

## Madáretető 2.

### Beállítások:

**SetVW/Wld mode; 3D Display View: 7;**  
**Const. View: 1; szín: piros;**

### Segédvonalak:

**Create - Line - End Points - KeyIn:** 3 y-irányú, 2 x-irányú és 1 z-irányú szakasz a kép alapján; **Autoscale - Esc;** (billentyű parancsa az autoscale-nek: [Ctrl-A])

### Váltás előlnézetre:

**3D Displ. View: 2; Const.View: Vport; [Ctrl-A]**

### További segédvonalak:

#### Segédpont:

**Create - Point - Position - KeyIn:** ( 20, 0, 65 );

#### Két külső függőleges megrajzolása:

**Create - Line - Paralell at a distance - distance: 28 [Enter] - reference line:** a függőlegesre mutatni - side: abaloldalra mutatni; mindezt megismételni a másik oldalon;

### A ház és a tető keresztmetszetének megrajzolása:

új rajzszint: **View - Levels - Set Active: 2 [enter] - descriptor: sokszögek [enter];**

**Color: zöld; Create - Line - String - EndEnt**, ill. a pontnál **Point** beállítással azért ötszöget (a ház falát a tetővel) megrajolni [Esc];

**Tető keresztmetszete: Color: barna; Create - Line - paralell trough point - reference line:** az egyik ferde re mutatni - position: **EndEnt** - a ( 20, 0, 70 ) pontra mutatni - [F10] - a másik ferde vonalra ugyanezt elvégezni [Esc];

**Új ferde vonalak meghosszabítása a külső függőleges vonalakig és a középső függőlegesig (szimmetria tengely):**

**Modify - Trim - First - entity to rim:** frede barna vonal - trimming entity: szimmetria tengely, illetve a külső függőleges egyenesek [Esc];

**Meghosszabított ferde vonalak párhuzamos eltolása:**

**X-Form - Delta - Copy - Single - select entity:** barnákra mutatni [Enter] - copies: **1 - dx=0, dy=0, dz=-5;;**

**Zárt tetőkeresztmetszet hiányzó szakaszainak megrajzolása:**

**Create - Line - End Points - EndEnt ;**

### A ház és tető generálása a 2-es szinten:

**Testmodellező behívása: Applications - Solids;**

**3D Display View: 7; Color: zöld ; Create - Extrude, Revolve... - Extrude - Distance: 60 - Ok - az ötszöget mutatjuk meg: All Dsp - By Type - zöld - Ok - direction vector:** a **View** koordináta-rendszer y irányába mutatunk [Esc];

A tetőre is: **Create - Extrude, Revolve... - Extrude - Distance: 80 - Ok - All Dsp - By Type - barna - Ok - direction vector:** a **View** koordináta-rendszer -y irányába mutatunk [Esc];

A tetőt még a helyére kell tolni: **X-Form - Delta - Move - Single - tetőre mutatni [Enter] - dx=0, dy=-10, dz=0 [Esc];**

### Ház kilyukasztása:

**Lyukasztóhenger készítése: Applications - Solids; Color: sárga; Create - Primitives - Cylinder - created by: Two points - major radius: 9 - Ok - center point: EndEnt** beállítással az első rajzszinten 30 magasan, y irányban definiált vízszintes tengely két végpontjára mutatni;

A ház kilyukasztása: **Modify - Boolean Ops - Difference - subtract from:** a ház - to subtract: a henger [Enter];

### Ülőke:

**Color: barna - Create - Primitives - Cylinder - Two points - major radius: 2 - Ok - center point:** tengely két végpontjára mutatni (párhuzamos az y tengellyel 8 magasan)

Kikapcsoljuk az 1-es rajzszintet: **View - Levels - List.. - 1-es sorban Display-t kikapcsoljuk - Ok;**

**Kép kiszínezése: Display -Render - All Dsp - All;**

