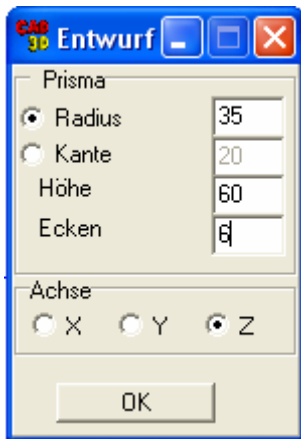


1. Kennenlernen des Programms - Übungsanleitung

Sechsseitiges Prisma



Die Koordinateneingabe erfolgt in einem Eingabefeld, wobei optionale Eingabemöglichkeiten durch einen Punkt vor dem Auswahlfeld markiert werden.

Voreingestellt ist in diesem Fall der Umkreisradius des Grundkreises.

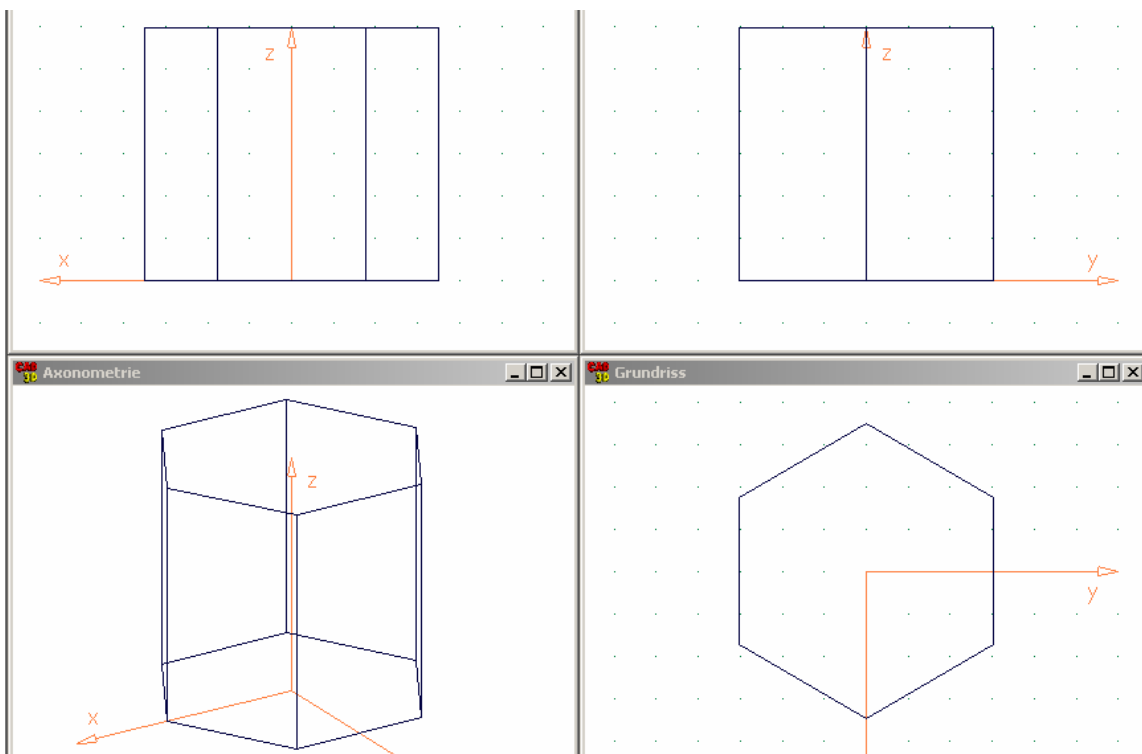
Weiters müssen die Höhe und die Anzahl der Ecken eingegeben werden.

Einstellungen für diese Abbildung:

Radius: 35

Höhe: 60

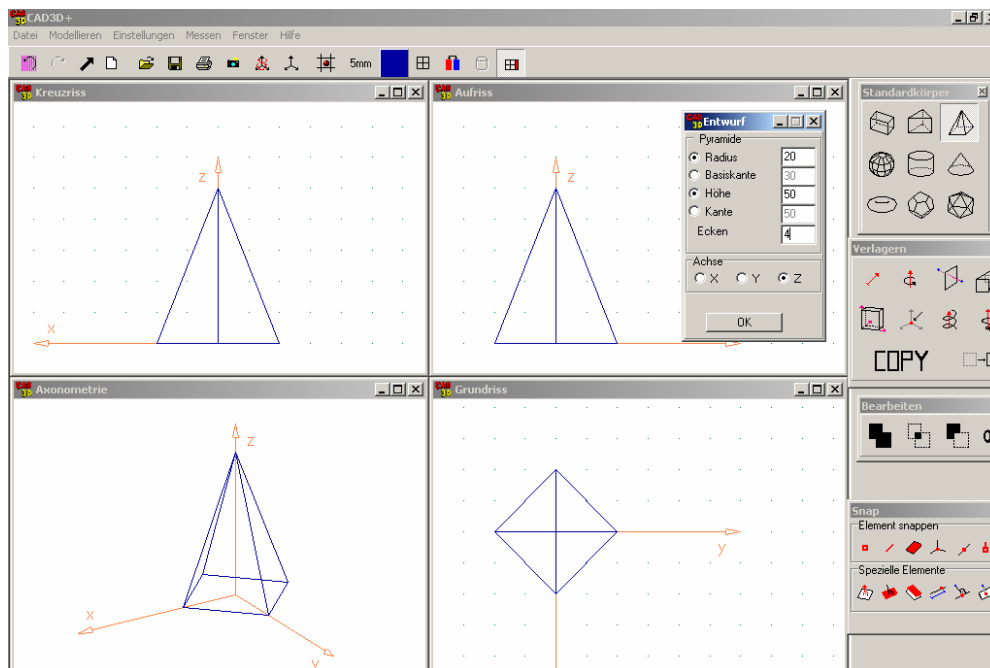
Ecken: 6



Die Körper werden immer in Grundstellung erzeugt. Das heißt für unsere Konstruktion, dass der Mittelpunkt des Grundkreises im Ursprung liegt.

Quadratische Pyramide

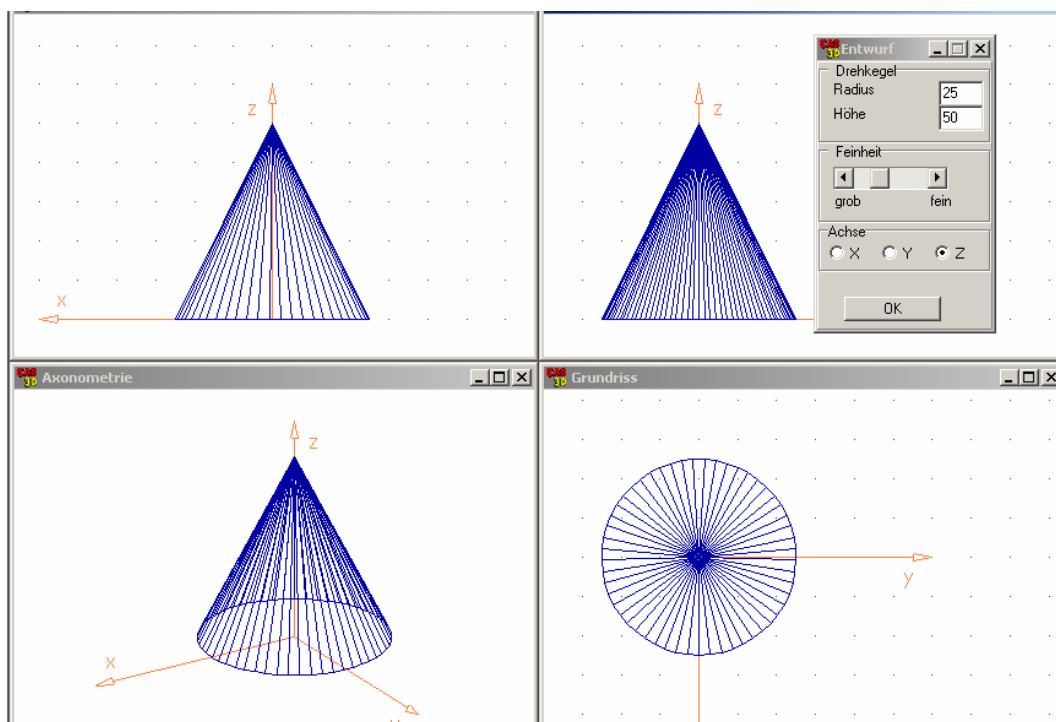
Einstellungen für diese Abbildung: Radius: 20; Höhe: 50; Ecken: 4



Drehkegel

Einstellungen für diese Abbildung: Radius: 25; Höhe: 50

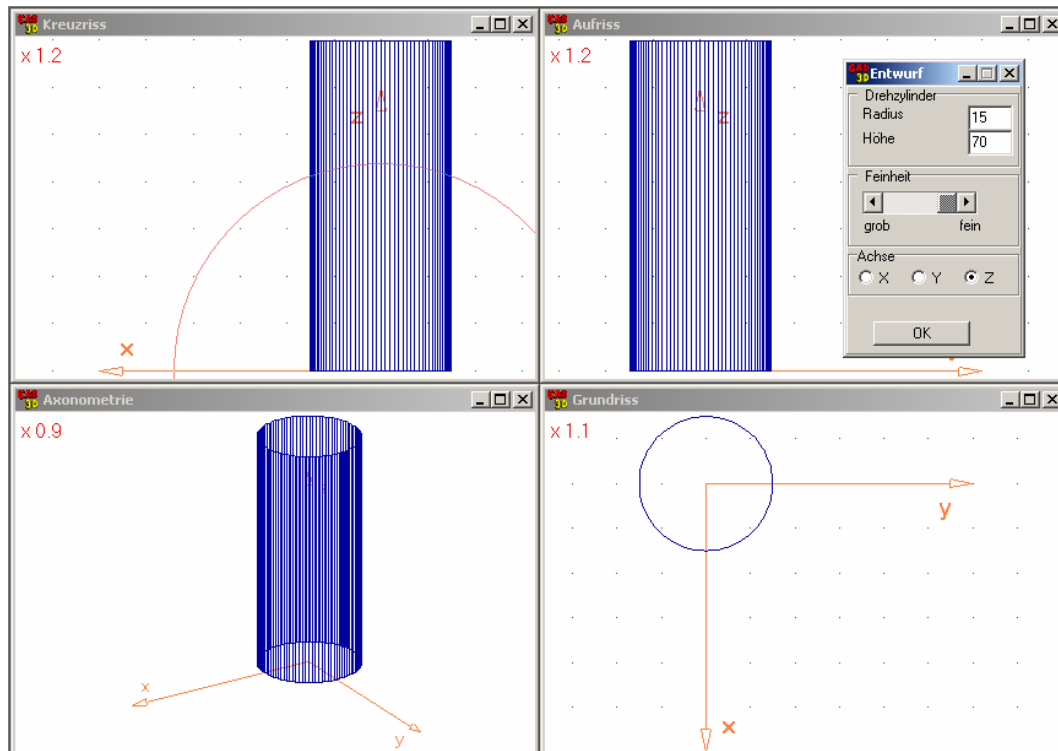
Unter **Menü Einstellungen / Sichtbarkeit** wurde hier „Drahtmodell“ gewählt.



Drehzylinder

Einstellungen für diese Abbildung: Radius: 15 Höhe: 70

Das Einstellen hoher Feinheit bewirkt, dass der Zylinder ziemlich exakt gezeichnet wird.



Kugel

Eine Kugel wird nur über ihren Radius konstruiert.

Torus

Hier bestimmen die Radien von Mittenkreis und Meridian das Aussehen.

Dodekader bzw. Ikosaeder

Hier können wahlweise die Kantenlänge oder der Radius der Umkugel eingegeben werden.