

Lucrarea de laborator nr. 4

VEDERI

Temă: Să se execute trei vederi de bază (vederea din față, vederea de sus și vederea din stânga) ale obiectului, fiind dată o proiecție intuitivă a acestuia, și să se coteze reprezentările. Formatul lucrării – A3. Exemplu de executare este reprezentat în fig. 4.9.

I. Executarea desenului prototip A3

(va fi utilizat în cadrul lucrărilor de formatul respectiv)

1. Se deschide desenul-prototip-A4 prin
Open → nume de familie_desen prototip_A4
2. Se alege formatul A3: *Format → Drawing limits*
3. Se mută întreg conținutul desenului cu 210 mm în direcția axei Ox cu ajutorul comenzii *Move*:
Command: Move
Select objects: All
Select objects: ↵
Specify base point or displacement: 0,0↵
Specify second point of displacement: 210,0↵
Command:
4. Se descompune limita formatului precedent și chenarul în segmente de linie dreaptă:
Command: Explode
Select block reference, polyline, dimension, or mesh:
(selectăm cele două dreptunghiuri)
Command:
5. Se deplasează laturile din stânga ale dreptunghiurilor menționate în p. 4 în poziția inițială:
Command: Move
Select objects: (selectăm cele două segmente de dreaptă)
Specify base point or displacement: 0,0↵
Specify second point of displacement: -210,0↵

Command:

6. Se extind laturile orizontale ale limitei formatului și chenarului până la frontierele din stânga:

Command: Extend

Select objects: (se selectează frontierele din stânga)

Select objects to extend: (se selectează limitele orizontale ale formatului și chenarului).

Command:

7. Se salvează fișierul urmând traseul

File → Save as → nume de familie_desen_prototip_A3

II. Executarea lucrării grafice nr. 4 „Vederi”

1. Se analizează varianta propusă și se stabilește direcția privirii pentru obținerea vederii principale.
2. Se deschide desenul_prototip prin

Open → nume de familie_desen_prototip A3

3. Se afișează o zonă din partea stângă superioară a formatului prin

View → Zoom → Window

4. Se alege *layer*-ul „Axe”, în cazul în care vederea principală are simetrie orizontală sau verticală, și se trasează axele de simetrie.
5. Se alege *layer*-ul „Contur” și se construiește conturul vizibil al vederii din față (în scara 1:1).
6. Se alege *layer*-ul „Invizibil” și se trasează muchiile acoperite.
7. Formatul se deplasează cu ajutorul butoanelor de rulare în sus, astfel, încât să rămână afișată vederea din față și în același timp să obținem loc suficient pentru desenarea vederii de sus.
8. Se construiește vederea de sus.
9. Formatul se deplasează în stânga și se construiește vederea din stânga, având posibilitatea de a viziona în același timp și celelalte două vederi.
10. Se afișează întreg formatul prin

View → Zoom → All

Primary units \rightarrow *Factor scale* \rightarrow (valoarea factorului)

12. Se amplasează uniform reprezentările pe format, respectând corespondența dintre vederi.

13. În caz de necesitate utilizăm comanda *Ltscale* pentru modificarea liniilor discontinue.

14. Se alege *layer*-ul „Cote” și, utilizând comenzile meniului *Dimension*, se cotează reprezentările.

15. Se modifică tema, notația, scara prin utilizarea

Modify \rightarrow *Text*

16. Se salvează desenul sub numele

nume de familie_Vederi

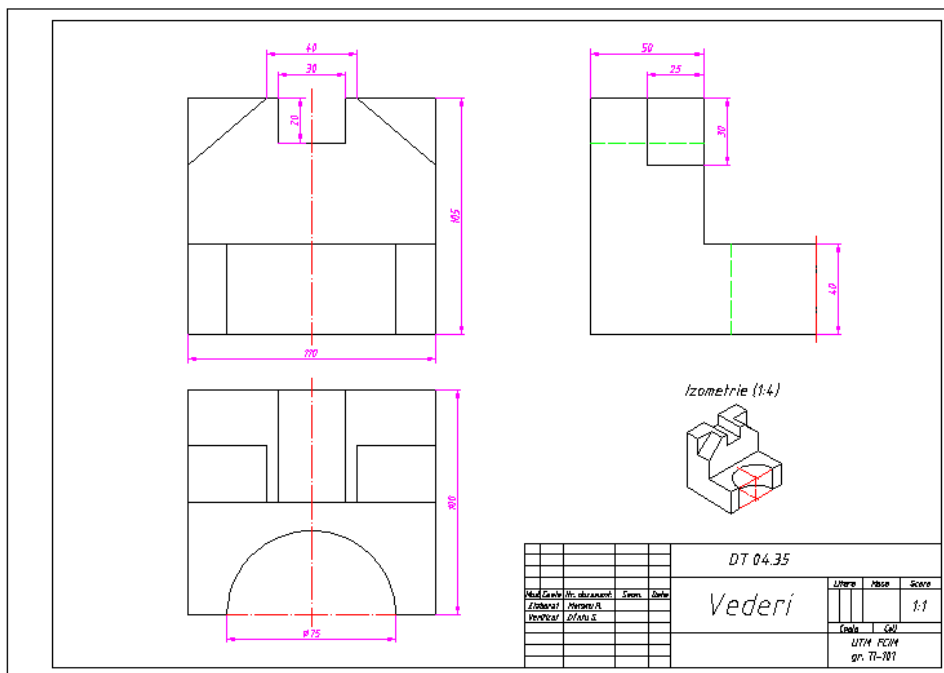


Fig. 4.9. Exemplu de executare a lucrării grafice nr. 4 «Vederi»