

Google SketchUp Kurzanleitung (Eigene Bauteile erstellen)

1. Installation

Die Installation von „Google SketchUp“ ist rasch erledigt. Klicke im Willkommensbildschirm auf „Weiter“ und akzeptiere die Lizenzvereinbarung. Lege einen Speicherordner fest und bestätige die Auswahl über die „Weiter“-Schaltfläche. Mit einem Klick auf „Installieren“ beginnt der Installationsvorgang. Ist dieser abgeschlossen, klicken Sie auf „Beenden“.

„Google SketchUp“ lässt sich wie gewohnt über das Startmenü aufrufen.

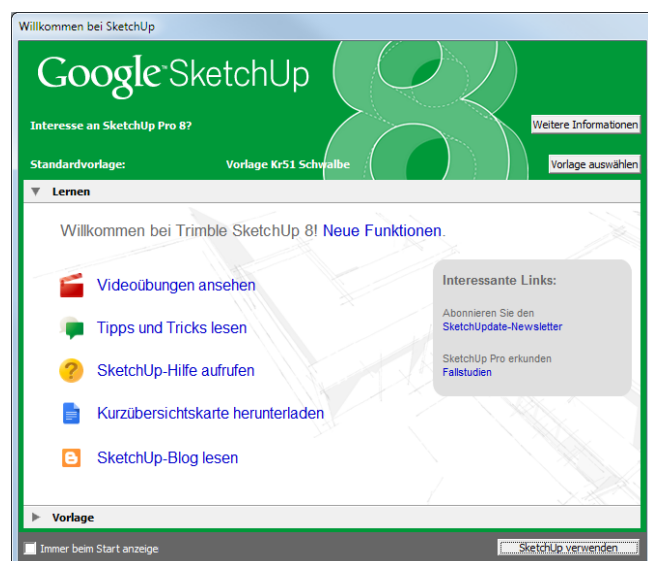
2. Erste Schritte

Mache dich zuerst mit der Bedienoberfläche vertraut, bevor du damit anfangen willst, eigene Bauteile zu erstellen/exportieren.

Beim ersten Programmstart gibt es im Willkommens-Dialog den Menüpunkt "Kurzübersichtskarte herunterladen".

Du findest diese Übersicht auch unter folgendem Link:

[Google Sketchup Übersichtskarte](#)



3. Eigene Bauteile erstellen

Für die Kategorie "Eigene Bauteile" gibt es im Programm Simson Tuningwerkstatt 3D eine kurze Übungsmission. Klicke dazu einfach in der Menüleiste oben auf "Kampagnen" und wähle die Mission "Sketchup Tutorial".

Eine allgemeine Beschreibung für die Erstellung eigener Bauteile findest du aber auch im folgenden Artikel. Damit dein eigenes Bauteil später im Programm auch seinen richtigen Platz findet und die Einheiten korrekt sind, haben wir für die Simson S51 (oder wahlweise KR51 Schwalbe) eine Google Sketchup Vorlagendatei erstellt.

Nach dem Start von Google Sketchup siehst du im Willkommensdialog (siehe Grafik oben, im grünen Kopfbereich) welche Standardvorlage eingestellt ist. Mit einem Klick auf die Schaltfläche "Vorlage wählen" kannst du dort dein gewünschtes Moped auswählen. Jetzt noch auf "Sketchup verwenden" klicken und los gehts :)

Es öffnet sich eine Datei mit 3 flachen Ansichten des Mopeds (von oben, von der Seite, von vorn). Dies ist hilfreich, um sein eigenes Bauteil am Moped korrekt zu platzieren.

Tip: Unter Fenster -> Layer sieht man eine Ebene "Blueprints". Diese lässt sich mit einem Klick auf das kleine Häkchen auch ein/ausblenden.

Jetzt kann man anfangen, sein eigenes Bauteil zu erstellen. Hierfür bietet Sketchup eine Reihe Grundformen und Werkzeuge, um z.B. aus einem einfachen Zylinder einen passenden Auspuff zu erstellen. Anschließend lassen sich die Objekte mit verschiedenen Sketchup Materialien versehen.

Hast du das Objekt korrekt in der Szene platziert, gehe bitte weiter zu Schritt 4.

Für Einsteiger gibt es die Möglichkeit, bereits vorgefertigte 3D Objekte zu importieren. Hierzu klickt man einfach in Sketchup im Menü auf Datei -> 3D Galerie -> Modelle übernehmen.

Es öffnet sich ein Fenster mit Suchfeld, hier kann man z.B. das Suchwort " Moped Auspuff" eingeben und das Objekt mit einem Klick auf "Modell herunterladen" in die Sketchup-Szene einfügen.

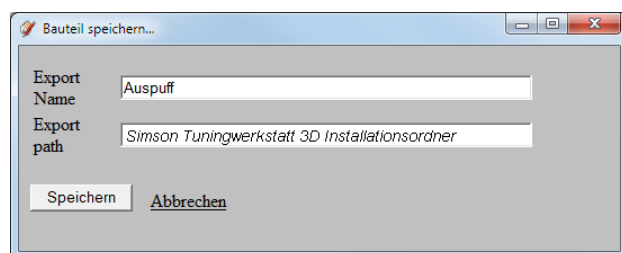
Tip: Nach dem Klick auf "Modell herunterladen" einmal mit dem Mauszeiger in die leere Szene klicken, damit das Objekt erscheint. Meistens ist die Skalierung nicht korrekt, sodass man etwas herauszoomen muss um das Objekt zu sehen.

4. Eigene Bauteile zur Simson Tuningwerkstatt exportieren

Wenn du die Installationsanweisungen aus Schritt 1 korrekt befolgt hast, befindet sich in Sketchup unter dem Menüpunkt Tools die neue Funktion "Bauteil speichern...".

Wähle zuerst das Bauteil in Sketchup (es kann natürlich auch aus mehreren Elementen bestehen) und anschließend klickst du auf "Tools -> Bauteil speichern".

Es öffnet sich ein kleiner Dialog wie im rechten Bild. Dort kannst du den Bauteilnamen festlegen und mit einem Klick auf "Speichern " wird es in die Moped Tuningwerkstatt exportiert und erscheint dort in der Kategorie "Eigene Bauteile" (Quadersymbol mit Stern).



Viel Spaß beim Umbauen!