طراحی استخر شنا

در این آموزش من به شما نحوه ساخت یک استخر شنا رو با استفاده از ابزار Line آموزش می دهم تا آخر آموزش با ما همراه باشید.

بخش اول : مدل سازی

ابتدا ابزار Line را انتخاب کرده در بخش initial type حالت smooth و برای حالت Drag گزینه bezier را انتخاب نمایید.

* 🗖 🗖	. o 💷 🔊				
୍ରତ୍ୟୁ ଏ	Ba D. ≫ *				
Splines	•				
- Obj	ect Type				
Au	toGrid				
	Start New Shape				
Line	Rectangle				
Circle	Ellipse				
Arc	Donut				
NGon	Star				
Text	Helix				
Section					
- Name	and Color				
f + Re	+ Rendering				
- Interpolation					
Steps: ✓	24 🔹 Optimize Adaptive				
- Creati	ion Method				
-Initial Type					
C (Corner Smooth				
Drag Type					
0	Corner				
0	Smooth				
	Bezier				

شکل مورد نظر را که یک طراحی منحنی ساده است که در بسیاری از استخرهای شنا مسکونی به این سبک می باشد را رسم نمایید.





اکنون به editable spline بروید و شئی خود را همانند شکل انتخاب نمایید.



اکنون در قسمت outline یک مقدار مثبت به آن بدهید.(من بر روی 5. تنظیم کرده ام)



خط جدید که ایجاد شده است را انتخاب کرده و در راستای محور Z به سمت پایین حرکت دهید.



اکنون با استفاده از تابع cross section که در بخش geometry می باشد هر دو خط را به ترتیب انتخاب نمایید با این کار خط های جدیدی به صورت اتومات از هر نقطه بین دو شئی ایجاد می شود.



تابع surface را به خط با مقدار threshold صفر و در قسمت patch topology مقدار 2 اضافه نمایید.مقادیر فوق بسته به اندازه شکل شما ممکن است تغییر کند.



اکنون تابع edit poly را انتخاب نمایید.سپس در حالت border لبه بیرونی پایین شکل را انتخاب و سپس دکمه Cap را برای بسته شدن کف استخر بزنید.



در حالی که لبه پایینی در حالت انتخاب است دکمه chamfer را انتخاب کنید و در قسمت value مقدار 0.1 و برای segments مقدار 2 را وارد نمایید.



اکنون تابع meshsmooth را به جسم افزوده و در قسمت iterations مقدار 2 را وارد نمایید اتا تصویری واقعی تر به ما بدهد.سپس تابع edit poly را دوباره برگزینید و سپس border بالایی را انتخاب نمایید.سپس بر روی Create Shape کلیک نمایید و اسم آن را coping بگذارید و در قسمت shape type گزینه smooth را برگزینید.



اکنون شئی جدید ساخته شده را انتخاب نموده در قسمت outline یک مقدار منفی به آن بدهید تا همانند شکل زیر ایجاد شود.(من از 0.12 - استفاده کرده ام)



از شئی انتخاب شده یک کپی تهیه نمایید و نام آنرا decking گذاشته سپس در قسمت outline یک مقدار منفی مثلا 1.5- را وارد نمایید.



شئی decking را انتخاب و سپس حلقه داخلی را پاک نمایید.



تابع face extrude را به هر دو شئی coping و decking با مقادیری که در شکل آمده اضافه نمایید.



تابع edit poly را به decking اضافه نمایید و به حالت انتخاب edge رفته سپس با استفاده از ابزار quick slice مستطیلی همانند شکل برش دهید.



قسمت های بیرونی مستطیل را انتخاب نموده و پاک نمایید.



حالا می خواهیم مقداری آب به استخر اضافه کنیم.شئی استخر را انتخای نمایید و لبه ای که می خواهید آب تا آنجا ارتفاع داشته باشد را انتخاب نمایید سپس Create a shape را انتخاب کرده و نام آنرا water بگذارید.



تابع face extrude را با مقدار 0 به شکل اضافه نمایید.

C Edge



اکنون چند ردیف بالای آب را انتخاب نموده سپس گزینه detach را برگزینید ما از اینها برای کاشـی های دور اسـتخر اسـتفاده می نماییم.

	8		 100	None
Detach	6			

Ĩ



