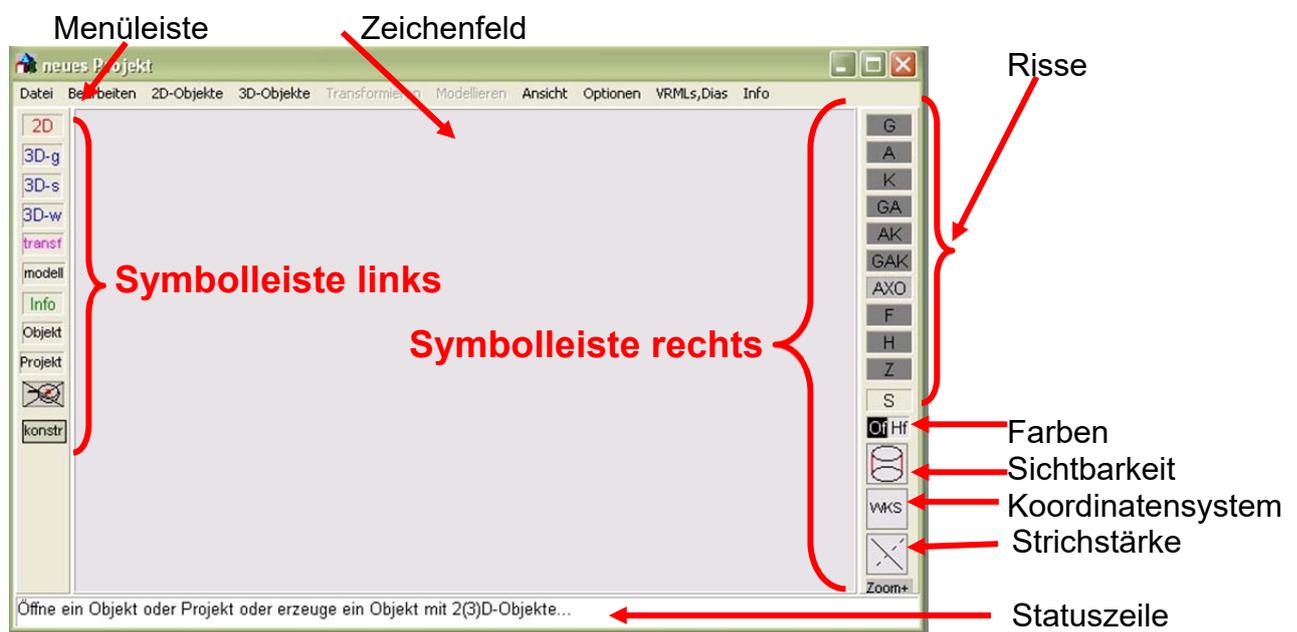


Eine kurze Einführung in GAM (Erklärung der Oberfläche)

Die Arbeitsoberfläche des Programms gliedert sich in

- 1) Menüleiste (mit den Menüs Datei, Bearbeiten, 2D Objekte....)
- 2) Zeichenfeld
- 3) Symbolleiste rechts
 - a) (zum Einstellen der verschiedenen Risse)
 - b) zur Manipulation von Hintergrundfarbe und Zeichenfarbe
 - c) zur Einstellung von Sichtbarkeit, Art des Koordinatensystems und Strichstärke
- 4) Symbolleiste links für den raschen Zugriff auf häufig gebrauchte Menüpunkte
Alle Funktionen können auch in der Menüleiste eingestellt werden
- 5) Statuszeile unten, in der GAM „mit dir spricht“

Ganz wichtig, hier erfährst du, was du zu tun hast.



Übung1: Wir zeichnen einen **Würfel** mit der Kantenlänge 4 cm und stellen ihn in verschiedenen Rissen, Sichtbarkeiten und Ausführungen dar.

- Menüleiste/ 3D-Objekte/Würfel/ Kantenlänge 4 enter
Es entsteht ein Drahtmodell eines Würfels in einer Ansicht, die Axo heißt.
- Probiere die verschiedenen Risse durch.
- Probiere die einzelnen Sichtbarkeitsoptionen.
- Ändere die Hintergrundfarbe (HF)
- Ändert man die Objektfarbe (OF), so würde sich diese Änderung erst auf alle weiteren Objekte auswirken, die man danach zeichnet.

Änderungen von Objekten, die schon gezeichnet sind, lassen sich über den Befehl: Bearbeiten/ Ändern/ durchführen.

- Ändere die Strichstärke.
- Ändere die Zeichenfarbe: OF/ Farbe wählen, Bearbeiten/ Ändern/ Objektfarbe
Bei OF/ RGB kann man selber eine Farbe erstellen
- Ändere die Seitenflächenfarbe: OF/ Farbe wählen, Bearbeiten/ Ändern/ Seitenflächenfarbe

Die Größe der gezeichneten Objekte passt sich immer der Bildschirmgröße an.