

1.3.1. Simetrizarea, multiplicarea și ștergerea entităților reprezentate în plan - MIRROR, ORTHO, COPY, TRIM

11. Să se construiască grafic segmentul $\sqrt{2}$ (Fig.1.b) și $\sqrt{3}$ (Fig.1.c)

Condiții de proiectare

Comenzi: LINE, **MIRROR, ORTHO, COPY**, LIST, OSNAP(END)

Punct de start: interactiv

12. Utilizând , ca modul, triunghiul din figura 1.b să se realizeze reprezentarea din figura 1.d.

Comenzi : LINE(**coordonate polare, close**), LIST, OSNAP(MID)

Punct de start: interactiv

Condiții de proiectare

Comenzi: LINE, COPY, MIRROR, ORTHO, OSNAP(END), LIST

Punct de start: interactiv

13. Să se realizeze construcția din figura 1.e (lungimea segmentelor de dreaptă este $l=5\text{mm}$, ordinea de desenare a acestora fiind indicată prin litere mici). Să se simetrizeze linia poligonală DEAX față de linia de oglindire ce trece prin punctele X și D.

Condiții de proiectare

Comenzi: ZOOM, LINE, **TRIM**, MIRROR, ORTHO, OSNAP(END, **INT**), LIST

Punct de start: interactiv

14. Să se poziționeze desenele realizate în aplicațiile 10, 11, 12 și 13 după modelul din figura 1.

Condiții de proiectare

Comenzi: MOVE

Punct de start: interactiv

15. Salvați desenele realizate în fișierul INDICATIVGRUPĂ . DWG.

Comenzi: **FILE/SAVE**