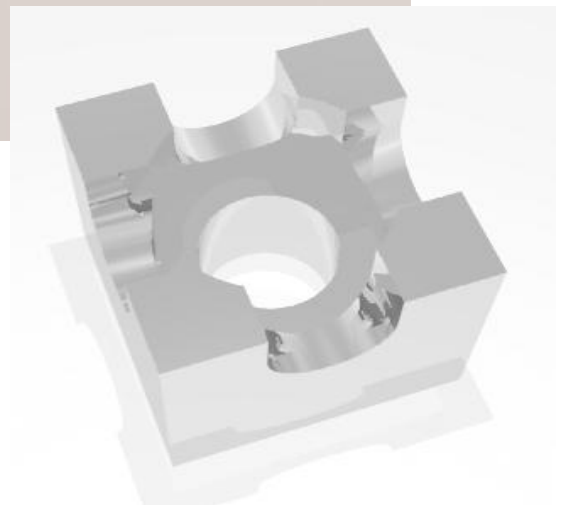
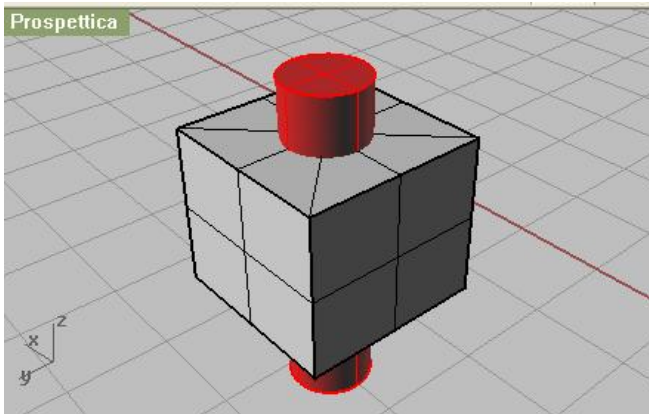


# Modellazione di una Griff a punte quadre



## COMANDI UTILIZZATI

- Differenza booleana
- Unione booleana

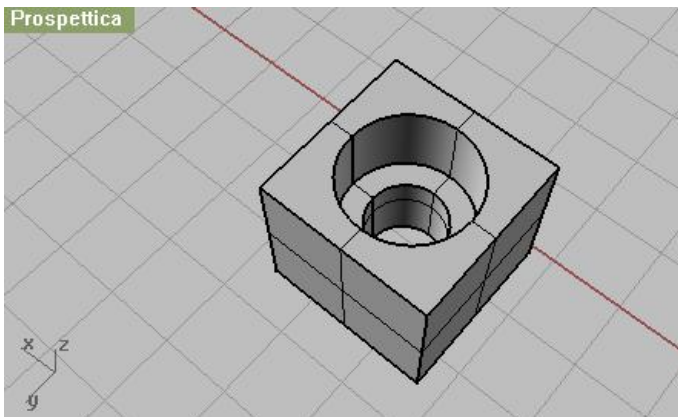
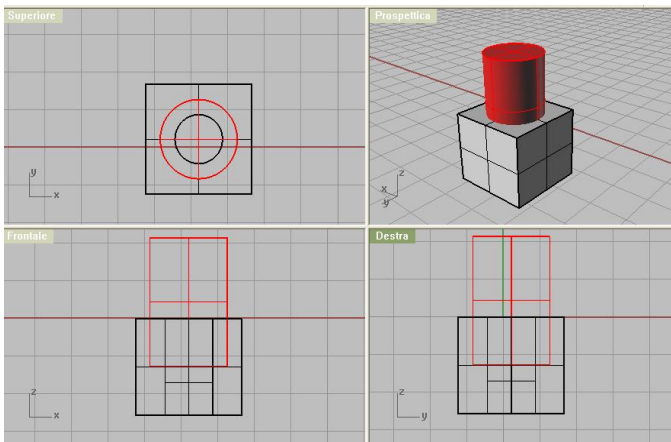


- Disegnare in vista superiore un cubo di lati 2.90 , 2.90 , 2.60

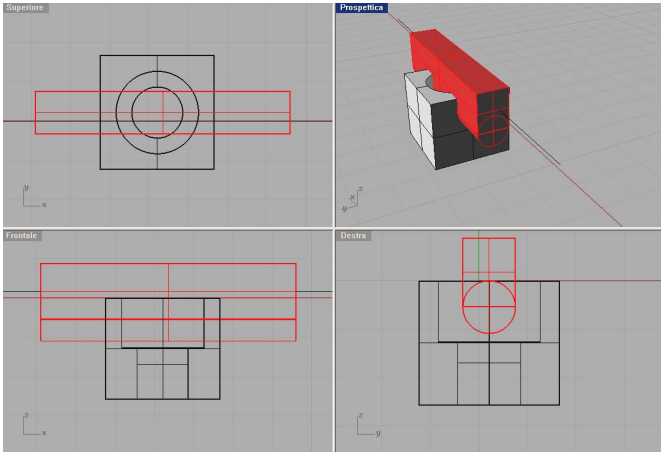
- Creare un cilindro di diametro 1.30 e che passi attraverso il centro del parallelepipedo( per trovare il centro ci possiamo aiutare disegnando le diagonali della faccia superiore del parallelepipedo).

- Effettuare una differenza booleana tra parallelepipedo e il cilindro.

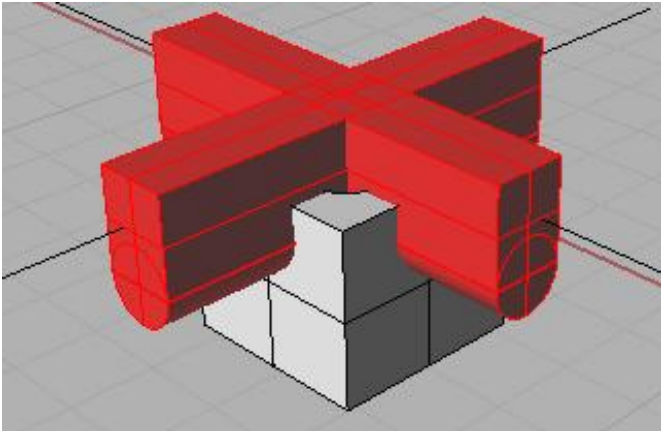
- Disegnare un altro cilindro di diametro 2.10 che però vada a tagliare solo la metà superiore del cubo e passa sempre per il centro.



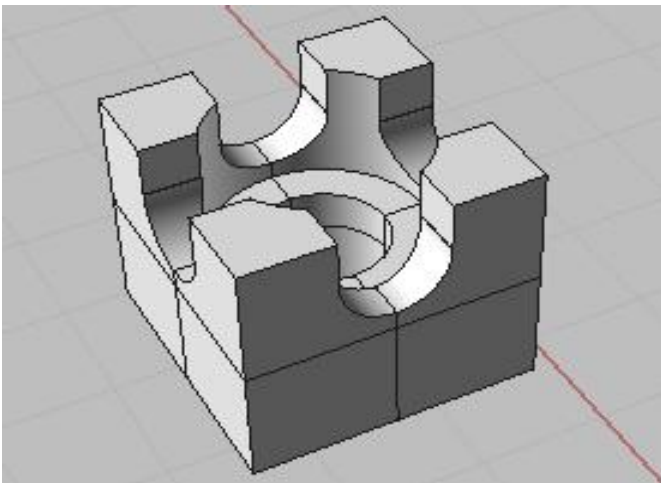
- Effettuiamo la differenza booleana e dovremmo avere un oggetto forato come quello qui accanto



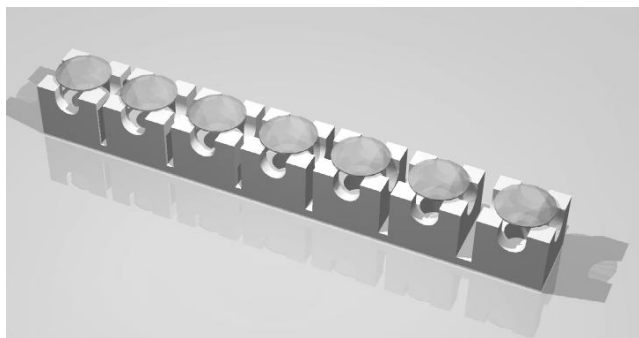
•Ora dobbiamo costruire un cilindro di diametro 1 mm , che incroci nella metà superiore un parallelepipedo , e posizionarli come nella figura accanto,in modo che il QUAD superiore del cilindro tocchi i bordo superiore del castone.



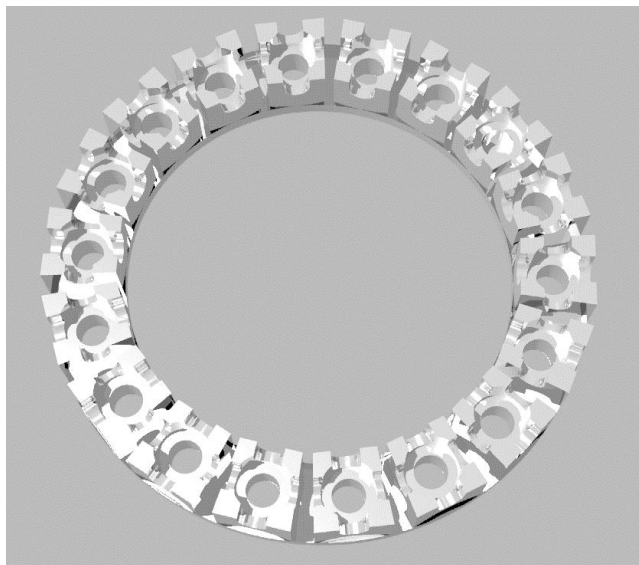
•Facciamo ora una unione booleana per avere un unico solido e lo ruotiamo, spuntando l'opzione copia, di 90° agganciandoci al centro del castone.



•Effettuiamo la differenza booleana tra il castone e i 2 oggetti di taglio per avere questo risultato.



•Ora possiamo allineare più castoni per creare diverse forme rastremando un po' i bordi se ad esempio vogliamo creare una serie circolare.



Note: