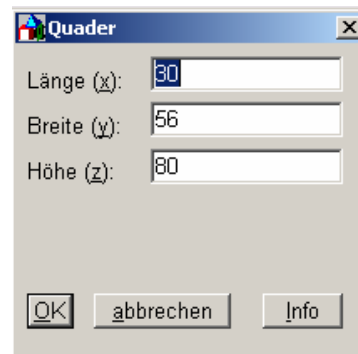
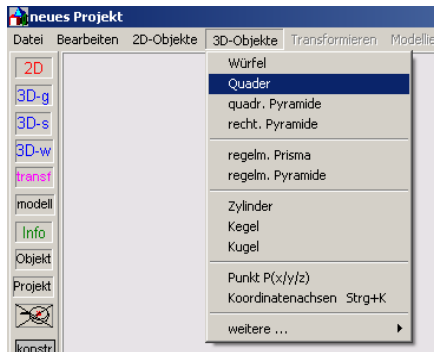


## 2. Körper verschieben und kopieren

Beispiel 2:

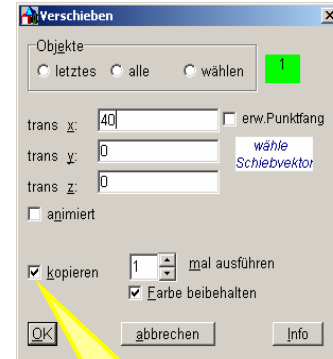
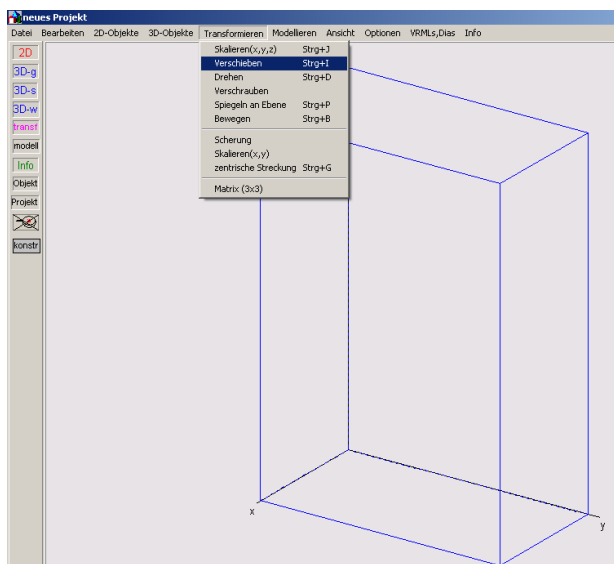
→ Quader nach Vorgabe zeichnen:

3D-Objekte / Quader



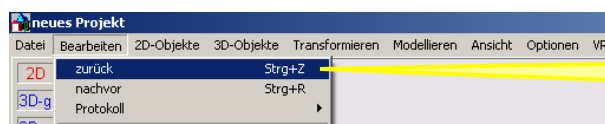
Anmerkung: Der Maßstab wird immer so angepasst, dass alle Körper am Bildschirm sichtbar sind.

→ Den Quader 70 Einheiten Richtung x-Achse verschieben (den ursprünglichen Körper belassen): Transformieren / Verschieben  
 Der Befehl „Kopieren“ wird unter dem Befehl „Verschieben“ ausgewählt.  
 Achtung 40 Einheiten Abstand bedeutet 30 Einheiten Quadergröße und 40 Einheiten Abstand also 70 Einheiten!



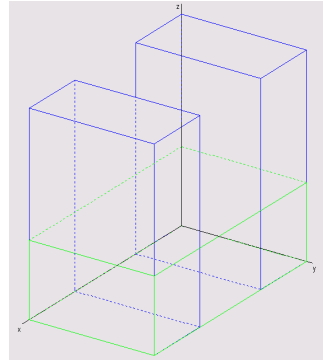
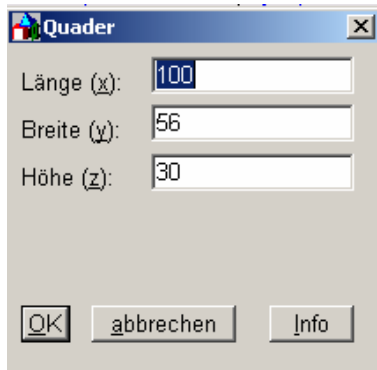
Kopieren auswählen  
(Grundkörper bleibt erhalten)

Sollte man beim Eingeben der einzelnen Größen einen Fehler gemacht haben kann man die letzten Befehle Schritt für Schritt rückgängig machen.

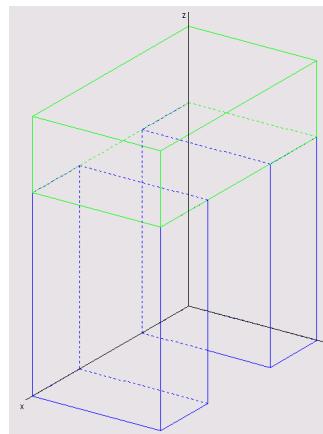


Letzten Befehl  
rückgängig machen

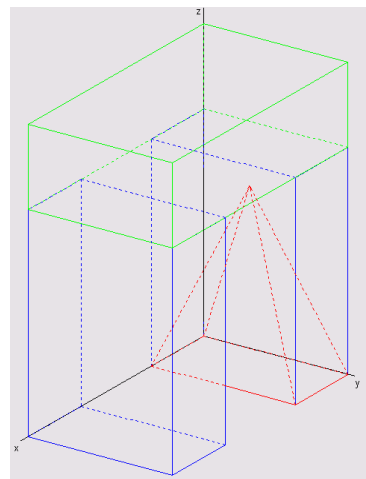
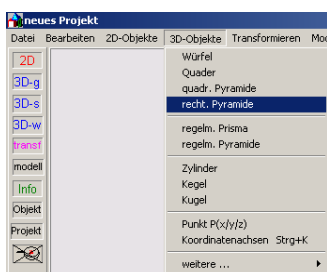
- Quader liegend zeichnen:  
Die Schüler können die fehlenden Größen auf dem Arbeitsblatt ermitteln und dort eintragen.



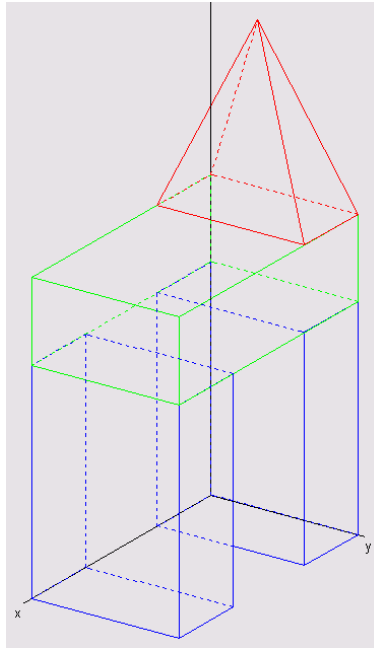
- Dann den Quader 80 nach oben verschieben. Den Hacken beim Kopieren entfernen.



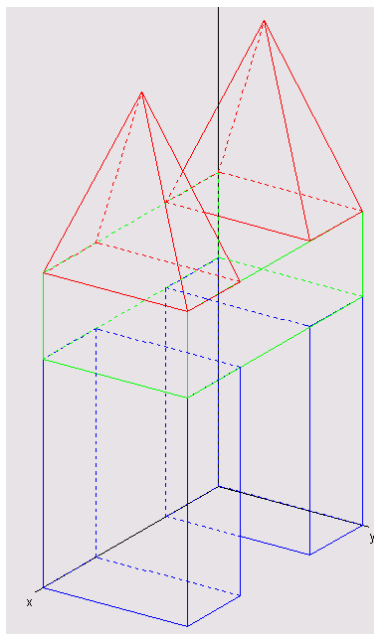
- Die Pyramide 1 zeichnen: (gleiche Grundfläche wie der Quader)  
Die Schüler können die fehlenden Größen auf dem Arbeitsblatt ermitteln und dort eintragen.



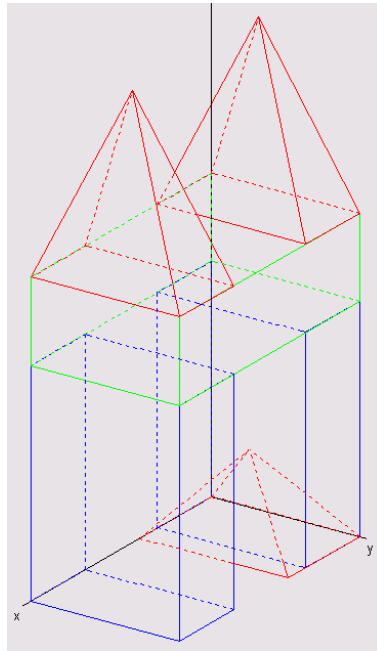
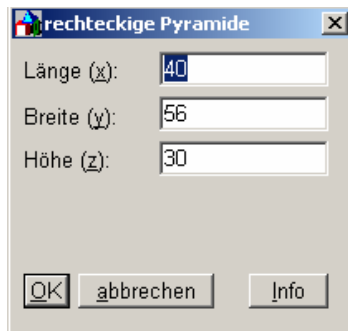
→ Pyramide 110 Einheiten nach oben (Richtung z-Achse) verschieben



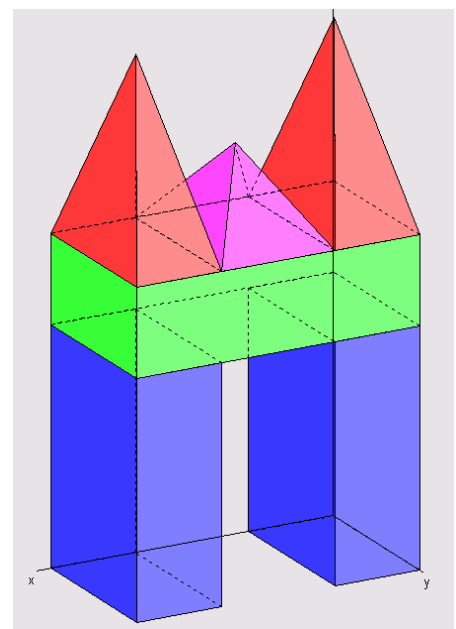
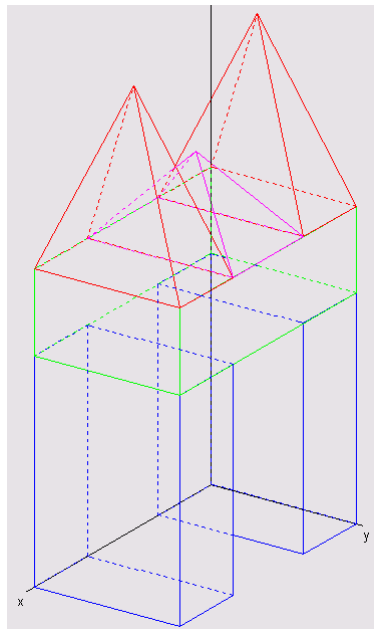
→ Pyramide in Richtung x-Achse 70 Einheiten verschieben (Haken beim **Kopieren** anklicken!).



- Mittlere Pyramide zeichnen:  
Die Schüler können die fehlenden Größen auf dem Arbeitsblatt ermitteln und dort eintragen.



- Pyramide verschieben in Richtung x-Achse und z-Achse:  
(Kopierhaken entfernen!)



Zur besseren Sichtbarkeit sind die einzelnen Körper in verschiedenen Farben dargestellt. Das Einfärben ist im Kapitel 1 beschrieben.

Der Blickwinkel kann mit gedrückter **rechter** Maustaste verändert werden.