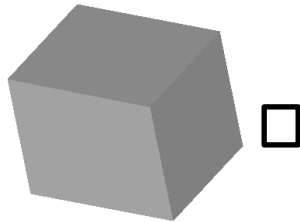


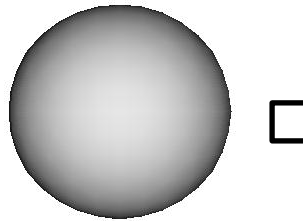
## Grundformen in Art of Illusion

### 1. Aufgabe

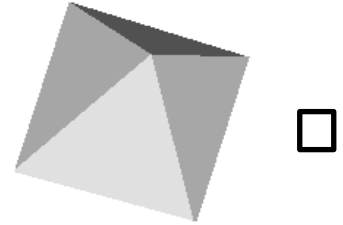
Welche der abgebildeten Körper sind Grundformen in „Art of Illusion“? Kreuze an und benenne die Körper!



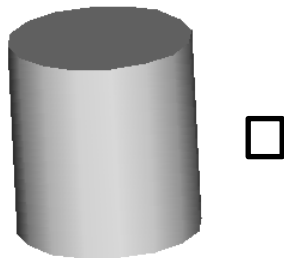
\_\_\_\_\_



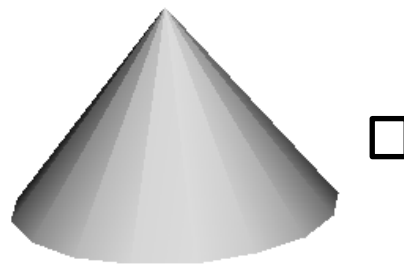
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

### 2. Aufgabe

Modelliere einen Würfel mit den Kantenlängen 4cm, 3cm und 6cm.

- Skaliere den Würfel mit der Maus.
- Skaliere den Würfel, indem du die Werte direkt einträgst. (Achtung: 1LE entspricht 1mm)
- Welche Methode liefert ein exakteres Ergebnis? Begründe deine Antwort.

\_\_\_\_\_

### 3. Aufgabe

Modelliere folgende Objekte und erkläre jeweils, wie du vorgegangen bist:

- einen Ellipsoid. (Tipp: Nutze die Felder X-Radius und Y-Radius.)

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

- einen Kegel. (Tipp: Verändere das Verhältnis der Zylinderradien.)

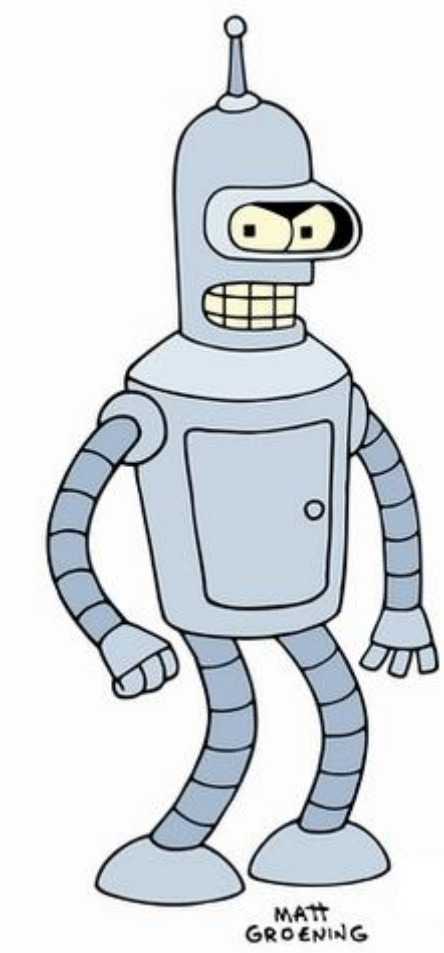
\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

#### 4. Aufgabe

Nun wollen wir die Zeichentrickfigur „Bender“ mit den Grundformen modellieren. Fertige zunächst eine Skizze an und beschrifte die verwendeten Grundformen aus Aufgabe 1.



Skizze:

A large empty rectangular box for drawing a sketch of Bender.

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

## **Voraussetzungen**

- Alltagsweltliche Vorstellung von 3D-Objekten
- Wissen über Körper
- Arts of Illusion (AoI):
  - Bedienung
  - Öffnen, Schließen und Speichern von Modellen
  - Erstellung von Objekten mit Maus und Tastatur
  - Größenänderung
  - Zoomen der Ansicht
  - Veränderung der Kamera
  - Notwendige Felder/Befehle/Symbole
  - Notwendigen Werte und deren Interpretation (z. B. Größe in mm)
- Kenntnis aller auf dem AB verwendeten Begriffe