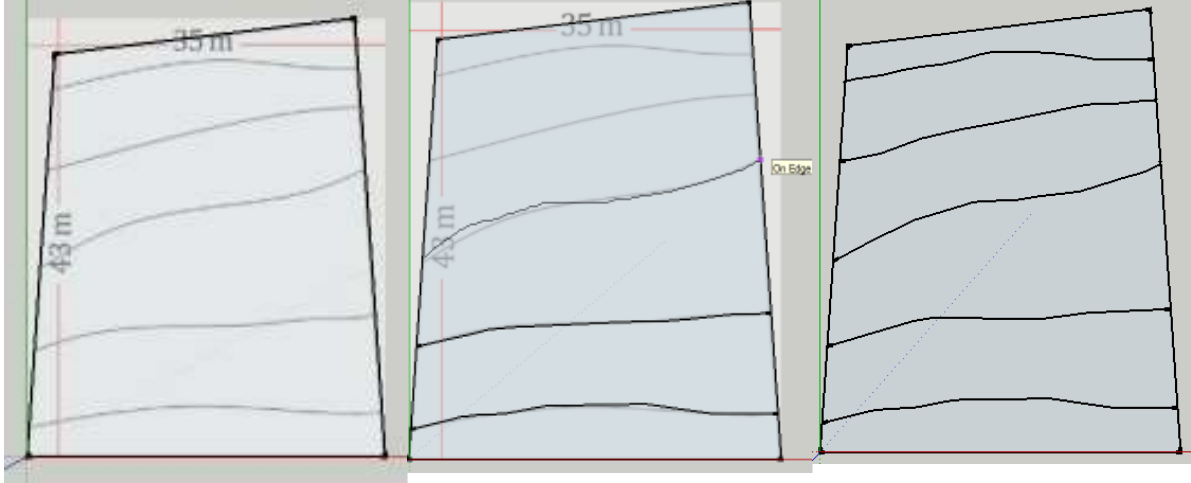


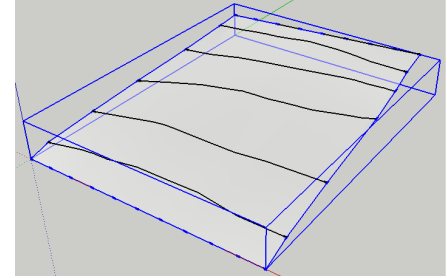
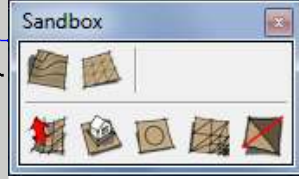
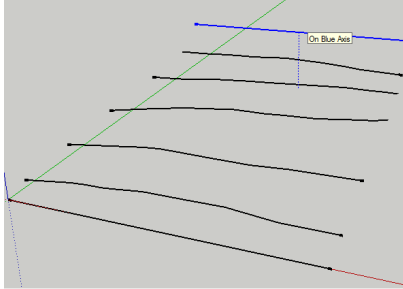
Eğimli arazi ve yol oluşturmak



XY düzleminde File→Import ile resim dosyası (*.tif) alınıp gerçek ölçü miktarı girilir (3500 cm). Arazi sınırlarından geçen bir düzlem oluşturularak grup yapılır.

Freehand aracıyla ve line ile (en üst ve en alt çizgisi) eşyükselti eğrilerinden geçilir. Başlangıç ve bitiş noktalarında "In Edge in group" ifadesinin çıkmasına dikkat edilir.


İşlem tamamlanır ve arkadan resim silinebilir.

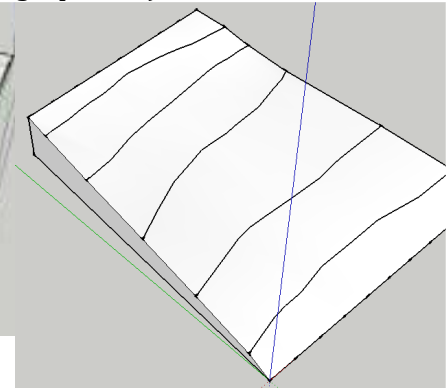
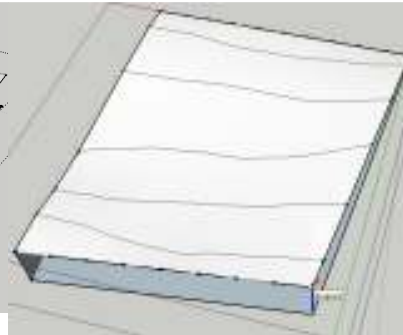
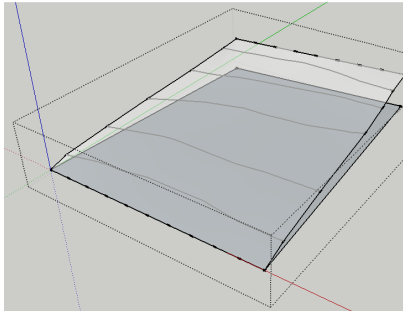


İlk çizilen gruplanmış düzlem seçilir ve Hide ile saklanır. Eş yükselti eğrilerinin her biri 100 cm son çizgi ile çizileni ise 50 cm mavi eksenle yükseltilir.

View→Toolbars ile Sandbox araç çubuğu açılır. Yerinde yoksa Window→Preferences üzerinden Extensions'te Sanbox kutusuna tıklanarak açılır.

Eşyükselti eğrileri seçilir ve

From Contours  düğmesine basılır. Bu sayede bu eğriler arası doldurulmuş olur. Elde edilen geometri ayrıca gruplanmıştır.

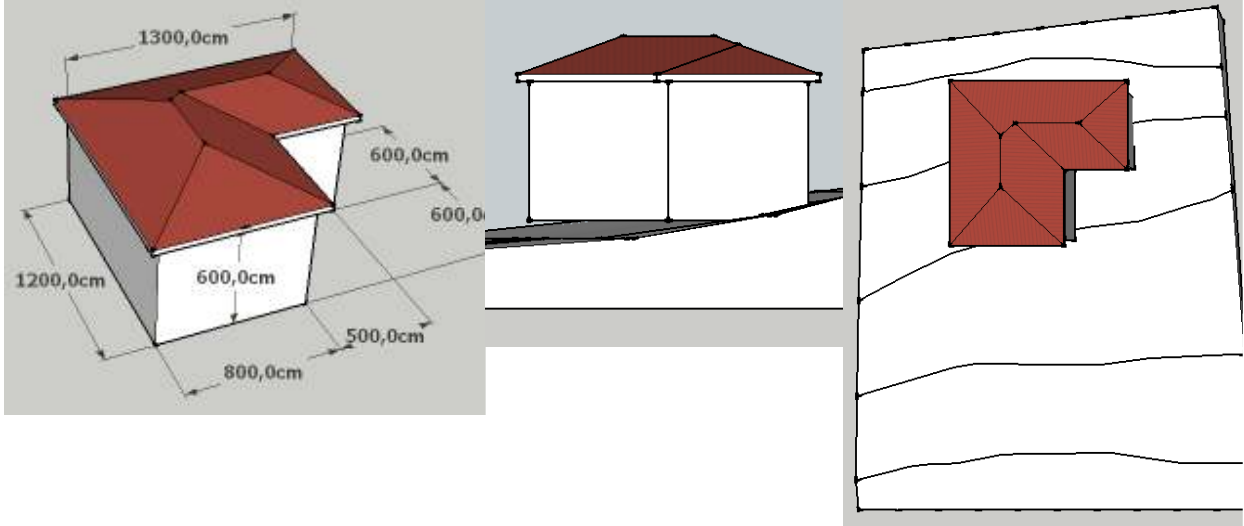


Daha önce Hide ile gizlenen düzlem görünür yapılır. **Explode edilir.** Eğimli

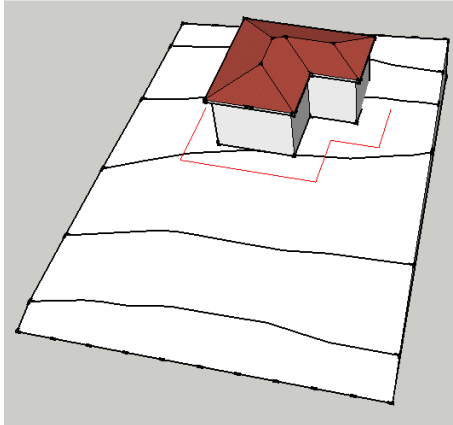
Kenarlar kapatılarak yanlarda kapalı düzlemler oluşturulur.

grubun içine çift tıklanarak
bu düzlem içine kes ve
yapıştır ile konulur.


Araziye bina yerleştirmek



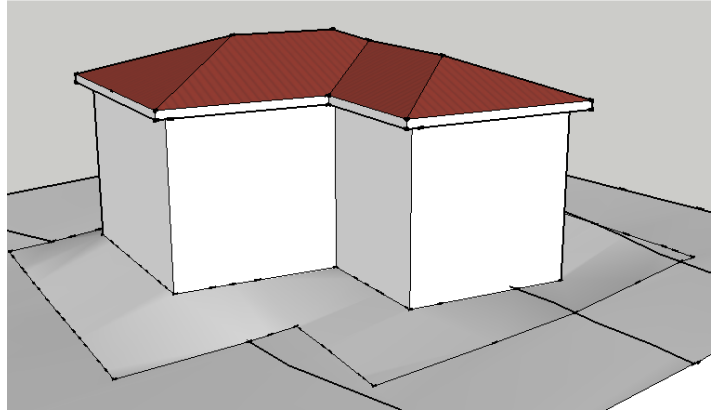
Üstteki ölçülerde bina oluşturulur
ve grup yapılır.



Bina seçilir ve Stamp simgesine

tıklanır  Bu işlem sonucunda binanın çevresinde bir Offset sınır hattı oluşur. Bu değer binadan sonra ne kadarlık mesafede dolgu ve hafriyatın araziye yedirileceğini belirler. Buraya yeni bir Offset değeri girilebilir.

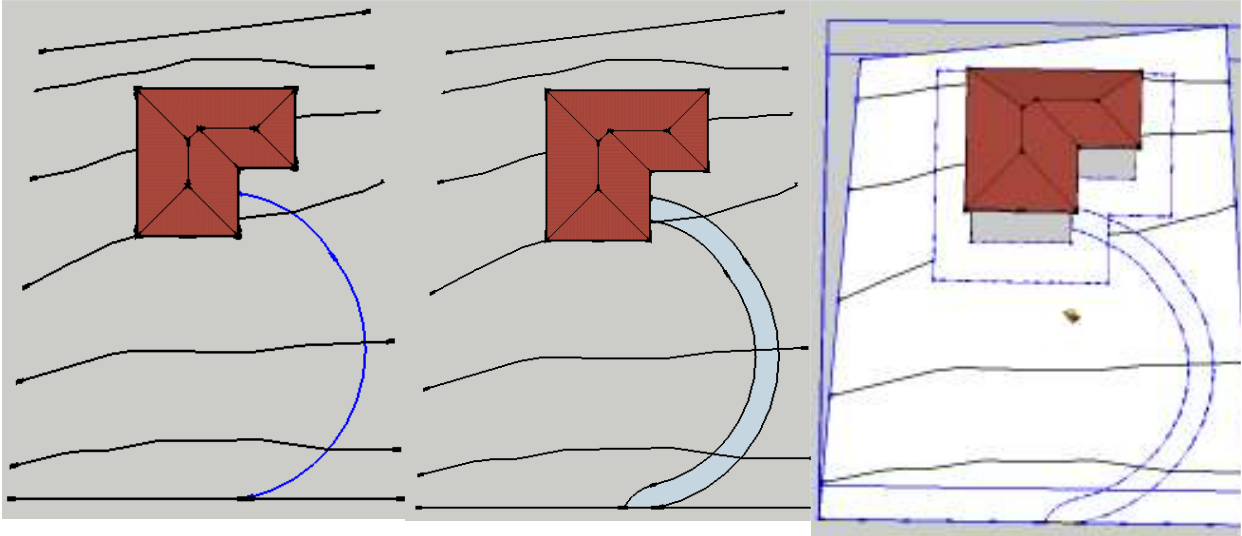
Binanın altının bir kısmı için dolgu bir kısmı için de hafriyat yapılacak şekilde araziye yerleştirilir. İşlem tamamlanır ve arkadan resim silinebilir.



Araziye tıklanır ve eğim yüksekliği göz kararı ayarlanır.


Gerekli olmayan veya fazladan oluşan çizgiler Ctrl basılıyken Eraser aracıyla silinebilir.

Araziye yol yapmak



Arazi yüzeyi saklanıp, üstteki gibi bir eğri oluşturulur (Arazi yüzeyi açık olduğunda 2D çizgi ve yaylar bu yüzeye kendilerini bağlarlar)

Offset, line ve yay ile bir tol yüzeyi meydana getirilir.

Arazi yüzeyi Unhide edilir. Yol seçilir ve Drape  aracıyla araziye tıklanarak yolun iz bırakması sağlanır. Gerekirse yol çizgi ve noktaları kaydırılarak arazi yüzeyine daha iyi uyması sağlanabilir.

Son aşamada araziye malzeme atanabilir. Fazla çizgiler CTRL ve Eraser aracının birlikte kullanılmayla silinebilirler.

