



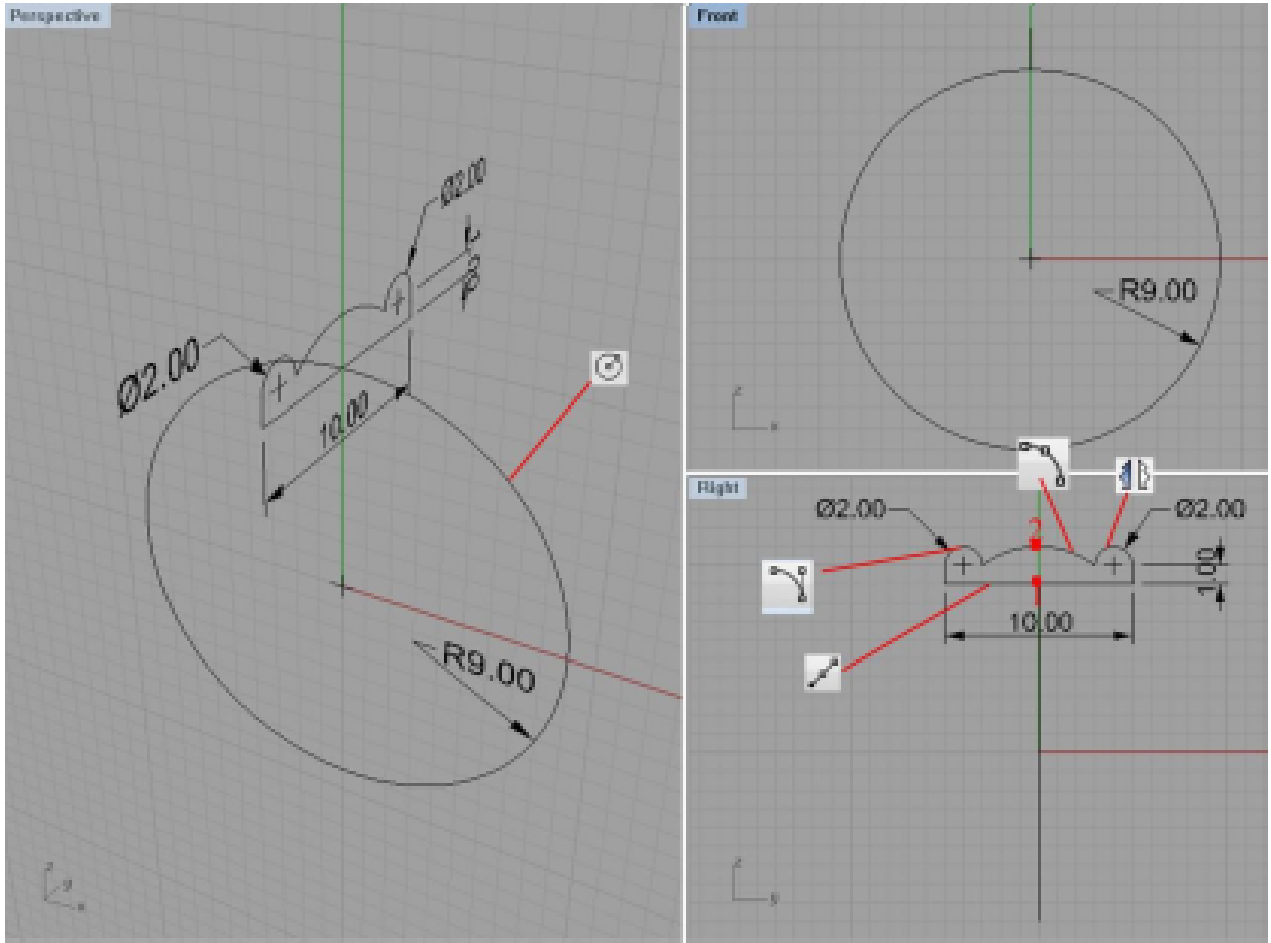
ALYANS YAPIMI




Uygulamaya başlamadan bilmemiz gereken komutlar; Circle, Line From Midpoint, Line, "Arc: Start, End, Direction", Mirror, "Arc: Start, End Point on Arc", Join, Sweep1 Rail ve Shade komutlarıdır.






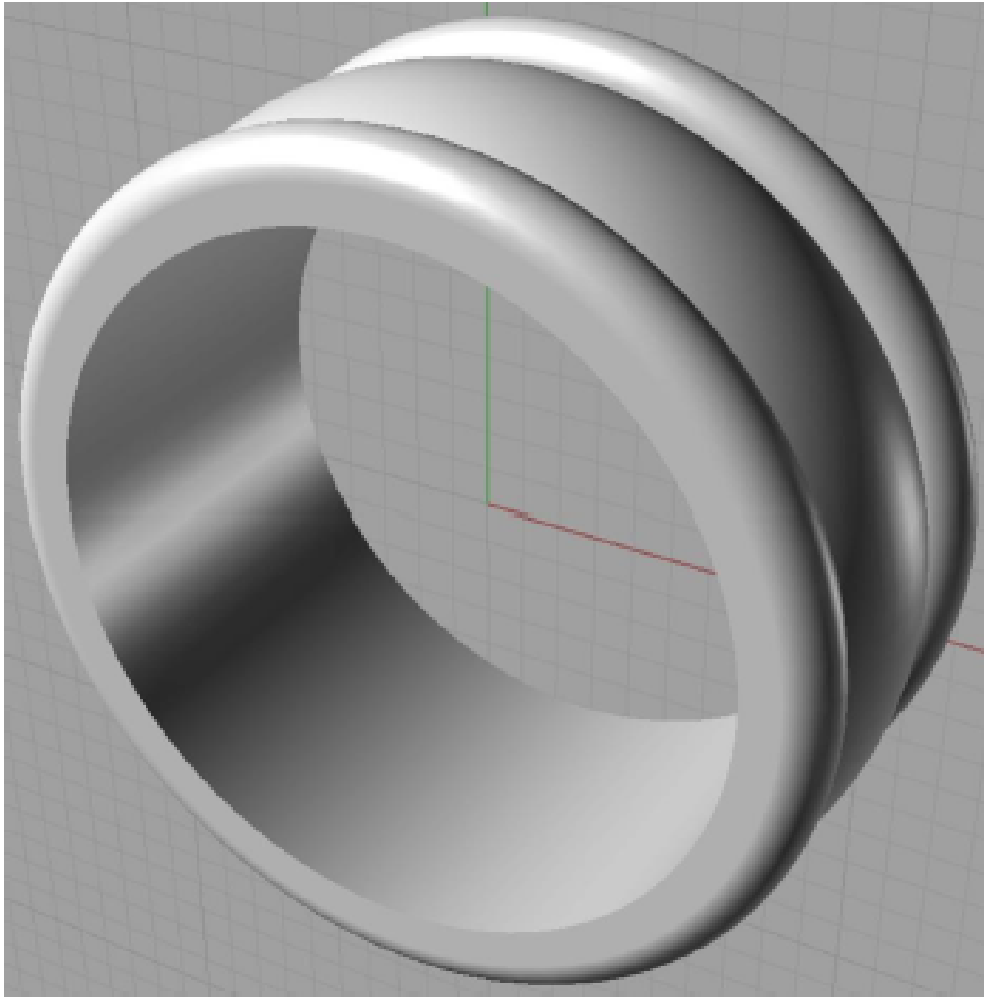
Çizim 3.9 uygulama 3.5

- Front ekranında Circle: Center, Radius  komutumuzu alıp merkezimizi "0,0" koordinatları alalım "0"(sıfır) da girsek olur. Yarıçap olarak da 9 mm girin.
- Line: From Midpoint  komutunu çalıştıralım çizgimizin orta noktasını üst Quad olarak belirleyelim. (Osnap Quad özelliği işaretli olsun.) Çizgimizin uzunluğunu verirken Right penceresine geçelim 5 mm girelim çizgimiz 10 mm uzunluğu olacaktır.
- Line komutunu çalıştıralım çizgimizin herhangi bir tarafından 1 mm uzunluğunda yukarı doğru bir çizgi çizin.
- Programımızda bir pencerede komuta başlarken diğerinde bitirebiliriz. Yani birinde çalışırken diğer görünüş penceresine geçebilme imkânı vardır.



- Arc: Start, end, Direction at start  komutunu çalıştıralım Statusbar dan Snap' ı açalım böylelikle mouse' umuzun hareketi 1 mm atlayarak olacaktır. Daha önce çizdiğimiz 1 mm lik çizgimizin üst end point tinden yakalayalım LMB içe doğru 2 mm yani 2 kare atlayalım ve LMB basalım. Ortho özelliğimiz açık olsun ve mouse başlangıç noktamıza dik bir şekilde yukarı kaldıralım ve LMB basalım yayımız çizilmiş oldu.
- Mirror  komutunu çalıştıralım 1 mm lik çizgimizi ve yayımızı seçip LMB çizim 3.10 de gösterilen 1 ve 2 no lu noktalarımızdan da aynalama yapıp 1 ve 2 ye göre simetrisini alalım.
- Arc: Start, End Point on Arc  komutunu çalıştırıp, daha önce oluşturduğumuz yayların 2 ucundan yakalayalım ve 2 ucunun orta noktasından 1 mm yukardan 3. noktamızı işaretleyin. Üçüncü yayımızda çizmiş olduk. (burada Snap açık Ortho kapalı olmak durumunda.)
- İç çemberi front penceresinde, sonraki işlemleri right penceresinde yapmayı unutmayın.

- . Join  ile kesitimizi tek eleman haline getirelim yani birleşmiş çizgi haline getirin.
- . Sweep 1 Rail  komutunu çalıştıralım;
- . Select Rail (.....): (çıkıldığında kesitimizin yürüyeceği rayı seçmemiz gerekecektir.
- . Select Cross section curves(Point): (Yazısı çıktığında ise kesitimizi seçmemiz gerekecektir.
- . Select menüsünden tüm curve ve ölçülendirmeleri (Dimension) seçerek klavyeden delete tuşuna basın.
- . Shade  komutuyla aşağıda ki gibi bir çizim elde edebiliriz.



KAYNAKÇALAR

1-MEGEP,Kuyumculuk Teknolojisi Bilgisayar Destekli Takı Tasarımı II Modülü,2015,Ankara

https://www.rhino3d.com/download/rhino/3/jewelry_tutorial