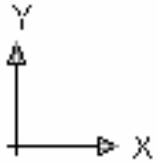
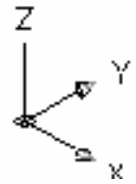
	
ucs قبل تحويل شاشة الرسم إلى الثلاثي الأبعاد	ucs بعد تحويل شاشة الرسم إلى الرسم الثلاثي الأبعاد

الشكل (٦ -٢)

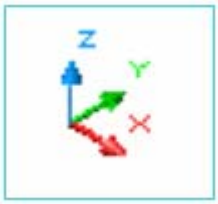
شكل الإحداثيات (ucs) قبل وبعد التحويل

❖ بعد أن حولت الإحداثيات من الرسم ثنائي البعد إلى الرسم ثلاثي البعد يفضل أن يكون شكل (ucs)في الوضع السلكي وذلك بإتباع الخطوات التالية :

١ - نشط View في شريط الأدوات الثابت سوف تبدو قائمة منسدلة .

٢ - اختر Shade سوف تبدو قائمة منسدلة .

٣ - اختر ٣D Wireframe سوف يتحول نظام الإحداثيات كما في الشكل (٦ -٣).

	عندما نحول (ucs) إلى الشكل السلكي يأخذ كل محور لون محدد
شكل (٦ -٣)	

❖❖ رسم مكعب Box

١ - نشط الأمر Box سوف تبدو الرسالة أدناه حدد عندها النقطة (الركن) الأولى للمكعب.

Specify corner of box or [CEnter] <0,0,0>: 0,0

٢ - أدخل النقطة الثانية لركن المكعب أمام الرسالة التالية :

Specify corner or [Cube/Length]: 100,60

٣ - أدخل ارتفاع المكعب أمام الرسالة التالية :

Specify height: 40

سوف يبدو رسمك كما في الشكل (٦ -٤).