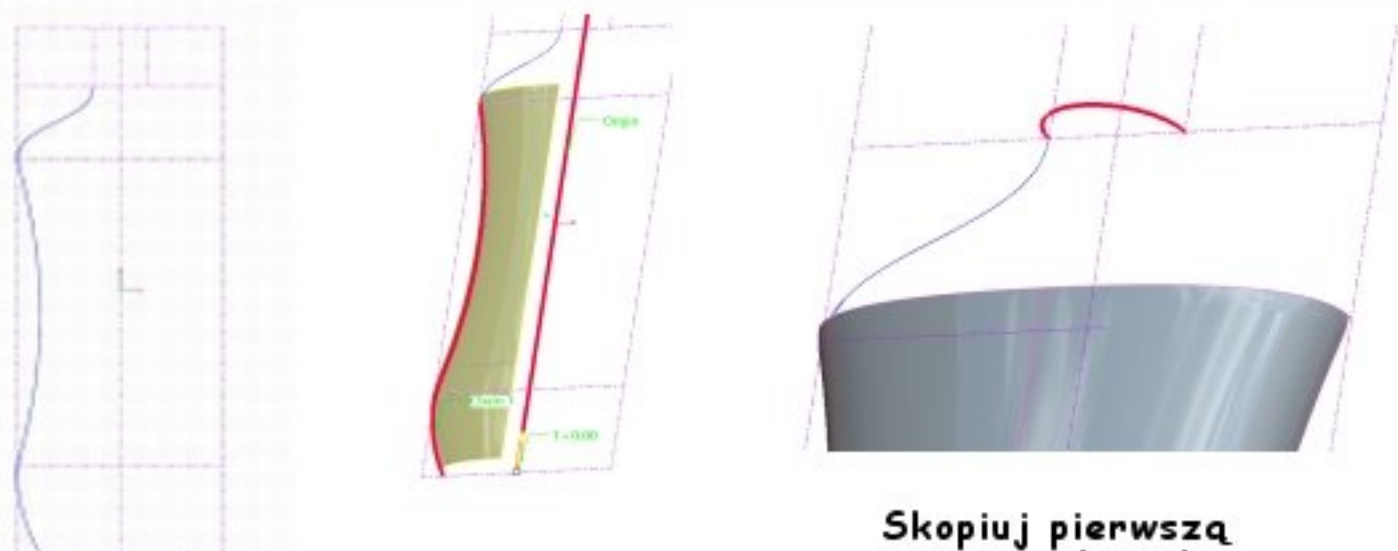
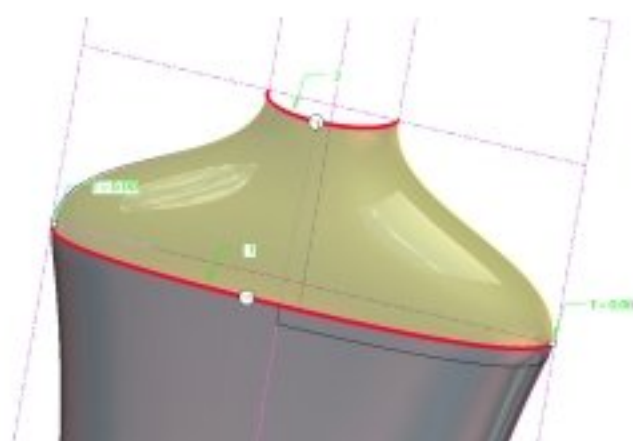


W tym rozdziale dowiedziecie się, jak wpływać na jakość powierzchni tworzonej przez Boundary Blend.



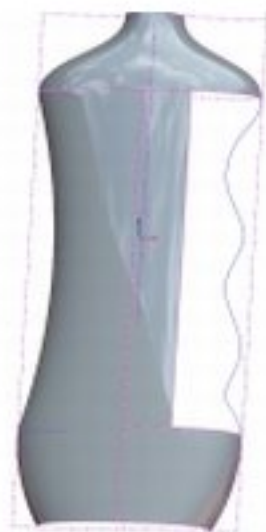
Stwórz szkice gabarytowe, główne kontury. Wykorzystaj je do stworzenia pierwszej powierzchni przez VSS. Zauważ - krzywą główną jest prosta a nie krzywa konturowa.

Skopiuj pierwszą powierzchnie lustrem i przygotuj krzywą - łuk, jak na obrazku wyżej.



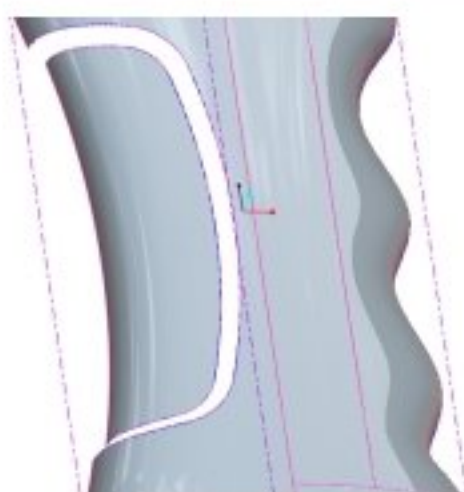
Przygotuj powierzchnie "szyjki" wykorzystując Boundary Blend. Skolekcjonuj krzywe dla pierwszego i drugiego kierunku.

Jeżeli masz problem z krzywą dolną, wskaż krawędź i wciśnij Shift i zanacz łańcuch. Bądź przejdź do menu Curves, wskaż krzywą > Details iz CTRL skolekcjonuj brakujący kawałek.

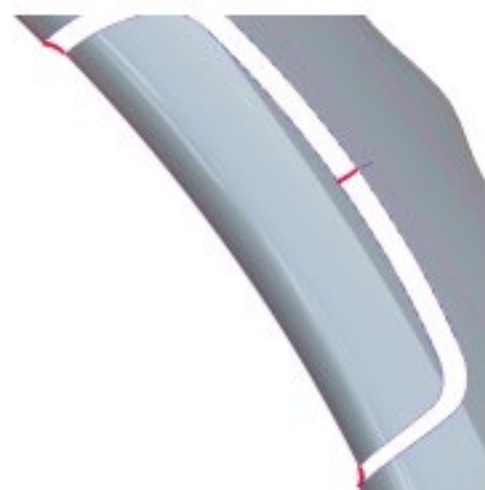


Wytnij prawy kawałek powierzchni głównej. Stwórz krzywą boczną pod uchwyt ręki za pomocą np. polecenia Spline.

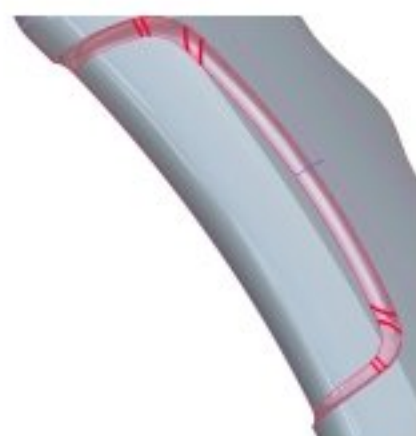
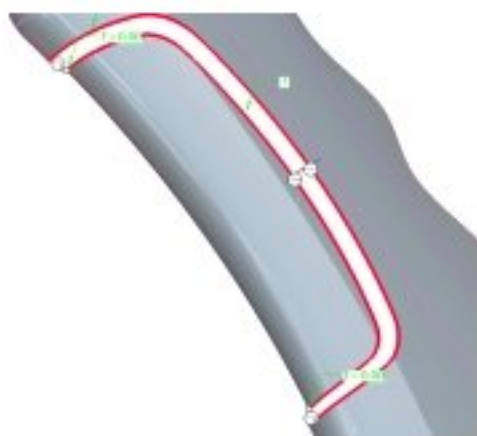
Stwórz powierzchnie wykorzystując polecenie Boundary Blend oraz istniejące warunki brzegowe. Nadaj - styczność do wszystkich sąsiadujących powierzchni.



Stwórz 3 dodatkowe Krzywe przez punkty. Styczność nadaj tylko do dolnej powierzchni - stworzonej przez odsunięcie.

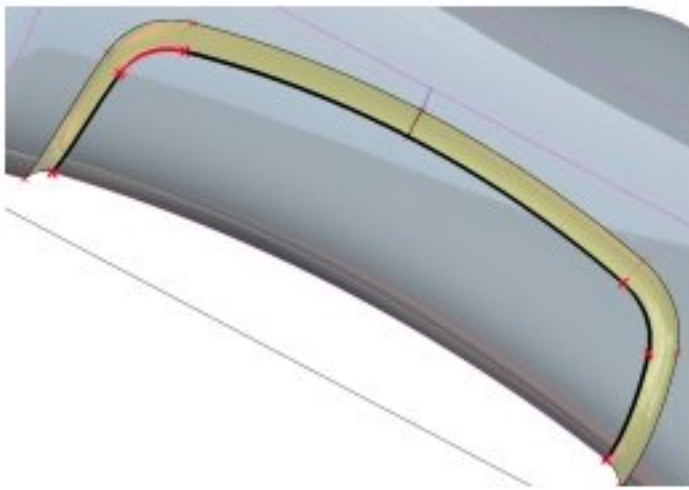


Stwórz nową powierzchnie przez odsunięcie Edit > Offset powierzchni głównej w dół o 5mm. Przytnij ją w sposób widoczny na rysunku powyżej.



Stwórz nową powierzchnie przez BB pomiędzy dwiema już istniejącymi. Nadaj styczność tylko wobec dolnej powierzchni.

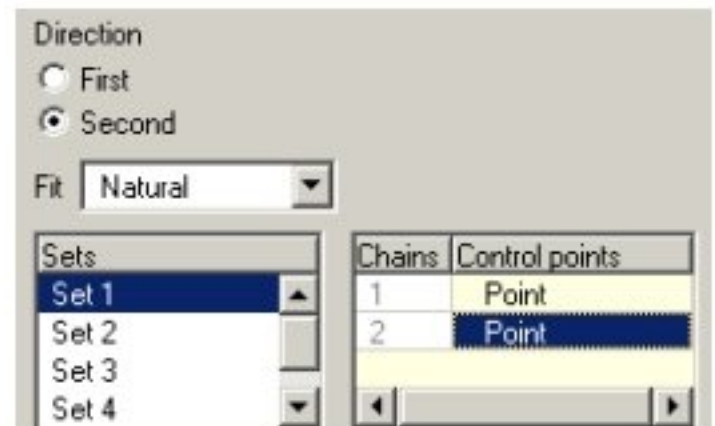
Zauważ że nowo stworzona powierzchnia ma wiele dodatkowych krawędzi. Spróbujemy to poprawić!



Problem bierze się oczywiście z krzywymi brzegowymi. Są one łańcuchem stycznych do siebie elementów. Pro/E w miejscu każdego przejścia tworzy wierzchołki. Następnie próbuje te wierzchołki pomiędzy dwoma krzywymi łączyć, co jak widać nie zawsze mu wychodzi.

Aby móc kontrolować sposób "łączenia" wierzchołków przejdź do menu *Control points*. Domyślnie Pro/E nie potrafi połączyć prawidłowo dwóch krzywych. Wybierając odpowiedni kierunek wskaż pierwszy interesujący Cię wierzchołek - Pro/E automatycznie przejdzie do drugiej krzywej. Wskaż wierzchołek do połączenia.

Dodatkowe wierzchołki - punkty można uzyskać tworząc wcześniej zwykłe punkty (muszą znajdować się na odpowiednich krzywych).



W przypadku nadawania styczności Pro/E generuje "zabawnie" wyglądające krawędzie przejść.

A oto wynik!

Odznacz opcję - *Add inner edge tangency* - w menu *Constraint*