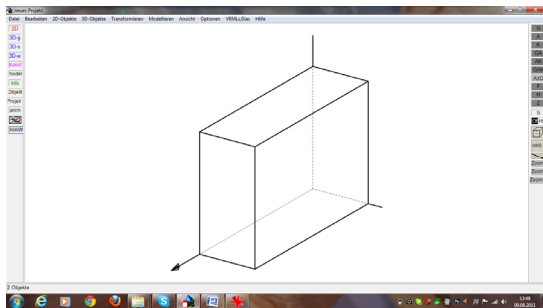
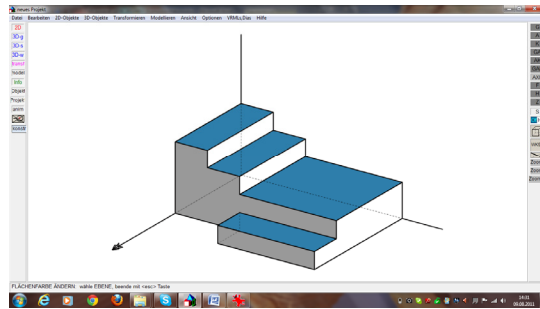


Anleitung (GAM) zu Ü58, Seite 30

Das in Ü58 beschriebene Treppenmodell soll modelliert werden.

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



Erzeuge den Quader für die höchste Stufe:

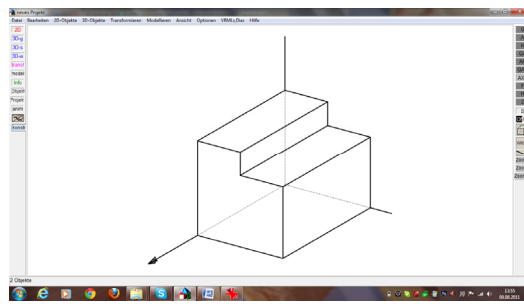
3D-Objekte – Quader – (60 | 20 | 40)

Blende das Koordinatensystem ein:

3D-Objekte – Koordinatenachsen – optimale Größe anhängen

Stelle die Sichtbarkeit ein:

Balken rechte Seite – sichtbare+verdeckte Kanten

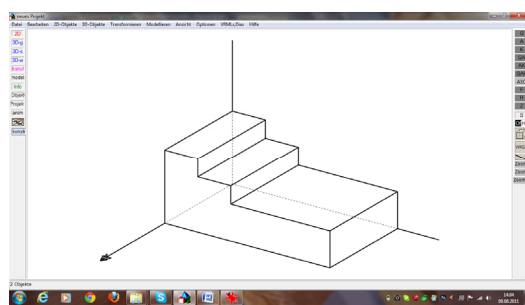


Erzeuge die zweithöchste Stufe:

3D-Objekte – Quader – (60 | 40 | 30)

Beide Quader vereinigen: Modellieren –

Vereinigung – beide Quader anklicken

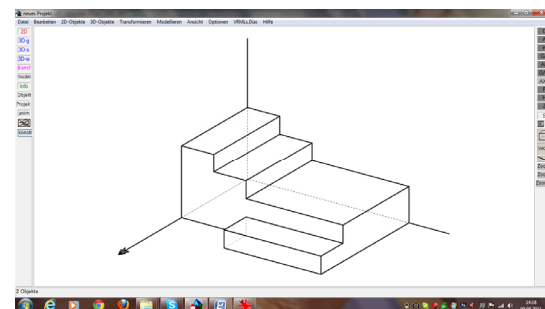


Erzeuge das Podest:

3D-Objekte – Quader – (60 | 100 | 20)

Beide Objekte vereinigen:

Modellieren – Vereinigung – beide Objekte anklicken



Erzeuge die vordere Stufe:

3D-Objekte – Quader – (20 | 60 | 10) –

Quader verschieben: Transformieren –

Verschieben – letztes – wähle Schiebvektor – Ursprung (0 | 60 | 0) – Bildpunkt (60 | 100 | 0) – Bestätigen

Beide Objekte vereinigen: Modellieren –

Vereinigung – beide Objekte anklicken