




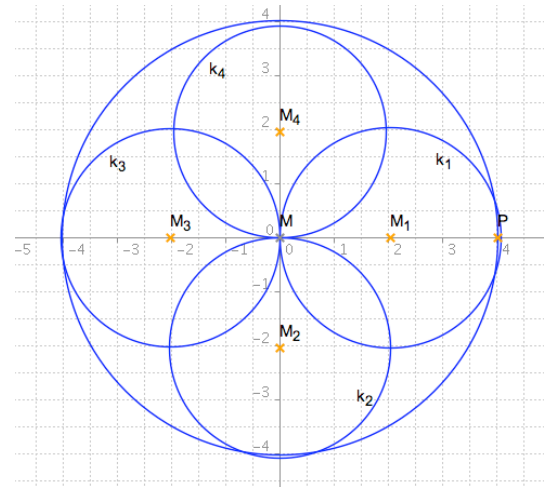
Arbeitsauftrag 2: Kirchenfensterrosette mit Programm „ZuL“



Um alle Vorteile einer Konstruktion mit „ZuL“ nutzen zu können, musst du etwas anders vorgehen als bei der Konstruktion mit Zirkel und Lineal.

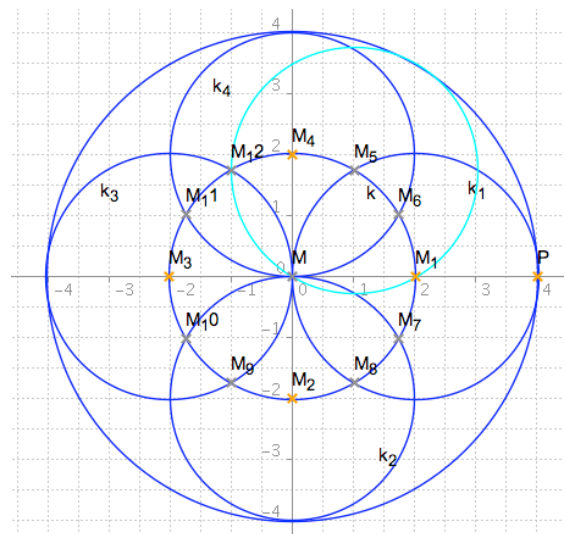
Als erste Hilfe kannst du dir das Gitternetz einblenden  lassen.

Du hast zudem die Möglichkeit, das Programm zwei Mal zu starten – in einem Programm kannst du die fertige Konstruktion mit dem Namen „Kirchenfensterrosette“ im Ordner „ICTiP“ über **Datei>>Lade Konstruktion** laden und über den Menüpunkt **Spezielles>>Konstruktion wiedergeben** Schritt für Schritt vorspielen lassen, während du im anderen Programm selber konstruierst.

- Zeichne nun einen Kreis mit Mittelpunkt M und dem Radiuspunkt P auf der x-Achse bei 4cm 
- Zeichne nun mit Hilfe des Mittelpunktwerkzeuges den Mittelpunkt M1 zwischen M und P 
- Zeichne einen Kreis k1 um den Mittelpunkt M1 und den Radiuspunkt M 
- Verfahre nun genauso für die weiteren Mittelpunkte M2, M3, M4 und die dazugehörigen Kreise k2 bis k4




- Zeichne nun einen Kreis k um M mit M1 als Radiuspunkt 
- Zeichne nun Kreise um die Schnittpunkte vom Kreis k mit den Kreisen k1 bis k4 (M5-M12) und mit M als Radiuspunkt; das Programm fragt dich dazu jeweils, ob du die Schnittpunkte erstellen willst 



Damit ist die Konstruktion eigentlich fertig, ab jetzt folgt „Schönheitspflege“

- Blende das Raster  aus

- Gehe mit der Maus auf die Kreislinie des Kreises k und drücke die rechte Maustaste; in dem erscheinenden Dialogfenster kannst du mit der „Gespenstchen“-Schaltfläche den Kreis unsichtbar machen. 



- Genau gleich kannst du auch alle Punkte ausblenden
- Abschliessend speicherst du deine Konstruktion unter **Datei>>Speichere auf...** nach dem Muster VornameVorname.zir, also z.B. *HansPeter.zir*
- Falls möglich, kannst du jetzt deine Konstruktion noch über **Datei>>Drucken** ausdrucken und gemäss dem untenstehenden Muster mit schwarzem Filzstift ausmalen

