

Abwicklungen in GAM – Baumhaus von Piet Bloom

Piet Bloom (1934 - 1999) war ein niederländischer Architekt, der vor allem durch seine Kubushäuser bekannt wurde. Diese findet man in Rotterdam.

Das Baumhaus von Piet Bloom setzt sich aus einem auf die „Spitze“ gedrehten Würfel (z-Achse = Raumdiagonale) und einem sechsseitigen Prisma zusammen.

Mit GAM lässt sich dieses Baumhaus einfach modellieren und auch abwickeln. Gibt man noch die Klebelaschen dazu, dann ist das Baumhaus auch schnell gebastelt.

Bei der Abwicklung beginnt man am besten mit dem Würfel und hängt dann an geeigneter Stelle das Prisma an. Auf die Klebelaschen nicht vergessen und dann ausschneiden und zusammenkleben.



Bildquelle: pixabay.com



Bildquelle: pixabay.com

Besonders schön ist es, wenn die Häuser angemalt werden oder auf buntem Papier ausgedruckt werden. Dann kann man eine bunte Stadt zusammenbauen.

Viel Spaß beim Basteln!

Konstruktionsbeschreibung (Maße beliebig wählbar):

- ⇒ Erzeuge Würfel (Kantenlänge 5) mit Raumdiagonale ist z-Achse (3D-Objekte/weitere .../Würfel spezial)
- ⇒ Verschiebe Würfel in z-Richtung (Transformieren/Verschieben - Schiebvektor (0/0/6))
- ⇒ Erzeuge regelmäßiges 6-seitiges Prisma (3D-Objekte/regelmäßiges Prisma – Eckpunkte 6, Radius 1,5 und Höhe 5)
- ⇒ Vereinige die Objekte (Modellieren/Vereinigung)
- ⇒ Drehe Objekt 30° um die z-Achse (Transformieren/Drehen)
- ⇒ Frontalriss einstellen (F)
- ⇒ Dünne Strichstärke, helle Farbe einstellen
- ⇒ Erzeuge 30x20 Raster in yz-Ebene (2D-Objekte/Raster)
- ⇒ Dicke Strichstärke, neue Farbe einstellen
- ⇒ Abwicklung in der yz-Ebene erzeugen (Modellieren/Abwicklung/Netz, wähle Objekt, bestehendes Netz ergänzen – klicke Nein, Zielebene wählen – entweder drei Rasterpunkte oder zwei Rasterlinien anklicken, erste Seitenfläche – zu jedem Urbildpunkt den Zielpunkt in der Rasterebene anklicken (die Urbildpunkte immer exakt anklicken, nur der erste Zielpunkt muss exakt sein), ESC-Taste drücken, hänge alle weiteren Seitenflächen an, zum Schluss ESC drücken, Laschenbreite (0,5) eingeben, OK, Kanten auswählen, ESC)
- ⇒ *Achtung: Wenn man eine Netzfläche falsch anhängt, dann nicht auf Bearbeiten/Zurück gehen, weil sonst das ganze Netz gelöscht wird. Zeichne das Netz fertig und zum Schluss gehe auf Modellieren/Kanten entfernen/einzeln*
- ⇒ Speichern
- ⇒ Baumhaus und Raster ausblenden (Bearbeiten/Objekte ausblenden)
- ⇒ Drucken (Datei/Drucken – Maßstab 1:1, Name!!!)
- ⇒ Beim Basteln zuerst Falzkanten nachziehen, dann ausschneiden!

