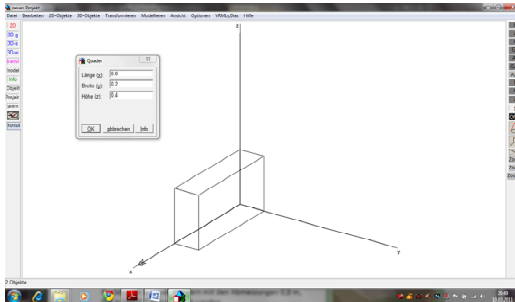
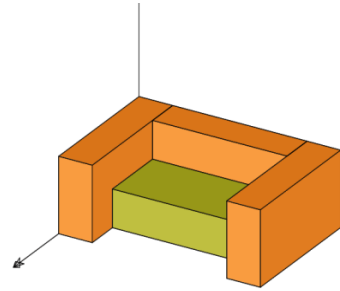


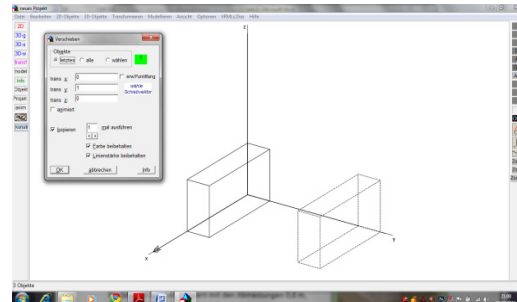
Anleitung (GAM) zu Ü31, Seite 19

Das in Ü31 angegebene Modell eines Sofas soll modelliert werden.

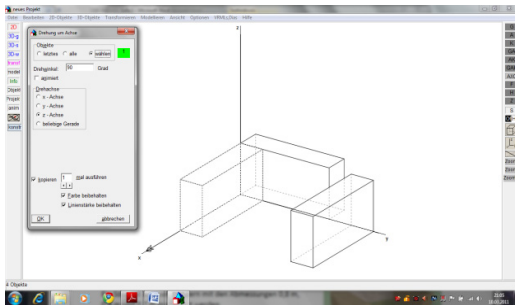
Hinweis: Die angegebenen Konstruktionsschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



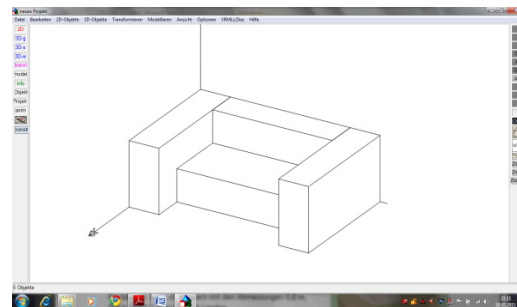
Blende das Koordinatensystem ein:
 3D-Objekte – Koordinatenachsen – optimale Größe anhaken
 Erzeuge den ersten Quader (Armlehne):
 3D-Objekte – Quader – Maße eingeben (80 | 20 | 40)



Erzeuge einen weiteren Quader (2. Armlehne):
 Transformieren – Verschieben – Objekt – letztes – Position des neuen Quaders mittels Koordinaten angeben (0 | 100 | 0) – „Kopieren“ anhaken



Erzeuge einen dritten Quader (Rückenlehne):
 Transformieren – Drehen – Objekte – wählen – Drehwinkel 90° – Drehachse z-Achse – „Kopieren“ anhaken
 Bringe den dritten Quader in die richtige Lage:
 Transformieren – Schieben (20 | 20 | 0) – „Kopieren“ nicht anhaken



Erzeuge einen vierten Quader (Sitzfläche):
 3D-Objekte – Quader – Maße eingeben (40 | 80 | 20)
 Bringe den vierten Quader in die richtige Lage:
 Transformieren – Schieben (20 | 20 | 0) – „Kopieren“ nicht anhaken
 Stelle die Sichtbarkeit (rechte Leiste) auf „Vollmodell“ um.