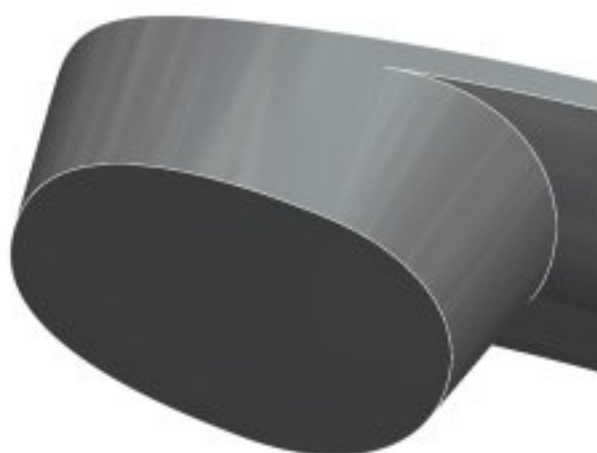


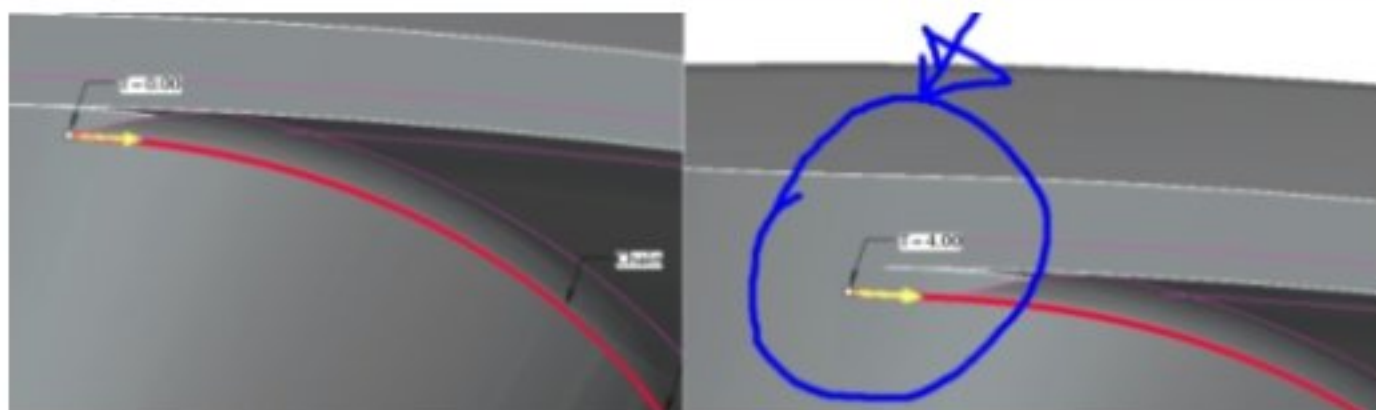
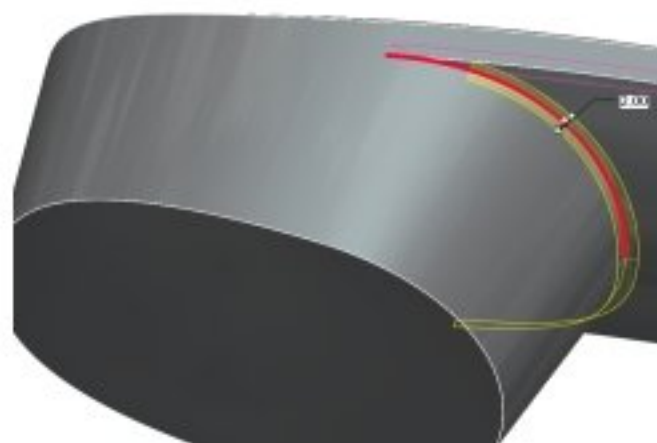
Witam w kolejnym rozdziale. Tym razem nauczymy się korzystać z istniejącej geometrii, a także tworzyć elementy pomocnicze, jak krzywe bez użycia szkicownika, czy też Curve Through Points

Jako przykład posłuży nietypowy "Round", który widać na obrazku obok. Takiego zaokrąglenia za pomocą zwykłej funkcji Round uzyskać się nie da.



Rozwiązanie tego problemu należy zacząć od stworzenia dwóch zaokrągleń w postaci powierzchni. Tworząc Rounda przejdź do menu Options > Surface.

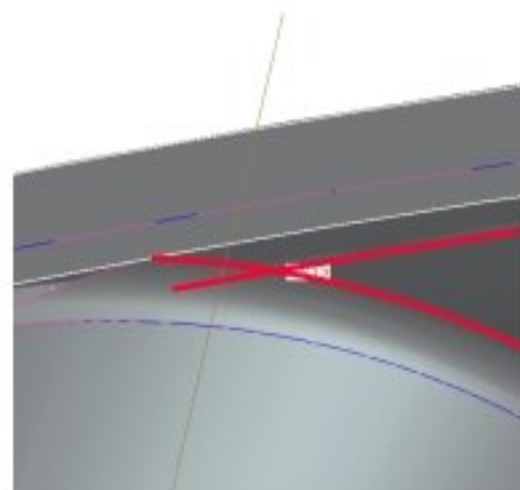
Obrazek powyżej ukazuje sytuację początkową. Zwykła funkcja Round zgłosi problemy z zaokrągleniem pokazanych krawędzi.



Dwa stworzone Roundy posłużą jako "rodzice" krzywych brzegowych. Wskaż i skopiuj dolną krawędź dolnego Rounda. Następnie Edit > Paste. Krawędź stanie się krzywą. To samo zrób dla górnej krawędzi górnego Rounda.

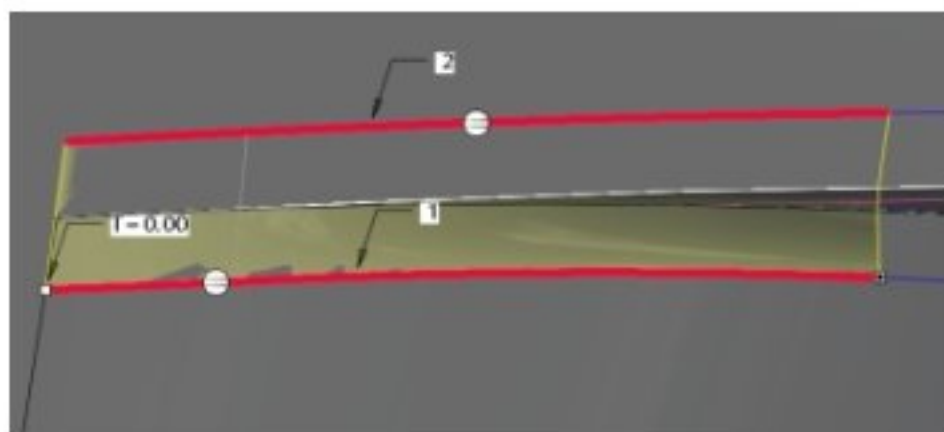
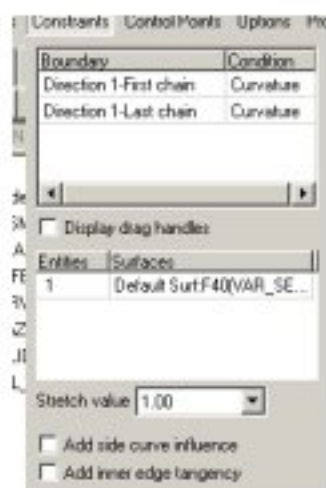
Zauważ w poleceniu Paste jest możliwość wydłużania i skracania krzywych - wskaż biały kwadracik i PPM

Przygotuj punkt na przecięciu dwóch Roundów. Stwórz plan przez ten punkt.

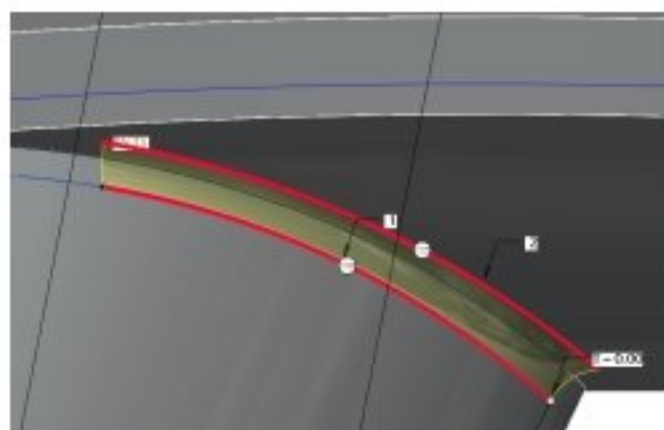


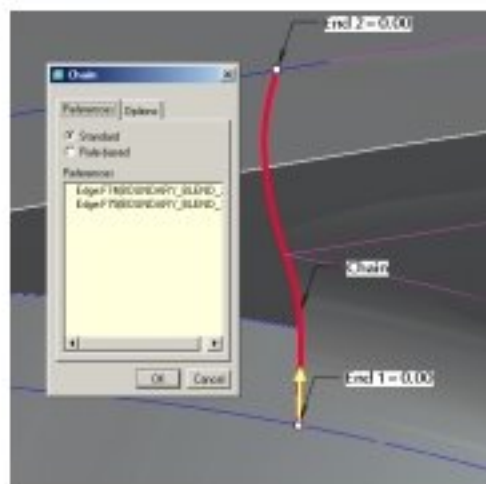
Następnym krokiem jest przygotowanie planu, którym będziemy przycinać krzywe w poleceniu Boundary Blend. Przygotuj plan odsunięty od poprzedniego.

Przygotuj powierzchnie używając Boundary Blend. Przytnij krzywe jak na obrazku poniżej. Nowa powierzchnia powinna mieć przejście z zachowaniem krzywizny. Wyłącz opcję Add inner edge tangency.

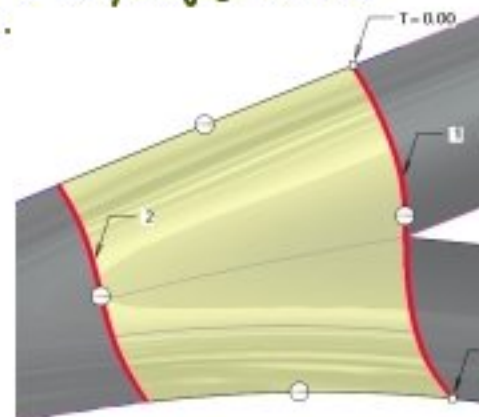


Wykorzystując krawędzie wcześniej stworzonych Roundów, stwórz na ich bazie dwie powierzchnie Boundary Blend, z przejściem krzywizny. Przytnij krzywe o plan stworzony wcześniej (plan przez punkt).





Czas stworzyć krzywą kompozytową. Jest to krzywa stworzona z już istniejących krzywych (nie mogą się przecinać). Skopiuj najpierw dowolną krawędź powierzchni, w poleceniu Paste przejdź do menu References > Details > używając CTRL wskaż drugą krawędź.



Posiadając przygotowane wszystkie warunki brzegowe stwórz brakującą powierzchnię przez Boundary Blend. Możliwe jest stworzenie przejść z zachowaniem krzywizny na wszystkich krzywych brzegowych.

Aby uzyskać jak najlepsze wyniki odznacz opcję Add inner edge tangency. Następnie połącz stworzone płyty opcją Edit > Merge i odbij końcowy płat lustrem Edit > Mirror.

Po stworzeniu głównego płata, wskaż go i połącz z bryłą przez Edit > Solidify > Patch.

