

Poznajemy OpenSCAD

III – graniastosłup i ostrosłup

1. Uruchom program - > nowy projekt

2. W lewym okienku wpisz znany nam cylinder:

```
cylinder(h=5,r1=5,r2=0);
```

A potem odśwież widok klawiszem F5

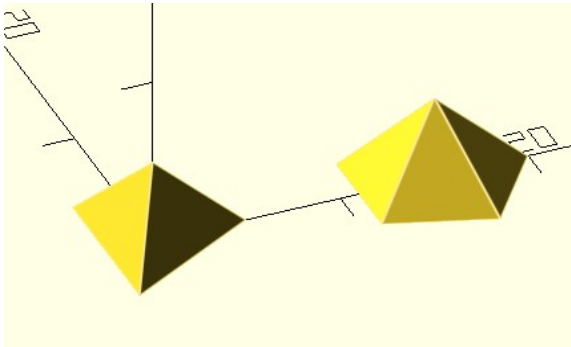
Otrzymałeś stożek, ale taki kanciasty jakiś...

Dodajmy konkretną ilość ilości ścianek (facet number)

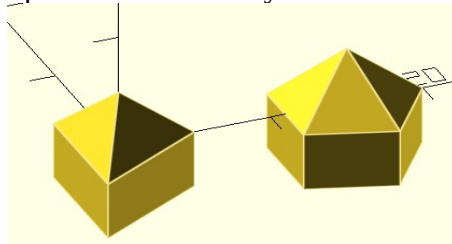
Teraz jest gładziutki... składa się aż z 50 ścianek.

```
cylinder(h=5,r1=5,r2=0,$fn=50);
```

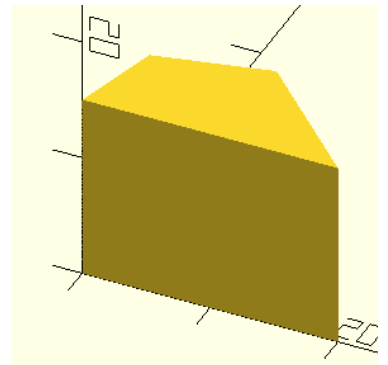
3. Skoro można określić ilość ścianek, to zrób też takie dwa obok siebie (trój i pięciokątne).



4. Dorzucmy cylindry o równych podstawach i mamy dwa wesołe domki.



5*. (Dla chętnych) ostrosłup, ale o nieregularnej podstawie...



5a) Najpierw nieregularna podstawa-wielokąt na dowolnych punktach:

```
polygon([[0,0],[2,7],[11,9],[20,0]]);
```

5b) A potem poddajemy to rozciąganiu np. o tyle:

```
linear_extrude(15) polygc
```

