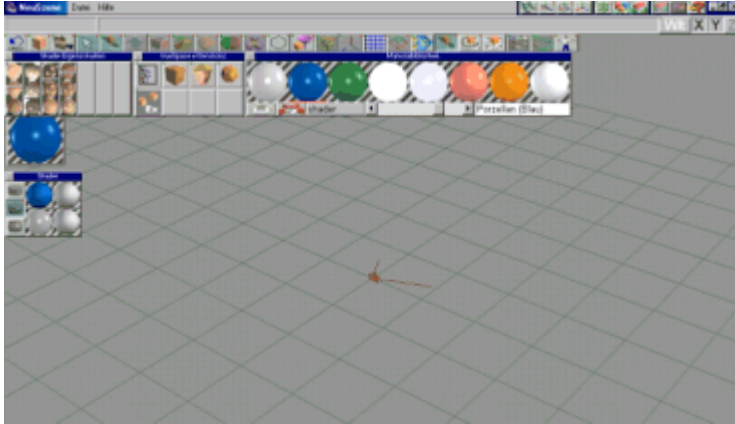


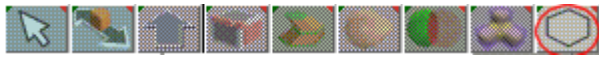
## TrueSpace - Seil, Kabel

Diese Anleitung beschreibt wie man mit Hilfe des Programmes Truespace (Version 4.3, deutsch) sehr einfach ein Seil oder ein Kabel erzeugen kann. Ich gehe davon aus, daß bestimmte Grundkenntnisse im Umgang mit TrueSpace vorliegen.

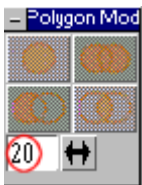
Zunächst erzeugen wir eine neue Szene



Nun wechseln wir in die **Ansicht von oben**  und wählen dann das Polygonwerkzeug aus, um ein gleichmäßiges Polygon zu erzeugen



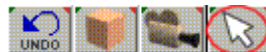
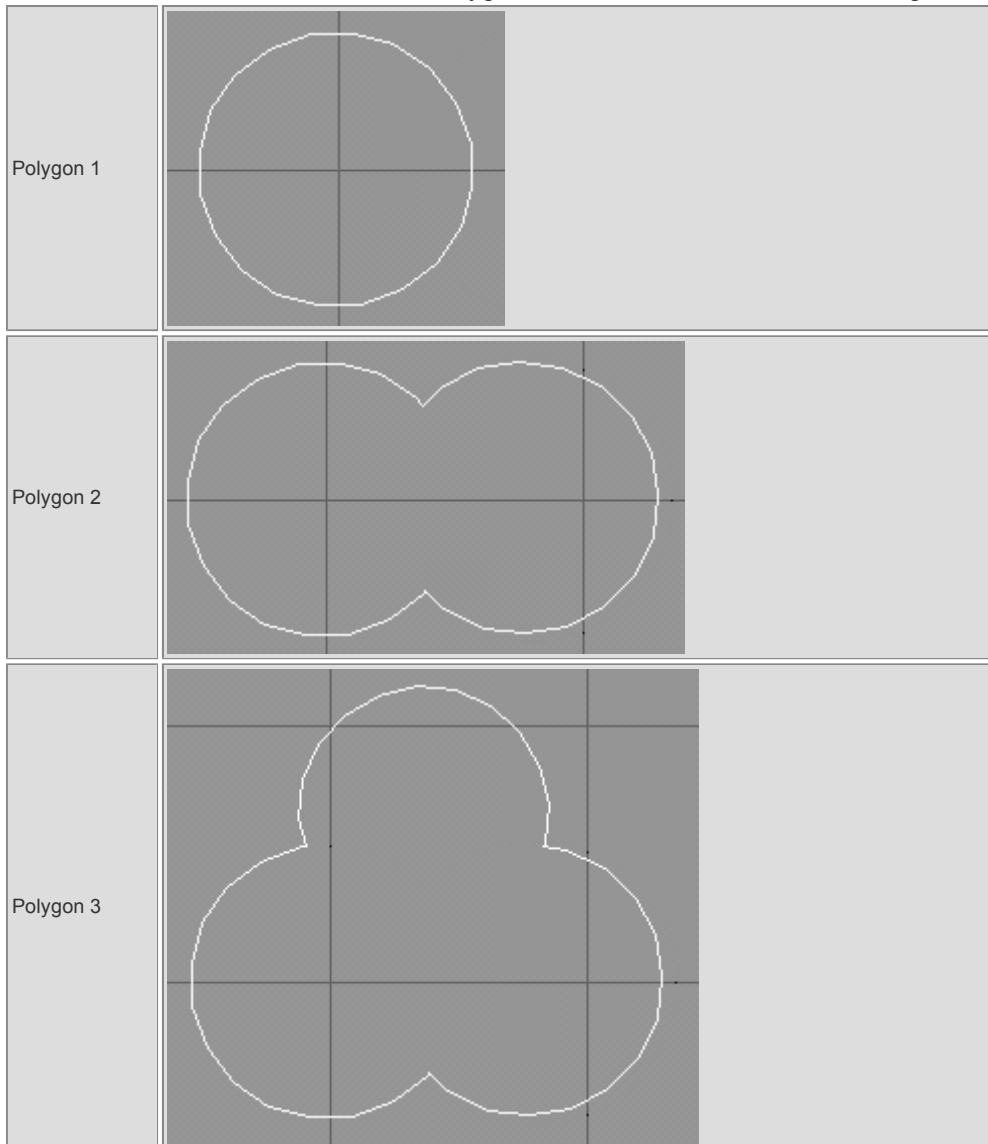
Für den Parameter **Anzahl Seiten** habe ich den Wert 20 benutzt.



Nun zeichnen wir unser Polygon. Nach dem wir dies gemacht haben, stellen wir in dem Polygon-Dialogfenster die Option **Neues Polygon mit ausgewählten Polygon vereinigen** ein.



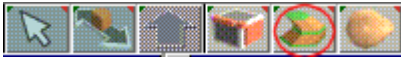
Wir zeichnen nun ein weiteres Polygon etwas neben dem ersten Polygon und anschließend noch ein weiteres Polygon etwas oberhalb der beiden anderen Polygone, so das sich nach und nach folgende Bilder ergeben sollten:



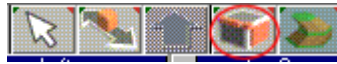
Mit einem Rechtsklick auf die Objektinformationen rufen wir nun den Objektinformationsdialog auf. Ich denke wir können unserem Objekt schon mal einen Namen verpassen.

Objektinfo			
	X	Y	Z
Position	0.680	0.181	0.000
Drehung	0.00	0.00	0.00
Skalierung	3.436	2.700	0.000
Name	Seil		<input checked="" type="checkbox"/> DynEin
# Knoten	53	vWelt	Meter
# Flächen	4	Objekt	Meter
Klasse	Object		<input type="checkbox"/> Inlined
LOD Dist.	Rendern Optionen		

Wechselt nun wieder in die Perspektivansicht und klickt einmal auf das Flächenexkursionswerkzeug



Wählt dann das Werkzeug Punktbearbeitung aus



Ruft den Punktbearbeitungsdialog auf, in dem ihr mit der rechten Maustaste auf das Punktbearbeitungswerkzeug klickt. In dem Dialog wählt ihr die Option **Punkt drehen**. Klickt einmal mit der rechten Maustaste auf die Option und stellt eine Rotation für die Z-Achse ein.



Tragt nun in den Objektinformationen bei **Drehung Z** den Wert 5 ein.

Objektinfo			
	X	Y	Z
Position	1.998	-0.473	0.500
Drehung	0.00	0.00	5.00
Skalierung	2.280	2.201	0.000

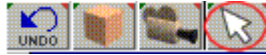
Nun klickt ihr erneut auf das Flächenexkursionswerkzeug (dies sollte noch aktiv sein).

Ihr solltet nun bemerken das unser Seil langsam an Höhe gewinnt. In den Objektinformationen sollte nun auch bei **Drehung Z** eine 10 stehen.

Objektinfo			
	X	Y	Z
Position	1.998	-0.473	1.000
Drehung	0.00	0.00	10.00
Skalierung	2.280	2.201	0.000

Klickt nun immer wieder auf das Werkzeug Flächenexkursion. Da wir eine Drehung um 360 Grad realisieren wollen, müssen wir dies 72mal ( $360:5$ ) tun. Ihr könnt aber beobachten wie der Wert in den Objektinformationen bei **Drehung Z** immer weiter hochaddiert wird. Bis 180. Dann geht es mit negativen Vorzeichen wieder runter. Der Dialog sollte nach unseren 72klicks so aussehen:

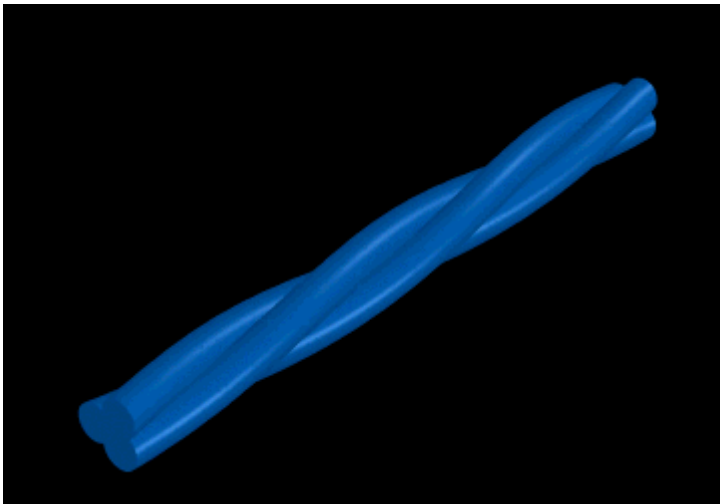
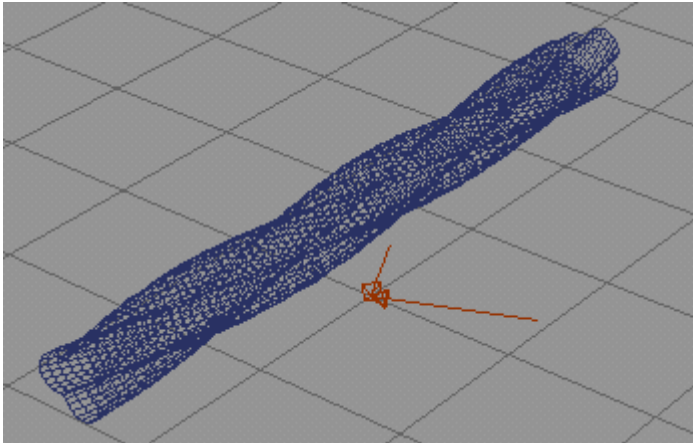
Objektinfo			
	X	Y	Z
Position	2.000	-0.475	36.000
Drehung	0.00	0.00	0.00
Skalierung	2.264	2.188	0.000
Name	Seil		<input checked="" type="checkbox"/> DynEin
# Knoten	42	Welt	Meter
# Flächen	2	Objekt	Meter
Klasse	Object		<input type="checkbox"/> Inlined
LOD Dist.	Rendern Optionen		



Klickt nun einmal auf die Objektauswahl  
Der Objektinformationsdialog sieht nun so aus:

Objektinfo			
	X	Y	Z
Position	1.998	-0.473	0.000
Drehung	0.00	0.00	0.00
Skalierung	2.517	2.518	36.000
Name	Seil	<input checked="" type="checkbox"/> DynEin	
# Knoten	3066	Welt	Meter
# Flächen	3026	Objekt	Meter
Klasse	Object	<input type="checkbox"/> Inlined	
LOD Dist.		Rendern Optionen	

Nun könnt Ihr noch die Größe anpassen und dann das Bild rendern.



Damit wären wir fertig. Ich denke es lohnt sich, das fertige Objekt auch als Objekt abzuspeichern. Man kann es sicherlich noch öfters gebrauchen.

Ich wünsche viel Spaß beim probieren und ich hoffe euch hat dieses kleine Tutorial gefallen.

**X-PaX**