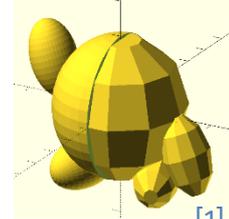


Das Maskottchen – unterschiedliche Seiten



Um eurem Maskottchen zwei unterschiedlich genaue Hälften zu geben, benötigt ihr:

- × Variablen
- × Feinheit
- × `difference()`



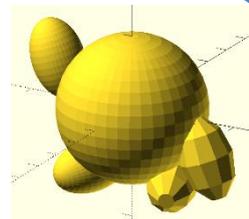
[1]

Variablen

Auf der linken und rechten Seite soll es einen unterschiedlichen Detailgrad geben. Deshalb braucht ihr zwei unterschiedliche Feinheitswerte für eure Kugeln und Zylinder für jede Seite. Alle Körper, die komplett auf einer der beiden Seiten liegen, können so schon angepasst werden.



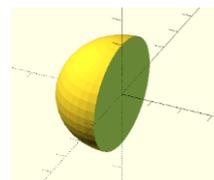
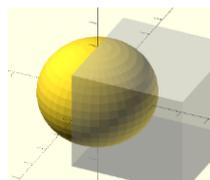
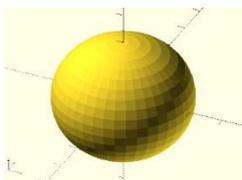
- Definiert eine Variable für die Feinheit der detaillierten Seite.
- Definiert eine weitere Variable für die Feinheit der undetaillierten Seite.
- Benutzt die Variablen, um allen Körpern, die ganz auf einer Seite liegen, die richtigen Feinheit zuzuweisen.



[2]

Geteilte Körper

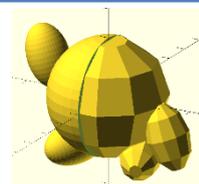
Der Körper ist aus zwei Halbkugeln zusammengesetzt. Das könnt ihr mit einer `sphere()`, einem `cube()` und `difference()` erreichen:



[3]



Setzt den Körper aus zwei unterschiedlichen Halbkugeln mit unterschiedlicher Feinheit zusammen. Genauso könnt ihr auch andere geteilte Körper erstellen.



[1]

Quellenverzeichnis:

Abb. 1-3 – Quelle: Screenshots der OpenSCAD Software (<http://openscad.org>), GNU General Public License (<https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>)

 – Quelle: InfoSphere