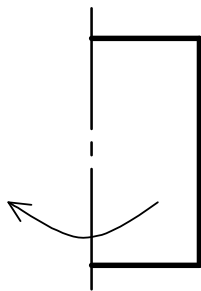
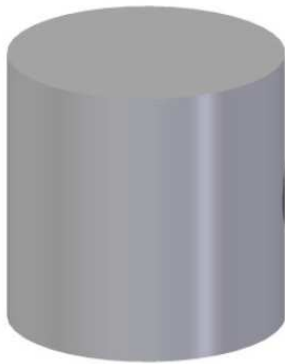


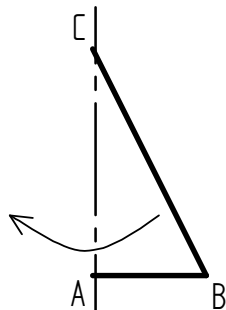
### Aufgabe:

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.







Dreieck:LINIENZUG
Anfangspunkt A = 0,0 B = 15,0 C = 0,30

Kegel:ROTATIONKÖRPER
Profilebene = xz Rotationsachse = h Drehwinkel = 360° Schattierung = ja

