

1.5.2.1. Modelarea solidelor - Primitive 3D, UNION, RENDER, RENDER, EXTRUDE, 3DPOLY, HATCH

APLICATIA 41

Command: **REC**

RECTANGLE

Specify first corner point or [Chamfer/Elevation/Fillet/Thickness/Width]:

!! Se selectează un punct oarecare !!

Specify other corner point or [Dimensions]: **@100,100**

Command: **VPOINT**

Current view direction: VIEWDIR=0.0000,0.0000,1.0000

Specify a view point or [Rotate] <display compass and tripod>: **ROTATE**

Enter angle in XY plane from X axis <270>: **55**

Enter angle from XY plane <90>: **35**

Regenerating model.

Command: **ZOOM**

Specify corner of window, enter a scale factor (nX or nXP), or

[All/Center/Dynamic/Extents/Previous/Scale/Window] <real time>: **.5**

Regenerating model.

Command: **COPY**

Select objects: **!! Se selectează pătratul construit mai sus !!**

1 found

Select objects: ↵

Specify base point or displacement, or [Multiple]: **END**

Of **!! Se selectează colțul din stânga al pătratului (baza inferioară a cubului) !!**

Specify second point of displacement or <use first point as displacement>: **@0,0,100**

Command: **LINE**

Specify first point: **END**

Of **!! Se selectează un colț al bazei inferioare !!**

Specify next point or [Undo]: **END**

Of **!! Se selectează colțul corespunzător al bazei superioare !!**

Specify next point or [Undo]: ↵

.....
!! Se repetă comanda LINE de mai sus pentru fiecare colț, rezultând în final cubul !!

Command: **3DPOLY**

Specify start point of polyline: **MID**

Of **!! Se selectează mijlocul unei laturi a cubului !!**

Specify endpoint of line or [Undo]: **MID**

Of **!! Se selectează mijlocul unei laturi a cubului, respectând ordinea din figură, pentru a rezulta în final o polilinie tridimensională, situată cu colțurile pe mijloacele unor laturi, ca în figura din referat!!**

Specify endpoint of line or [Undo]: **MID**

Of **!! Se selectează mijlocul unei altei laturi a cubului !!**
Specify endpoint of line or [Close/Undo]: **MID**
Of **!! Se selectează mijlocul unei altei laturi a cubului !!**
Specify endpoint of line or [Close/Undo]: **MID**
Of **!! Se selectează mijlocul unei altei laturi a cubului !!**
Specify endpoint of line or [Close/Undo]: **MID**
Of **!! Se selectează mijlocul unei altei laturi a cubului !!**
Specify endpoint of line or [Close/Undo]: **C**

Command: **UCS**

Current ucs name: *WORLD*

Enter an option

[New/Move/orthoGraphic/Prev/Restore/Save/Del/Apply/?/World]

<World>: **3P**

Specify new origin point <0,0,0>: **END**

Of **!! Se selectează colțul din stânga al polilinieii situat în baza inferioară !!**

Specify point on positive portion of X-axis <226.6270,123.6496,0.0000>:

ENDOf **!! Se selectează colțul din dreapta al polilinieii situat în baza inferioară !!**

Specify point on positive-Y portion of the UCS XY plane

<224.9199,122.9425,0.0000>: **END**

Of **!! Se selectează colțul polilinieii situat în mijlocul muchiei verticale din stânga !!**

Command: **HATCH**

Enter a pattern name or [?/Solid/User defined] <ANGLE>: **ANSI31**

Specify a scale for the pattern <1.0000>: ↵

Specify an angle for the pattern <0>: ↵

Select objects to define hatch boundary or <direct hatch>

!! Se selectează polilinia !!

Select objects: 1 found

Select objects: ↵

Command: **ZOOM**

Specify corner of window, enter a scale factor (nX or nXP), or

[All/Center/Dynamic/Extents/Previous/Scale/Window] <real time>: **E**

Regenerating model.