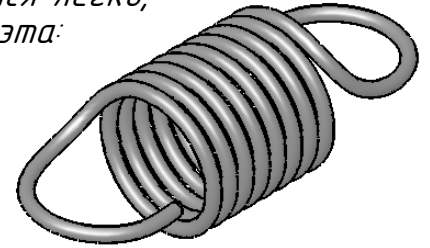


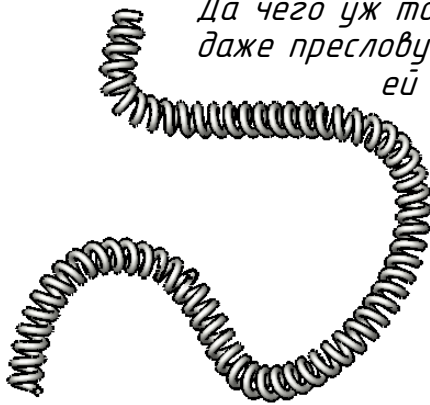
Не плохая пружинка получилась надо сказать: и объем файла не большой; и грузится быстро; и редактируется легко; и быть может любой формы, например, как эта:

И даже это еще не все – пружинку можно растянуть или сжать, а поднабравшись опыта, учесть при этом уменьшение или увеличение ее диаметра.

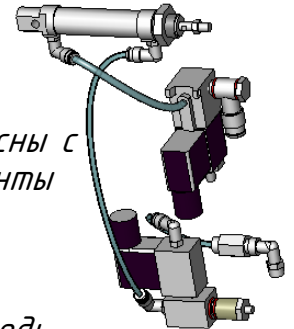


Если, вдруг, нужно развести трубки, либо провода, то и тут пружинка поможет:

Да чего уж там скрывать – вещь универсальная, даже пресловутый телефонный провод ей поддался.

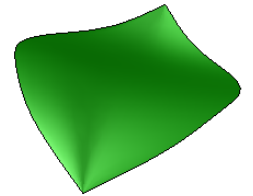


Вот теперь почти все согласны с необходимостью создавать элементы по траектории именно так.



Но это только часть огромного моря возможностей пружинки, ведь поверхности тоже подвластны ей:

Конечно, найдутся скептики и спросят: – А море где? А оно в самом подходе к созданию моделей, в логическом его завершении. Подход-метод этот, я, как автор, назвал скромно – Упрощение.

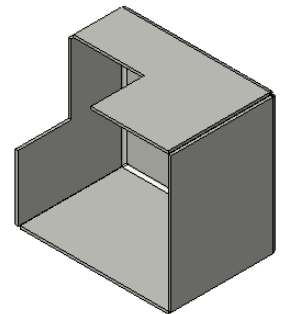
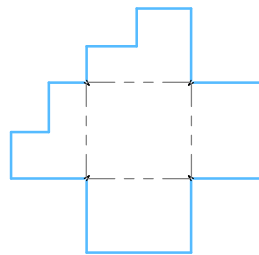
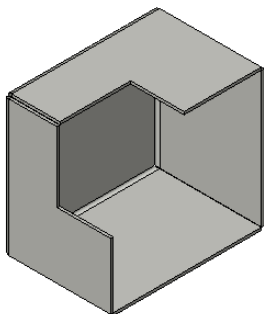


Чего уж тут скрывать, все представленные модели требовали предварительных построений, которые были удалены мною и будут удаляться в рукопашную, пока в SW не появится такая назревшая функция.

Последний наглядный пример в этом месяце, специально для разработчиков 3d. Как проектирует обычный пользователь простой кожух из листа? Бобышка-Вырезы-Оболочка-Разрывы-Листовой метал. Все! И таскается это дерево построения по сборкам и чертежам как кандалы за каторжанином.

Продвинутый же пользователь не останавливается на полпути, а применяет "упрощение" – контур развертки копирует в новый эскиз и привязывает его там. Остается удалить предыдущие построения, ввести Базовую кромку и нарисовать сгибы. Получается модель содержащая два основополагающих принципа метода:

1. Минимально количество элементов в дереве построения.
2. Возможность редактирования.



Вот сколько много мыслей навеяла простая, казалось бы, пружинка. Кому-то сразу упрощение поможет решить ту или иную задачу моделирования, кому-то позже. Но если захотите поделиться удачными ходами или потребуете помощь, пишите и присылайте свои модели.