

**Упознавање са командама mirror, offset, array-rectangular, array-polar
кроз вежбе**

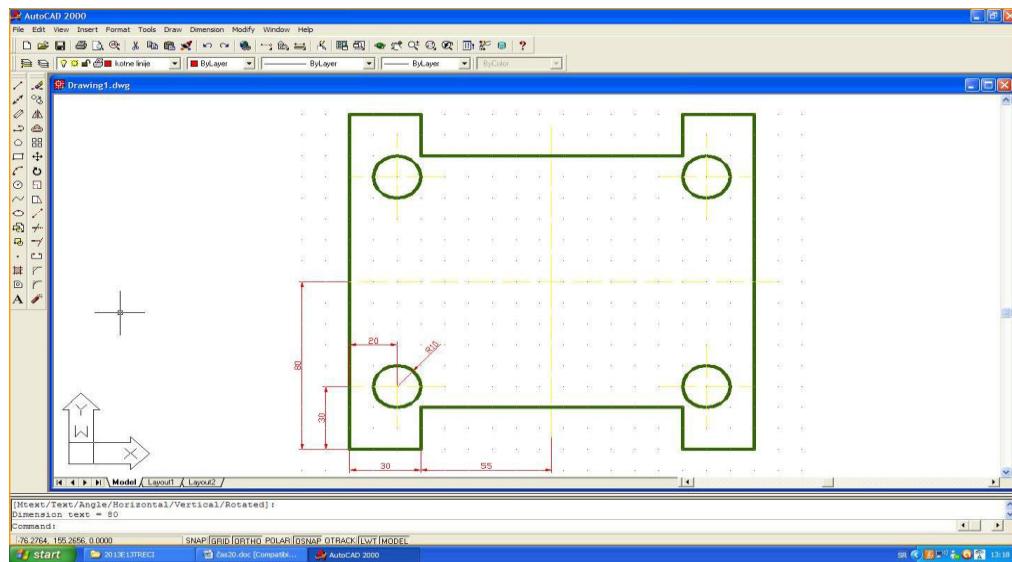
Вежба 1-

Унети потребне слојеве:

л1-видљиве, зелено, пуне линија, 0,70

л2-оса, жуто, црта-тачка-црта, 0,20

**Нацртати четвртину фигуре са слике, користећи команде offset и
mirror добити коначни изглед**

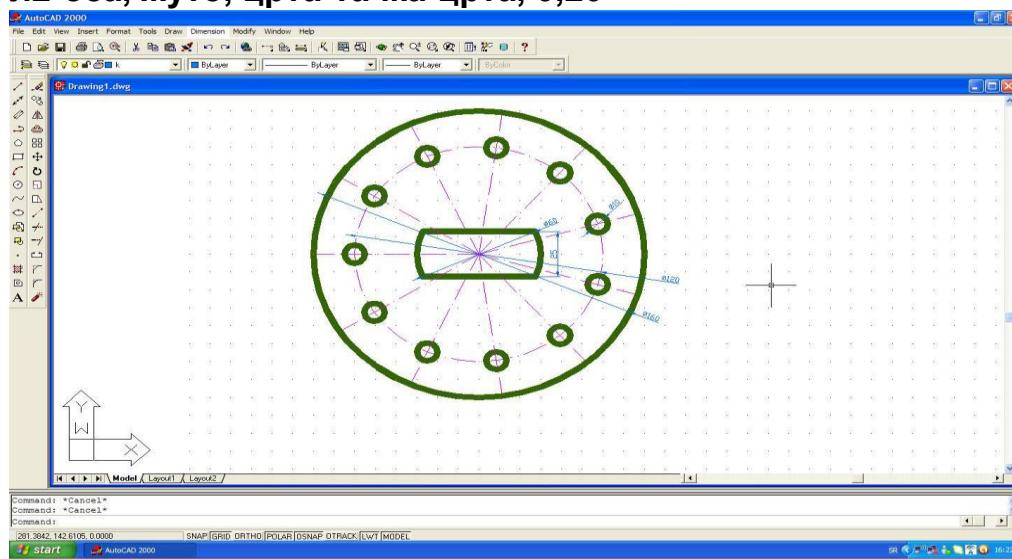


Вежба 2-array-polar

Унети потребне слојеве:

л1-видљиве, зелено, пуне линија, 0,70

л2-оса, жуто, црта-тачка-црта, 0,20



Вежба 3-Користећи команду array-rectangular, нацртати дигитрон

3-D цртање-Auto Cad

Путања за цртање тела у простору-draw/solids:

box(c/l)-коцка/квадар

cylinder-ваљак

cone-купа

sphere-лопта

wedge(c,l)-клин коцка/квадар

torus

Вежба 1- дрвена оловка

Нацртати следеће предмете:

купа 1 полуупречника 2.2, висине 5, сиво

купа 2 полуупречника 20, висине 50, наранџасто

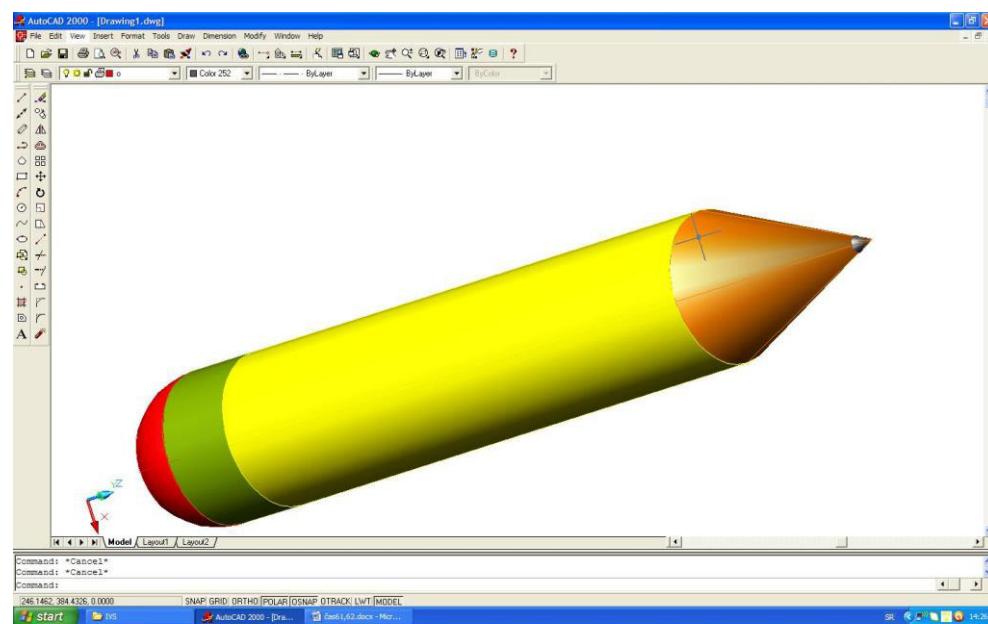
ваљак 1 полуупречника 20, висине 150, зелено

ваљак 2 полуупречника 20, висине 20, жуто

лопта полуупречника 20, црвено

Поставити предмете у изометријски приказ view/3d views/ SE isometric

Алатком за померање, уз укључен osnap i активиран endpoint i center, повезати предмете у целину која представља дрвену оловку



Вежба 2: цртање дрвене столице

први део задатка:

- Нацртати квадрат странице 100 (дрвено седиште)
- Унутар њега нацртати квадрат странице 80 (меки део столице)
- Нацртати квадрат странице 10 (нога столице)
- Нацртати правоугаоник 100x10 (наслон столице)
- Направити регионе
- Велики квадрат извући на висину 10
- Средњи квадрат извући на висину 15
- Најмањи квадрат извући на висину 70
- Правоугаоник извући на висину 100
- Ископирати три пута најмањи квадар
-

други део задатка:

поставити у изометријски положај, приступити монтажи столице

трећи део задатка:

додељивање материјала-поступак:

view/rendermaterials/materials library

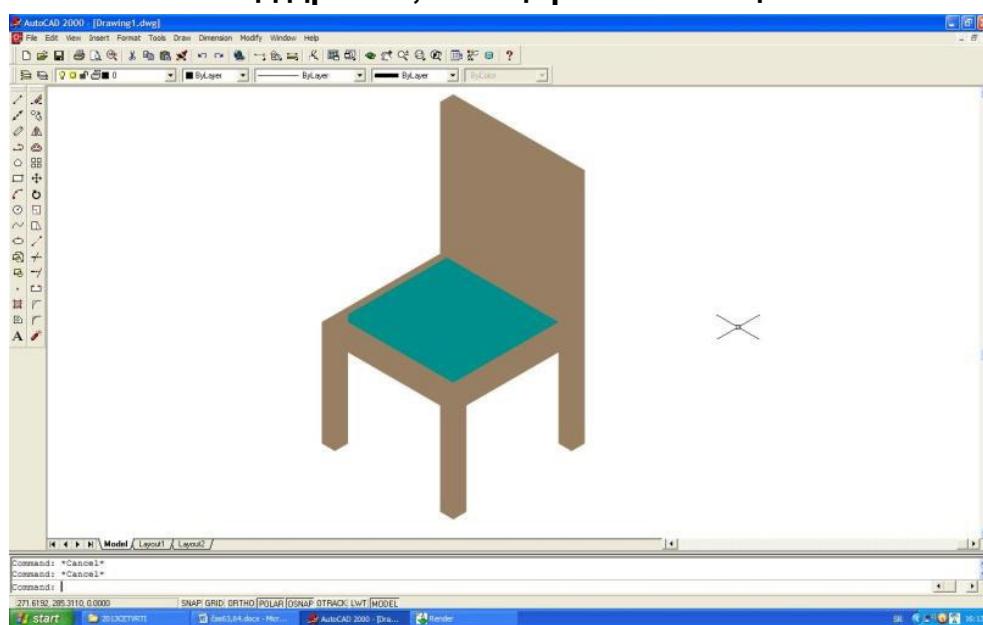
одабрати дрво-import/ok

attachement/ селектовати све осим меканог дела столице/enter/ok

view/render/render/photo real/render

поступак поновити за меки део столице, уз одабир тканине

Коначан изглед дрвене, тапациране столице



Игра асоцијације-поступак

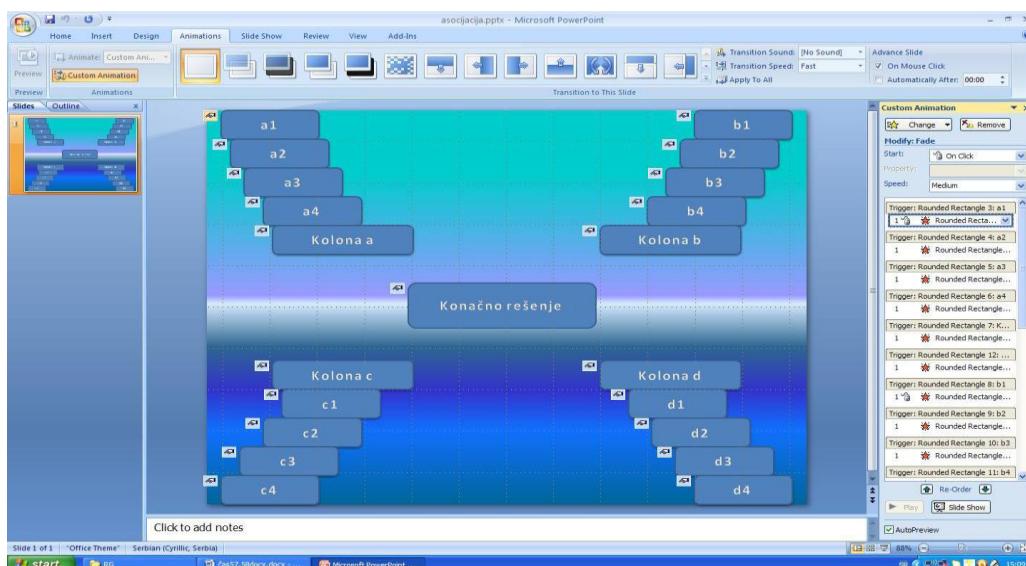
Поступак рада (2007):

први део:

- ✓ Садржај слайда- празан слайд
- ✓ Одабрати дизајн слайда
- ✓ Убацити облик заобљеног правоугаоника
- ✓ Одабрати његов изглед
- ✓ Написати a1
- ✓ Копирати 4 пута
- ✓ Променити називе поља a2,a3,a4
- ✓ Последњи проширити
- ✓ Написати колона а
- ✓ Све означити
- ✓ Додати ефекат add effect/exit/fade
- ✓ Подесити окидаче triggers –десни клик на анимацију timing
- ✓ Rounded rectangle 3-start on click
- ✓ Rounded rectangle 4-start with previous
- ✓ Rounded rectangle 5-start with previous
- ✓ Rounded rectangle 6-start with previous
- ✓ Rounded rectangle 7-start on click
- ✓ Копирати свих 5 поља и креирати тако остале 3 колоне (б,ц,д)
- ✓ На крају направити средњи правоугаоник са коначним решењем

други део:

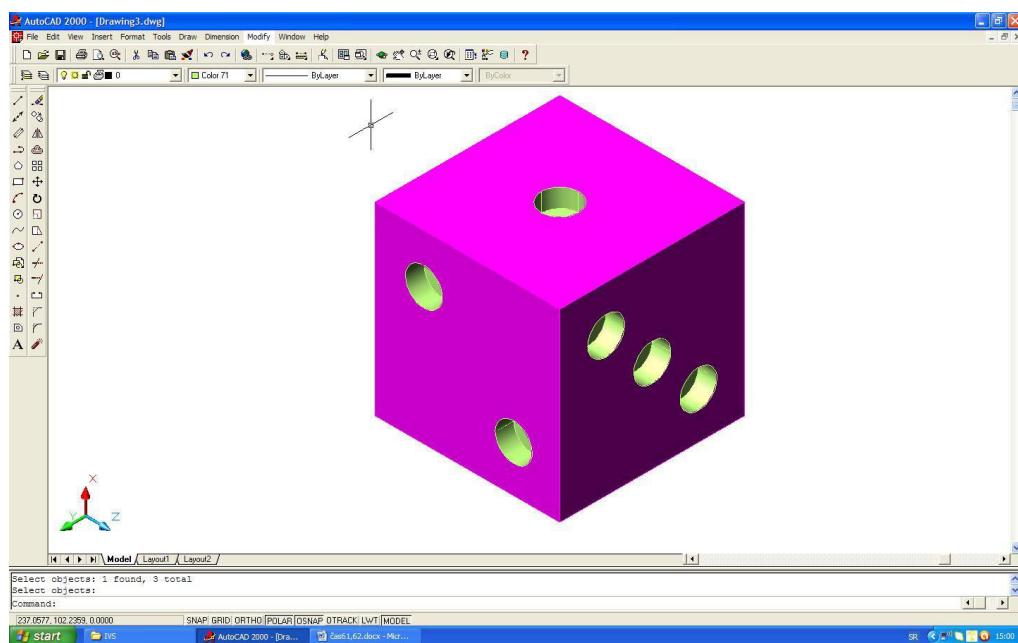
- ✓ Направити нови заобљени правоугаоник преко претходног
- ✓ Копирати га за сваки претходни
- ✓ У сваки откузати назив поља асоцијације
- ✓ Све их означити и десним кликом послати иза (send to back)



Вежба 1: цртање коцкице

Нацртати коцку величине 100

Изменом положаја координатног система (**ucs –enter/n-enter, f- enter**) нацртати ваљак полу пречника 10 и висине 10 тако да на свакој страни има од 1-6 ваљака редом, који се морају извадити из коцкице, (**modify/solids editing/subtract**).



Вежба 2:

нацртати стојећу лампу са абажуром, направити регион, а потом користећи команду **revolve** направити тродимензионални приказ, разбити тело **динамитом** и доделити одговарајућу врсту материјала **render** (постоље-мермер, стуб-метал, абажур-тканина)

