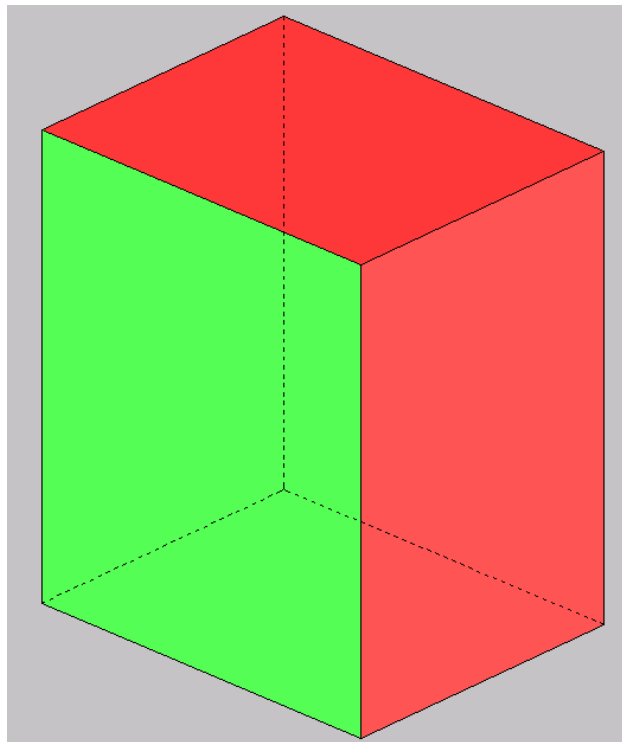


# 1. Übung: Kennenlernen des Programms

Folgende Befehle sind auszuführen:

- Konstruiere einen Quader (40,50,60).
- Schalte das Koordinatensystem ein.
- Ändere die Sichtbarkeit
- Ändere die Hintergrundfarbe
- Ändere die Objektfarbe und eine Seitenflächenfarbe
- Schattiere das Objekt



**Abbildung 1**