

Navigeren in Onshape

Met navigeren wordt hier bedoeld omgaan met het model, verschuiven, omdraaien, vergroten/verkleinen, aanzichten gebruiken en maken. Wil je handig met Onshape omgaan, dan is navigeren belangrijk. Oefen daar dus goed in, des te meer voordeel heb je daarvan.

Open Onshape, begin een nieuw model met alleen de standaard vlakken of open een bestaand model.

1. In- en uitzoomen

Zet de muis ergens op het model en draai het muiswielje naar voren en naar achteren. Zet de muis op een andere plaats en draai nogmaals. Wat is anders?

Waar moet je de muis zetten om alleen maar te vergroten of verkleinen?

2. Verschuiven

Houd het muiswielje ingedrukt op het model en beweeg heen en weer.

3. Het model draaien

Houd de RMK (RechterMuisKnop) ergens ingedrukt op het model en beweeg. Als je dat gedaan hebt, probeer dan terug te gaan naar de beginstand. Dat valt niet mee en daar zijn standaard aanzichten handig bij, zie 4.

4. Standaard aanzichten

Als je met de RMK het model hebt verdraaid, dan ben je soms helemaal gedesoriënteerd en wil je terug naar een eerder aanzicht. Dat kan met de mini-kubus rechtsboven.

- klik op de mini-kubus

- klik op Isometric, Dimetric of Trimetric. De verschillen worden bepaald door de stand van de camera.

5. Een aanzicht van het model zelf instellen (stand en plaats)

- Zet het model in de gewenste stand en op de gewenste plaats

- Klik op de mini-kubus

- Klik op *Named views*

- Vul in het venster de naam in van dit aanzicht (bv aanzicht_01)

- Klik op het +teken om die stand te bewaren en sluit het venster

- Als je dat wilt, kies je nog andere aanzichten, die komen ook in de lijst te staan

- Sluit het venster

6. Een aanzicht van het model kiezen

- Een aanzicht van het model kiezen

- Klik op de mini-kubus

- Klik op *Named views*

- Klik op het pijltje achter *Select a view*

- Klik op de naam

- Sluit het venster

7. Een aanzicht verwijderen

- Klik op de mini-kbus

- Klik op het kleine pijltje omlaag

- Kies een aanzicht

- Klik op het kruis rechts van de naam

- Sluit het scherm

