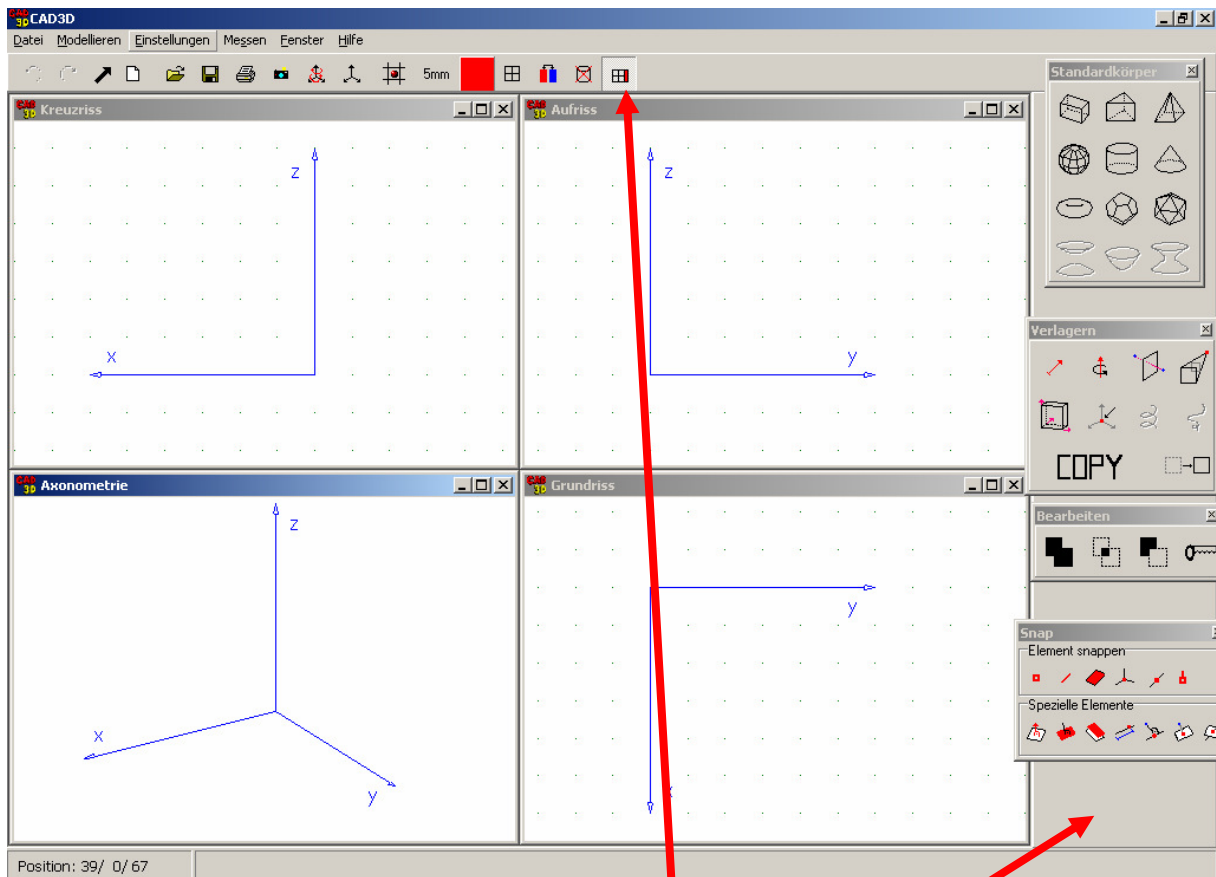


1. KENNENLERNEN DES PROGRAMMS

Programmstart, Einstellungen

CAD-3D meldet sich nach dem Programmstart mit folgendem Fenster, wobei hier die Hintergrundfarbe speziell wegen des Skriptums auf „weiß“ gestellt wurde.



Eine ausführliche Beschreibung der Programmoberfläche finden sie auch im Handbuch: <http://www.geometrie.tuwien.ac.at/software/cad3dwin/handb-110-bas.pdf>

Die Werkzeuge befinden sich rechts im Ablagepanel – wenn es wie hier auf „sichtbar“ gestellt ist. Alle Zeichenwerkzeuge sind auch über Menüs zu öffnen.

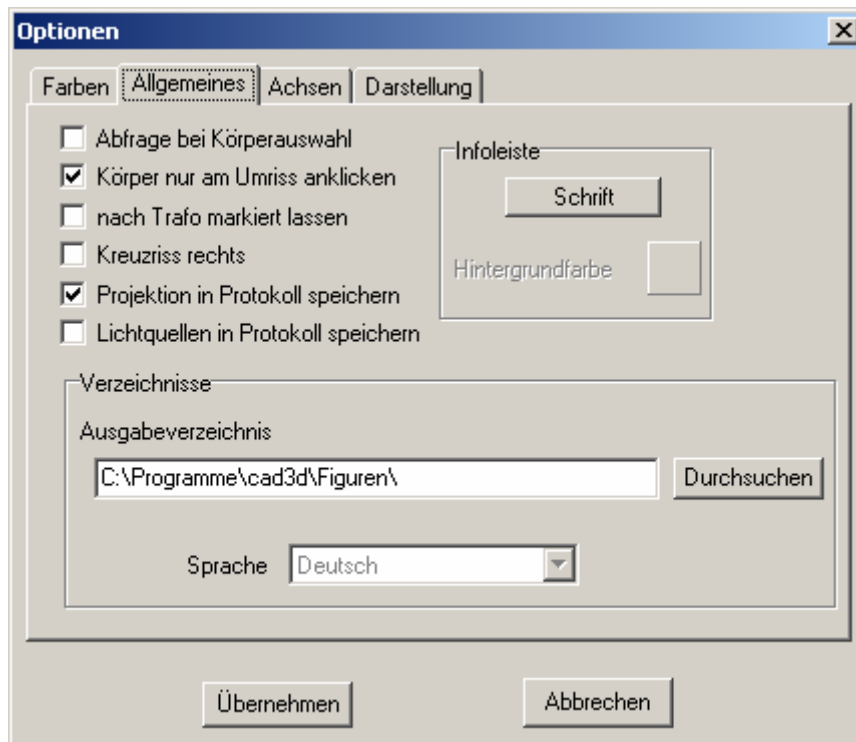
Links liegt der Zeichenbereich.

Jeder Riss wird in einem eigenen Fenster dargestellt. Das bringt den Vorteil, dass jeder Riss einzeln in Bildschirmgröße dargestellt werden kann. Wenn gewünscht, können auch nur zwei zugeordnete Risse angezeigt werden.

TIPP: Die Achsen können innerhalb des jeweiligen Fensters über das **Menü Einstellungen / Riss verlegen** bzw. **STRG+R** mit der Maus beliebig positioniert werden.

Bei der Anordnung der Risse wurde der Kreuzriss, wie in den Schulbüchern üblich, links gewählt

Diese Einstellung und viele andere Änderungsmöglichkeiten sind über das **Menü Einstellungen / Optionen** wählbar:



Auf den vier Registerkarten dieser Dialogbox können Sie entsprechende Einstellungen treffen.

Mittels des Befehls **Einstellungen / Einstellung / speichern** werden Ihre bevorzugten Optionen standardmäßig in der Datei **cad3d.ini** gespeichert!

Der Speicherpfad kann selbst festgelegt werden.

Der 1. Körper – Quader



Um einen Quader zu zeichnen, klickt man im Werkzeugbereich bei „Standardkörper“ auf das Quader-Icon.

Die Koordinateneingabe erfolgt über die Tastatur in einem eigenen Eingabefeld, wobei die x-, y- und z-Werte eingegeben werden. Mit **OK** bestätigen!

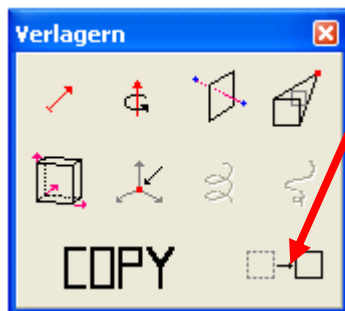


Alternativ kann die Eingabe auch mit der Maus direkt in den Rissen getätigt werden.



Ist der Raster eingeschaltet, können mit der Maus nur Rasterpunkte angesprungen werden (zu erkennen an einem kleinen farbigen Quadrat).

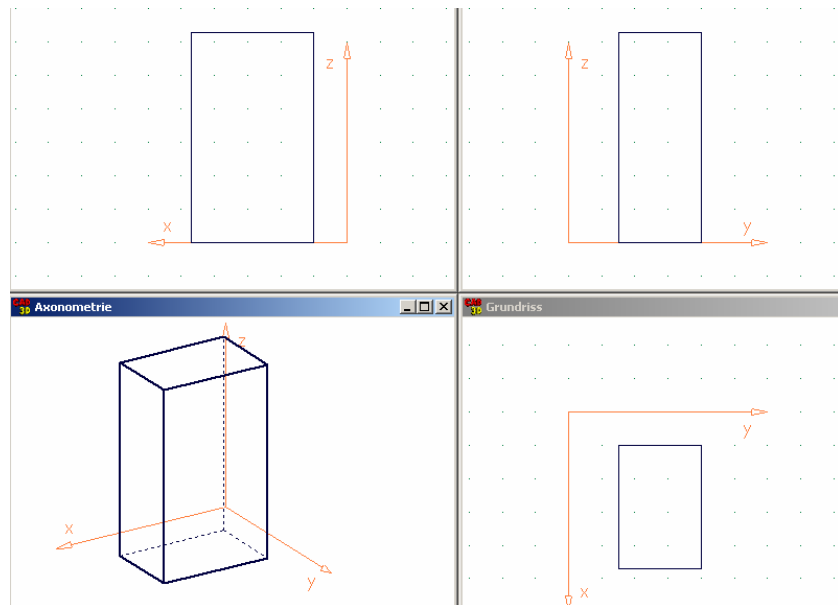
Die Rasterweite kann durch Anklicken mit der Maus auf die Werte 1, 5, 10, 15 und 20 eingestellt werden.

Objekte im Riss verschieben

Mit der Funktion „**Im Riss verschieben**“ bzw. mittels der Tastenkombination [STRG] + Q (Q wie **quick**) kann der Quader aus dem Ursprung an eine frei zu wählende Position verschoben werden.

Bei eingeschalteter Rasterfunktion können nur Rasterpunkte erreicht werden.

In der Abbildung habe ich den Quader aus dem Ursprung um 10 mm in x- und 15 mm in y-Richtung verschoben.

Sichtbarkeit

Um die Art der Darstellung (Sichtbarkeit) zu verändern, wählen Sie im **Menü Einstellungen / Sichtbarkeit** eine gewünschte Option.

Die Sichtbarkeit wurde hier auf „**sichtbare und verdeckte Kanten**“ gestellt.

Körperfarbe ändern

Um die Farbe des Körpers nachträglich zu verändern, klicken Sie auf die Schaltfläche „**Körperfarbe ändern**“ in der oberen Symbolleiste und wählen dann die gewünschte Farbe.

Speichern

- Um die gesamte Arbeit mit den Entwicklungsschritten abzuspeichern, wählen Sie im **Menü Datei / Speichern** bzw. **Speichern als**.
- Um den Körper als Einzelobjekt zu speichern, muss dieser markiert sein (Anklicken mit der Maus!) und unter **Menü Datei / Körper auslagern** gewählt werden.

Löschen eines Körpers

Zum Löschen eines Körpers, klicken Sie diesen an und wählen das Symbol „**Körper löschen**“ aus der Symbolleiste oder drücken einfach die [Entf]-Taste.



Sie können dies aber mit der Schaltfläche „**Schritt rückgängig**“ wieder rückgängig machen.

