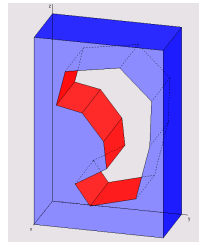
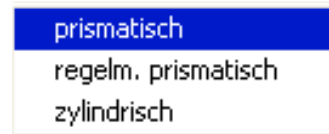


9a. Bohren

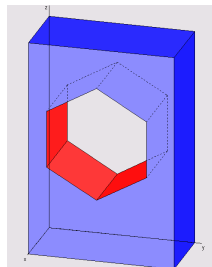
Um in GAM bohren zu können ist es notwendig, dass das **Bohrprisma projizierend** ist. Das heißt, dass jede Kante entlang der man bohren möchte auf einen Punkt zusammen fällt. Man muss den passenden Riss (Grundriss, Aufriss, Kreuzriss) wählen, damit die Bohrung funktioniert. Um eine Bohrung exakt zu positionieren ist es empfehlenswert einen passenden Raster einzublenden (xy-Ebene, yz-Ebene, xz-Ebene). Ändert man die Farbe bevor die Bohrung stattfindet, so wird die Bohrung dementsprechend eingefärbt.

Unter **Menü Modellieren - Bohrungen** kann man zunächst zwischen drei unterschiedlichen Bohrtypen wählen:

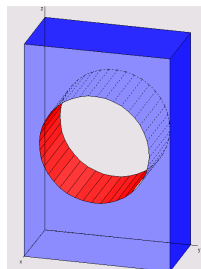
1. **Prismatisch** (man kann eine beliebige Bohrung wählen)



2. **regelm. Prismatisch** (die Bohrung basiert auf einem regelmäßigen Vieleck)



3. **zylindrisch** (die Bohrung basiert auf einem Kreis)



Bestätigt man das jeweils gewählte Bohrprisma mit **Enter**, so wird der Befehl ausgeführt.
