

Ders 4 – Eğitim 4

İlk önce çizim(ler)i ve aşağıdaki konuları inceleyin

- Yeni bir model başlatmak
- Üç boyutlu görünüş oluşturmak
- Aks çizgileri oluşturmak
- Görünüş oluşturmak (Üç boyutlu, Plan ve Yan görünüşler)

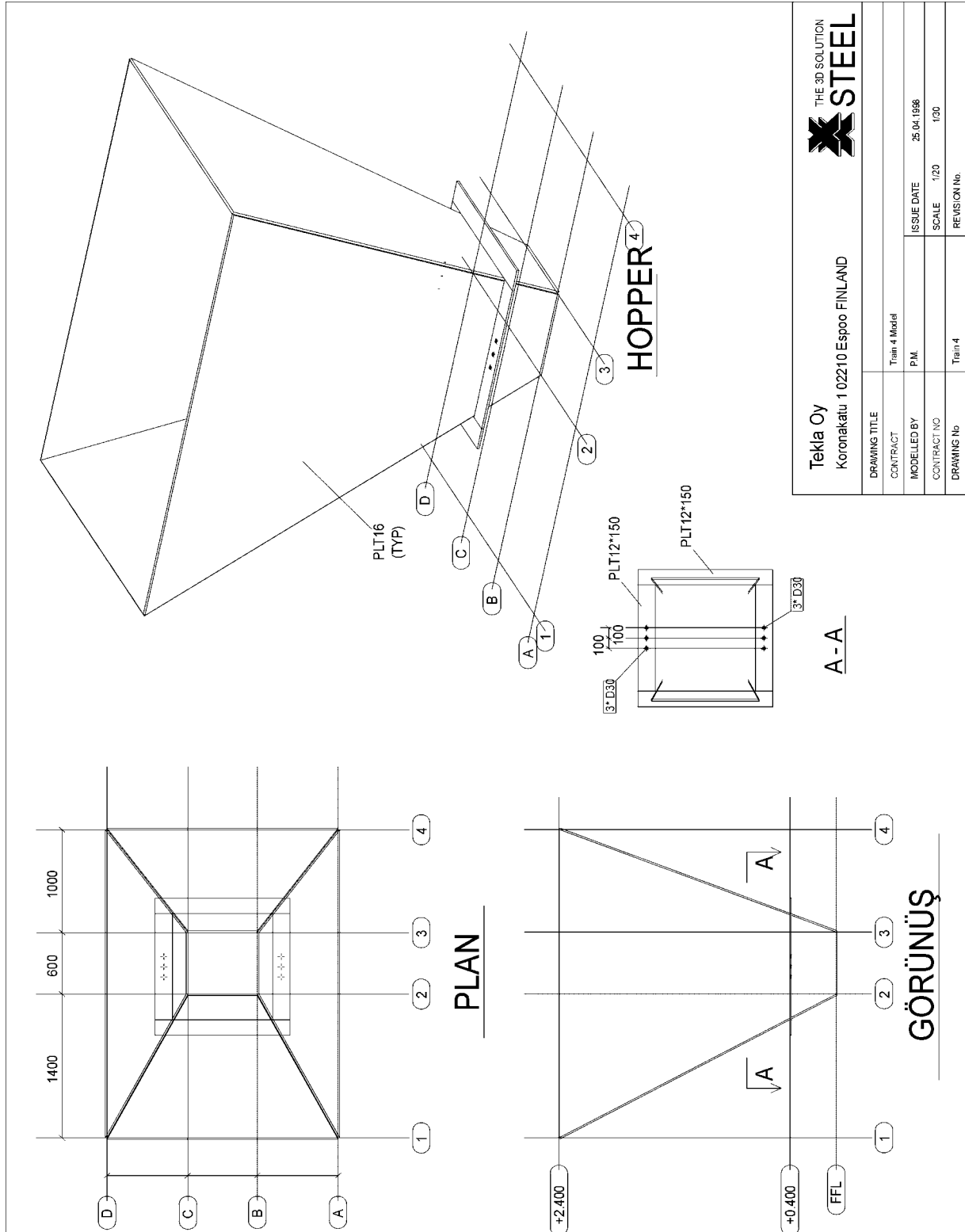
Hopper Duvarlarını Girmek

Hopper flanşı

Hopper flanşı için çalışma noktaları oluşturmak

Flanş girilmesi

Hopper flanş'a delik delmek



Tekla Oy
Koronakatu 1 02210 Espoo FINLAND

DRAWING TITLE	Train 4 Model	ISSUE DATE	25.04.1998
CONTRACT	P.M.	SCALE	1/20
MODELLED BY		REVISION No.	1/30
CONTRACT NO			
DRAWING No	Train 4		



Hopper Duvarlarının Girilmesi

RL + 2.400 ve RL 0.000 kotundaki plan görünüşleri alt alta veya yan yana gelecek şekilde ekrana yerleştirip üç boyutlu görünüşü de ekranın sol üst köşesine koyun.



Contour Plate makrosunu kullanarak RL+2.400 kotundaki plan görünüşte yer alan A-1 ve A-4 aks kesişim noktalarını seçin. Sonrada RL 0.000 kotundaki plan görünüşü üzerindeki B-3 ve B-2 aks kesişim noktalarını seçin. Şimdi tekrar RL +2.400 kotundaki plan görünüşte yer alan A-1 aks kesişim noktasını seçerek hopper duvarını tamamlayın.

Bu işlemi diğer üç duvar için de tekrarlayın.

RL +2.400 kotu plan görünüşünde yer alan D-1 aks kesişim noktasını yakınlaştırın ve duvarların “middle” üzerine temellendirildiği için üst üste bindiğine (iç içe geçtiğine) dikkat edin. Duvarlardan birinin üstüne çift tıklayın (Eğer Chamfer Properties diyalog kutusunu açık tutuyorsanız üç boyutlu görünüş üzerinde de duvarlara çift tıklamanız gerekebilir.) ve Depth değerini “middle” dan “behind”a çevirerek konumu ayarlayın.

Bu işlemi diğer üç duvar için de tekrarlayın.

Dikkat: bazı görünüşlerde hopper duvarlarından bir kısmı görünmeyebilir. Bu, plakaların ebatlarından kaynaklanır. Plan ve yan görünüşlerin alt ve üst derinliklerini 500'den 3000'e değiştirmeniz gerekecektir.

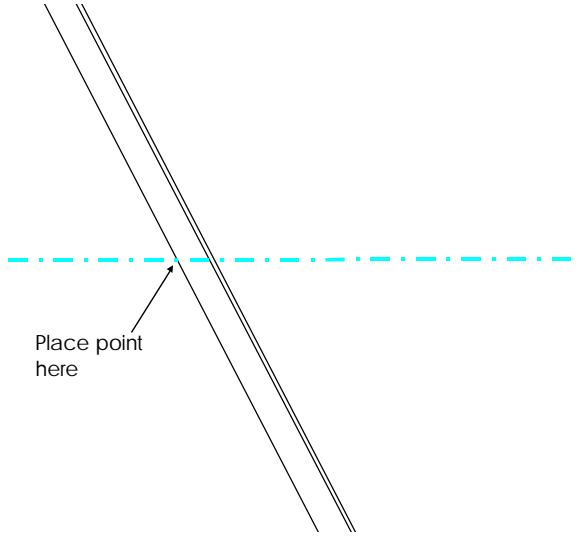
Dikkat: eğer plaka profillerinde PL veya PLT yerine FLT ön ekini kullanmak istiyorsanız\countries\???\profil\profitab.inp dosyasına, PLT satırına benzer bir FLT satırı ekleyebilirsiniz. Buradaki ??? ülkeye kullanıcı ortamını temsil eder. (euro, uk, usimp, aus gibi)



Hopper flanş

Hopper flanş için çalışma noktaları oluşturmak

Noktaları, B aksındaki yan görünüş üzerinde, hopper duvarının dış kenarlarının +400 kotu ile kesiştiği yere koyun.



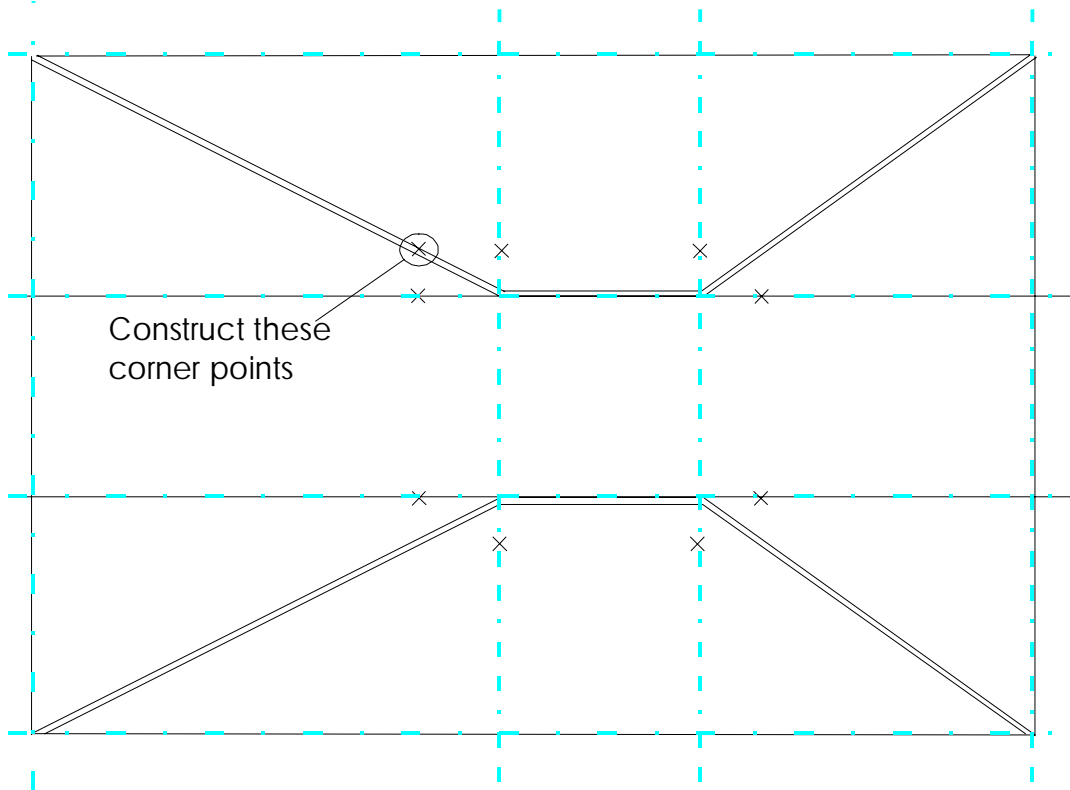
Bu işlemi hem sol hem de sağ kenarlar için yapın.

Bu işlemi C, 2 ve 3 aksları üzerindeki yan görünüşlerde de yapın.

RL +0.400 kotundaki plan görünüşe bakın, burada az önce oluşturulan noktaları sarı çarpılar şeklinde göreceksiniz.



Create line line intersection point command komutunu kullanarak köşe noktaları oluşturun. Önce bir yüzdeki noktalardan ikisini seçin sonrada komşu yüzlerden birinden iki nokta seçin.



Flanş girilmesi



Şimdi Beam Properties diyalog kutusunu kullanarak flanşları girin.

Hopper flanşlara delikler delmek

Programın kendi ara yüzleri ile hazırlanan civata makrosunu kullanarak gösterilen delikleri ilave edin.