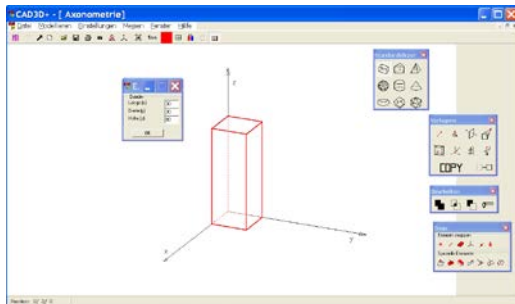
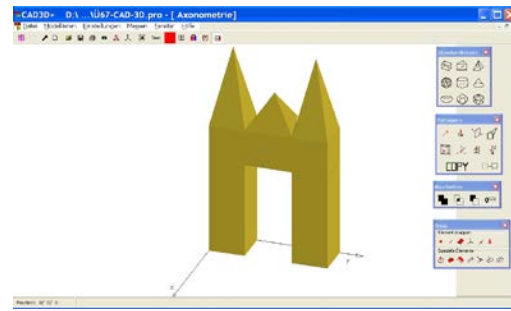


CAD-konkret: CAD-3D

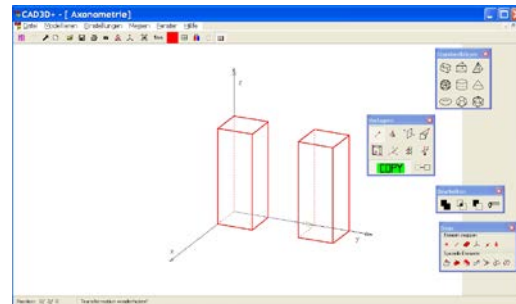
Modellieren einer Körpergruppe

Die in **40** angegebene Körpergruppe soll modelliert werden.

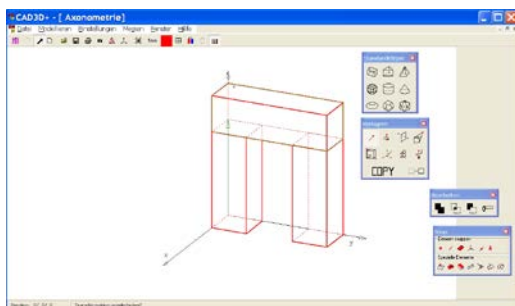
Hinweis: Die angegebenen Konstruktionschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



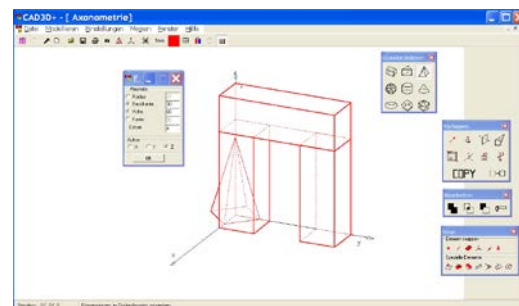
Maximiere die Axonometrie.
Erzeuge den ersten Quader (linker Turm):
Standardkörper – Quader –
Maße eingeben (30 | 30 | 80)
Stelle die Sichtbarkeit ein:
Einstellungen – Sichtbarkeit –
sichtbare+verdeckte Kanten



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



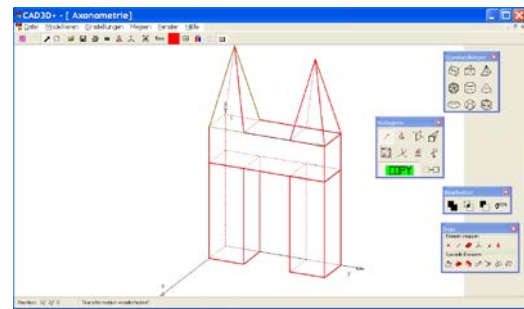
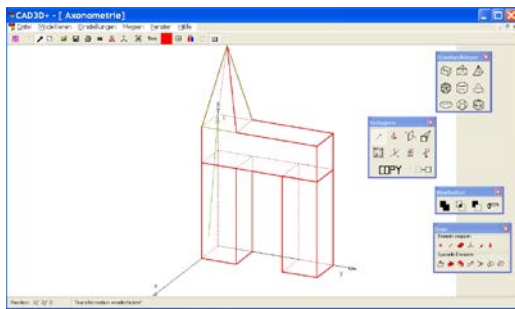
Erzeuge den dritten Quader:
Standardkörper – Quader –
Maße eingeben (30 | 100 | 30)
Bringe den Quader in die richtige Lage:
Quader am Rand anklicken – Verlagern –
Schiebung – COPY wegdclicken –
Urpunkt (0 | 0 | 0) –
Bildpunkt (0 | 0 | 80) – Bestätigen -
Abbrechen



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



CAD-konkret: CAD-3D

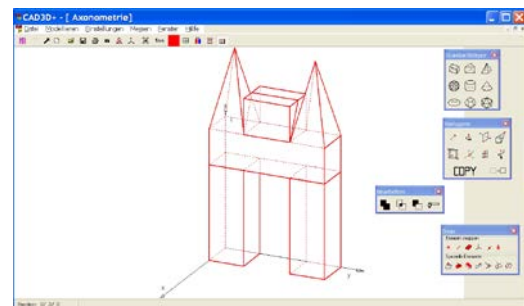
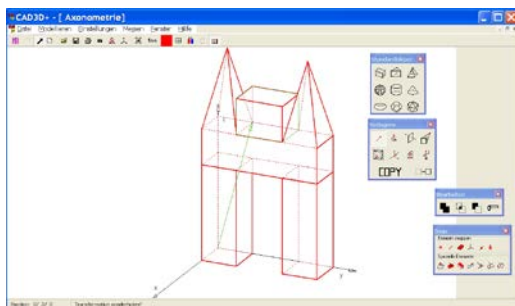


Bringe die Pyramide in die richtige Lage:

- 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:

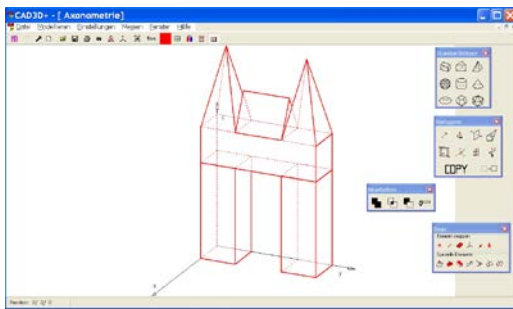
- Standardkörper - Quader - Maße eingeben (30 | 40 | 30)
- Bringe den Quader in die richtige Lage: Quader am Rand anklicken - Verlagern - Schiebung - COPY wegklicken - Ursprung (0 | 0 | 0) - Bildpunkt (0 | 30 | 80) - Bestätigen - Abbrechen

Erzeuge die mittlere, nicht regelmäßige Pyramide:

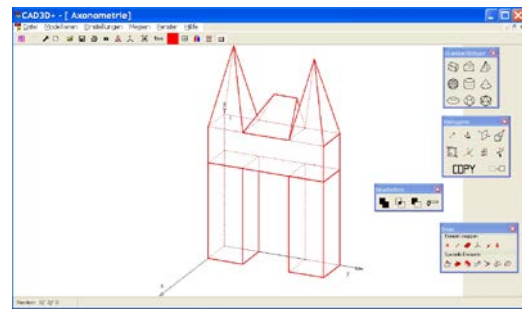
- Zuletzt erzeugten Quader am Rand anklicken - Bearbeiten - Durchsägen - „snappe“ als 1. Punkt den Halbierungspunkt der linken oberen Kante - „snappe“ als 2. Punkt den Halbierungspunkt der rechten oberen Kante - „snappe“ als 3. Punkt einen der unteren vorderen Eckpunkte - vorderen Teil am Rand anklicken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



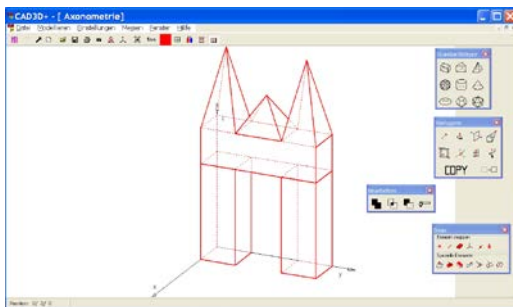
CAD-konkret: CAD-3D



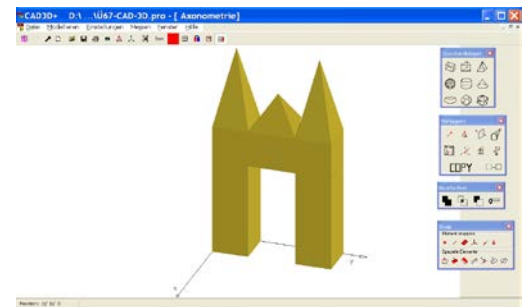
Erzeuge die mittlere, nicht regelmäßige Pyramide:
Rest des Quaders am Rand anklicken – Bearbeiten – Durchsägen – „snappe“ die beiden oberen vorderen Eckpunkte und einen der hinteren unteren Eckpunkte – hinteren Teil anklicken – Entfernen



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.

