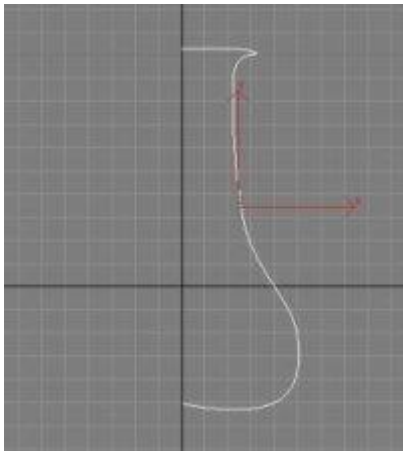


# Bryły obrotowe

W tym ćwiczeniu pokażę jak można wykorzystać modyfikatory i jak zrobić prostą bryłę obrotową np. wazonik.

1. Wybieramy Line (prawy panel, Create, Shapes, Line).
2. W rolicie Creation Method w grupie Initial Type zaznaczamy Smooth (to spowoduje, że nasza linia będzie miała zaokrąglone rogi).
3. Zaznaczamy widok Front i wciskamy Maximize Viewport Toggle.
4. Rysujemy podobną figurę jak na rysunku poniżej wstawiając kolejno punkty (figura nie musi być identyczna). Aby przerwać rysowanie linii klikamy prawym klawiszem myszy.



5. Dodajemy modyfikator Lathe (prawy panel, zakładka Modify, z listy wybieramy Lathe).
6. Można już przełączyć widok (Maximize Viewport Toggle).
7. Przy zaznaczonym naszym obiekcie, poniżej w rolicie Parameters zaznaczamy Flip Normals, a następnie w grupie Align wciskamy przycisk Min.
8. Oto nasza figura. Można nałożyć jeszcze materiał i gotowe.

