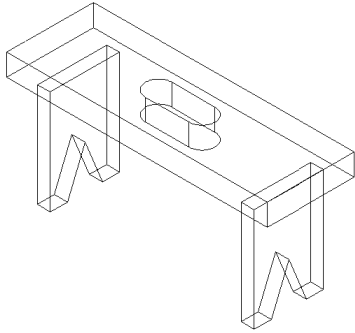


Kisszék

Az ülőlapp méretei: 20*60, a láb 16*24.



Beállítások: 3D mode, WLD koordináta-rendszer, DV=5, CP=5.

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.

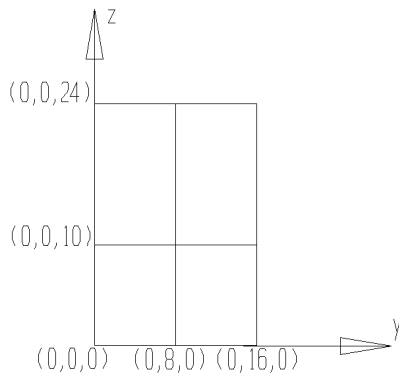
Color = sárga (a lábat az yz síkban szerkesztjük)

Segédvonalak: 3 vízszintes és 3 függőleges

Create > Line Horizontal > Key In (0,0,0), (0,0,10), (0,0,24) [Enter] > **View > Zoom > Autoscale > Esc.**

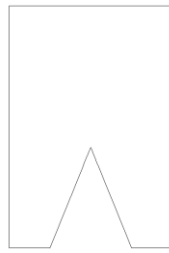
Create > Line Vertical Key In (0,0,0), (0,8,0), (0,16,0) [Enter] > **Esc. View > Zoom > Window**, a bal felső és jobb alsó sarkával kijelölünk egy ablakot a lényeges rész körül.

Modify > Trim Entities > Trim First paranccsal a felesleges darabokat levágjuk (egyenes megmaradó részére, majd a vágó egyenesre mutatva. **View > Zoom > Autoscale > Esc.**



Láb alappolygonjának berajzolása a téglalapba:

A két ferde szakasz: **Create > Line > String > AlongE** az alsó vízszintesre a bal végpontjához közel mutatunk, a távolság 4, a felső csúcsot **Intrsc** (metszéspontként) adjuk meg úgy, hogy a két metsző egyenesre mutatunk a metszéspont közelében; a jobboldali ferde szakasz alsó végpontja ismét **AlongE**, és az alsó vízszintes jobb végpontjától van 4 egységnyire.



Modify > Trim Entities > Trim Divide paranccsal kitöröljük az alsó vízszintes középső darabját, majd kitöröljük a vízszintes illetve függőleges egymást metsző egyenest, így megkapjuk a láb alappolygonját.

Láb készítése hasábként:

DV = 7, CP=5 marad. Válasszunk új rajzszintet (**Toggle Splitter**)

Advanced Modeling > Create Swept Solids > Extrude Profil > Length 3, Normal to profil, OK > AllDsp > All pozitív x-irányba mutató nyílra mutatunk.

Ülőke elkészítése új rajzszinten:

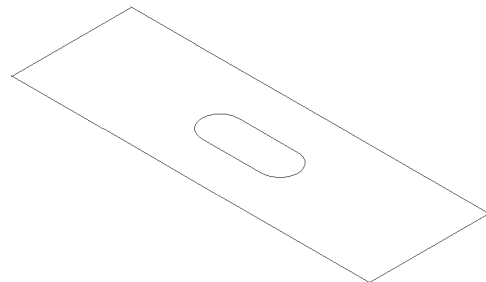
A Lev = 3 {descriptor} uloke, kapcsoljuk ki a többi rajzszintet. Axonometrikus vetületben (DV = 7), az xy síkban (CP = 1) készül.

A téglalap: **Create > Rectangle > Rect Line W/H**, szélesség dXC=60, magasság dYC=20, a bal alsó sarok (anchor) **Key In** (0,0,0)

A lyukhoz két félkört rajzolunk:

Create > Arc > Arc Ctr-Rad > a sugár 3, a szög -90 és 90 között változik, a középpont **Key In** (35, 10, 0) (a másik 90 foktól -90-ig, a középpont (25,10,0)).

A végpontokat kössük össze a **Create > Line > Endpoints > End Ent** paranccsal.



A téglalapra és a lyukgörbére hasábokat definiálunk:

Advanced Modeling > Create Swept Solids > Extrude Profil parancsot használjuk, Length 5, a hasáb alaplapját (profil) Single opcióval az oldalakra mutogatva adjuk meg, a pozitív z-irányba (felfelé) mutató nyílra kattintsunk. A lyukvonalra magasabb (pl. 6) általános hengeres testet generáljunk ugyanígy..

Vonjuk ki a hasábból a belső hengeres testet: **Advanced Modeling > Modify > Boolean > Subtract** > a téglatestből vonjuk ki a hengeres testet. A halmazművelet komponensei csak akkor maradnak meg, ha a kivonásnál a Keep Solids is szerepel.

Pozicionáljuk az alkotórészeket: Az ülőlapot feljebb toljuk: **XForm > Delta > Move** mutassunk rá a **Single** parancssal, az eltolásvektor (0,0,24).

Kapcsoljuk vissza a láb rajzszintjét, és toljuk el a lábat (5,2,0) vektorral (ez lesz a hátsó láb). Az elülső láb ebből eltolással másolva (**Copy**) készül (47,0,0) vektorral.

Nézzük meg láthatóság szerint kiszínezve (**View > Render**).

Lekerekítés egy állánc mentén adott sugárral:

Advanced Modeling > Create Solid Blend > Constant Radius Edge Blend > Radius 1.5, Blend along smooth edges OK. (select edges), sorban rámutatunk a felső luk éleire (azaz a szakaszokra és félkörívekre) [Accept], majd az alsó lyuk határán is körbemegegyünk.

Illesszünk a lábak közé merevítő lécet!

Kilépés.