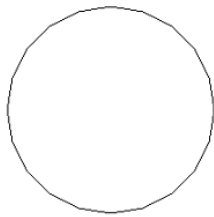
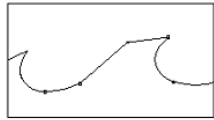


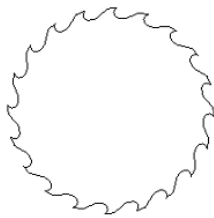
Piła (trybka, koło zębate)



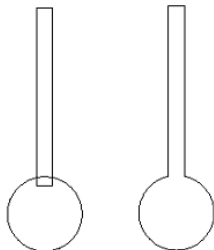
Tworzymy za pomocą narzędzia wielokąt , trzymając wciśnięty CTRL (szerokość = wysokość) .. wielokąt z liczbą punktów 20



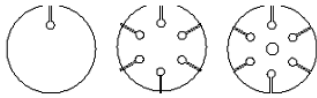
Na jednej ze ścianek wielokąta dodajemy kilka węzłów a następnie formujemy je w ząb pily (trybka lub płotka kwiatka).



Jeśli wszystko działa to edytując 1 ząbek powinny się automatycznie edytować pozostałe 19

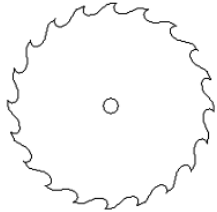


Tworzymy także coś jak na rysunku z koła i prostokąta , wyrównujemy to względem siebie [Rozmieszczenie / wyrównanie i rozkład] i spawamy ze sobą [rozmieszczenie / kształtowanie / spawanie]

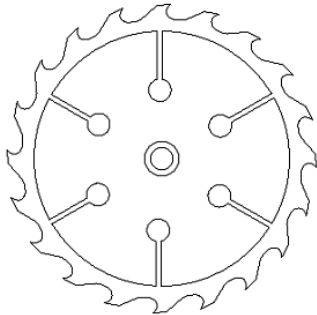


Klikamy 2 razy (wolno !) na obiekt i przesuwamy środek obrotu (takie male kółeczko z kropczką w srodku) , troche niżej trzymając wciśnięty CTRL chwytamy za takie zakrzywione strzałki i przekręcamy o 3 przeskoki cały czas trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy , wciskamy prawy i puszczamy oba (powoduje to kopiowanie przedmiotu , a przy kursorze pojawia się charakterystyczny plusik) , powtarzamy czynność do uzyskania efektu przedstawionego powyżej.

Grupujemy uzyskane kształty (bez okręgu) kreślimy mniejszy okrąg i wyrównujemy względem okręgu. Zaznaczymy 6 wcięć w pile [rozmieszczenie / kształtownie / przynij] i przycinamy duży okrąg. Zaznaczymy duży i mały okrąg [rozmieszczenie / połącz] powinniśmy uzyskać powyższy efekt.

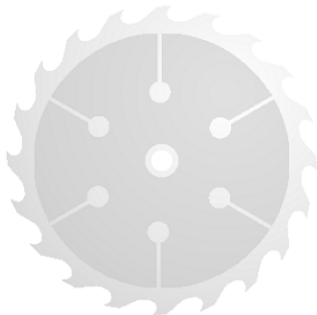


W pile (wielokąt z ząbkami) tworzymy mały otwór: okrąg (z +ctrl) , zaznaczymy wielokąt i okrąg a następnie wyrównujemy i łączymy (łączymy) ze sobą.



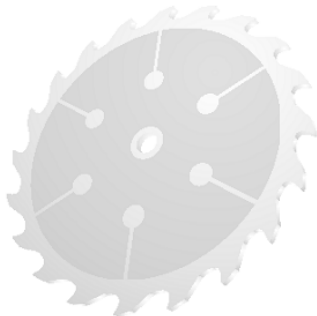
Wielokąt i okrąg z wcięciami nakładamy na siebie i wyrównujemy.

Nadajemy kolor:



Na wielokąt : w toolbar wybieramy wypełnienie/wypelnienie tonalne : zmieniamy z liniowego na radialne , dobieramy koloki i przesuwamy środek troche w prawy górny róg.

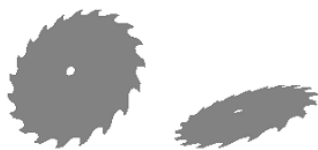
Na okrąg : zwykły szary kolor i nadajemy przezroczystość narzędziem z toolbaru (taki kieliszek) .. jednolitą.



Całość grupujemy i nadajemy perspektywę. [efekty / dodaj perspektywę] tak żeby to wyglądało mniej więcej jak na załączonym obrazku (przeciągamy lewy górny róg).

Przebieganie...

Do wielokąta z zębami dodajemy głęboką narzędziem z toolbar. Interaktywne głęboko (związujące się z tym narzędziem przezroczystość, klikamy i przytrzymujemy i wybieramy taki sześciąt), dodajemy głęboko z wartości "1". Klikamy na żarówkę w pasku właściwości narzędzi dodajemy światła żeby to jakoś wyglądało.



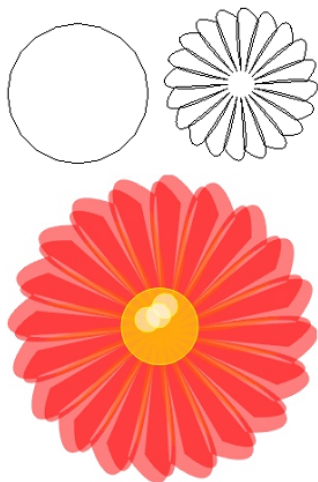
Rozgrupowujemy [rozmieszczenie / rozdziel grupę] piłę , duplikujemy wielokąt z zębami (klikając i trzymając lewy klawisz myszy przeciągamy go w inne miejsce , klikamy prawy klawisz i puszczyzmy oba) ..malujemy na ciemno ..edytujemy perspektywę narzędziem "kształt" z toolbar tak aby otrzymać coś takiego jak wyżej , uzyskany cień podstawiamy pod piłę [rozmieszczenie / kolejność / przesunij pod spód]



Powinno wam wyjść coś takiego



W podobny sposób można wykonać



.. a także kwiaty.