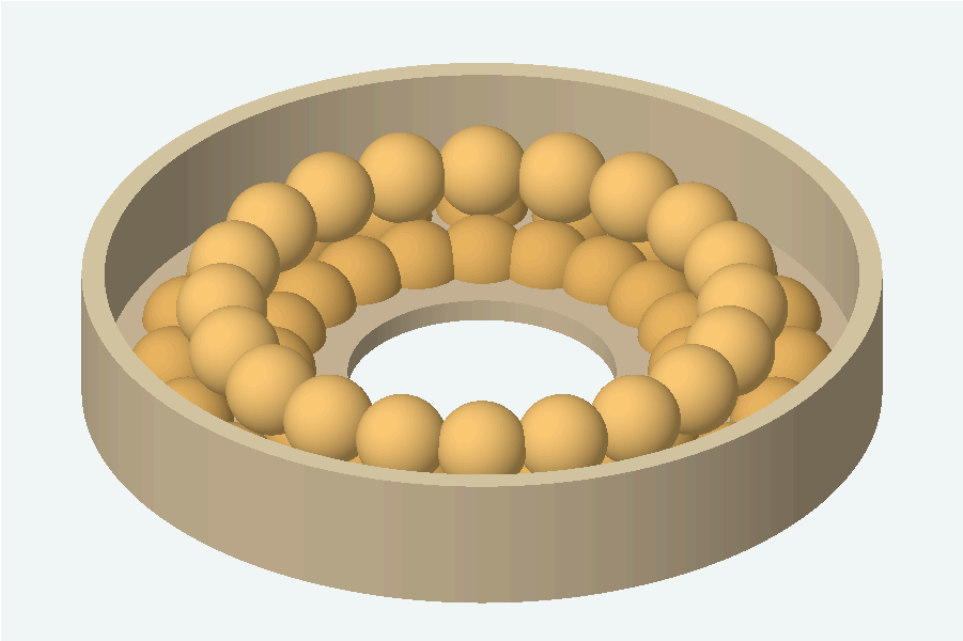
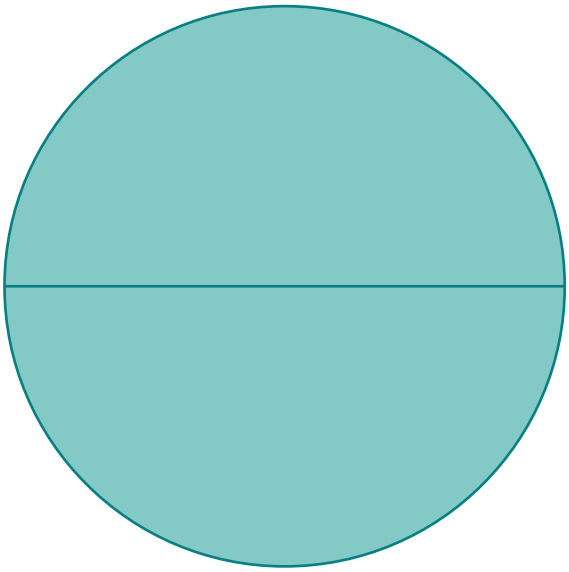
שלב 1 – פותחים קובץ חדש



1. פתחו את תוכנת Fusion ובחרו New Design בתפריט File.
2. עברו לסביבת Design וללשונית Solid.
3. שמרו את הקובץ בשם Hummus Bowl.
4. ודאו שיחידות המידה הן מילימטרים.
5. קוטר הקערה: 70 מ״מ. גובה: 12 מ״מ. עובי: 2 מ״מ.
6. קוטר החור: 23.5 מ״מ. קוטר חיצוני מרבי: 80 מ״מ.

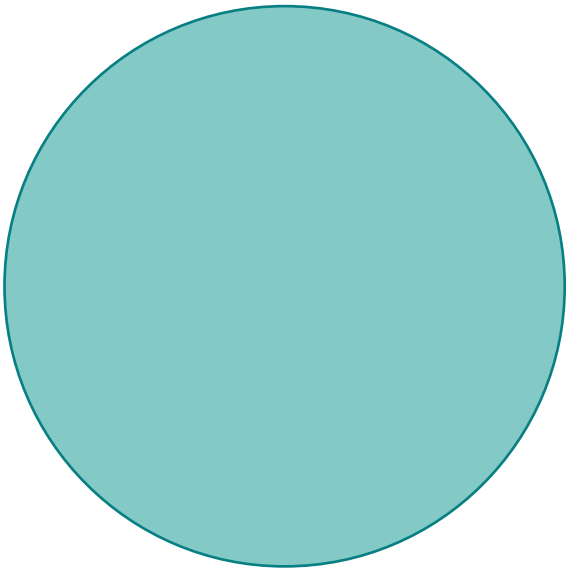
אורנה כץ – כל הזכויות שמורות

שלב 2 – מציירים את בסיס הקערה



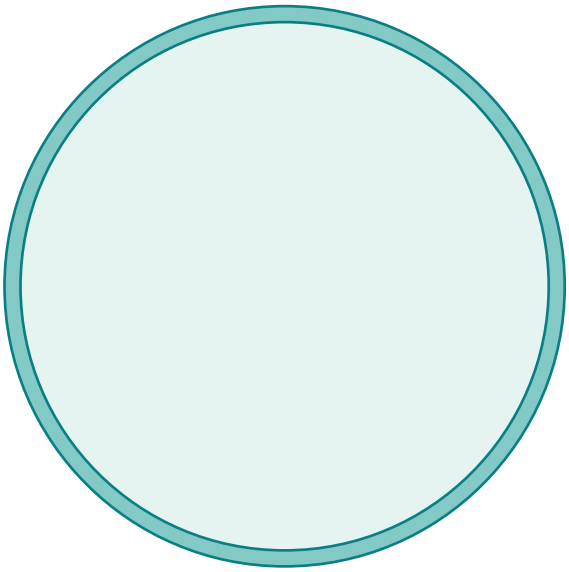
1. לחצו על Create Sketch ובחרו במישור XY.
2. לחצו על C כדי להפעיל את פקודת העיגול.
3. בחרו בראשית הצירים כמרכז העיגול.
4. הקלידו קוטר של 70 מ״מ ולחצו Enter.
5. לחצו על Finish Sketch.

שלב 3 – יוצרים גליל



1. לחצו על E כדי להפעיל את Extrude.
2. בחרו בשטח העיגול.
3. בשדה Distance הקלידו 12 מ״מ.
4. בחרו New Body בשדה Operation ולחצו OK.

שלב 4 – הופכים את הגליל לקערה



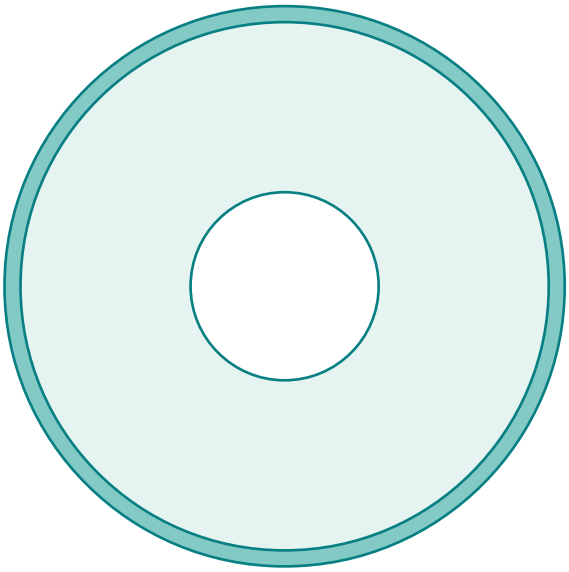
1. בתפריט Modify בחרו Shell.
2. סמנו את הפאה העליונה של הגליל.
3. הגדירו עובי פנימי של 2 מ״מ ולחצו OK.

המשך שלב 4 – עיגול פינות הקערה

4. פתחו את תפריט Modify ובחרו בפקודה Fillet.
5. סמנו את השפה העליונה החיצונית של הקערה.
6. הגדירו רדיוס של 0.8 מ״מ ולחצו על OK.
7. חזרו על הפעולה בקצה החיצוני התחתון.
8. בדקו בתצוגה המקדימה שהדופן נשארת שלמה.

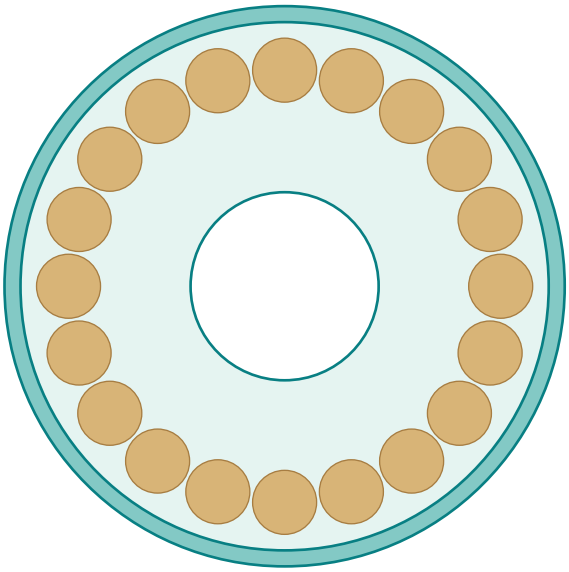
אורנה כץ – כל הזכויות שמורות

שלב 5 – יוצרים חור למוט



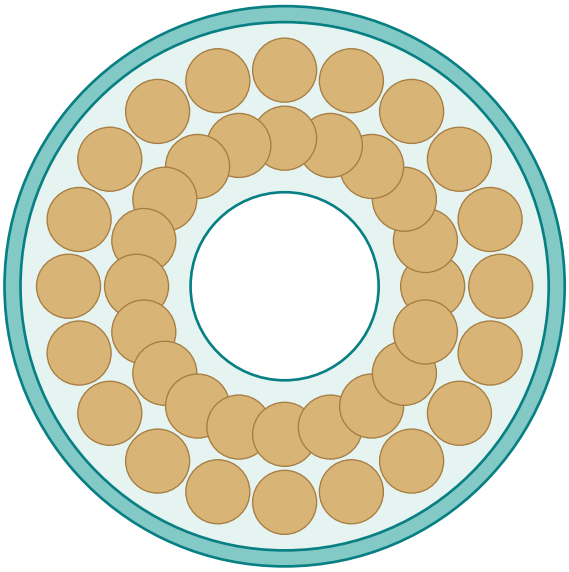
1. פתחו סקיצה על התחתית הפנימית של הקערה.
2. ציירו עיגול במרכז הקערה בקוטר 23.5 מ״מ.
3. סיימו את הסקיצה באמצעות Finish Sketch.
4. הפעילו Extrude ובחרו בשטח העיגול.
5. בחרו בכיוון כלפי מטה ובאפשרות All בשדה Extent Type.
6. בחרו Cut ולחצו OK. בדקו שהחור פתוח.

שלב 6 – יוצרים את מעגל החומוס החיצוני



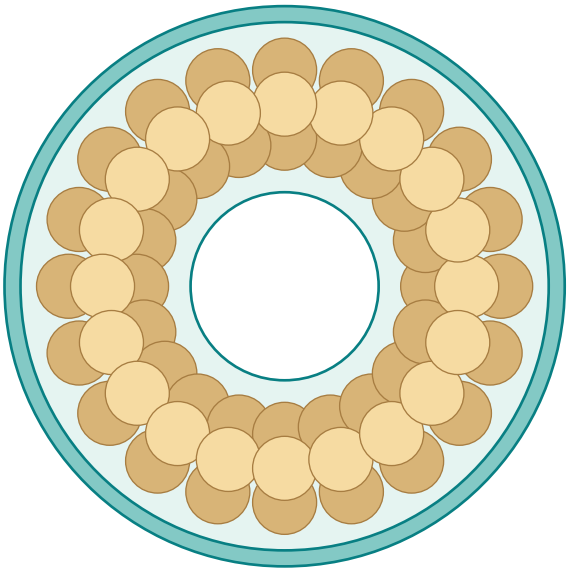
1. בתפריט Create בחרו Sphere.
2. בחרו בתחתית הפנימית של הקערה.
3. מקמו את המרכז במרחק 27 מ״מ ממרכז הקערה, על ציר X.
4. הגדירו קוטר 8 מ״מ ובחרו Join. לחצו OK.
5. בתפריט Create > Pattern בחרו Circular Pattern.
6. בחרו Features וסמנו את פעולת Sphere בסרגל ההיסטוריה.
7. בשדה Axis בחרו בציר Z מתוך תיקיית Origin.
8. בחרו Full והקלידו 20 בשדה Quantity. לחצו OK.

שלב 7 – יוצרים את מעגל החומוס הפנימי



1. צרו כדור נוסף באמצעות Sphere על תחתית הקערה.
2. מקמו את המרכז על אותו כיוון בציר X, במרחק 18.5 מ״מ.
3. הגדירו קוטר 8 מ״מ ובחרו Join. לחצו OK.
4. הפעילו Circular Pattern ובחרו Features.
5. סמנו את פעולת Sphere החדשה ובחרו בציר Z.
6. בחרו Full והקלידו 20 בשדה Quantity. לחצו OK.

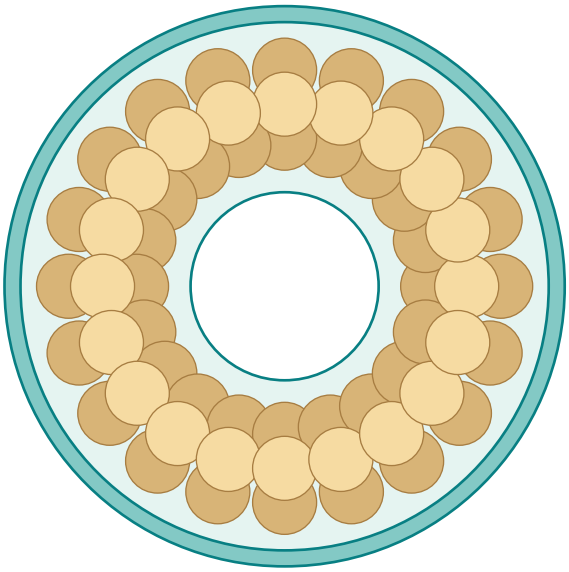
שלב 8 – יצירת הקומה השנייה – לא חובה



1. בתפריט Construct בחרו Offset Plane.
2. בחרו בתחתית הפנימית והגדירו היסט כלפי מעלה של 6.5 מ״מ.
3. בחרו Sphere ובחרו במישור החדש.
4. מקמו את המרכז על אותו כיוון בציר X, במרחק 22.75 מ״מ.
5. הגדירו קוטר 8 מ״מ ובחרו Join.
6. בדקו שהכדור חודר מעט לשני הגרגירים שמתחתיו.
7. הפעילו Circular Pattern ובחרו Features ואת פעולת Sphere החדשה.
8. בחרו בציר Z, בפריסה Full ובכמות 20. לחצו OK.

אפשר לדלג על שלב זה ולעבור ישירות לשלב 9.

שלב 9 – בודקים ושומרים להדפסה



1. סובבו את המודל ובדקו שכל הגרגירים מחוברים לקערה.
2. ודאו שהחור המרכזי פתוח.
3. באמצעות Inspect > Measure בדקו את קוטר החור: 23.5 מ״מ.
4. ודאו שקוטר הקערה אינו עולה על 80 מ״מ.
5. בתיקיית Bodies בדקו שמופיע גוף אחד.
6. שמרו את הקובץ ובחרו Save as Mesh בלחיצה ימנית על הגוף.
7. בחרו STL או 3MF ושמרו להדפסה.