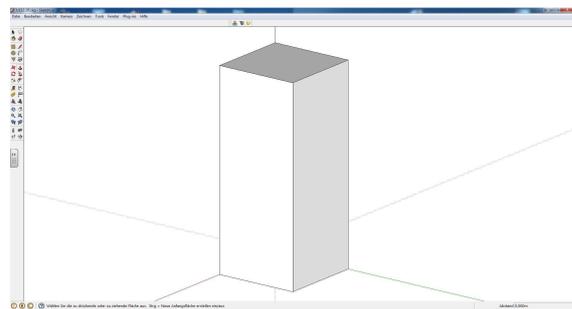
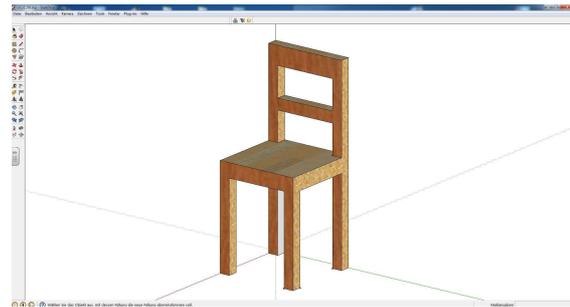


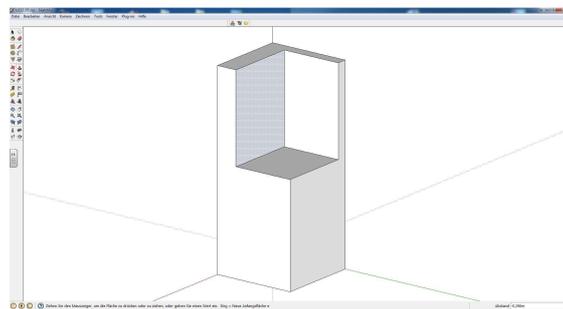
Anleitung (Google SketchUp) zu Ü32, Seite 19

Als weiteres Möbelstück soll ein Sessel modelliert werden (Angabe: vgl. Arbeitsheft Seite 12, A24 c).

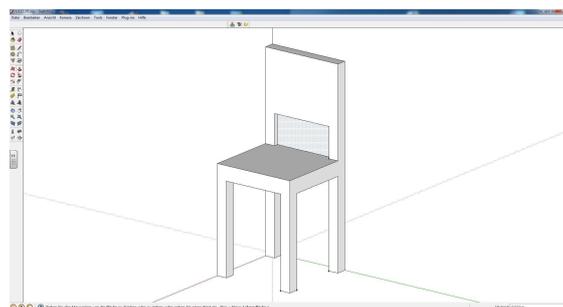
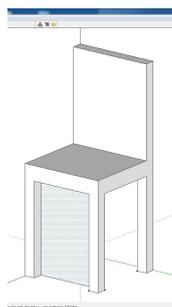
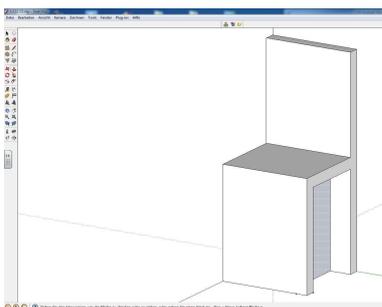
Hinweis: Die angegebenen Konstruktionsschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



Erzeuge einen Quader (0,4 x 0,4 x 0,95), aus dem der Sessel herausgeschnitten wird:
Rechteck – eintippen: 0,4; 0,4 –
Drücken/Ziehen – eintippen: 0,95 –
mit „Alles zeigen“ wird die Ansicht bildschirmfüllend

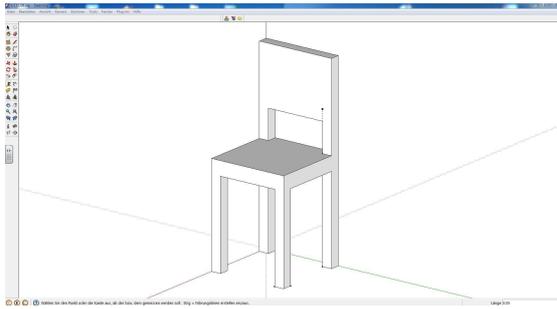


Arbeite Lehne und Sitzfläche heraus:
Rechteck vom oberen Eckpunkt aus auf der rechten Seitenfläche erzeugen –
eintippen: 0,45; 0,35 –
Drücken/Ziehen – Teilquader entfernen

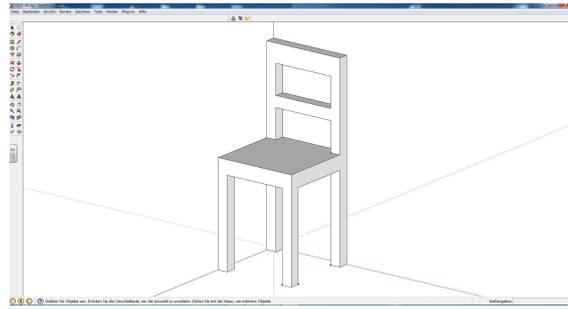


Erzeuge die Sesselbeine:
mit Maßbandfunktion von unteren Quaderecken ausgehend jeweils 0,05 messen – von hier aus Rechtecke der Größe 0,45; 0,3 zeichnen – mit Drücken/Ziehen den Raum unter der Sitzfläche frei machen

Erzeuge die untere Ausnehmung der Rückenlehne:
Rückenlehne:
an vorderer Basiskante der Lehne Eckpunkt der unteren Ausnehmung mit Hilfe der Maßbandfunktion 0,05 einmessen – Ausnehmung mit Hilfe eines Rechtecks (0,3; 0,15) und Drücken/Ziehen erzeugen



Erzeuge die obere Ausnehmung der Rückenlehne:
eine Ecke des „Lochquaders“ mit der Maßbandfunktion in der Verlängerung der lotrechten Kante einmessen – Rechtecke (0,3; 0,15) zeichnen – Drücken/Ziehen



Die Oberflächen können nun mit Hilfe der Farbeimerfunktion gestaltet werden.