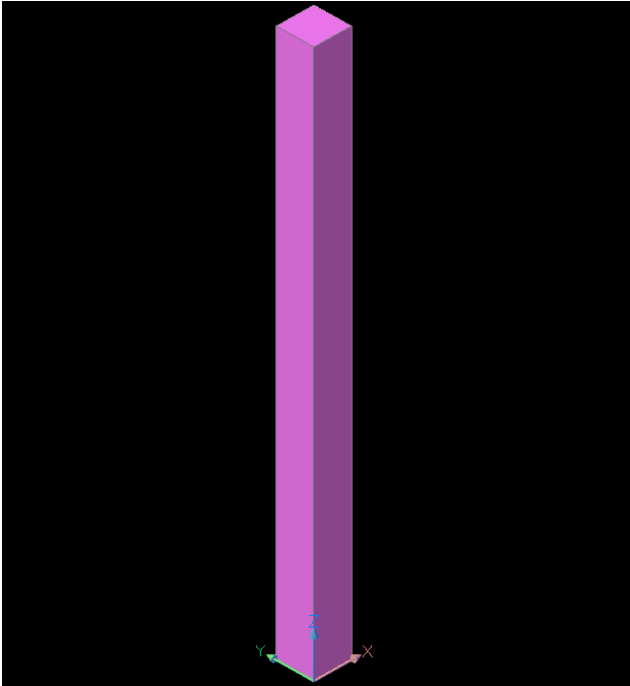
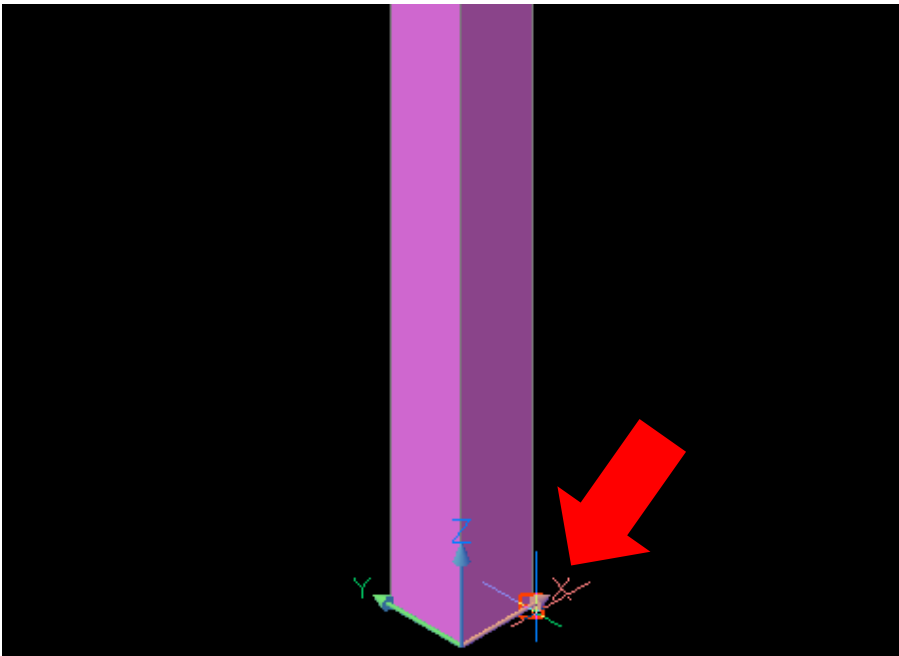


■ビューの向きを変更する方法

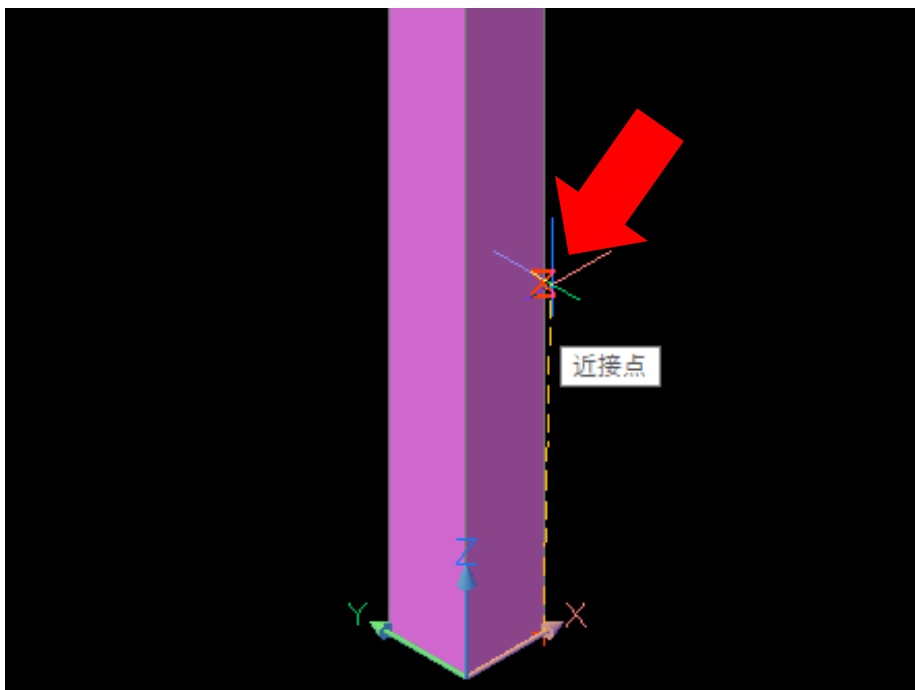
1. 下図のように、Z軸に長い(作図ビュー生成時に縦長に投影される)モデルで操作手順の説明を行います。
まず、コマンドバーに[UCS]と入力し、Enterキーを押します。



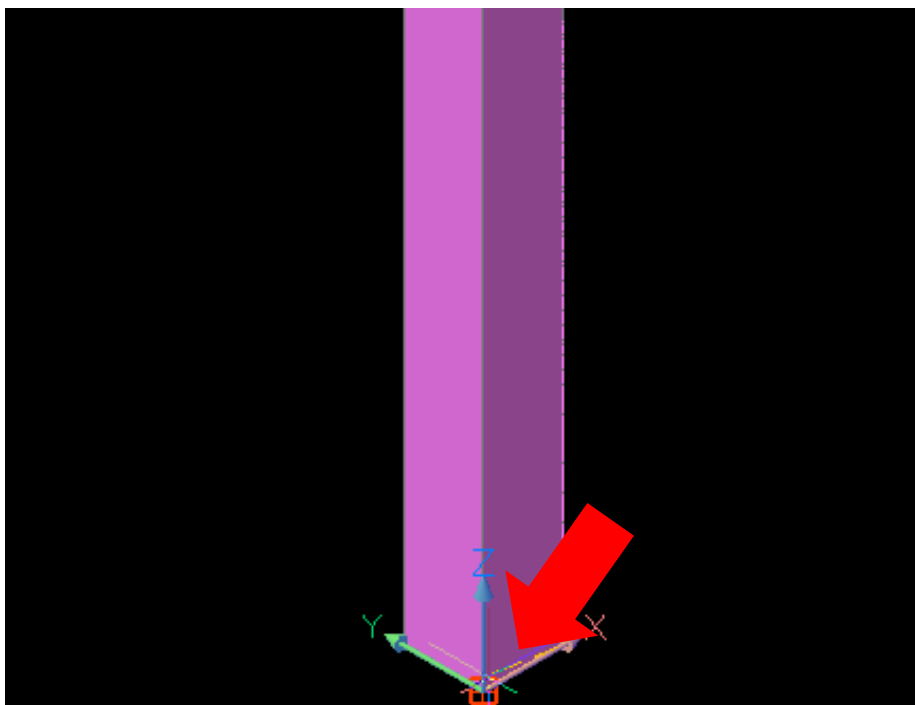
2. コマンドバーに[UCS 基点を指示、または...]と表示されますので、
下図のように[正面として投影したい面]の端点を指示します。



3. 次に、面の X 軸を指定しますので、下図のように X 軸とするエッジの点を指示します。

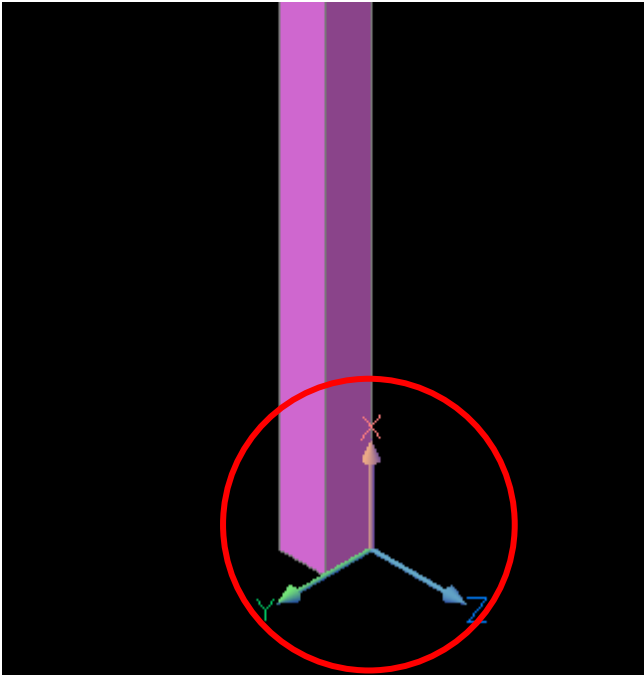


4. X 軸の指定が終わりましたら、次は Y 軸とする点を指示します。



5. 軸の指示が完了しましたら、UCS が下図のように配置されます。

UCS の向きが変わった事が確認出来ましたら、コマンドバーに[PLAN]を入力し、Enter キーを押します。



6. コマンドバーに[平面図:UCS/ワールド(W)/<現在の UCS>]と表示されますので、そのまま Enter キーを押します。現在の UCS が正面ビューとして表示されます。



7. 次に投影図を作成しますので、[VIEWBASE]コマンドを実行し、ビューポートを作成する部品をすべて選択します。選択後、Enter キーを押し、ビューを作成するレイアウトを指示します。

8. コマンドバーに[ビューベースの位置を選択...]と表示されますので、[O]と入力し、Enter キーを押します。

9. コマンドバーに[オリエンテーションを選択...]と表示されますので、[C]と入力し、Enter キーを押します。これにより、先ほどのビューを正面とする投影図の作成が行えます。

10. 投影図の配置を行います。