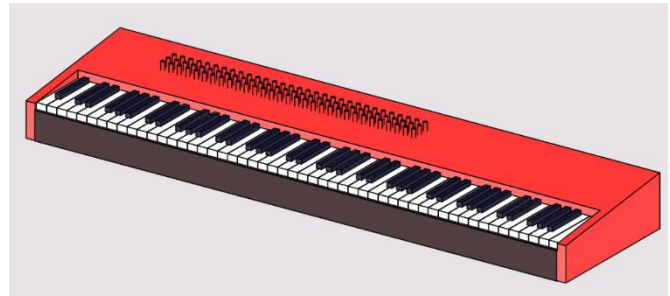
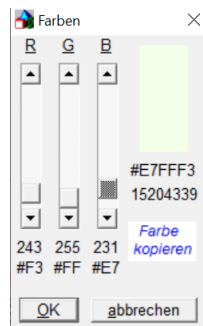


Modellieren eines E-Pianos mit GAM-LIGHT



„Schritt für Schritt“- Konstruktionsanleitung:

- Konstruiere einen Quader mit den Maßen 145x24x15 und färbe ihn mit einer weiß-ähnlichen Farbe ein! Klicke dazu bei den Objektfarben auf „RGB“ und verschiebe die drei Fader, um die beste Farbe für dich zu finden (zB #E7FFF3 – 15204351)



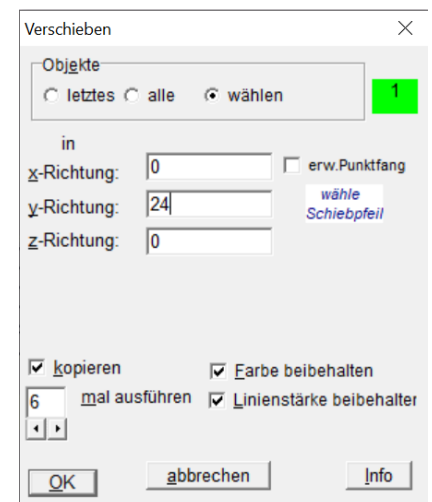
- Verschiebe den Quader um den Schiebvektor (0/24/0) und fertige gleich 6 Kopien an!

- Konstruiere einen Quader mit den Maßen 100x12x10, verschiebe ihn um den Schiebvektor (0/18/15) und färbe den Quader mit einer schwarz-ähnlichen Farbe ein! (zB. #1B0000-1769472)

- Verschiebe den schwarzen Quader (1 Kopie) um den Schiebvektor (0/24/0)

- Verschiebe den zuletzt kopierten Quader (1 Kopie) um den Schiebvektor (0/48/0)

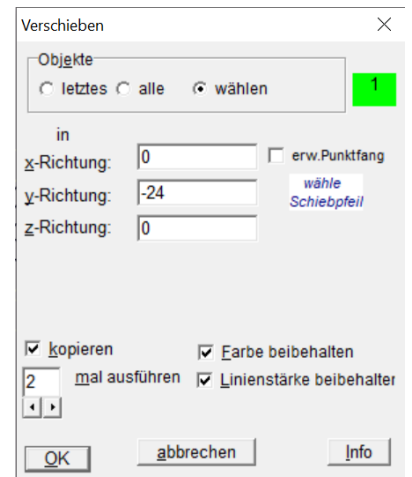
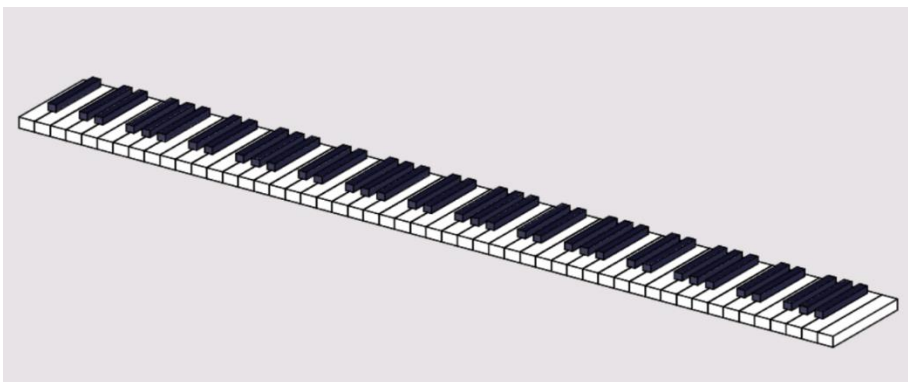
- Verschiebe wiederum den letzten kopierten Quader (2 Kopien) um den Schiebvektor (0/24/0)



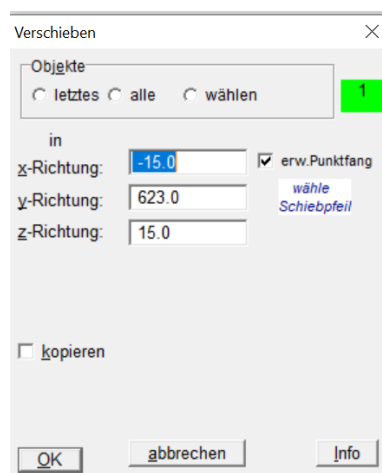
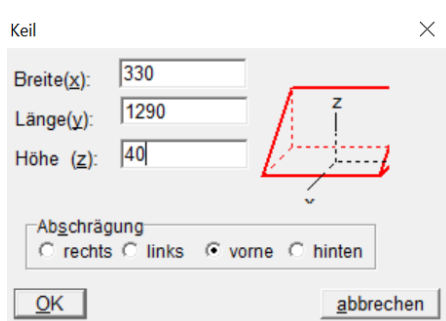
Eine Oktave der Tastatur hast du nun fertig gestellt!

- Verschiebe nun alle Objekte (6 Kopien) um den Schiebvektor (0/168/0)
- Um die Tastatur zu vervollständigen, verschiebe die letzte weiße Taste (1 Kopie) um den Schiebvektor (0/24/0) und die erste weiße Taste (2 Kopien) um den Schiebvektor (0/-24/0)
- Verschiebe abschließend dann die erste schwarze Taste (1 Kopie) um den Schiebvektor (0/-48/0)

Deine Tastatur ist nun fertig!

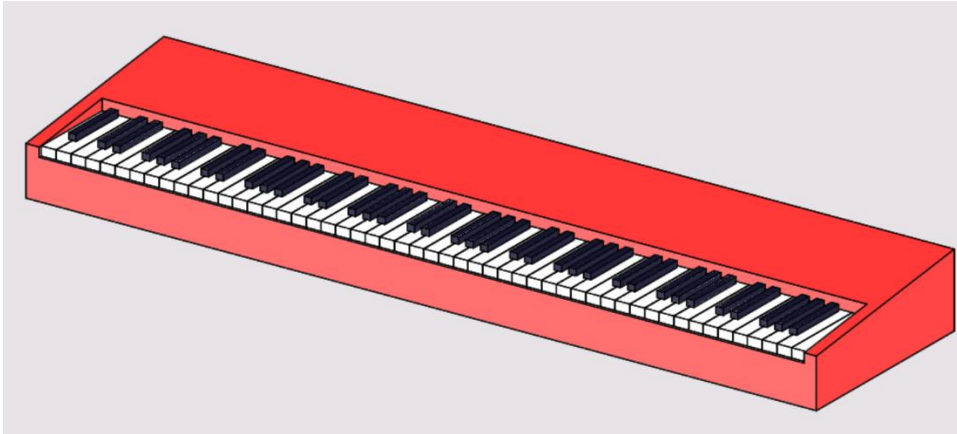


- Um den Körper des Pianos annähernd zu modellieren, konstruiere einen Quader mit den Abmessungen 330x1290x80 in rot und verschiebe ihn um den Schiebvektor (-180/-80/-65)
- Konstruiere weiters einen Keil mit den Maßen 330x1290x40 und einer vorderen Abschrägung und verschiebe diesen Keil um den Schiebvektor (-15/565/15)



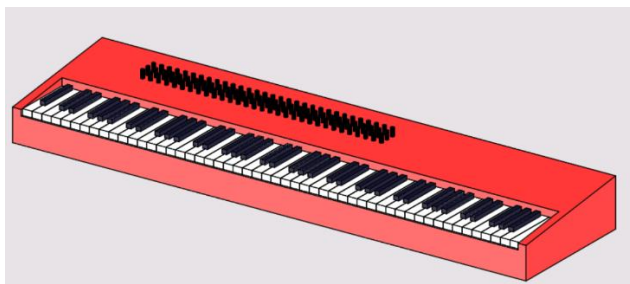
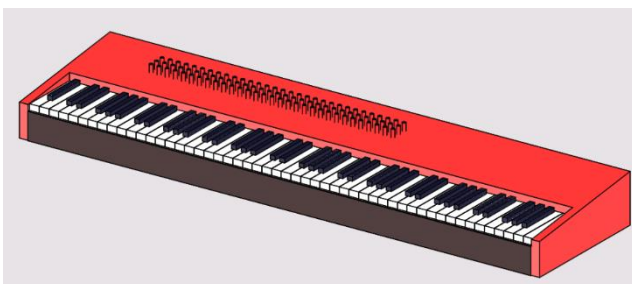
- Vereinige nun den roten Quader mit dem Keil
- Konstruiere einen weiteren Quader mit den Maßen 150x1248x50 und verschiebe ihn um den Schiebvektor (0/-48/0)
- Bilde nun aus dem roten Korpus und dem letzten Quader eine Differenz

...nun sollte dein modelliertes Piano so ausschauen:



- Um den vorderen Teil noch schwarz einzufärben, konstruiere einen Quader mit den Abmessungen (330/1248/65) und verschiebe ihn um den Schiebvektor (-179/-48/-65). (Der Quader wird absichtlich ein bisschen zu weit vorne platziert, damit die Schattierung besser aussieht)
- Das Piano ist nun vollständig modelliert.
Wenn es dir noch Spaß macht, kannst du noch die Drehknöpfe ganz einfach modellieren. Konstruiere dazu einen Zylinder mit dem Radius 4 und der Höhe 20 und verschiebe ihn um den Schiebvektor (-100/100/40).
- Den verschobenen Zylinder kannst du nun mit 30 oder mehreren Kopien um den Schiebvektor (0/20/0) verschieben. Um das Ganze noch voller wirken zu lassen, kannst du diese Reihe von Zylindern sowohl um den Schiebvektor (20/0/0) als auch (-20/0/0) verschieben.

Mögliche Ergebnisse:



VIEL ERFOLG!!!