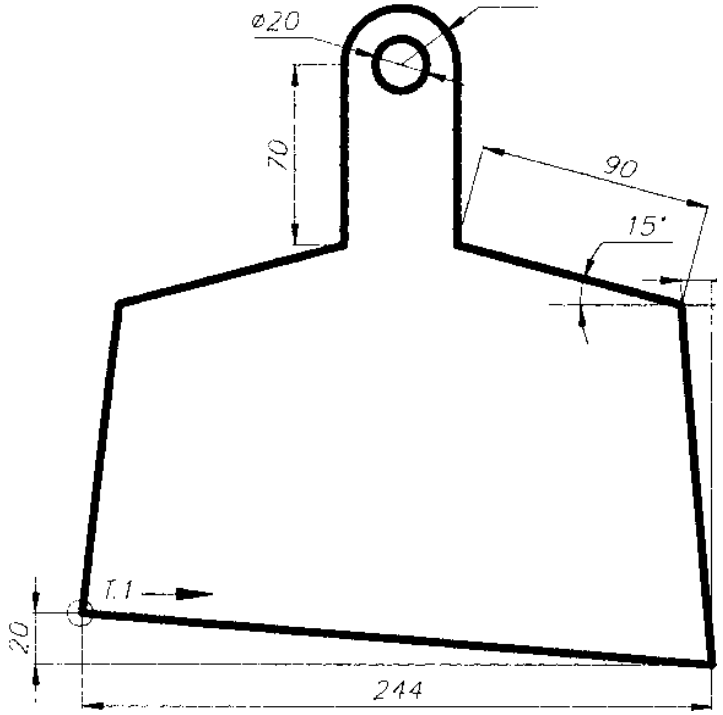
Задание: Шпатель.

ШПАТЕЛЬ



Рекомендуемый алгоритм

1.Создание рабочей среды
• Назначаем границы чертежа с координатами левого нижнего угла 0,0 и правого верхнего 420, 297 (команда: **Формат / Лимиты чертежа**). • Показываем все поле чертежа (команда: **Вид / Зуммирование / все**). • Включаем отображение сетки (**F7**) и задаем интервал сетки = 10 • Фиксируем объектную привязку: ***конточка, середина, центр*** • Создаем слои разного цвета с именами: ***Модель*** для контура (красного цвета, толщиной линии = 1), ***Размеры*** (толщиной линии = 0,3)***, Надписи***
2.Создание модели
•В слое ***Модель*** чертим контур против часовой стрелки, начиная с т.1

(команда **Рисование / Плиния**).

• Черчение производится с использованием относительных координат и относительно-полярных координат, учитывая, что положительное направление оси X – вправо, оси У – вверх, отсчет углов идет от положительного направления оси X против часовой стрелки.

•Дугу строим, используя опцию команды **Рисование/ Плиния /дуга**: **начало, центр, угол**. Центр дуги определяем от начальной точки в относительных координатах.

3.Оформление чертежа

• В слое ***Размеры*** проставляем размеры (команда: **Меню / Размеры**) (линейный, параллельный, радиус, диаметр, угловой (после его вызова сразу нажимаем *Enter* и указываем сначала вершину угла, затем его стороны)).

•В слое ***Надписи*** создаем текст на поле чертежа (команда **Рисование/ Текст/однострочный** (способ выравнивания: «Поширине»).