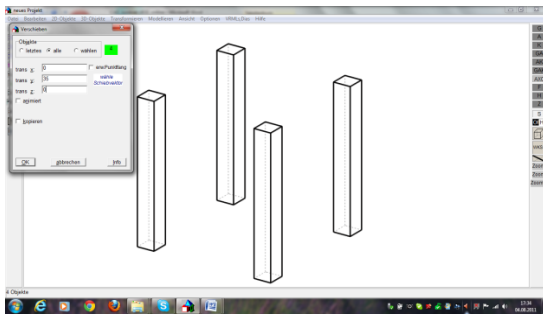
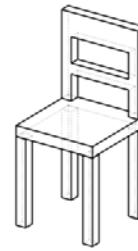


# CAD-konkret: GAM

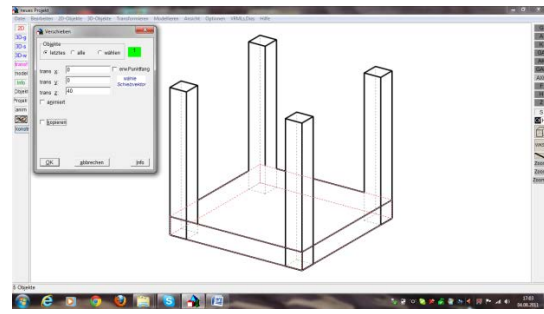
## Modellieren eines Sessels

Als weiteres Möbelstück soll ein Sessel modelliert werden.

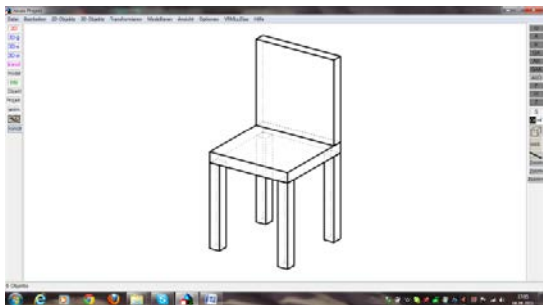
Hinweis: Die angegebenen Konstruktionsschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



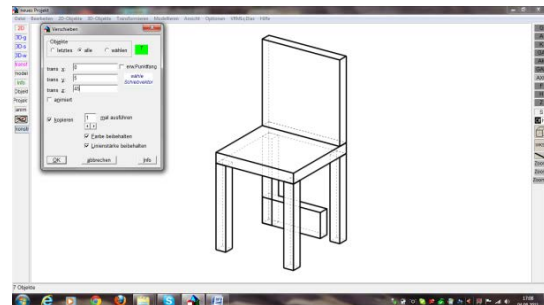
Erzeuge die vier Stuhlbeine:  
3D Objekte – Quader (5 | 5 | 40) –  
Transformieren – Verschieben – (35 | 0 | 0) –  
kopieren – Transformieren – Verschieben – alle –  
(35 | 0 | 0)



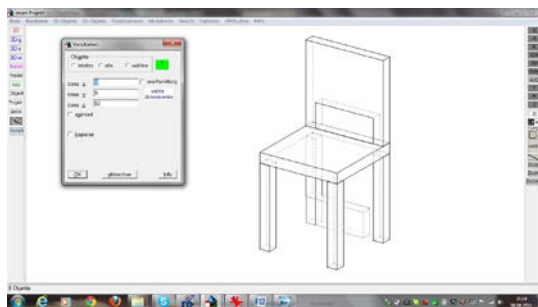
Erzeuge die Sitzfläche:  
3D Objekte – Quader – (40 | 40 | 5) –  
Transformieren – verschieben – letztes –  
(0 | 0 | 40) kopieren nicht anhängen



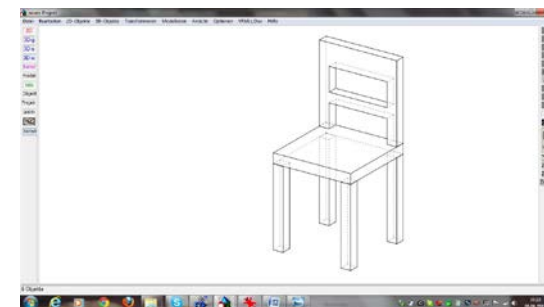
Erzeuge die Rückenlehne:  
3D Objekte – Quader (5 | 40 | 40) –  
Transformieren – Verschieben – (0 | 0 | 45)



Erzeuge die erste Ausnehmungen:  
3D Objekte – Quader (5 | 30 | 12) –  
Transformieren – Verschieben – letztes –  
(0 | 5 | 45) – kopieren anhängen



Erzeuge die zweite Ausnehmung:  
Transformieren – Verschieben – Objekt wählen –  
(0 | 5 | 62) – kopieren nicht anhängen



Quader ausschneiden:  
Modellieren – Differenz – erstes Objekt wählen –  
zweites Objekt anklicken  
Gleiche Vorgehensweise mit dem zweiten Quader

