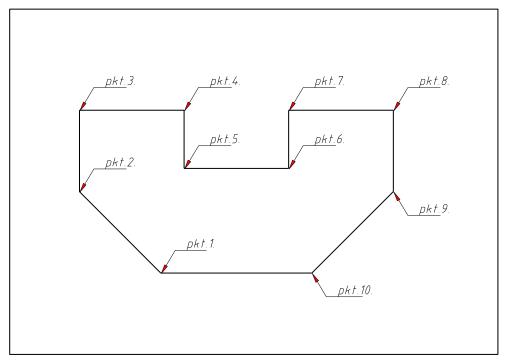
## Ćwiczenie nr 1 Współrzędne bezwzględne

1. Figurę docelową z punktami charakterystycznymi przedstawiono na rysunku 1



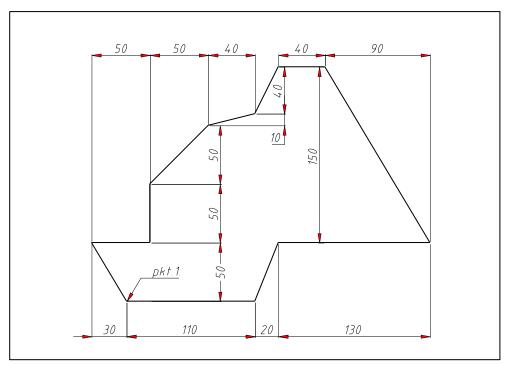
Rys.1.

2. Podany wielobok rysujemy z wykorzystaniem polecenia LINE. Zakładamy, że punktem początkowym jest punkt pkt. 1. Współrzędne punktów, które wprowadzamy z klawiatury mają następujące wartości:

pkt.1.	130,70	pkt.2.	60,140	pkt.3.	60,210	pkt.4.	150,210
pkt.5.	150,160	pkt.6.	240,160	pkt.7.	240,210	pkt.8.	330,210
pkt.9.	330,140	pkt.10	260,70	pkt.1	130,70		

## Ćwiczenie nr 2 Współrzędne względne

1. Figurę docelową z charakterystycznymi wymiarami przedstawiono na rysunku 2. Rysowanie rozpoczynamy od punktu pkt.1. o współrzędnych: 100,50.

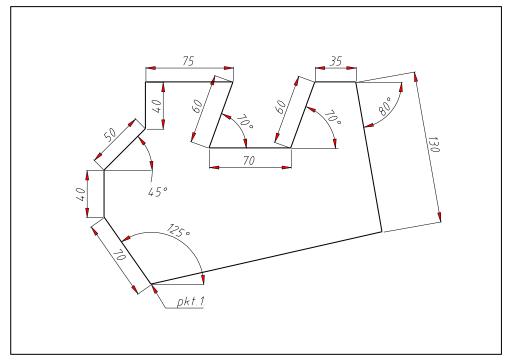


Rys. 2.

2. Rysujemy wielobok, zgodny z podanym na rysunku 2, korzystając z polecenia *Line* i wpisujemy kolejne współrzędne punktów jako przyrosty  $\Delta X$ ,  $\Delta Y$  względem ostatnio wprowadzonego punktu.

### Ćwiczenie nr 3 Współrzędne biegunowe

- 1. Wybieramy opcje tworzenia plików New, tworzymy nowy rysunek na bazie prototypowego A3.
- 2. Figurę docelową z charakterystycznymi wymiarami przedstawiono na rysunku 4.1. Rysowanie rozpoczynamy od punktu pkt.1 o współrzędnych: 120,60.



Rys.4.1. Rysunek do ćwiczenia nr 4

3. Korzystając z polecenia Line rysujemy wielobok, zgodny z podanym na rysunku 4.1. Współrzędne podajemy jako przyrosty  $\Delta X, \Delta Y$  względem ostatnio wprowadzonego punktu. "odległość" jest długością wprowadzonego odcinka natomiast "kąt", kątem liczonym od przyjętego kierunku kąta zero (w naszym przypadku jest to kierunek godziny 3).

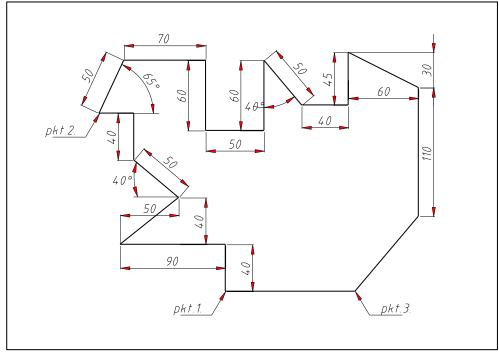
## Ćwiczenie nr 4 Współrzędne bezwzględne, względne i biegunowe

1. Figurę docelową z charakterystycznymi wymiarami przedstawiono na rysunku 4.

pkt.1. 187,50

pkt.2. 79,202

pkt.3. 298,50

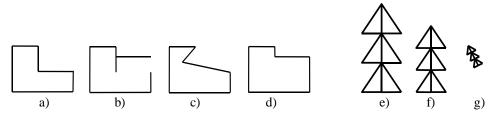


Rys. 4

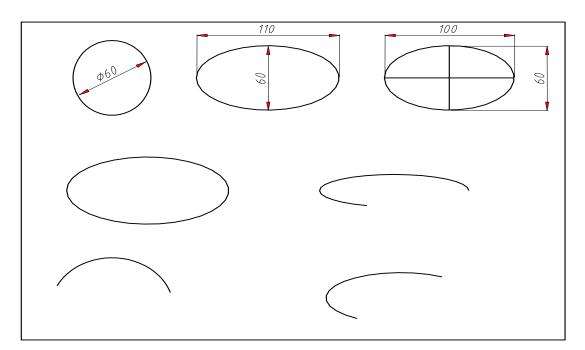
2. Rodzaj wprowadzonych współrzędnych (bezwzględne, względne lub biegunowe) jest dowolny jest dowolny i należy wybrać najdogodniejszy w danym przypadku.

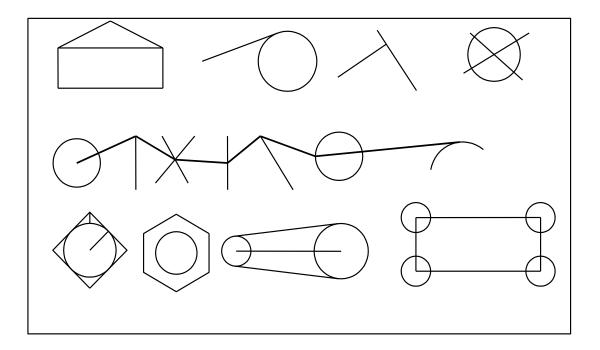
Na poniższych rysunkach pokazane są obiekty przed i po modyfikacji. Narysuj obiekt taki jak na rys. 6.1a, skopiuj go trzy razy, a następnie otrzymane rysunki poprzez ciągnięcie uchwytów przekształć do postaci przestawionej na rys. 6.1b-d.

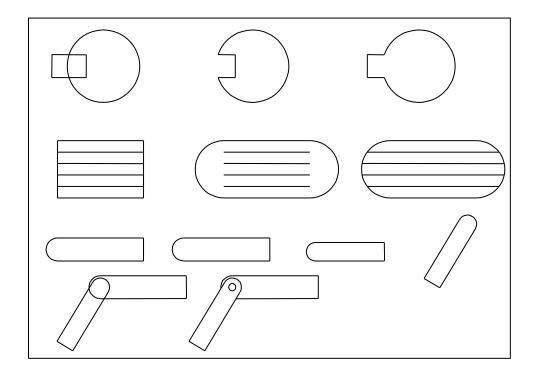
Bazując na jednym trójkącie prostokątnym narysuj poniższy rysunek. Nie dorysowuj żadnych nowych elementów za pomocą komendy *Line*. Powinieneś uzyskać powyższy rysunek wyłącznie w wyniku edycji trójkąta za pomocą uchwytów.



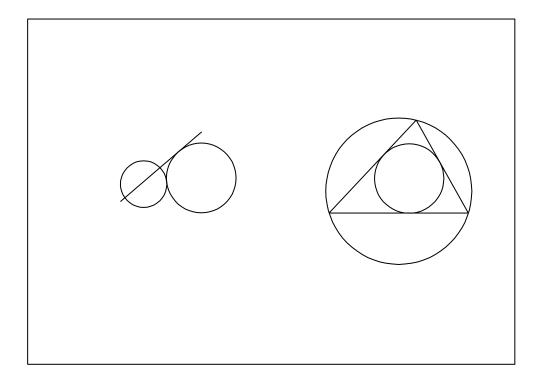
Rys. 5

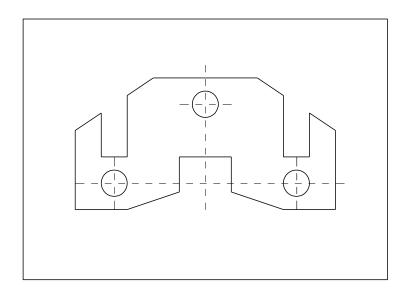


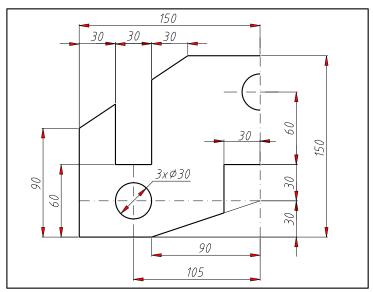


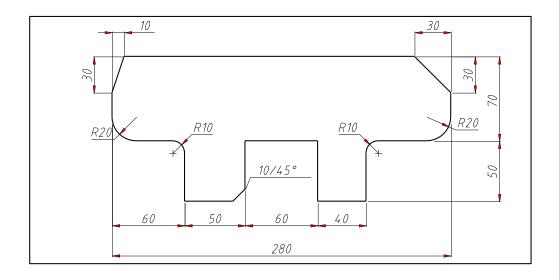


- Narysuj okrąg O1 o środku (100,150) i średnicy 40.
   Narysuj odcinek L1 od punktu (150,200) do punktu (80,140).
   Narysuj okrąg O2 o promieniu 30 styczny do okręgu O1 i odcinka L1.
   Narysuj okrąg wpisany w trójkąt o wierzchołkach A(260,130), B(380,130), C(335,210)
- 5. Narysuj okrąg opisany na trójkącie ABC

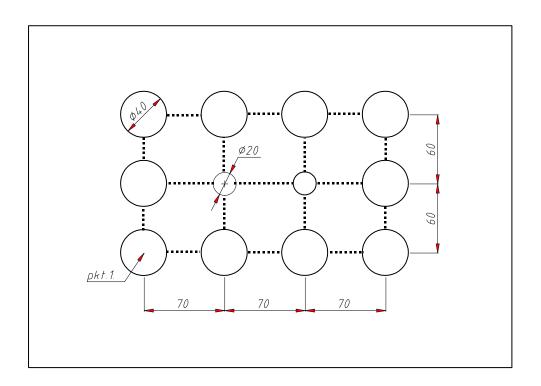








Wlewym dolnym narożniku rysujemy okrąg o zadanej średnicy i środku w punkcie pkt.1. o współrzędnych:  $100,\!100.$ 



Z punktu pkt.1. (o współrzędnych 200,160) rysujemy osie zgodnie z rysunkiem

280

pkt.1

9x Ø 20

30

55

55

55

55