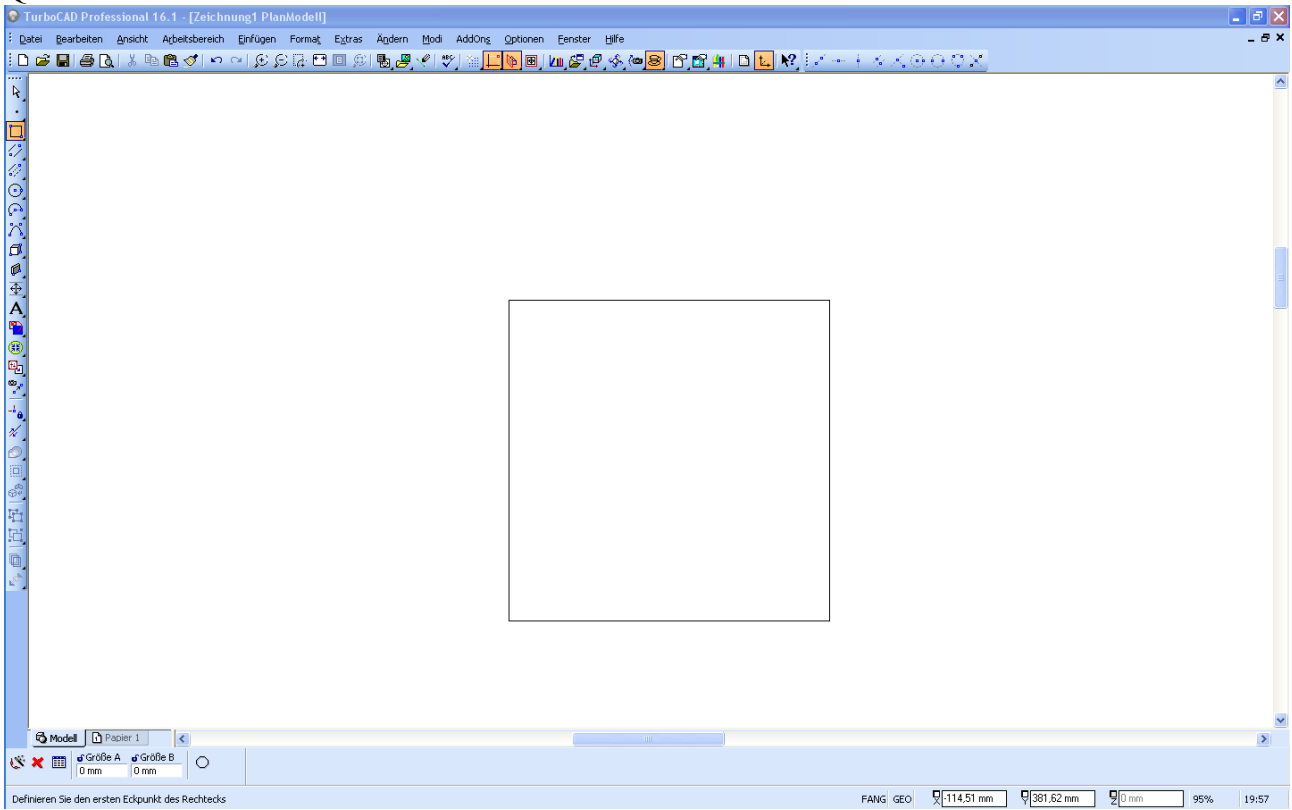
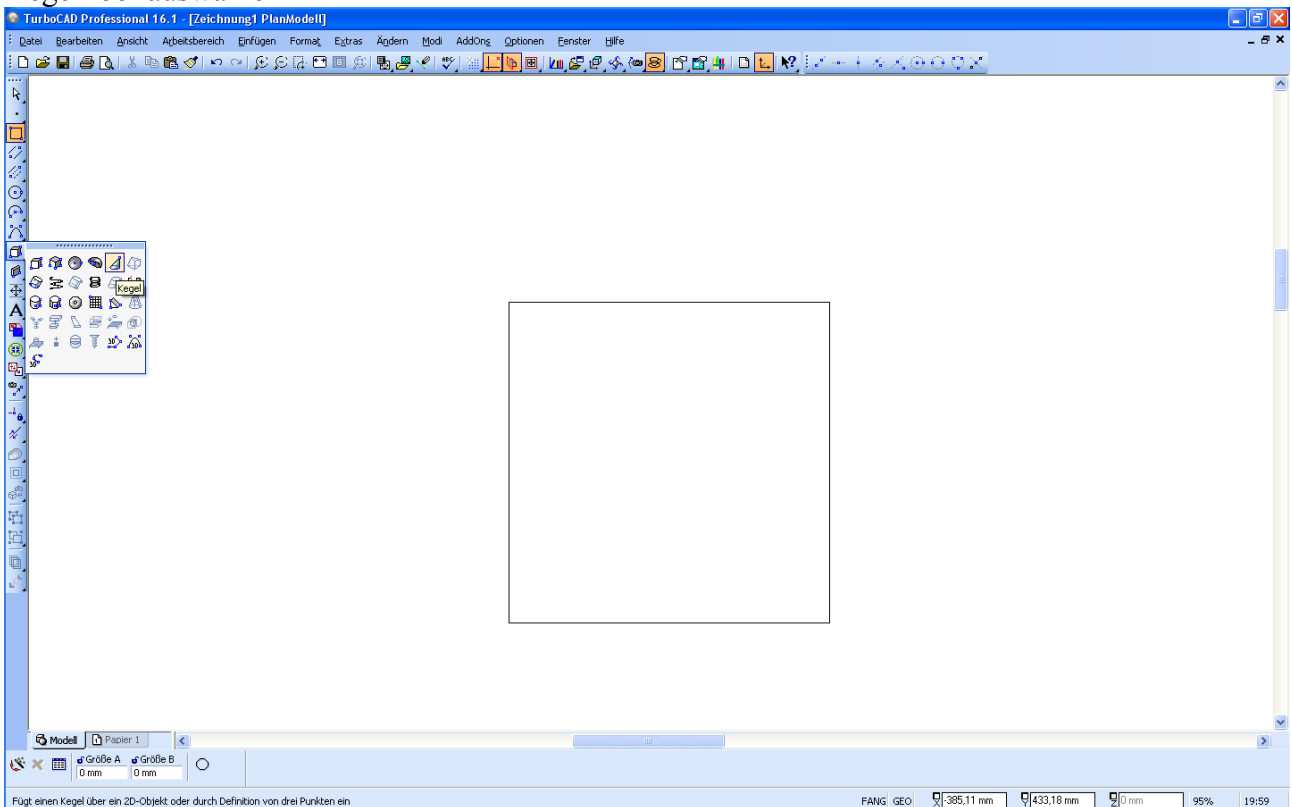


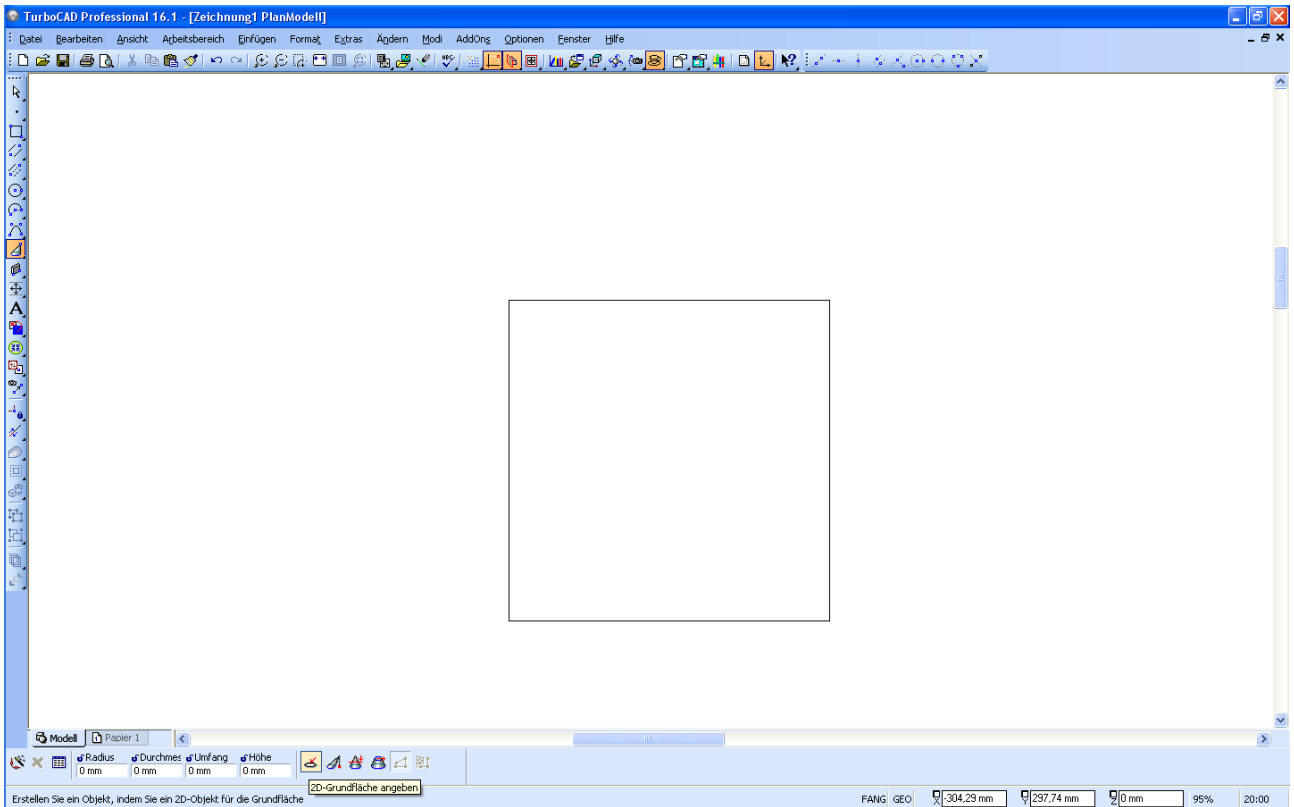
## Quadrat zeichnen



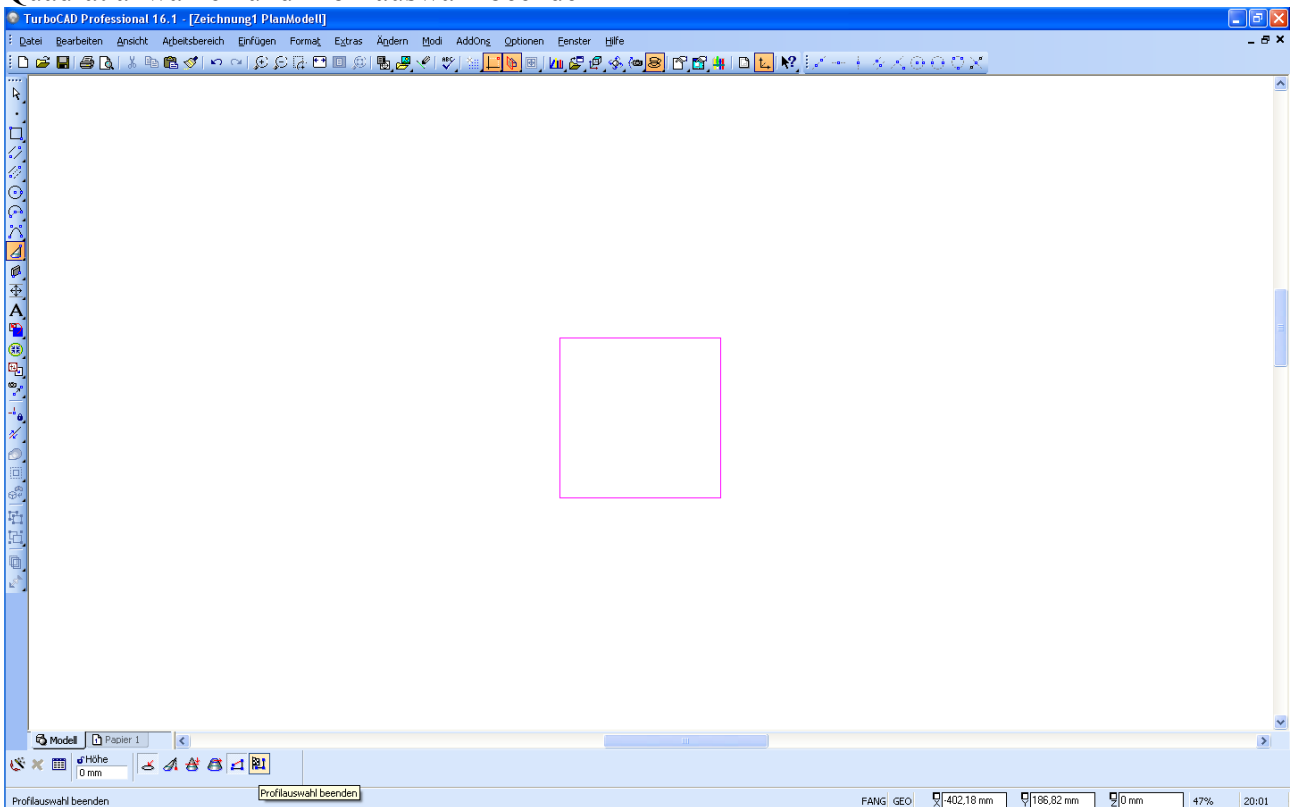
## KegelTool auswählen



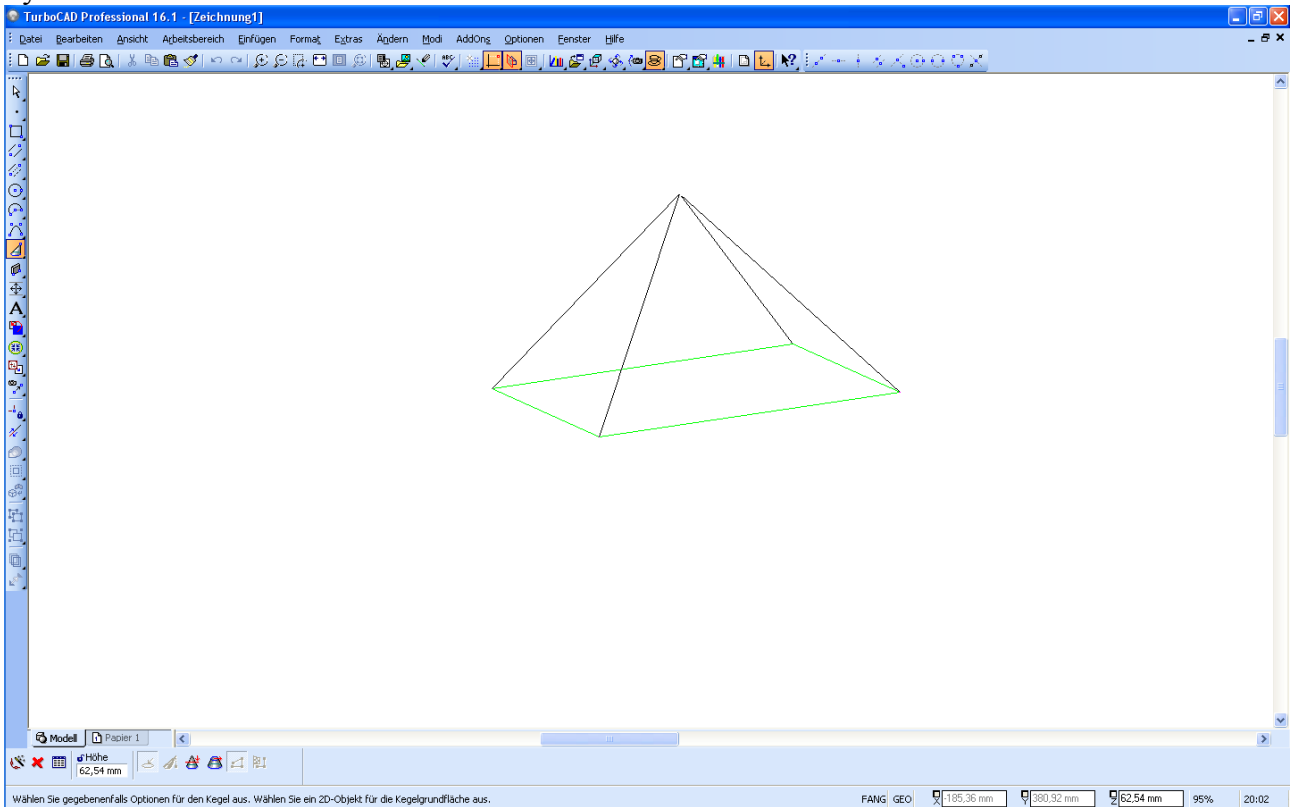
## 2D Grundfläche anwählen



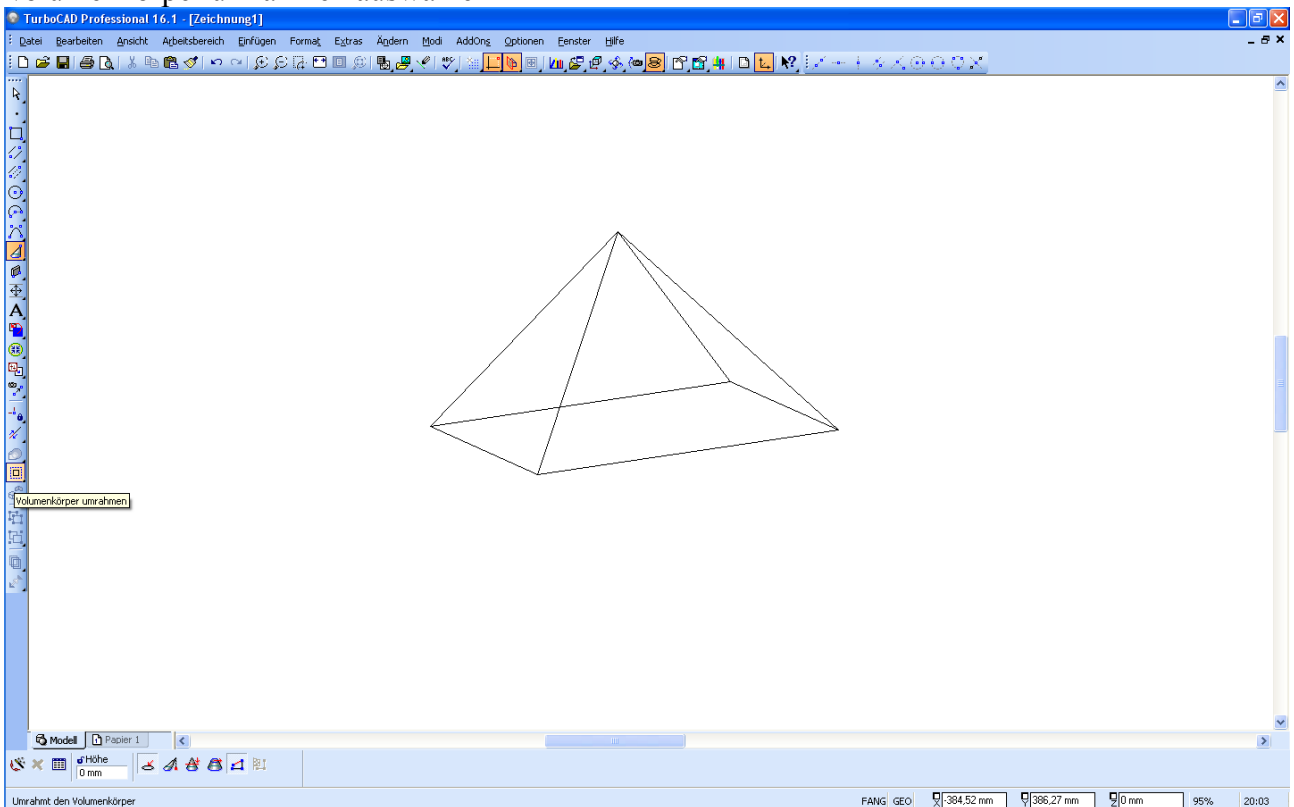
## Quadrat anwählen und Profilauswahl beenden



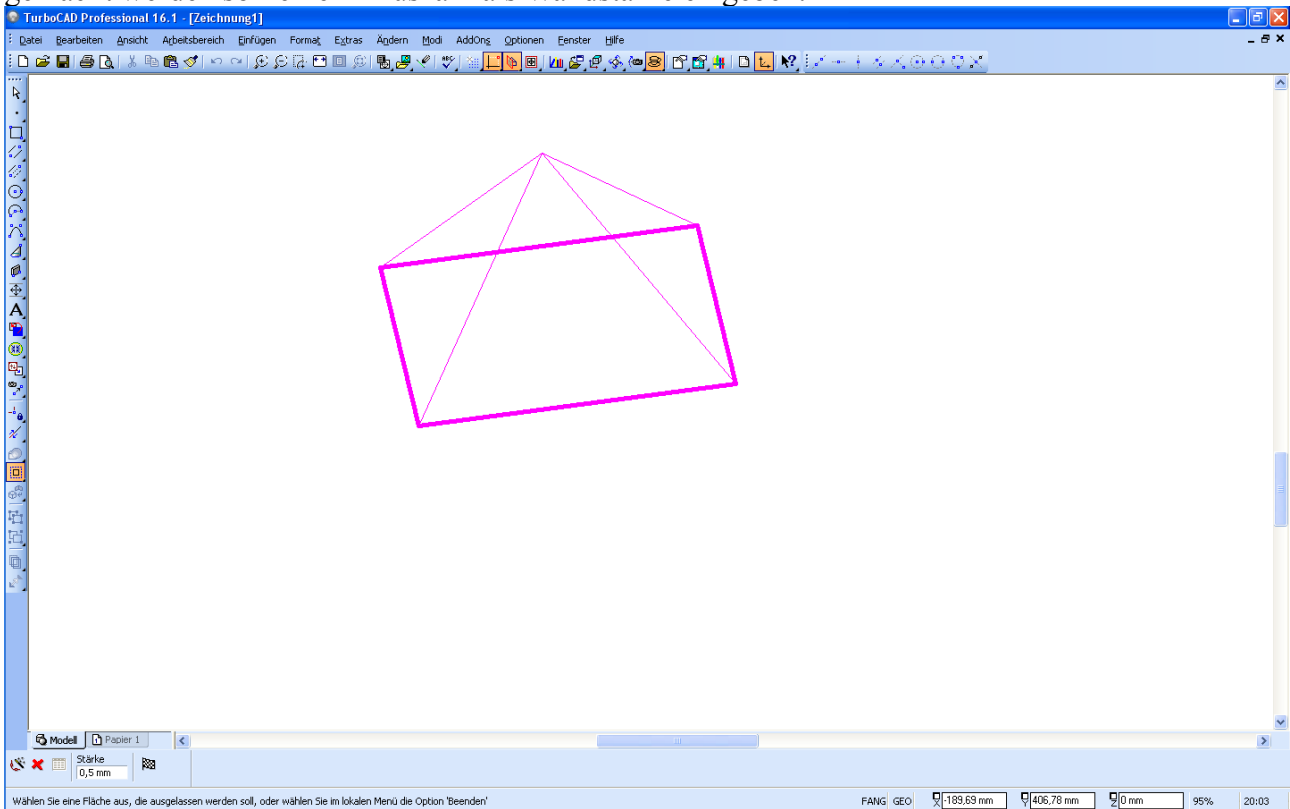
# Pyramide extrudieren



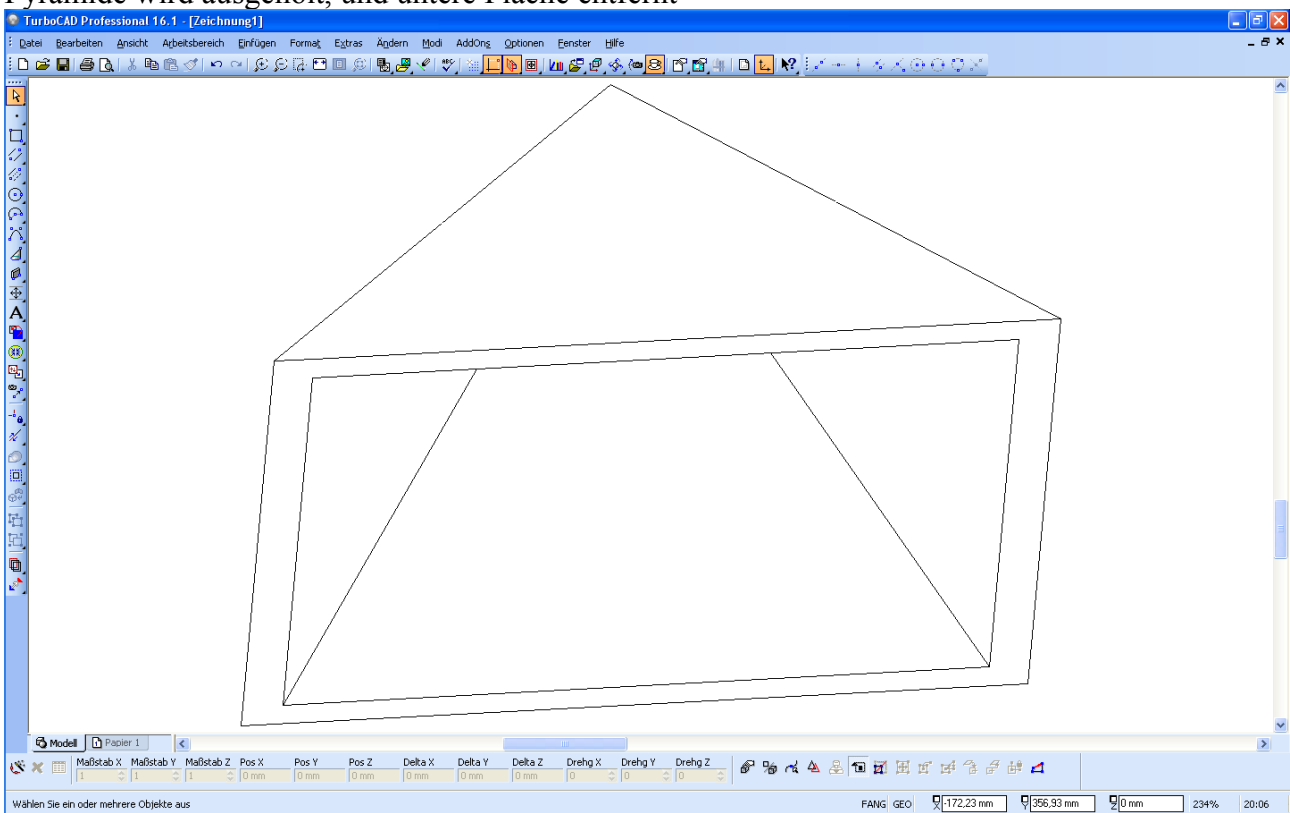
# Volumenkörper umrahmen auswählen



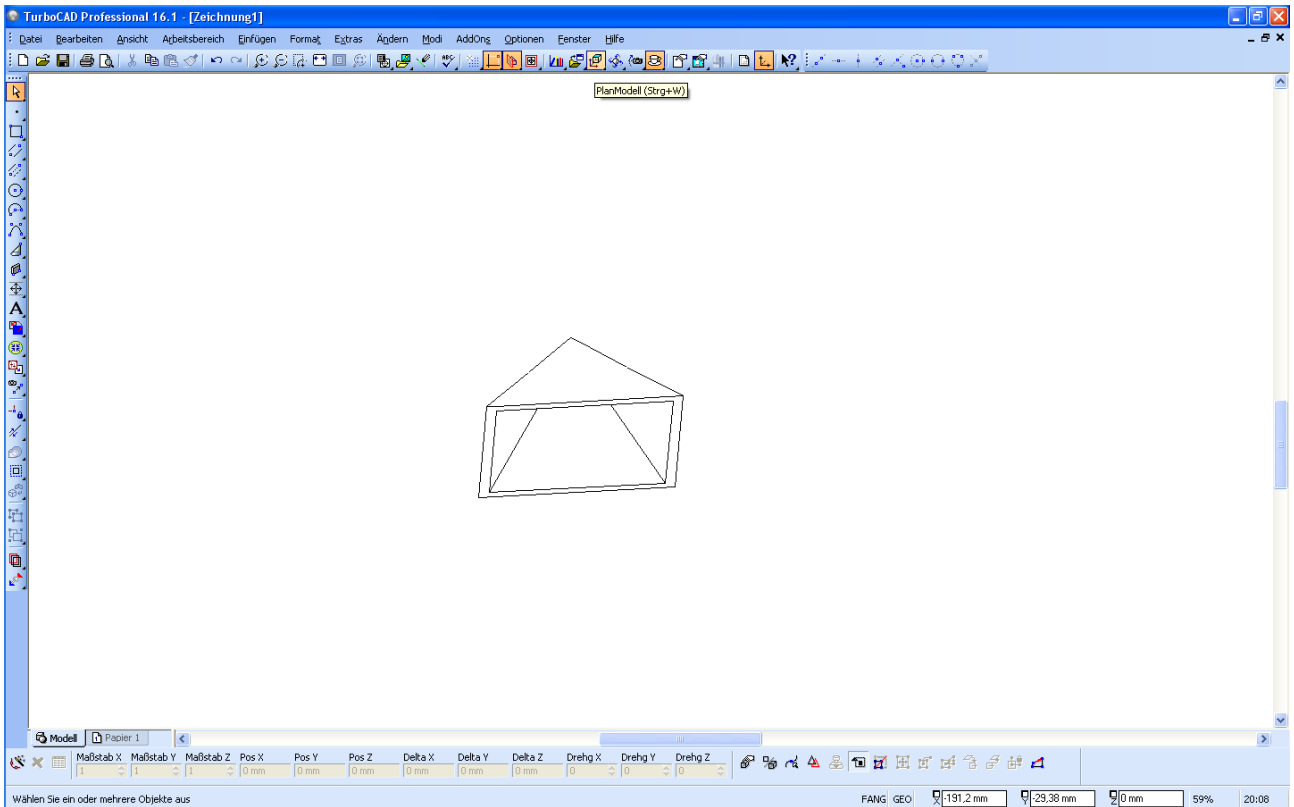
Pyramide auswählen und untere Fläche auswählen, gleichzeitig wenn die Wandstärke nach innen gemacht werden soll eine Minuszahl als Wandstärke eingeben.



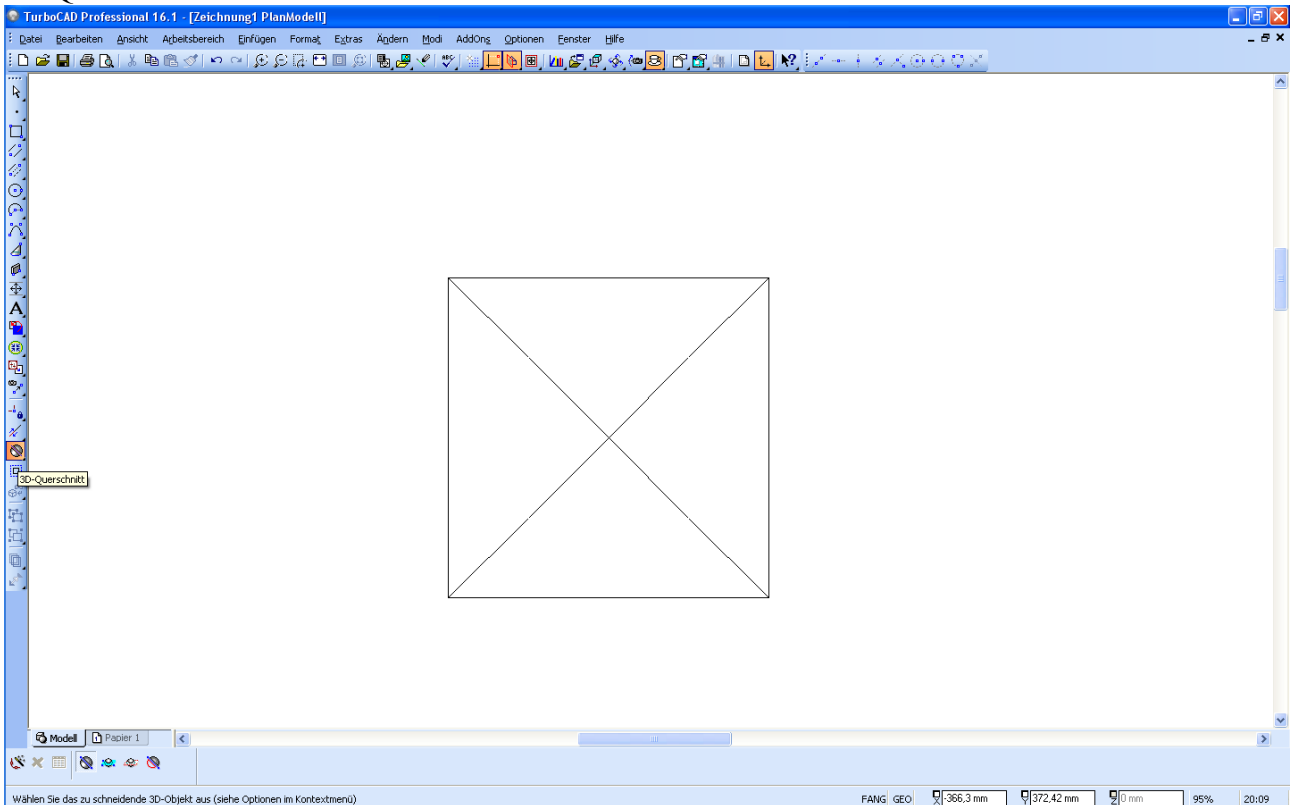
Pyramide wird ausgehöhlt, und untere Fläche entfernt



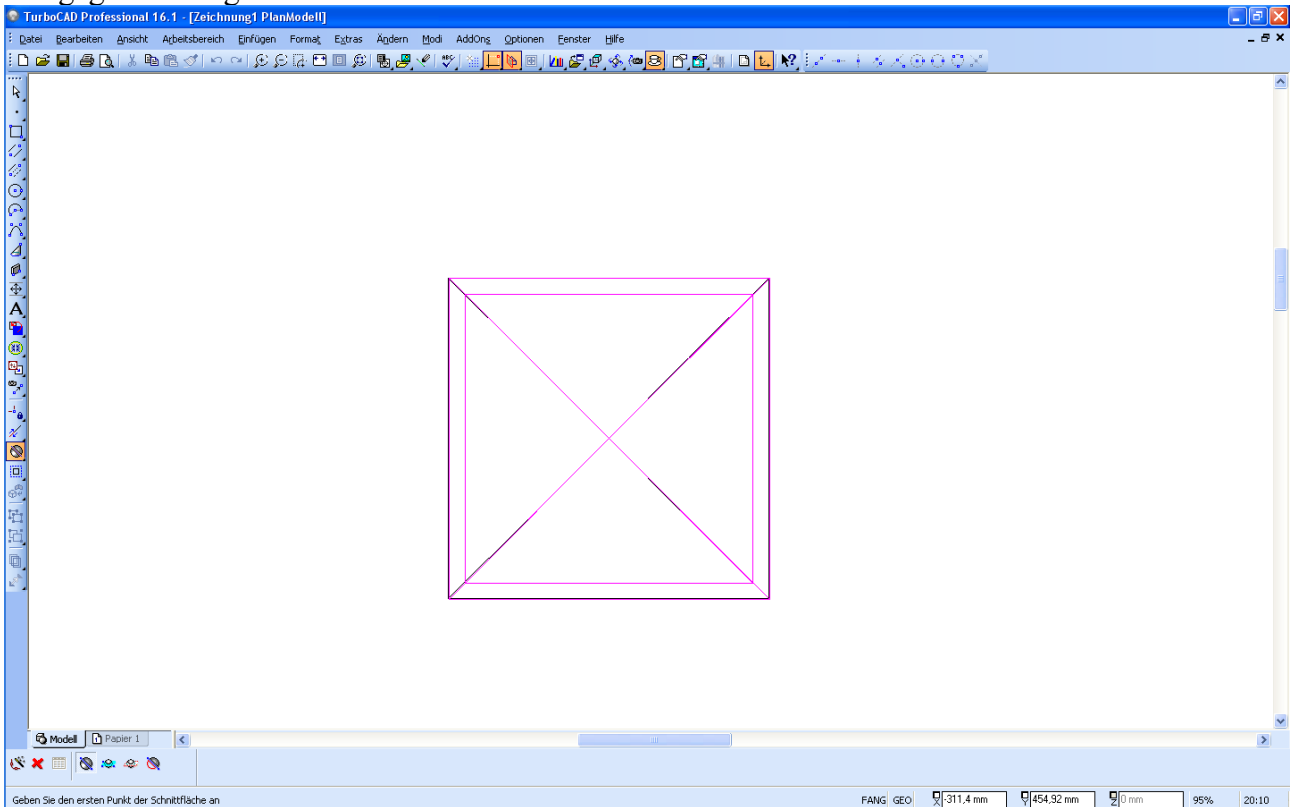
# Plan Modell auswählen



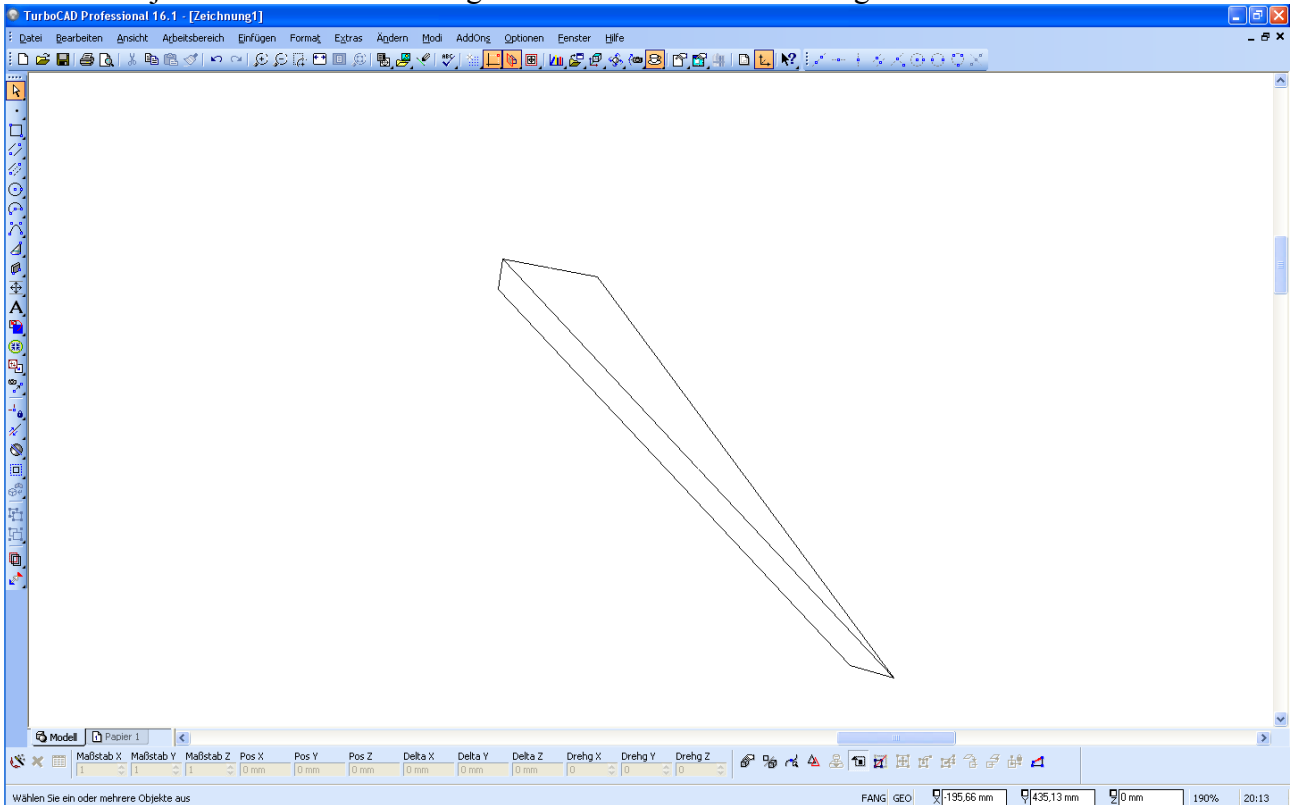
# 3D Querschnitt auswählen



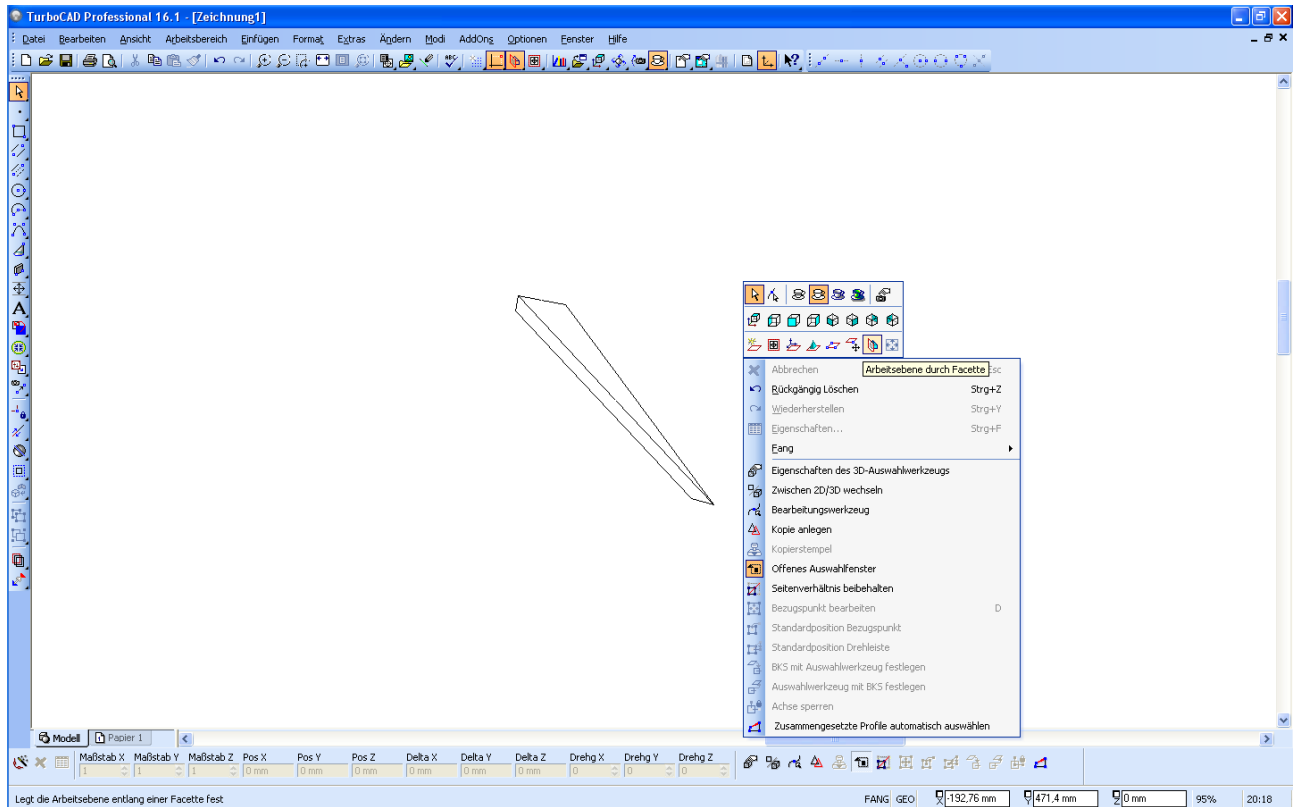
Korpus auswählen und ersten Schnittpunkt auswählen. Ich fange mit V einen Eckpunkt, und dann den gegenüberliegenden



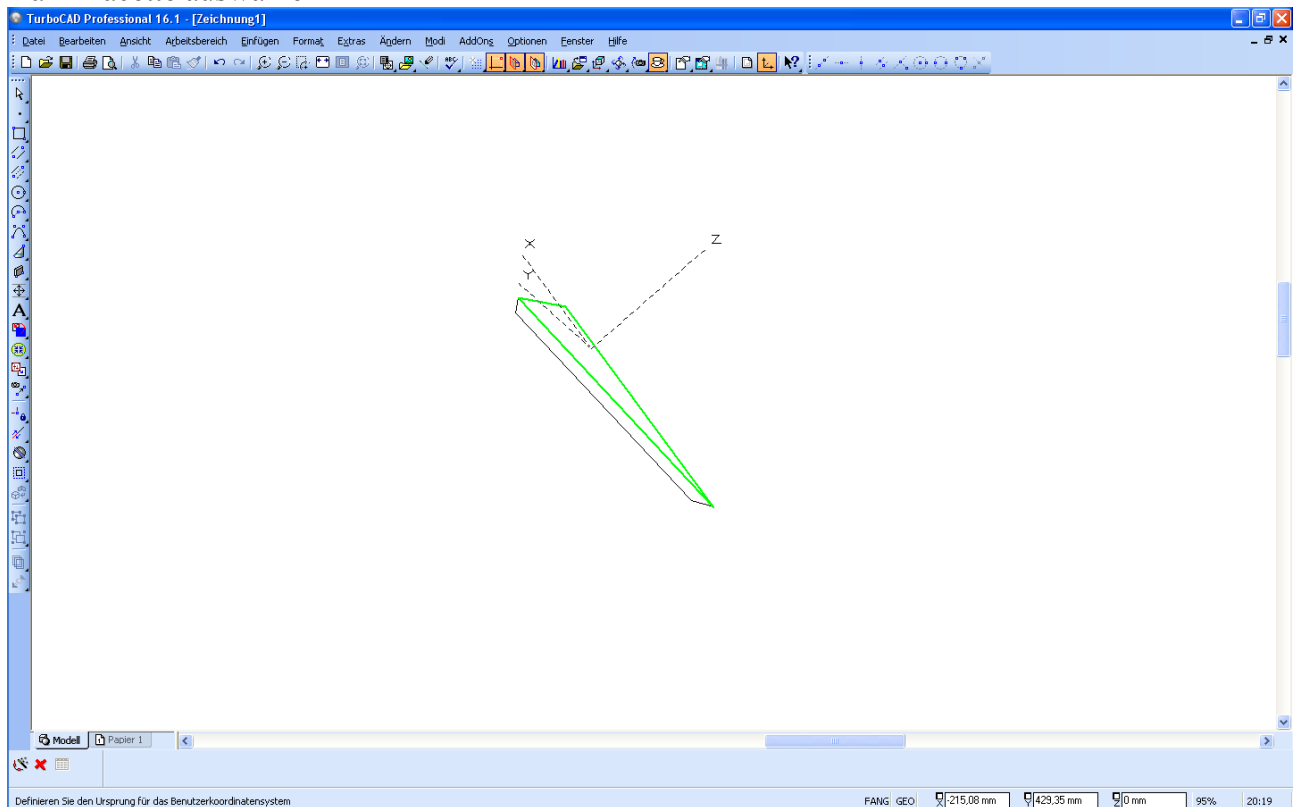
Das Ganze jetzt bei der anderen Diagonale wiederholen und nicht gebrauchte Element entfernen.



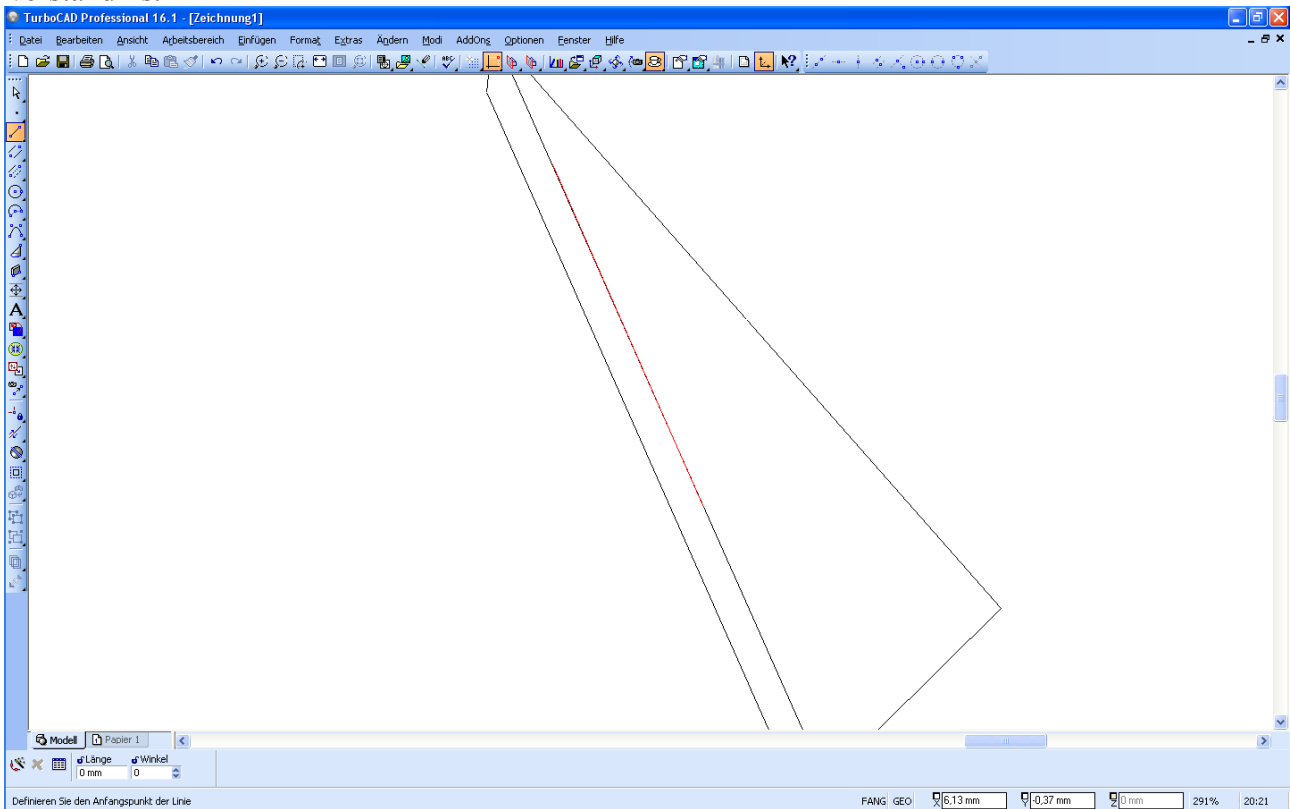
## Rechtsklick in die Oberfläche und Arbeitsebene durch Facette auswählen



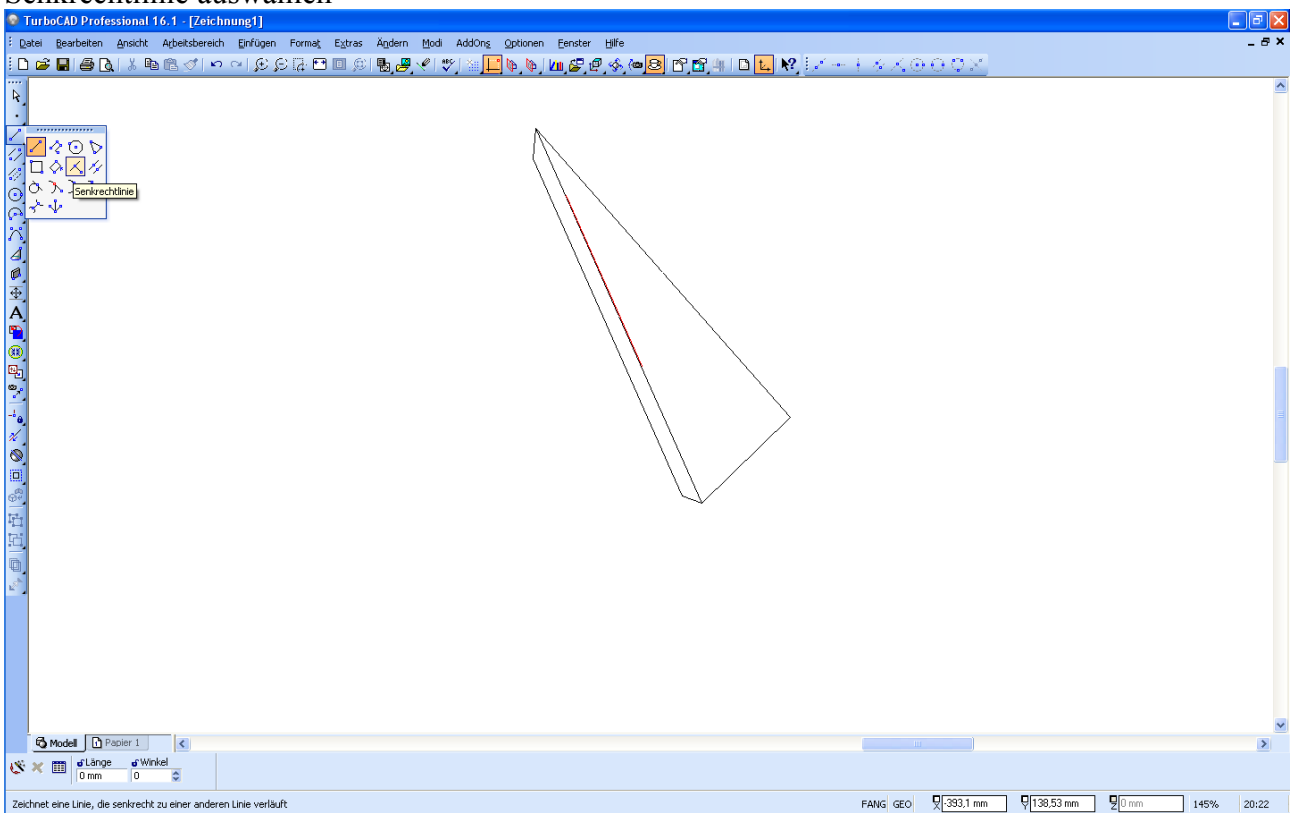
## Dann Facette auswählen



Linie mit jeweils N-Fang auf der Kante Zeichnen, ich mach jetzt alles in Rot zum besseren Verständnis.

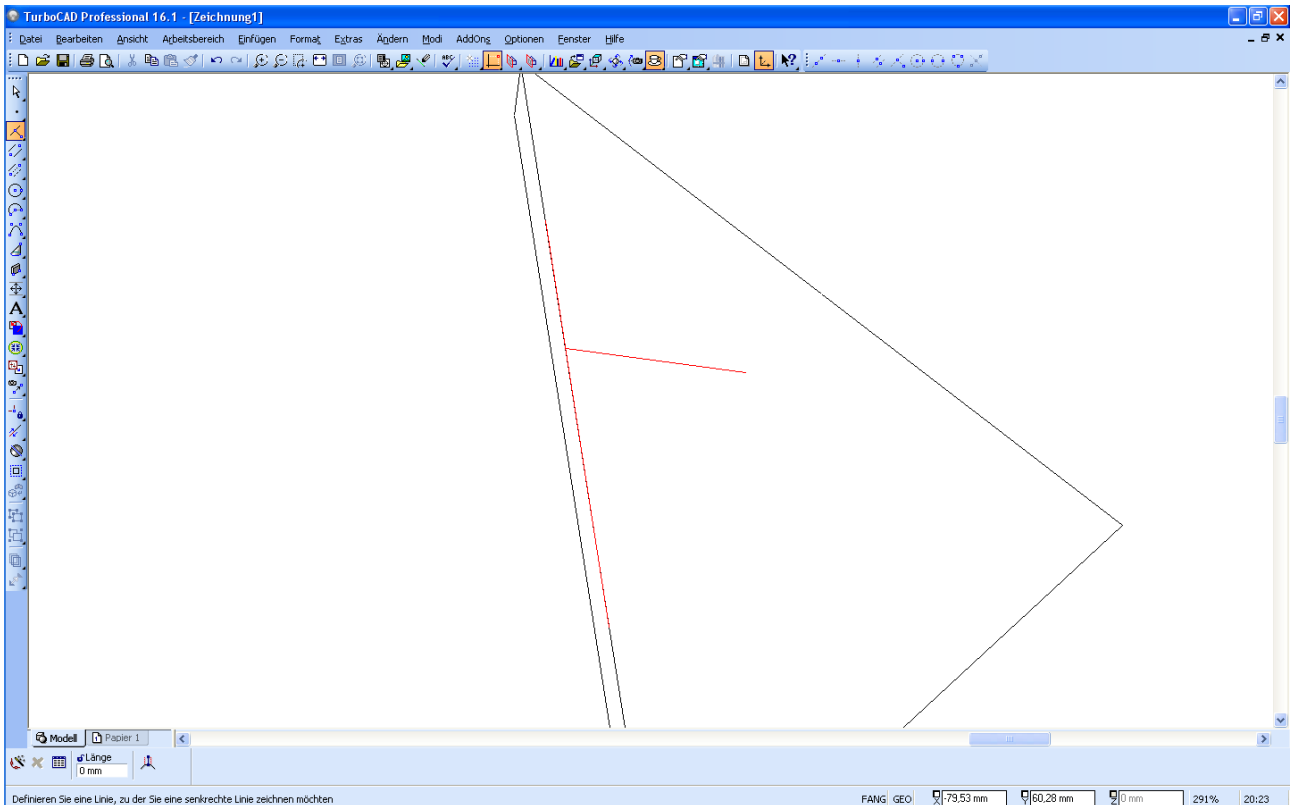


Senkrechtlinie auswählen

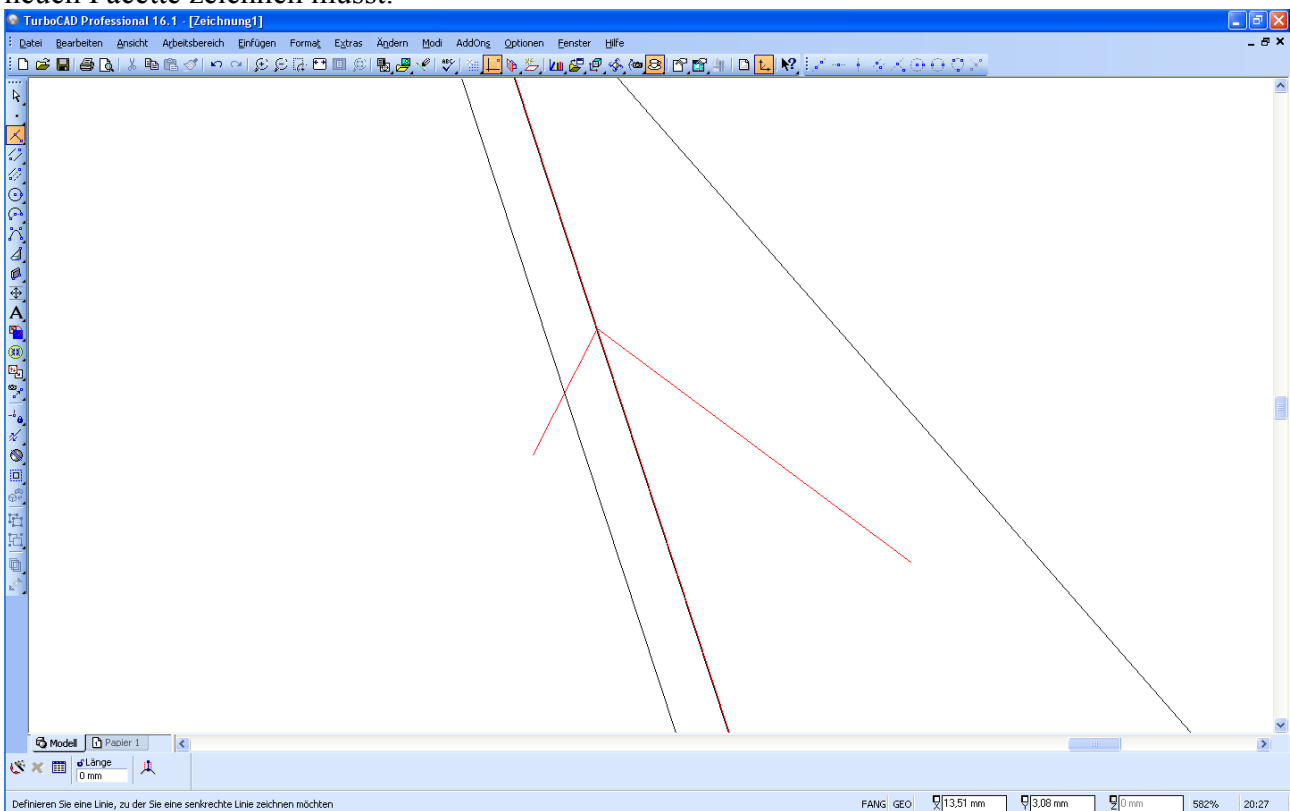




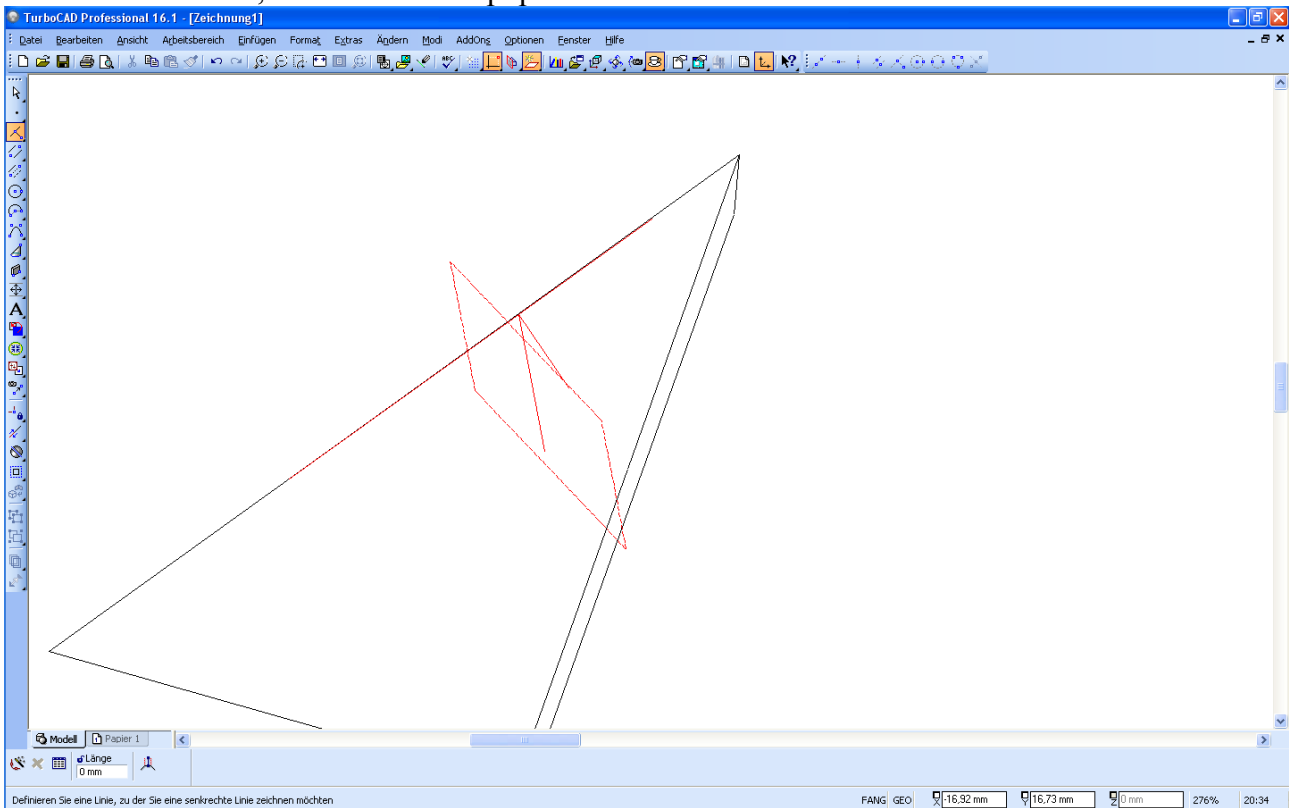
## Senkrechtlinie zeichnen



Jetzt andere Facette auswählen und dort Senkrechtlinie zeichnen, Endpunkt der ersten Senkrechtlinie fangen. Es kann möglich sein, dass du Linie auf der Kante nochmal in Bezug zur neuen Facette zeichnen musst.



Jetzt wieder rechte Maustaste in Oberfläche und aus Popup Arbeitsfläche durch 3 Punkte auswählen. Drei Punkte auf den beiden Linien fangen, da gibt's verschiedene Möglichkeiten, ich nehm zwei auf einer und einen dritten auf der zweiten, jeweils mit N-Fang. Das Rote Quadrat zeigt die Arbeitsebene an, kann auch im Popup aktiviert werden.



Winkel wie gewohnt ausmessen.

