

الدرس السادس:**هدف الدرس**

- التعرف على الأمر lathe وكيفية استخدامه
- التدريب على عمل مجسمات اسطوانية باستخدام الأمر lathe

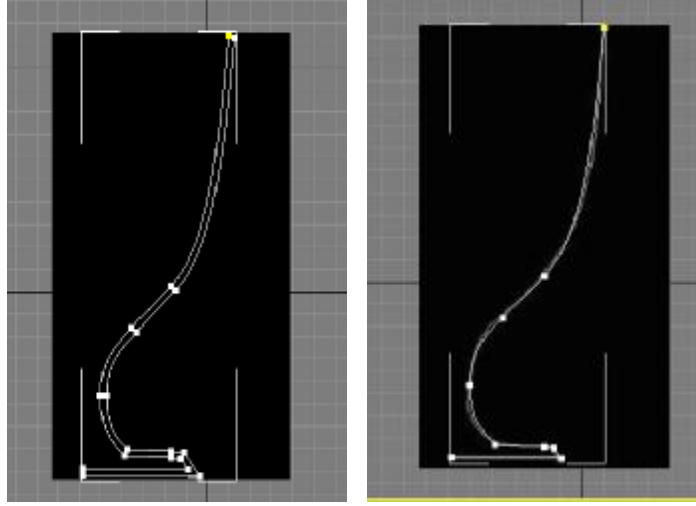
المحتوى:

- توجه إلى أمر إنشاء Create في لوحة الأوامر Command Panel والتي تقع على طول الجهة اليمنى من واجهة البرنامج، ثم اختر الأمر Shapes الخاص بتصميم الأشكال ثنائية الاتجاه، وبواسطة هذا الأمر يمكنك إنشاء ورسم الخطوط العامة ذات البعدين مثل الخط الحر والدائرة والمستطيل والقوس .. الخ ، والتي ستشكل الخطوة الأولى في تصميم مجسمك ثلاثي الأبعاد ثم نقوم باختيار الامر Line في أعلى القائمة.

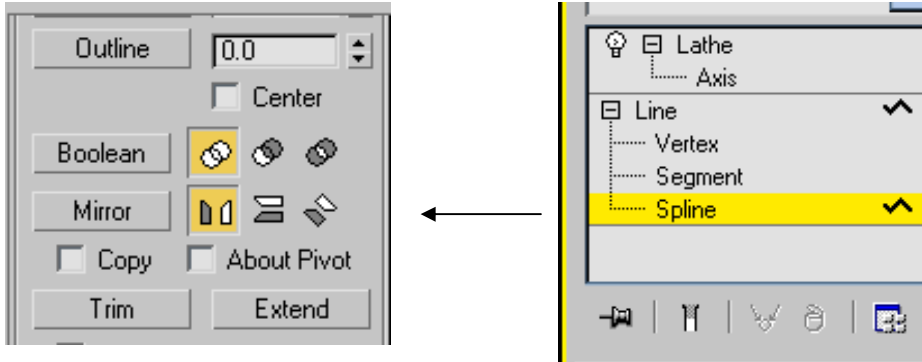
الخطوة الثانية هو تخيل قطاع في الجسم، ثم محاولة رسمه بواسطة أداة Line ، ويمكنك الحصول على خط منحنى بالضغط المستمر على زر الماوس الأيسر أثناء التحريك، وعند الوصول للنقطة الأخيرة والرغبة في إنهاء الخط اضغط على زر الماوس الأيمن.



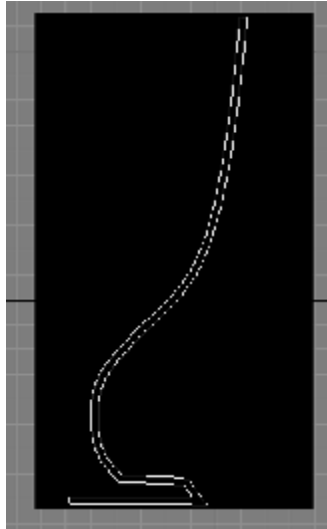
والذي نريد فعله هو محاولة تدوير هذا الخط بزوايا 360 درجة حول محوره للحصول على نموذج مجسم ،



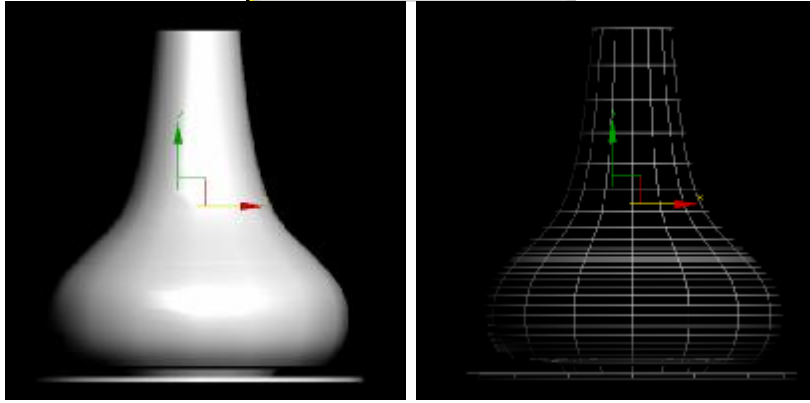
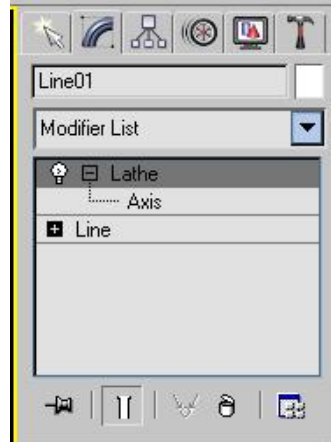
ولكن قبل فعل ذلك لابد كما في الحقيقة تماما من إنشاء سمك لهذا الجسم وذلك عن طريق اختيار spline بالنقر على علامة + بجوار Line في لوحة الأوامر Command Panel



ثم اختيار السمك المناسب وذلك من خلال الاختيار .outline.



الخطوة التالية هي اختيار الامر lathee من القائمة modify ثم نقوم بالتحكم في محور الشكل عن طريق اختيار Axis بالنقر على علامة + بجوار Lathee في لوحة الأوامر.



المطلوب:

١. ان يقوم الطالب بعمل الآتى:
٢. رسم منحنى يمثل قطاع في منتج معدني مجسم
٣. تحويل هذا المنحنى إلى مجسم
٤. التحكم في محور المجسم
٥. عرض المجسم الذي تم عمله

اسلوب التقييم

ينقسم التقييم إلى:

- متابعة الطالب واستجابته لتعليمات المدرب أثناء الدرس (يخصص لها ١٠%)
- قدرة الطالب على التحكم في أدوات العمل وتطويعها (يخصص لها ١٠%)
- قدرة الطالب على التعرف على كيفية استخدام الأمر lathe والتدريب على استخدامه بالسؤال الشفوي في نهاية الدرس (يخصص لها ٢٠%)
- قدرة الطالب على انجاز المهام المطلوبة في الوقت المحدد (يخصص لها ٢٠%)
- قدرة الطالب على التنويع في الشكل وإيجاد بدائل مختلفة (٤٠%)