

Lösung zu LEVEL 1

STL-Format

Ob dein STL-Code richtig ist, merkst du bei der Kontrolle in Blender ja selbst ;-). Korrigiere den Code, falls du noch Normalen (Kontrolllinien) siehst, die in die falsche Richtung zeigen.

Das Netz muss für Level 1 sechs Dreiecke richtig darstellen!.

Beispiel für ein Dreieck:

```
solid ich
facet normal
  outer loop
    vertex 0 0 0
    vertex 8 0 0
    vertex 8 0 2
  endloop
endfacet
endsolid ich
```

Folgende Begriffe musst du nach der Bearbeitung von Level 1 kennen:

Ein **mesh** ist im STL-Format ein Netz aus Dreiecken. Mesh ist die engl. Übersetzung für Netz.

Ein **vertex** ist ein Eckpunkt in einem Dreiecksnetz.

Ein **edge** ist die Kante eines Dreiecks im Dreiecksnetz.

Ein **face** ist eine dreieckige Fläche in einem STL-Netz.

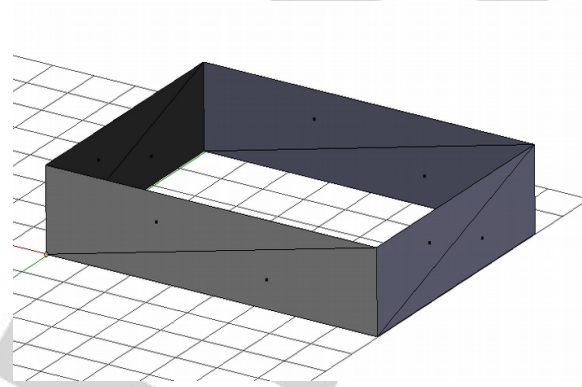


Abbildung 1: STL-Netz der unteren vier Flächen eines Quaders

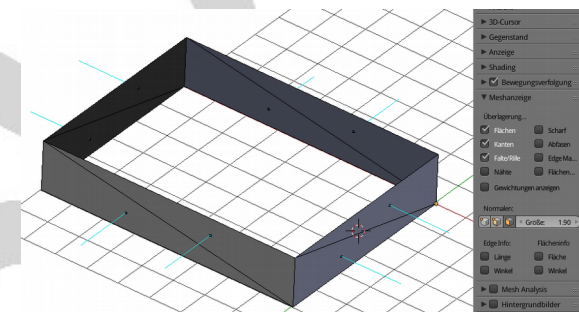


Abbildung 2: Die Normalen (Kontrolllinien) der unteren vier Flächen des Quaders.