

POLIGON

Putem desena poligoane regulate inscrise in cerc, sau circumscrise unui cerc, cu un numar de laturi cuprins intre 3 si 1024.

Comanda este Polygon, urmata evident de apasarea tastei Enter.

Dar, mai intai, vizualizati o suprafata de desen de marimea unui format A4.

Zoom

W

0,0

297,210

Trasam un polygon inscris intr-un cerc.

Polygon si Enter

Se cere numarul de laturi: dati 6 si Enter

Coordonatele centrului poligonului: 60,112

Selectati o optiune: I pentru inscris in cerc, sau C pentru circumscris cercului. Implicit, intre parantezele unghiulare (semnele < si >), se gaseste I, deci este sufficient sa dam Enter.

Introduceti raza poligonului: 6

Desenam acum un polygon circumscris unui cerc.

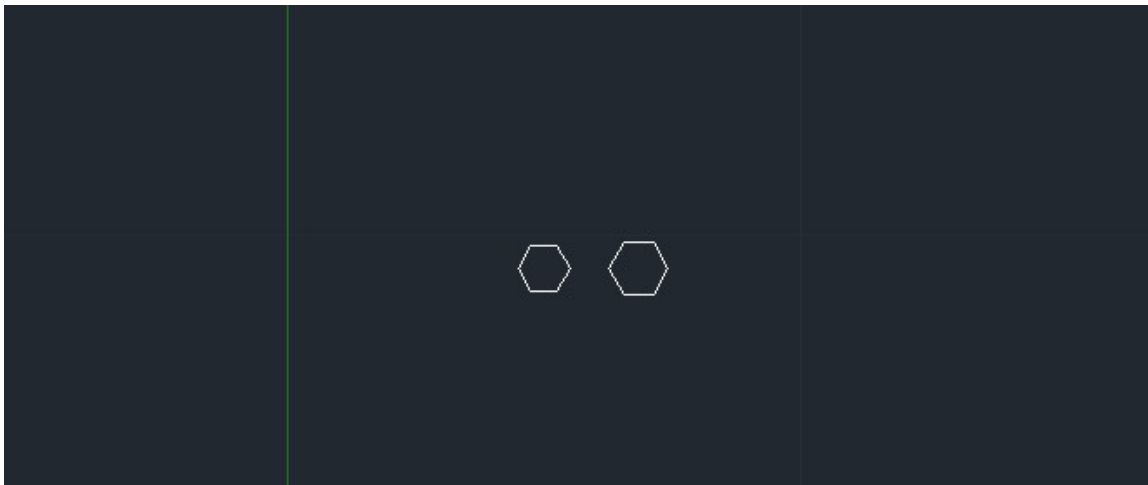
Polygon

Numar de laturi: 6

Coordonate centru: 82,112

C (de la circumscris)

Raza: 6



TRASAREA UNUI ARC DE CERC.

Aceasta se poate realiza in mai multe moduri

Metoda1: metadataa celor 3 puncte (punctul de start al arcului, un punct intermediary care apartine circumferintei, si punctul final al arcului).

Comanda este ARC, evident si Enter

Se cer coordonatele primului punct al arcului.

Specificati, prin puncture cu mouse-ul, un punct ca in figura.

Se cer coordonatele celui de al doilea punct al arcului.

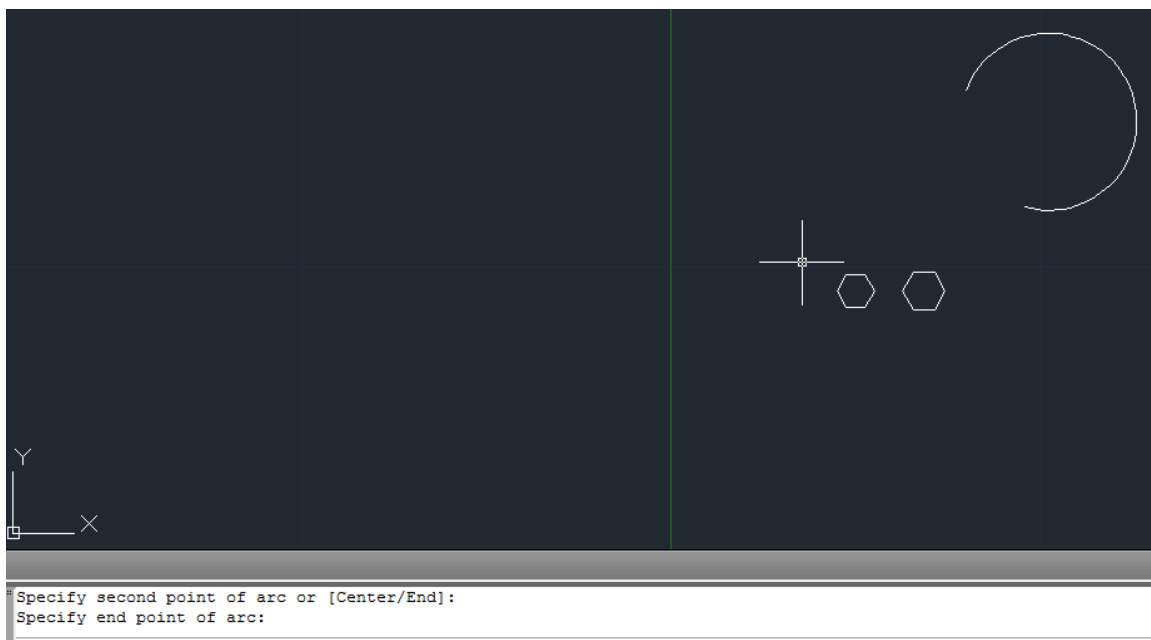
Observatie:

Autocad traseaza arcele in sens trigonometric, adica invers acelor de ceasornic.

Deplasati mouse-ul in partea dreapta, si dati click.

Se cer coordonatele celui de al treilea punct (si ultimul).

Dati un click.



Cea de a doua metoda, folosind centrul arcului.

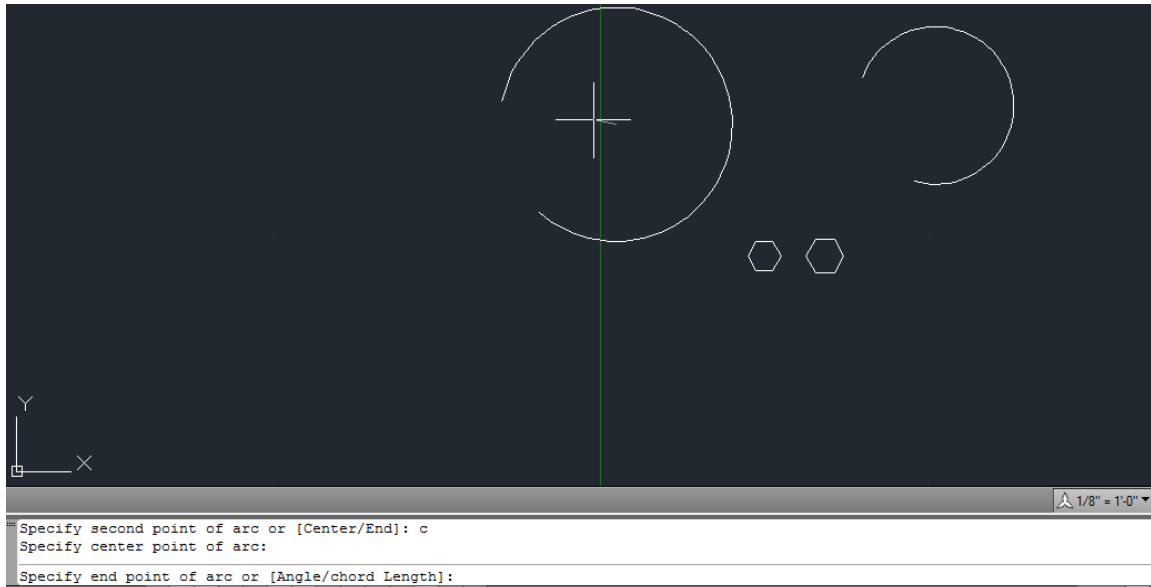
ARC

Se specifica primul punct.

Se introduce C de la center- centru.

Se specifica centrul arcului.

Se specifica punctul de sfarsit.



Cea de a treia metoda:

Punct de start, centru si unghi inclus.

ARC

Primul punct: cu mouse-ul

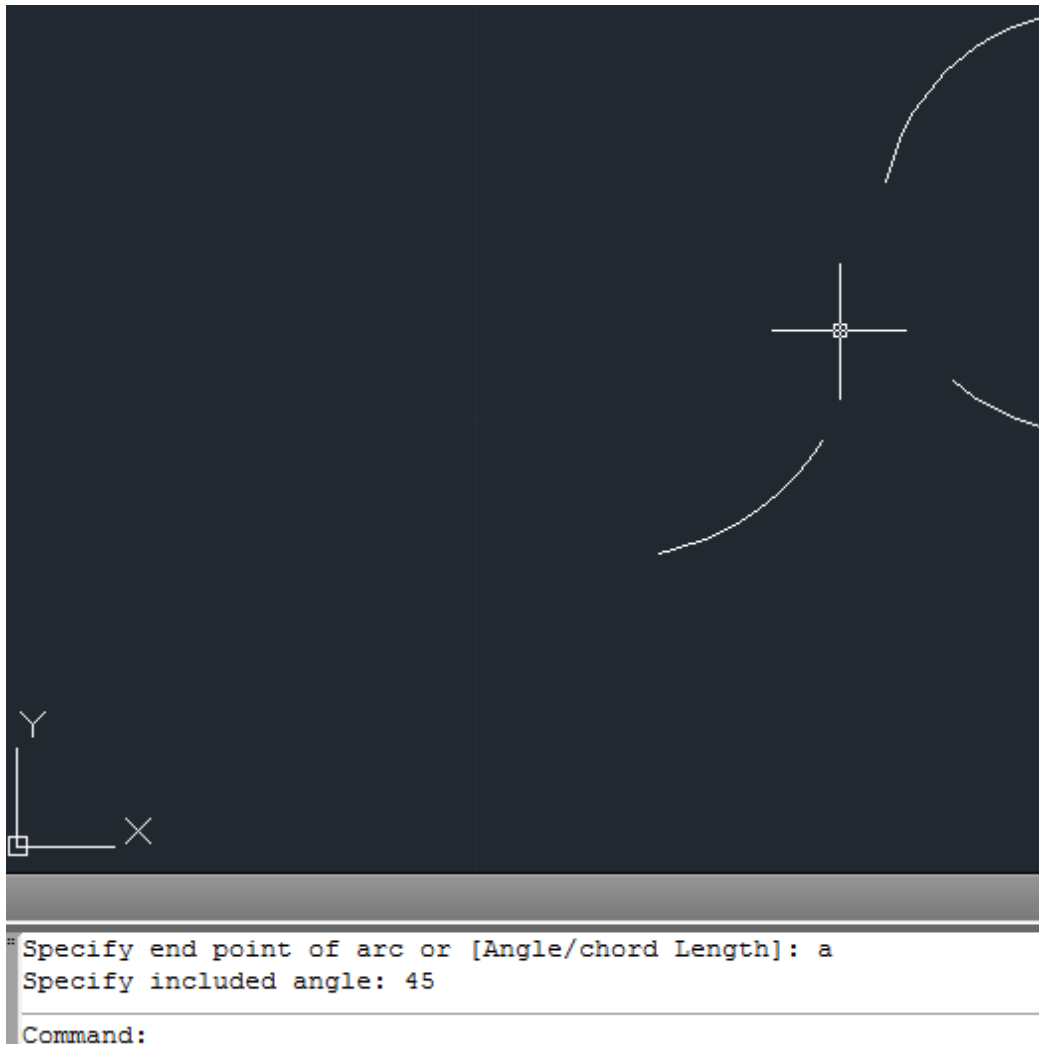
C - de la center si enter

Centrul: cu mouse-ul

A de la angle-unghi si Enter

45

Obtinem arcul.



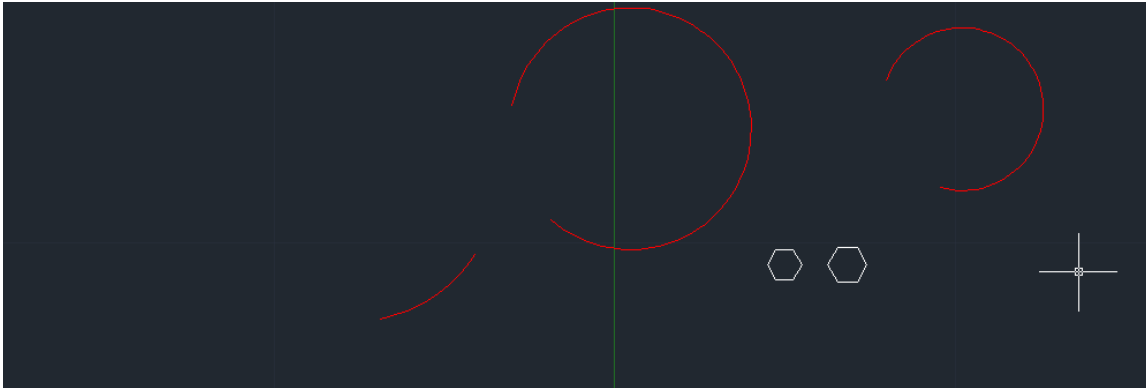
SCHIMBAREA PROPRIETATILOR UNOR OBIECTE

Pe parcursul unui desen, putem schimba proprietatile unui obiect (este vorba despre culoare, elevatie- vom discuta mai tarziu despre aceasta, tip de linie, grosimea liniei).

Acum ne ocupam de schimbarea culorii.
Vom schimba culoarea tuturor arcelor din desen.

Comanda este CHANGE (si evident Enter).
Selectam, pe rand, toate cele 3 arce.
Dam Enter dupa ultimul arc selectat.
Suntem intrebati ce anume schimbam la obiectele selectate: tastam P- de la properties (proprietati) si Enter.
Suntem intrebati ce proprietate schimbam: tastam C- de la color- culoare

Introducem numele noii culori: red (rosu) si tastam de dpua ori Enter pentru a finaliza comanda.



Obiectele apar in culoarea rosie.

COMANDA PENTRU TESIREA UNOR OBIECTE.

Stergem tot desenul anterior.

Erase si Enter

All si de doua ori Enter

Desenam doua segmente de linie.

L si enter

0,0

30,0

@0,30

Comanda de tesire este:

CHAMFER si Enter

Liniile pot fi tesite cu aceeasi distanta, sau cu distante diferite. Sunteti anuntati ca distantele de tesire (dist1 si dist2) sunt zero. Trebuie sa le schimbam.

Dorim tesirea cu 3 unitati linia orizontala si cu 1 unitate pe cea verticala.

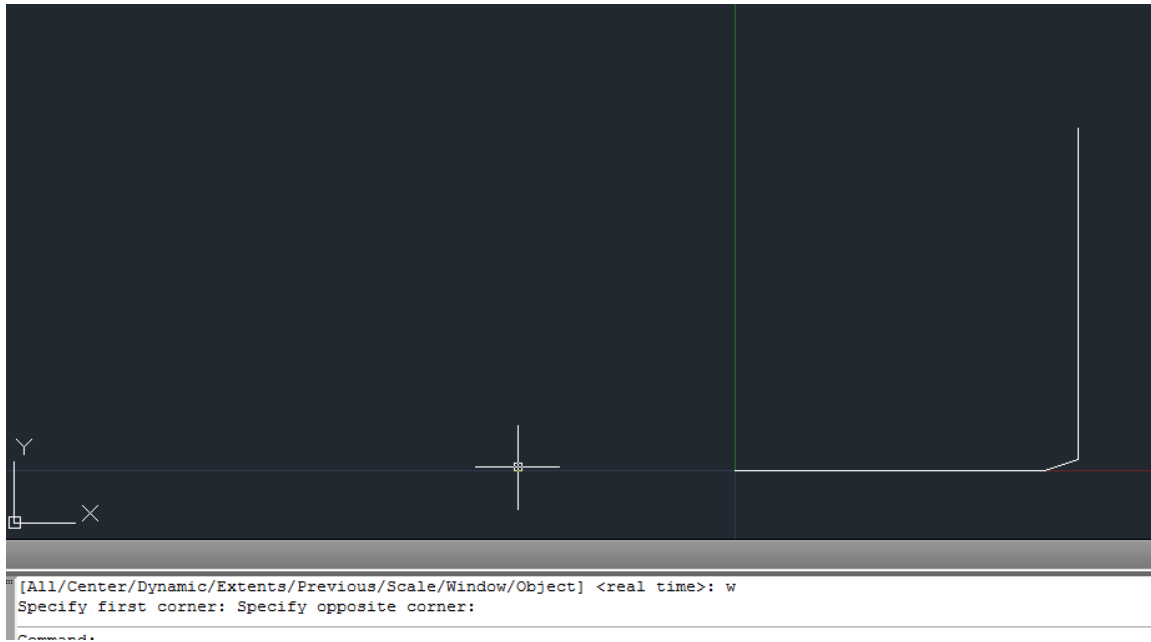
Introducem d- de la distance (distanta).

Suntem intrebati care este prima distanta. Introducem 3 si dam Enter.

Suntem intrebati care este a doua distanta de tesire, si se propune sa fie egala cu prima.

Daca dam Enter, cele doua vor fi egale. Nu vrem, asa ca scriem 1 si dam Enter.

Acum se cere sa selectam prima linie. Acesteia I se va asocia prima distanta.
Selectam linia orizontala.
Se cere sa selectam a doua entitate. Selectam linia verticala.



Desenul arata ca mai sus.