

## **CAD/CAM 41818**

### **Kursusgang 11 – 3DS**

1. lektion onsdag den 5/11 2008

#### **Indledning.**

Tegne en boks

- segment
- modifiers
  - o bend
  - o normals
  - o MeshSmooth

Genveje

- Move, rotate, scale, select, højreklik, copy

Standard objekter

- trapper
- AEC extended

Splines

- Extrude-modifier

Projektor øvelse: Tegne et "Mogens-produkt"

#### **Klasseøvelser:**

Generelt: Træn i at bruge genveje – i starten leder man lidt efter de rigtige, men når man kan dem går det meget hurtigere.

Inden I går i gang skal I lave flg. indstilling i 3DS: Gå ind i Customize/preferenses og vælg fanebladet "Files" nederst til venstre fjerner I fluebenet ud for Auto Backup.

1. Tutorial: Getting Started/Modeling/Modeling a Chess Set/Modeling a Pawn\*
2. Tutorial: Modeling Tutorials/Modeling a Chess Set/Modeling a Rock\*
3. Tutorial: Modeling Tutorials/Modeling a Chess Set/Modeling a Bishop\*
4. Tegn et "Mogens-produkt" Hint: Brug box, spline med extrude og cylinder
  - a. Prøv at ændre dimensionerne med scale. Hvad sker der, hvis I vælger hele produktet eller kun dele af det?
  - b. Prøv at putte en "bend" modifier på produktet og bøj det – hvad sker der med formen når I ændre antallet af segmenter? Prøv at "bende" over alle 3 akser.
5. Sæt produktet ind i en box – brug normals-modifieren, så I kan se ind i kassen
6. Kopier produktet så I fylder kassen op

Hvis I når det hele og har mod på mere, så prøv at benytte de teknikker I har lært til at tegne ting i jeres omgivelser – fx bord, stol, computer, dørhåndtag, blyant osv.

\*Skal godkendes

