

INŽENJERSKA GRAFIKA GEOMETRIJSKIH OBLIKA

Vežba 4., Tema 2.

DEFORMISANJE I POVEZIVANJE OBJEKATA

1. ULIČNA SVETILJKA.

Nacrtati duž $S(-5,10,0)$ $V(5,0,0)$ i parabolu čije je teme (vertex) tačka S i smer određen vektorom SV

Nacrtati obrtnu povr koja nastaje njenom rotacijom oko SV .

Nacrtati interpolacionu krivu kroz tačke $A(-2,7,0)$ $S(-5,10,0)$

$B(-7,13,0)$ $C(-10,7,0)$

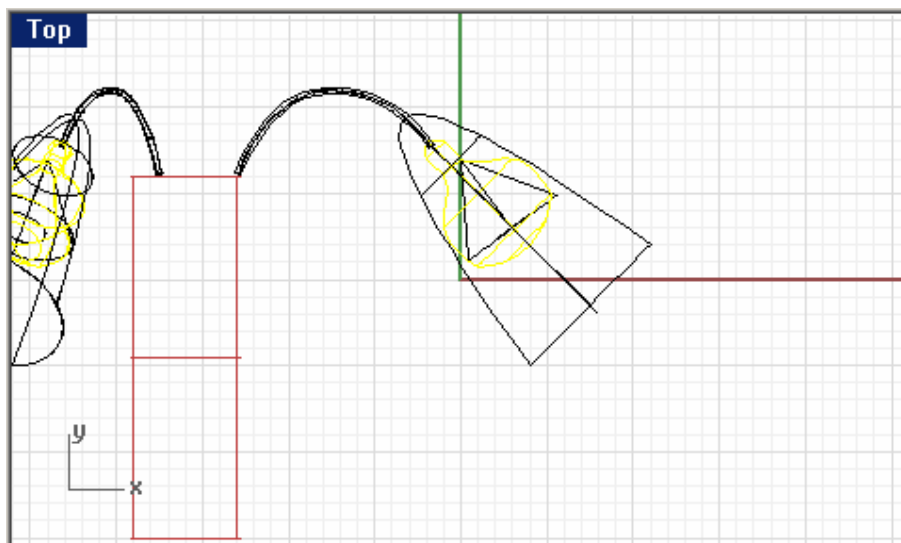
Formirati model sijalice unutar površi i kabla kroz ASBC poluprečnika $r = 0.2$.

Nacrtati krug K u ravni Oxz sredita $V(-13,7,0)$ i poluprečnika $R=3\text{cm}$. Neka je taj krug osnova cilindra duž ose $VT(-13,-10,0)$.

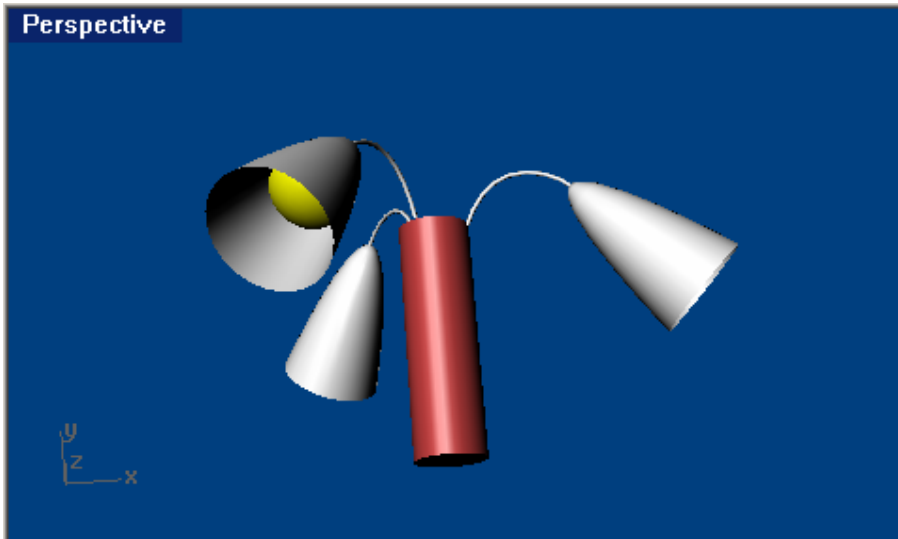
Rasporediti pravilno 3 kugle duž kruga K .

Ubaciti reflektor u sijalicu (SpotLight)

Uputstvo: Transform – Array-Along Curve.



Perspective



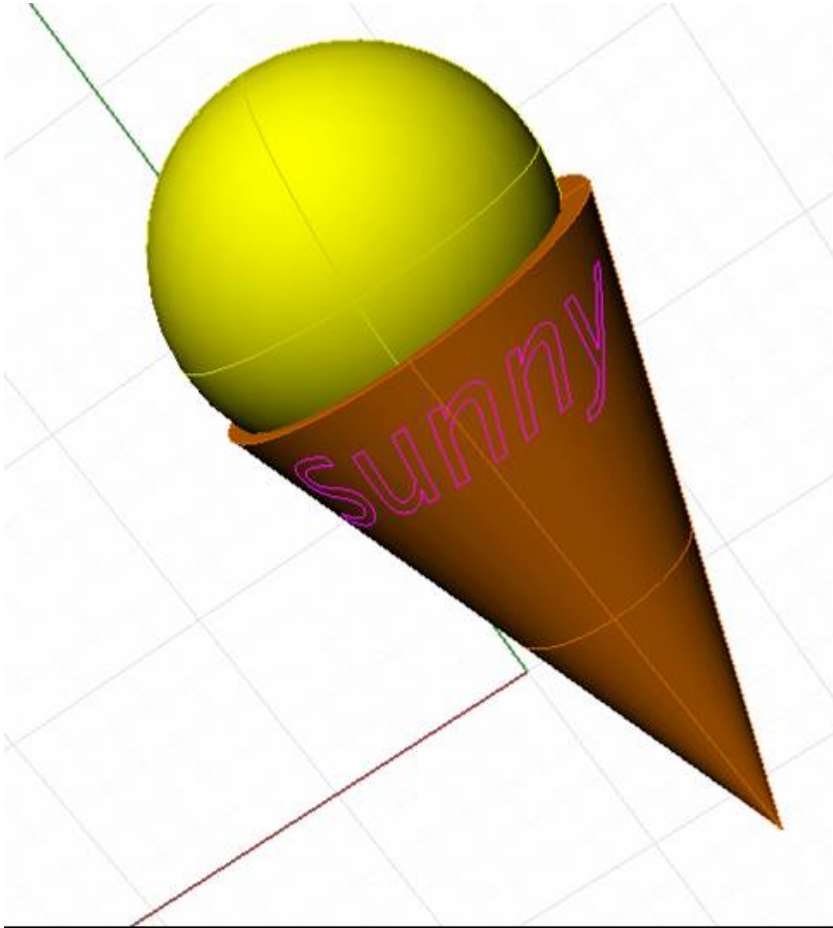
2. MODEL KORNET SLADOLEDA.

Nacrtati kružnicu u ravni Oxz sa centrom $O(0,0,0)$ i poluprečnika $r = 10\text{cm}$.

**Nacrtati kupu od date kružnice do vrha $V(0,-20,0)$.
Nacrtati sferu sredita $L(0,5,0)$ i poluprečnika $R=12\text{ cm}$.**

Opciju CreateUV Curves u kombinaciji sa Solid-Text možemo iskoristiti za unos teksta na objektu.

Kada završimo sa crtanjem koristimo ApplyUV Curves.

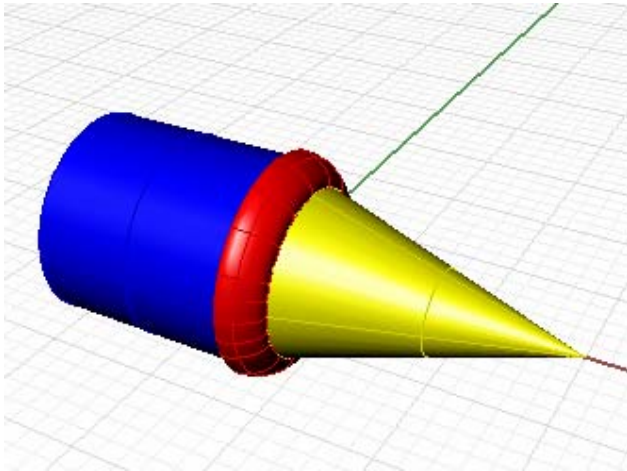


3. Nacrtati cilindar čija je osa $S(-10,0,0)V(0,0,0)$ i poluprečnik osnove $R=7$ cm.

Nacrtati obrtni konus čija je osnova osnova krug koji leži u frontalnoj sa centrom u tački $A(2,0,0)$ i poluprečnikom $r=4$ cm, a vrh je tačka $T(15,0,0)$.

Spojiti ova dva tela.

Uputstvo: Surface – Blend.



**4. Otvoriti modele iz direktorijuma
Help-Learn Rhino – Open Tutorial Models**

5. Model kockice za igru sa utisnutim kružićima na svakoj strani.



6. Model lampe



**7. Slobodnom rukom nacrtati krive koje učestvuju u modelu čajnika.
Zatim primeniti Revolve, Sweep i Pipe gde treba.**



8. Formirati model jedrenjaka.



3. Od dveju sfera napraviti model patke sledeći uputstva Help-Learn Rhino-Tutorials.

Uputstvo: Uključiti Edit - Control Points - Control Points On

