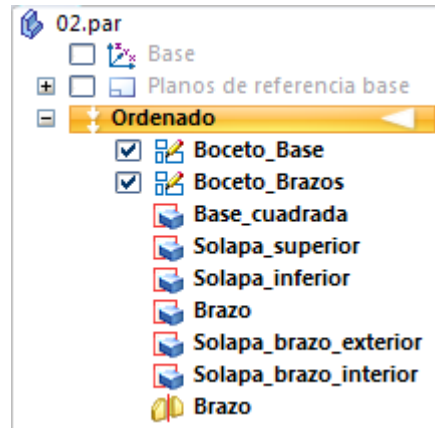
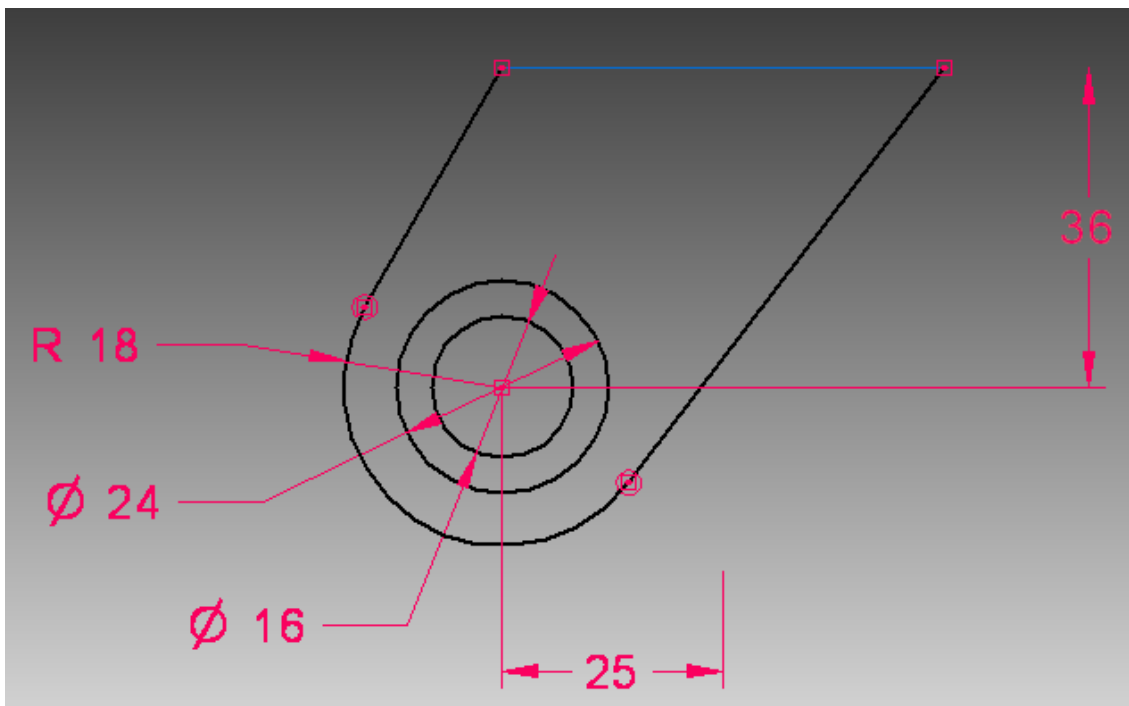


10. Ariketaren ebazpenaren gakoak:

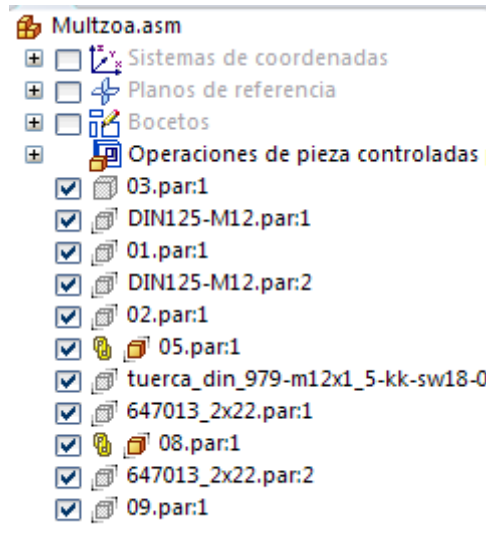
PIEZA



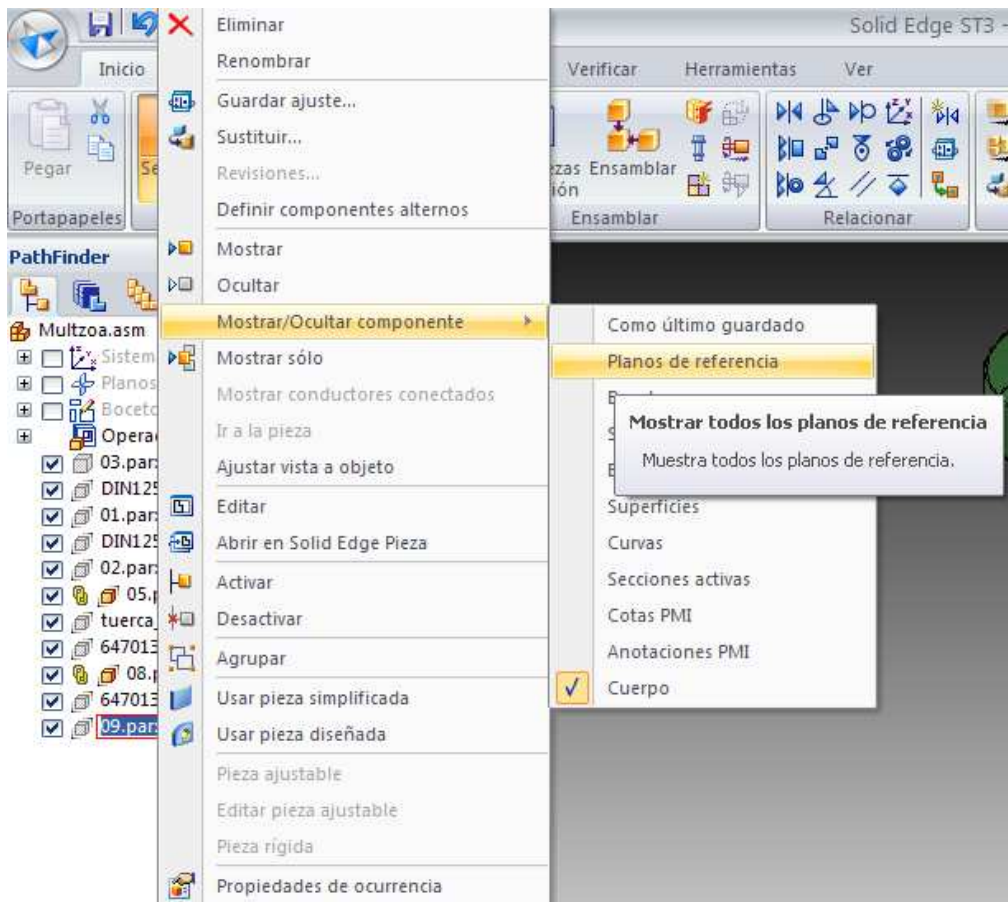
- Pieza modelatzerako orduan, aurreko ariketetan egin den moduan, kotak eta erlazio geometrikoak zirriborroetan jarriko ditugu. Honela aldaketak era errez batean egin ditzakegu. Besoen zirriborroa:



MULTZOA



- 9marka duen pieza (gurpila) erdiratuta kokatzeko:
 - o Piezaren jatorrizko planoak aktibatu ditzakegu saguaren eskuin botoia sakatuz:



- Guk diseinatu dugun piezaren simetri planoak kontutan eduki dugunez, gurpilaren planoarekin erlazionatu dezakegu. Honela gurpila erdiratuta egongo da beti.

