

## ŚWIECZNIK KUTY<sup>1</sup>

1. Narysuj dwie spirale (**Helix**), dopasuj ich kształt i położenie względem siebie. Wybierz jedną ze spirali i za pomocą opcji **Attach** modyfikatora **Edit Spline** dołącz do niej drugą spiralę. Narzędziem **Connect** połącz ze sobą oba końcowe wierzchołki spiral.
2. Dodaj modyfikator **Normalize Spline** by ustalić równe odległości podziałów spirali i zmniejszyć ilość punktów, a następnie ponownie dodaj modyfikator **Edit Spline**. Aby uzyskać ładny skręt w miejscu gdzie pręt jest prosty, poleceniem **Divide**, podziel wybrane segmenty (**2**) na krótsze odcinki.
3. Narysuj prostokąt ze ściętymi narożnikami (**Corner Radius**), który wykorzystasz jako przekrój obiektu.
4. Wybierz przygotowany kształt nogi świecznika i na jego bazie stwórz obiekt złożony typu **Loft (Create > Compound > Loft)**. Za pomocą przycisku *Get Shape* wskaż kwadrat, jako przekrój tworzonego tłoczenia. (wartość *Path Steps*: 1)
5. Przejdź na roletę modyfikacji obiektu i w polu *Deformations* wskaż przycisk **Twist** w celu skrócenia wytłoczonego pręta.



Analogicznie możesz zmienić skalę (**Scale**) przekroju wzdłuż tłoczonego obiektu, także niezależnie w kierunku osi X i Y.

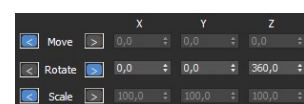
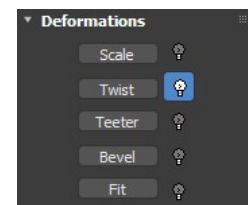
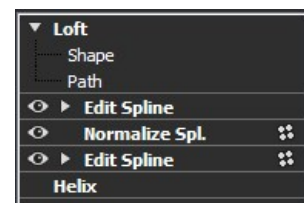
6. Umieść podporę we właściwym miejscu. Zdecyduj, że będziesz dokonywał transformacji względem środka układu współrzędnych.



Do skopiowania i obrócenia podpór wykorzystaj narzędzie szyku (**Tools > Array...**). Zdecyduj się na tworzenie klonów (*Instance*), ustal ilość kopii i wartość ich obrotu.



7. Analogicznie narysuj kształt i przekrój pionowego elementu świecznika, a następnie także wytłocz go poleceniem **Loft**. Wykorzystując narzędzie lustra skopiuj podstawę.



<sup>1</sup> Na podstawie: Metaloplastyka świecznik kuty - Akant SW-522, <http://aleswiatlo.pl/pl/p/Metaloplastyka-swiecznik-kuty-Akant-SW-522/1035> [23.10.2015]

8. Podstawki pod świecek stwórz ze stożków. Analogicznie sklonuj je szykiem w koło środka układu współrzędnych.
9. Przypisz materiały, ustaw oświetlenie i kamery, wyrenderuj kilka ciekawych widoków w dużej ...

