

**Beállítások: 3D mode, WLD koordináta>rendszer, DV=7, CP=1.**

Ha a képernyő alsó sorában nem ezeket a beállításokat látjuk, akkor kattintsunk kétszer az egérrel a 2D, DV=, CPL, és CP= szövegmezőkre, és módosítsunk értelemszerűen.

**Segédvonalak szerkesztése:**

**Create > Line > End points > Key In: ( 0, 0, 0), ( 0, 0, 80) és ( 0, 45, 80), ( 0, 45, 90);**

Válasszunk új szint!

*A tekerő karhoz:* **Create > Arc > Ctr-Rad > radius: 5 > start angle: 180 > end angle: 0 > End Ent > a hosszabb tengely felső vége;**

**Create > Arc > Center and Radius > radius: 3 > start angle: 0 > end angle: 180 > End Ent > a rövidebb tengely alsó vége;**

**Create > Line > End points > End Ent > a két körív végpontjait páronként összekötjük;**

*A függőleges rúdhoz:* **Create > Circle > Center and Radius > radius: 3 > End Ent > a hosszabb tengely felső vége;**

**Tekerő:**

A testeket új rajzszinten definiáljuk: **ALev=2;**

**Advanced Modeling > Create > Swept Solids > Extrude Profil > Length: 30 OK > Single > a körre mutatunk [enter] > lefelé mutató nyílvegre kattintunk;**

**Advanced Modeling > Create Swept Solids > Extrude Profil > Length: 2 > Single > kiválasztjuk sorban a két körívet és az azokat összekötő szakaszokat [enter] > a lefelé mutató nyílvegre kattintunk;**

**Advanced Modeling > Create Primitives > Cone(csonka kúp) > Lower Major Radius: 6, Upper Radius: 3, Created By: Two Positions OK > End Ent > a kisebbik egyenes végeire mutatunk, először a felsőre, aztán az alsóra.**

**Doboz:**

Definiáljuk a 3-as rajzszintet (ALev=3), és kikapcsoljuk az 2-est;

Válasszunk új szint!

*A doboz talpa:* **Advanced Modeling > Create Primitives > Pyramid > Lower Major Radius: 45, Upper Radius: 40, Height: 5, Number of sides: 4 OK > Key In: ( 0, 0, 0);**

**View > Render > Wireframe**, az egybeeső élek miatt forgassuk el kicsit a csonkagúlát: **View > Rotate > Dynamic;**

**Advanced Modeling > Create Swept Solids > Extrude Profil > Length: 44 > Single > Az alsó csonkagúla felső lapjának éleit jelöljük ki > a felfelé mutató nyílvegre kattintunk;**

*A talp tükörképe:* **DV=5, CP=5**

**Xform > Mirror > Copy > Single > Kiválasztjuk a csonkagúlát [enter] > 1 Pos H > Key In: ( 0, 0, 27);**

**Beöntő:**

Új rajzszintet definiálunk (ALev=4), bekapcsoljuk az 1-est. Válasszunk új szint!

**Advanced Modeling > Create Primitives > Sphere > Radius: 28 [enter] > Key In:( 0, 0, 43);**

**Fiók:**

Új rajzszinten szerkesztjük (ALev=5), és láthatóvá tesszük a doboz szintjét; Color: a doboz színe.

CP=5, DV=5, így a fiókot szemből látjuk.

**Create > Rectangle > RectLine W/H > dXC: 44 [enter] > dYC: 25 [enter] > anchor position: KeyIn: (40, -22, 10) [enter] > Esc;**

**ALev=5;**

**Advanced Modeling > Create Swept Solid > Extrude Profil > Length: 2 > Single > kijelöljük a téglalapot > a kifelé mutató nyílvegre kattintunk (ehhez váltsuk a nézetet izometrikusra DV=7);**

*A fiók gombja:* **Advanced Modeling > Create Primitives > Cone(csonka kúp) > Create by KeyIn,**

**Lower Major Radius: 2, Upper Radius: 3, Height: 7, OK > KeyIn: (40, 0, 20);**

**A kész modell megnézése:**

Az összes rajzszintet bekapcsoljuk;

*Módosítsuk üregesre a dobozt, és szerkesszünk fiókot is!*

