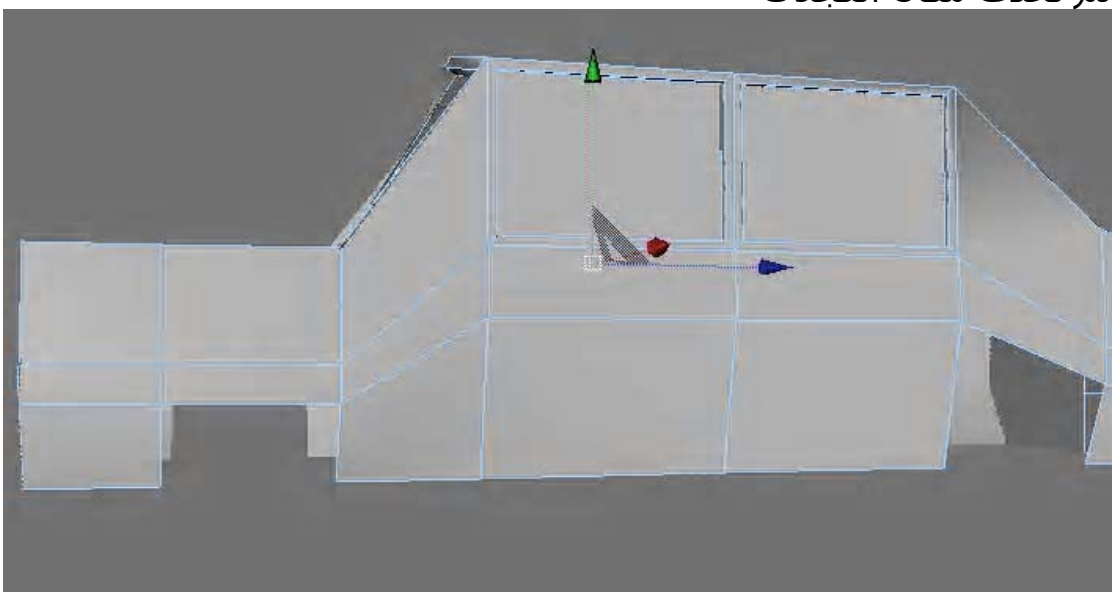
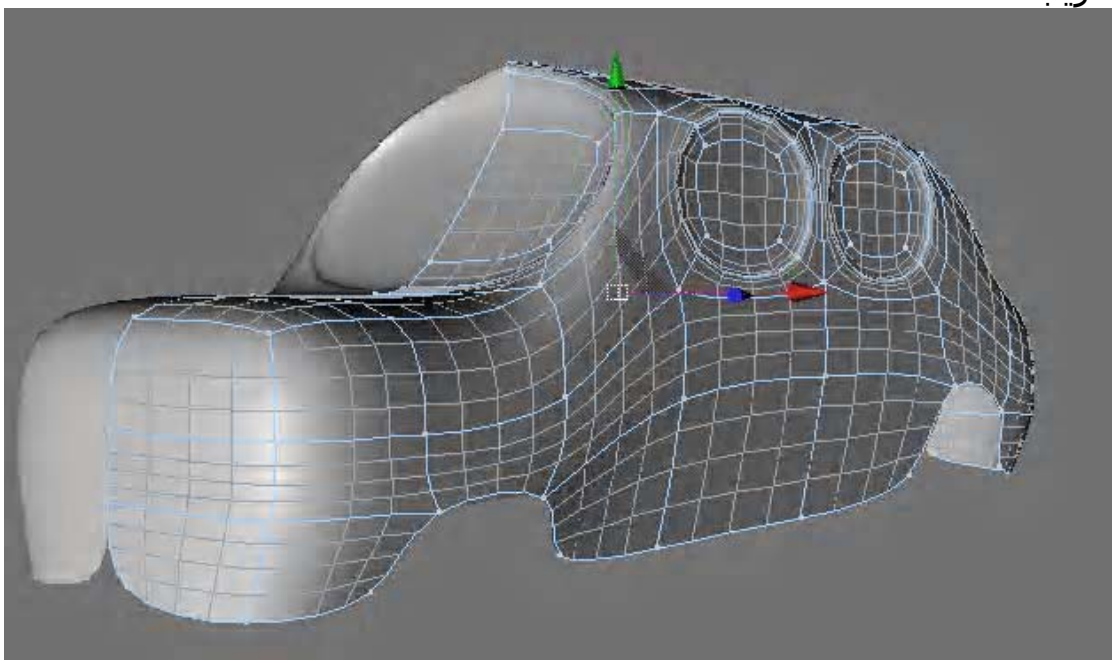
ثم نحذف مكان العجلات



ثم نضع العمل كله تحت اداة HyberNurbs وسنجد انه قد تغير بشكل غريب



سنعمل هنا مع اختصار Weight HyberNurbs فاولا سنحدد هذه الاوجه الثلاثة