

1.6.1. Folosirea viewport-urilor pentru dispunerea proiecțiilor TILEMODE, VPORTS / MVIEW, MSPACE, PSPACE

48. Să se reprezinte cubul de proiecție desfășurat. Se consideră latura cubului
 $L = 50 \text{ mm}$.

Notă : Se utilizează un spațiu de lucru format A4 (210x297) iar muchiile cubului se consideră suprapuse peste marginile viewport-urilor.

Conditii de proiectare

Comenzi: TILEMODE , LIMITS,VPORTS (MVIEW)

Punct de start: Interactiv

49. Realizați setarea viewport-urilor cu metoda de dispunere a proiecțiilor după metoda E.

Conditii de proiectare

Comenzi: VIEW/TOOLBARS/VIEWPORTS, MSPACE, PSPACE,TILEMODE , LIMITS, VPORTS (MVIEW)

Punct de start: Se folosesc viewport-urile create la aplicația 48.

50. Redesenați piramida realizată la aplicația 31 pentru a realiza dispunerea proiecțiilor după metoda E și realizați corectura afișării vederilor.

Notă: a) Pentru vizualizări în interiorul viewport-urilor se utilizează comanda ZOOM/ EXTENTS.;

b) Pentru vizualizare tridimensională se realizează un viewport de dimensiune 100x100 iar pentru realizarea vizualizărilor plane se utilizează butoanele specifice (VIEW sau VIEWPOINT din meniul VIEW);

c) Pentru corectarea afișării vederilor datorită standardelor diferite (metoda E și metoda A) se folosește comanda UCS.

Conditii de proiectare

Comenzi: VIEW/TOOLBARS/VIEWPORTS, MSPACE, PSPACE,TILEMODE LIMITS,VPORTS (MVIEW) , UCS, PLAN, VPOINT, LINE, POLYGON

Punct de start: Se folosesc viewport-urile create în aplicația 48 .