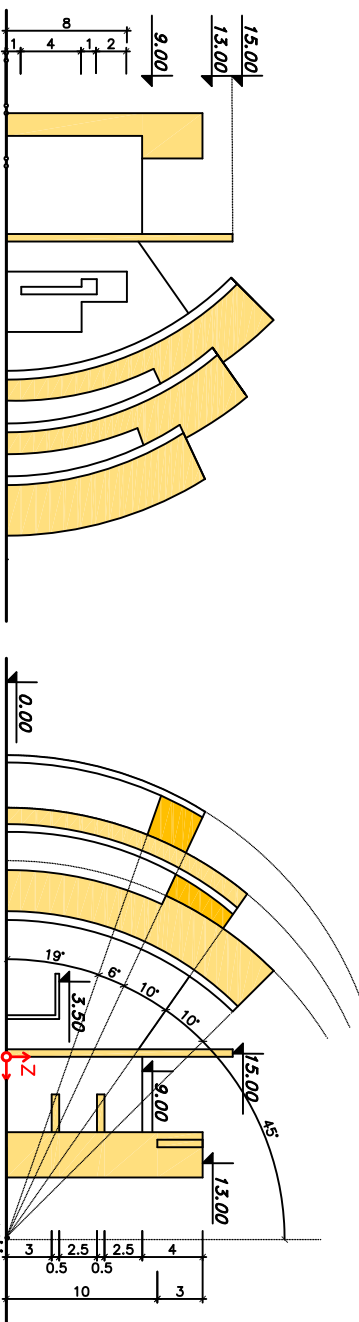


### Kirche des Jahres 2000, Rom Architekt: Richard Meier 2000-2003

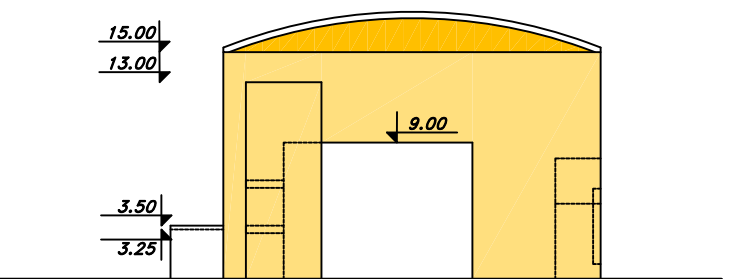
#### Konstruktion von 3D-Solids - Ebene Schnitte und Boolesche Operationen

1. Modelliere das gegebene Objekt als Volumenkörper (Solid). Lage des Punktes H: ... (0,0,0)
2. Definiere eine Lichtquelle für parallele Lichtstrahlen zum angegebenen Lichtvektor. Der Lichtvektor geht von (-10,-10,10) nach (0,0,0) - Absolutkoordinaten. Erzeuge eine Grundebene, die für den Schatten groß genug ist.
3. Stelle eine perspektivische Ansicht ein. Der Sehstrahl geht von (-50,-100,50) nach (0,0,0) - Absolutkoordinaten.

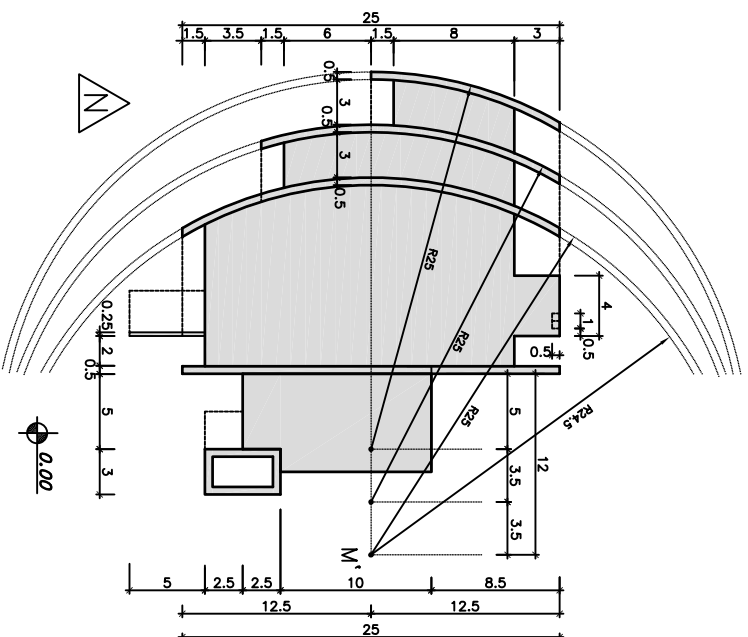


Ansicht Nord

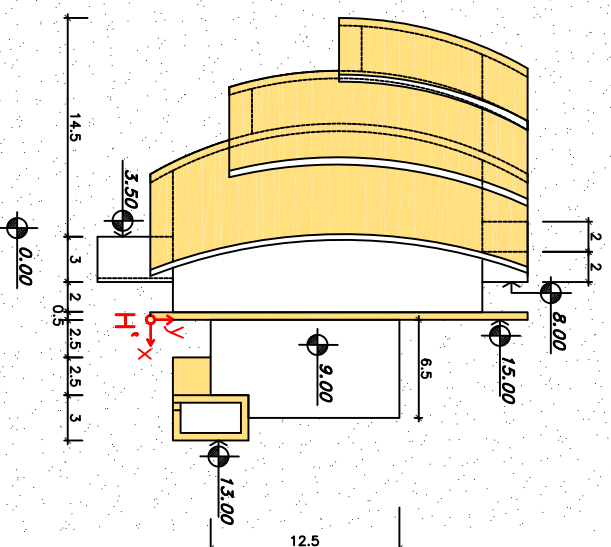
Ansicht Süden



Ansicht Osten



Schnitt 0.00



Ansicht West

