

7. DREHUNG

Entwirf eine quadratische Pyramide mit nebenstehenden Angaben.

Standardmäßig befindet sich die quadratische Pyramide in gedrehter Lage und soll so dargestellt werden, dass die Grundkanten parallel zu x- bzw. y-Achse verlaufen.

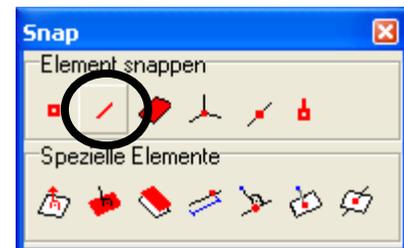


Ausführen einer Drehung:

- Auswählen des zu drehenden Körpers (Dies kann hier entfallen, weil nur ein Körper vorhanden ist!)
- Aus dem Funktionsfenster „Verlagern“ wird das Symbol für die Drehung gewählt. Oder: **Menü Modellieren / Verlagern / Drehung.**
- Nun erwartet das Programm die Eingabe der Drehachse, dazu gibt es 2 Möglichkeiten:



- o Eingabe von 2 Punkten der Drehachse oder
- o Snappen einer vorhandenen Achse (hier z-Achse). Zum Snappen wird das entsprechende Symbol (**Snap Gerade <F3>**) aus dem Funktionsfenster „Snap“ gewählt und anschließend die z-Achse angeklickt. Durch eine Änderung der Farbe wird die Auswahl verdeutlicht und muss durch nochmaligen Klick bestätigt werden.



- Anschließend wird der Winkel eingegeben, hier z.B. 45°.
 - Die Wiederholung der Transformation wird durch Mausklick rechts abgelehnt!
- Fertig!

Diese gedrehte Pyramide kann mit Hilfe des **Menüs Datei / Körper auslagern** für spätere Verwendung z. B. unter *Pyramide-gedreht.pol* gespeichert werden.