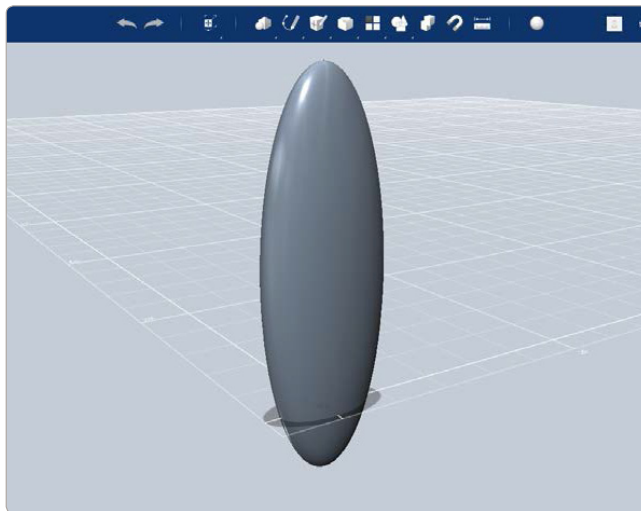


토끼 귀 모양 다듬기

본 문서는 『3D 프린팅을 위한 Autodesk 123D Design』의 6장 290페이지에 있는 Column 코너의 해답 예시다. 여기서는 6장에서 만든 토끼 피규어의 귀 모양을 다듬는 법을 소개한다. 책에서는 Scale 명령어로 구체를 변형했지만, 어색한 모양을 하고 있으므로 좀 더 귀에 가까운 모양이 되도록 다듬어본다.

Step 1

현재의 귀 모양이다.



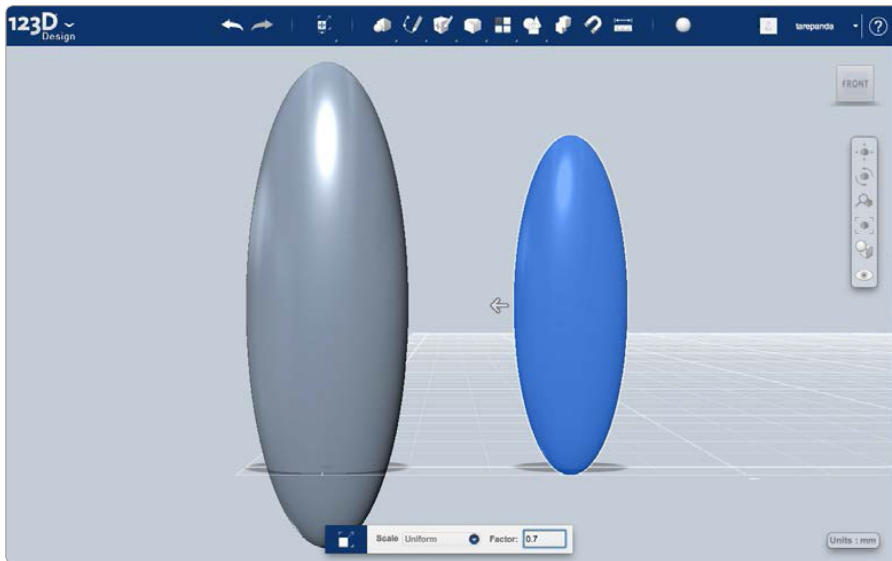
Step 2

귀 솔리드를 복사하고, 복사한 솔리드를 오른쪽으로 15mm 옮긴다(작업을 쉽게 하려고 옮기는 것이므로 거리는 임의로 정해도 된다).



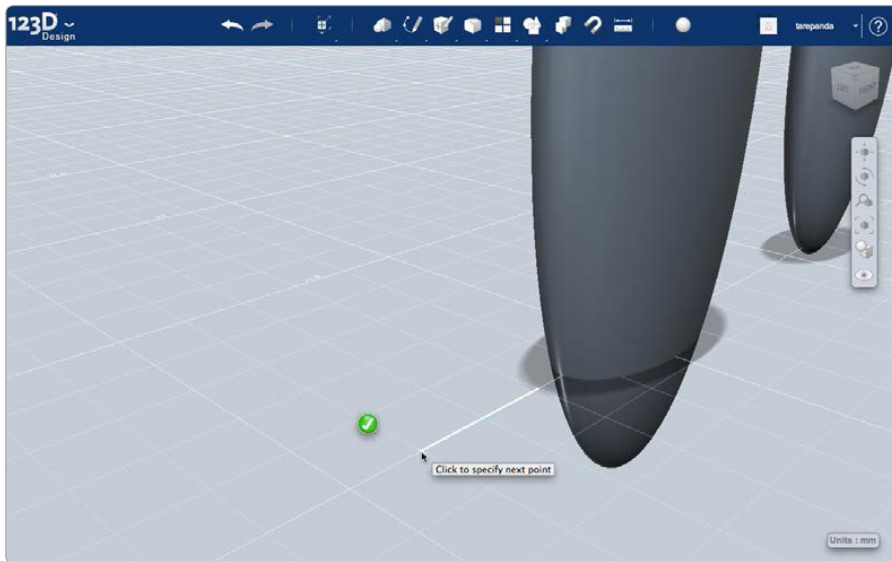
Step 3

[Scale] 명령어로 크기 비율을 0.7배로 조정한다.



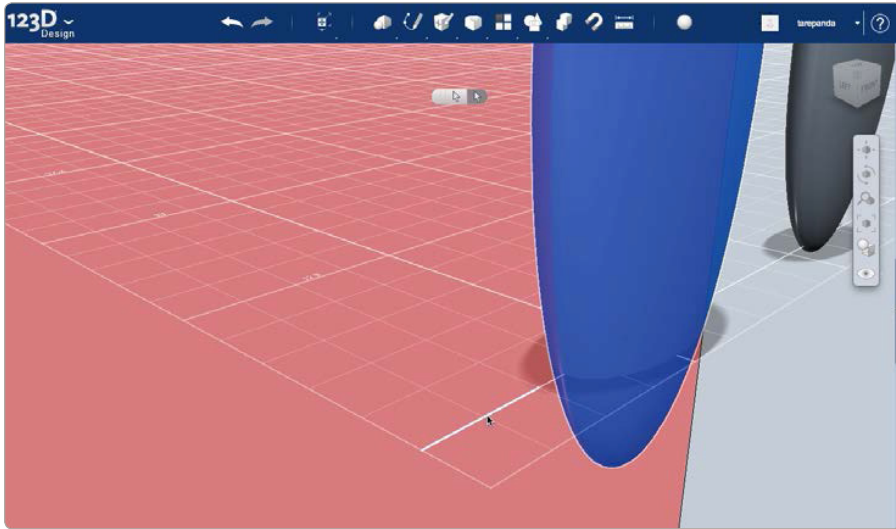
Step 4

원래의 귀 형상을 반으로 자를 수 있게끔 기준이 되는 직선을 그린다.

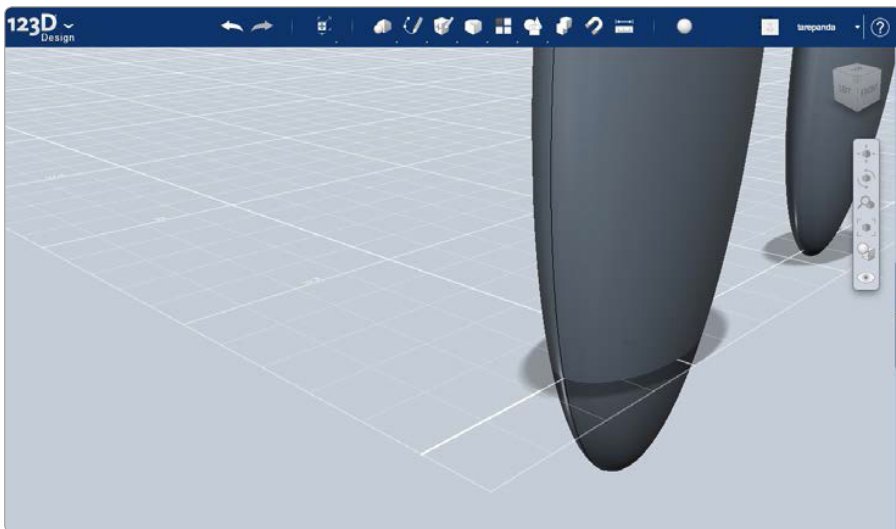


Step 5

그린 직선을 사용해서 [Split Solid] 명령어를 실행한다(책에서 썼던 [Solid Face] 명령어가 아니다). 명령어를 실행하려면 먼저 귀를 선택한다. 분할할 솔리드를 지정하는 과정이다. 다음에 화면에 표시된 옵션의 오른쪽 화살표를 클릭하고, 아까 그린 직선을 클릭한다. 이렇게 하면 다음과 같이 빨간 면이 표시되는데, 이 면이 분할면이다.

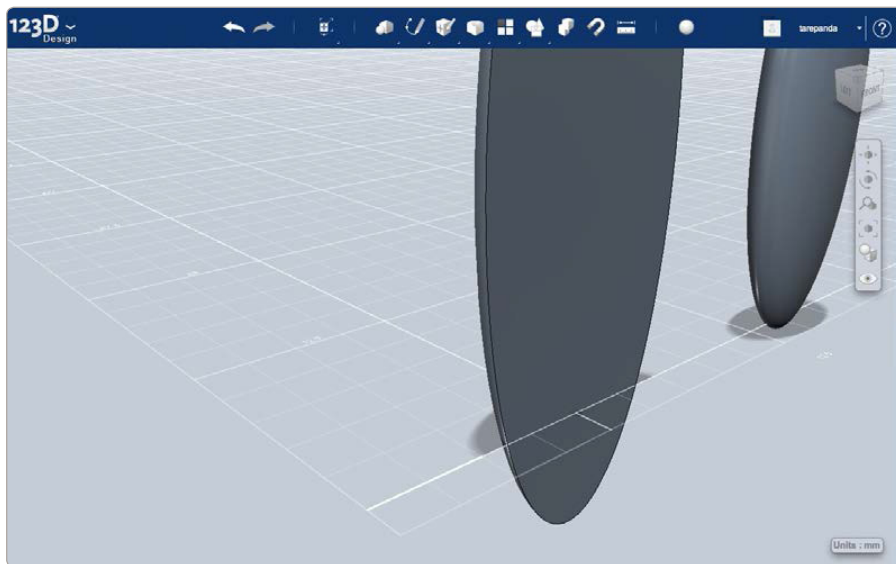
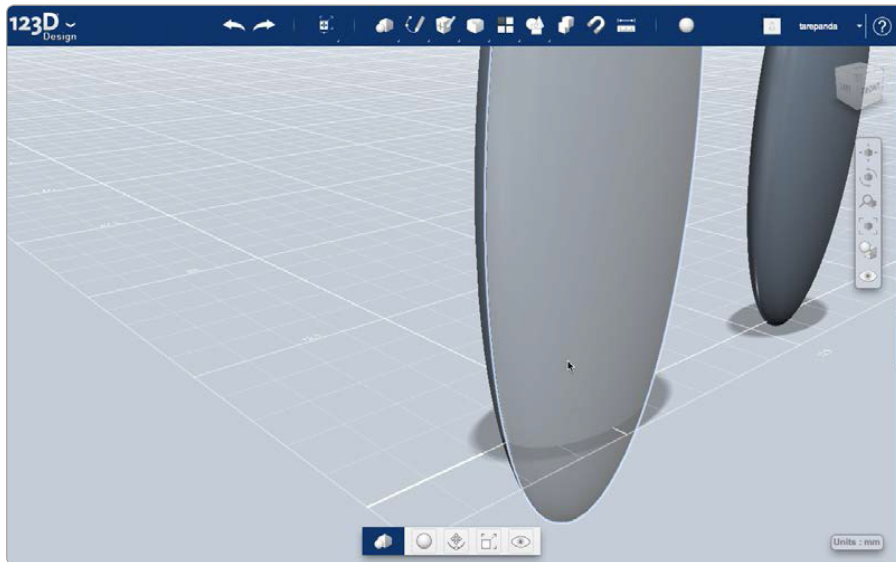


솔리드나 직선이 아닌 다른 곳을 클릭해서 명령을 확정하면, 아래 이미지에 보이는 것같이 솔리드가 분할면을 기준으로 분할된다.



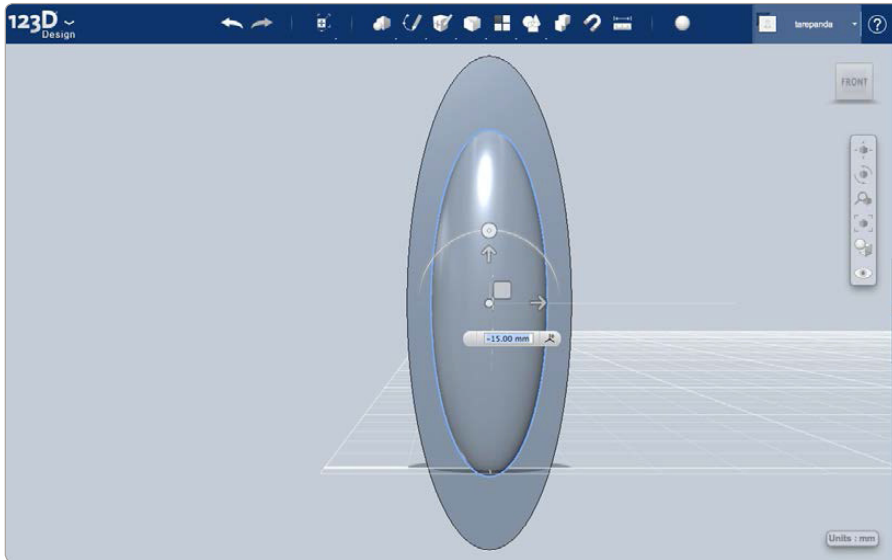
Step 6

분할한 솔리드의 앞부분을 삭제한다(선택한 후에 [delete] 키를 누른다).



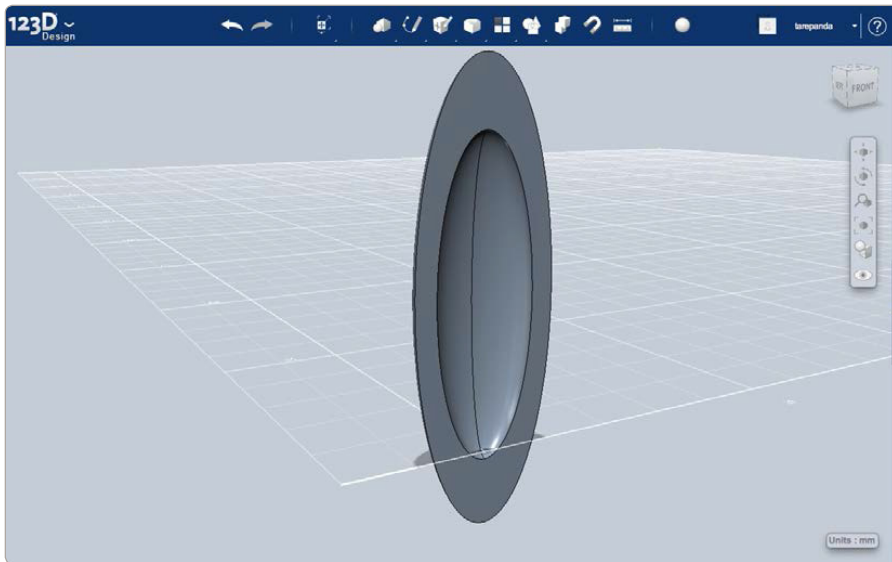
Step 7

0.7배로 조정한 귀를 아래와 같이 자른 솔리드와 정렬한다(반대 방향으로 15mm 움직인다).



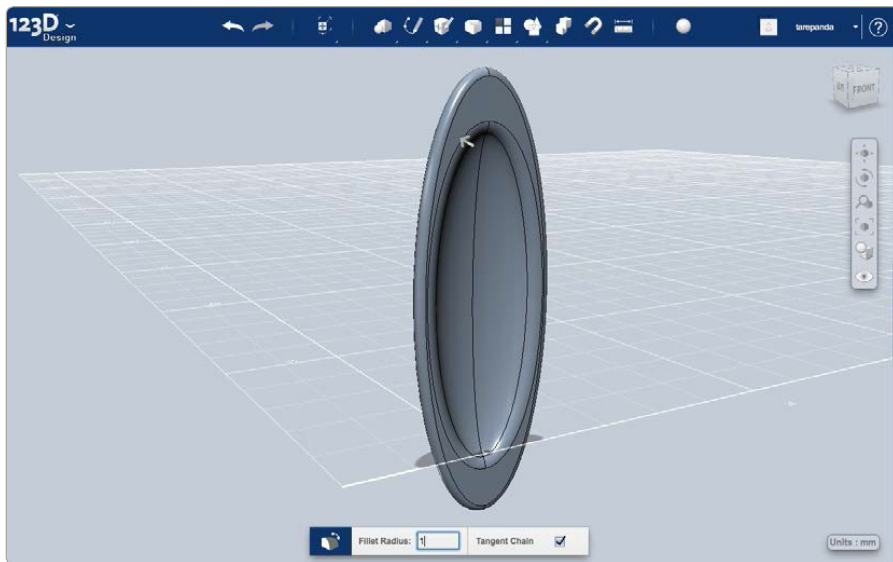
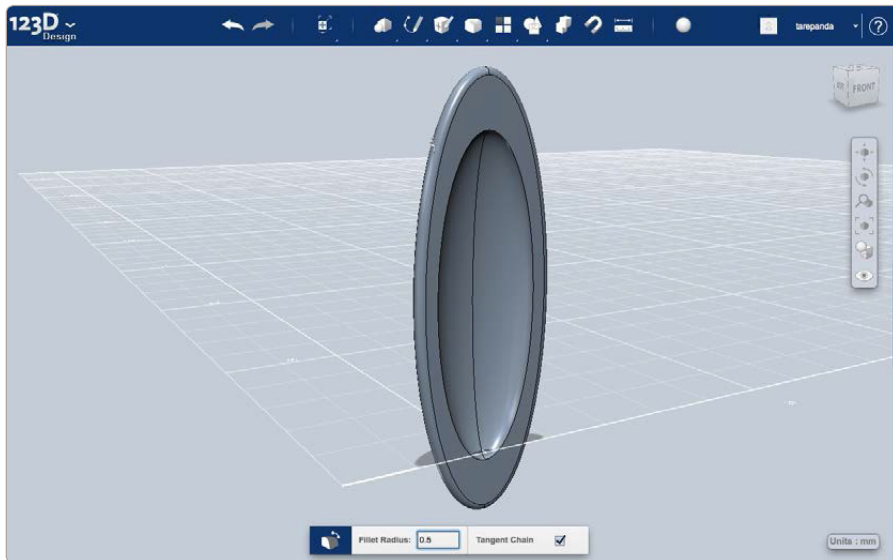
Step 8

[Combine] 명령어의 [Subtract] 옵션으로 겹치는 부분을 삭제한다.



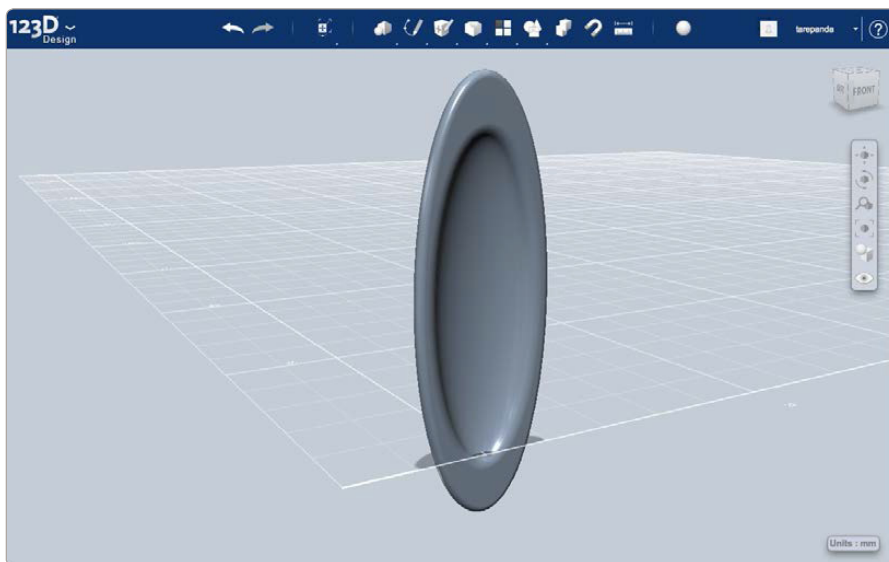
Step 9

[Fillet] 명령어를 써서 바깥 모서리를 0.5mm, 안쪽 모서리를 1mm 둥글린다.



Step 10

모서리를 숨기면 둥그스름한 귀 모양이 보인다.



Step 11

좀 더 자연스러운 귀를 가진 토끼를 만들 수 있다.

