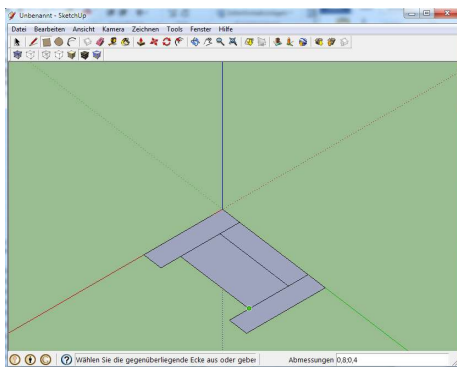
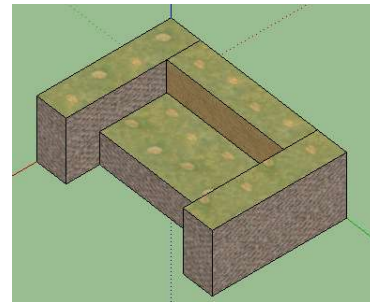


Anleitung (Google SketchUp) zu Ü31 Seite 19

Das in Ü31 angegebene Modell eines Sofas soll modelliert werden.

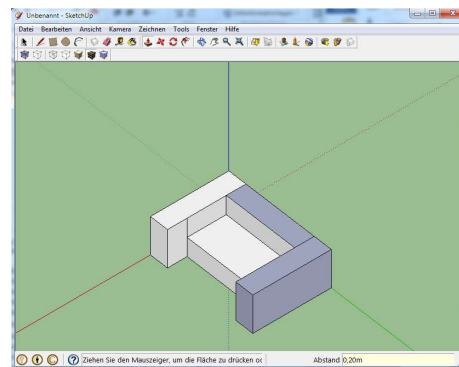
Hinweise:

Die angegebenen Konstruktionsschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



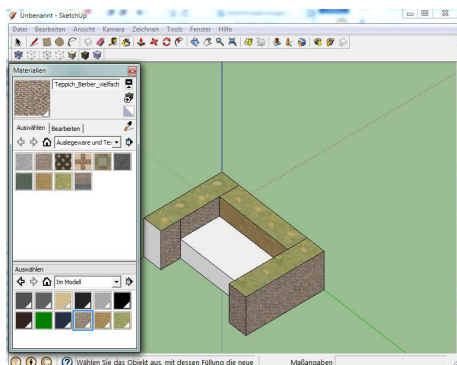
Erzeuge den Grundriss des Sofas:

- Rechteck (Arملهne) aufziehen – eintippen: 0,8; 0,2
- Rechteck (Rückenlehne) – eintippen: 0,8; 0,2
- Rechteck (2. Arملهne) – eintippen: 0,8; 0,2
- Rechteck (Sitzfläche) – eintippen: 0,8;0,4

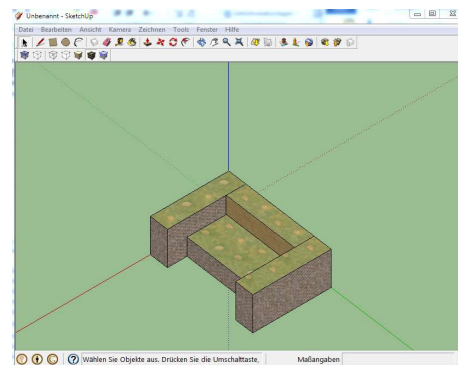


Baue die Quader über den Grundrissrechtecken auf:

- Für die Arملهnen und Rückenlehne:
Schaltfläche „Drücken/Ziehen“ – Rechtecke anklicken – Höhe eintippen: 0,4
- Für die Sitzfläche:
Schaltfläche „Drücken/Ziehen“ – Rechteck anklicken – Höhe eintippen: 0,2



Gestalte das Möbel mit Oberflächentextur:
Farbeimer – Auslegware und Textil



Klicke mit dem Auswahlpfeil überflüssige Linien an und lösche sie mit der ENTF-Taste.