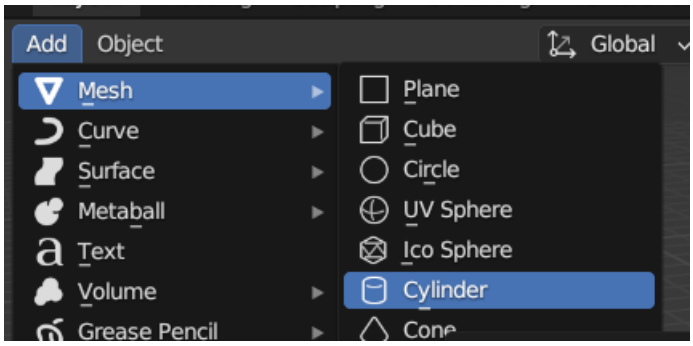
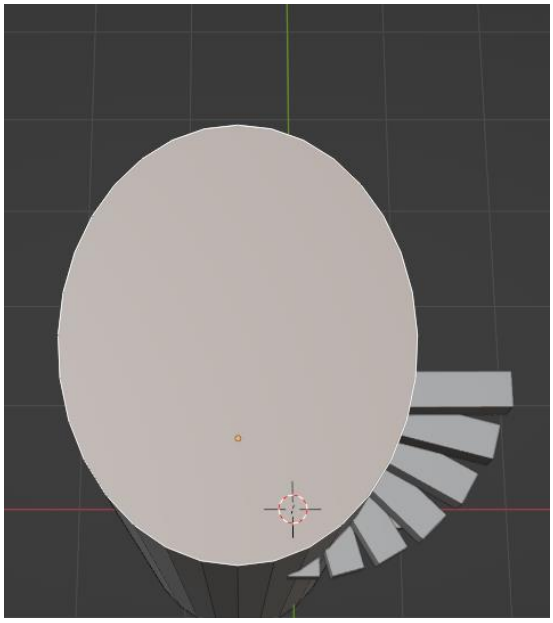
# Uitbreidingsoefening Trap.

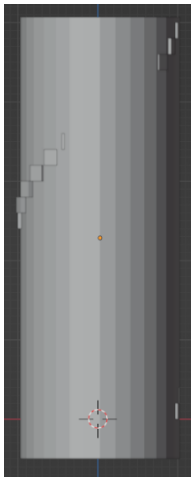
Open het bestand “trap”
Voeg een Cylinder-mesh toe




Zet op vooraanzicht
Zet de cilinder onderaan gelijk met de trap
Schaal de cilinder zo dat hij de volledig trap bedekt
Selecteer de bovenste “face” van de cilinder (zet in bovenaanzicht → 7)
Delete



Zet nu in vooraanzicht (1)



Selecteer en verwijder de voorste edges (ribben) van de cylinder. Zie dat je in de juiste modus staat (edit)

