

# BLOCURI

Ce este un bloc

Un bloc este o entitate formata din mai multe obiecte desenate, privite ca un intreg. Un bloc poate fi astfel inserat in desenul actual sau in altul, poate fi scalat, marit, micșorat, rotit.

Crearea unui bloc

Comanda pentru crearea unui bloc este BLOCK.

Sa desenam o linie si un cerc.

Zoom

w

0,0

297,210

l

0,0

100,0

@0,100

c

c

10,10

5

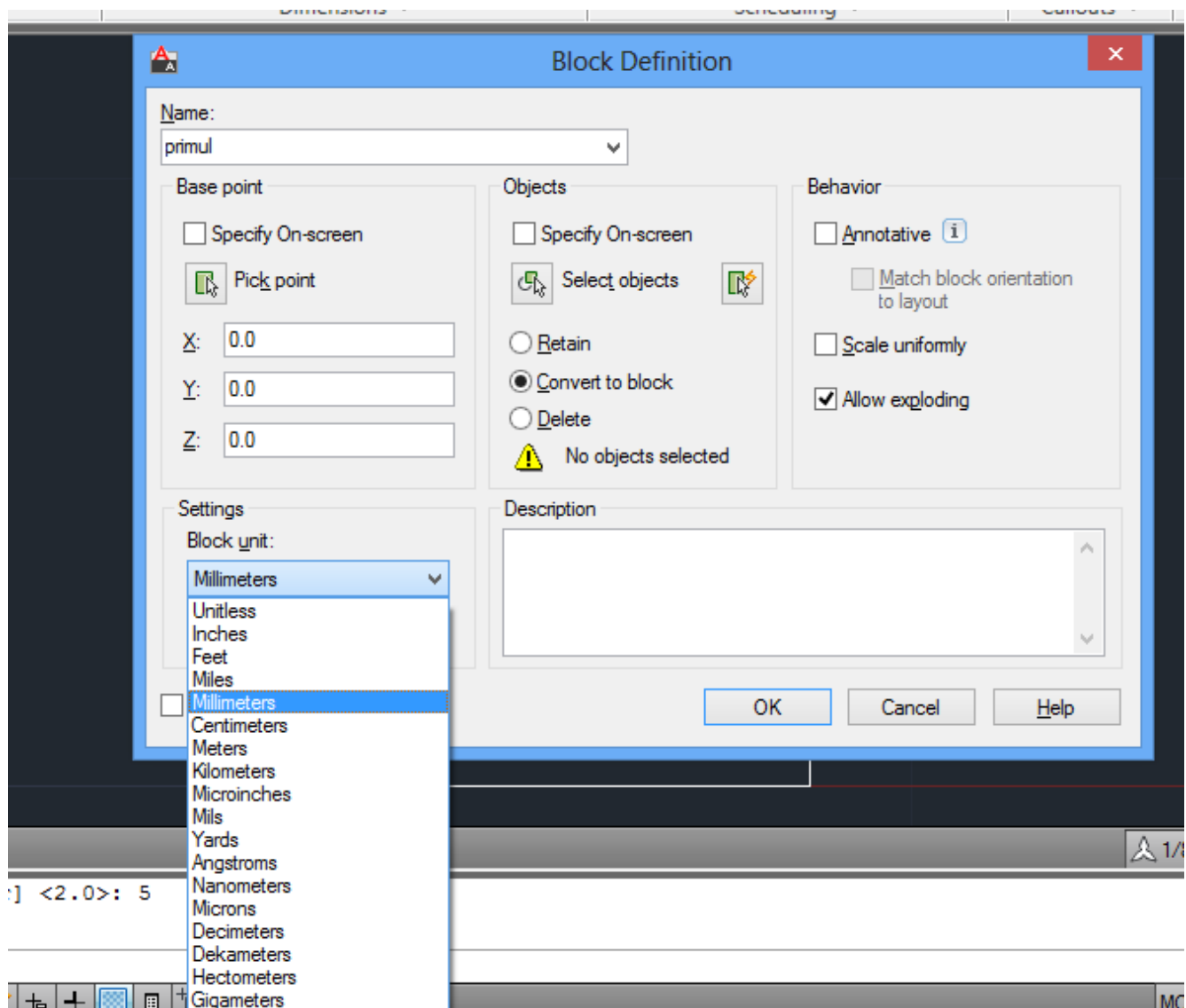
Desenul arata astfel dupa un zoom:



Din cele doua obiecte desenate, vom crea un bloc.

BLOCK (si Enter)

Apare fereastra de defintie a unui bloc:



Aici avem:

- numele blocului (numele pe care il da utilizatorul)
- BASE POINT- punctul de baza, este punctul care va fi folosit de Autocad pentru inserarile ulterioare. Putem introduce coordonatele numerice pe X, Y, Z, sau putem apasa pictograma Pick Point, pentru a alege in mod dinamic un punct in desen, prin punctare cu mouse-ul
- units: unitatile de masura. Dam click pe sageata orientata in jos, si se desfasura o lista derulanta
- Description: este caseta in care putem introduce un text, care va constitui descrierea blocului (de exemplu, la ce va fi folosit)
- pictograma Select object: apasam si selectam obiectele care vor constitui blocul

Sa scriem la nume: primul, la Base Point alegem 10,10 (adica centrul cercului), dam click pe Select Object si selectam cele doua segmente de linie si cercul, la unitati de masura alegem milimetrul si apasam OK.

Stergem blocul:

ERASE

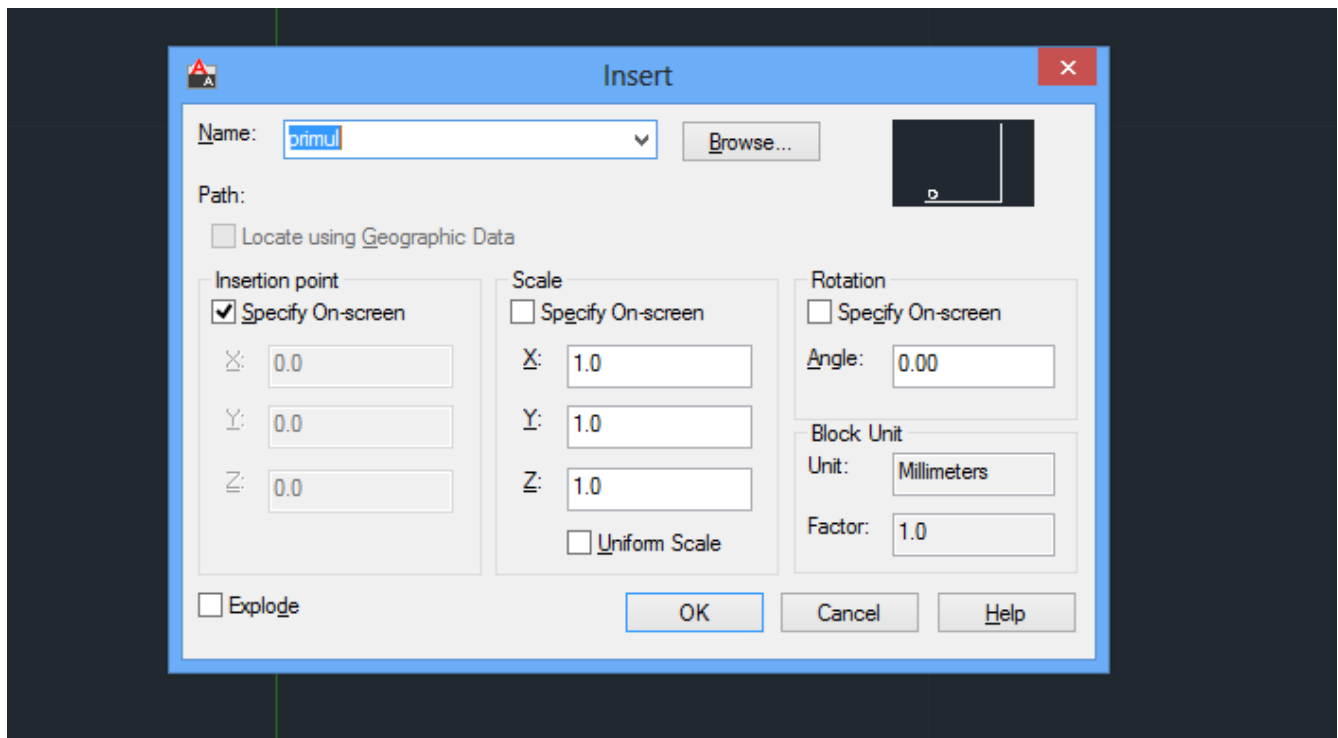
Select object: selectam orice obiect, tot blocul va fi selectat

Select object: nu mai avem , dam Enter

Inserarea unui bloc:

Comanda este INSERT.

INSERT



Apare caseta de mai sus:

Are urmatoarele elemente:

Name: selectam numele blocului care va fi inserat

Insertion point: punctul in care va fi inserat. In acest punct va fi suprapus punctul de baza pe care l-am ales la definirea blocului, adica centrul cercului. Specificam punctul 0,0.

Scale: blocul poate fi marit/micsorat pe X, Y, Z cu o scara specificata. Lasam scara 1

Rotation angle: unghiul cu care va fi rotit blocul. Specificam 90

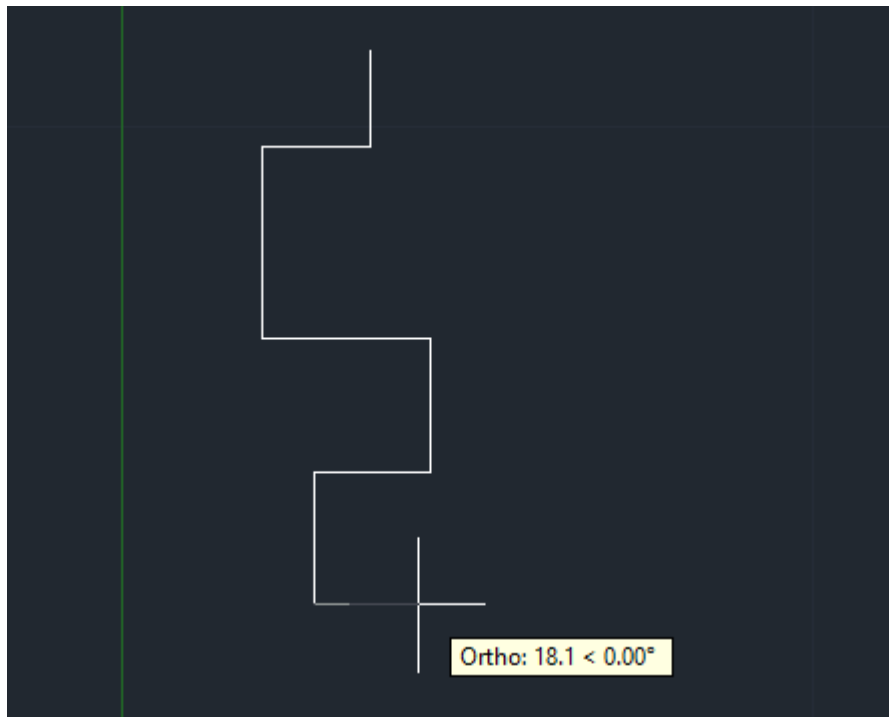
Apasam OK.

## Suprafete de revolutie.

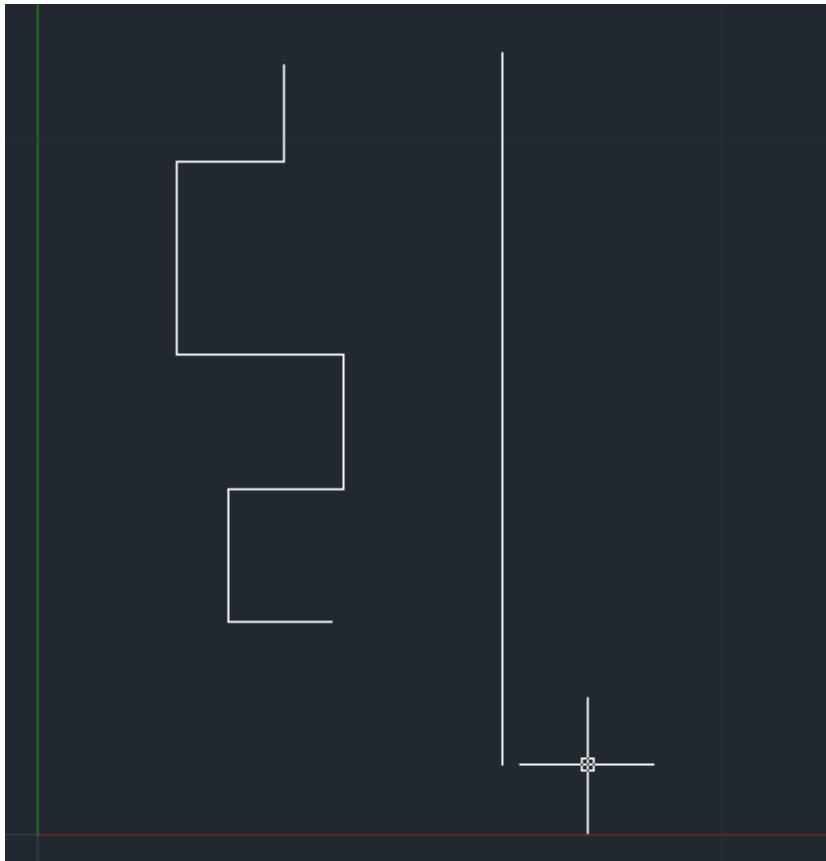
Putem crea o suprafata de revolutie, prin rotirea unui obiect in jurul unei axe de revolutie. Rotirea se poate face pe 360 de grade, sau mai putin.

Sa exemplificam.

Stergem tot si desenam, folosind comanda PLINE si intrand in F8, urmatoarea polilinie, fara coordonate, folosind doar mouse-ul.



Desenam si o axa de revolutie, folosind comanda Line.



REVSURF

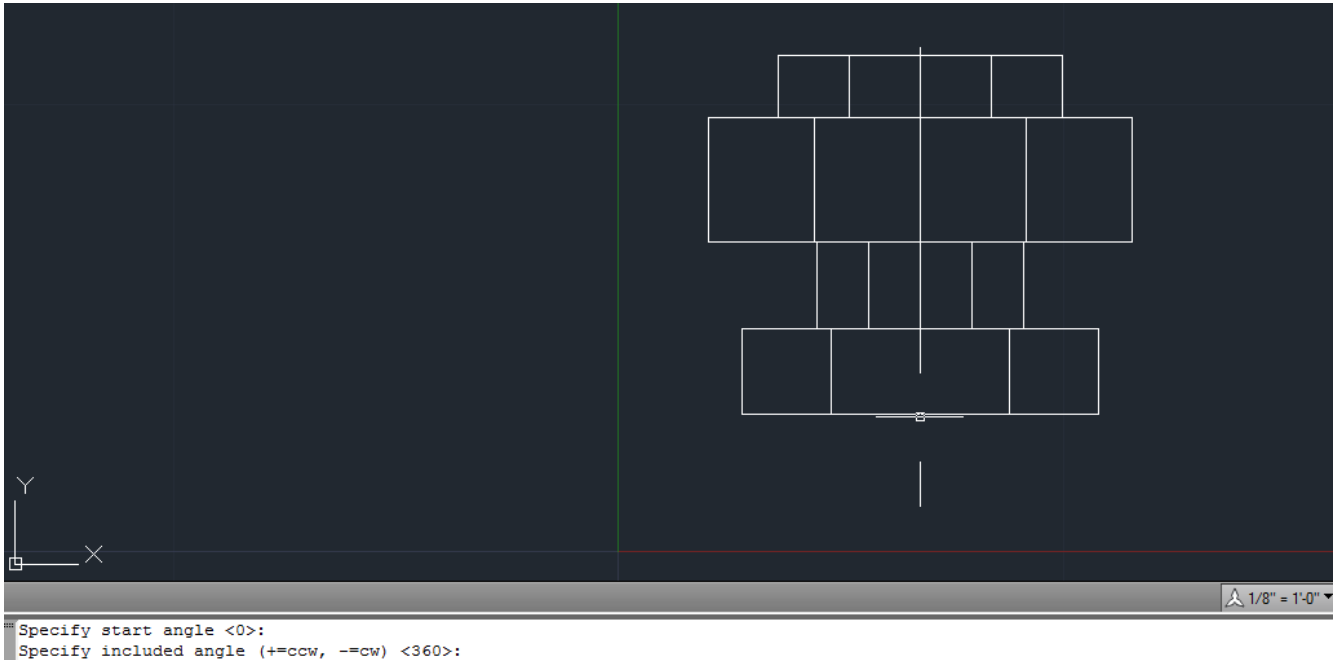
Selectam polilinia

Selectam obiectul care va defini axa de revolutie: selectam linia

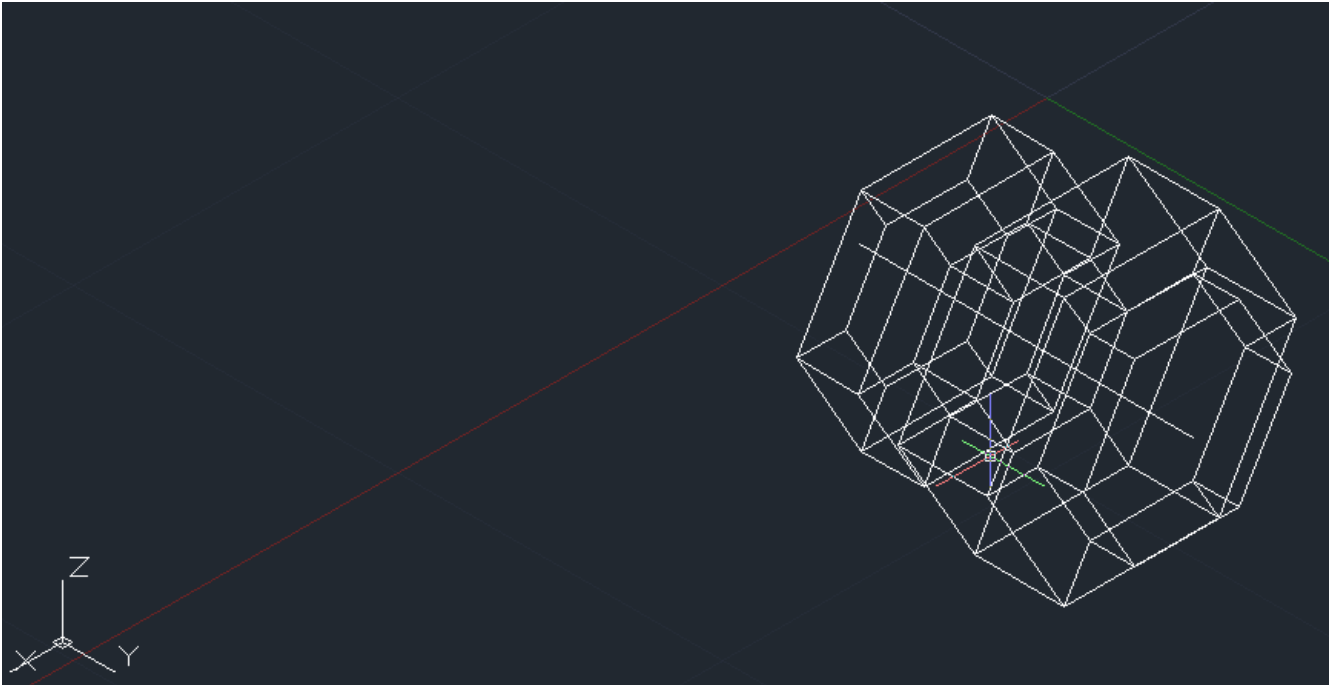
Unghiul de start: dorim o suprafata pe 360 de grade, dam Enter

Unghiul inclus: lasam 360, dam Enter.

Iata suprafat rezultata, vazuta in 2D.



Vrem sa o vedem in 3D.  
VPOINT  
1,1,1



Revenim in 2D.

Vpoint

0,0,1

Numarul de segmente pe care Autocad le foloseste la desenarea obiectului, in lungul axei X si Y, este controlat de doua variabile de sistem, Surftab1 si Surftab2. Acestea au valoarea implicita 6.

Stergem suprafata de revolutie.

Surftab1: introducem 24

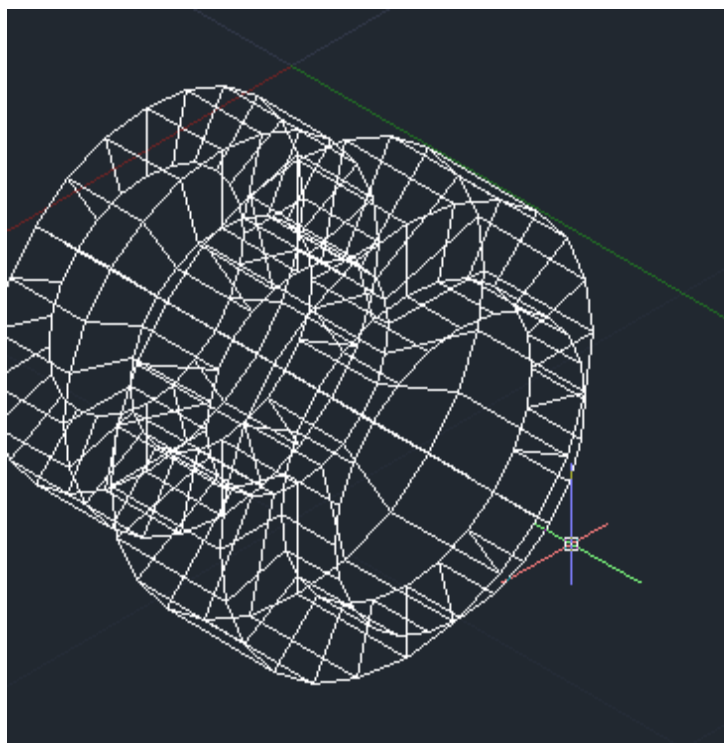
Surftab2: introducem 24.

Reluam REVSURF., cu noile valori.

VPOINT

1,1,1





Stergem suprafata de revolutie.

Vom desena acum, o suprafata de revolutie, care incepe la 45 de grade si are unghiul inclus de 90.

```
Revsurf  
slectam polilinia  
selectam linia- axa  
unghi de star : 45  
unghi inclus : 90
```

Vedem suprafata in 3D:

```
vpoint  
1,1,1
```

