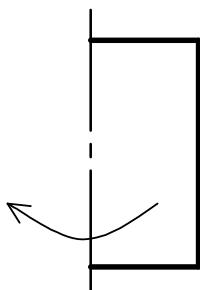


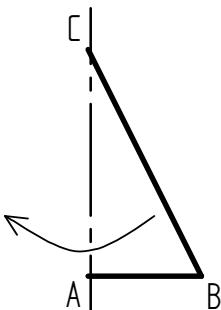
**Aufgabe:**

Zylinder, Kegel und Kugel werden als Objekte der Klasse ROTATIONKÖRPER erzeugt, indem ein Rechteck, ein Dreieck und ein Halbkreis um eine Achse rotieren. Erstelle geeignete Modelle und erzeuge die 3D-Körper.



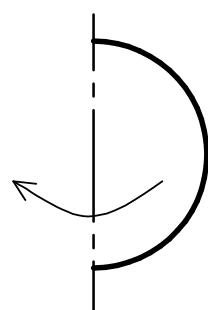
<b>Rechteck:RECHTECK</b>
Anfangspunkt A = 0,0
Breite = 15
Höhe = 30

<b>Zylinder:ROTATIONKÖRPER</b>
Profilebene = xz
Rotationsachse = h
Drehwinkel = 360°
Schattierung = ja



<b>Dreieck:LINIENZUG</b>
Anfangspunkt A = 0,0
B = 15,0
C = 0,30

<b>Kegel:ROTATIONKÖRPER</b>
Profilebene = xz
Rotationsachse = h
Drehwinkel = 360°
Schattierung = ja



<b>Halbkreis:BOGEN</b>
Anfangspunkt A = 0,0
Höhe h = 30
Radius = 15

<b>Kugel:ROTATIONKÖRPER</b>
Profilebene = xz
Rotationsachse = h
Drehwinkel = 360°
Schattierung = ja

Grundlagen des Computer Aided Design

Rotationskörper erzeugen

Nr.



AB 242 - 08

Datum:

Name:

Kl.