

7. Drehung

Zuallererst benötigt man ein Grundobjekt, zum Beispiel einen Menü **3D-Objekte - Zylinder** ($r=1, h=5$) (siehe *Abbildung 2*). Weiters wählt man unter Menü **Transformieren – Drehen**. (siehe *Abbildung 1*)

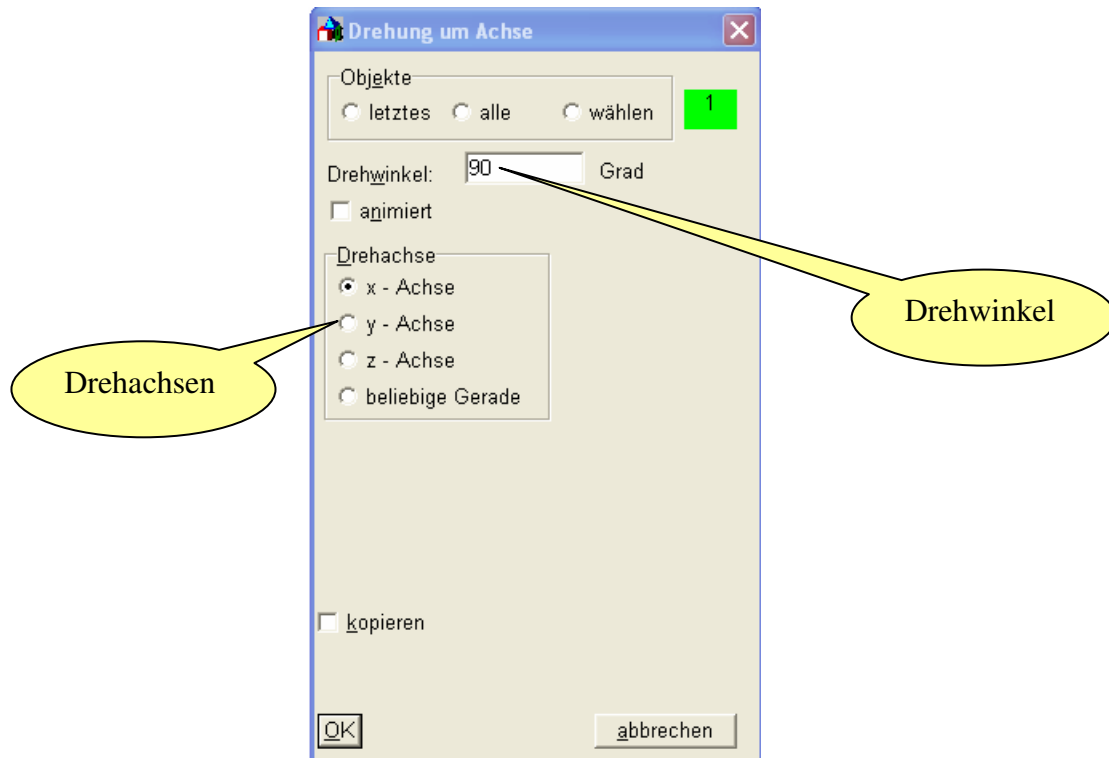


Abbildung 1

Nun ist es möglich den Drehwinkel, im mathematisch positiven Sinn, und die Drehachse anzugeben. Möchte man mit einem „liegenden Zylinder“ arbeiten, so ist es notwendig den Körper entweder um die x-Achse oder um die y-Achse zu drehen. Man wählt das Objekt aus, bestimmt den Drehwinkel mit -90 oder +90 Grad und bestätigt mit **OK** (siehe *Abbildung 3*).

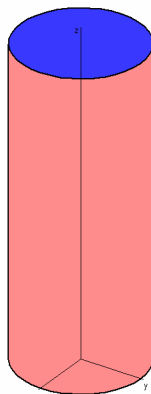


Abbildung 2

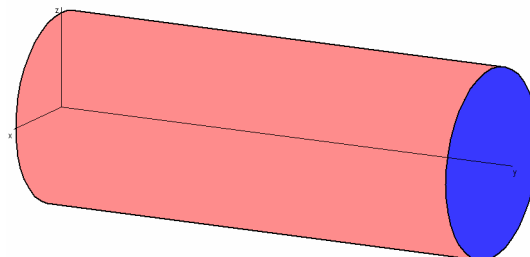


Abbildung 3