

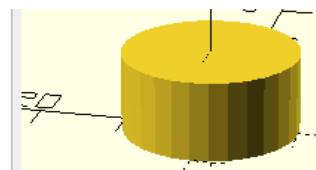
Poznajemy OpenSCAD VII

Rozciąganie

1. Uruchom program -> nowy projekt

2. Zaczynamy od zwykłego walca

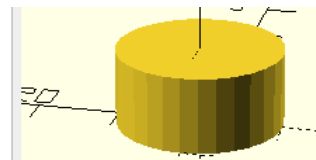
```
cylinder(10,10,10);
```



Przeskalujemy go, na razie w każdą z trzech stron o 1:

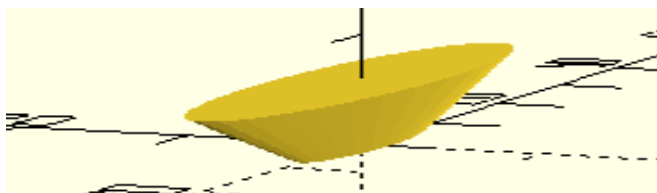
Nic się nie zmieniło? No tak. Skala jeden to brak zmian.

```
scale([1,1,1])  
cylinder(10,10,10);
```

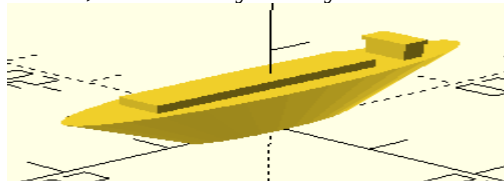


Ale sprawdź co uzyskasz, gdy będziesz zmieniał każdą z tych jedynek na np. pół? Albo dwa?

3. Nic nie trzeba dopisywać. Zmień jedynie tak liczby w skali i cylindrze, by uzyskać kadłub statku:

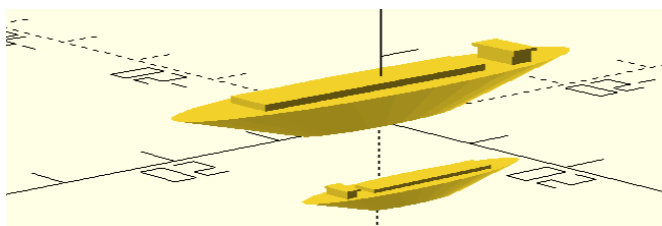


3. OK, dokończmy na szybko statek-masowiec, uzupełniając go o przesunięte kostki:



4. Możemy zrobić ze statku moduł (lekcja VI), albo (wersja gorsza) skopiujemy kod i zrobimy drugi statek płynący w odwrotnym kierunku.

(Zrób drugi, a potem cały przesun/translate, obróć/rotate i pomniejsz/scale.)



5. A może cała flotylla małych, płynących gęsiego? (Oczywiście jako pętla for, a nie kopiowanie)

