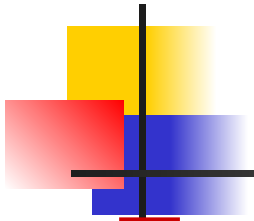


Построение линейных базовых примитивов

ЦЕЛЬ: Научиться использовать команды построения линейных примитивов: точка, отрезок, конструкционная линия, луч.

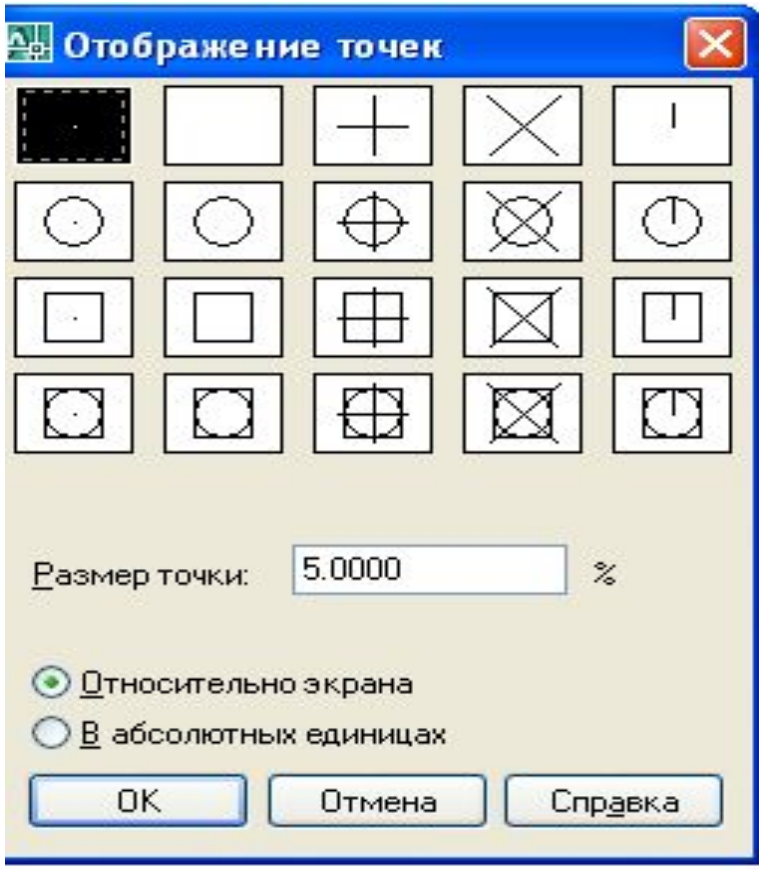
1. Точка

Создать точку можно следующими способами:

- команда _POINT или Точка в командной строке;
- из падающего меню Черчение ⇒ Point (Точка);
- щелчком мыши по пиктограмме Point (Точка) панели инструментов Черчение.

Точка определяется указанием ее координат.

Изменить стиль отображения точки можно в меню Формат ⇒ Отображение точек



2. Отрезок

Формирование отрезка осуществляется путем:

- введения команды _LINE или Отрезок в командной строке
- из падающего меню Черчение ⇒ Отрезок;
- щелчком мыши по пиктограмме Отрезок панели инструментов Черчение.

3. Конструкционная линия - линия, не имеющая конца в обоих направлениях

Способы создания:

- *Команда _XLINE*
- *Команда ПРЯМАЯ*
- *Черчение ⇒ Construction Line (Прямая)*
- *щелчком мыши по пиктограмме Прямая панели инструментов Черчение.*

Ключи команды **Конструкционная линия**

- Hor (Гор) - построение горизонтальной прямой, проходящей через заданную точку:
- Ver (Вер) - построение вертикальной прямой, проходящей через заданную точку;
- Ang (Угол) - построение прямой по точке и углу. Есть два способа задания утла для построения прямых. Можно либо выбрать опорную линию и задать угол между ней и прямой, либо (для построения прямой, лежащей под заданным углом к горизонтальной оси) задать угол и указать точку, через которую должна проходить прямая. 1 встроенные прямые всегда параллельны текущей ИСК:
- Bisect (Биссект) - по точке и половине угла, заданного тремя точками. При этом строится прямая, делящая пополам какой-либо угол. Нужно указать вершину утла и определяющие его линии:
- Offset (Отступ) - по смещению от базовой линии. 11ри этом строится прямая, параллельная какой-либо базовой линии. Нужно задать величину смещения, выбрать базовую линию, а затем указать, с какой стороны от базовой линии должна проходить прямая.

4. Луч - представляет собой линию в трехмерном пространстве, начинающуюся в заданной точке и уходящую в бесконечность.

Способы создания:

- Меню Черчение ⇒ Луч