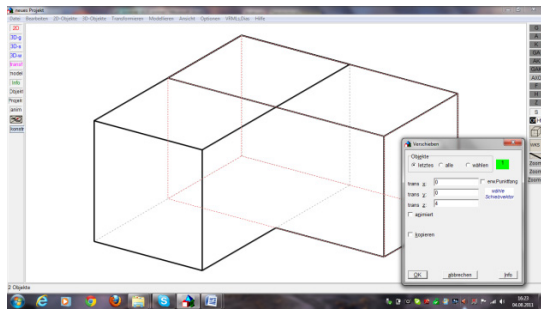
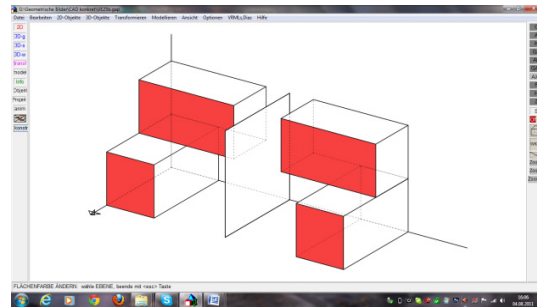


## Anleitung (GAM) zu Ü25, Seite 16

Wie in Ü25 beschrieben, soll das Spiegelbild zweier Quader modelliert werden.

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

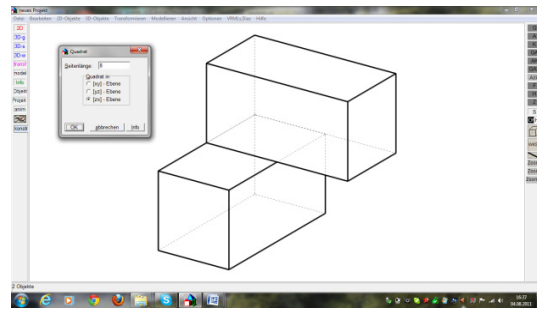


Erzeuge zwei Quader:

- 3D Objekte – Quader –
- Maße eingeben (8 | 4 | 4) – 3D Objekte –
- Quader – Maße eingeben (4 | 8 | 4)

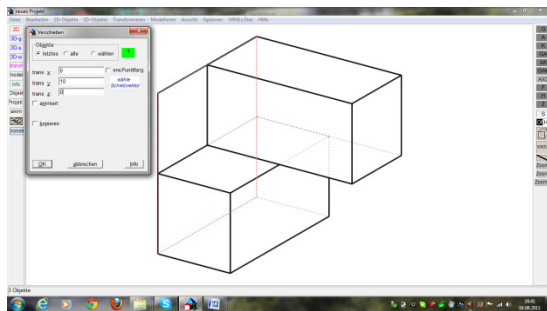
Bringe den zweiten Quader in die richtige Lage:

- Transformieren – Verschieben – letztes –
- (0 | 0 | 4)



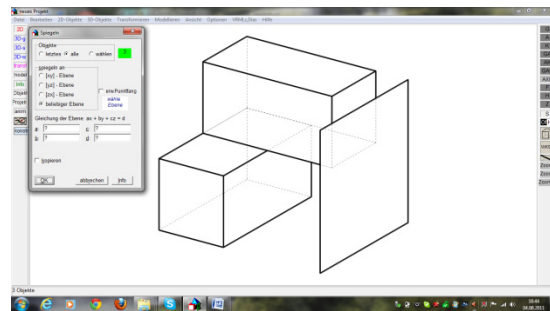
Erzeuge die Spiegelebene:

- 2D Objekte – Quadrat – Seitenlänge 8 –
- Quadrat in der zx-Ebene anhängen



Verschieben der Spiegelebene:

- Transformieren – Verschieben – letztes –
- (0 | 10 | 0)



Spiegelung:

- Transformieren – Spiegeln an Ebene – alle –
- beliebige Ebene – wähle Ebene – 3 Punkte
- der Ebene anklicken – kopieren anhängen.

Färben der Frontflächen:

- Bearbeiten – Ändern – Seitenflächenfarbe –
- Farbe in der linken Zeile bei OF auswählen –
- entsprechende Flächen markieren.