

6.a

1.
LAGUNTZA
-FITXA

OBJEKTUAK 3 DIMENTSIOTAN BISTARATU



Objektu bat **diseinatu** nahi denean, hots asmatu eta forma konkretu bat eman nahi zaionean, lehenbizikorik **krokisak** eta **eskemak** marraztuko dira (batzuetan eskuz) eta ondotik informatikaren bidez haren **modelo** bat eginen da 3 dimentsiotan : **3D**.

Halako programak erabiliko dira :

Ordenagailuz lagundutako marrazketa (Dessin Assisté par Ordinateur : **D.A.O.**)

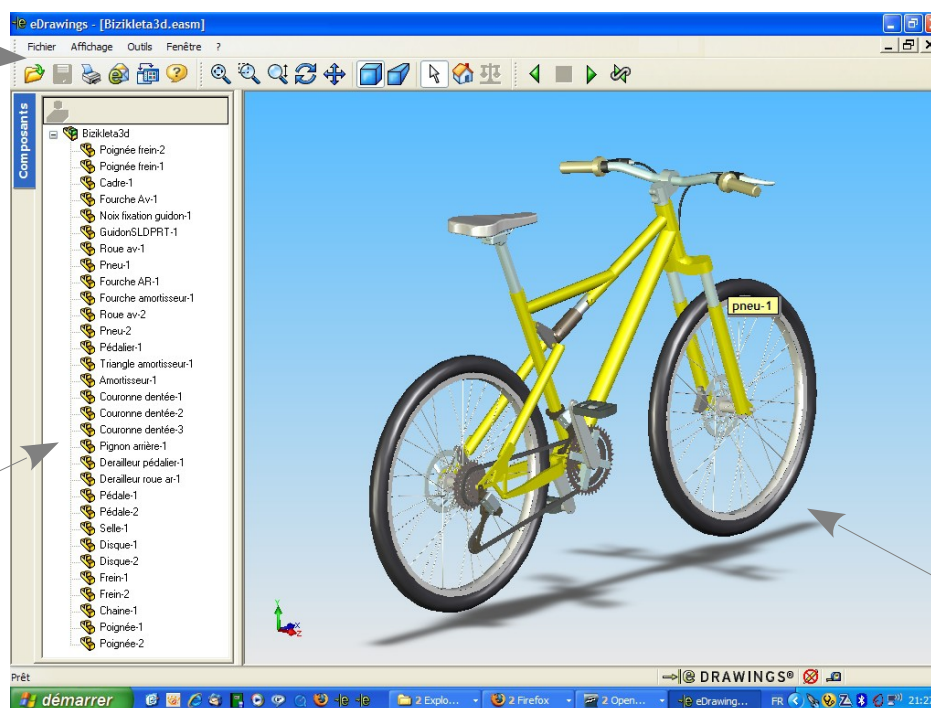
Ordenagailuz lagundutako diseinua eta fabrikazioa (Conception et Fabrication Assistée par Ordinateur : **C.F.A.O.**)

Gisa honetan marraztua izan dena baliatzeko, programa berezi → **eDRAWINGS®** hau erabiliko dugu : objektu tekniko baten **maketa birtuala** edo **digitala** aztertu eginen da honi esker.

Maketa digital bat idekitzen dugularik programa honekin, halako leihoa zabalduko da (adibide honetan bizikleta baten maketa dugu) :

menuak
eta tresna
barra

Osagaien
edo
piezen
zerrenda



marrazkia
3D-tan

Maketa hau erabiliko da hobeki ulertzeko objektua nola egina den (piezak zein diren, nola elkartzen diren) eta ororen buru, objektu honen funtzionamendua hobeki ulertzen lagunduko gaitu.

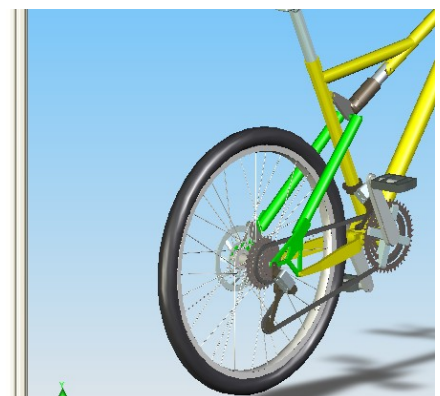
Hau guziaz egiteko, hainbat tresna badaude menu barratik, tresna barratik edo saguaren eskuineko botoia erabiliz har daitezkeenak. Hona hemen erabiliko diren tresna horietarik batzuk :

	Objektuaren bista ezberdinak banazka eta aldizka hautatzeko. Eskuineko geziak balio du objektuaren bistak modu jarraituan bistaratzeko (animazio moduan).
	Leihoaren tamainaren arabera, objektuaren irudi hoberena agertzeko tresna.
	Hautatzen den maketaren zatia handitzeko tresna (zoom).
	Zooma aitzinera edo gibelera eramateko tresna (maketa handitzeko edo tipitzeko).
	Objektua nahi den bezala kokatzeko tresna, biratuz.
	Objektua lerra arazteko tresna.
	Objektua perspektiban edo hari moduan agertzeko tresna.
	Objektuaren zati edo pieza bat hautatzeko tresna.
	Objektua hasierako egoeran agertzeko tresna (« galdu egin » garelarik maketaren azterketan, arras baliagarria, dena berriz hasteko).
	Objektuaren bista ezberdinak hautatzeko eta bistaratzeko tresnak (aurretiko bista, ezkerretiko bista, ...).
	Objektuaren osagai bat mugitzeko tresna (ezkerreko tresna barratik hartuko dena).



Ezkerreko barrako ikono honetan klikatuz, osagaien zerrenda agertzen da eta hauetarik bat hautatzen bada, maketan hautatua dela agertuko da. Alderantziz, maketaren zati bat hautatzen bada, zerrendan haren izena agertuko da bertze kolore batez idatzia.

- Roue av-1
- Pneu-1
- Fourche AR-1
- Fourche amortisseur-1
- Roue av-2
- Pneu-2
- Pédaler-1
- Triangle amortisseur-1
- Amortisseur-1
- Couronne dentée-1
- Couronne dentée-2
- Couronne dentée-3
- Pignon arrière-1
- Dérailleur pédaler-1
- Dérailleur roue ar-1
- Pédales-1
- Pédales-2
- Selle-1
- Disque-1
- Disque-2
- Frein-1
- Frein-2
- Chaîne-1



Ohar :

Saguaren eskuineko botoiarekin klik eginez objektuaren zati baten gainean, hainbat tresna agertuko dira : *pieza mugitu - gorde - garden bilaka arazi - besteak gorde - dena agertu.*