Erstellung eines Regalbretts

Ordner:
06-Regal

Dateiname:
Regal_L1.gh

- Schreiben Sie Ihren Vornamen in die Datei-Properties
- Speichern Sie regelmäßig Backup-Kopien

Erstellen Sie ein Regalbrett und ermöglichen Sie realistische Maße und Brettstärken.

Erstellung von Regalbrettern

Ordner:
06-Regal

Dateiname:
Regal_L2.gh

- Speichern Sie regelmäßig Backup-Kopien

Ordnen Sie Regalbretter vertikal und diese Spalten danach auch horizontal an!
Ermöglichen Sie in beiden Richtungen unterschiedliche Anzahlen.

Stützbretter des Regals

Ordner:
06-Regal

Dateiname:
Regal_L3.gh

- Speichern Sie regelmäßig Backup-Kopien

Um Regalbretter in der Höhe zu halten, sind Stützbretter erforderlich. Erstellen Sie durchgehende Stützen, die sich in ihrer Höhe anpassen. Ermöglichen Sie die Vervielfältigung dieser Stützen passend zu den angeordneten Regalbrettern.

Positionierung von Skulpturen im Regal

Ordner:
06-Regal

Dateiname:
Regal_L4.gh

- Speichern Sie regelmäßig Backup-Kopien

Erstellen Sie am Koordinatenursprung einen Quader als Basis-Version für alle Skulpturen.
Erstellen Sie damit vier Grundkörper der Skulpturen und positionieren Sie diese im Regal.

Ausarbeitung der Skulpturen

Ordner:
06-Regal

Dateiname:
Regal_L5.gh

- Speichern Sie regelmäßig Backup-Kopien

Entwerfen Sie auf Grundlage der vorbereiteten Grundkörper vier verschiedene Skulpturen.

Überarbeitung der Skulpturen

Ordner:
06-Regal

Dateiname:
Regal_L6.gh

- Speichern Sie regelmäßig Backup-Kopien

Entwickeln Sie aufwändigere Varianten für Ihre vier Skulpturen durch Modifikation des Basis-Körpers.

Regale für eine Mensa

Ordner: 06-Regal

Dateiname:

Regal_L7.gh

Ordner: 07-Mensa

Dateinamen:

Regal-01.3dm

Regal-02.3dm

Regal-03.3dm

Backen Sie drei verschiedene Varianten Ihres Regals.
Verwenden Sie pro Regal mindestens zwei Farben.
Diese Regale werden später als Raumteiler in einer Mensa eingesetzt.

keine Transferaufgabe

keine Transferaufgabe

Tische für eine Mensa

Ordner: 07-Mensa

Dateiname:

Tisch_L9.gh

- Schreiben Sie Ihren Vornamen in die Datei-Properties

Ordner: 07-Mensa

Dateinamen:

Tisch-01.3dm
Tisch-02.3dm
Tisch-03.3dm
Tisch-04.3dm

Erstellen Sie einen Tisch für eine Mensa!
Ermöglichen Sie 4 Varianten für den Tisch, damit zwei bis acht Personen daran Platz nehmen können.
Backen Sie die vier verschiedenen Varianten Ihres Tisches.

Stühle für eine Mensa

Ordner: 07-Mensa

Dateiname:

Stuhl_L10.gh

- Schreiben Sie Ihren Vornamen in die Datei-Properties

Ordner: 07-Mensa

Dateinamen:

Stuhl-01.3dm
Stuhl-02.3dm
Stuhl-03.3dm

Erstellen Sie einen Stuhl
für die Mensa!
Ermöglichen Sie 3 Varianten
für den Stuhl.
Backen Sie die drei verschiedenen
Varianten Ihres Stuhles.

Tischgruppen für eine Mensa

Ordner: 07-Mensa

Dateiname:
Tische_L11.gh

- Schreiben Sie Ihren Vornamen in die Datei-Properties

Erstellen Sie mit Grasshopper 4 verschiedene Tischgruppen mit der jeweils passenden Anzahl von Stühlen. Verwenden Sie Ihre drei verschiedenen Stühle.

Tipp: Nutzen Sie “Brep” und “Internalise Data”

Möbelierung Ihrer Mensa

Ordner: 07-Mensa

Dateiname:
MM_L12.gh

oder

Mensa-DS6.gh

Nutzen Sie Grasshopper, um mit Ihren verschiedenen Tischgruppen und Regalen verschiedene Varianten zur Möblierung Ihrer Mensa zu ermöglichen.
Tipp: Backen Sie vorbereitend nur den Boden der Mensa.

Präsentation Ihrer Mensa

Ordner: 07-Mensa

Dateinamen:
Mensa.3dm
Mensa-01.png
Mensa-02.png
Mensa-03.png

Backen Sie Ihre Mensa
sowie Ihre Möblierung.
Rendern Sie
drei aussagekräftige Perspektiven
auf vertikalen Bildebenen.

Ihr Entwurf eines Holzskeletts

Ordner:
09-Holzskelett

Dateiname:
Skelett_6.gh
Skelett-01.png
Skelett-02.png
Skelett-03.png

Nutzen Sie die Programmierung des Holzskeletts aus Lektion 17, um Ihren eigenen Entwurf zu erstellen.
Erstellen Sie drei interessante Perspektiven (Screenshots) Ihres Holzskeletts