## **TUTORIAL: BRYŁY**

Autor: Chindoos

Przedmowa...

Podstawowa zasada to czytać te komunikaty z białej ramki na dole bo bez tego ani rusz!

Koniec przedmowy...



Mając takie rzuty będziemy robili bryłę.



Na początku włączamy widok SW Isometric i takie paski narzędzi jak Shade, UCS, Solids i Solids Editing.



Będziemy wytłaczać główny obrys więc trzeba go zamienić na region (przycisk z lewej). Wszelkie operacje są wykonywane na płaszczyźnie XY więc żeby wytłoczyć do góry trzeba obrócić układ współrzędnych. Narzędziem z paska UCS (w tym przypadku 90 stopni po X) Potem włączamy np. 3d Wireframe z paska Shade i dajemy na obrys Extrude na odpowiednią wysokość. Dalej robimy to samo z tymi małymi kółkami naokoło żeby można było je potem wyciąć... I otrzymujemy takie coś:





Za pomocą Substrat z Solids Editing wycinamy te małe cylindry z dużego. Po włączeniu np. Guard Shaded powinny pojawić się dziury...



Żeby zrobić ścięty stożek na wierzchu trzeba podnieść pozostałe kółka na odpowiednią wysokość wysokość. Potem rysujemy polilinią profil zaznaczony na czerwono i robimy z niego region.



Niepotrzebne kółka możemy już skasować... Teraz z Solids bierzemy Revolve i po wybraniu obiektu zaznaczamy odpowiedni bok (zaznaczmy wierzchołki boku obok czerwonej strzałki) dookoła którego powstanie bryła. Powinniśmy otrzymać coś takiego:





Na koniec łączymy obydwie części za pomocą Union.

## i FINITO 😇