

8. SPIEGELUNG

Entwerfen Sie folgende Quader!

Quader 1: 10 / 50 / 50

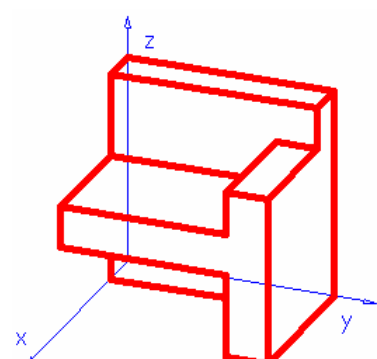
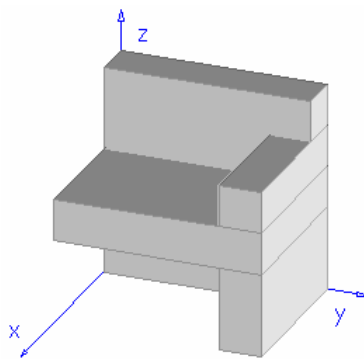
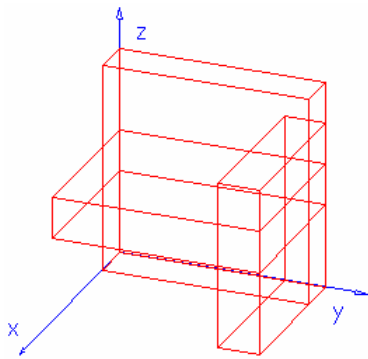
Quader 2: 40 / 10 / 40

Quader 3: 40 / 50 / 10

verschiebe diesen um 40 Einheiten in Richtung y-Achse

verschiebe diesen um 20 Einheiten in Richtung z-Achse

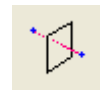
Verbinden Sie diese 3 Quader anschließend zu einem Körper!



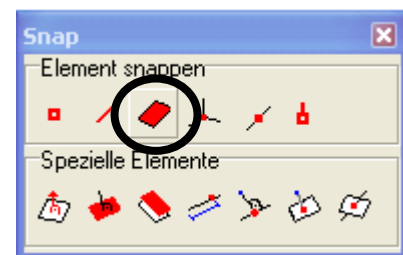
Ausführen einer Spiegelung

Nun soll dieses Objekt an der xz-Ebene (Kreuziss-Ebene) gespiegelt werden.

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



- o Eingabe von 3 Punkten der Ebene oder
- o Snappen einer vorhandenen Ebene (hier xz-Ebene). Zum Snappen wird das entsprechende Symbol (**Snap Ebene <F4>**) aus dem Funktionsfenster „Snap“ gewählt und anschließend die x-Achse angeklickt. Durch grüne Einfärbung wird jetzt eine Ebene angezeigt. Ist dies die falsche Ebene, dann wird diese durch Mausklick rechts abgelehnt, wodurch automatisch die nächste Ebene markiert wird. Mittels Mausklick links bestätigen.



Abschließend können nun die beiden Teile zu einer „Sitzbank“ vereinigt werden!

Fertig!

