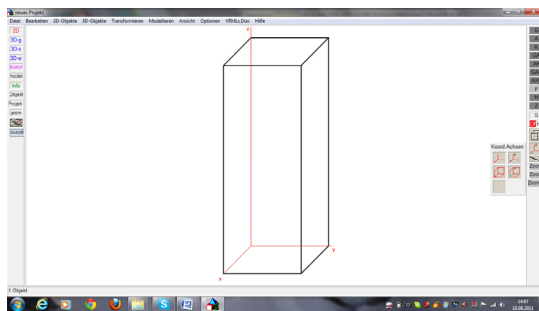
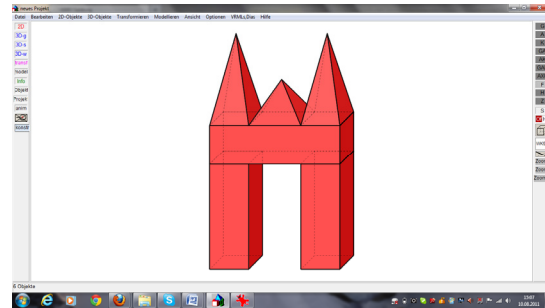


## Anleitung (GAM) zu Ü67, Seite 34

Die in Ü67 angegebene Körpergruppe soll modelliert werden.

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

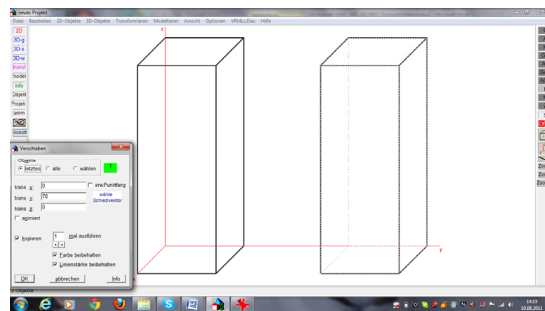


Erzeuge den ersten Quader:

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

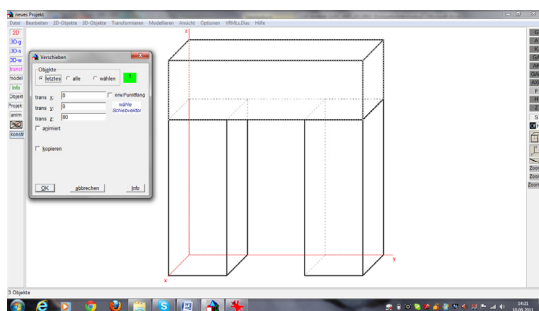
Wähle folgende Einstellungen am Balken:

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



Erzeuge einen weiteren Quader:

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

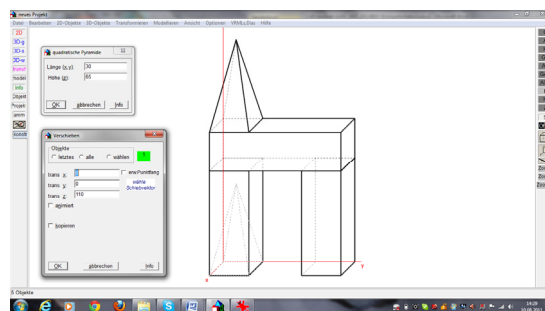


Erzeuge den dritten Quader:

- 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

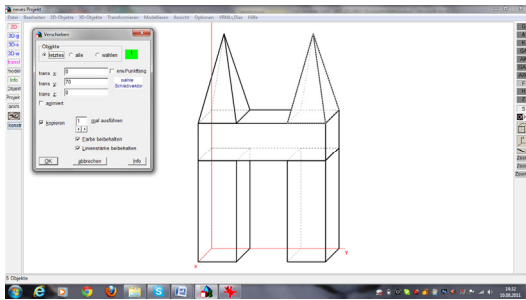


Erzeuge eine der äußeren Pyramiden:

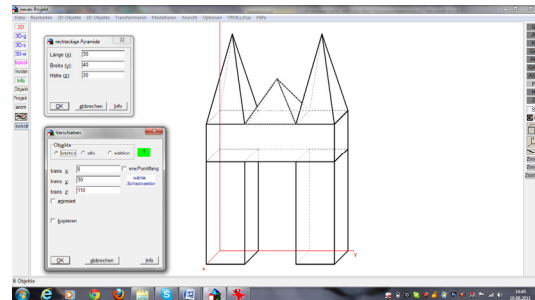
- 3D-Objekte – quadr. Pyramide –
- Basiskante 30 – Höhe 65

Bringe die Pyramide in die richtige Lage:

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



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