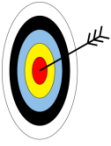
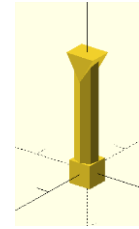


Der Tempel – Säule



Hier wird euch erklärt, wie ihr die Grundlage für eure Säule erstellen könnt. Dafür benötigt ihr:

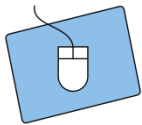
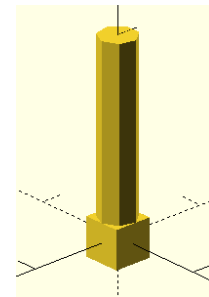
- × `cube()`, `cylinder()`
- × `modules()`



Corpus und Sockel

Eine Säule lässt sich aus einfach geometrischen Formen zusammensetzen.

Über den Parameter `$fn` könnt ihr die Anzahl der Seiten bestimmen.

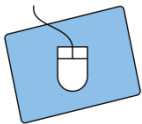


- Benutzt einen Zylinder und einen Würfel, um eine erste Säule mit Sockel zu erhalten.
- Mit der Feinheit `$fn` könnt ihr die Anzahl der Seiten bestimmen.
- Die Säule sollte ungefähr die Form der fertigen Säule haben.

Module

Die Koordinatoren benötigen möglichst früh ein erstes Ergebnis von euch. Jetzt wo eure Grundform fertig ist, solltet ihr euer Ergebnis weitergeben.

```
module saeule() {  
    <eure Anweisungen>  
}
```

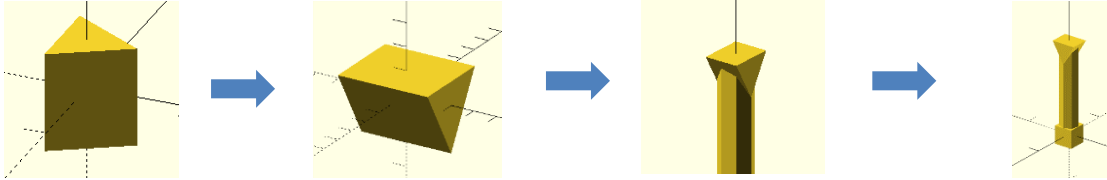


- Holt euch das Blatt „Modules“ und lest Seite 1.
- Erstellt ein `module()` aus eurer bisherigen Säule.
- Speichert eure Datei auf dem USB-Stick und gebt sie den Koordinatoren.
- *Für besonders Schnelle:* Benutzt Parameter, damit die Säule eine variable Größe hat.

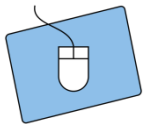
Der Tempel – Säule

Das Kapitell

Das Kapitell ist einfach nur ein Zylinder mit genau drei Seiten. Man muss es nur einmal mit `rotate()` richtig herum drehen und an die Spitze der Säule bewegen.



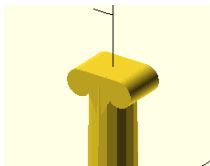
```
rotate ( [ x-Achse, y-Achse, z-Achse ] ) {
    <zu drehener Körper>
}
```



- Erstellt einen Zylinder mit 3 Seiten.
- Benutzt `rotate()`, um die Spitze nach unten zu drehen.
- Verschiebt das Kapitell an die Spitze der Säule.

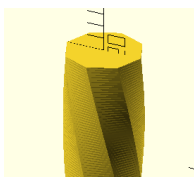
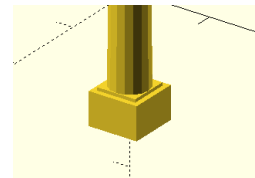
Eigene Ideen

Jetzt liegt es an euch die Säule weiter zu entwickeln.



Vielleicht soll das Kapitell mehr Verzierungen haben?

Oder der Sockel?



Vielleicht soll die Säule in sich verdreht sein?
`linear_extrude(..., twist = <gradzahl>)`
hilft euch dabei weiter.



- Solange noch Zeit ist, erweitert euer Dach um eigene Ideen.
- Oder fragt einen Betreuer nach Anregungen.



Austausch und Kommunikation ist wichtig.

Wenn ihr größere Änderungen gemacht habt, gebt den Koordinatoren die neue Datei. Wenn die Ziegelgruppe ein neues Objekt hat, lasst euch die Datei geben und baut sie ein.