

Flakon

Beállítások:

SetVW/Wld mode; 3D Display View: 1; Const. View: 1;

Segédvonalak:

Create - Line - End Points - KeyIn: (-45, 0, 0), (45, 0, 0); (0, -40, 0), (0, 40, 0);

Két ablakban dolgozunk tovább: Viewport - Layout - egymás mellett két ablak - primary: a baloldali;

3D Displ. View: a bal ablakban 1; a jobb oldaliban 7;

Rács a segédkörbék készítéséhez: View - Grid and Snaps - Primary - Grind=Snap - Grind Increment: x=5, y=10 - Snap u.az - Active;

View - Cursor Tracking - World;

Segédkörbe: a jobb oldali görbét szerkesztjük a 2-es rajzszinten;

Create - Spline - two-dimensional closed - a görbe 8 pontját adjuk meg az xy síkban úgy, hogy az egerrel sorban a megfelelő rácspontokra mutatunk;

Keresztmetszetgörbék: 3-as szint; új szín;

A 3-as számút eltolással nyerjük a segédkörbéből: **X-Form - Delta - Copy - Single - copies: 1 - delta: (-15, 0, 150);**

A 2-es görbét nyújtással és eltolással: **X-Form - Scale Unidir - Copy - Single - copies: 1 - scaling origin: KeyIn: (0, 0, 0) - a nyújtás irányát két ponttal adjuk meg: a Cursor-ral az x-tengely két pontjára mutatunk - factor: 130/90 - az eltolásvektor: (0, 0, 70);**

Ugyanígy készül a 4-es számú görbe: nyújtás az x-tengely mentén **120/90** aránnyal, az eltolás: (0, 0, 230);

Az 1-es számú alapgörbe spline: **Create - Spline - two-dimensional closed - négy tengelypontot adunk meg az x-irányba ±40, az y-irányban ±20 távolságban;**

Ugyanígy spline az 5-ös görbe mindkét tengelyirányban ±30 távolságban és z = 300 magasságban;

Flakon:

1 ablak: Viewport - Layout; 3D Disp.View: 7; a rácsot és a kurzor Snap állapotát kikapcsoljuk a baloldali Tear menüben;

Új rajzszinten a görbesereggel definiált felület: **Create - Surface - By skinning (1.ikon) - Curvfit - Single - sorba a görbékre mutatunk alulról felfelé;**

Több paramtervonalat látunk, ha a **Utils - Utility** menüben - a **create wireframe from solid body** mellett kikapcsoljuk a **Flowlines** opciót, és a **Config** - beállításainál megválasztjuk a spline felületekhez a paramtervonalak számát mindkét irányban pl. 6-ra;

Nyak és kupak:

Segédkörbék: új szint; Displ.View: 1; Const.View: 1; a test színjét kikapcsoljuk, a segédkörbékét visszakapcsoljuk

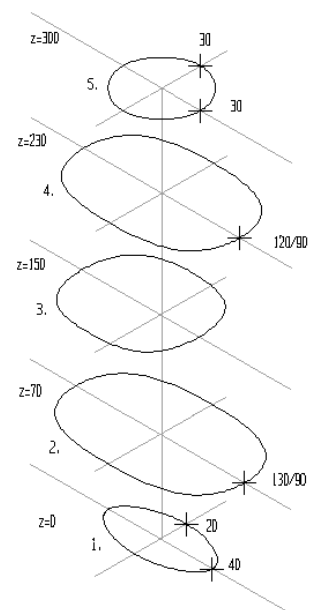
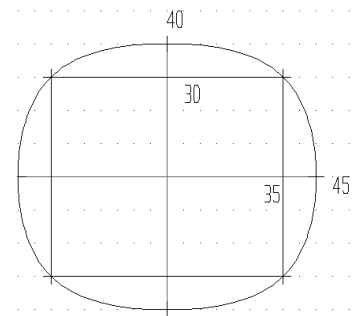
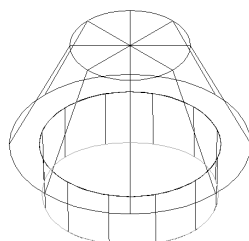
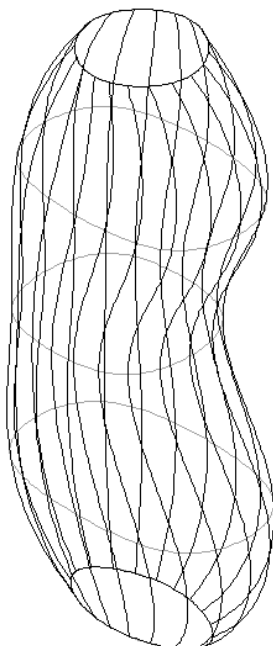
A nyakhoz kört definiálunk a z tengelyen 30 sugárral és 320 magasan

A kupakhoz 2 kört definiálunk új színnel 40 sugárra 320 magasan és 20 sugárral 360 magasan.

A nyak és a kupak vonalfelület kétgörbe között:

Create - Surface - Ruled - megmutatjuk a két görbét: anyakhoz a test legfelső görbét és a 30 sugarú kört, a kupakhoz a 40 és a 20 sugarú kört;

A kupak fedőlapja forgásfelületként definiált körlap, a meridiángörbe egy vízszintes szakasz (a főkör sugara), amelyet a z tengely körül forgatunk meg.



A flakon fenekét is vonalfelületként definiáljuk: **Ruled - Curve/Point - a görbe a flakon legalsó görbéje - a pont: (0, 0, 15);**