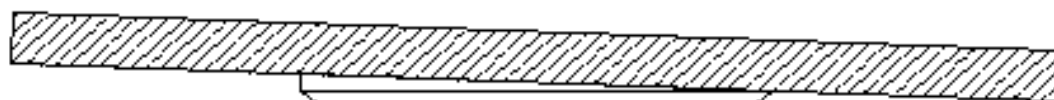


Keil einfügen und
bei Bedarf 3D-Vereinigung anwenden



Kell erstellen und
bei Balken-3D-Vereinigung einbinden

