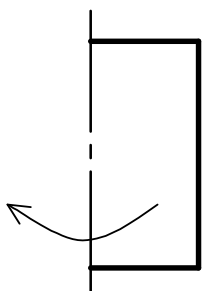
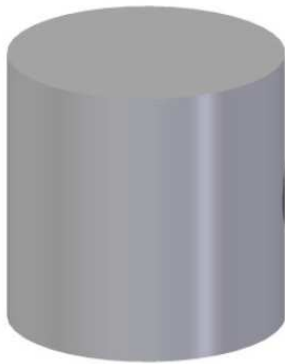


Aufgabe:

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.

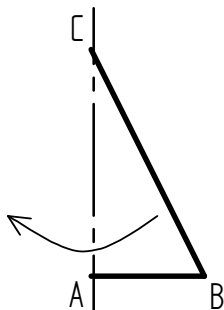


Rechteck: RECHTECK

Anfangspunkt A = 0,0
Breite = 15
Höhe = 30

Zylinder: ROTATIONKÖRPER

Profilebene = xz
Rotationsachse = h
Drehwinkel = 360°
Schattierung = ja

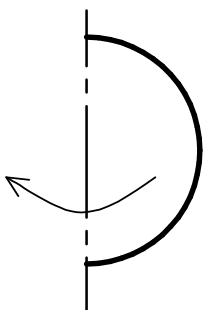


Dreieck: LINIENZUG

Anfangspunkt A = 0,0
B = 15,0
C = 0,30

Kegel: ROTATIONKÖRPER

Profilebene = xz
Rotationsachse = h
Drehwinkel = 360°
Schattierung = ja



Halbkreis: BOGEN

Anfangspunkt A = 0,0
Höhe h = 30
Radius = 15

Kugel: ROTATIONKÖRPER

Profilebene = xz
Rotationsachse = h
Drehwinkel = 360°
Schattierung = ja