# WRAP

Araç Çubuğu **Features**>**Wrap**

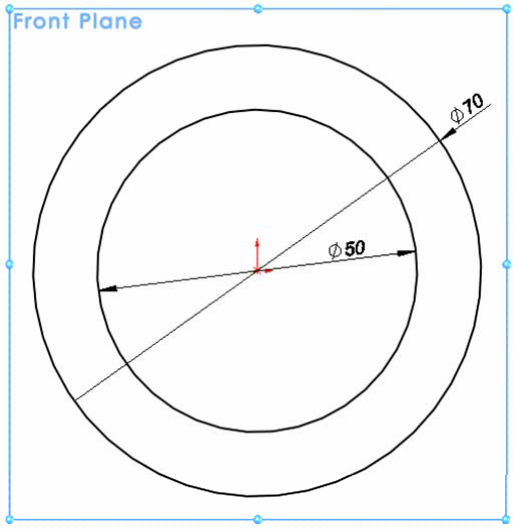
İç/Dış Bükey Sıvama Kayar menü **Insert**>**Features**>**Wrap**

Düzlemsel yüzeylere çizilen taslak çizimleri, dairesel veya eğri yüzeylere iç/dış bükey olarak sıvama işlemi yapan bir komuttur.

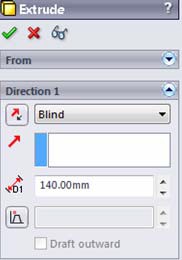


## Uygulama 1:

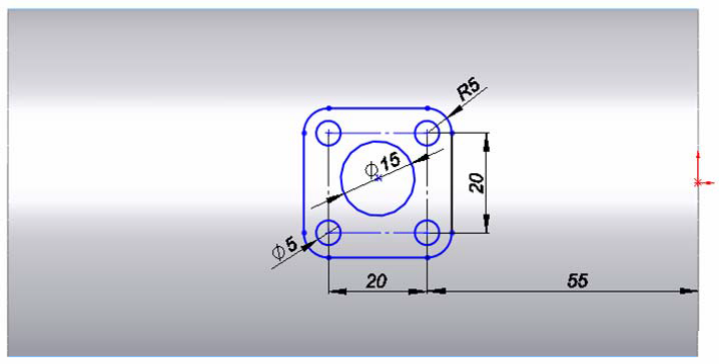
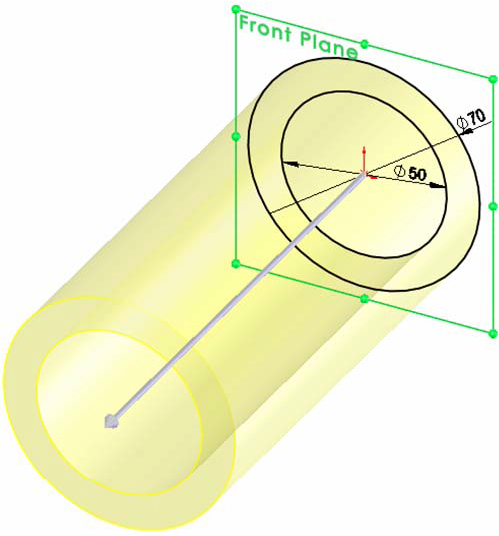
**Front** düzlemine bir **sketch** açılır. Eşmerkezli farklı çaplarda iki çember çizilir.



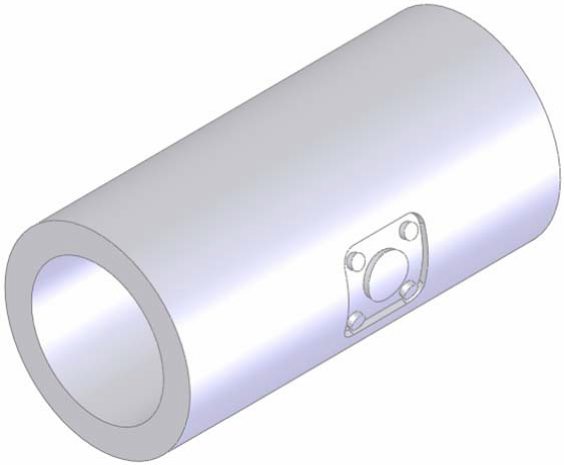
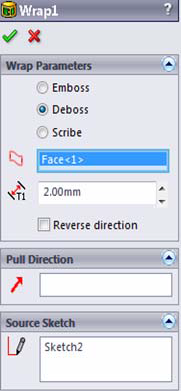
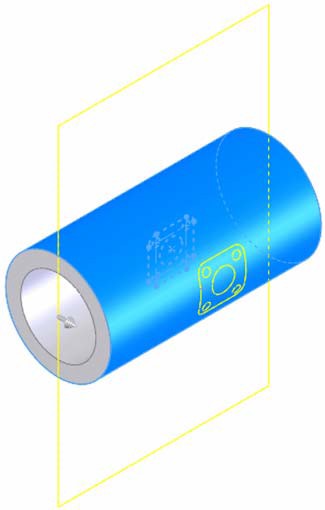
**Extrude** ekleme komutuna girilir. **Extrude** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.



**Right** düzlemine bir **sketch** açılır, aşağıdaki şekil çizilerek konumlandırılır.

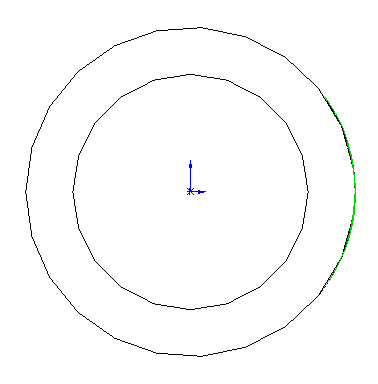
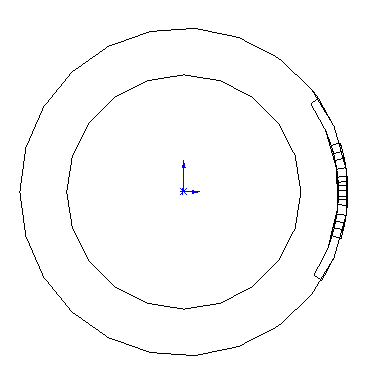
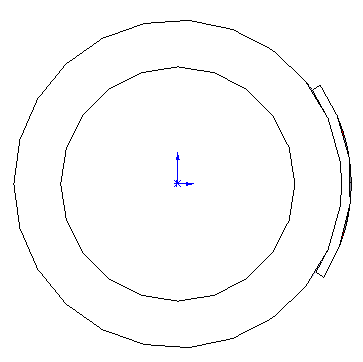


**Wrap** komutuna girilir. Silindirik **Face<1>** yüzeyine tıklanır. **OK** düğmesine tıklanır. **Wrap1** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **Emboss**, taslak çizimi girilen kalınlıkta çıkıntı vererek; **Deboss**, girinti vererek; **Scribe**, yüzeyi farklı yüzeyler haline getirerek sıvama işlemi yapar.

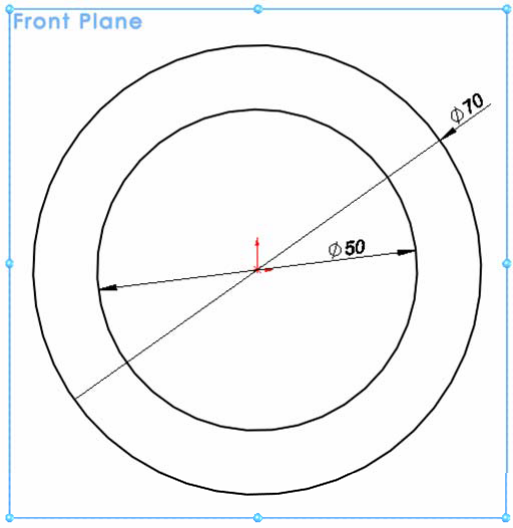


## Emboss Deboss Scribe

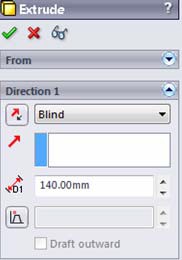
**Uygulama 2:**



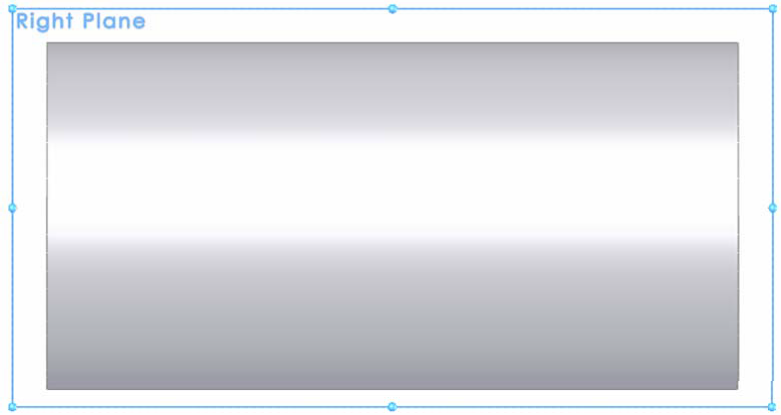
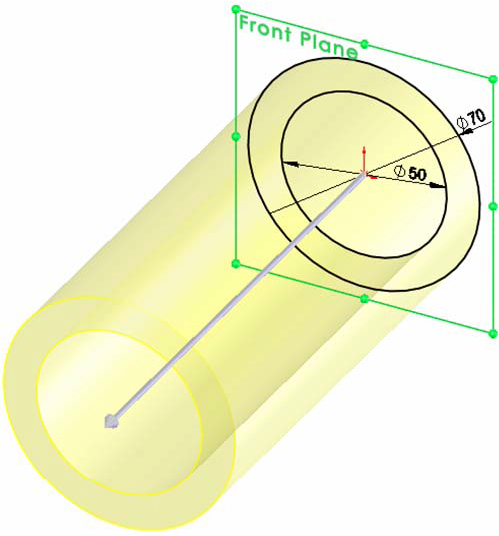
**Front** düzlemine bir **sketch** açılır. Eşmerkezli farklı çaplarda iki çember çizilir.



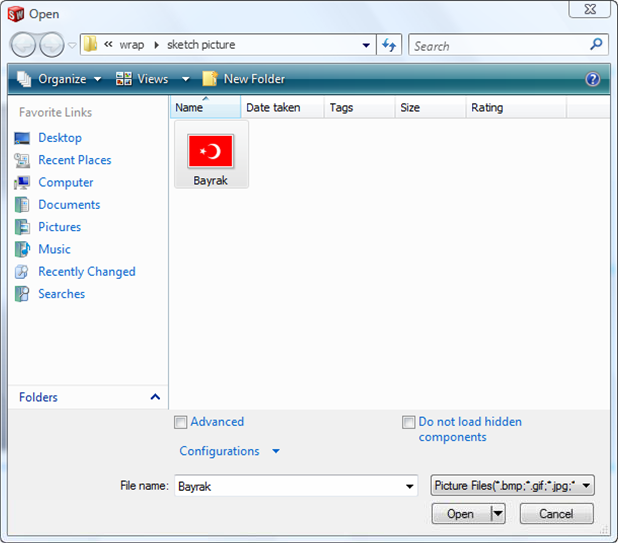
**Extrude** ekleme komutuna girilir. **Extrude** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.



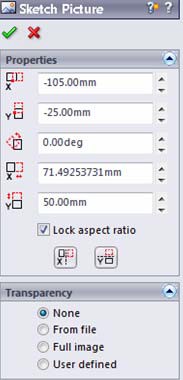
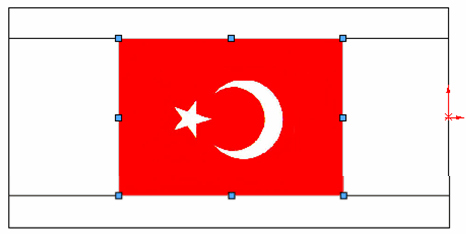
**Right** düzlemine bir **sketch** açılır.



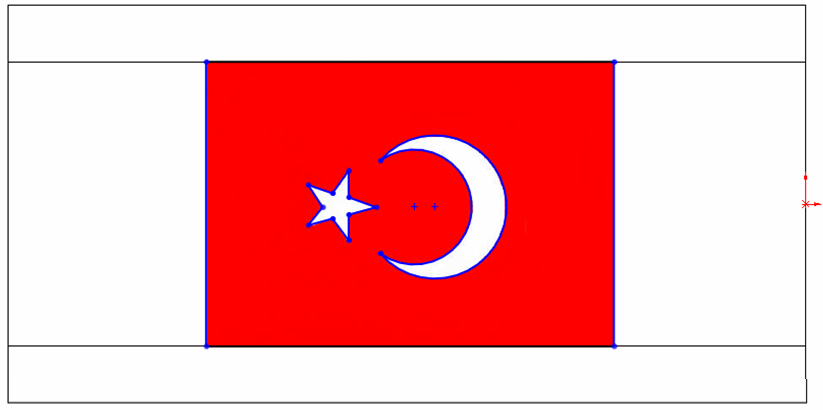
**Tools**>**Sketch Tools**>**Sketch Picture** komutuna girilir. **Open** diyalog kutusundan sıvanacak resim seçilir. **Open** (Aç) düğmesine tıklanır.



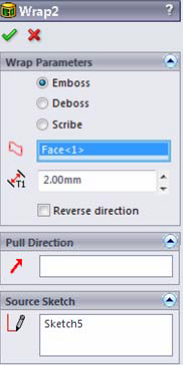
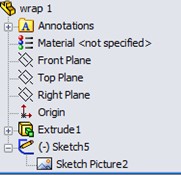
**Sketch Picture** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanarak, resim parça ortasına konumlandırılır.



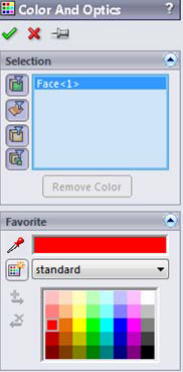
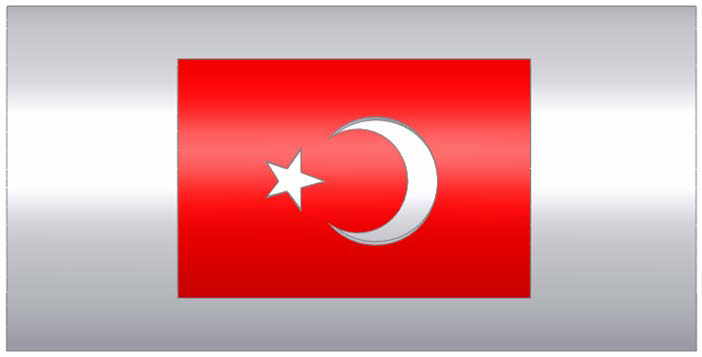
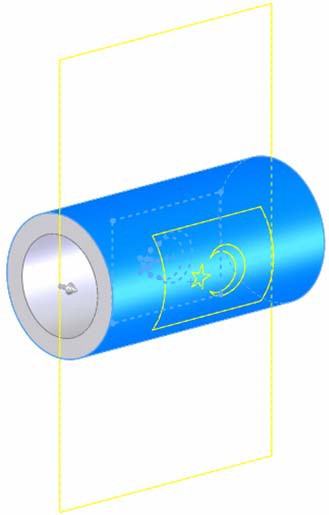
**Line** ve **3 Point Arc** komutuyla bayrak üzerinden gidilerek şekli çizilir. **OK** düğmesine tıklanır.



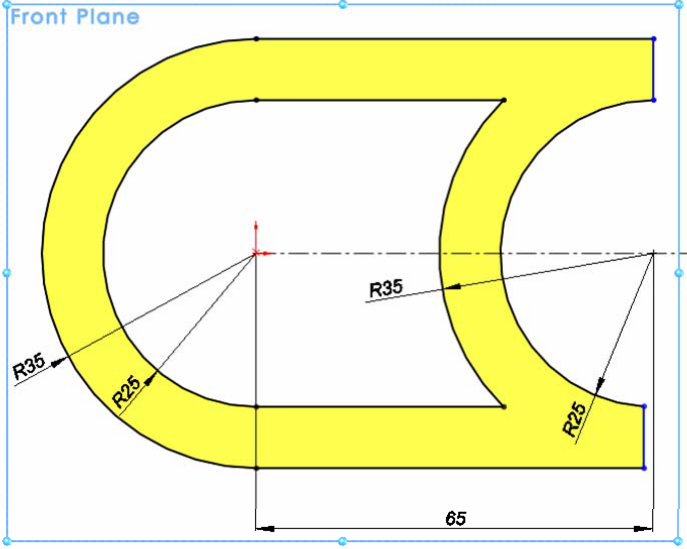
Tasarım ağacından **Sketch5** üzerine çift tıklanır. **Sketch5** altında çıkan **Sketch Picture** seçilerek **Delete** ile silinir. **Wrap** komutuna girilir. Silindirik **Face<1>** yüzeyine tıklanır. **Wrap** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.



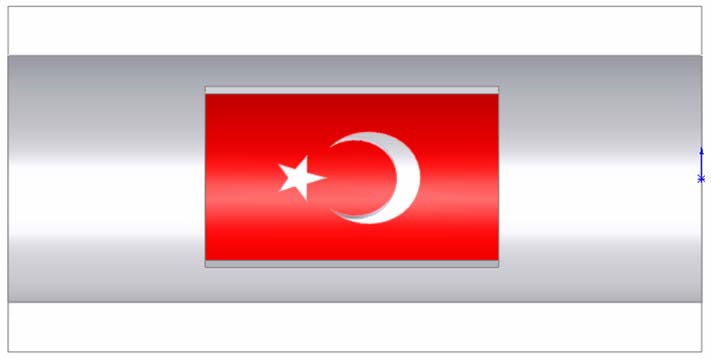
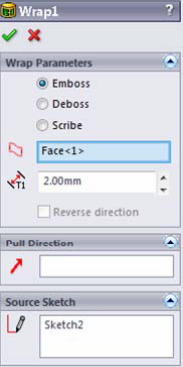
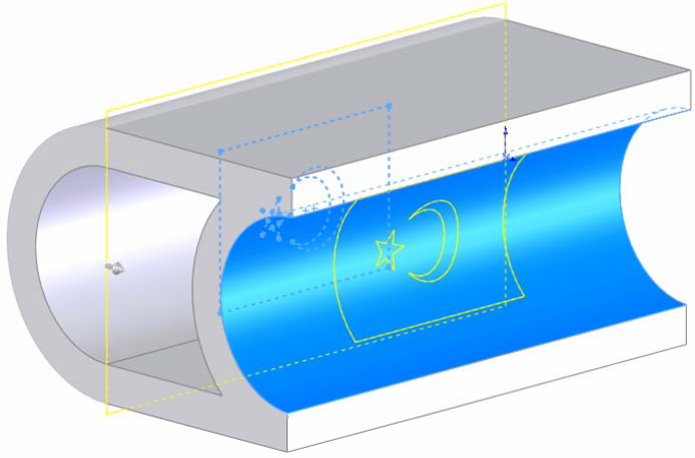
Kayar menüden, **Edit**>**Apperance**>**Color** girerek bayrak renklendirilir.



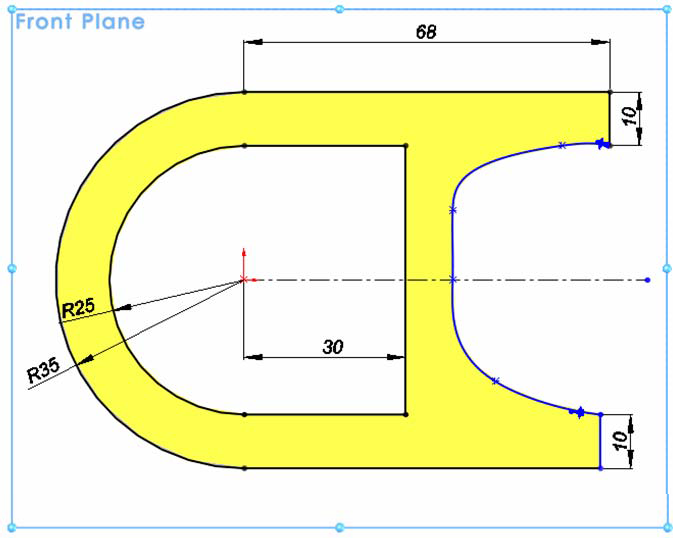
Tasarım ağacından **Wrap2** ‘nin sadece **Edit Feature** kısmı silinir. **Front** düzlemine daha önce açılmış olan **sketch1** ’e **Edit Sketch** ‘den girilerek aşağıdaki şekilde düzenlenir;



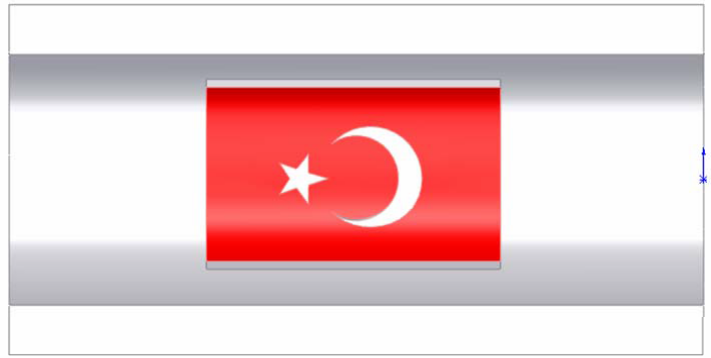
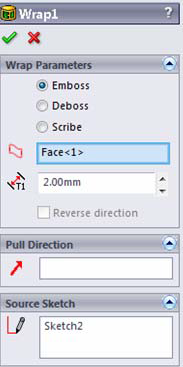
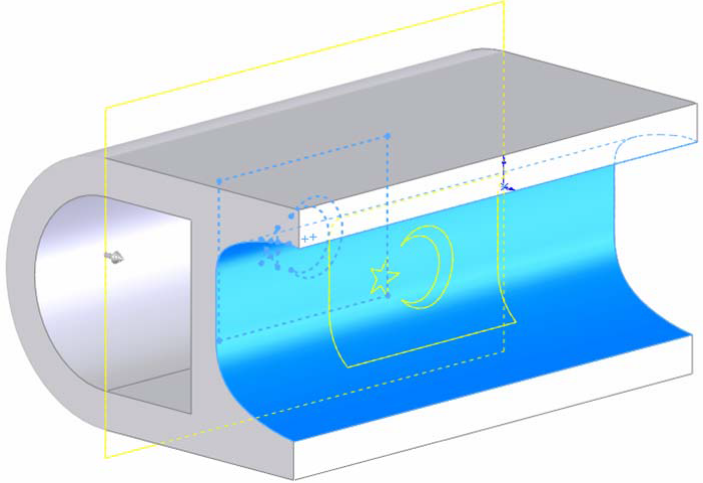
**Wrap** komutuna girilir. Silindirik **Face<1>** yüzeyine tıklanır. **Wrap1** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır. Böylece dış bükey yüzeyler yanında içbükey yüzeylere de **Wrap** komutunun uygulandığı görülmektedir.



Tasarım ağacından **Wrap1** ‘nin sadece **Edit Feature** kısmı tekrar silinir. **Front** düzlemine daha önce açılmış olan **sketch1** ’ye **Edit Sketch** ‘den girilerek aşağıdaki şekilde bir yüzeyi eğrisel olarak tekrar düzenlenir;



**Wrap** komutuna girilir. Silindirik **Face<1>** yüzeyine tıklanır. **Wrap1** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır. Böylece eğri yüzeylere de **Wrap** komutunun uygulandığı görülmektedir.



# DEFORM

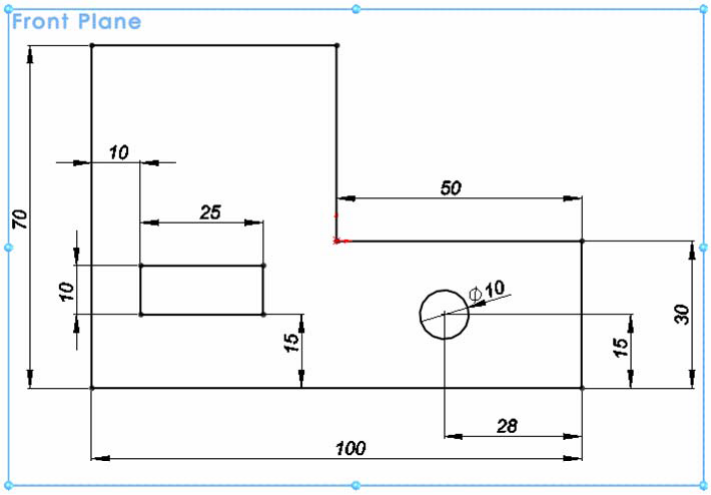
Araç Çubuğu **Features**>**Deform**

Deformasyon Kayar menü **Insert**>**Features**>**Deform**

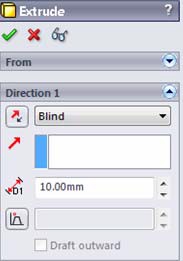
## Uygulama 1:



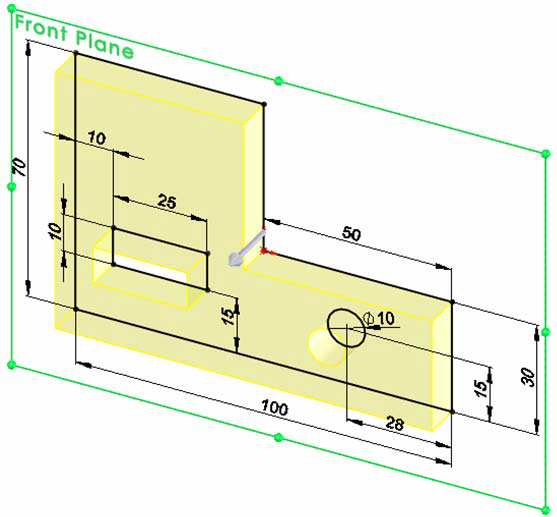
**Front** düzlemine bir **sketch** açılır. Aşağıdaki şekil çizilir.



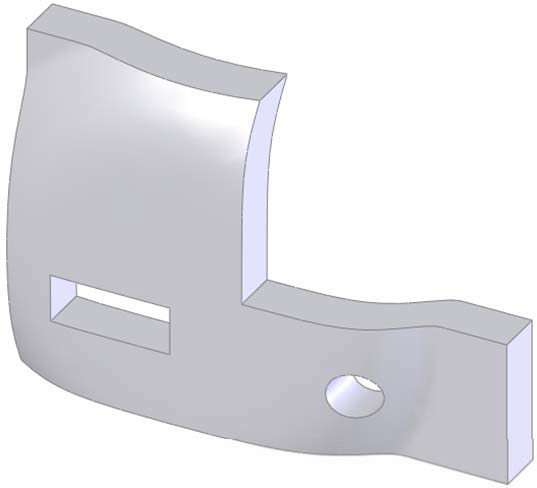
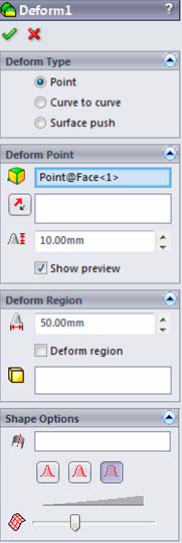
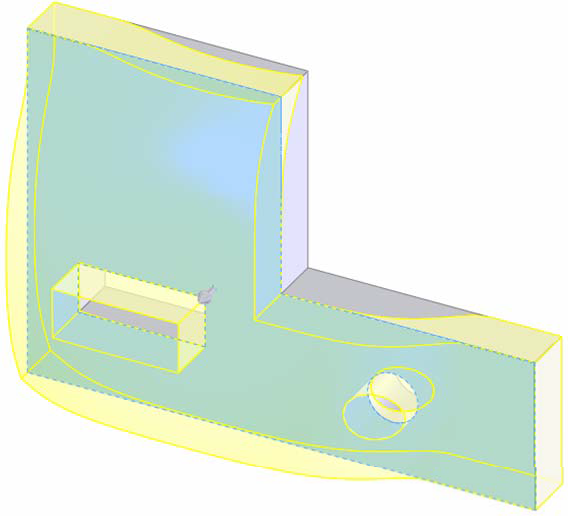
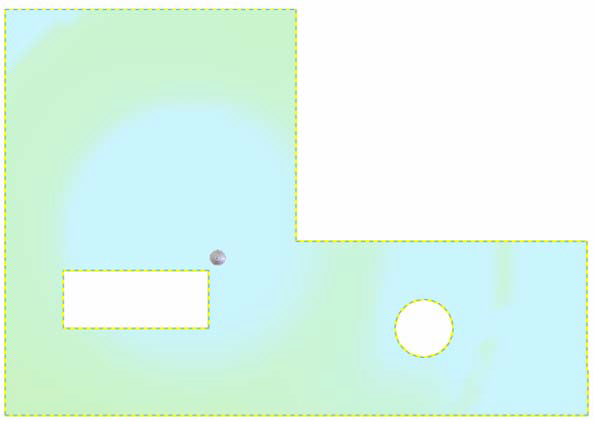
**Extrude** ekleme komutuna girilir. **Extrude1** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.



**Deform** komutuna girilir. **Deform** tipi, **Point** seçilir. **Face<1>** yüzeyine herhangi bir noktasına tıklanır.



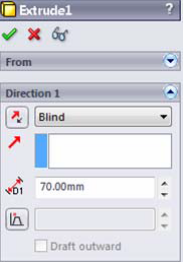
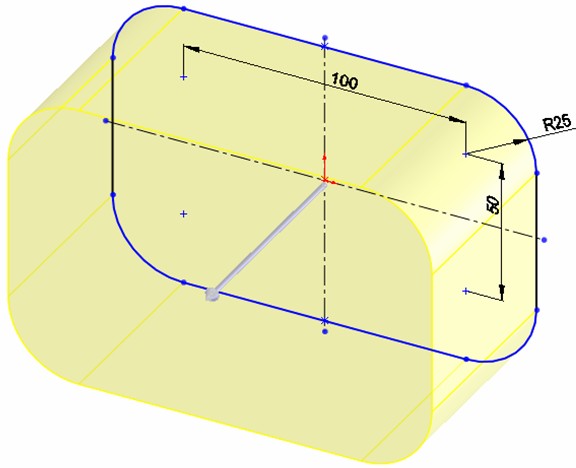
**Deform1** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.



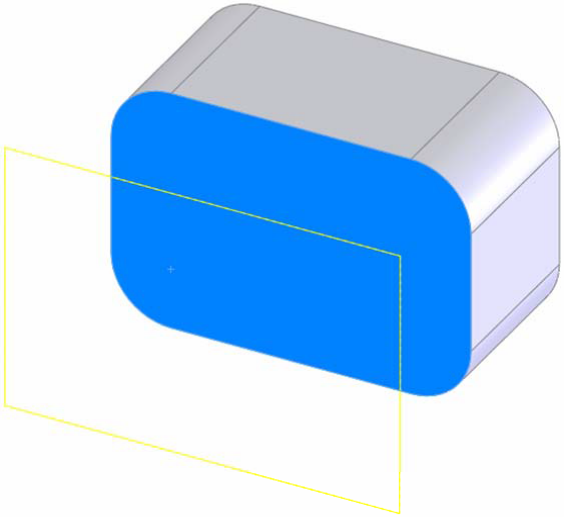
## Uygulama 2:

**Front** düzlemine bir **sketch** açılır. Taslak şekil çizilir. **Extrude** ekleme komutuna girilir. **Extrude1**

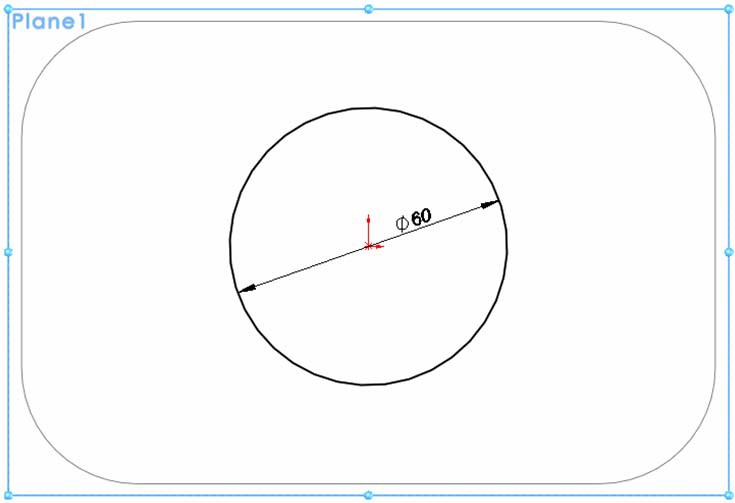
özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.



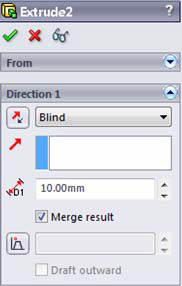
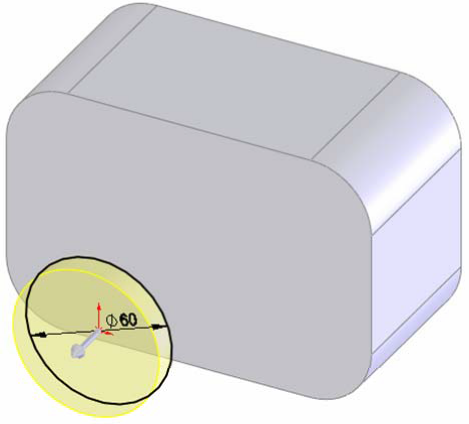
**Face <1>** yüzeyi seçilir ve **Referans Geometry** ‘den **Plane** düğmesine tıklanır. **Plane1** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.



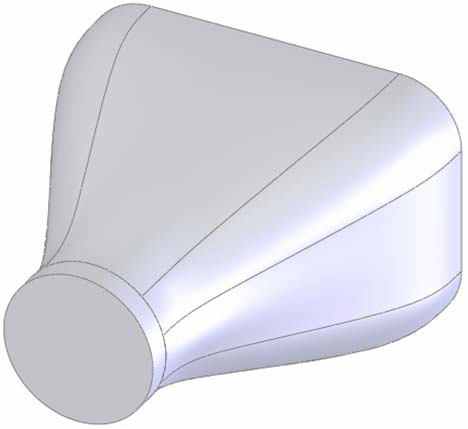
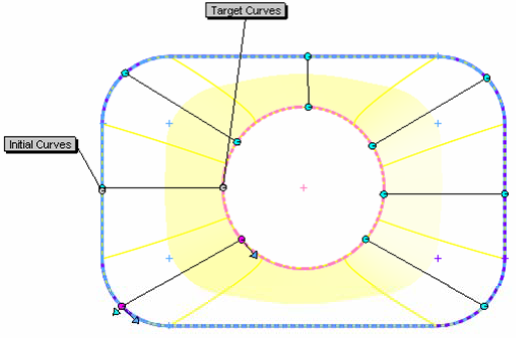
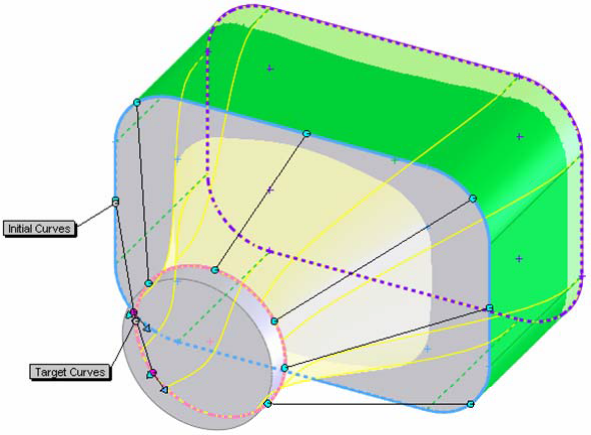
**Plane1** düzlemine **sketch** açılır, Çember çizilir.



**Extrude** ekleme komutuna girilir. **Extrude2** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.

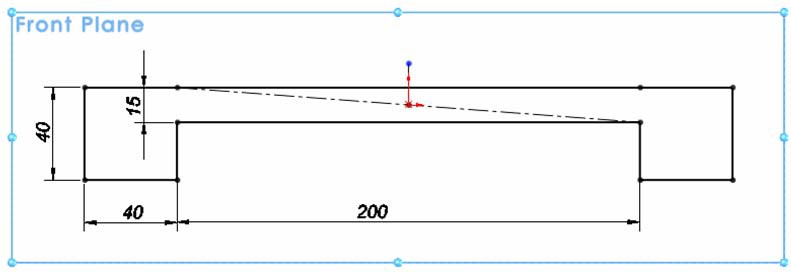


**Deform** komutuna girilir. **Deform** tipi, **Curve to curve** seçilir. **Initial curves**, şekilde gösterilen kenarlar seçilir, yeşile dönüşür. **Target curves**, seçilir, pembeye dönüşür. **Fixed curves/Edges/Faces***,* sabit kenarlar seçilir, lacivert rengine dönüşür. **Additional curves to be deformed**, deformasyona uğrayan yüzeyler seçilir, cyan rengine dönüşür. **Deform1** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.

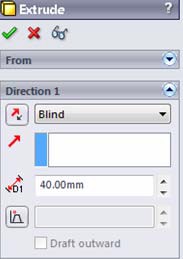
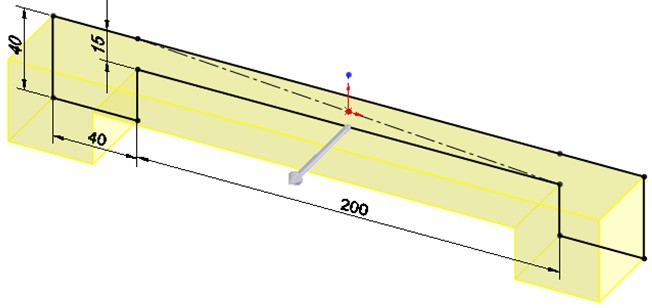


## Uygulama 3:

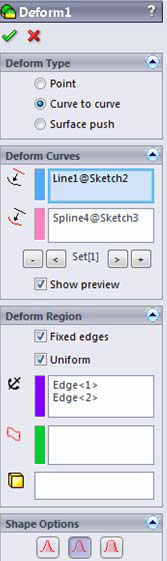
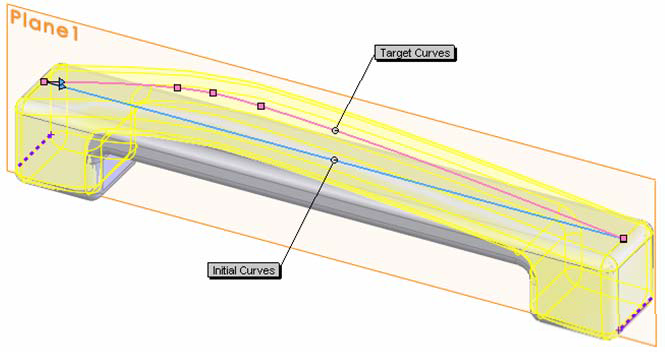
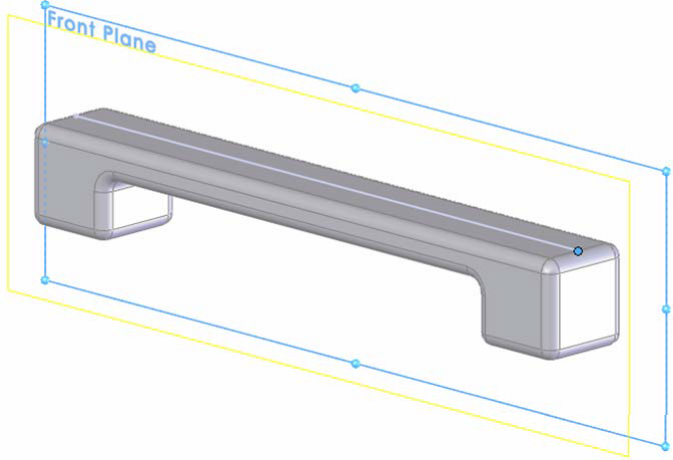
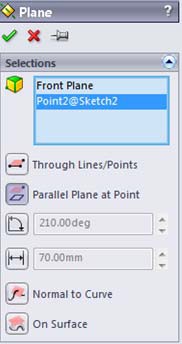
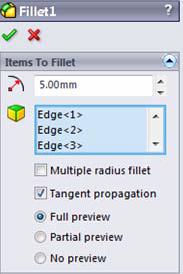
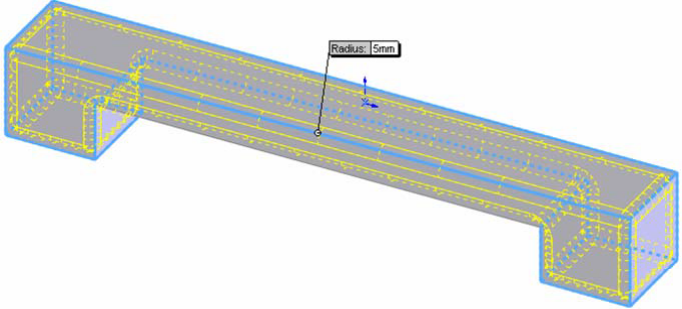
**Front** düzlemine **sketch** açılır, aşağıdaki şekil çizilir.



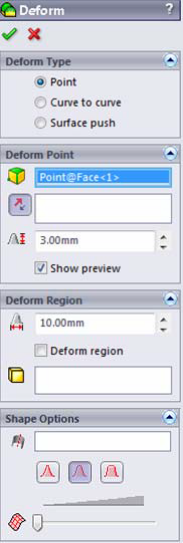
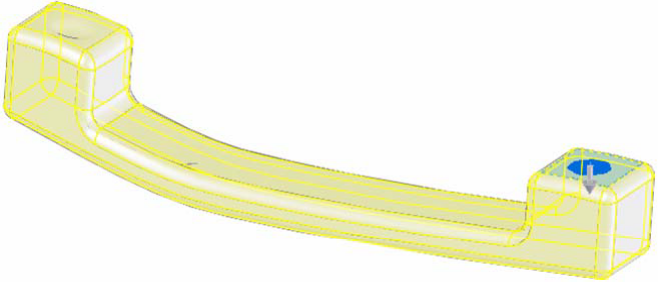
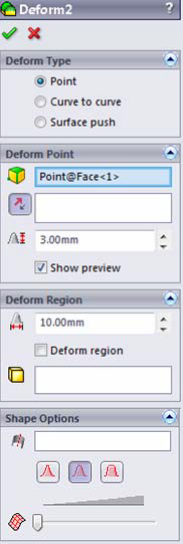
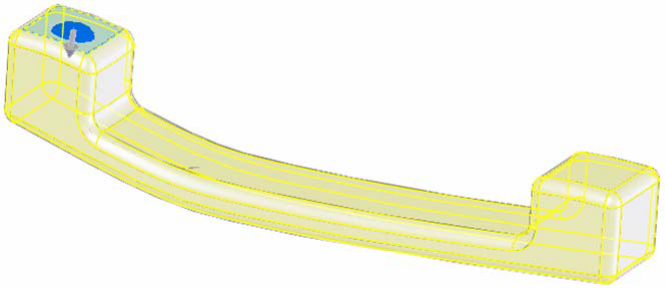
**Extrude** ekleme komutuna girilir. **Extrude1** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.



**Fillet** komutuna girilir. **Fillet1** özellik yöneticisi aşağıdaki gibi ayarlanır. **OK** düğmesine tıklanır.



Şimdi **Uniform** ve **Fixed edges** seçenekleri ile istediğimiz şekli verelim.



# FREEFORM

Araç Çubuğu **Features**>**Extruded Boss/Base**

Kalınlaştırılmış Çıkıntı Kayar menü **Insert**>**Boss/Base**> **Extrude**



# INDENT

Araç Çubuğu **Features**>**Extruded Boss/Base**

Kalınlaştırılmış Çıkıntı Kayar menü **Insert**>**Boss/Base**> **Extrude**



# FLEX

Araç Çubuğu **Features**>**Extruded Boss/Base**

Kalınlaştırılmış Çıkıntı Kayar menü **Insert**>**Boss/Base**> **Extrude**

