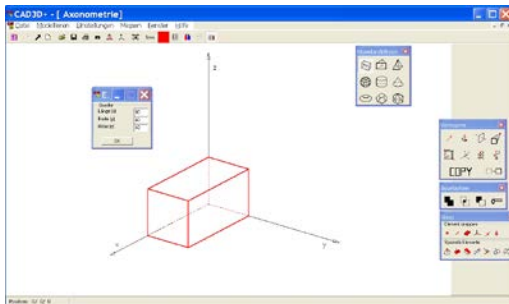
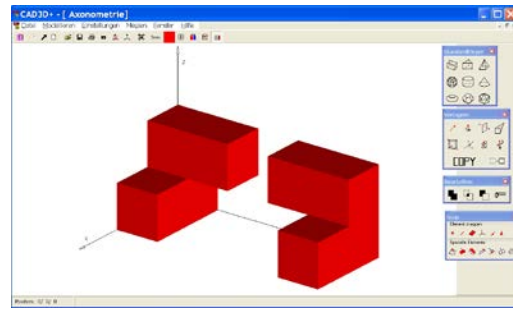


CAD-konkret: CAD-3D

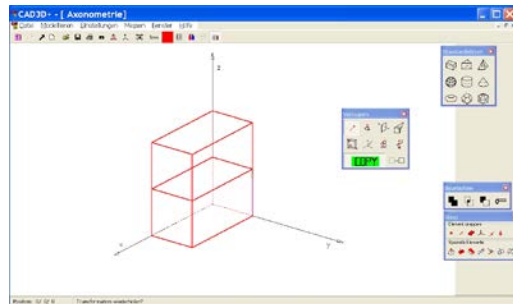
Spiegelung zweier Quader

Wie in 13 beschrieben, soll das Spiegelbild zweier Quader modelliert werden.

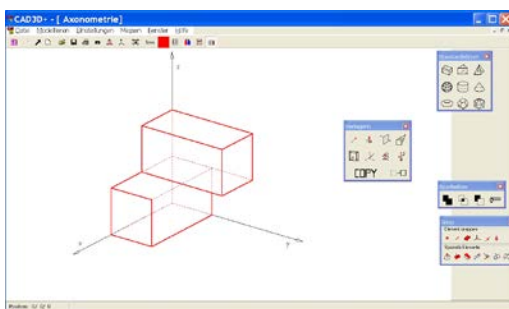
Hinweis: Die angegebenen Konstruktionschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



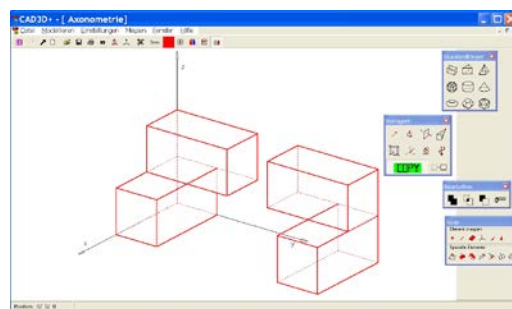
Maximiere die Axonometrie.
Erzeuge den unteren Quader:
Standardkörper – Quader –
Maße eingeben (80 | 40 | 40)
Stelle die Sichtbarkeit ein:
Einstellungen – Sichtbarkeit –
sichtbare+verdeckte Kanten



Erzeuge den oberen Quader:
Verlagern – Schiebung – COPY anklicken –
Urpunkt (0 | 0 | 0) – Bildpunkt (0 | 0 | 40) –
Bestätigen mit linker Maustaste – Abbrechen
mit rechter Maustaste
Du kannst den Ursprung und den Bildpunkt auch
mit „Snap Punkt“ fangen.



Drehe den oberen Quader:
Quader am Rand anklicken – Verlagern –
Drehung – Drehachse durch die
Punkte (20 | 20 | 0) und (20 | 20 | 20)
festlegen – Drehwinkel 90 Grad



Spiegle die beiden Quader:
Beide Quader anklicken – Verlagern –
Spiegelung – COPY anklicken – die drei
Punkte $P_1(80 | 100 | 0)$, $P_2(0 | 100 | 0)$ und
 $P_3(80 | 100 | 80)$ eingeben

