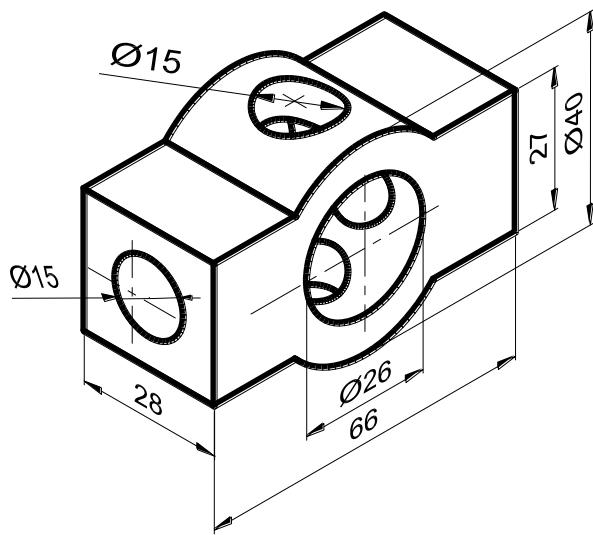


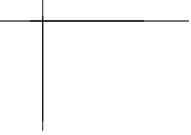
Задание: Деталь

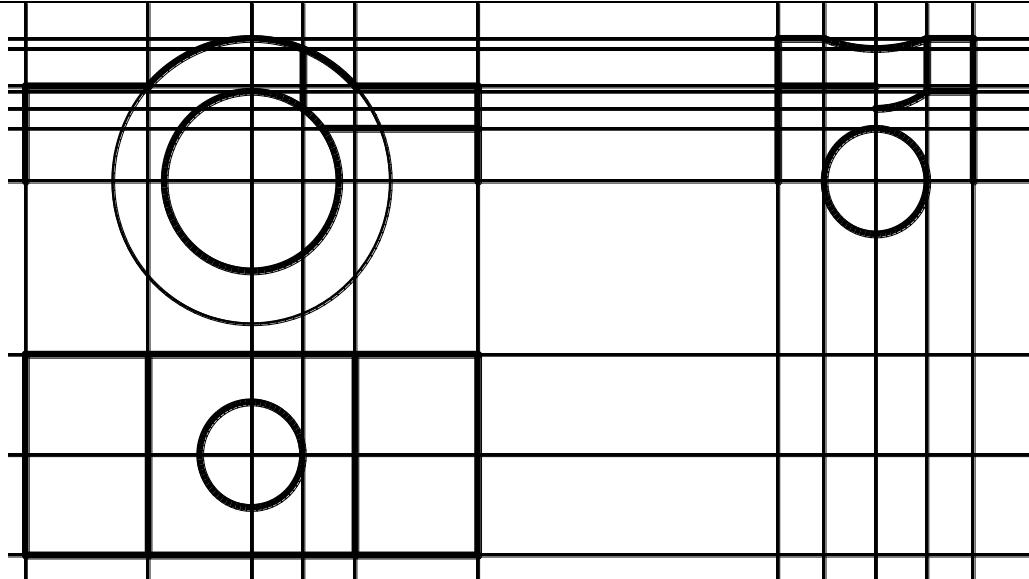


Рекомендуемый алгоритм.

1 Создание рабочей среды

- Назначаем границы чертежа с координатами левого нижнего угла 0,0 и правого верхнего 420,297(команда: **Формат / Лимиты чертежа**).
- Включаем отображение сетки (F7) и задаем интервал сетки = 10.
- Показываем все поле чертежа (команда: **Вид / Зуммирование / все**).
- Фиксируем объектные привязки: **конточка, пересечение**
- Включаем режимы полярного отслеживания и объектного отслеживания.
- Создаем слои разного цвета с именами(команда **Формат/Слои**):
 - **Постр** – для вспомогательных линий
 - **Модель** – для контура детали (с толщиной линии 0.8)
 - **Штриховка** - для штриховки разрезов (с толщиной линии 0.4)
 - **Оси** – для координационных осей (тип линии ОСЕВАЯ)
 - **Размеры** - для размеров
 - **Штамп** – для штампа

2 Создание модели	
2.1 Построение каркаса из вспомогательных линий	
<ul style="list-style-type: none"> • В слое Постр чертим “опорный крест”, взяв за основу оси главного вида (фронтальной проекции) (команда Рисование/ Прямая). • Формируем вспомогательные линии по осям симметрии для остальных проекций 	
<ul style="list-style-type: none"> • Копируем горизонтали и вертикали (команда Рисование/Подобие) • Чертим необходимые окружности (команда Рисование / Круг) 	
2.2 Формирование детали	
<ul style="list-style-type: none"> • Включаем отображение толщины линии на экране • В слое Модель чертим необходимые линии верхней половинки контура детали по узловым точкам каркаса (команда Рисование/Плинция) • Формируем линии пересечения цилиндрических отверстий с цилиндрической поверхностью корпуса детали на профильной проекции (команда Рисование/Дуга: по трем точкам) • Зеркально отображаем верхние половинки модели относительно горизонтальной оси симметрии (команда Редактировать/ Зеркало) 	
2.3 Построение осей симметрии	
<ul style="list-style-type: none"> • В слое Оси строим осевые линии “<u>поверх</u>” вспомогательных линий (команда Рисование/Отрезок с включенным режимом объектного отслеживания). 	



3. Оформление чертежа

- В слое **Размеры** проставляем размеры
- В слое **Штриховка** наносим штриховку на разрезе
- В слое **Штамп** чертим рамку чертежа с основной надписью для формата А3
 - Создаем блок А3 с рамкой и основной надписью для формата А3 (команда **Рисование/ Блок/ Создать**)

3.1 Подготовка к переходу в пространство листа

- Создаем слой ПВЭ — для размещения в нем плавающих видовых экранов и делаем его текущим
- Делать невидимыми вспомогательный слой **Постр** (команда **Формат/ Слои**)
 - Отключаем сетку
 - Включаем отображение линий с весами (толщиной)

3.2 Создание компоновочного листа

- Переходим на вкладку «Лист1».
- Формируем компоновочный лист размером 420x297 (команда **Файл/Диспетчер параметров листа/Редактировать**)

- Формируем необходимое количество видовых экранов (команда **Вид/ Видовые экраны/ Новые ВЭ/ Один**)

- Устанавливаем масштаб для нового ПВЭ в строке состояния
- При необходимости выравниваем изображение в видовом экране

3.3 Окончательное оформление компоновочного листа

- Делаем невидимым слой **ПВЭ**
- В слое **Штамп** вызываем из внутренней библиотеки блок **A3** и вставляем его в пространство листа (команда **Вставка/ Блок/ А3**)
- Заполняем основную надпись (высота шрифта в соответствии с ГОСТ 2,5 или 3,5 для фамилии и 5 для названия чертежа) (команда **Рисование/ Текст/ Односторонний**, выравнивание: по ширине).

