

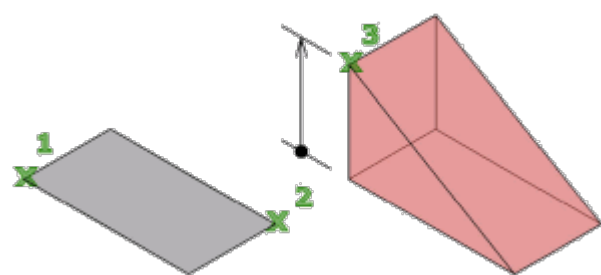


KEIL (Befehl)

Erstellt einen 3D-Volumenkörperkeil.



Die Richtung der Verjüngung zeigt immer in die positive Richtung der X-Achse des BKS.



Bei positiven Werten wird die Höhe entlang der positiven Z-Achse des aktuellen BKS gezeichnet. Bei negativen Werten wird die Höhe entlang der negativen Z-Achse gezeichnet.

Die folgenden Aufforderungen werden angezeigt:

Erste Ecke

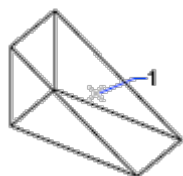
Legt die erste Ecke der Keilbasis fest.

Andere Ecke

Legt die gegenüberliegende Ecke der Keilbasis auf der X,Y-Ebene fest.

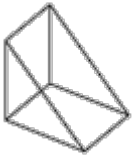
Mittelpunkt

Erstellt den Keil unter Verwendung eines festgelegten Mittelpunkts.



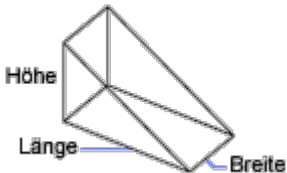
Würfel

Erstellt einen Keil mit Seiten gleicher Länge.



Länge

Erstellt einen Keil mit den von Ihnen angegebenen Werten für Länge, Breite und Höhe. Die Längenausdehnung verläuft entlang der X-Achse, die Breite entlang der Y-Achse und die Höhe entlang der Z-Achse. Wenn Sie zum Festlegen der Länge einen Punkt wählen, legen Sie auch die Drehung auf der XY-Ebene fest.



Height

Legt die Höhe des Keils fest. Bei Eingabe eines positiven Werts wird die Höhe entlang der positiven Z-Achse des aktuellen BKS gezeichnet. Bei Eingabe eines negativen Werts wird die Höhe entlang der negativen Z-Achse gezeichnet.

2Punkt (Höhe)

Definiert die Höhe des Keils durch Angabe des Abstands zwischen zwei Punkten

Zugehörige Konzepte

- [Erstellen von grundlegenden 3D-Volumenkörpern und Wänden](#)

Zugehörige Verweise

- [Befehle zum Erstellen von 3D-Volumengrundkörpern](#)
- [Befehle zum Arbeiten mit 3D-Modellen](#)



Sofern nicht anders angegeben, wird dieses Produkt unter einer [Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported-Lizenz](#) bereitgestellt. Weitere Informationen finden Sie unter [Autodesk Creative Commons FAQ](#).

© 2023 Autodesk Inc. Alle Rechte vorbehalten