

# Soldraw ve solview komutları kullanımı ile görünüşleri çizme

Nesnenizi üç boyut modelledikten sonra Layout penceresine geçiniz. Burada var olan görüntüyü siliniz.

Eğer anted gibi düzenlemeler istiyorsanız layout sekmesi başlığından From Template... Seçeneği ile şablon dosyasından layout sayfasını düzenleyiniz. Şablondan seçmiş iseniz şablon adı ile sekme başlığı oluşacaktır. O layoutu aktif yapınız.

Layout sayfası ile ilgili kağıt ve yazıcı ayarlarını yaptıktan sonra görünüş çıkarma işlemine başlayabiliriz.

Görünüşleri çıkarmak için;

**SOLVIEW** komutunu yazınız veya Solids araç çubuğundan yada **Draw** menüsünden **Solids -> Setup -> View** seçeneğini seçiniz.

Enter an option [Ucs/Ortho/Auxiliary/Section]: seçeneklerinden UCS seçeneğini seçiniz. Sonra gelen alt seçeneklerden World ucs seçeneğini belirleyiniz. BU sefer sorulan scale ölçeğini 1 olarak kabul ediniz. (1 dışındabir değerde seçebilirsiniz.)

Ucs seçimi nesnenin pozisyonunu belirlemek içindir. Ucs yi Enter an option [Named/World/?/Current] <Current>: seçenekleri ile seçebilirsiniz.

Specify view center: görüntünün olmasını istediğiniz merkezi seçiniz.

Specify view center < Specify viewport>: viewport (görünüş penceresini oluşturmanız istenmektedir.) Enter tuşu ile boş geçip görünüş penceresini çerçeve çizerek belirlemeniz gerekecektir. Bu işlemi yaptıktan sonra görünüme bir isim vermeniz istenir. Uygun bir isim verdikten sonra enterle onaylayınız.

Enter an option [Ucs/Ortho/Auxiliary/Section]: Seçeneğinden Ortho yu seçiniz. Böylece nesnenize dik görünüm elde edebilirsiniz. Ucs -> Ucsye göre, Auxiliary -> belli bir eğimde döndürerek, Section -> kesit olarak görünümü oluşturur.

Orthoyu seçtikten sonra görünümün hangi kenar esas alınarak yapılacağı sorulur. Bunun için nesnenin ne taraftan görünümü alınacak ise o taraf işaretlenir (belirlenir). Sonrada oluşacak görünümün merkezi, görünüm alanı ve ismi istenir. Bunları da yaptıktan sonra görünüşler elde edilmiştir.

Bu görünüşler oluşturulurken yeni katmanlar otomatik oluşacaktır. Bu katmanların çizgi tipleri değiştirilerek görünüşler tamamlanır. Görünüşlere verdiğiniz isimlerle katmanlar oluşacaktır. Böylece hangi görünüş için olduğu rahatça anlaşılacaktır.

Katı model için oluşturduğunuz görünümleri soldraw komutunu kullanarak teknik resim görünümüne çevirebilirsiniz.

Aşağıda bu işlemlerin bir parça üzerindeki etkileri görülmektedir.

