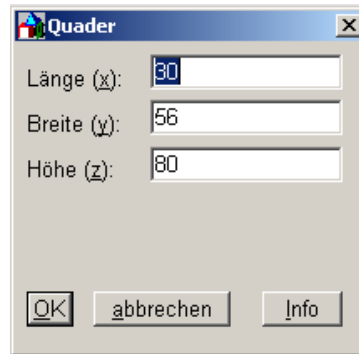
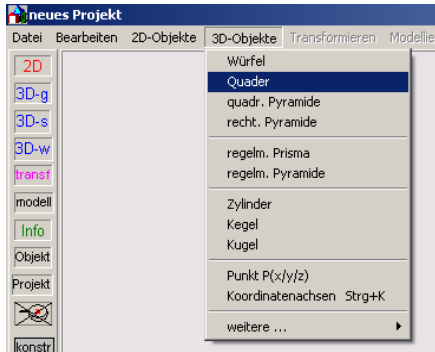


# Körper verschieben und kopieren

Beispiel 1:

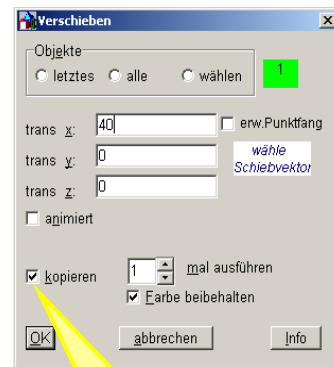
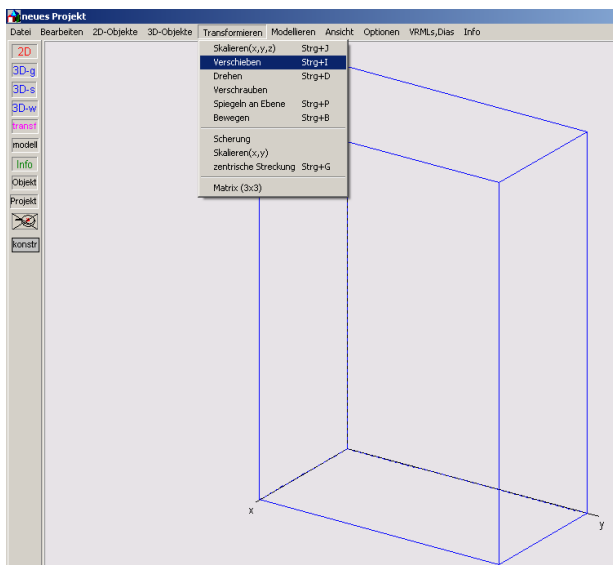
→ Quader nach Vorgabe zeichnen:

3D-Objekte / Quader



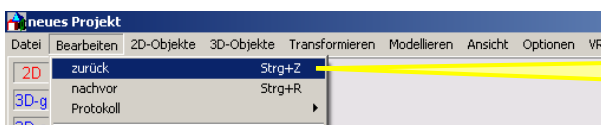
Anmerkung: Der Maßstab wird immer so angepasst, dass alle Körper am Bildschirm sichtbar sind.

→ Den Quader 70 Einheiten Richtung x-Achse verschieben (den ursprünglichen Körper belassen): Transformieren / Verschieben



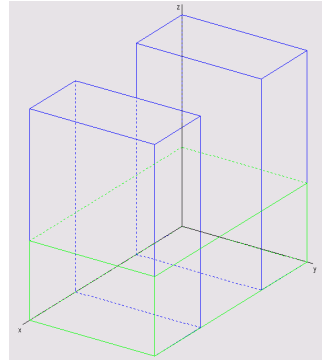
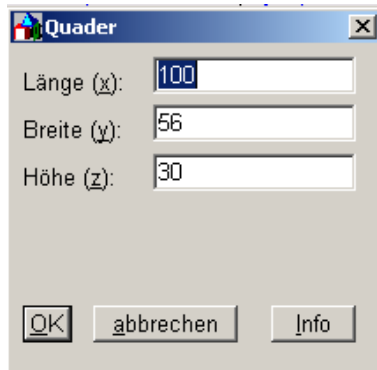
Kopieren auswählen (Grundkörper bleibt)

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

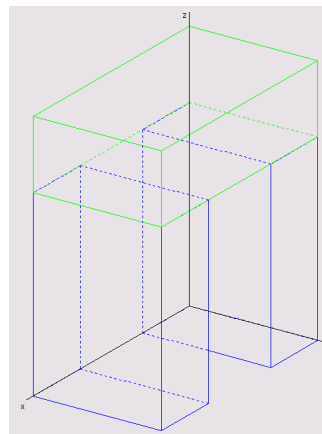


Letzten Befehl rückgängig machen

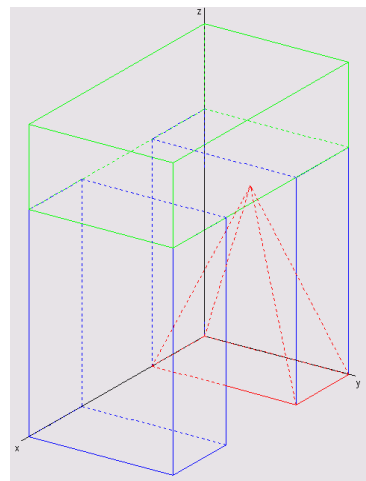
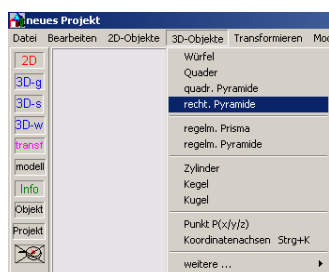
- Quader liegend zeichnen:  
Die Schüler können die fehlenden Größen auf dem Arbeitsblatt ermitteln und dort eintragen.



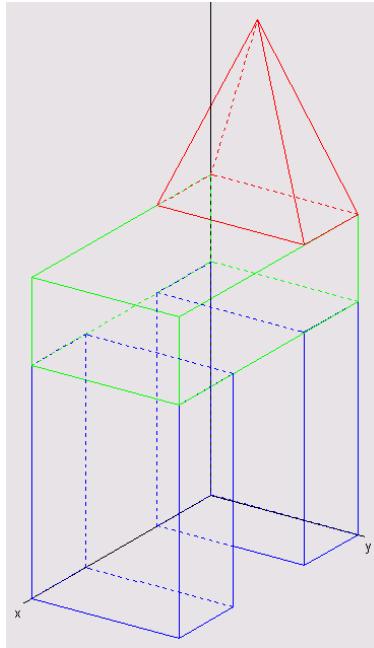
- Dann den Quader 80 nach oben verschieben. Den Hacken beim Kopieren entfernen.



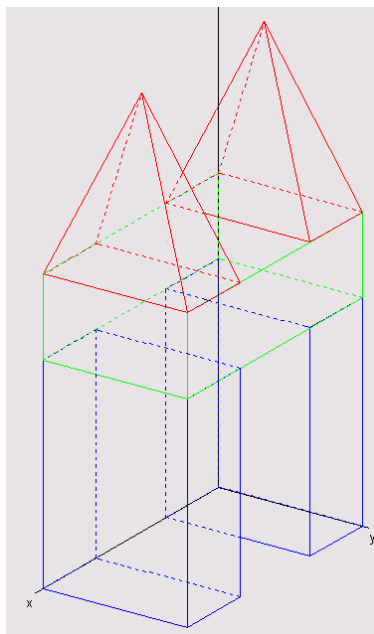
- Die Pyramide 1 zeichnen: (gleiche Grundfläche wie der Quader)  
Die Schüler können die fehlenden Größen auf dem Arbeitsblatt ermitteln und dort eintragen.



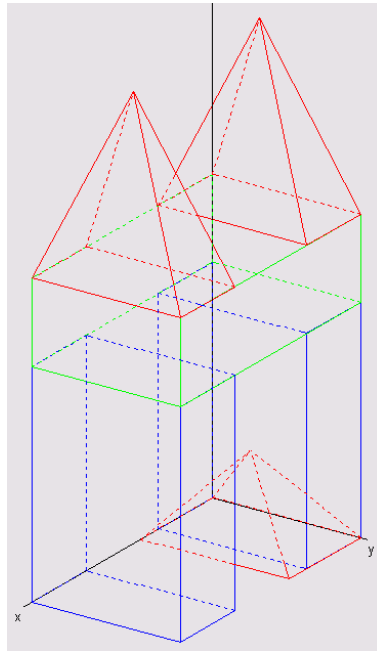
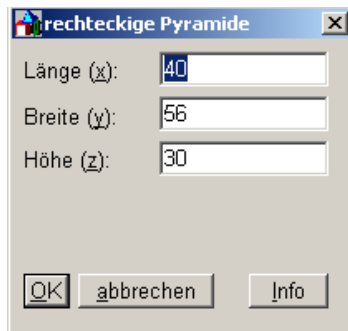
→ Pyramide 110 Einheiten nach oben (Richtung z-Achse) verschieben



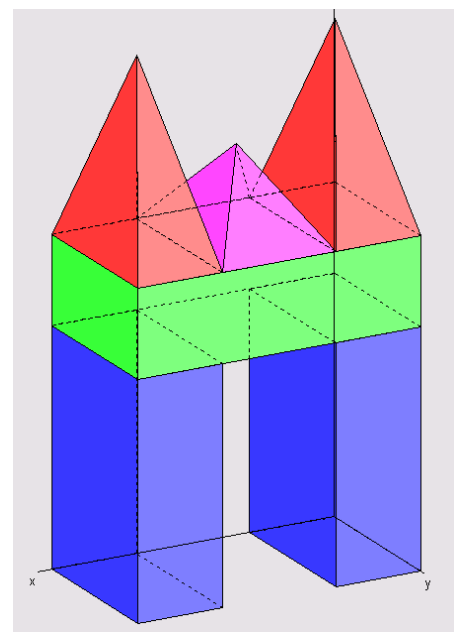
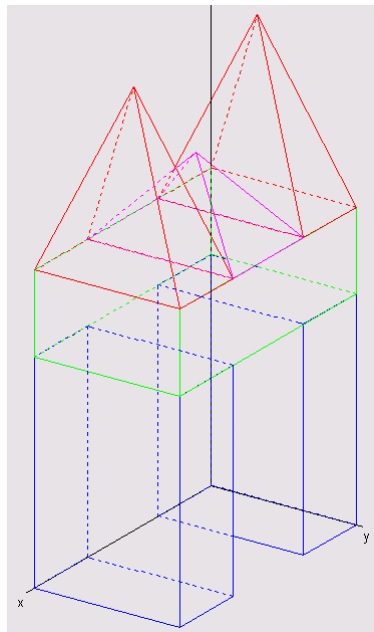
→ Pyramide in Richtung x-Achse 70 Einheiten verschieben (Haken beim **Kopieren** anklicken!).



- 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!)



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

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