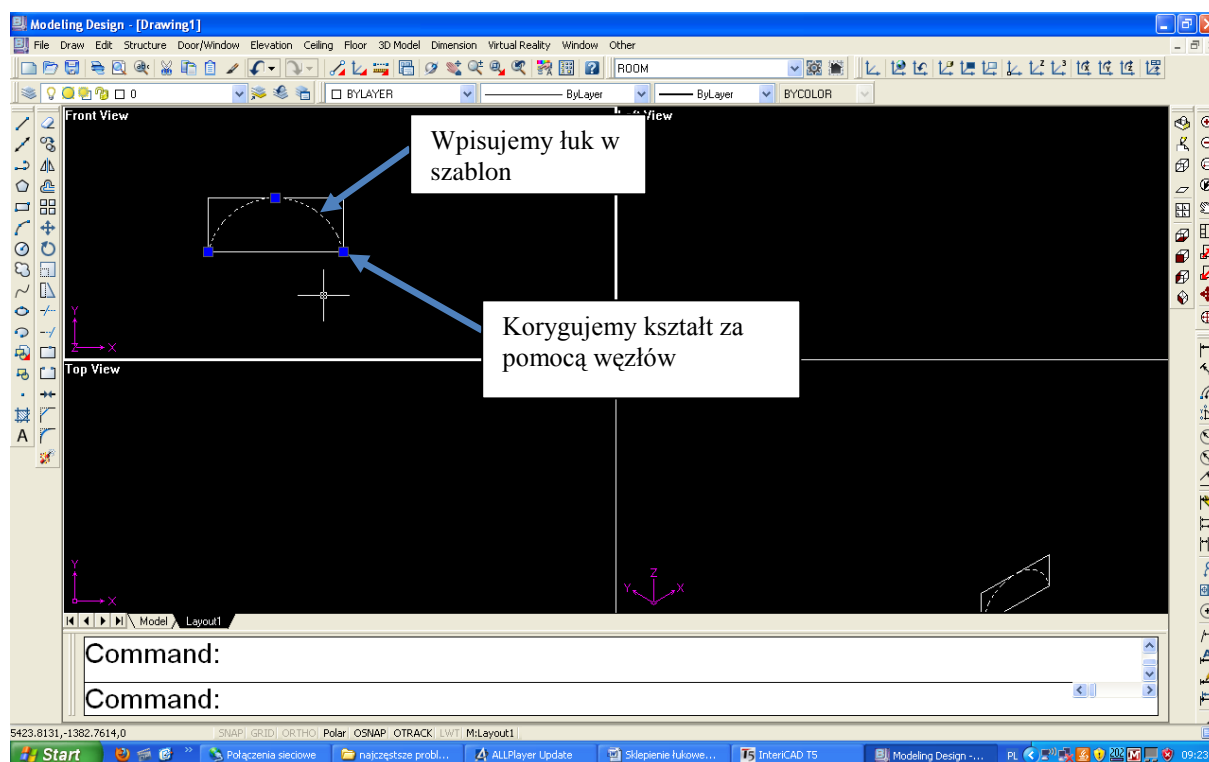
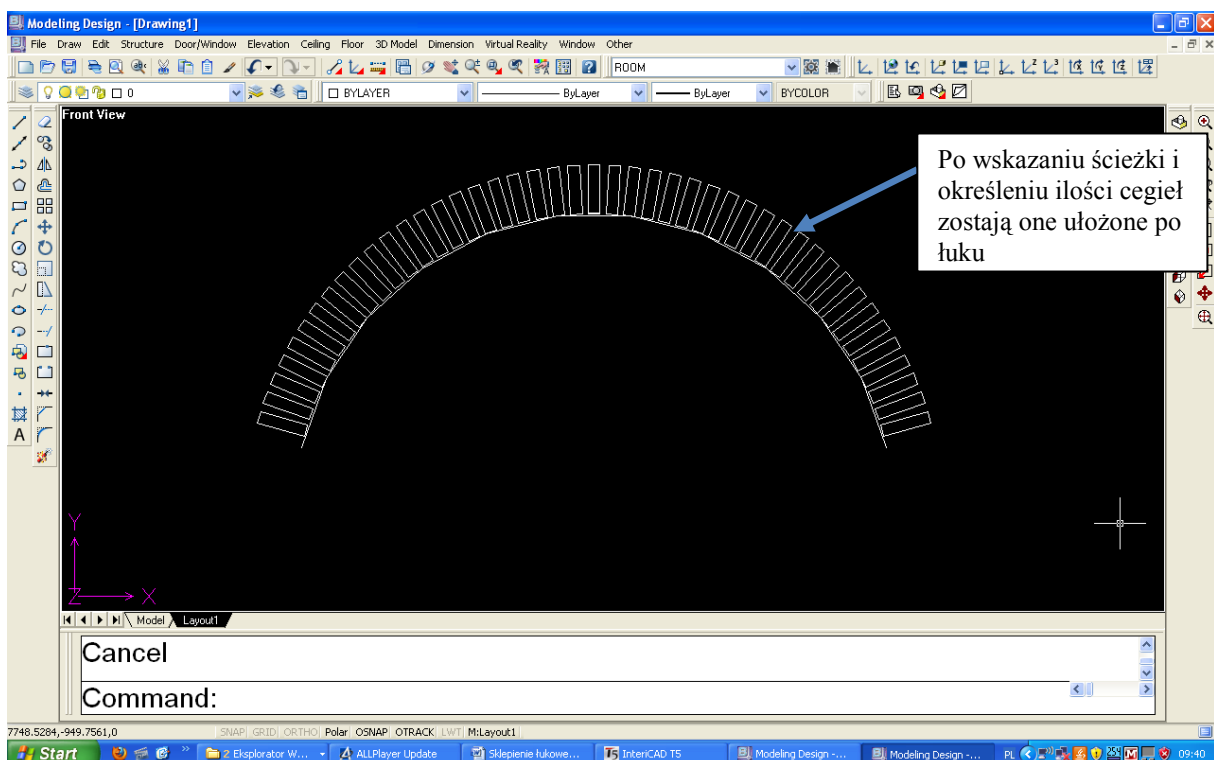
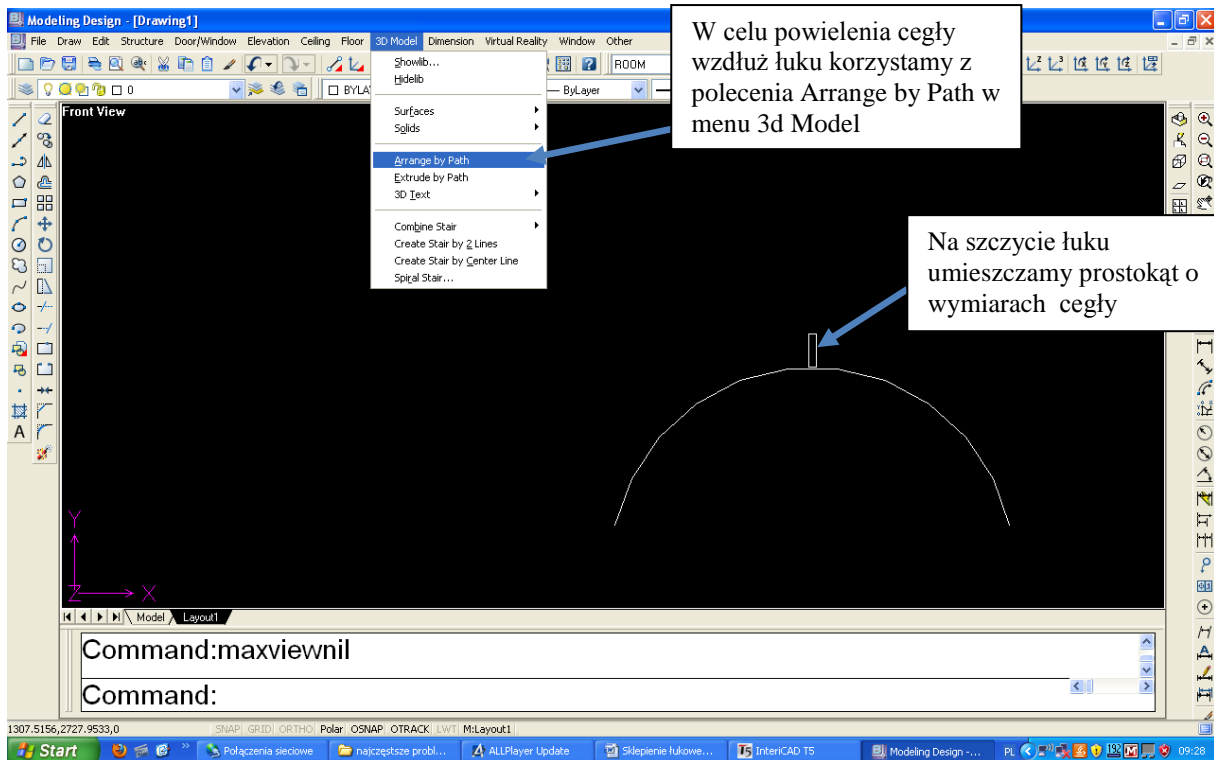


Program	Intericad T5	Wersja polska	Przygotował: Krzysztof Sendor
Słowa kluczowe	Sklepienie łukowe w Intericad		
Tworzenie sklepienia łukowego w Intericad T5			

Tworzenie sklepienia zaczynamy od wykonania szablonu łuku, który następnie obłożymy cegłami. W tym celu rysujemy prostokąt w który „wpisujemy” łuk. Łuk rysujemy poliginia +A Enter.

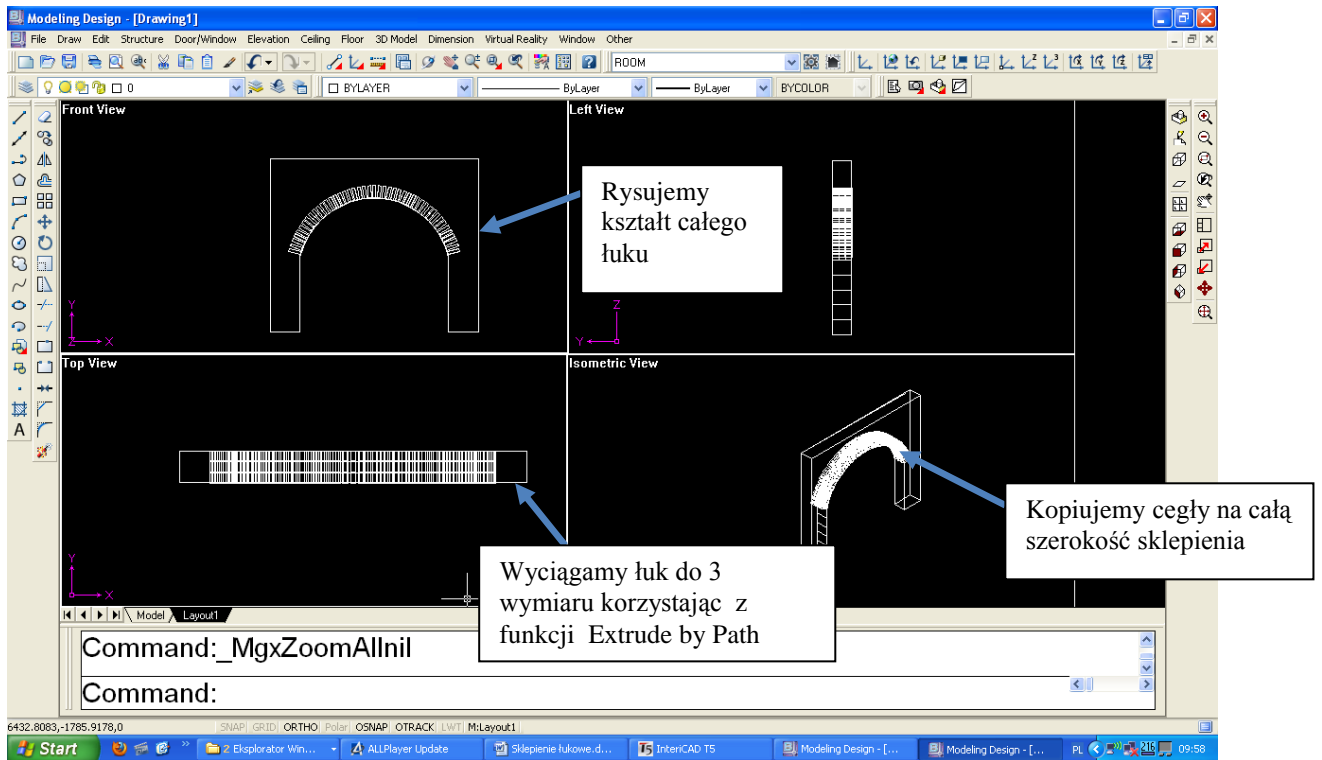


Edytujemy kształt poprzez przeciąganie niebieskich węzłów na końcach i w środku łuku. Następnie rysujemy prostokąt o wymiarach bocznych cegły (25 na 6 cm) i umieszczamy go na szczycie łuku. Z menu **3d Model** wybieramy polecenie **Arrange by path**. Wskazujemy model który będzie „układany po ścieżce” (cegłę). Pojawia się pytanie o punkt bazowy (Base Point), pada pytanie czy obiekt ma się obracać prostopadle do ścieżki (Rotate by Path) potwierdzamy (Y). Pada pytanie o wskazanie ścieżki (Select Path) zaznaczamy narysowany wcześniej łuk. Na końcu wpisujemy szacowaną ilość cegieł na łuku – cegły zostają obrócone prostopadle do łuku.



Następnie wyciągamy cegły do 3 wymiaru korzystając z funkcji **3d Model/Solid/Extrude**: Wybieramy polecenie, zaznaczamy cegły na pytanie o grubość (Specify height Of extrusion Or path) określamy żądaną grubość cegły – trójwymiarowe cegły zostają wygenerowane.

Następnie rysujemy kształt całego sklepienia, tą samą metodą wyciągamy je do 3 wymiaru, w razie konieczności kopiujemy cegły będące w łuku w poprzek sklepienia.



Uzyskany kształt eksportujemy do rendera, w razie konieczności kopiujemy.

