

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

APLICATIA 48

Command: **LIMITS**

Specify lower left corner or [ON/OFF] <0.0000,0.0000>: **0,0**

Specify upper right corner <420.0000,297.0000>: **210,297**

Command: **TILEMODE**

Enter new value for TILEMODE <1>: **0**

Regenerating layout.

Regenerating layout.

Regenerating model - caching viewports.

Command: **MVIEW**

Specify corner of viewport or

[ON/OFF/Fit/Hideplot/Lock/Object/Polygonal/Restore/2/3/4] <Fit>:

!! Se selectează un punct oarecare, aproape în mijlocul ecranului !!

Specify opposite corner: **@50,50**

Regenerating model.

Command: **COPY**

!! Se selectează viewport-ul creat mai sus cu comanda MVIEW !!

Select objects: 1 found

Select objects: ↵

Specify base point of displacement, or [Multiple]: **M**

Specify base point: **END**

Of **!! Se selectează colțul din stânga-jos al viewport-ului !!**

Specify second point of displacement or <use first point as

displacement>: **END**

Of **!! Se selectează colțul din dreapta-jos al viewport-ului !!**

Regenerating model.

Specify second point of displacement or <use first point as

displacement>: **END** Of **!! Se selectează colțul din dreapta-jos al**

viewport-ului creat anterior în această comandă COPY, cu opțiunea

Multiple !!

Regenerating model.

Specify second point of displacement or <use first point as

displacement>: **END** Of **!! Se selectează colțul din stânga-sus al**

primului viewport creat !!

Regenerating model.

Specify second point of displacement or <use first point as

displacement>: ↵

Command: **COPY**

!! Se selectează colțul din dreapta-sus al primului viewport creat !!

Select objects: 1 found

Select objects: ↵

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

Specify base point: **END Of !! Se selectează colțul din dreapta-sus al primului viewport creat !!**

Specify second point of displacement or <use first point as displacement>: **END Of !! Se selectează colțul din dreapta-jos al primului viewport creat !!**

Regenerating model.

Specify second point of displacement or <use first point as displacement>: **END Of !! Se selectează colțul din stânga-sus al primului viewport creat !!**

Regenerating model.

Specify second point of displacement or <use first point as displacement>: ↵

APLICAȚIA 49

!! Se deschide fișierul de la problema 48 !!

Command: **TILEMODE**

Enter new value for TILEMODE <1>: **0**

Regenerating layout.

Regenerating layout.

Regenerating model - caching viewports.

Command: **MSPACE**

!! Se selectează viewport-ul corespunzător vederii din față, făcând click în interior !!

Command: **-VIEW**

Enter an option [?/Orthographic/Delete/Restore/Save/Ucs/Window]: **O**

Enter an option [Top/Bottom/Front/Back/Left/Right]<Top>: **FRONT**

Regenerating model.

!! Se selectează viewport-ul corespunzător vederii din dreapta, făcând click în interior !!

Command: **-VIEW**

Enter an option [?/Orthographic/Delete/Restore/Save/Ucs/Window]: **O**

Enter an option [Top/Bottom/Front/Back/Left/Right]<Top>: **RIGHT**

Regenerating model.

!! Se selectează viewport-ul corespunzător vederii din stânga, făcând click în interior !!

Command: **-VIEW**

Enter an option [?/Orthographic/Delete/Restore/Save/Ucs/Window]: **O**

Enter an option [Top/Bottom/Front/Back/Left/Right]<Top>: **LEFT**

Regenerating model.

!! Se selectează viewport-ul corespunzător vederii de jos, făcând click în interior !!

Command: **-VIEW**

Enter an option [?:Orthographic/Delete/Restore/Save/Ucs/Window]: **O**
Enter an option [Top/Bottom/Front/Back/Left/Right]<Top>: **BOTTOM**
Regenerating model.

!! Se selectează viewport-ul corespunzător vederii de sus, făcând click în interior !!

Command: **-VIEW**
Enter an option [?:Orthographic/Delete/Restore/Save/Ucs/Window]: **O**
Enter an option [Top/Bottom/Front/Back/Left/Right]<Top>: **TOP**
Regenerating model.

!! Se selectează viewport-ul corespunzător vederii din spate, făcând click în interior !!

Command: **-VIEW**
Enter an option [?:Orthographic/Delete/Restore/Save/Ucs/Window]: **O**
Enter an option [Top/Bottom/Front/Back/Left/Right]<Top>: **BACK**
Regenerating model.

Command: **PSPACE**

Command: **TILEMODE**
Enter new value for TILEMODE <0>: **1**
Regenerating layout.
Regenerating layout.
Regenerating model - caching viewports.