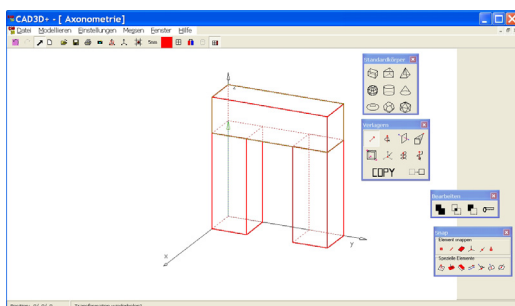
Hinweis: Die angegebenen Konstruktions-schritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



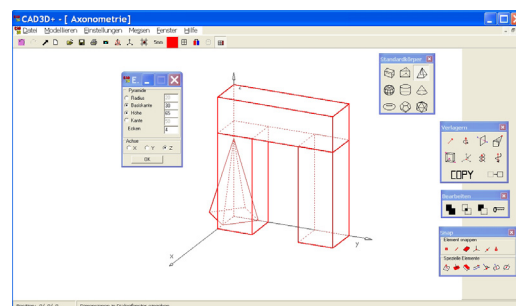
Maximiere die Axonometrie.
 Erzeuge den ersten Quader (linker Turm):
 Standardkörper – Quader –
 Maße eingeben (30 | 30 | 80)
 Stelle die Sichtbarkeit ein:
 Einstellungen – Sichtbarkeit –
 sichtbare+verdeckte Kanten



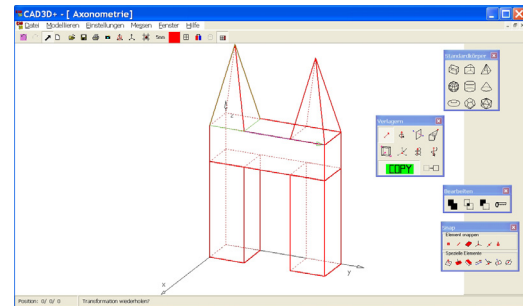
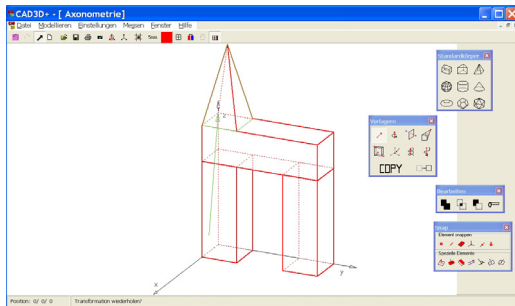
Erzeuge einen weiteren Quader:
 Verlagern – Schiebung – COPY anklicken –
 Ursprung (0 | 0 | 0) – Bildpunkt (0 | 70 | 0) –
 Bestätigen mit linker Maustaste – Abbrechen
 mit rechter Maustaste



Erzeuge den dritten Quader:
 Standardkörper – Quader –
 Maße eingeben (30 | 100 | 30)
 Bringe den Quader in die richtige Lage:
 Quader am Rand anklicken – Verlagern –
 Schiebung – COPY wegklicken –
 Ursprung (0 | 0 | 0) –
 Bildpunkt (0 | 0 | 80) – Bestätigen -
 Abbrechen



Erzeuge eine der äußeren Pyramiden:
 Standardkörper – regelmäßige Pyramide –
 Basiskante 30 – Höhe 65 – Ecken 4 – Achse z

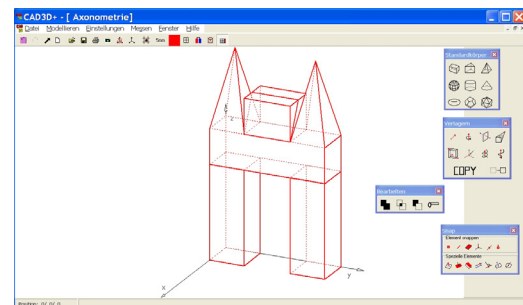
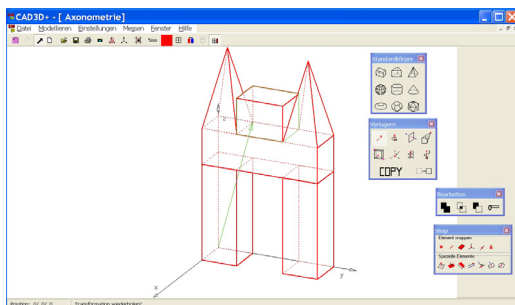


Bringe die Pyramide in die richtige Lage:

- Pyramide am Rand anklicken - Verlagern –
- Drehung – „snappe“ als Achse die z-Achse –
- Winkel 45 Grad – Abbrechen
- Pyramide am Rand anklicken – Verlagern –
- Schiebung – „snappe“ als Ursprung den linken hinteren Basispunkt – „snappe“ als Bildpunkt den linken hinteren oberen Eckpunkt des oberen Quaders – Bestätigen – Abbrechen

Erzeuge die rechte äußere Pyramide:

- Pyramide am Rand anklicken – Verlagern –
- Schiebung – COPY anklicken – „snappe“ als Ursprung den rechten vorderen Basispunkt der Pyramide – „snappe“ als Bildpunkt den rechten vorderen oberen Eckpunkt des oberen Quaders – Bestätigen – Abbrechen

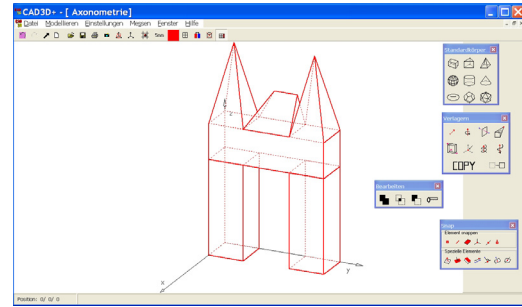
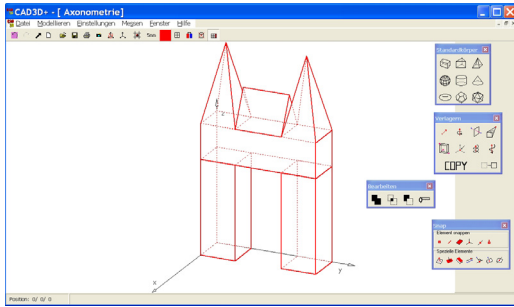


Erzeuge die mittlere, nicht regelmäßige

- Pyramide:
- Standardkörper – Quader –
- Maße eingeben (30 | 40 | 30)
- Bringe den Quader in die richtige Lage:
- Quader am Rand anklicken - Verlagern –
- Schiebung – COPY wegklicken –
- Ursprung (0 | 0 | 0) – Bildpunkt (0 | 30 | 80) –
- Bestätigen - Abbrechen

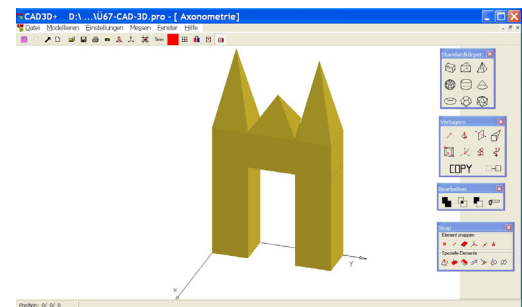
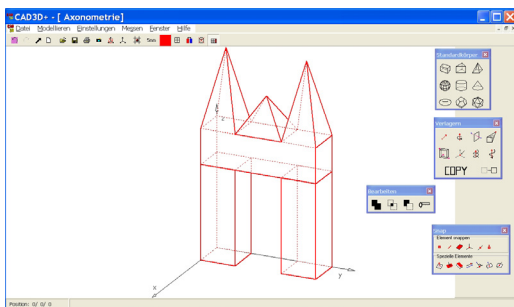
Erzeuge die mittlere, nicht regelmäßige

- Pyramide:
- Zuletzt erzeugten Quader am Rand anklicken –
- Bearbeiten – Durchsägen – „snappe“ als 1. Punkt den Halbierungspunkt der linken oberen Kante - „snappe“ als 2. Punkt den Halbierungspunkt der rechten oberen Kante –
- „snappe“ als 3. Punkt einen der unteren vorderen Eckpunkte – vorderen Teil am Rand anklicken – Entfernen



Erzeuge die mittlere, nicht regelmäßige Pyramide:
 Rest des Quaders am Rand anklicken – Bearbeiten – Durchsägen – „snappe“ die beiden oberen vorderen Eckpunkte und einen der hinteren unteren Eckpunkte – hinteren Teil anklicken – Entfernen

Erzeuge die mittlere, nicht regelmäßige Pyramide:
 Rest des Quaders am Rand anklicken – Bearbeiten – Durchsägen – „snappe“ den Halbierungspunkt der oberen Kante und die beiden linken unteren Eckpunkte – linken Teil anklicken - Entfernen



Erzeuge die mittlere, nicht regelmäßige Pyramide:
 Rest des Quaders am Rand anklicken – Bearbeiten – Durchsägen – „snappe“ den linken oberen Eckpunkt und die beiden rechten unteren Eckpunkte – rechten Teil anklicken - Entfernen

Gestalte das Objekt durch Ändern der Körperfarben und Einstellungen – Sichtbarkeit – Schattierung. Außerdem kannst du die Axo-Ansicht dynamisch wählen.