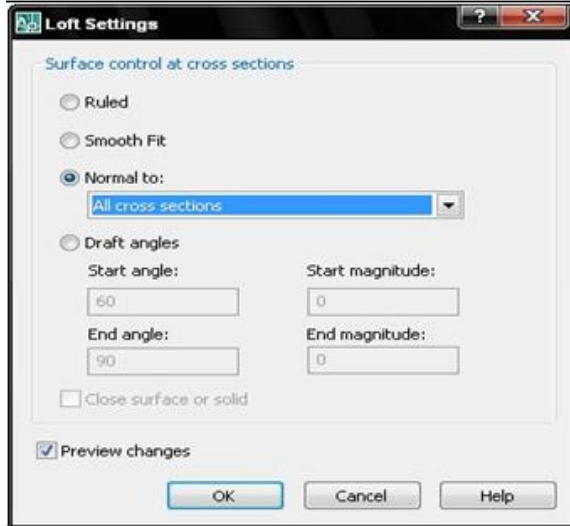


بعد ان تنتهي من انتقاء العناصر سيعطيك البرنامج في الصندوق الحوار التالي الذي يمكنك من تحكم بطريق التوصيل بين العناصر لصناعة المجسم الذي تشاء .



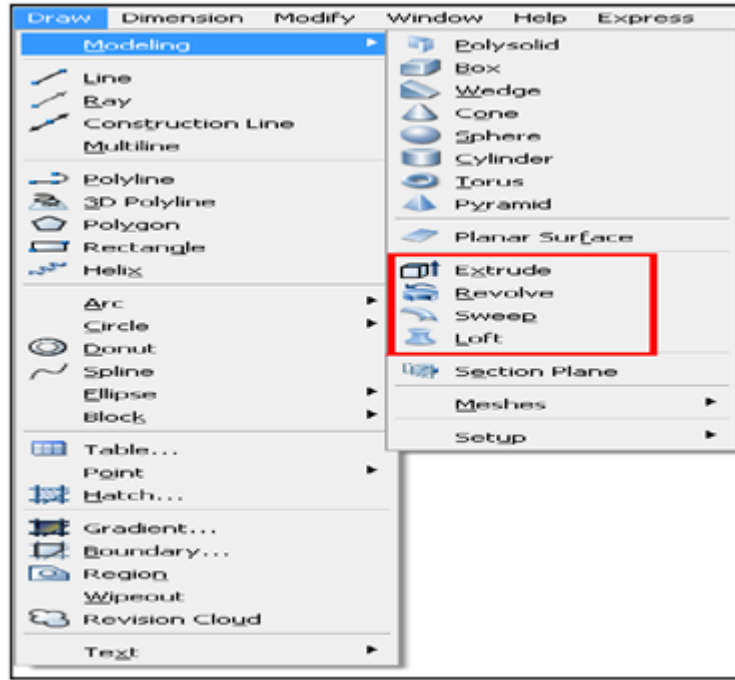
خيارات سطر الأوامر:

إدخال الأمر في شريط الأوامر : **Command: loft;**

انتقاء العناصر التي تشكل المجسم : **Select cross-sections in lofting order:**

**Enter an option [Guides/Path/Cross-sections only] <Cross-sections only>:**

يتم التعامل مع هذه من خلال سطر الاوامر الذي هو لغة مع البرنامج ، ومن خلاله تتم الاجابة على اسئلة البرنامج الموجه للمستخدم لرسم الشكل المطلوب . يتم الوصول الى هذه الاوامر من خلال شريط القوائم او باستخدام شريط الاوامر الخاص بها وتكتب في سطر الاوامر . لاحظ الشكل التالي .



### اوامر التعديل

توجد اوامر تعديل خاصة للرسومات الثلاثية الابعاد وهي مفيدة جدا حيث تعطي امكانية رائعة في رسم المجسمات التي تتكون من اشكال عديدة وهذه الاوامر هي :

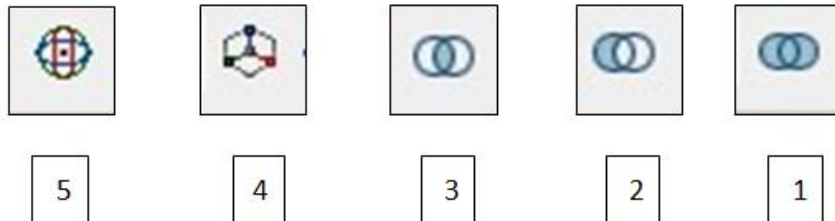
1) Union / لربط الاجزاء مع بعضها.

2) Subtract / لإزالة جزء معين من الجسم مفيد في رسم الاتقوب النافذة.

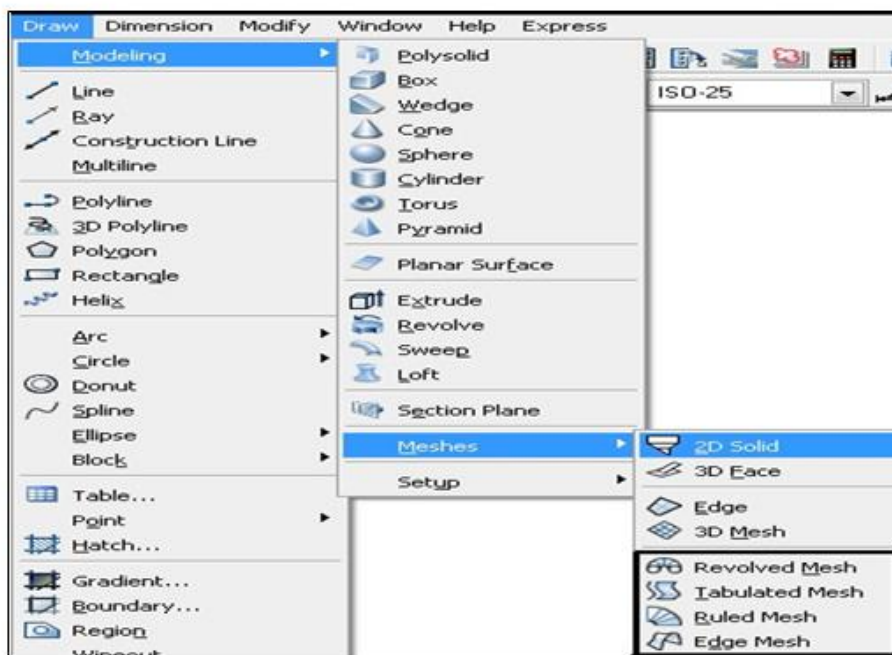
3) Intersect / للحصول على الأجزاء المتداخلة من الجسم.

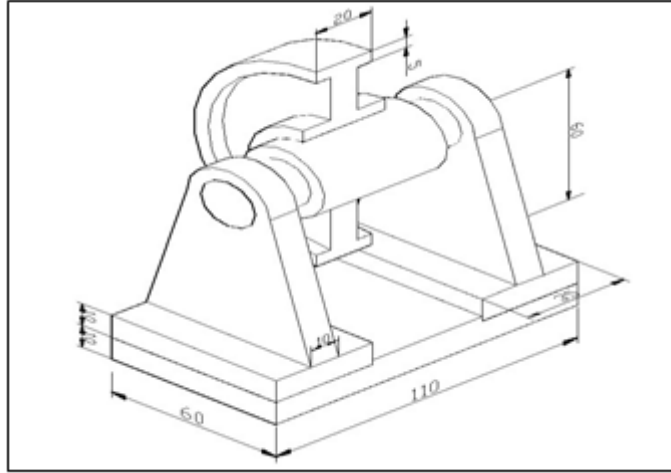
4) 3D Move / لتحريك الرسم مع المحاور الثلاثة على حدة.

5) 3D Rotate / لتدوير الرسم مع المحاور الثلاثة على حدة.



اوامر رسم ثلاثي اخرى:-





لنحاول الآن إن نرسم الشكل التالي :

#### القاعدة

Command: box; 0,0 ; @110,60; 10;

Command: box ; 0,0,10;@35,60;10;

Command: copy ; select objects;

#### المساند

بما إن المساند الجانبية هي شكل مكون من عدد من العناصر المختلفة، فترسم ثنائية الأبعاد ثم تحول الى ثلاثية، وعن طريق امر التدوير والتحرك توضع في مكانها الصحيح .

Command: line ;0,0 ;@60<0;

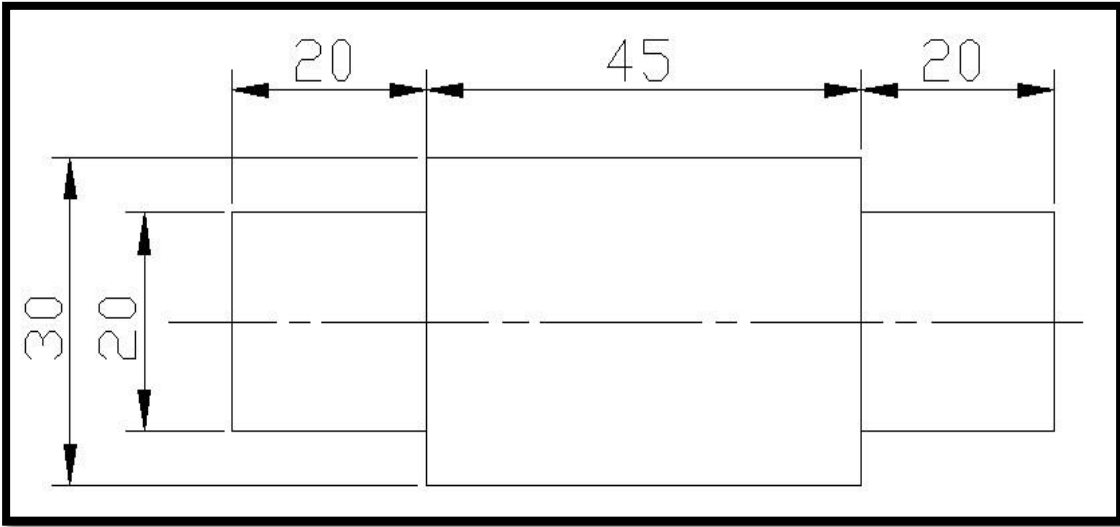
Command: circle ; 30,60; 15;

Command: circle ; 30,60; 10;

Command: Presspull ;select area; 10;

#### العمود ( shaft )

يرسم بشكل خطوط ( نص مسقط) ثم يحول الى مجسم عن طريق الأمر Revolve .



### الطارة او البكرة

ترسم بنفس الطريقة التي رسم بها العمود .

