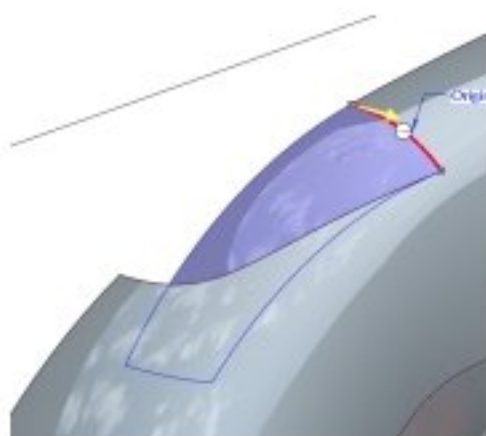


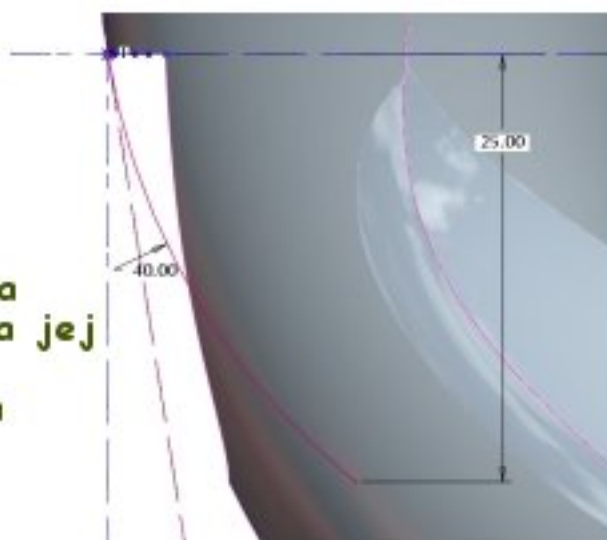
Witam w kolejnym rozdziale. Tym razem zajmiemy się powierzchniami mniejszymi gabarytowo niż poprzednio.

Na pierwszy ogień pójdzie wklęsnięcie pod palec widziane obok. Do tego przypadku posłużymy się kombinacją następujących narzędzi VSS + BB.

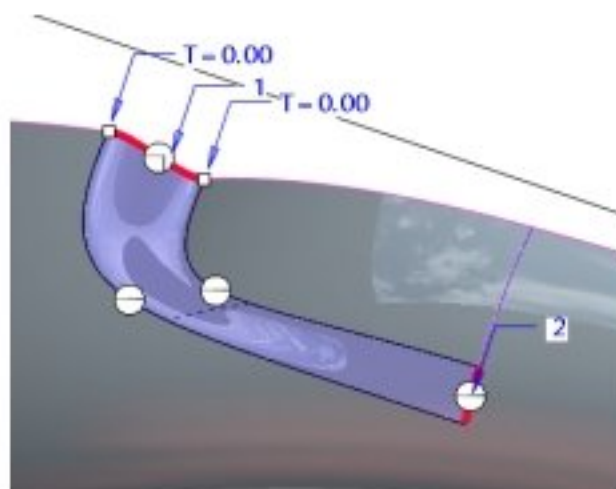


Zauważ, dla lepszej kontroli, możesz wykorzystać dodatkową krzywą, jako Normal Trajectory.

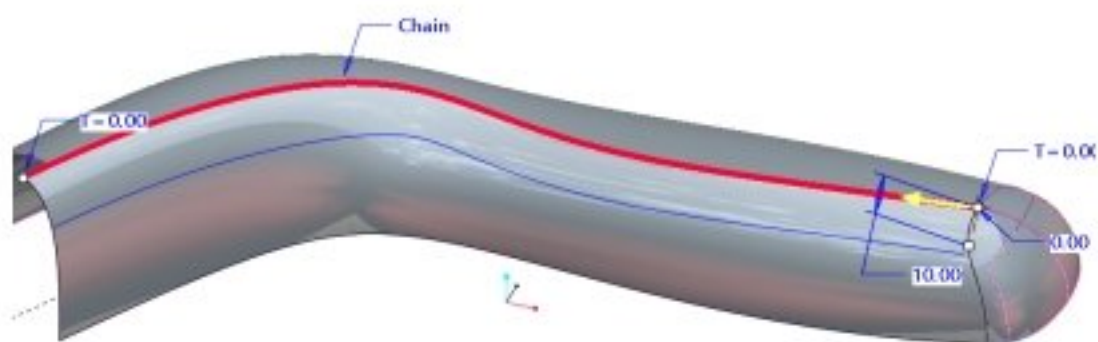
Modelowanie należy zacząć, od zrzucenia krzywej na powierzchnie i wykorzystania jej jako trajektorii dla VSS pokazanego na górze. Będzie to główna powierzchnia wklęsnięcia pod palec.



Następnie należy przygotować kolejną krzywą. Zrzucić na stworzona przez VSS powierzchnię i przyciąć.



Posiadając tak przygotowane warunki brzegowe, nie pozostaje nic innego, jak stworzenie powierzchni przez BB.

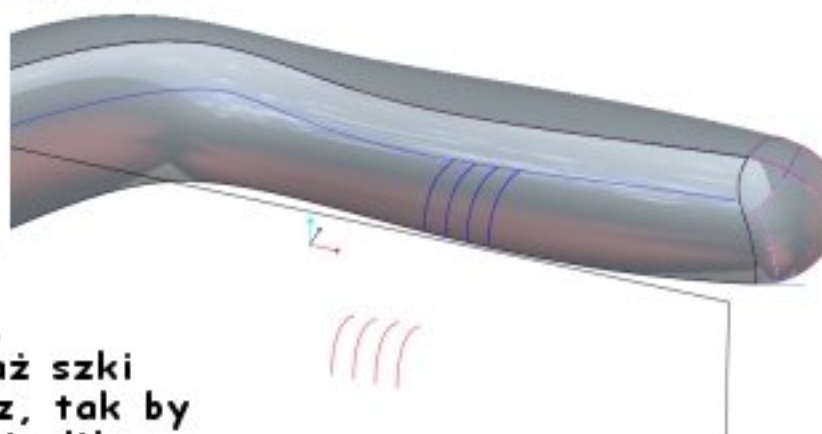


Ok, wkleśnięcie mamy za sobą.

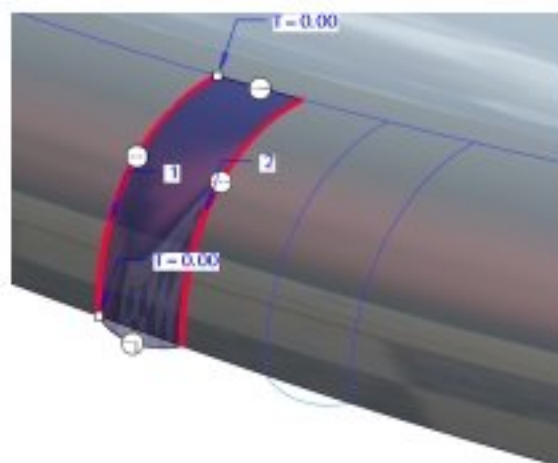
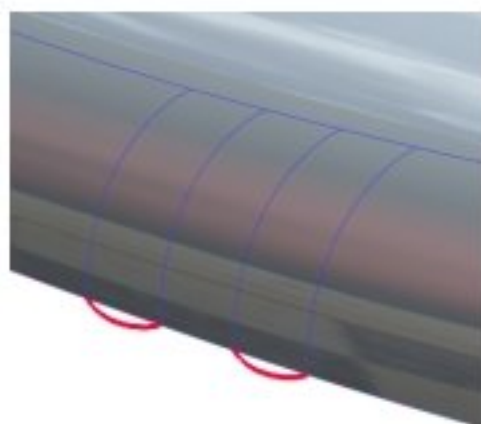
Następnym krokiem, jest przygotowanie przycisków na dole. Należy zacząć od odsunięcia krawędzi powierzchni, jak na rysunku powyżej.

Dwa- stworzyć szkic zależny od odsuniętej krawędzi i zrzucić go na powierzchnię.

Z funkcja Project jest związany ciekawy trick. Mainowicie, za każdym razem po zrzuceniu szkicu jest on wygaszany na drzewku modelu.



Czasami nie jest to korzystne. Aby temu przeciwdziałać, wskaż szkic następnie wskaż go jeszcze raz, tak by wszystkie jego elementy podświetliły się grubą, czerwoną linią. Zrób Project. Różnica polega na wykorzystaniu Curve entities szkicu, a nie jego jako cechy



Stworzyć dwie brakujące krzywe i rozpiąć powierzchnie przez Boundary Blend.