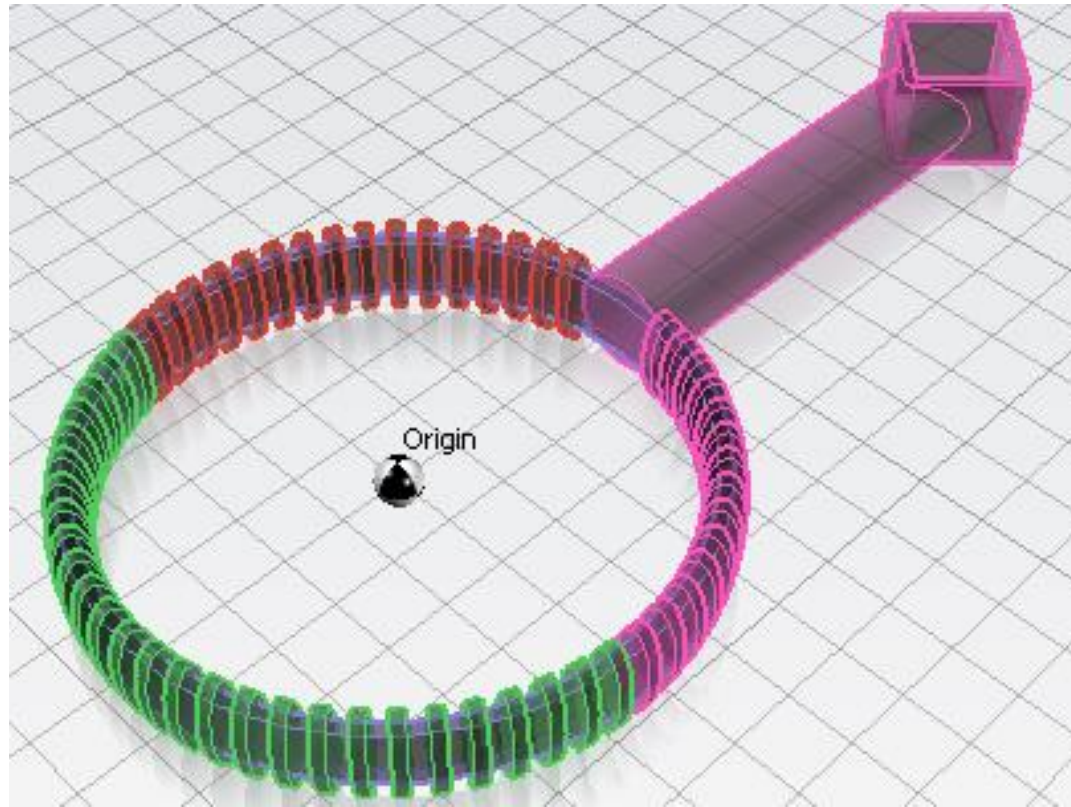


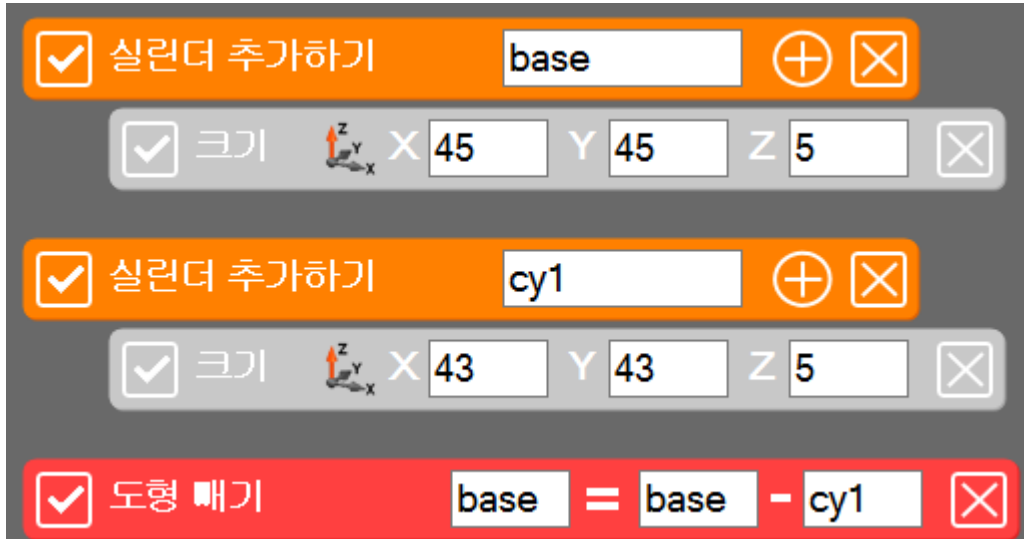
SPL3D Printer

비눗방울 막대



SPL3D Printer

비눗방울 막대



방울을 만드는 구멍을 만들어 줍니다.

SPL3D Printer

비눗방울 막대

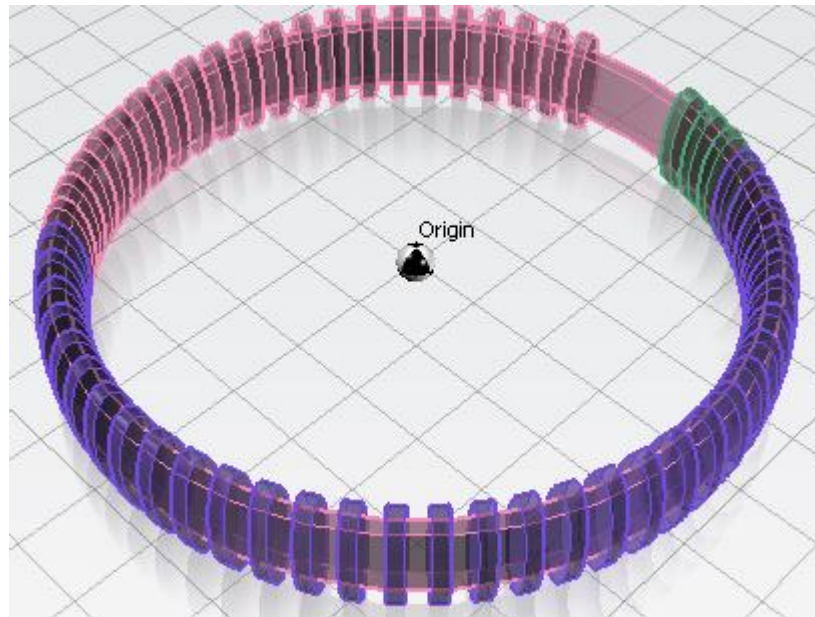
The screenshot shows a configuration window for a 3D printer. It features a 'For 반복하기' (For loop) block with 'i' as the loop variable, starting at '2' and ending at '58'. Below the loop is a '실린더 추가하기' (Add cylinder) block with the name 'cy{i}'. The cylinder's properties are: '크기' (Size) with X=3, Y=8, Z=1; '방향' (Direction) with X=90, Y=0, Z=0; and '위치' (Position) with X=22, Y=0, Z=0. At the bottom is a '3D도형 회전하기' (3D object rotation) block with 'cy{i}' as the target, rotation angles of 0 degrees around the X and Y axes, and a rotation count of '{i*6}' around the Z axis.

방울 구멍에 돌기를 만들어 주기 위해 for를 사용합니다.

for안에 실린더를 하나 만들어 크기를 조절하고 위치는 기존에 만든 실린더에 걸칠 수 있는 위치에 맞추고 도형 변환의 회전하기를 이용합니다.

SPL3D Printer

비눗방울 막대



SPL3D Printer

비눗방울 막대

실린더 추가하기

위치  X Y Z

크기  X Y Z

방향  X Y Z

박스 추가하기

위치  X Y Z

크기  X Y Z

방향  X Y Z

도형 더하기 = +

박스 추가하기

위치  X Y Z

크기  X Y Z

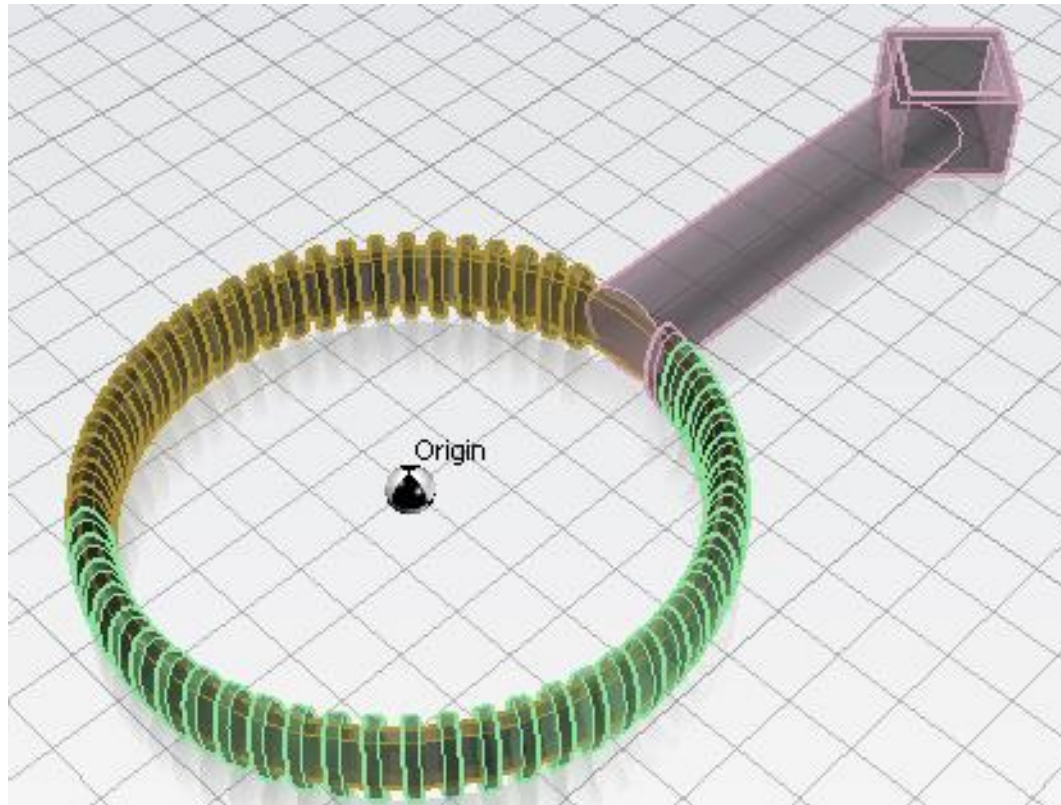
방향  X Y Z

도형 빼기 = -

마지막으로 비눗방울의 손잡이 부분을 만들어 줍니다.

SPL3D Printer

비눗방울 막대



SPL3D Printer

실습