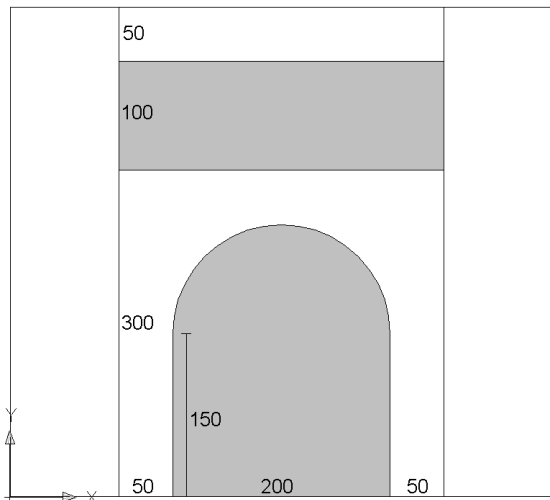
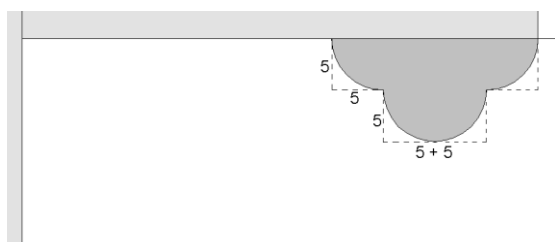


A faltömb profilja



Átfürő hasábok

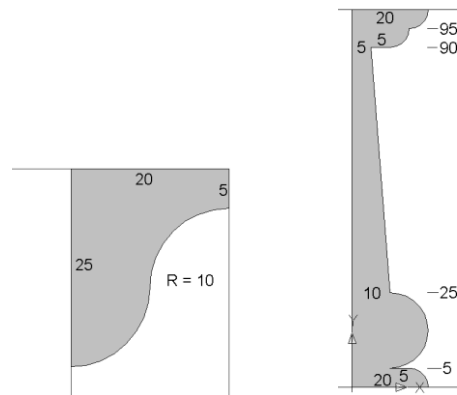


A kapuív párkányának profilja

A konstrukciós sík legyen az 1: Top CPlane, állítsuk be a szerkesztőrácsot (View – Grid and Snap) és rajzoljuk meg az alaprajzot. A fal tömbjét kihúzással (Create Swept Solid – Extrude Profil) készítjük el, magassága 450 legyen.

A nyílás és a díszítő oszlopsor helyének kivágásához készítjük el az átfürő testeket. A konstrukciós sík legyen a 2: Front CPlane. A rajzrác sűrűségének alkalmas beállítása után rajzoljuk meg a testek profilját, majd kihúzással készítjük el őket (a hosszúság 100 legyen), és fúrjuk át velük a falat (Modify – Boolean – Subtract).

A kapunyílás körüli párkányt új rajzsínten készítjük. Profilját a nyílás lábánál rajzoljuk meg körívekből és egy egyenes szakaszból felülnézetben (Top CPlane), majd a kapuív mentén kihúzzuk (Create Swept Solid – Sweep Profil). Végül a fal függőleges (hosszszanti) középsíkjára tükrözve a nyílás másik oldalán is létrehozuk a szimmetrikus példányt.



A tető alatti párkány és a díszítő oszlop profilja

A tető alatti párkánynak is új rajzsíntet hozunk létre. Előnézetben szerkesztjük a profilját (Front CPlane). A konstrukciós koordináta-rendszer kezdőpontját a faltömb felső lapján a 100 egység hosszúságú él felezőpontjába mozgatjuk (View – Construction Plane – Move To Position). A profilt most is egyenesekből és körívekből állítjuk össze. A kihúzás útvonalaként a faltömb felső lapjának éleit adjuk meg.

A díszítő oszlopokat újabb rajzszinten forgástestként állítjuk elő (Create Swept Solid – Revolve Profil). A középső oszlop meridiánjának szerkesztését is előlnézetben végezzük. A koordinátarendszer kezdőpontját mozgassuk az oszlopoknak kivágott ablak alaplapjának középpontjába, és szerkesszük meg a meridiánt. A meridiánt megfogatva kapjuk az oszlopot, amit jobbra és balra is eltolunk 60 illetve 120 egységgel, összesen öt példányt készítve belőle.

A tetőt új rajzszinten úgy készítjük, hogy a faltömb bal és jobb oldali négyzetes oszlopának tetejére egy-egy 150 magasságú szabályos négyoldalú gúlát illesztünk (Top CPlane; Create Primitives – Create a Pyramid; Key In, By Flats, Lower Major Radius: 70, Upper Radius: 0, Height: 150, Number of Sides: 4, CPlane Z Axis, OK; az alaplap középpontjaként az oszlop fedőlapjának középpontját adjuk meg). A középső tetőrészt egy háromoldalú hasábból alakítjuk ki úgy, hogy a tető magassága 100 legyen (pl. középen megszerkesztjük a keresztmetszetet, ami egy egyenlőszárú háromszög 100 hosszúságú alappal és 100 magassággal, majd elvégezzük a kihúzást 400 hosszan Midplane beállítással). A két gúlát és a hasábot egyetlen testté egyesítjük.