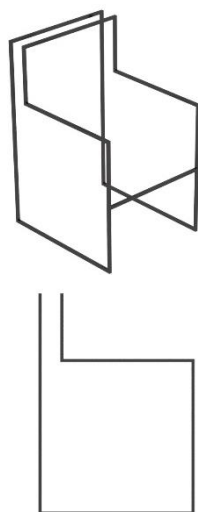



KRZESŁO Z PRĘTA¹

1. Ustal odległości siatki **Grid** na 10 cm. Włącz przyciąganie do siatki gridu (**S**).
2. W widoku z lewej strony (**L**) narysuj kształt konstrukcji hokera. Dbaj o poprawne gabaryty i proporcje mebla.
3. Na rolicie modyfikacji przejdź do operowania *Splinami* (roleta  *Selection – 3*), wybierz przygotowany kształt i skopiuj go, przesuwając z przytrzymanym klawiszem **Shift**. Ustal jego położenie na odpowiednią odległość od oryginału.

Jeśli nie udaje się wykonać tej operacji prawidłowo (i w trakcie kopiowania kształt jest domykany) to sprawdź czy w ustawieniach Edycji Splinu, na rolicie Geometry, w polu End Point Auto-Welding nie jest aktywna opcja Automatic Welding. Jej odhaczenie usunie problem.

4. Przejdź na tryb wierzchołków (**1**), wydaj polecenie połączenia końcówek splinu (**Connect**) dodatkowym segmentem i przeciągnij kursorem od jednego wierzchołka do drugiego. Czynność powtórz dla drugiej pary wierzchołków.
5. Przejdź na tryb operowania *Segmentami* (**2**) i wybierz oba przednie segmenty konstrukcji hokera. Poleceniem **Divide** podziel go na 2 lub 3 równe części.
6. Włącz przyciąganie 3D oraz przyciąganie do wierzchołków (*Vertex*). Narzędziem **Create Line** dorysuj brakującą linię między dodanymi wierzchołkami. Ustal położenie belki.
7. Na rolicie *Rendering* zdecyduj, że kształt ma być renderowany (*Enable In Renderer*) i ustal wartość kwadratowego przekroju.

*By „wprostować” konstrukcję z pręta przejdź do rolety *Interpolation* i zrezygnuj z *Optymalizacji splinu*. Jeśli nie zamierzasz zaokrąglić kształtu to możesz zminimalizować ilość kroków (*Steps*) do wartości 1.*

8. Stwórz prostopadłościan siedziska.
9. Skopiuj oba elementy hokera przeciągając je z przytrzymanym klawiszem **Shift**. Wybierz opcję kopii (*Copy*) zamiast klona (*Instance*), by zmiany w kopii nie następowały również w oryginale. Możesz także zwiększyć ilość kopii mebla.
10. Do elementu konstrukcji dodaj modyfikator **Edit Spline** i ingerując w wierzchołki (**1**), segmenty (**2**) i/lub spliny (**3**) stwórz alternatywną wersję mebla bądź zestawu mebli.
11. Dodaj elementy sceny (podłogę, ścianę). Wstaw światło. Pokryj elementy materiałem (**M**). Wyrenderuj obraz i zapisz go.

¹ **NN Design Band**, https://41.media.tumblr.com/b4d26bf4d98133664265382dcc4faa40/tumblr_nukwnpsLV61qddxjwo1_1280.jpg