

### Aufgabe 1:

#### Einen Würfel erstellen, skalieren, einfärben und im Raum bewegen

Grundeinstellungen : File>New Szene

History auf ON

Display >UI Elements >Help Line On

Modeling einstellen

Create –Polygonprimitive –Cube Höhe, Breite Tiefe wählen in der Tabelle create

Rechte Mouse-Taste (RMT) — Material newMaterial –PHONG —

COLOR(LMT) — auf Farbe(LMT) ACCEPT – Taste 6 Würfel färbt sich, Würfel drehen, verschieben im Raum mit linken Symbolen (blau mit rotem Pfeil)

### Aufgabe 2:

#### Aus einem Grundobjekt eine Form gestalten

**Create** – Polygonprimitive – Cube – Höhe, Breite, Tiefe create  
(grüner Würfel ist aktiv)

**Edit Polygon** > Split PolygonTool grüne Punkte auf der Kopffläche mit LMT setzen (50% Anzeige zeigt Mitte einer Linie). Diesen Vorgang mehrfach für den Hammerkopf wiederholen.

#### Schneidevorgang :

RMT –Rosette VERTEX wählen (blau und rote Punkte)

LMT kleines Fenster an den Kanten erzeugen und rote Punkte einfangen → werden gelb

**Edit Polygon** > Split vertex

Schneidevorgang für nächste Kante wiederholen

**RMT** – Face Tastatur 5

Edit Polygon > Extrude face (Grundkörper mit blauen Punkten bei den Teilkörperflächen sichtbar)

**LMT** auf einen blauen Punkt der Stirnfläche (wird braun)

**Modify** > Transformationstool – Move Tool Herausziehen des Hammerkopfes  
– Scale Tool Kopf anspitzen