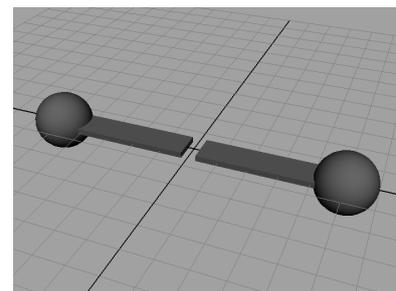


DNA-Helix

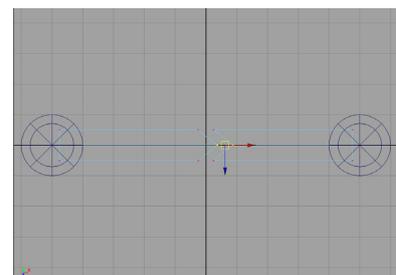
Um eine simple DNA-Helix zu modellieren müssen wir nur wissen, dass die Ebenen in einem 36° Winkel zueinander stehen, rechtsdrehend 10 für eine Windung

Basenpaar

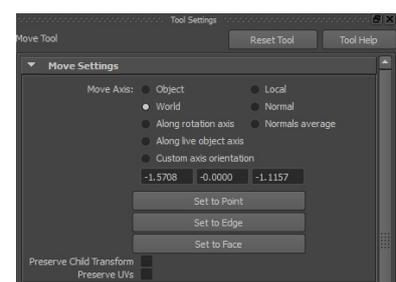
1. Create > Nurbs Sphere (*TranslateX = 5*)
2. Create > Polygon Cube (*TranslateX = 2, Width = 4.5, Height = 0,2 Subdivisions Depth =2*)
3. Beides selektieren, gruppieren STRG-G
4. Duplizieren STRG-D, skalieren (*ScaleX = -1*)
5. In der „topView“ beide Cubes im Vertex Modus auswählen entweder per Selektionsmaske, 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



Schritt 4



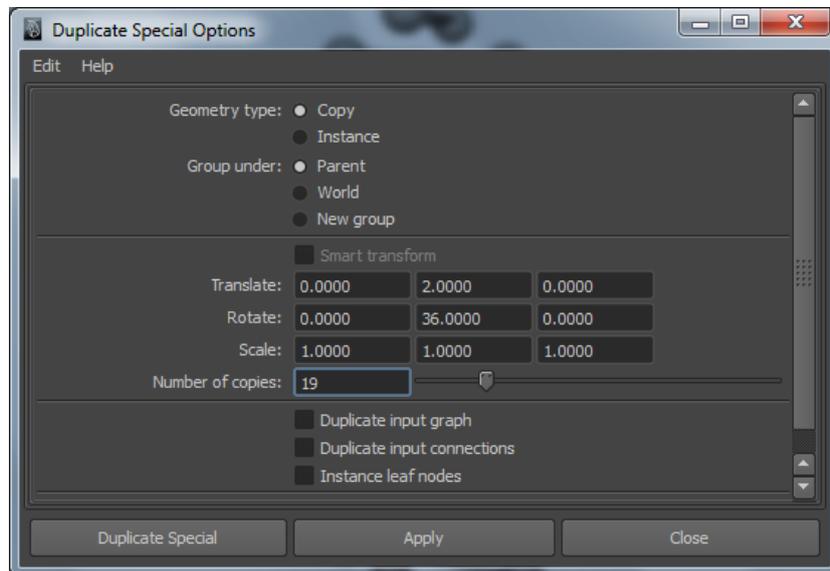
Schritt 6



Move Tool Axis auf World umgestellt

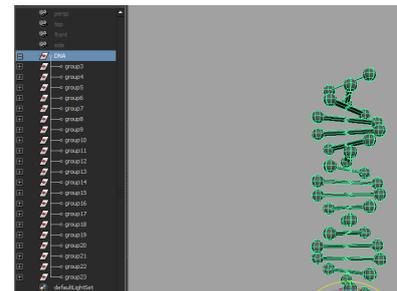
Helix

1. Edit > Duplicate Special 



Duplicate Special Einstellungen

2. Im Hierarchie 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**



Gruppe im Outliner