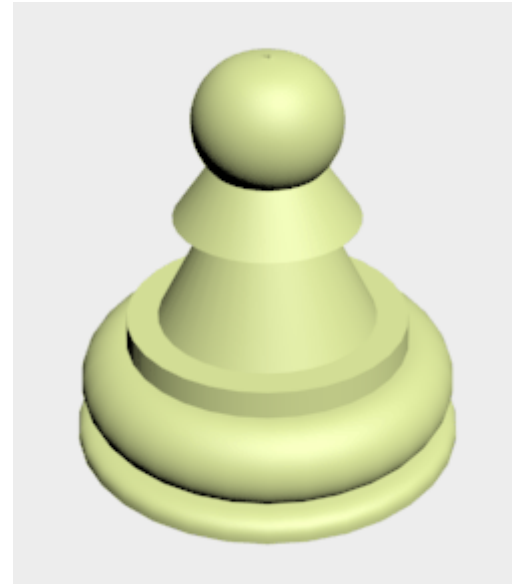


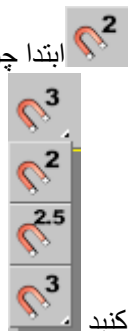
با توجه به اینکه این جلسه را به انجام پروژه ها می پردازیم شما تا جلسه ی بعدی (با توجه به تعطیلی) فرصت انجام این درس را دارید. در انتها باید برای جلسه ی بعد یک سرباز کامل شده روی کامپیوتر داشته باشید چون درس جلسه ی بعد (عملیات بولی) احتیاج به مدل شما دارد. اگر در خانه سرباز را می سازید آن را با یک دیسکت جلسه ی بعدی به مدرسه بیاورید.

حال که بحث پروژه ها شد شاید اگر فرصت داشته باشید بتوانید از نمایشگاه دبیرستان فرزاتنگلن شرکت کنید افتتاحیه ی این نمایشگاه امروز است و در دهه ی فجر برپاست.

## ساختن یک سرباز

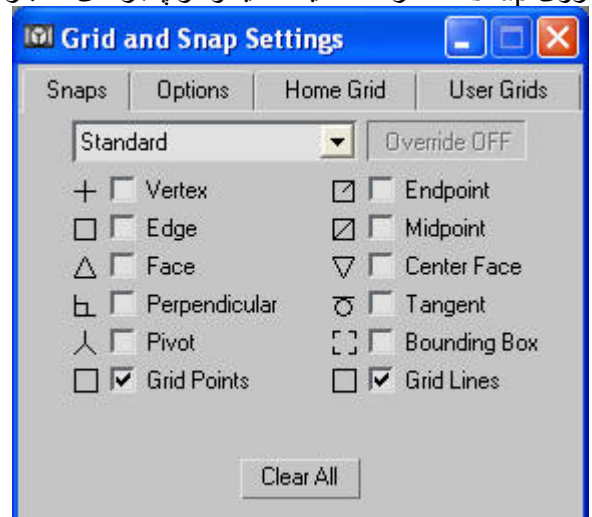


ابتدا چون می خواهیم یک تصویر دو بعدی را حول نقطه ای بچرخانیم و شکل را بسازیم باید از toolbar و 2D را انتخاب



کنید.


روی 2D snap راست کلیک کنید و در پنجره ای که باز می شود Grid Points و Grid Lines باید انتخاب شود.



توجه کنید که برای بستن پنجره ی بالا ضربدر بالای پنجره را بزنید و Clear All را نزنید و گرنه دوباره باید مرحله ی ۲ را انجام دهید.

در نمای Front آنقدر zoom کنید تا تنها در عرض حدود ۱۰ خانه از توری دیده شود.

## رسم خطوط سرباز

مطمئن شوید ۲D انتخاب شده است 

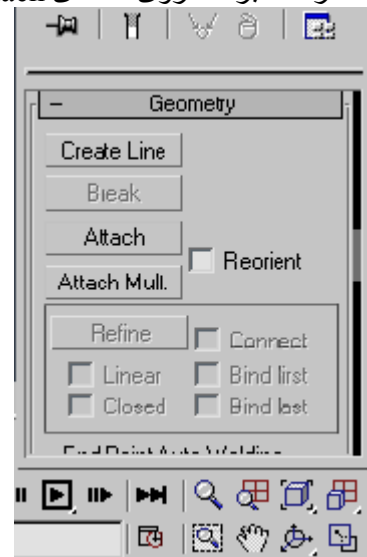
در Create panel در Shapes گزینه ی Arc (کمان) را انتخاب کنید 

با کمک Arc (کمان) و Line (خط)، نیمه ی سرباز را رسم کنید. Shapes

حالا ما یک سری کمان و خط جدا از هم داریم ما باید این ها را به هم متصل کنیم برای این کار روی قسمت کروی بالا راست کلیک کنید


convert to -> Editable Spline را انتخاب کنید

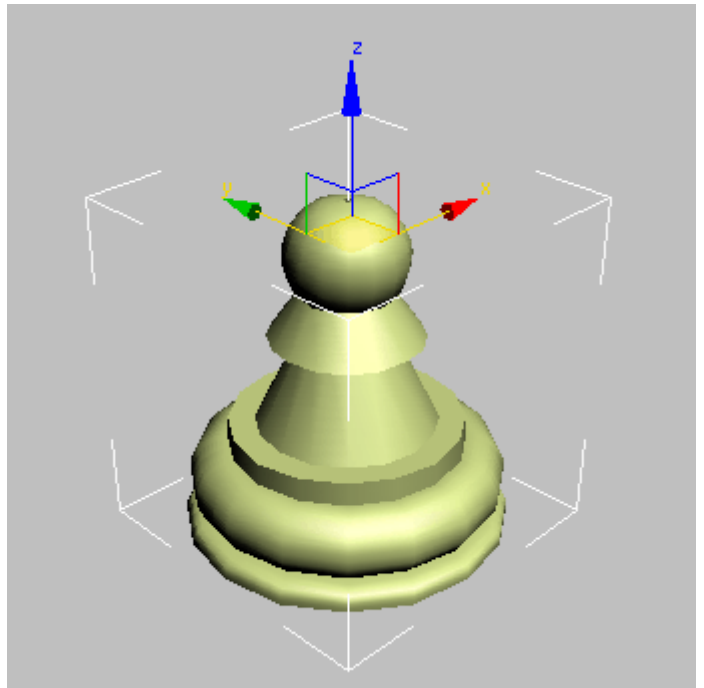
از قسمت راست برنامه روی دکمه ی Attach کلیک کنید و یا کلیک کردن روی سایر خط ها و کمان ها ، همه را به هم متصل



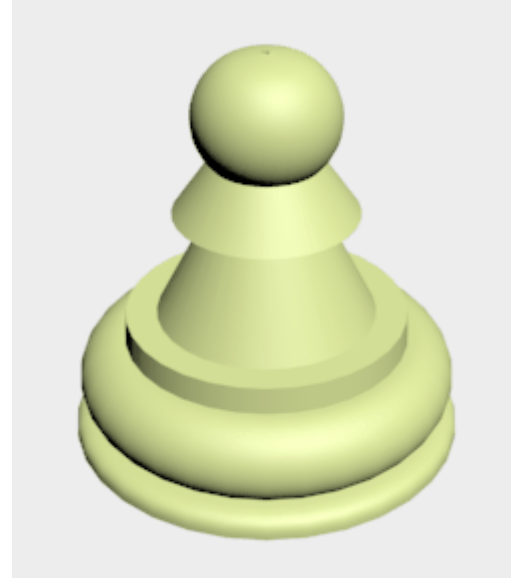
نمایید.

## سه بعدی کردن شکل ساخته شده

در modifier list گزینه ی lath را انتخاب نمایید. 



اگر می بینید شکل شما زیاد صاف و صیقل خورده نیست باید در قسمت Parameters عدد درج شده در مقابل segments را افزایش دهید. یعنی بخش مفهوم افزایش آن در نمای wire framed (سیم بندی شده) به خوبی قابل مشاهده است.



در Parameters روی دکمه های X Y Z کلیک کنید تغییرات رخ داده را توجیه نمایید.

موفق باشید :

ملکی