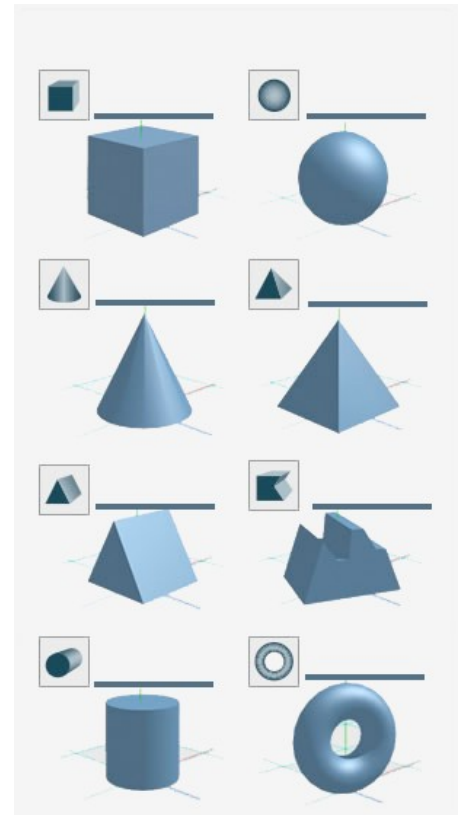


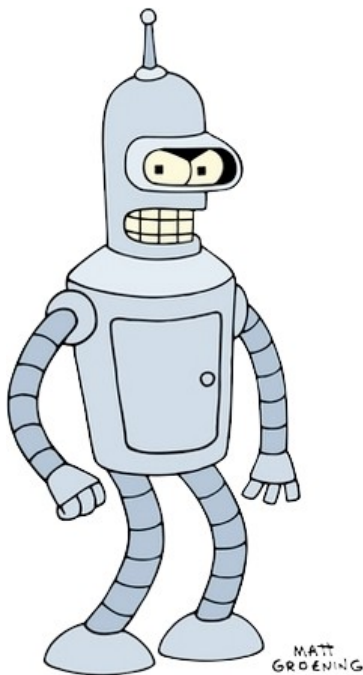
Seminarwoche: 3D-Drucker

Aufgabenblatt A

1. Welche der rechts abgebildeten Körper sind Grundformen in »Art of Illusion«? Benenne die einzelnen Objekte, schreibe den Namen neben das entsprechende Symbol.
 2. Modellierte im Programm einen Quader und verändere seine Größe mit der Maus (Skalieren). Seine Kanten sollen 4 cm, 3 cm und 6 cm lang sein.
 3. Nun verändere die Größe des Quaders, indem du die Kantenlängen direkt in die entsprechenden Felder einträgst. Welche der Methoden (Maus oder Tastatur) ist einfacher?
- _____
4. Modellierte im Programm eine Kugel. Trage jeweils den Wert 3 in die Felder »X Radius«, »Y Radius« und »Z Radius« ein. Verändere den Wert für Y auf 5. Was kannst du beobachten?



5. Modellierte im Programm einen Kegel, indem du einen Zylinder entsprechend umformst. Tipp: du kannst das Verhältnis des oberem zum unteren Radius des Zylinders einstellen.



6. Betrachte die Zeichentrickfigur »Bender«. Fällt dir ein, aus welchen Grundformen man sie modellieren könnte? Benenne die einzelnen Formen am Körper der Figur. Modellierte die Figur, so gut es geht, in »Art of Illusion«.