

1.3. Mijloace de reprezentare a figurilor și corpurilor geometrice pe calculator

Rezumat

*Această temă este formată din patru lucrări prin care se urmărește formarea abilităților practice de realizare pe calculator a figurilor și corpurilor geometrice. Pentru reprezentările plane sunt utilizate comenzi active doar în spațiul 2D– **MIRROR, TRIM, DONUT, PLINE, CHAMFER, FILLET, ARRAY, AREA, RECTANGLE, ARC, DTEXT, ORTHO, BREAK, ROTATE, POLYGON, OFFSET**, precum și comenzi cu acțiune în spațiul 3D - **CHANGE, LTSCALE, ID, DIST, COPY, EXPLODE, EXTEND, PEDIT**. Reprezentările 3D se realizează cu ajutorul comenzilor 2D învățate și se vizualizează prin folosirea comenzilor **VPOINT** și **PLAN**.*