



Mit dem Menüpunkt DREH drehen Sie sich automatisch um das Modell.

Durch Angabe von Objektmittelpunkt und Augpunkt wird der Kreis definiert, auf dem Ihr Modell umfahren wird.

- > Bestimmen Sie zuerst im grünen Parameterfeld die Höhe **ZM** / des Objektmittelpunktes und die Höhe **ZA** / Augpunktes
- > Mit der **Drehzeit** in Minuten und Sekunden bestimmen Sie die Drehgeschwindigkeit auf Ihrer Kreisbahn.
- > Entscheiden Sie ab Sie im **Uhrzeiger-** oder **Gegeuhrzeigersinn** drehen wollen.
- > Positionieren Sie mit einem Klick den Objektmittelpunkt / 1. Punkt
- > Bestimmen Sie die Größe der Kreisbahn und die Startposition / 2. Punkt mit einem weiteren Klick.
- > Die Bildschirmansicht wechselt in die Perspektive und die Szene wird automatisch gerendert.
- > Mit **<F1>** starten Sie die Drehbewegung auf Ihrer Kreisbahn.
- > Mit **<ESC>** können Sie die Drehung stoppen und die **Geschwindigkeit** oder die Drehrichtung ändern.
- > Mit **<F1>** wird wieder gestartet.

Durch unterschiedliche Erhebungen für Objektmittelpunkt und Augpunkt umkreisen Sie das Modell in Frosch- bzw. Vogelperspektive