

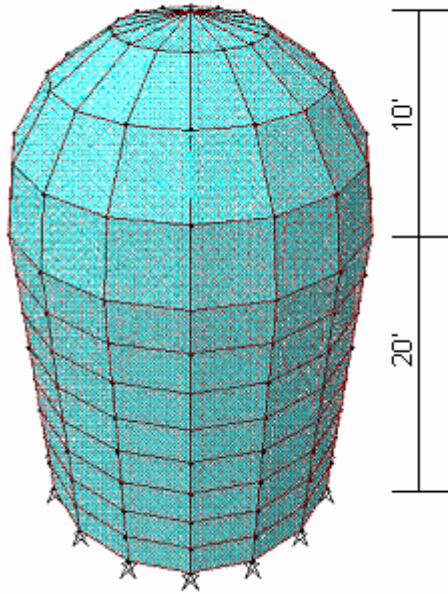
Problem T

Kubbeli Silindirik Yapı

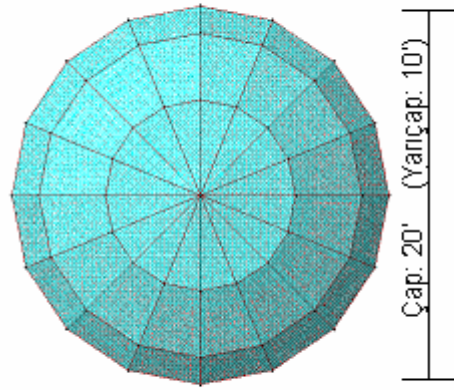
Yapılacaklar

Bir dairesel kubbe ile kapatılmış silindir modeli oluřturunuz. Bu modeli 1 dakikadan az bir sũrede oluřturabilir misiniz?

3 Boyutlu Perspektif Gũrũnũř



ũstten Gũrũnũř

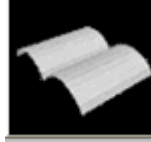


Problemin zũmũnde řu program olanakları kullanılmaktadır

- **New Model from Template** (řablondan Yeni Model)
- **Add to Model from Template** (řablondan Model Ekle)

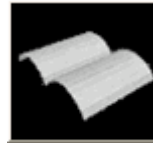
Problem H 'nin zũmũ

1. **File** (Dosya) menũsũ > **New Model** (Yeni Model) komutunu seerek **New Model** formunu gũrũntũleyiniz.
2. Aılır liste kutusundan seeneėine tıklayarak birimleri deėiřtiriniz.



Shells

3. **Shells** (Kabuklar) seçeneğine tıklayarak **Shells** formunu görüntüleyiniz. Bu formda:
 - **Shell Type** (Kabuk Tipi) kutusundan **Cylinder** (Silindir) seçeneğini seçiniz.
 - **Num of Divisions, Angular** (Bölüm Sayısı, Açısal) kutusunda önceden tanımlı **16** değerini kabul ediniz.
 - **Number of Divisions, Z** (Bölüm Sayısı, Z) kutusuna **8** yazınız.
 - **Cylinder Height** (Silindir Yüksekliği) kutusuna **20** yazınız.
 - **Radius** (Yarıçap) kutusuna **10** yazınız.
 - **OK** kutusuna tıklayınız
4. **X-Y Plane** (X-Y Düzlemi @ Z=0) penceresinin sağ üst köşesindeki "X" işaretine tıklayarak bu pencereyi kapatınız.
5. **Set Display Options** (Görüntü Seçeneklerini Değiştir) kutusuna tıklayarak (yada **View** menüsü > **Set Display Options** komutunu kullanarak) **Display Options for Active Window** (Seçili Pencere için Görüntü Seçenekleri) formunu görüntüleyiniz. Bu formda:
 - **Fill Objects** (Nesneleri Doldur) kutusunu işaretleyiniz.
 - **OK** kutusuna tıklayınız.
6. **Edit** (Düzenle) menüsü > **Add to Model from Template** (Şablondan Model Ekle) komutunu seçerek **New Model** (Yeni Model) formunu görüntüleyiniz. Bu



Shells

fomda **Shells** (Kabuklar) seçeneğine tıklayarak **Shells** formunu görüntüleyiniz. Bu formda:

- **Shell Type** (Kabuk Tipi) kutusundan **Spherical Dome** (Küresel Kubbe) seçeneğini seçiniz.
- **Num of Divisions, Angular** (Bölüm Sayısı, Açısal) kutusunda önceden tanımlı **16** değerini kabul ediniz.
- **Number of Divisions, Z** (Bölüm Sayısı, Z) kutusuna **4** yazınız.
- **Radius** (Yarıçap) kutusuna **10** yazınız.

- **Roll Down Angle, T** (Düsey Yönde Dönülen Açık, T) kutusunda önceden tanımlı **90** değerini kabul ediniz.
- **Restraints** (Mesnetler) kutusunun işaretini kaldırınız.
- **Locate Origin** (Başlangıç Noktasını Bul) kutusuna tıklayarak **Coordinate System** (Koordinat Sistemi) formunu görüntüleyiniz.

*Not: **Coordinate System** (Koordinat Sistemi) formu, yeni bir koordinat sistemi için başlangıç noktasının yeri ve dönmesini global koordinat sistemine göre belirler. Şablonun başlangıç noktası bu yeni tanımlanan koordinat sisteminin başlangıç noktasıyla çakışacaktır.*

- **Coordinate System** (Koordinat Sistemi) formunda :
 - **3D** seçeneğini işaretleyiniz.
 - **Translation** (Ötelenme) alanında, **Z** kutusuna **20** yazınız.
 - **OK** kutusuna iki kez tıklayarak tüm formlardan çıkınız.

7. Klavyeden **F7** tuşuna basarak grid çizgilerini görüntüden kaldırınız.