

1.3.4. Transformarea entităților în plan (translația, rotația, modificarea proprietăților) , modelarea 3D WIREFRAME a corpurilor și vizualizarea acestora BREAK, OFFSET, EXTEND, ROTATE, POLYGON, CHANGE/LINETYPE, LTSCALE, VPOINT, PLAN

26. Să se reprezinte segmentele de lungime $e=(\sqrt{5} +1)/2$ și $l=1-e$, cu rezolvări grafice în figura 20 din capitolul III.

Condiții de proiectare

Comenzi: LIMITS, ZOOM, LINE, CIRCLE, **OSNAP**(QUA, END,CEN), LIST, PEDIT

Punct de start: interactiv

27. Să se împartă un segment AB de lungime $L=25$ în 16 părți egale (Fig.4.a).

Condiții de proiectare

Comenzi: LIMITS, ZOOM, LINE, **OFFSET**, **EXTEND**,CIRCLE, **BREAK** OSNAP (INT, END, MID), TRIM, LIST

Punct de start: 10,25

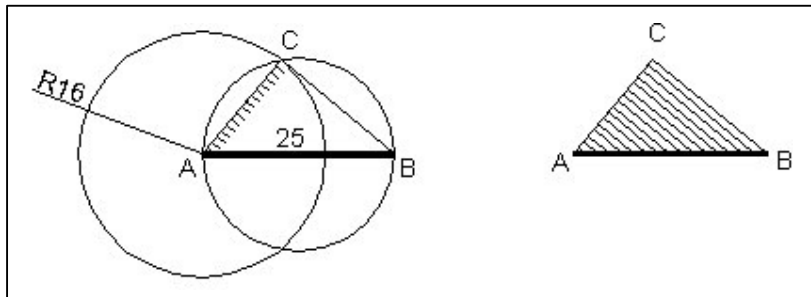


Fig.4.a

28. Se consideră o coloană formată din trei cercuri. Să se realizeze rotirea acestora cu 45° , spre stânga.

Condiții de proiectare

Comenzi: CIRCLE, **ROTATE**, ARRAY (RECTANGLE)

Punct de start: interactiv

29. Să se reprezinte desenul din figura 4.b , distanța dintre entități fiind 5mm.

Se utilizează următoarele tipuri de linie:

- CONTINUOUS - linie continuă;
- DASHED - linie întreruptă;
- DASHDOT – linie- punct.

Condiții de proiectare

Comenzi: LIMITS, ZOOM, **POLYGON**, ROTATE, OFFSET, **CHANGE-LINETYPE**, LTSCALE, PEDIT

Punct de start: interactiv

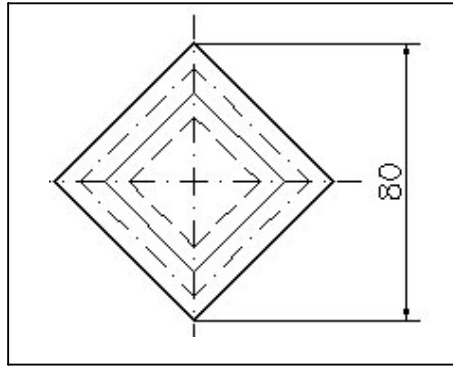


Fig. 4.b

30. Să se reprezinte prisma din figura 4.c

Condiții de proiectare

Comenzi: LIMITS, ZOOM, RECTANGLE, **VPOINT**, COPY, LINE, AREA, **PLAN**, OSNAP(END)

Punct de start: interactiv

31. Să se reprezinte piramida din figura 4.d.

Condiții de proiectare

Comenzi: ZOOM, **POLYGON**, VPOINT, LINE, OSNAP(END), LIST, PLAN

Punct de start: interactiv

32. Să se reprezinte prisma din Fig. 4.c

Condiții de proiectare

Comenzi: ZOOM, POLYGON, VPOINT, LINE, OSNAP (END), LIST, PLAN

Punct de start: interactiv

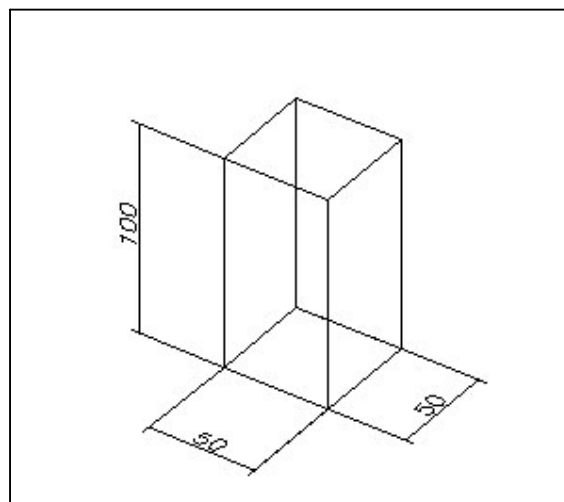


Fig. 4.c

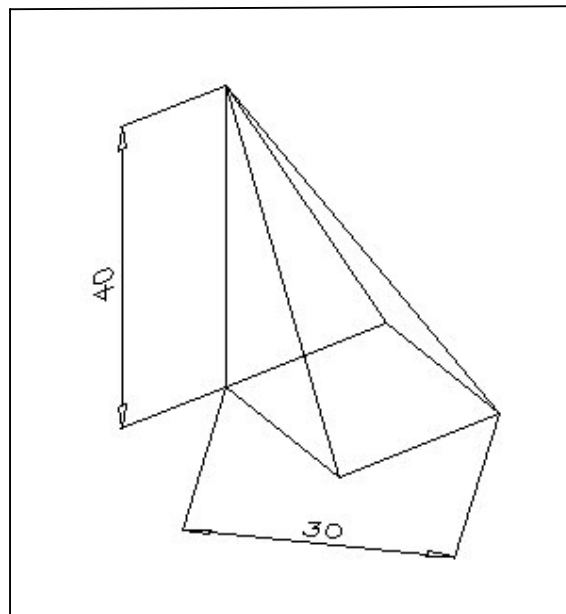


Fig. 4.d