

1.6.2. Reprezentarea ortogonală a piesei cu ajutorul viewport-urilor- VPLAYER

51. Modelați solidul din figura 18.b din capitolul 2 în Model Space și realizați , în Paper Space, reprezentarea ortogonală .

Condiții de proiectare

Comenzi: Primitive3D, SUBTRACT, UNION, TILEMODE, VIEW/TOOLBARS /VIEWPORTS, MSPACE, PSPACE, MVIEW, DIM, **VPLAYER**, LINE, HATCH, UCS, SECTION

Punct de start: interactiv