

Spiegelung

Zuallererst benötigt man ein Grundobjekt, zum Beispiel einen Keil : **Menü 3D-Objekte - weitere – Keil** (3,1,2). Um die Ablage in **Abbildung 1** zu konstruieren benötigt man den Befehl **Menü Transformieren – Spiegeln an Ebene**.

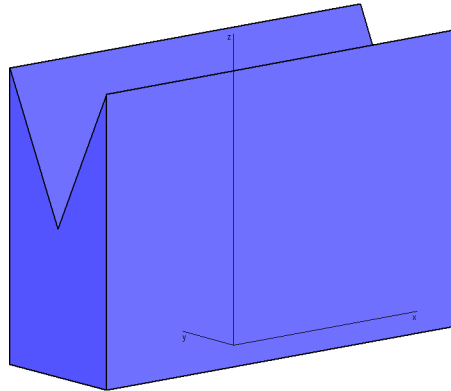


Abbildung 1

Nun ist es möglich die Spiegelebene als eine der Bildebenen anzugeben oder als eine beliebige Ebene mit 3 Punkten oder mittels erweitertem Punktfang.

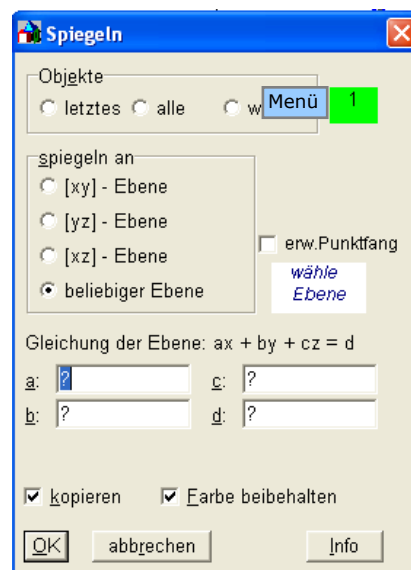


Abbildung 2

In diesem Fall ist die Spiegelebene die xz-Ebene. Den Befehl mit **OK** bestätigen, die beiden Objekte vereinigen mit **Menü Modellieren - Vereinigen**.

Fertig!!!!!!