

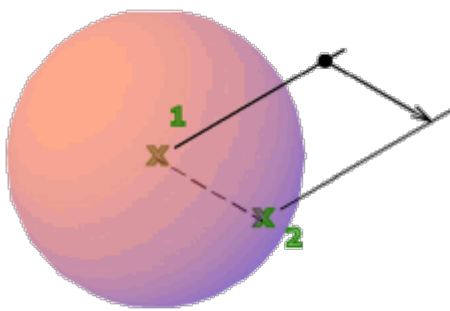


KUGEL (Befehl)

Erstellt eine 3D-Volumenkörperkugel.



Durch Angabe eines Mittelpunkts und eines Punkts auf dem Radius können Sie eine Kugel erstellen. Sie können mithilfe der Systemvariablen FACETRES die Glättung von gekrümmten 3D-Volumenkörpern, beispielsweise eine Kugel, in einem schattierten oder verdeckten visuellen Stil steuern.



Die folgenden Aufforderungen werden angezeigt:

Mittelpunkt

Legt den Mittelpunkt der Kugel fest.

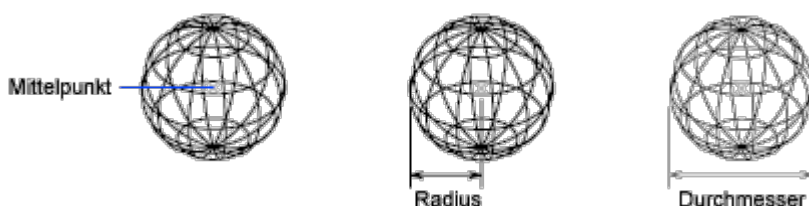
Wenn Sie den Mittelpunkt festlegen, wird die Kugel so ausgerichtet, dass die Mittelachse parallel zur Z-Achse des Benutzerkoordinatensystems (BKS) verläuft. Die Breitenlinien verlaufen parallel zur XY-Ebene.

Radius

Definiert den Radius der Kugel.

Durchmesser

Definiert den Durchmesser der Kugel.



3P (3 Punkte)

Gibt den Umfang der Kugel an, indem drei Punkte im 3D-Raum angegeben werden. Die drei angegebenen Punkte definieren auch die Ebene des Umfangs.

2P (2 Punkte)

Gibt den Umfang der Kugel an, indem zwei Punkte im 3D-Raum angegeben werden. Die Ebene des Umfangs wird durch den Z-Wert des ersten Punkts definiert.

Ttr (Tangente, Tangente, Radius)

Definiert die Kugel mit einem bestimmten Radius, der zwei Objekte tangential berührt. Die angegebenen Berührungspunkte werden auf das aktuelle BKS projiziert.

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