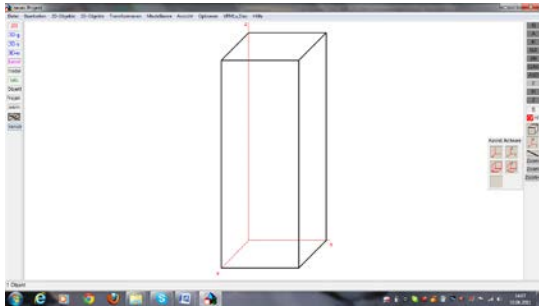
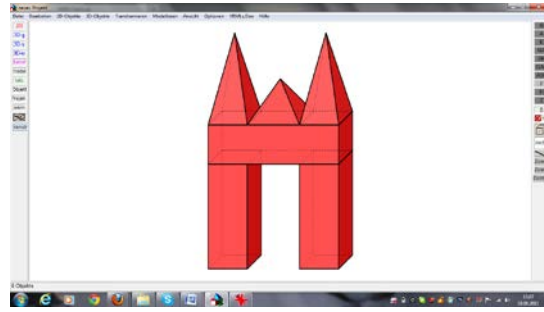


# CAD-konkret: GAM

## Modellieren einer Körpergruppe

Die in 40 angegebene Körpergruppe soll modelliert werden.

Hinweis: Die angegebenen Konstruktionsschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!

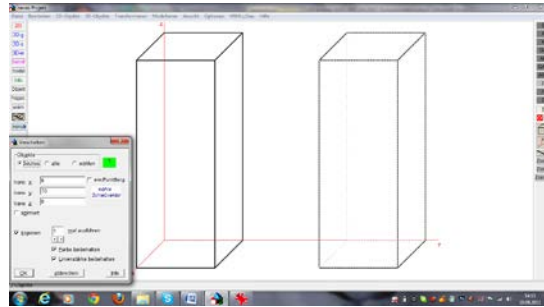


Erzeuge den ersten Quader:

3D-Objekte – Quader –  
Maße eingeben (30 | 30 | 80)

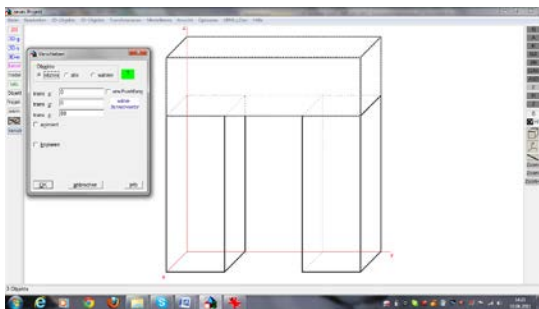
Wähle folgende Einstellungen am Balken:

rechte Seite: F für Frontalriss – WKS  
(Koordinatenachsen) – Sichtbarkeit –  
sichtbare+verdeckte Kanten



Erzeuge einen weiteren Quader:

Transformieren – Verschieben –  
(0 | 70 | 0) – kopieren anklicken – OK

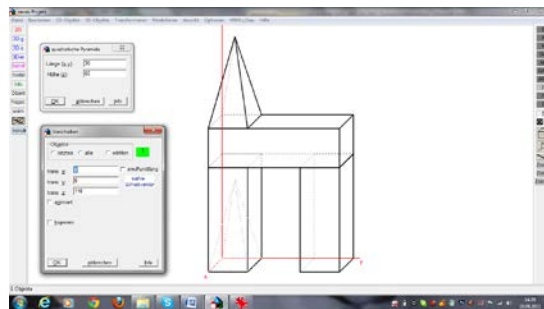


Erzeuge den dritten Quader:

3D-Objekte – Quader –  
Maße eingeben (30 | 100 | 30)

Bringe den Quader in die richtige Lage:

Transformieren – Verschieben – letztes –  
(0 | 0 | 80) – kopieren nicht anhängen – OK



Erzeuge eine der äußeren Pyramiden:

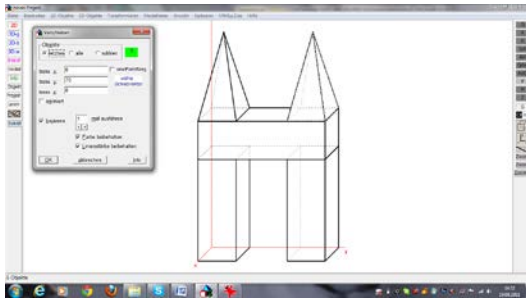
3D-Objekte – quadr. Pyramide –  
Basiskante 30 – Höhe 65

Bringe die Pyramide in die richtige Lage:

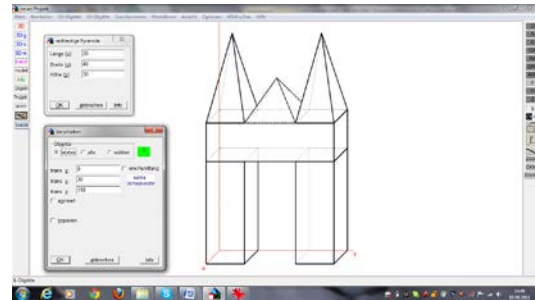
Transformieren – Verschieben – letztes –  
(0 | 0 | 110) – OK



## CAD-konkret: GAM



Erzeuge die rechte äußere Pyramide:  
Transformieren – Verschieben – letztes –  
(0 | 70 | 0) – kopieren anhängen – OK



Erzeuge die mittlere, nicht regelmäßige  
Pyramide:  
3D-Objekte – recht. Pyramide – Maße  
eingeben: ( 30 | 40 | 30 )  
Bringe die Pyramide in die richtige Lage:  
Transformieren – Verschieben – letztes –  
(0 | 30 | 110) – kopieren nicht anhängen – OK.  
Du kannst das Objekt noch farblich gestalten:  
Bearbeiten – Ändern – Seitenflächenfarbe –  
wähle die Farbe (rechte Randspalte) und  
klicke jeweils zwei Kanten der Fläche an

