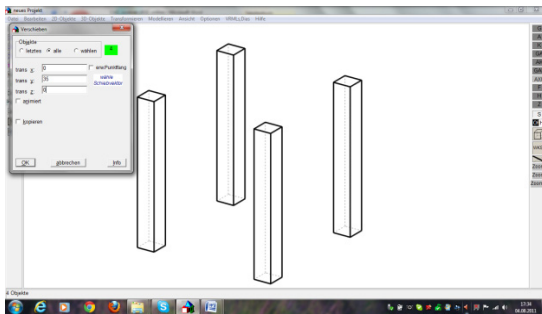
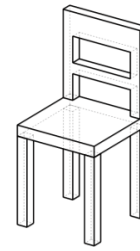


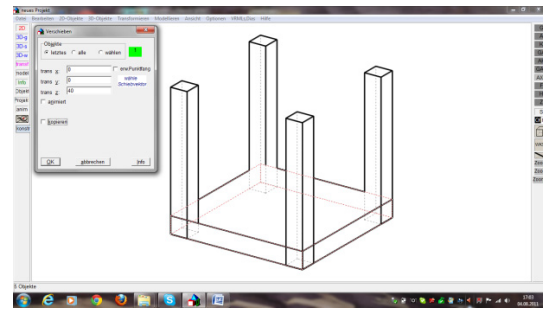
Anleitung (GAM) zu Ü32, Seite 19

Als weiteres Möbelstück soll ein Sessel modelliert werden (vgl. Arbeitsheft Seite 12, A24 c)).

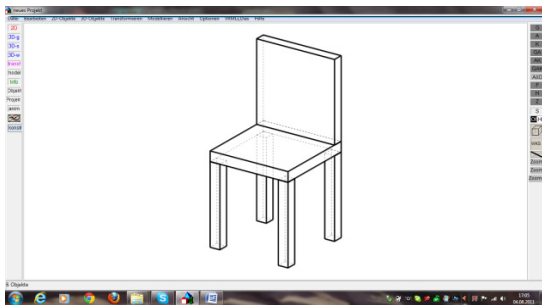
Hinweis: Die angegebenen Konstruktionsschritte stellen jeweils eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



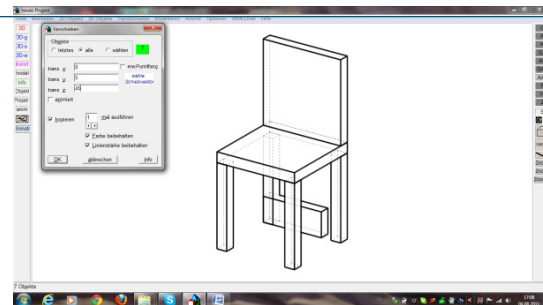
Erzeuge die vier Stuhlbeine:
 3D Objekte – Quader (5 | 5 | 40) –
 Transformieren – Verschieben – (35 | 0 | 0) –
 kopieren – Transformieren – Verschieben – alle –
 (35 | 0 | 0)



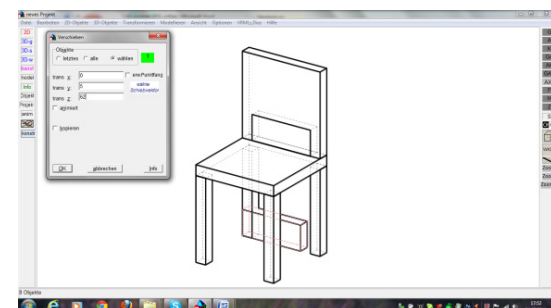
Erzeuge die Sitzfläche:
 3D Objekte – Quader – (40 | 40 | 5) –
 Transformieren – verschieben – letztes –
 (0 | 0 | 40) kopieren nicht anhängen



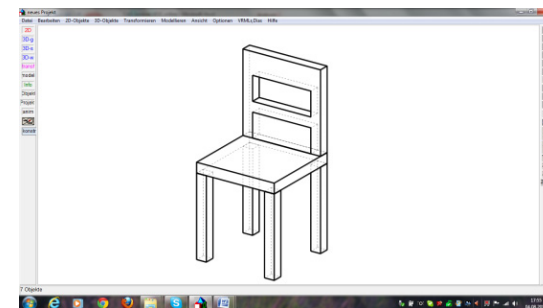
Erzeuge die Rückenlehne:
 3D Objekte – Quader (5 | 40 | 40) –
 Transformieren – Verschieben – (0 | 0 | 45)



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