

Erstellen von 3D-Schriftzügen mittels Funktion **Balken**

Vorgehensweise für 3D-Text:

- Fkt. **Texteingabe** anwählen, bei den Eingabeoptionen (+ orangefarbenes Plus-Zeichen): Haken bei „**als Polygon**“ (bedeutet: die einzelnen Buchstaben werden in Polygone zerlegt)
- Text in gewünschtem Schriftfond eingeben
- Den Polygontext in den Symbolordner „**Balkenquerschnitte**“ ziehen, irgendeinen Namen vergeben
- CasCADos schließen und neu starten (wg. Aktualisierung der Datenbank „Symbole“)
- Funktion „Balken“ wählen, dort am Besten den horizontalen Balken benutzen
- In der Eigenschaftsbox **Balken** unter „**Querschnitt**“ den Polygontext wählen, ggf. drehen
- Gewünschte Höhe und Breite einstellen, die Länge des Balkens entspricht der Tiefe des Textes
- Niveau einstellen
- Seiten-, Vorder-, und Rückseite beliebig texturieren
- Ggf. auf separatem Layer platzieren, damit dieser „Balken“ separat ein- und ausgeblendet werden kann

Die Funktion Balken kann auch auf Konstruktionsebenen verwendet werden, um bspw. Schriftzüge an Wänden zu platzieren.

