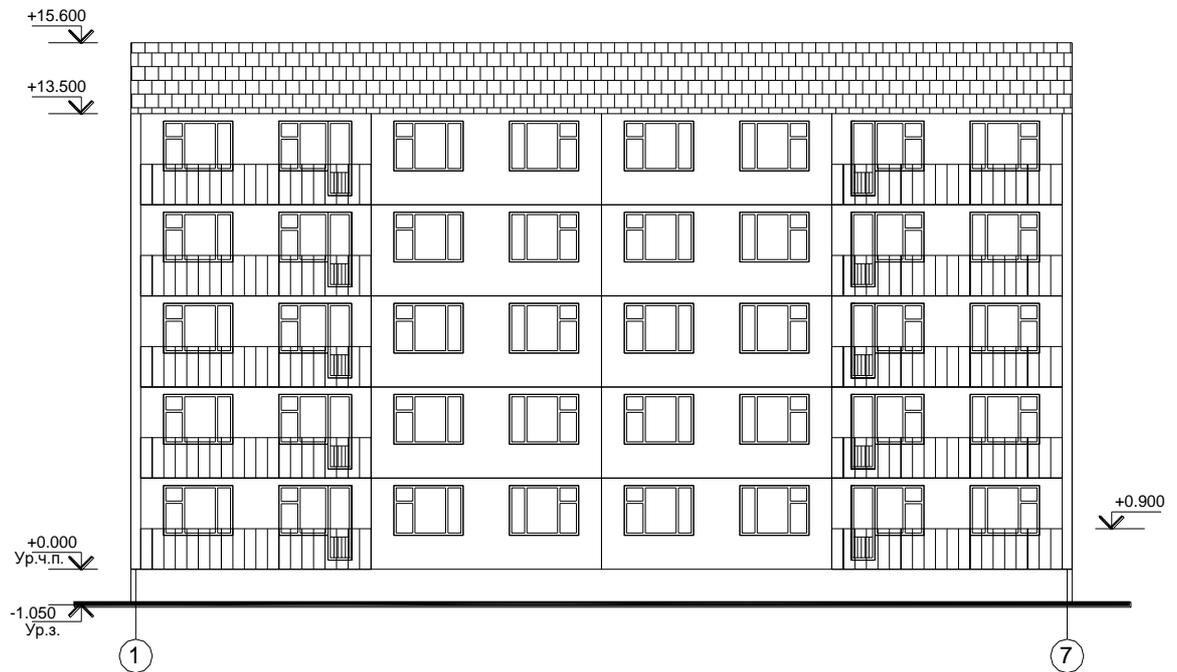


Задание: Фасад здания.

Фасад 1-7



Рекомендуемый алгоритм.

1. Создание рабочей среды

- Назначаем границы чертежа с координатами левого нижнего угла 0,0 и правого верхнего 42000,29700 (команда: **Формат / Лимиты чертежа**)..
- Включаем сетку (**F7**) и задаем ее интервал = 1000.
- Показываем все поле чертежа (команда: **Вид/ Зуммирование/ все**).
- Фиксируем объектные привязки: *конточка*
- Включаем режимы полярного (**F10**) и объектного отслеживания (**F11**)
- Создаем слой *Сборка* (команда **Формат/Слой**).

2. Создание модели

2.1. Создание блока ОКНО21

• В слое 0 чертим окно по часовой стрелке в соответствии с размерами (размеры не проставляем) (команда **Рисование**/

Мультитилиния с настройками:

расположение = Верх,

Масштаб = 70.00,

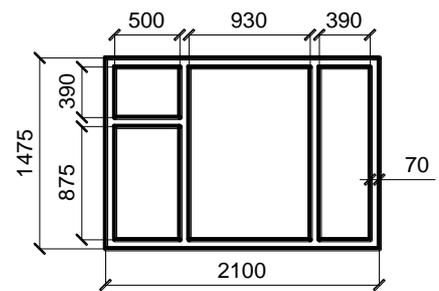
Стиль = STANDARD).

• Рекомендуется сначала начертить внешний контур рамы, а затем, пользуясь режимом объектного отслеживания - переключи.

• Проверяем правильность черчения, проставив размеры, и потом отменяем их.

• Редактируем стыки в окне (команда **Млред**/Инструменты редактирования мультитилинии: «Открытое Т» и «Угловой стык»).

• Записываем чертеж в блок **ОКНО21** с удалением его с экрана (команда **Рисование** / **Блок** / **Создать**).



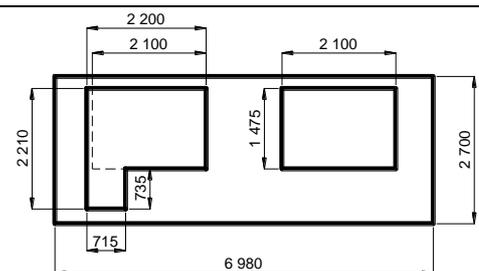
2.2 Формирование панелей

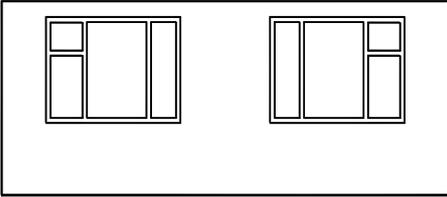
• В слое 0 чертим панель в соответствии с размерами (размеры не проставляем).

• Записываем чертеж в блок **PANEL** с удалением его с экрана (команда **Рисование** / **Блок** / **Создать**).

• Вызываем из библиотеки компонентов блок **PANEL** (**Вставка**/ **Блок**).

• Редактируем блок с панелью в соответствии с размерами (команда



<p>Редактор блоков), удаляя проем для балконной двери (показано пунктирной линией) и заменяя его на проем для окна.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Записываем чертеж с отредактированной панелью в блок PANEL_2 с удалением его с экрана (команда Рисование / Блок / Создать). 	
<p align="center">2.3 Формирование панели с окнами</p>	
<ul style="list-style-type: none"> •Вызываем из внутренней библиотеки созданный блок PANEL_2 (Вставка/ Блок). •Вставляем в левый оконный проем панели вызванный из внутренней библиотеки блок ОКНО21 без масштабирования и поворота (команда Вставка / Блок). •В правый оконный проем панели вставляем блок ОКНО21 с коэффициентом масштабирования «-1» по оси X , а по оси Y – с коэффициентом «1» •Записываем чертеж с отредактированной панелью в блок с тем же именем PANEL_2 и удаляем его с экрана (команда Рисование / Блок / Создать). 	
<p align="center">2.4 Создание блока DVER (балконной двери)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> •В слое 0 чертим балконную дверь по часовой стрелке в соответствии с размерами панели PANEL (размеры не проставляем) (команда Рисование/Мультилиния с настройками: 	

расположение = Верх,

Масштаб = 70.00,

Стиль = STANDARD).

- Проверяем правильность черчения, проставив размеры, а потом отменив их.

- Редактируем стыки (команда **Млред/Инструменты редактирования мультилинии**: «Открытое Т» и «Угловой стык»).

- Записываем чертеж в блок **DVER** с удалением его с экрана (команда **Рисование / Блок / Создать**).

2.5 Создание блока ОКНО15

- В слое **0** аналогично ОКНУ21 чертим ОКНО15 в соответствие с размерами панели **PANEL** (размеры не проставляем) (команда

Рисование/Мультилиния с настройками: расположение = Верх,

Масштаб = 70.00,

Стиль = STANDARD).

- Проверяем правильность черчения, проставив размеры, и потом отменив их.

- Редактируем стыки (команда **Млред/Инструменты редактирования мультилинии**: «Открытое Т» и «Угловой стык»).

- Записываем чертеж в блок **ОКНО15** с удалением его с экрана (команда **Рисование / Блок / Создать**).

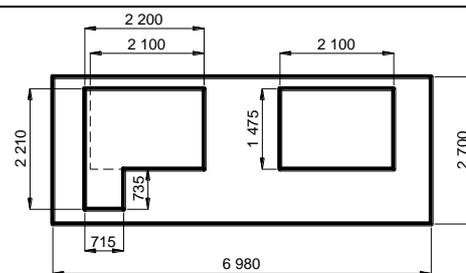
2.6 Создание блока BALKON

- В слое **0** чертим балконное ограждение с размерами 6980 x 1200 (команда **Рисование / Отрезок**). Для создания перекладин используем штриховку (команда **Рисование / Штриховка/ Line**), отредактировав ее масштаб и угол.

- Записываем чертеж в блок **BALKON** с удалением его с экрана (команда **Рисование / Блок / Создать**).

2.7 Формирование панели с балконом

- Вызываем блок **PANEL** из внутренней библиотеки
- Вставляем в него из внутренней библиотеки блоки **DVER**, **OKNO15** и **BALKON**.
- Записываем чертеж с отредактированной панелью в блок с тем же именем **PANEL** и удаляем его с экрана (команда **Рисование / Блок / Создать**).



2.8 Формирования фасада здания.

- В слое **Сборка** формируем фасад здания. Для этого вызываем блок **PANEL**. Затем вызываем блок **PANEL_2** и ставим его слева от блока **PANEL**.
- Размножаем панели (команда **Редактировать/Массив** с настройками: столбцов – 1, строк – 5) и (команда **Редактировать/Зеркало**).
- Чертим крышу (команда **Рисование / Отрезок**) и штрихуем ее (команда **Рисование / Штриховка**).
- Чертим цоколь, уровень земли, оси (команда **Рисование / Отрезок**).

2.9 Создание высотной отметки

- В слое **0** вычерчиваем высотную отметку
- Создаем *контролируемый* атрибут с именем **ВЫСОТА** для надписи (команда **Рисование / Блок / Задание атрибутов**, выравнивание: по центру, *причем, не разрешаем фиксированное положение атрибута в блоке*)
 - Выносную линию и атрибут записываем в блок с именем **ОТМЕТКА** (базовая точка блока – на конце стрелки).
 - Многократно вставляем блок **ОТМЕТКА** в чертеж с изменением значения атрибута
 - Редактируем текст перевернутых высотных отметок (двойным щелчком по атрибуту – **Редактор атрибутов блока**)

2.10 Оформление чертежа

- Создаем форматку А3 и записываем ее в блок «А3».
- Создаем слой *Штамп* и делаем его текущим.
- Вызываем из внутренней библиотеки блок «А3»
- Заполняем штамп.