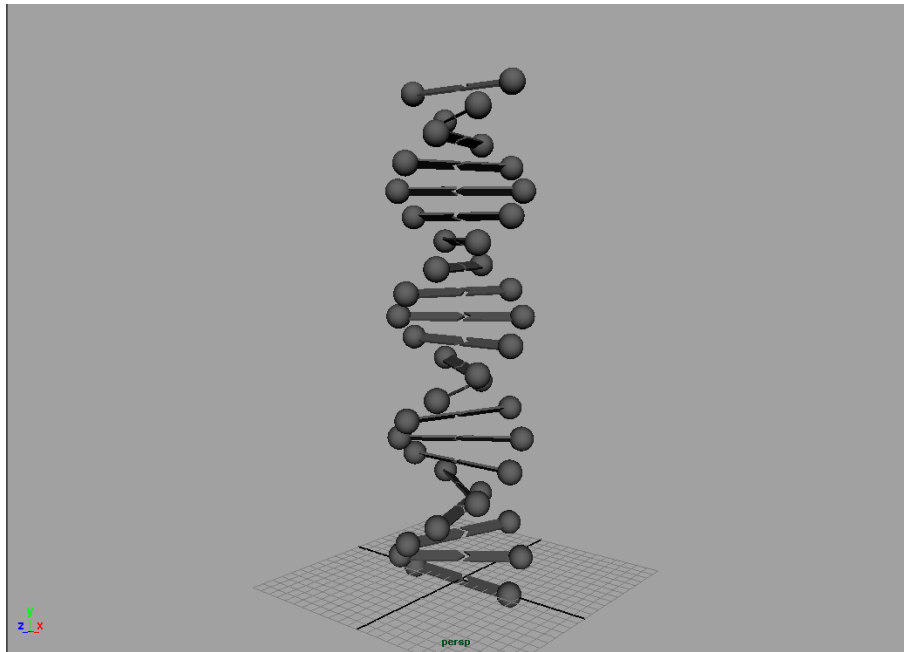


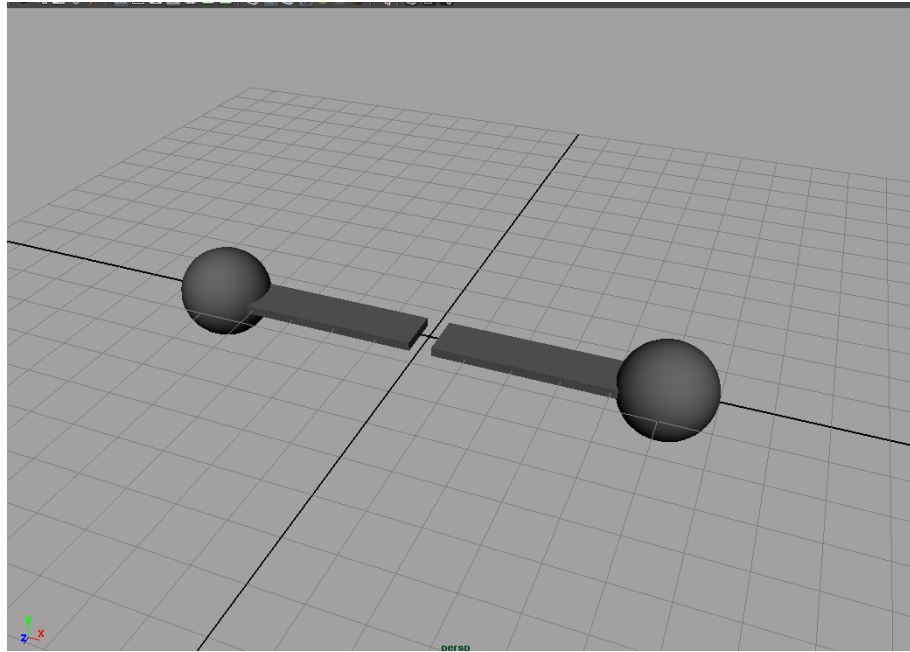
Praxis DNA



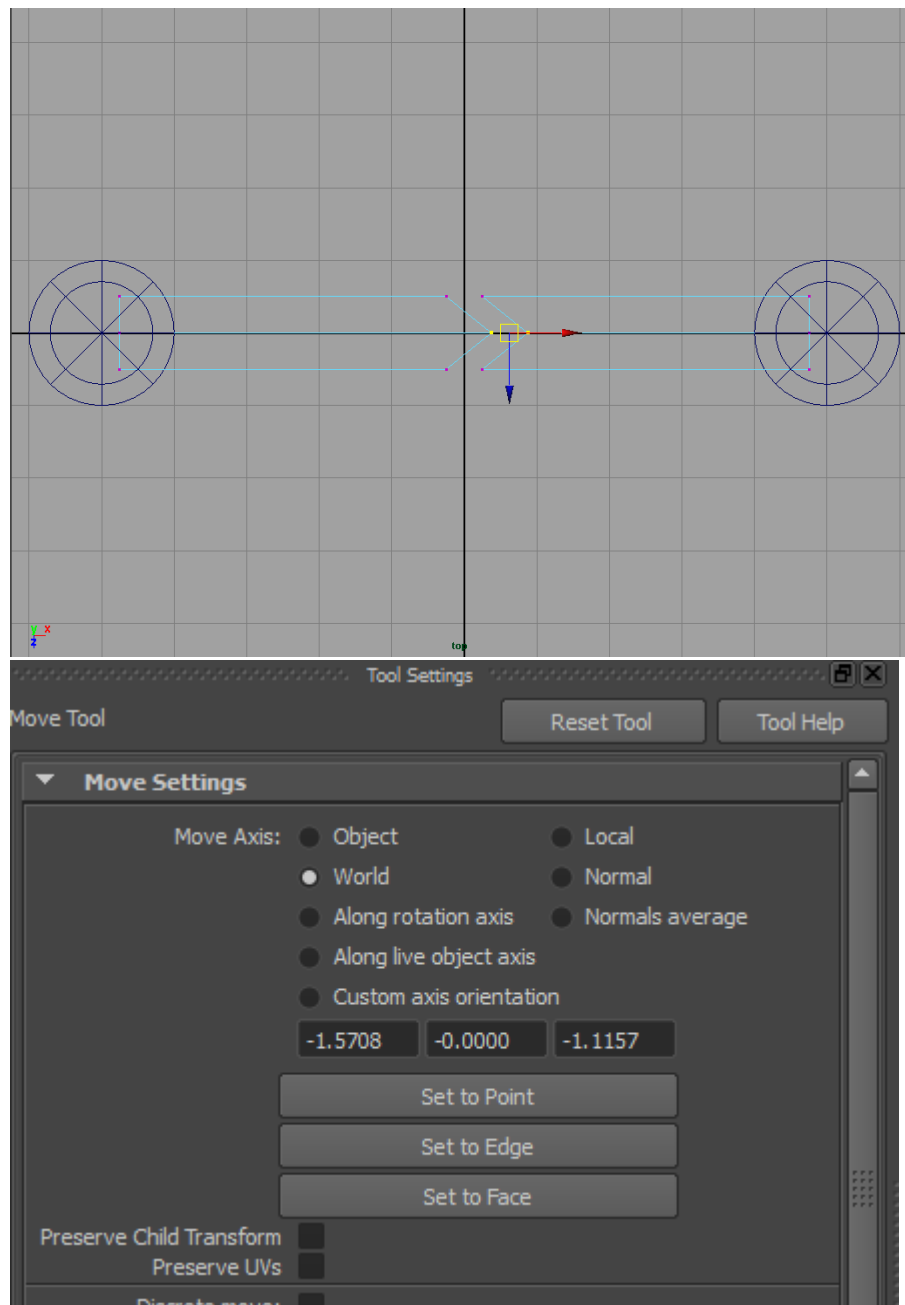
Um eine simple DNA-Helix zu modellieren müssen wir wissen, dass die Ebenen in einem 36° Winkel zueinander stehen. Ein Strang ist in der Regel rechtsdrehend und eine Windung enthält 10 Basenpaare.

0.1 Basenpaar

1. Create > Nurbs Sphere (TranslateX = 5)
2. Create > Polygon Cube (TranslateX = 2, Width = 4.5, Height = 0,2 Subdivisions Depth =2)
3. Beides selektieren, gruppieren (Strg-G)

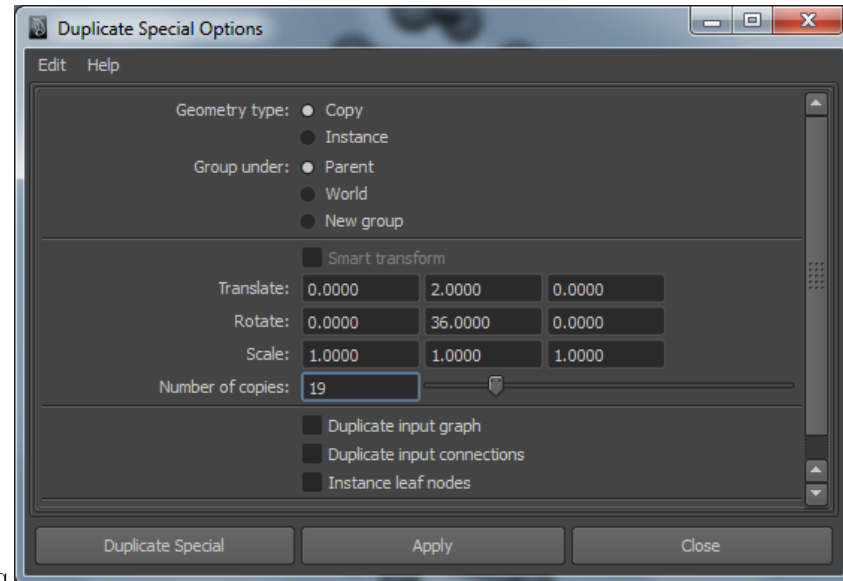


4. Duplizieren Strg-D, skalieren (ScaleX = -1)
- 5) In der „topView“ beide Cubes im Vertex Modus auswählen entweder per Selektionsmaske, oder RMB auf den ersten Cube > Vertex, Shift+LMB auf zweiten Cube, RMB auf den zweiten Cube > Vertex
- 6) Die mittleren Vertex Punkte zur Seite verschieben. (Siehe Bild) Hierfür muss man in den Tool Settings die Move Axis auf „World“ setzen.

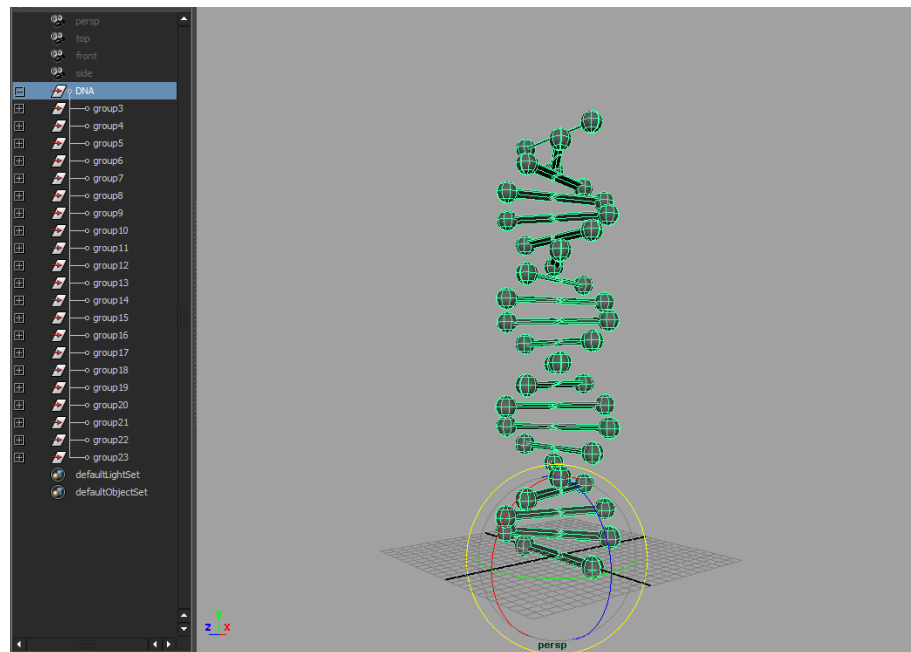


7. In der „persp“-Ansicht im Objektmodus die beiden Cubes selektieren und rotieren (RotateX = 30)
8. Alle Objekte zusammen gruppieren

0.2 Helix



1. Edit > Duplicate Special q



2. Im Hirarchie Selektions-Modus alle Objekte auswählen und gruppieren bzw. im Outliner alle Gruppen Selektieren und zu einer Gruppe (mit Namen „DNA“) vereinigen.

3. Delete History, Freeze Transformations
4. Speichern unter dna.01.ma

