

## e. Flächen färben

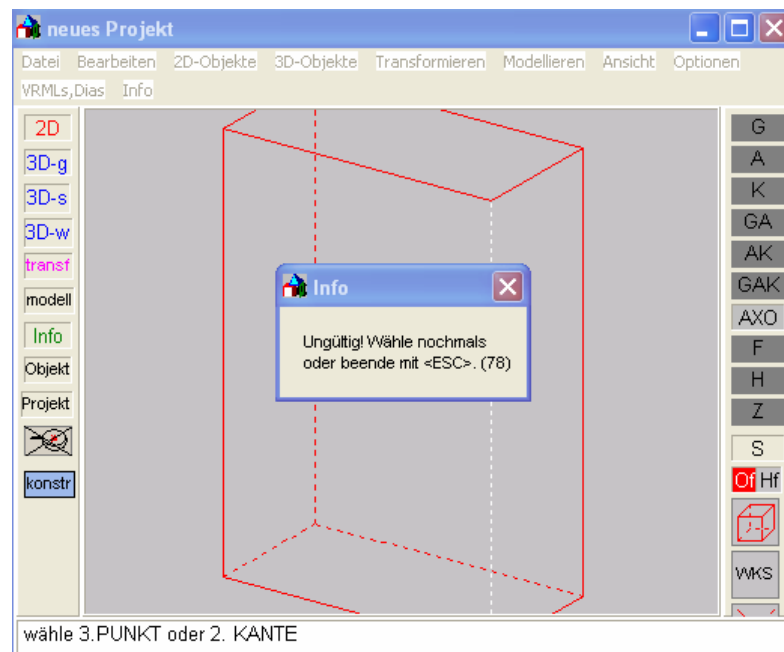
In GAM ist es auch möglich einzelne Flächen unterschiedlich einzufärben. Dazu verwendet man wieder den Befehl **Menü Bearbeiten – Ändern – Seitenflächenfarbe**.

Nun sieht man in der Statusleiste:

FLÄCHENFARBE ÄNDERN: wähle EBENE, beende mit <esc> Taste

Nun wähle man 2 Seitenkanten aus, sollte dabei die Meldung in **Abbildung 8** erscheinen, so bedeutet das nur, dass das Programm nicht erkannt hat welche Kante / Punkt ausgewählt wurden. Man drücke ESC und versuche es noch einmal.

Nun wähle man zwei Kanten aus, der Befehl in der Statusleiste wird sich allerdings nicht ändern. Hat man die gleiche Farbe wie bei Punkt c) gewählt, so wird sich die Farbe der Seitenfläche des Objektes nicht verändern. Man hat nun die Möglichkeit eine andere Farbe zu wählen und eine neue Fläche wiederum einzufärben. Wenn man fertig ist, beendet man den Befehl „Flächenfarbe ändern“ mit ESC.



**Abbildung 1**

Einerseits ist es möglich die Farbe vor dem Befehl **Menü Bearbeiten – Ändern – Seitenflächenfarbe** zu wechseln, andererseits auch nach dem Geben des Befehls, aber bevor irgendeine Auswahl getroffen wird.

Sollte sich an den Kanten des Objekts die Farbe nicht ändern, so liegt das daran, dass man die Farbveränderung der Flächen erst im Schattiermodus sehen kann, also wieder **Menü Bearbeiten – Schattieren**.

(siehe **Abbildung 9**).

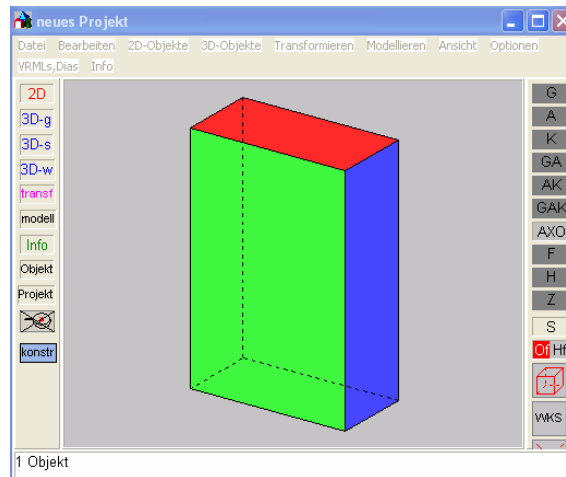


Abbildung 2

Sollte man die Kante nicht auswählen können, da andere Kanten diese verdecken, so ist es möglich (erst ab GAM Version 13e) entweder mit der gedrückten rechten Maustaste das Objekt in eine bessere Position zu drehen, oder mit dem Scrollrad der Maus hineinzuzoomen. Selbstverständlich kann man auch mit dem Button Zoom in der rechten Statusleiste hinein/hinauszoomen.

Unter dem Menüpunkt: **Menü Ansicht – Einstellungen – allgemeine Blickrichtung** ist es ebenfalls möglich die Blickrichtung zu ändern

#### f. Linienstärke

Um die Linien für Beamer etc. besser sichtbar zu machen, gibt es in der rechten Statusleiste den Befehl **Linienstärke**. Durch drücken des Buttons werden die Linien des Drahtmodells um einiges dicker gezeichnet. Siehe **Abbildungen 10** und **11**.

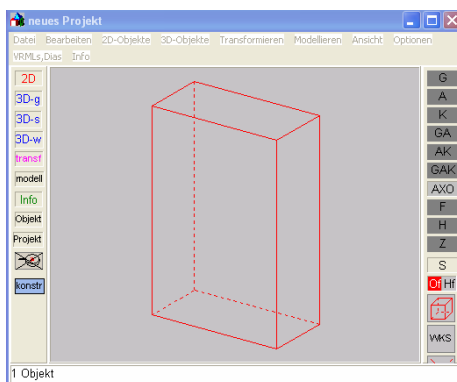


Abbildung 3

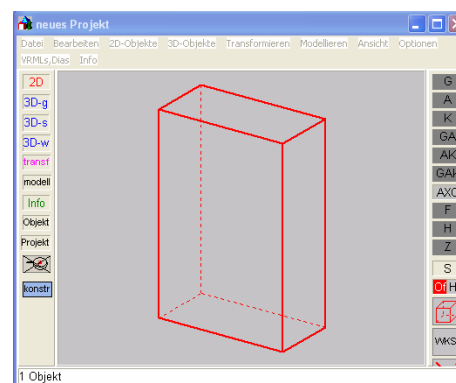
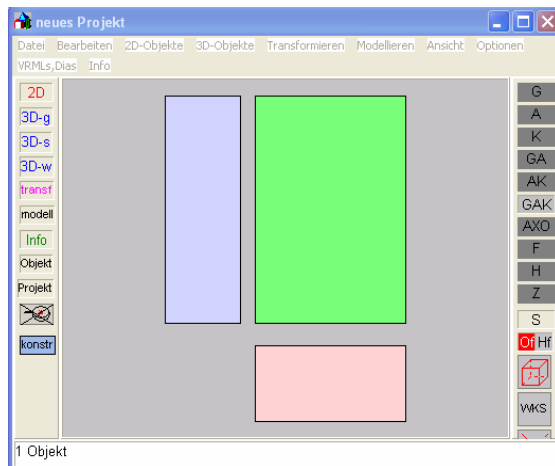


Abbildung 4

## g. Risse

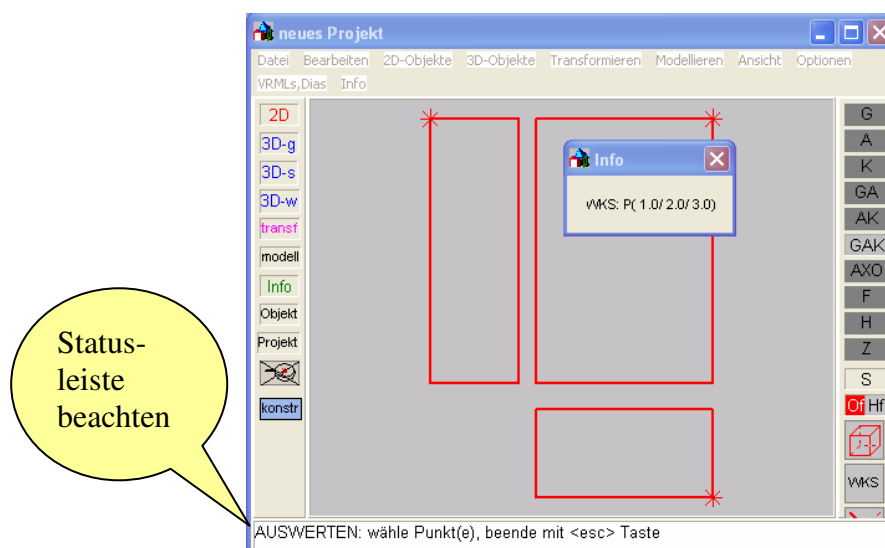
Um das Objekt nun in unterschiedlichen Rissen zu betrachten braucht man nur die einzelnen Buttons auf der rechten Statusleiste zu drücken. Färbt man vorher die Flächen unterschiedlich ein und benutzt dann das Werkzeug Schattieren, so sieht das Objekt z.B.: wie in **Abbildung 12** aus.



**Abbildung 5**

## h. Messen

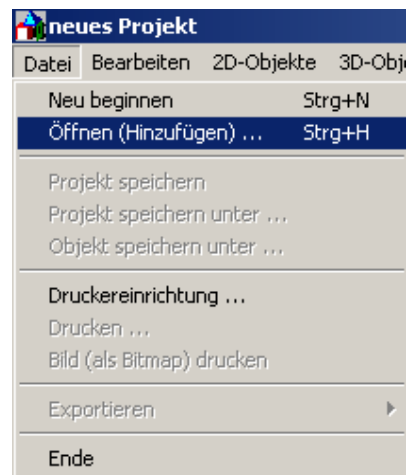
Möchte man im Nachhinein irgendwelche Daten des Objekts, Koordinaten gewisser Punkte etc. nachschlagen, so gibt es im **Menü Bearbeiten – Messen – Punkt** die Möglichkeit diese Dinge nachzusehen. Wie bereits oben gilt auch hier immer, auf die Befehle in der Statusleiste achten, um herauszufinden was als nächste Eingabe erwartet wird (siehe **Abbildung 13**).



**Abbildung 6**

## i. Öffnen

Um eine bereits bestehende GAM – Datei zu öffnen ist es unbedingt notwendig zuerst das Programm GAM zu öffnen und dann den Befehl Menü **Datei – Öffnen (Hinzufügen)** zu verwenden (siehe **Abbildung 14**). Es ist im allgemeinen (ab Windows XP) **nicht** möglich eine GAM Datei direkt zu öffnen, ohne vorher GAM geöffnet zu haben.



**Abbildung 7**

## j. Speichern

Um die Datei zu speichern, benutzt man den Befehl Menü **Datei - Projekt speichern**.