Задание: 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»).