

Zad. 1 .

1a) Załóż nowy rys. : Plik nowy, szablon, A4 metrics Model Space, usuń ramki

1b) Narysuj na warstwie 0 kwadrat jednostkowy i utwórz blok kw0

Polecenie: **-blok**

Podaj nazwę bloku lub [?]: kw0

Określ bazowy punkt wstawienia: 0,0

Wybierz obiekty: znaleziono 1

Wybierz obiekty: *Enter*

Odtworzenie narysowanego obiektu – usuwany po utworzeniu bloku

Polecenie: **_oops**

Wyświetlenie bloków

Polecenie: **-blok**

Podaj nazwę bloku lub [?]: ?

Podaj bloki do wyświetlenia <*>:

Zdefiniowane bloki. "kw0"

Bloki użytkownika	Zewnętrzne odnośniki	Bloki zależne	Bloki bez nazwy
1	0	0	0

1c) Załóż warstwy

S...	Nazwa	Włącz	Blokada	Zamknij	Kolor	Rodzaj linii	Szerokość linii	Styl wyd
	0				■ Biały	Continuous	Brak	Biały
	1				■ Czerwony	Continuous	0.15 mm	Czerwony
	2				■ Żółty	Continuous	0.20 mm	Żółty
	3				■ Zielony	Continuous	0.25 mm	Zielony
	4				■ Błękitny	Continuous	0.30 mm	Błękitny
	5				■ Niebieski	DOT	Brak	Niebieski
	6				■ Fioletowy	DASHED	Brak	Fioletowy

1d) Narzędzia – progeCAD Explorer Ctrl 2

Ustaw warstwę aktualną 1, narysuj obrys rys – prostokąt 0,0 210,297 i odsuń go do środka o 5 – tabela rysunkowa

2. Wstaw blok kw0 na warstwie 1 – w punkcie 20,270; w skali 1, kąt obrotu 0.

Polecenie : **wstaw**

Punkt wklejenia bloku lub [Wielokrotny/Skala/X/Y/Z/Obróć]:20,270

Róg/XYZ/X skala <1.000000>:

Skala Y: <Jest równa skali X (1.000000)>:

Kąt obrotu bloku <0>:

3. Ustaw SKOK (F9) Przejdź na warstwę 2 i wstaw ten blok w skali 5 – polecenie **_INSERT** w punkcie 30, 270

Polecenie : **_insert**

? dla listy bloków w rysunku/PRZEGLĄDAJ/PRZESZUKAJ/<Blok dla wklejenia> <kw0>:

Punkt wklejenia bloku lub [Wielokrotny/Skala/X/Y/Z/Obróć]:'_SNAP

Uchwyt jest wyłączony (x i y = 10): Tak/Obróć/Styl/Stosunek boków/<Spacja uchwytu>:_T

Punkt wklejenia bloku lub [Wielokrotny/Skala/X/Y/Z/Obróć]:

Róg/XYZ/X skala <1.000000>:5

Skala Y: <Jest równa skali X (5.000000)>:5

Kąt obrotu bloku <0>:

4. Wstaw blok kw0 na warstwie 3 w skali X = 4 a Y = 2

Polecenie : **wstaw**

Punkt wklejenia bloku lub [Wielokrotny/Skala/X/Y/Z/Obróć]:

Róg/XYZ/X skala <1.000000>:4

Skala Y: <Jest równa skali X (4.000000)>:2

Kąt obrotu bloku <0>:45

5. Poleceniem WWSTAW _MINSERT wstaw wielokrotnie blok kw0 : punkt wstawienia 50,270 – skala

1, kąt 0, 4 rzędy, 5 kolumn,

odległość wierszy 3, odległość kolumn 4

Polecenie : **_minsert**

? dla listy bloków w rysunku/PRZEGLĄDAJ/PRZESZUKAJ/<Blok dla wklejenia> <kw0>:

Punkt wklejenia bloku lub [Wielokrotny/Skala/X/Y/Z/Obróć]:

Róg/XYZ/X skala <1.000000>:

Skala Y: <Jest równa skali X (1.000000)>:

Kąt obrotu bloku <0>:

Ilość rzędów szyku <1>:4

Numer kolumny <1>:5

Pionowa odległość pomiędzy wierszami lub prostokąt spacji:3

Pozioma odległość pomiędzy kolumnami:4

6. Poleceniem PISZBLOK, źródło blok, zapisz blok kw0 w swoim katalogu roboczym.

7. Wstaw z dysku blok kw0 poleceniem WSTAW – zastąp blok bieżący.

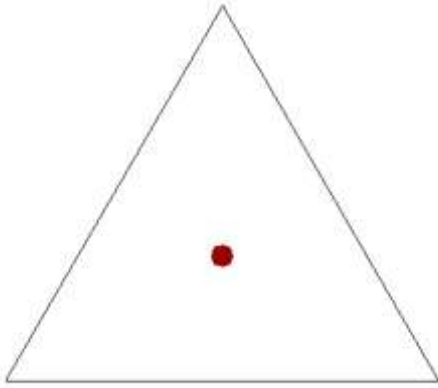
8. Załóż warstwę b1 – kolor czarny i b2 – kolor 10

Narysuj trójkąt równoboczny o boku 2 na warstwie b1 a w jego centrum pierścień wypełniony o średnicy zewnętrznej 0.1

I utwórz z niego blok geodezyjny OPX – punkt podstawowej osnowy poziomej – polecenie BLOK

Do narysowania pierścienia w centrum trójkąta narysuj najpierw linie pomocnicze z wierzchołków prostopadle do boków.

Wykonaj z tych samych elementów blok OPX1 poleceniem -BLOK



Polecenie : **_polygon**

Wielobok: Więcej/Szerokość linii/<Ilość stron> <4>:3

Definiuj według: Krawędź/<Środek wieloboku>:K

Pierwszy końcowy punkt krawędzi:

Drugi końcowy punkt krawędzi:@2,0

Polecenie : blok

Polecenie : **_DONUT**

2punkty/3punkty/PromStyczStycz/<Wewnętrzna średnica pierścienia> <0.5>:0

Zewnętrzna średnica pierścienia <1>:0.1

Środek pierścienia:

Środek pierścienia:

Polecenie : **-blok**

Nazwa nowego bloku, lub ? dla listy istniejących bloków:**opx1**

Punkt wklejenia nowego bloku: cen

Uchwyć do punktuśrodkowy z:

Wybierz obiekty: okno

Pierwszy róg łącznego okna:

Naprzeciwległy róg:

Obiekty w zestawie: 1

Wybierz obiekty:

Polecenie : **_oops**

9. Przejdź na warstwę 1 i wstaw blok opx w skali 1 – poleceniem WSTAW

Przejdź na warstwę 2 i wstaw blok opx1 – poleceniem _INSERT.

Zauważ, że cechy bloku zostały zachowane.

10. Wstaw ponownie blok kw0 na warstwie 2.

Zauważ, że blok przejął cechy warstwy – był wykonany na warstwie 0.

11. Narysuj dom – prostokąt 50x40 na warstwie 3 w oparciu o blok kw0, pochylony pod kątem 30st, w punkcie bazowym 120,230.

Wyniki:

