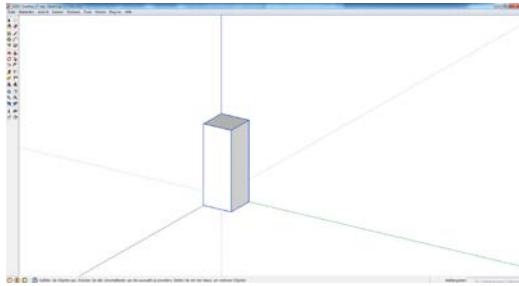
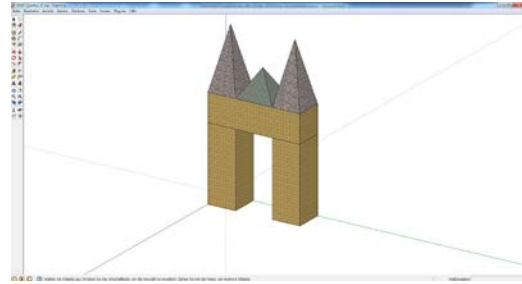


CAD-konkret: Google SketchUp

Modellieren einer Körpergruppe

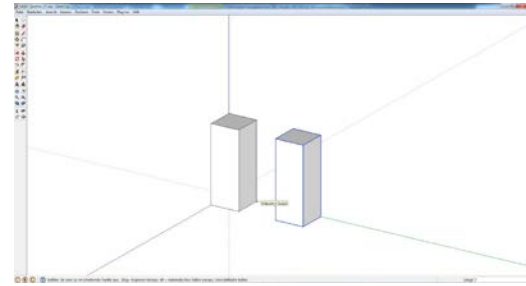
Die in **40** angegebene Körpergruppe soll modelliert werden.

Hinweis: Die angegebenen Konstruktions-schritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



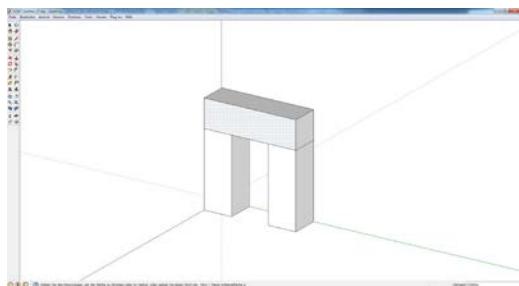
Beachte die besonderen Hinweise für Google SketchUp. Das Modell soll Maßstab 1:100 gezeichnet werden, also zB. 30 mm → 3 m
Erzeuge den ersten Quader (linker Turm):

- Rechteck, Eingabe 3;3
- Drücken/Ziehen → Quader aufziehen, für die Höhe: Eingabe 8
- Umziehe den Quader und gruppierere mittels rechter Maustaste



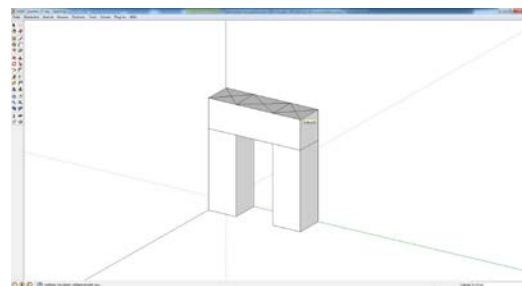
Erzeuge einen weiteren Quader:

- Markiere den ersten Quader, drücke „m“ für Bewegen (move) und STRG für Kopieren, ein „+“-Zeichen erscheint. Nimm dazu den Basis Eckpunkt auf der grünen Achse und ziehe ihn entlang von dieser nach rechts, tippe 7, um die Schiebstrecke anzugeben.



Erzeuge den dritten Quader:

- Ziehe ein Rechteck über beide Quaderdeckflächen von Punkt auf der blauen (z-) Achse bis zum diagonalen Gegenpunkt auf der zweiten Quaderdeckfläche. Drücken/Ziehen und Eintippen von 3 erzeugt den Quader.
- Quader am Rand anklicken – Verlagern

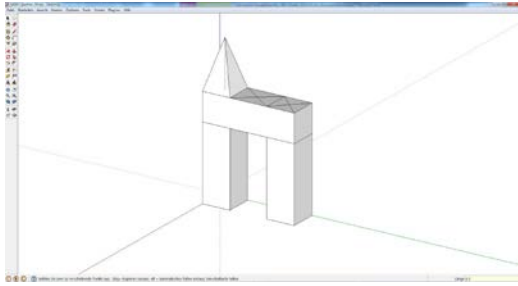


Erzeuge die Pyramiden:

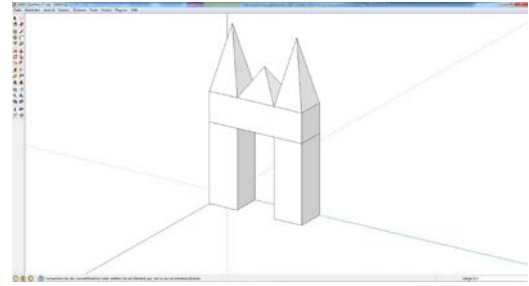
- Zunächst die beiden Basisquadrate von den beiden schmalen Randkanten im obersten Rechteck eintragen (jedes Mal 3;3 tippen).
- Auf allen drei dadurch entstandenen Vierecken mit dem Werkzeug „Linie“ die Diagonalen eintragen.



CAD-konkret: Google SketchUp



Mit dem Werkzeug „Verschieben“ zieht man nun den Mittelpunkt der linken Pyramiden parallel zur blauen Achse nach oben (dabei die entsprechende Höhen eintippen: 6,5)



Genauso wird über dem mittleren Rechteck ein Pyramide mit der Höhe 3 und über dem rechts liegenden Rechteck eine Pyramide mit der Höhe 6,5 aufgezogen.

Mit Hilfe des „Farbeimers“ lässt sich eine Textur anbringen.

