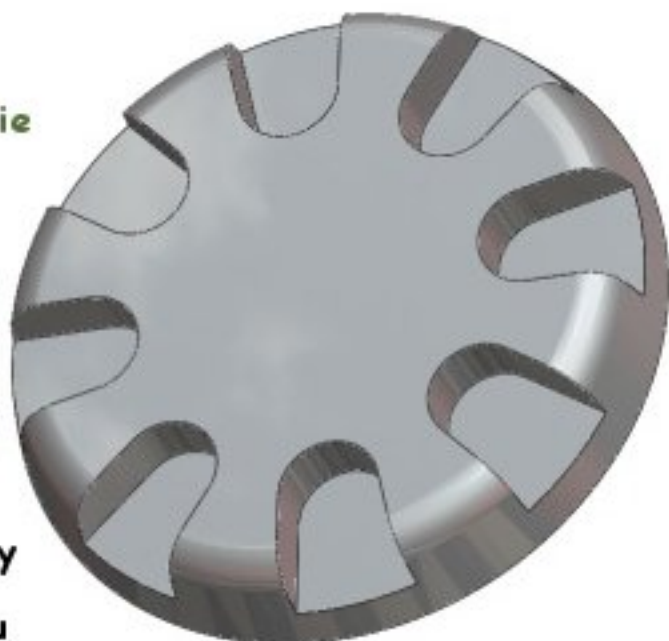


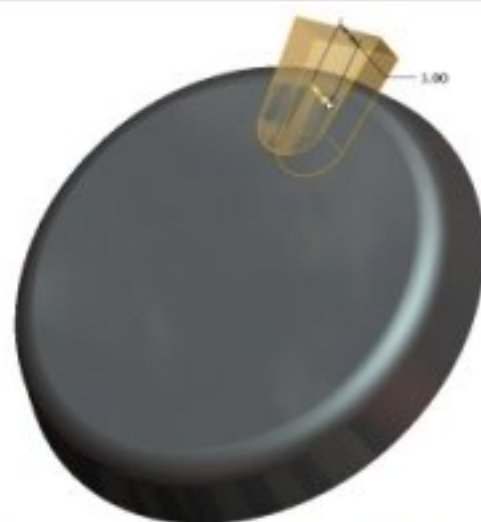
Witam w drugiej części poradnika. Będziemy kontynuować wprowadzenie do powierzchni. Tym razem przyjrzymy się poleceniu Merge, oraz jak się okaże, kluczowemu znaczeniu sekwencji łączonych powierzchni.



Wpływ tej kolejności obserwujemy na przykładzie szyku kołowego dla kieszeni widocznych na obrazku obok.



Zacznijemy od stworzenia walca przez Extrude > Surface. Pamiętaj aby zaznaczyć opcję Capped Ends!

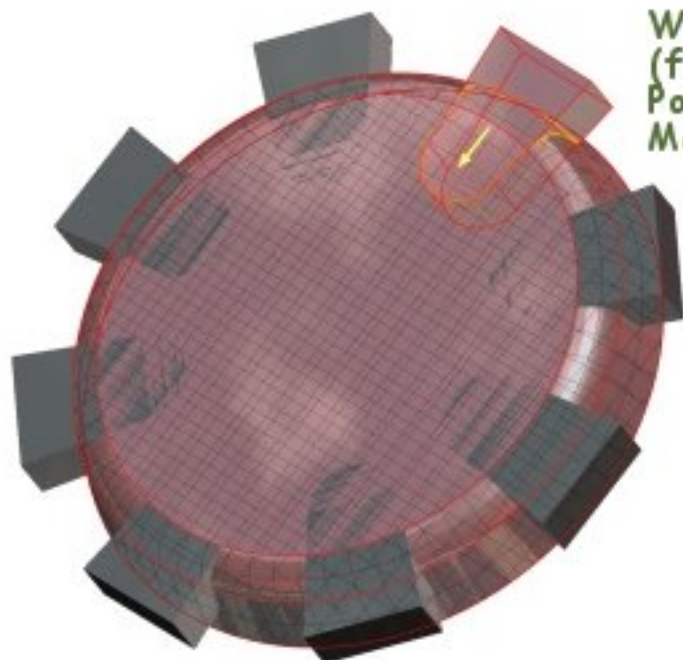


Dodaj pochYLENIE (Draft), zaokrąglenie (Round) oraz wyciągnięcie takie, jak na obrazku powyżej (Capped Ends)

Opcja Capped Ends będzie tworzyła wyciągnięcie z "domkniętymi" końcami!



Posiadając aktywne wyciągnięcie kieszeni, wybierz polecenie Pattern i stwórz szyk kołowy, taki sam, jak na obrazku obok.

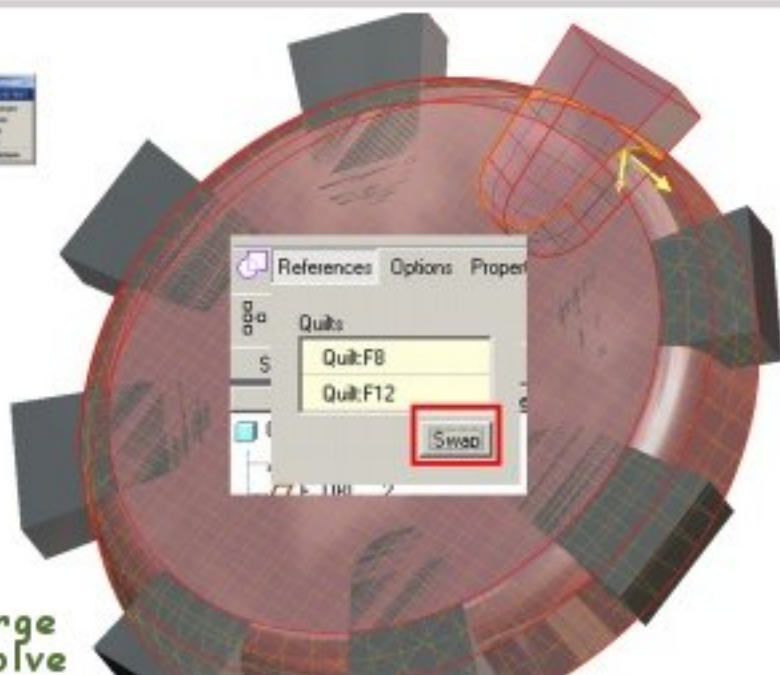


Wskaż pierwszą kieszeń szyku (filtr > Quilt) oraz główne wyciągnięcie. Połącz dwie powierzchnie poleceniem Merge.

Pamiętaj, że polecenie Merge łączyć może tylko dwie powierzchnie/płaty i tylko wzajemnie się przecinające!



Próba zrobienia szyku dla Merge generuje problemy i okno Resolve Mode. Użyj Quickfix > Redefine w poleceniu Merge zmień kolejność łączonych powierzchni poleceniem Swap.



Tym razem szyk generowany jest bez problemu. Dzieje się tak, ze względu na kolejność łączonych powierzchni w Merge. Kolejność ta ma również wpływ na kierunek normalny płatu (zewnątrz/ wewnątrz). Pierwsza powierzchnia wyznacza go dla całego płatu!

