

---

# Построение линейных базовых примитивов

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

# 1. Точка

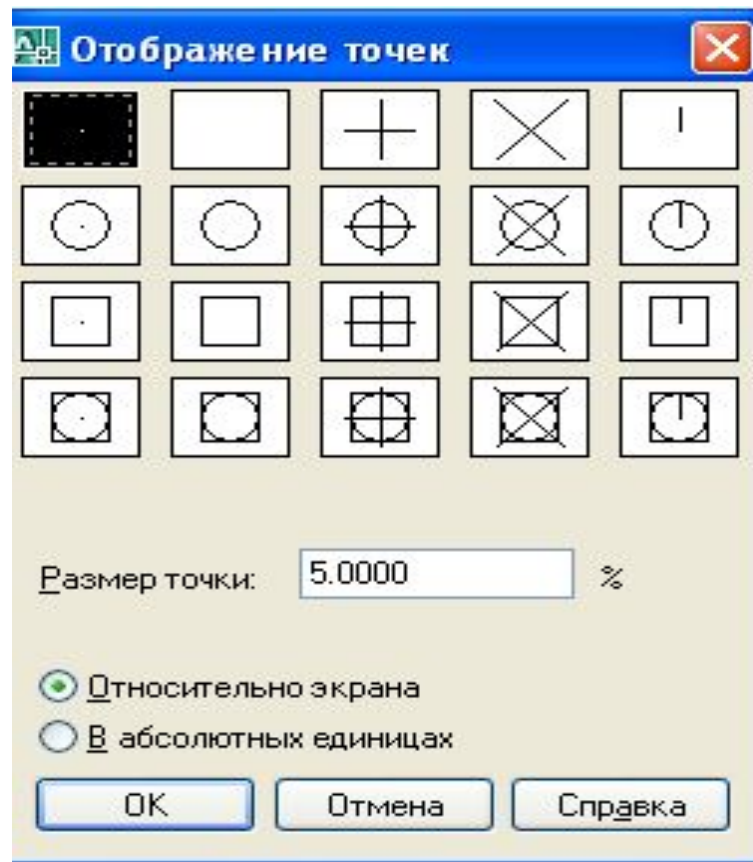
Создать точку можно следующими способами:

---

- 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**  $\Rightarrow$  **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  $\Rightarrow$  *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 угла 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 угла и определяющие его линии:
- Offset (Отступ) - по смещению от базовой линии. При 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  $\Rightarrow$  Луч