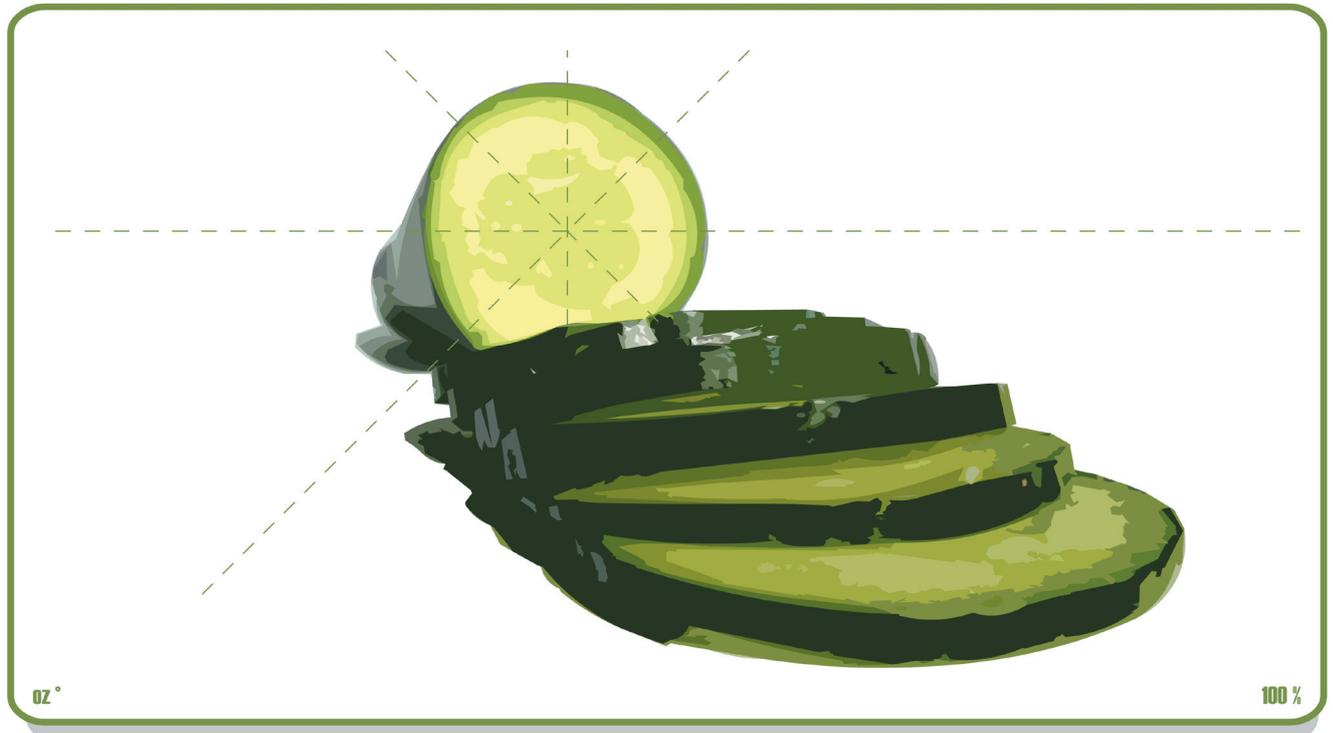


GurkenKonfigurator 2002

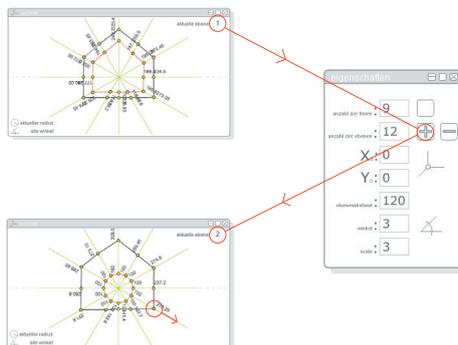
die Kontrolle über die Form eines Objektes, geschah anhand der Verformung charakteristischer Schnitte, welche durch das Objekt gelegt wurden



Die Anwendungsmöglichkeiten des Konfigurators:
Der Konfigurator dient der Erstellung von Objekten jeglicher Art und jeglichen Maßstabs, welche sich nach Bedürfnissen und Wünschen der zukünftigen Kunden richten. Als Ausgangslage dienen einfache symmetrische Objekte, welche anhand der verschiedenen Funktionen im Programm zu komplexen Gebilden konfiguriert werden können. Bevor man sich jedoch ins Konfigurieren stürzt, muss zuerst die Arbeitsumgebung aufgebaut werden. Nach dem Starten des Programms, erscheint die Icon-Leiste am oberen Rand des Fensters. Hinter jedem Icon verbirgt sich eine spezielle Funktion



Benutzen Sie am Anfang die Einblendmenüs zu jedem Icon. Sie aktivieren diese Hilfsfunktion durch Anklicken des Fragezeichen-Icons. Als zweiten Schritt müssen Sie die Arbeitsfenster „Eigenschaften, Schnitt, Ansicht und Perspektive“ einblenden, indem Sie die ersten vier Icons links oben anklicken. Nun ist Ihre Arbeitsumgebung vollständig aufgebaut.



Die ersten Arbeitsschritte: Nun sind Sie bereit Ihr erstes Objekt aufzubauen. Im Eigenschaften-Fenster, durch ein Auge symbolisiert, wird anhand von sieben Variablen ein Objekt festgelegt. Die ersten zwei, Anzahl der Linien und Anzahl der Ebenen, legen die Geometrie des Objektes fest. Die X0 und Y0-Variablen beschreiben die Lage des Nullpunktes innerhalb des Schnittfensters. Anhand der Abstands-Variable wird die Entfernung zwischen den einzelnen Ebenen bestimmt. Die zwei letzten Variablen, Blickwinkel und Maßstab, sind für die Darstellung des Objektes im Perspektiv-Fenster verantwortlich. Nachdem Sie ein Objekt nach Ihren Wünschen aufgebaut haben, kann nun die eigentliche Konfiguration beginnen. Die zuvor festgelegten Eigenschaften, gelten standardmäßig für alle Ebenen des Objektes. Sie können aber jede Ebene einzeln verformen, um zu komplexeren Geometrien zu gelangen. Dazu dienen die Knöpfe, welche man auf den dazugehörigen Hilfsebenen bewegen kann. Über den + und den - Knopf im Eigenschaften-Fenster springen Sie von Ebene zu Ebene. Die Nummer der aktuellen Ebene ist im Schnittfenster rechts oben sichtbar.

