

TEXTE

Introducerea textelor

Comanda pentru introducerea textelor este:

DTEXT (de la Dynamic Text, adica textul va aparea pe ecran in timp ce il introducem de la tastatura).

Se cere sa se specifice coordonatele punctului de start, adica punctul de unde vom incepe sa scriem textul- o valoare x,y sau un click cu mouse-ul pe ecran.

Punct de start: dati un click undeva intr-o suprafata libera

Inaltime: se cere sa se specifice inaltimea textului- o valoare numerica (poate fi intreaga sau cu zecimale), sau se va da un click cu mouse-ul undeva in desen. In cel de al doilea caz, Autocad va calcula inaltimea textului, ca distanta intre cele doua puncte introduse (punct de start si cel de al doilea punct).

Unghi de inclinare: este unghiul in grade, pe care il va forma textul (si nu e vorba despre inclinarea literelor) cu axa Ox, masurat in sens trigonometric.

Exemplu:

Zoom

w

0,0

297,210

dtext

punct de start: 50,50

inaltimea textului: 5

unghi de inclinare : 0

introduceti textul: prima linie (si Enter)

introduceti textul: a doua linie (si Enter)

a treia linie: dam Enter, ca sa iesim din comanda.

Dupa un zoom si all:



Text cu unghi diferit de 0 (vom specifica 45 grade).

Dtext

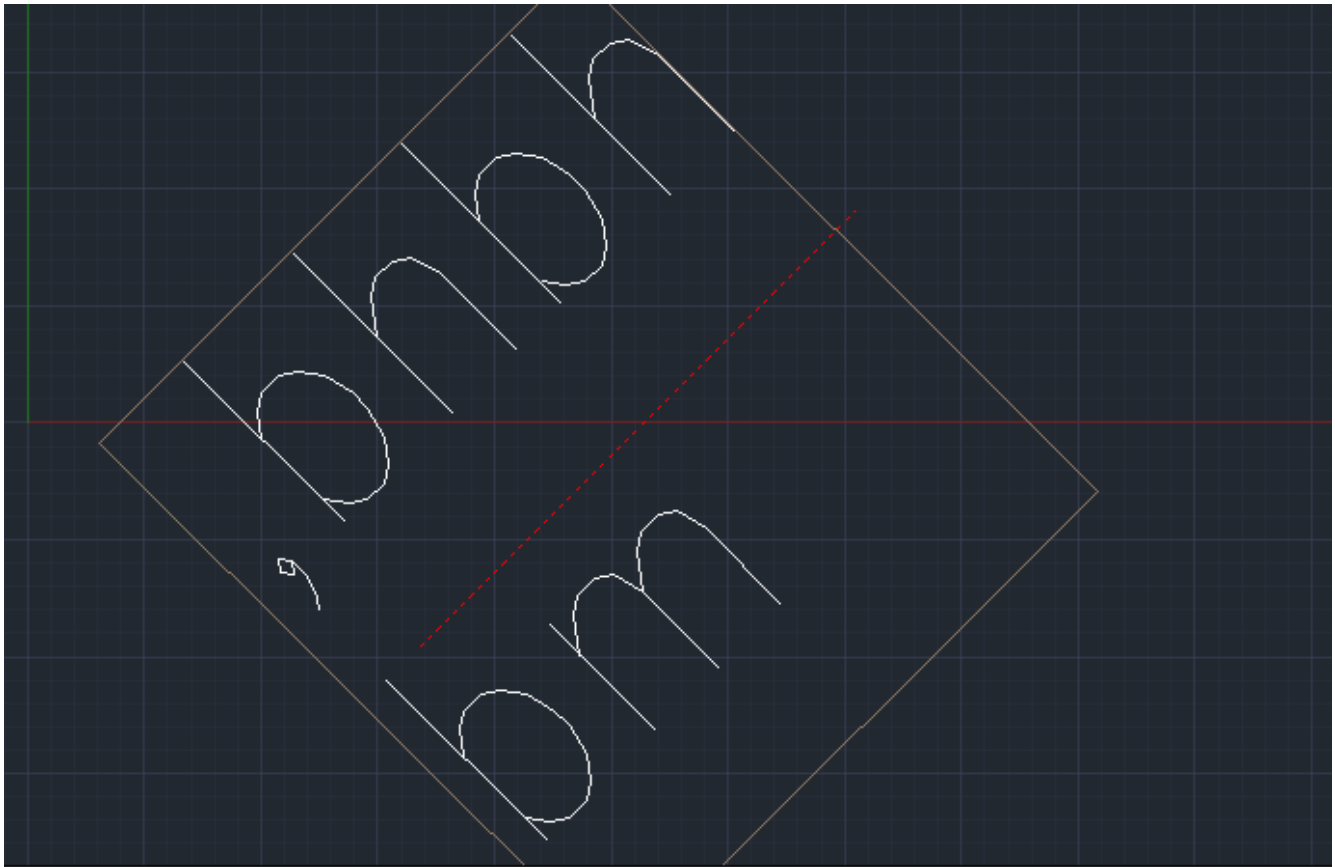
punct de start: 50,50

inaltimea textului: 10

unghi: 45

introduceti textul: text inclinat

introduceti textul: Enter sa iesim din comanda



Asupra unui text se pot efectua operatii de editare:

Mutam textul introdus ultima oara, cu 10 unitati mai sus pe Ox

Move

Select object: selectam linbia inclinata, prin click pe orice litera

Select object: nu mai avem, dam Enter

Specificam punct de baza sau deplasare: 10,0 si apasam de doua ori Enter

Copierea unui text: functioneaza absolut la fel ca la copierea oricarui obiect

Caractere speciale

Autocad permite introducerea directa a caracterelor speciale uzuale (simboluri pentru unghi, grad, diametru, toleranta, procent, text subliniat).

Introduceti comanda:

DTEXT

Specificati punctul de startŞ dinamic, cu mouse-ul

Inaltimea textului: dinamic, cu mouse-ul, click pentru al doilea punct ce va specifica inaltimea textului

Unghi de inclinare: 0

Introduceti textul : %%p 5 (si Enter)

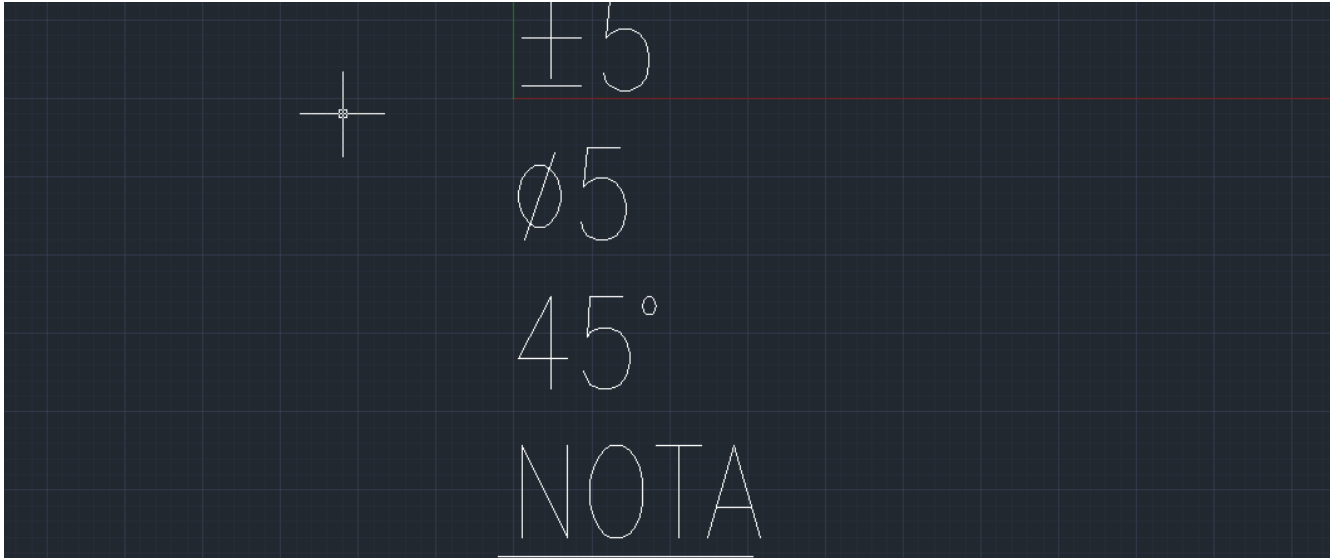
Introduceti textul : %%c 5 (si Enter)

Introduceti textul : 45%%d (si Enter)

Introduceti textul : %%u NOTA (si Enter)

Introduceti textul :: Enter

Rezultatul va fi:



Deci:

%%p – simbol pentru plus/minus

%%c- simbol pentru diametru

%%d- simbol pentru grad

%%u- text subliniat

Dispunerea obiectelor in matrici

Se foloseste atunci cand dorim dispunerea unor obiecte selectate, prijn multiplicarea lor, de-a lungul unui cerc sau portiune de cerc (matrice polara), sau de-a lungul unor linii si coloane (matrice dreptunghiulara- rectangulara).

Ex.1:

Dorim dispunerea unui cerc, cu diametrul de 4, pe un cerc, din 45 in 45 de grade, ca in desenul care urmeaza. Cercul mare are diametrul de 50.

Desenam cercul mare:

C

centru: 0,0

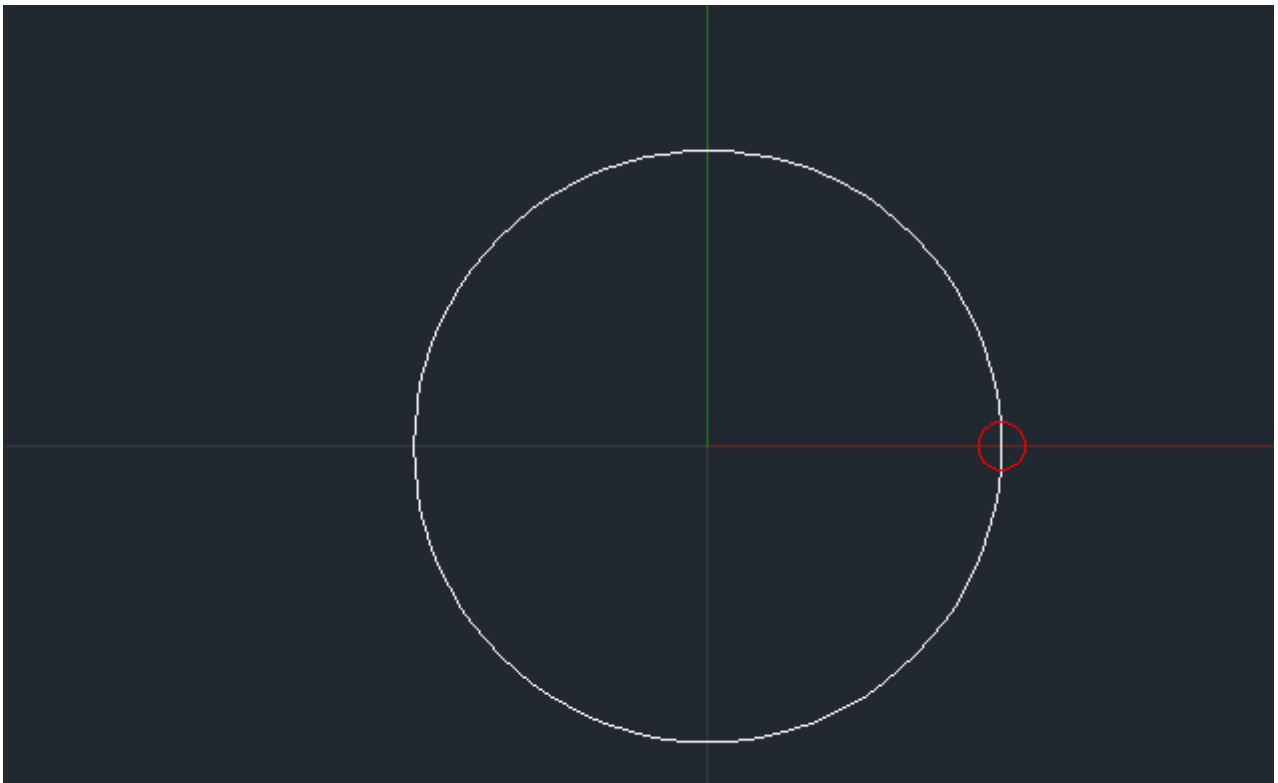
raza: 25

Desenam cercul mic, cel colorat rosu.

C

25,0

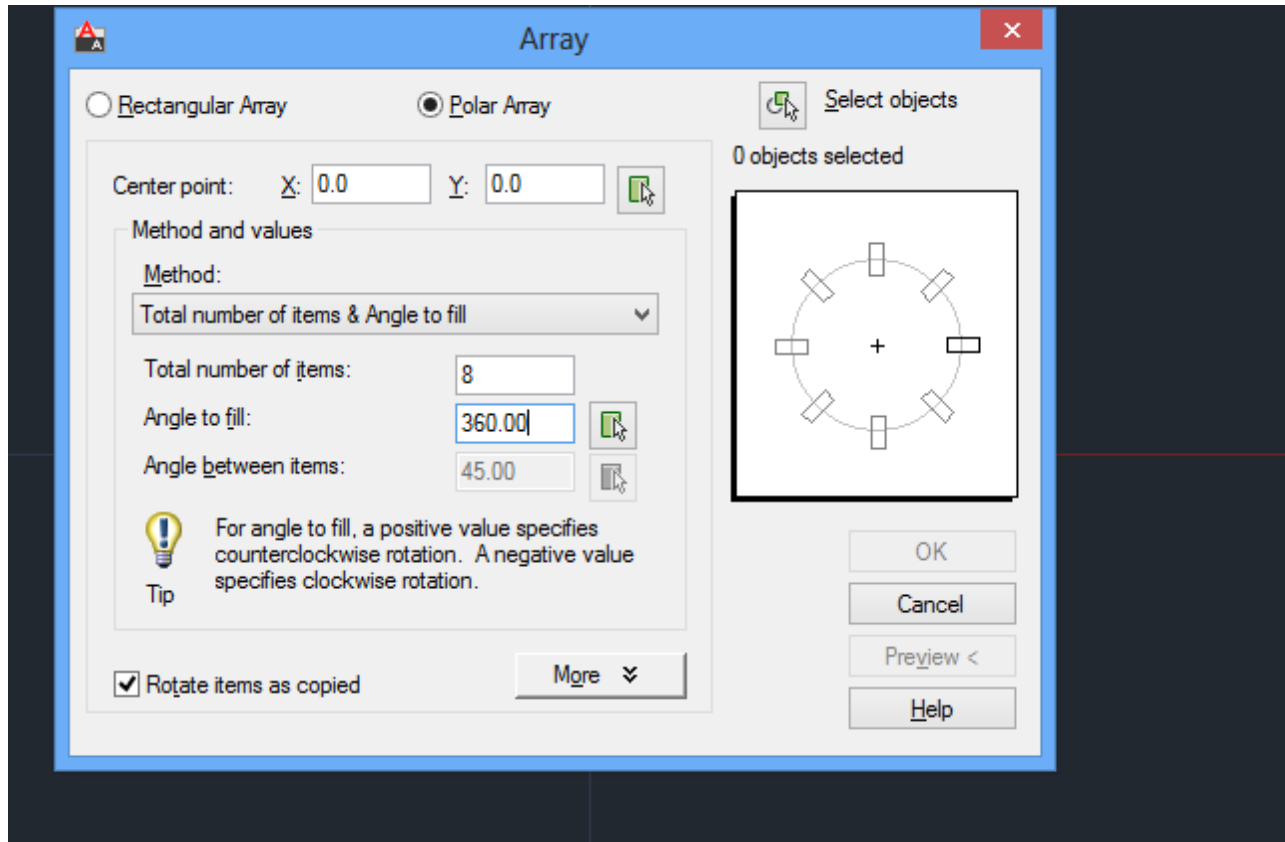
2



Comanda pentru dispunerea obiectelor in matrice este:

ARRAY

Apare urmatoarea caseta:



Bifam optiunea : Polar

Specificam centrul matricii: coincide cu centrul cercului mare, la x si y scriem 0,0.

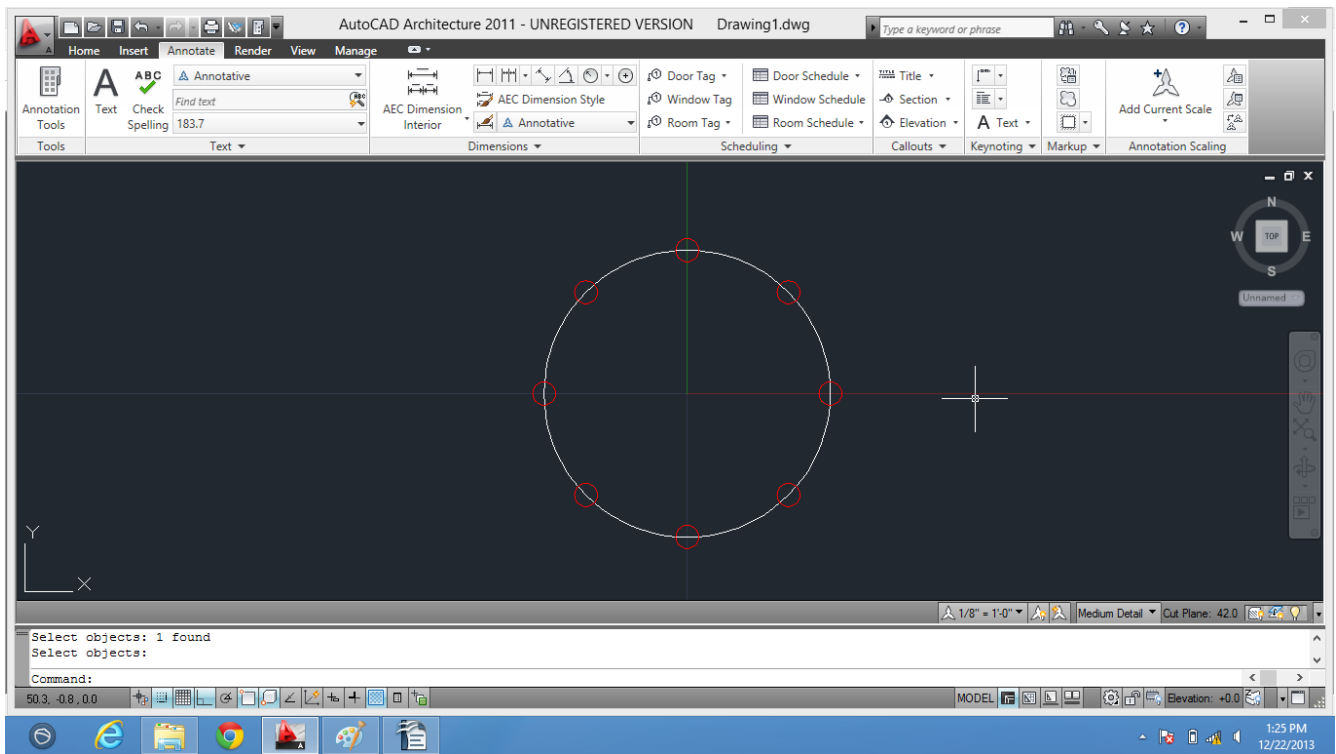
Numarul total de itemi: 8 (se numara inclusiv obiectul initial)

Unghiul de umplere: 360 (se poate face dispunerea si pe un numar mai mic de grade, de exemplu pe jumatate de cerc).

Apasam pictograma "select object", ne intoarcem in desen, selectam cu mouse-ul cercul mic, se cer in continuare obiecte de selectat, apasam Enter.

Ne intoarcem la caseta de definitie, apasam OK.

Apare matricea:



Matrice dreptunghiulara- pe linii si coloane

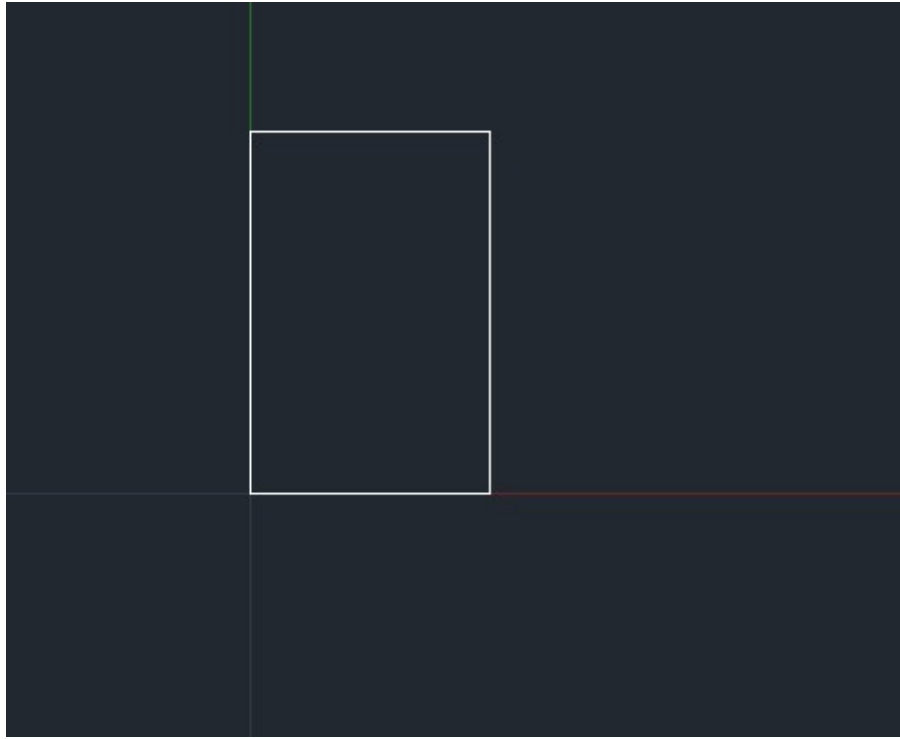
Sa desenam un dreptunghi, pe care il vom dispune intr-o matrice de 3 linii si doua coloane.

Rectangle

colt : 0,0

colt diametral opus: 2,3

Dupa un zoom:



array

apare caseta de definitie a unei matrici

bifam RECTANGULAR (daca nu este, implicit)

rows: numar de randuri- 2

cols: numar de coloane- 3

rows offset: distanta intre randuri: 15

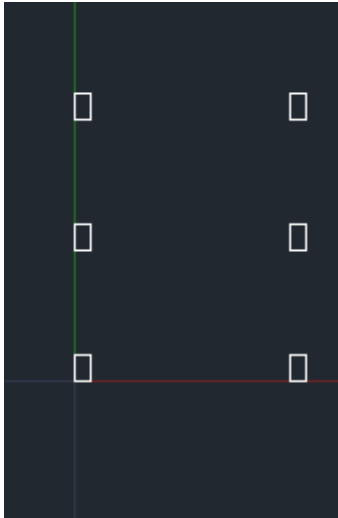
cols offset: distanta intre coloane: 25

select object- apasam pictograma, ne intoarcem in desen, selectam dreptunghiul, la crearea Select Object,

apasam Enter, ne intoarcem in caseta de definitie

Apasam OK

Dupa un zoom, rezultatul este:



Se observa ca 2 linii sunt in sensul pozitiv al axei OX, iar 3 coloane sunt in sensul pozitiv al axei OY.

Obiectul initial este cel aflat in coltul din stanga jos.

ALINIAREA UCS-ULUI CU UN OBIECT

Sa desenam o linie, prin punctare cu mouse-ul.

Dorim sa aliniem UCS-ul curent cu linia.

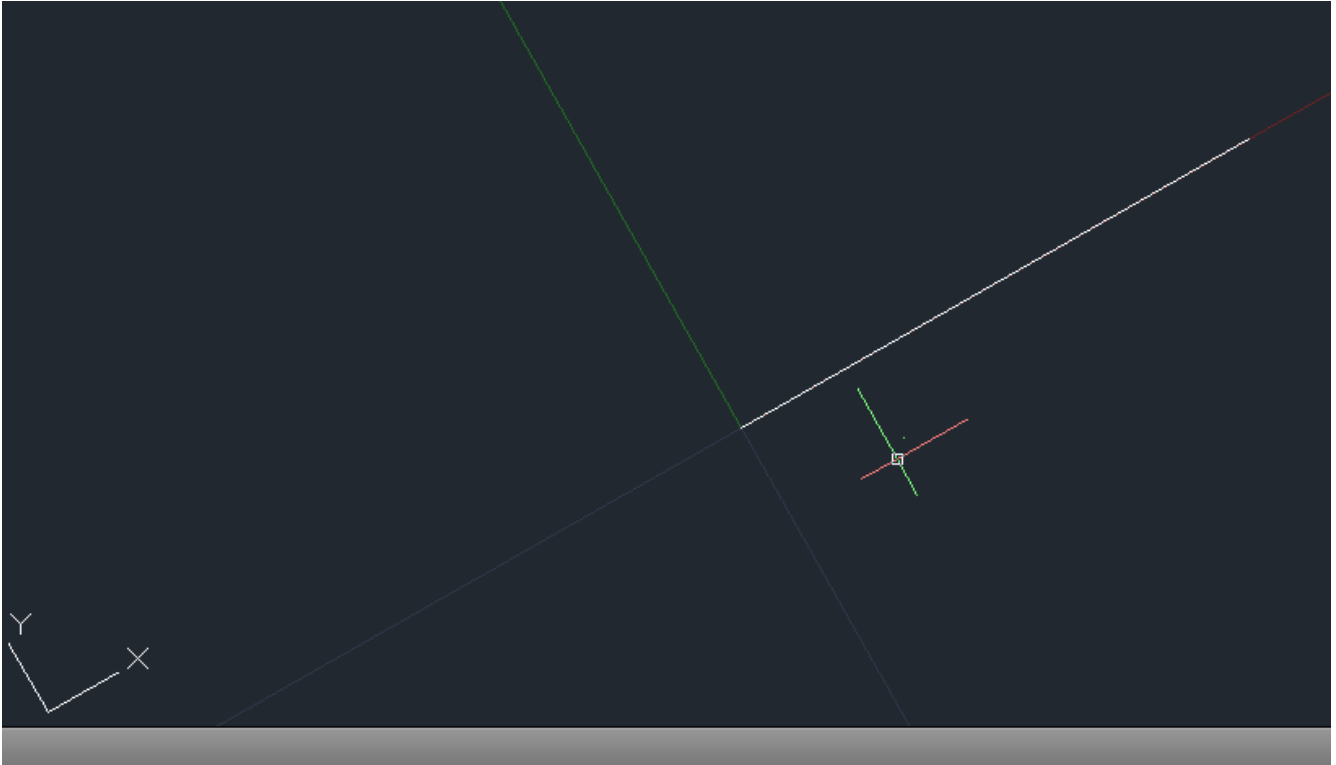
UCS

N (de la New- un nou UCS)

OB- de la object, dorim sa il aliniem cu un obiect

Specificati obiectul: selectati linia in partea din stanga

Se observa noua orientare a UCS-ului



Din acest moment, toate coordonatele vor fi specificate fata de aceasta origine, iar axele sunt inclinat ca in figura.

Desenam o linie:

1

coordonatele primului pinct: 0,0 (plecam din originea actuala)

coordonatele urmatorului punct:

intram in modul ortho, si vom trasa numai orizontale si verticale, dar fata de actuala orientare a axelor

