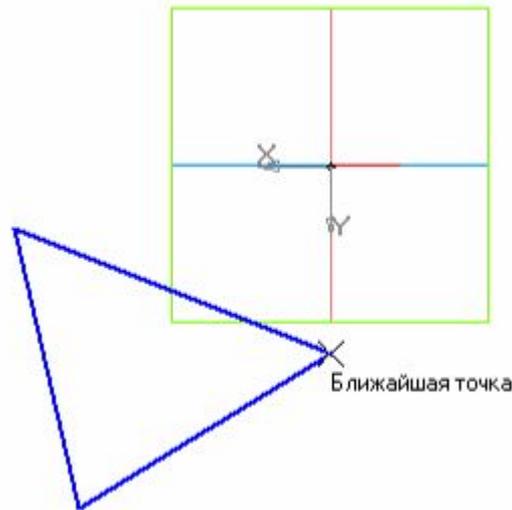


*

Классная работа

Построение геометрических примитивов. Привязки

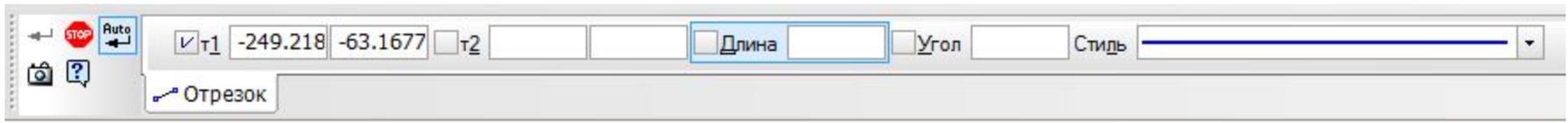


Геометрические примитивы

К геометрическим примитивам относятся: точка, прямая, отрезок и геометрические фигуры, которые вам известны из математики.

Панель свойств

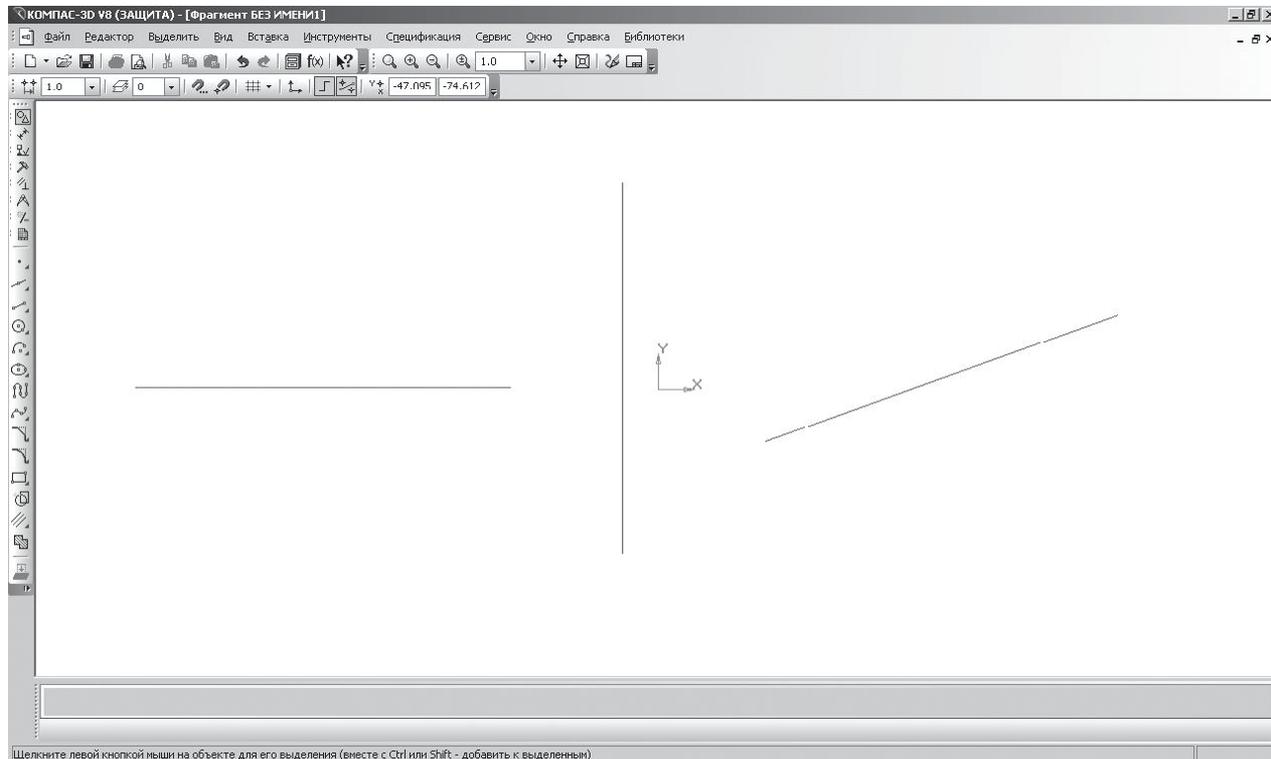
Панель свойств служит для ввода параметров и задания свойств объектов при их создании и редактировании.



Построение отрезков

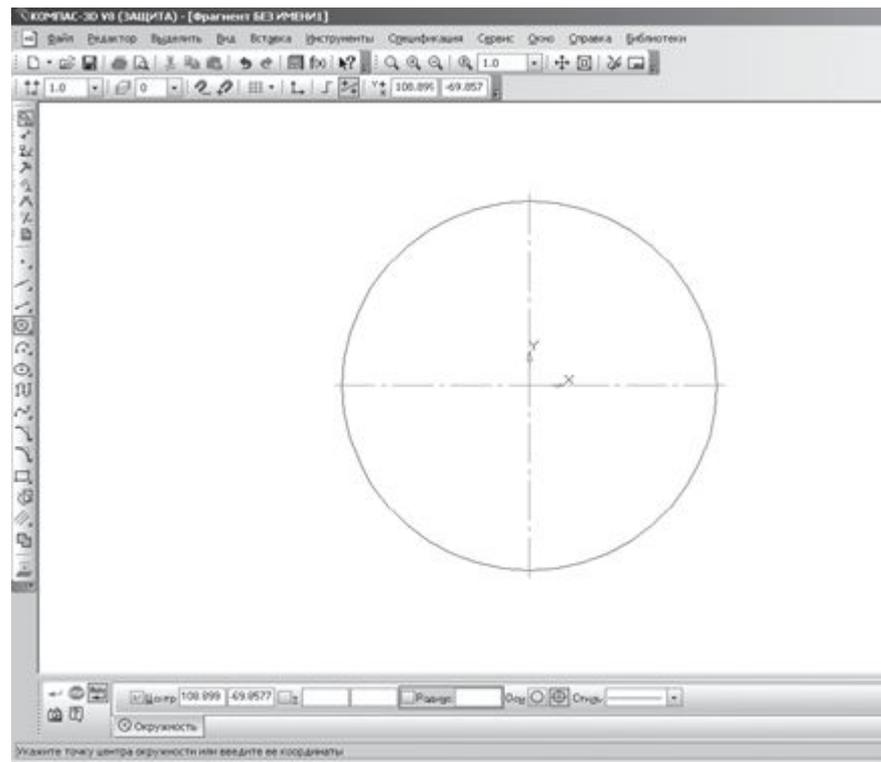
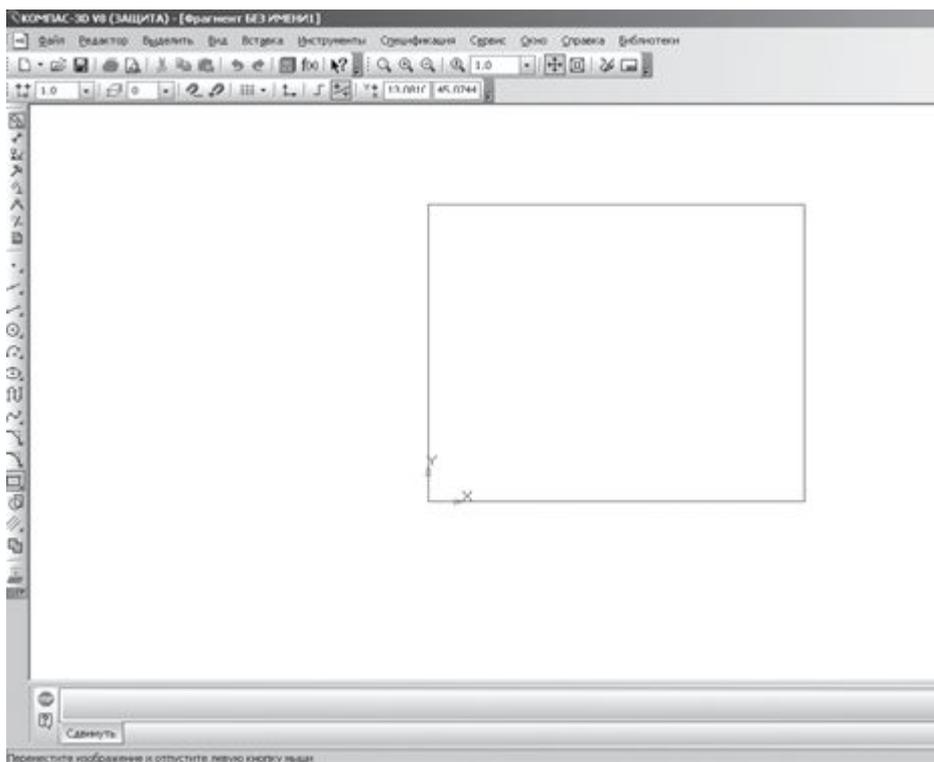
Отрезки по направлению могут быть горизонтальными, вертикальными, наклонными.

Построение отрезка рассмотрено в §2.



Построение фигур

Построение прямоугольника и окружности рассмотрено в §2.



Управление отображением документа в окне

Размер проектируемой детали может отличаться от размера экрана монитора в большую или меньшую сторону. На разных этапах работы над документом требуется видеть различные его участки в различных масштабах.

Масштаб – это отношение линейных размеров изображения предмета на чертеже к его действительным размерам.

Сдвиг и изменение масштаба

Команды сдвига изображения и изменения масштаба сгруппированы на инструментальной панели **Вид**



Привязка

При компьютерном черчении построения **не следует** выполнять на «глаз». Это считается грубой ошибкой.

Машинная графика предполагает абсолютно точное взаимное положение геометрических объектов на чертеже. Тем более что графическая система обладает полным объемом функций, обеспечивающих такую точность.

В процессе работы над чертежом при необходимости точного установления курсора в различные точки элемента уже существующего на чертеже, выполняют **привязку** к точкам или объектам.

Если при черчении вы не используете привязки, значит, вы чертите неверно.

Виды привязок

Предусмотрены две разновидности привязки

- **глобальная** (действует по умолчанию)
- **локальная** (однократная).

Глобальные привязки

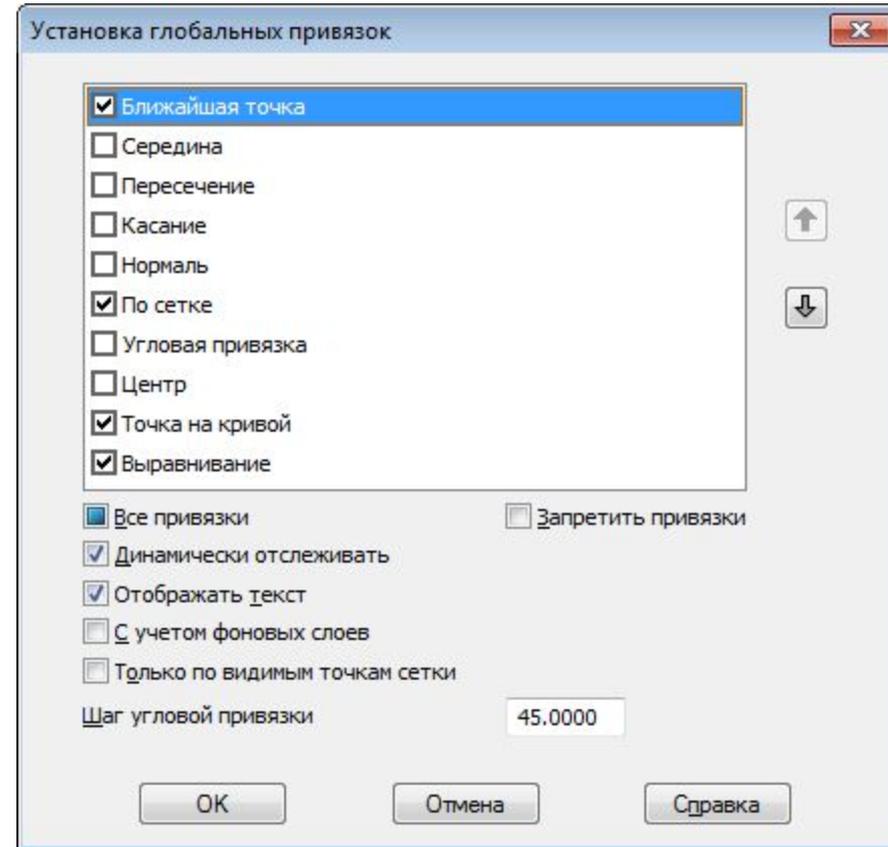
Глобальная привязка (если она установлена) постоянно действует при вводе и редактировании объектов. Она является простейшим инструментом, позволяющим осуществлять быстрое и точное указание существующих точек на чертеже.

Глобальные привязки отображены на панели
Глобальные привязки



Выбор глобальных привязок

Чтобы включить глобальные привязки в текущем окне, нажмите кнопку **Установка глобальных привязок** на панели инструментов **Текущее состояние**. На экране появится диалог установки глобальных привязок.



Или выбрать необходимую привязку на панели **Глобальные привязки**



Запрет глобальных привязок

Чтобы запретить или разрешить выбранные глобальные привязки нужно включить или выключить кнопку **Запретить привязки** на панели инструментов **Текущее состояние**.



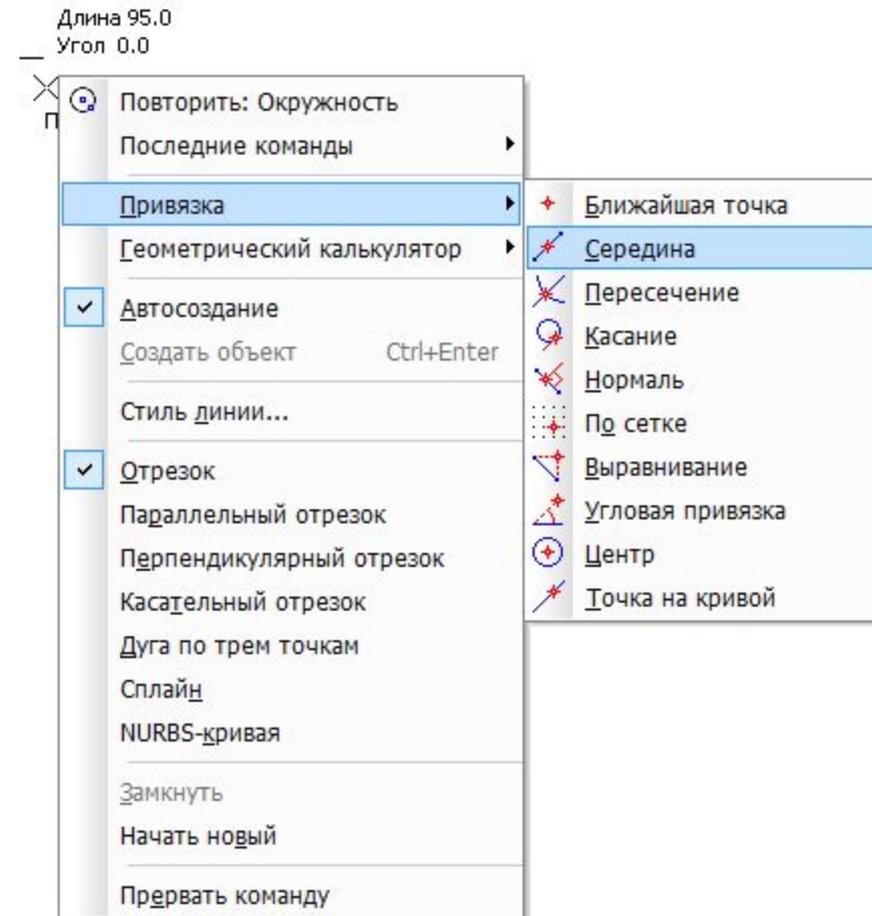
Локальные привязки

Локальную привязку требуется каждый раз вызывать заново, но она является более приоритетной, чем глобальная. При вызове какой-либо команды локальной привязки она подавляет установленные глобальные привязки на время своего действия (до ввода точки или отказа от ввода). После ввода текущей точки локальная привязка отключается, и система возвращается к выполнению глобальных привязок.

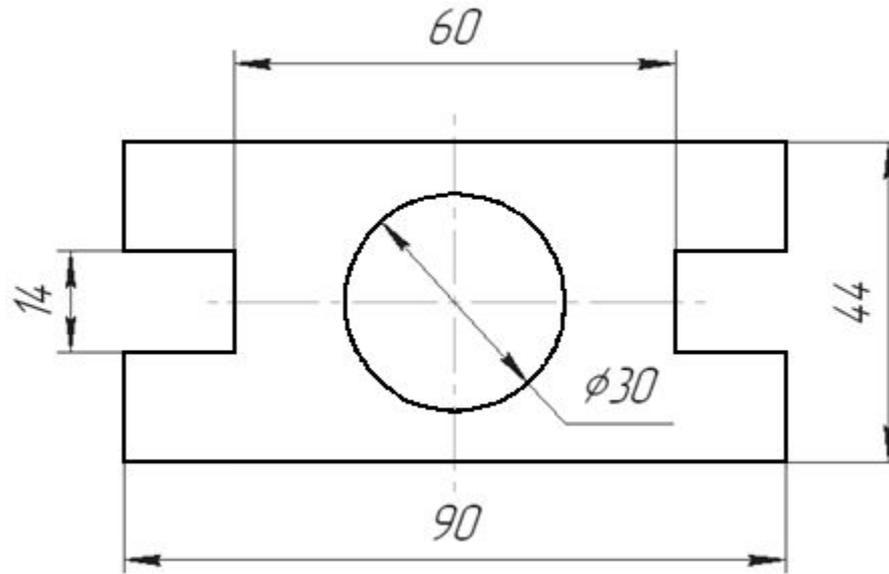
Выбор локальной привязки

Все локальные привязки собраны в контекстном **меню локальных привязок**. Вызов меню на экран во время выполнения команды осуществляется щелчком правой клавиши мыши в любой точке чертежа.

Локальную привязку требуется каждый раз вызывать заново.



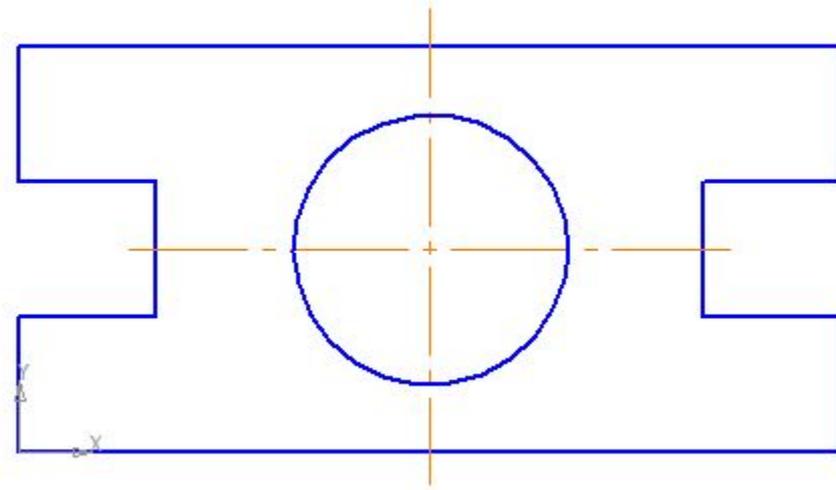
Практическое задание



1. В личной папке (папка **Фамилия** на рабочем столе) создать документ типа **Фрагмент** с именем **Пластина** .
2. Построить чертёж пластины по указанным размерам.

Процесс выполнения задания описан в учебнике (с.36-41).

Результат выполнения задания



Работаем за компьютером



Домашнее задание

Проверьте свои знания

<https://testedu.ru/test/informatika/11-klass/3d-maks-i-kompas-3d.html>