



AUTODESK®
AUTOCAD LT®
2016

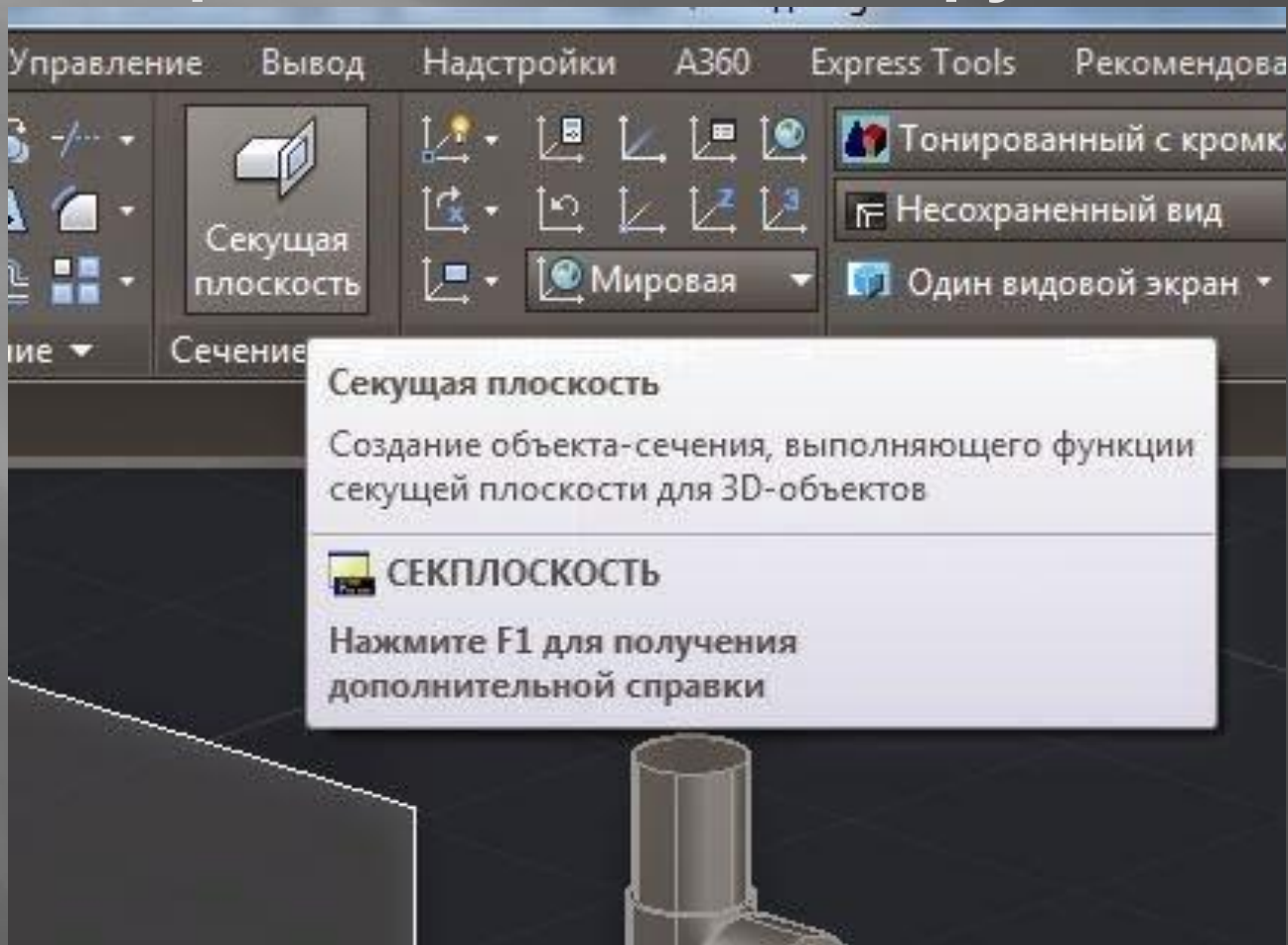
Команда
*«Секущая
плоскость»*



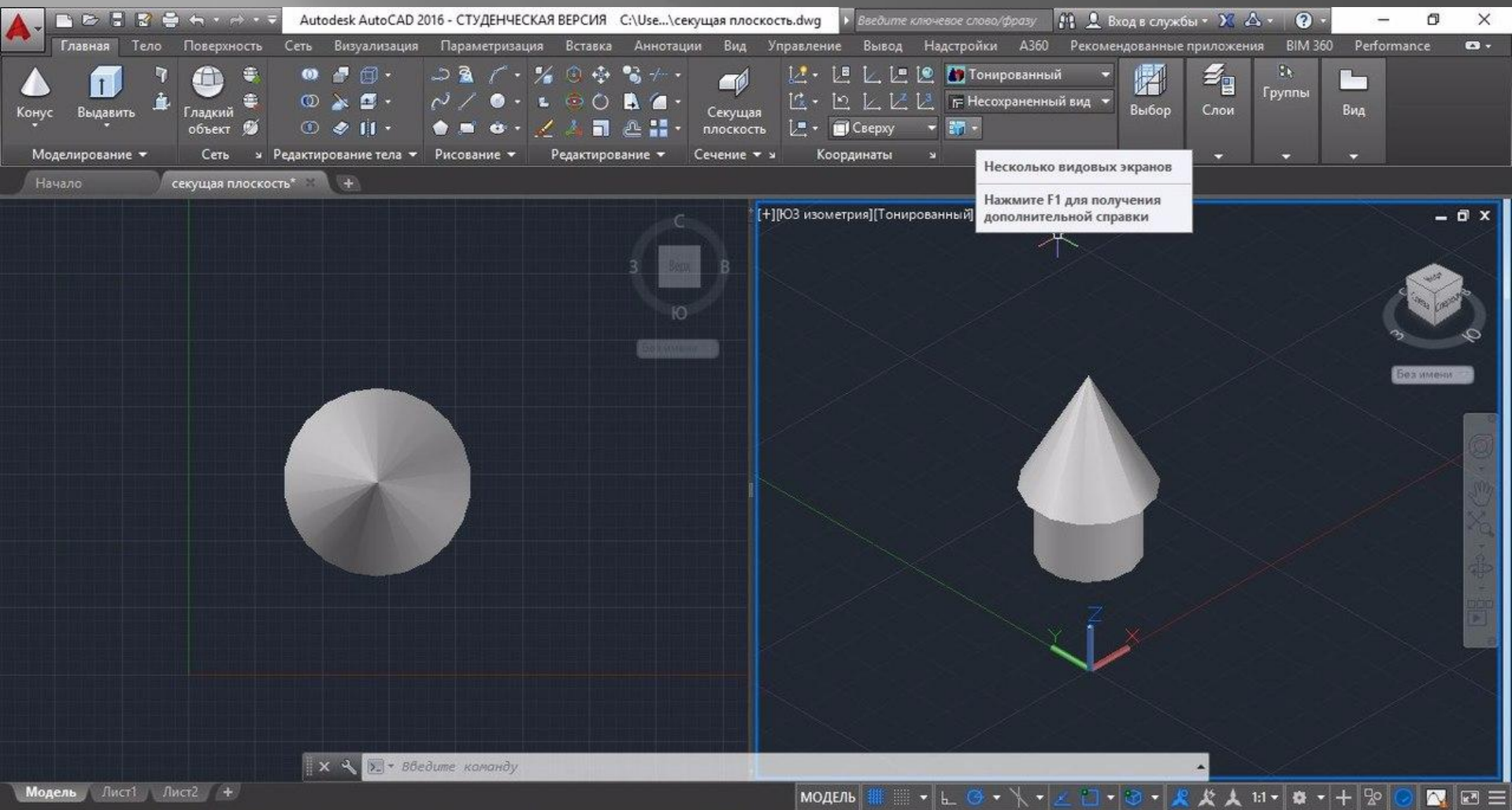
*Выполнила: Галиева Э.Р.
Группа: ЭХП-1-14
Руководитель: Тактамышева Р.Р.*

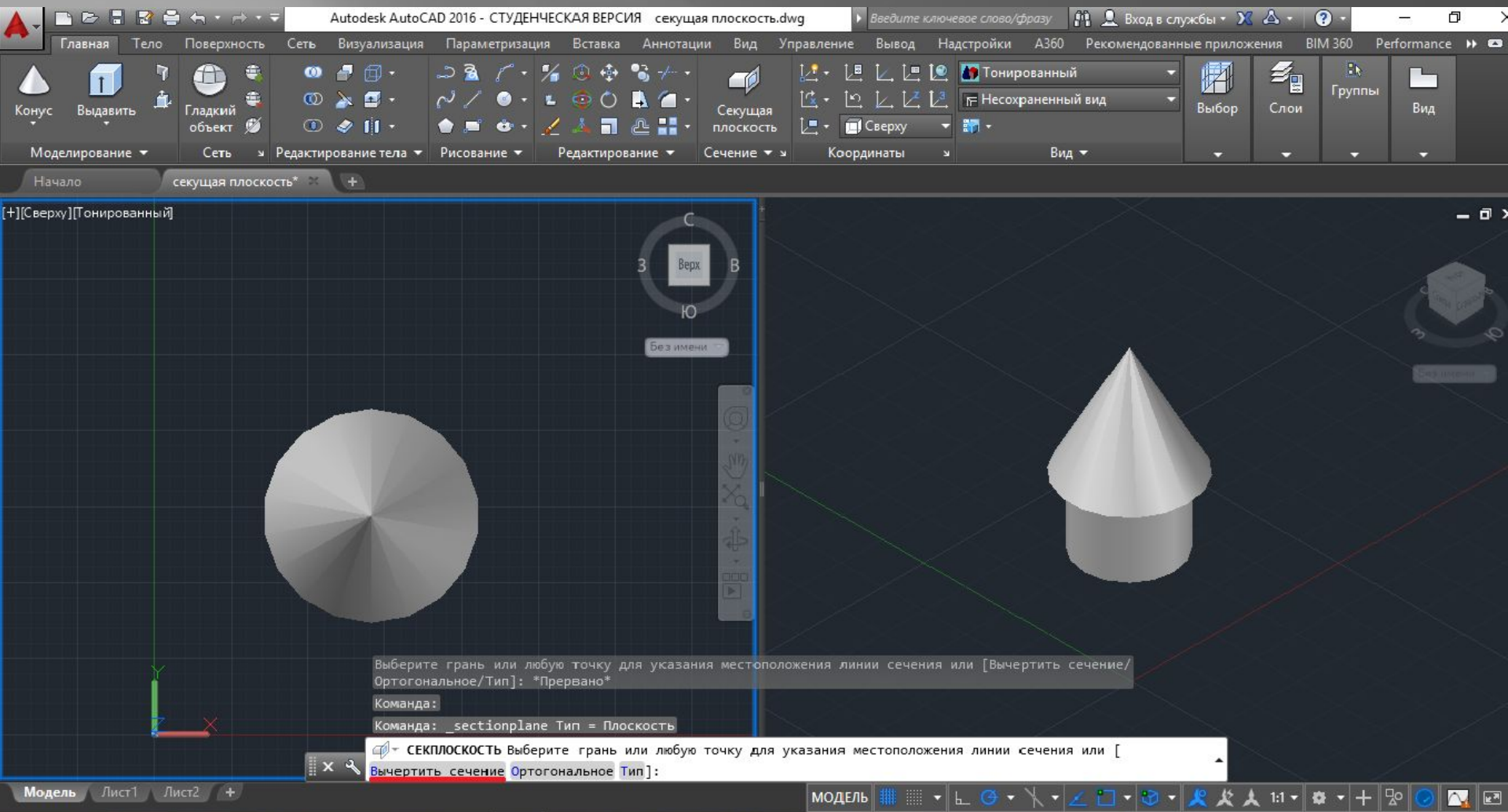
Команда Секущая Плоскость позволяет создать секущие плоскости, и на их основе создавать 3D объекты.

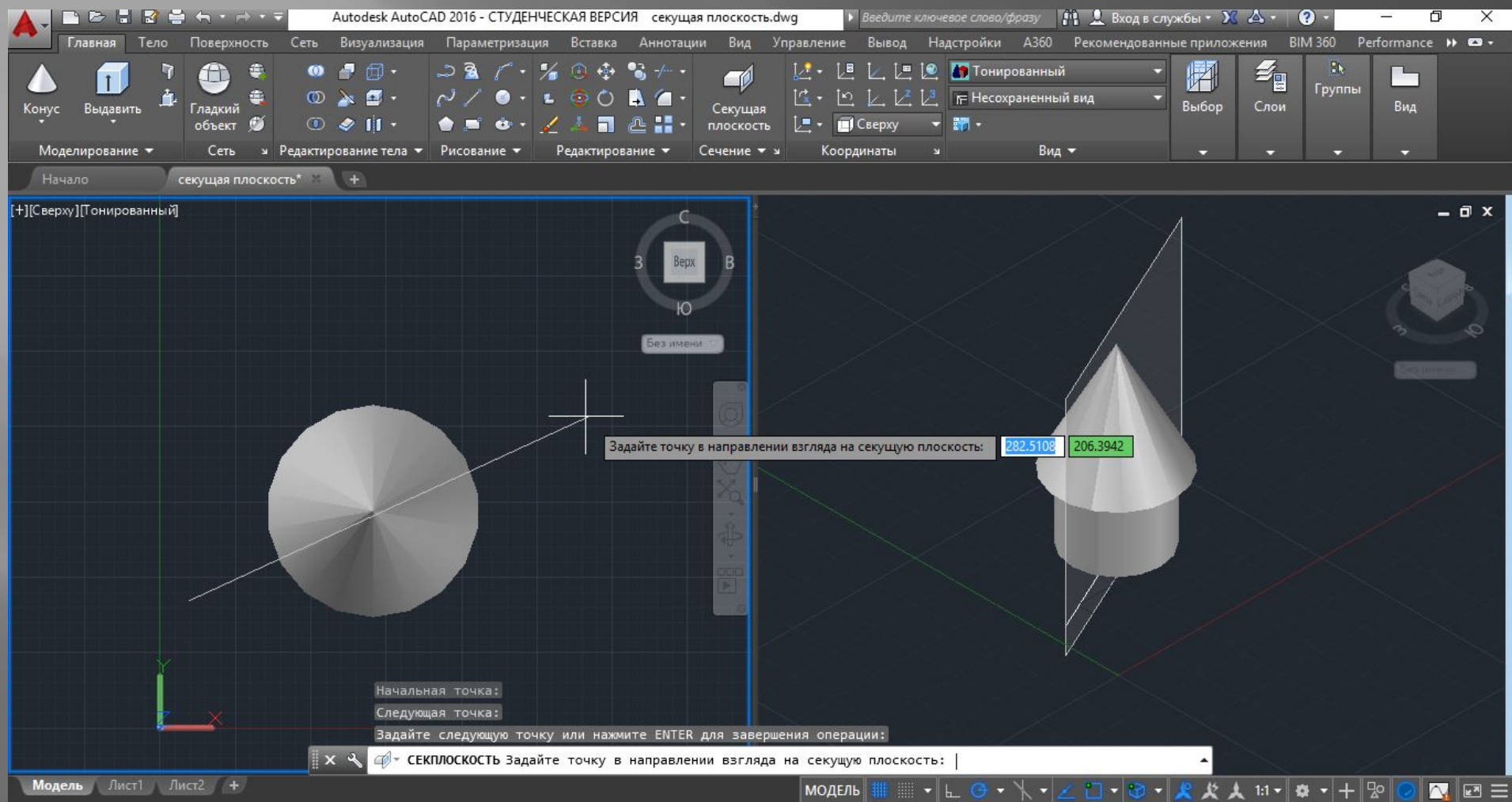
Инструмент Секущая Плоскость можно выбрать на панели инструментов .



- 1) Для удобства построения можно создать несколько видовых экранов (не обязательный пункт). В моём случае, - это вид сверху и пользовательский вид.
- 2) Щёлкните курсором в правом окне и постройте любой примитив.
- 3) Щёлкните курсором в левом окне, нажмите на «Секущую плоскость», на нижней панели выберите «Вычертить сечение»
- 4) Проводим секущую плоскость.
- 5) Переходим на правое окно: щелкнем курсором на СП, нажимаем на правую кнопку мыши. Выбираем «Создать сечение» - 3D разрез – создать.
- 6) Щелкнем курсором так, чтоб созданный объект лежал сзади оригинального. Всплывает надпись «Введите масштаб по оси X». Вводим «1» - «Enter» - по оси Y: «1» - «Enter» - «Угол поворота»: «0» - «Enter».
- 7) Сечение построено!







Псевдорез

Плоскость ▾

Добавить излом

Повернуть на 90

Отображение ▾ Изменение

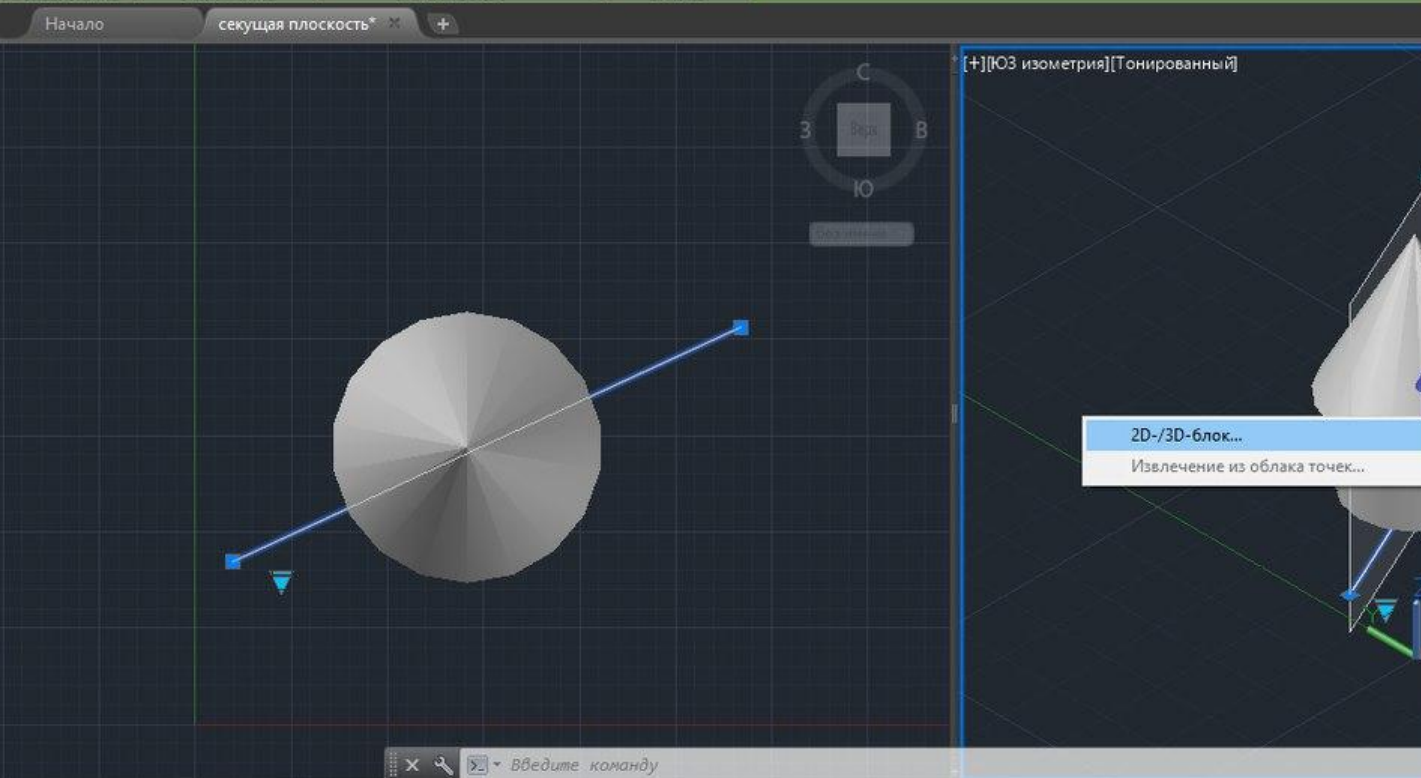
-68.6094

0

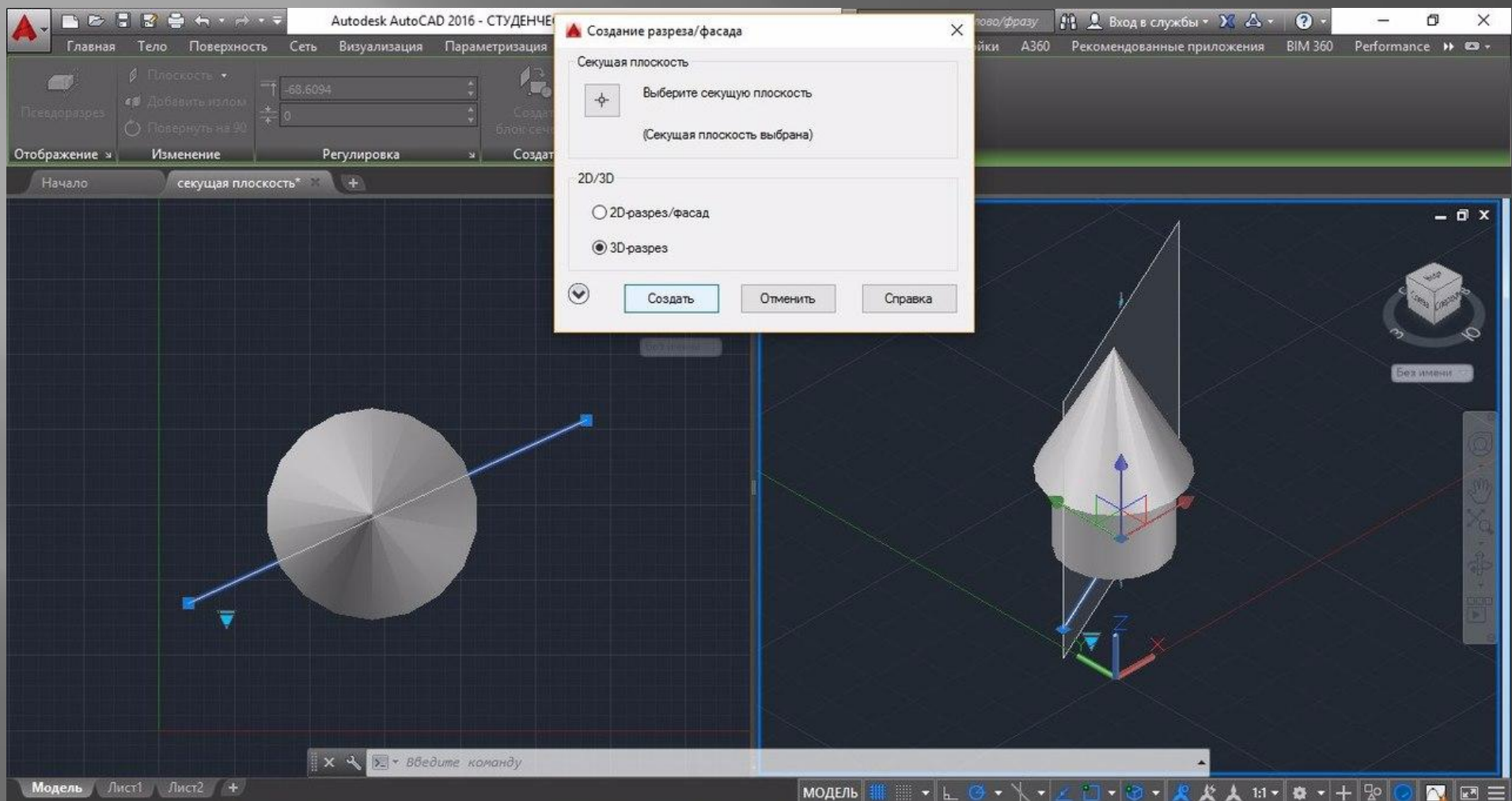
Создать блок сечения ▾

Создать

Регулировка ▾



- Повторить СЕКПЛОСКОСТЬ
- Последний ввод >
- Буфер обмена >
- Изолировать >
- Стереть
- Переместить
- Копировать выбранные
- Масштаб
- Повернуть
- Порядок прорисовки >
- Группа >
- Активировать формирование псевдорезов
- Показывать геометрию разреза
- Параметры псевдореза...
- Создание сечения >
- Добавить излом секущей плоскости
- Задать ПСК в секущей плоскости
- Добавить выбранные
- Выбрать подобные
- Отменить выбор
- Фильтр выбора подобъектов >
- Быстрый выбор...
- БыстрКальк
- Найти...
- Свойства
- Быстрые свойства



Псевдоразрез

Плоскость

Добавить излом

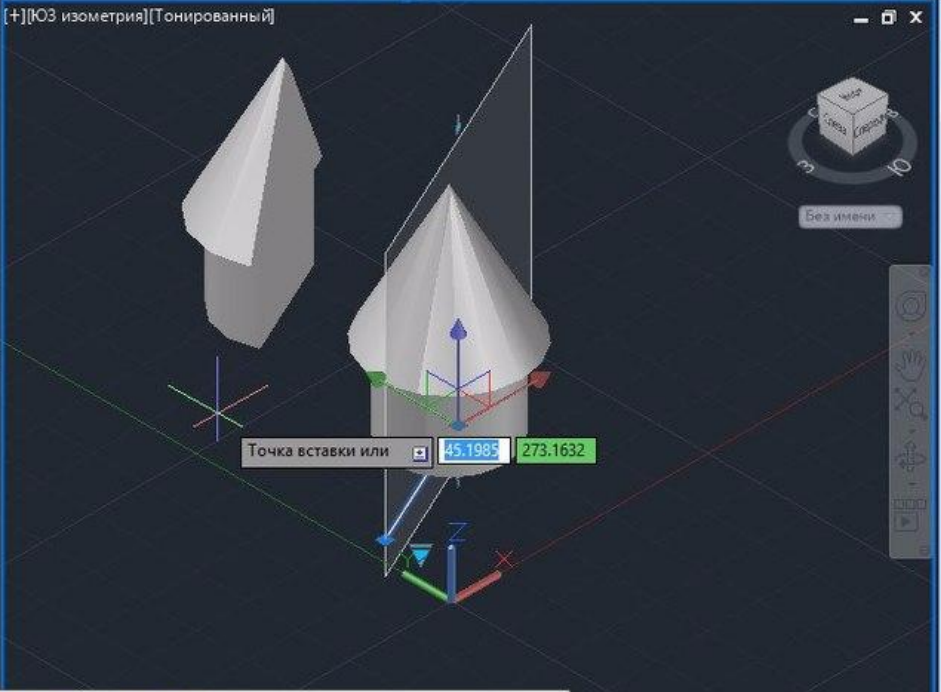
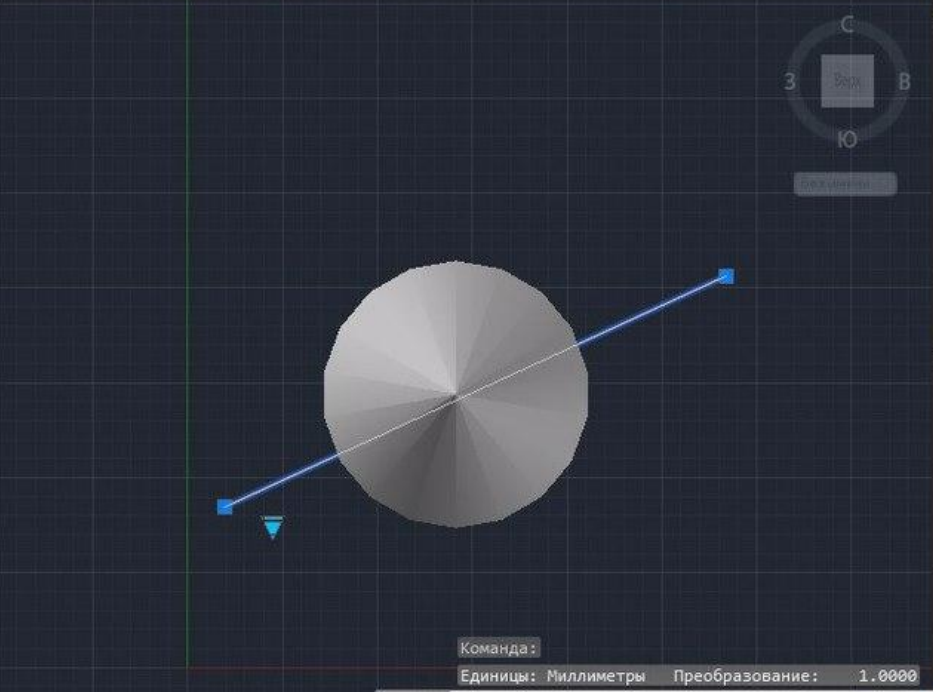
Повернуть на 90

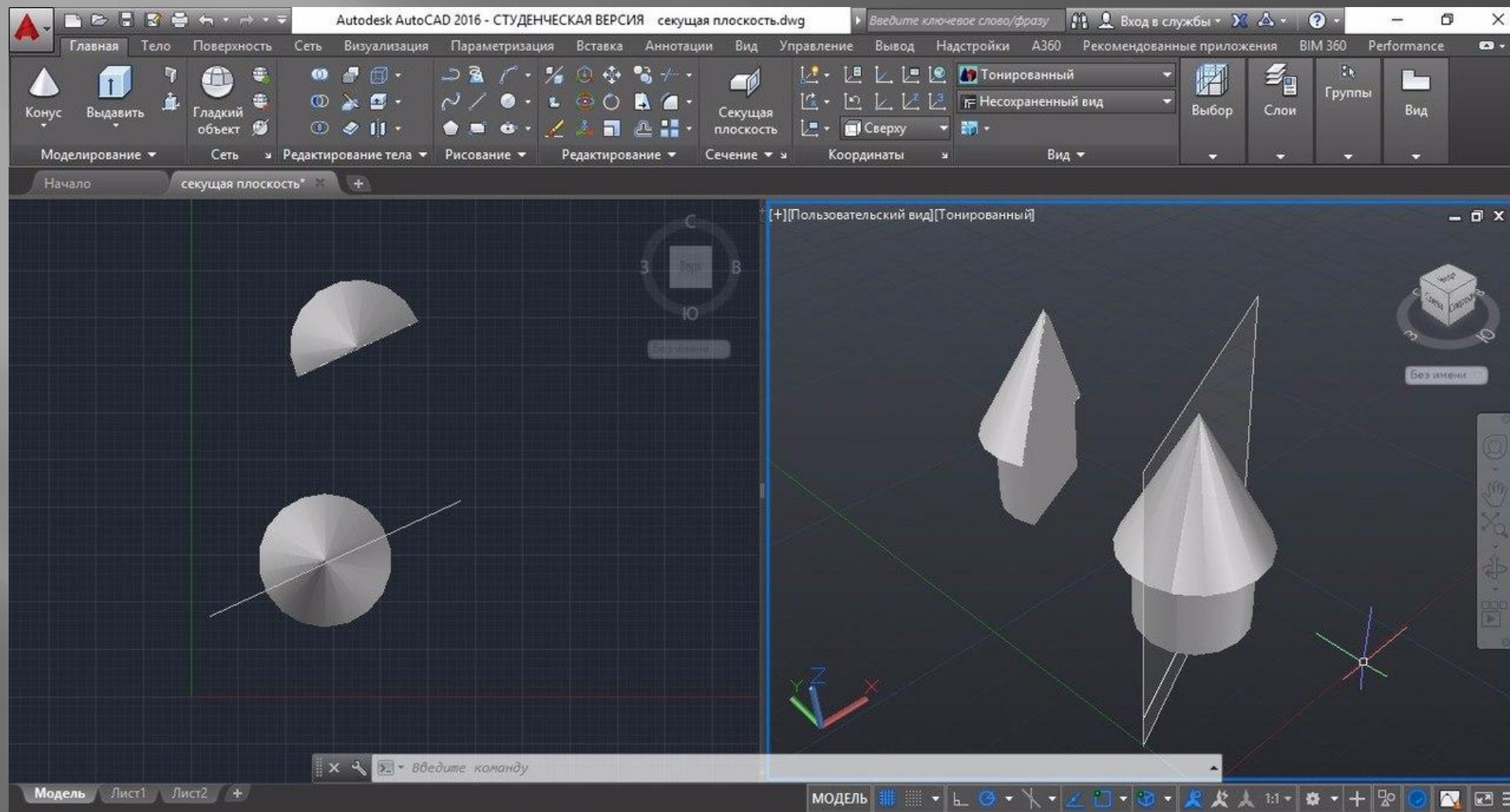
Изменение

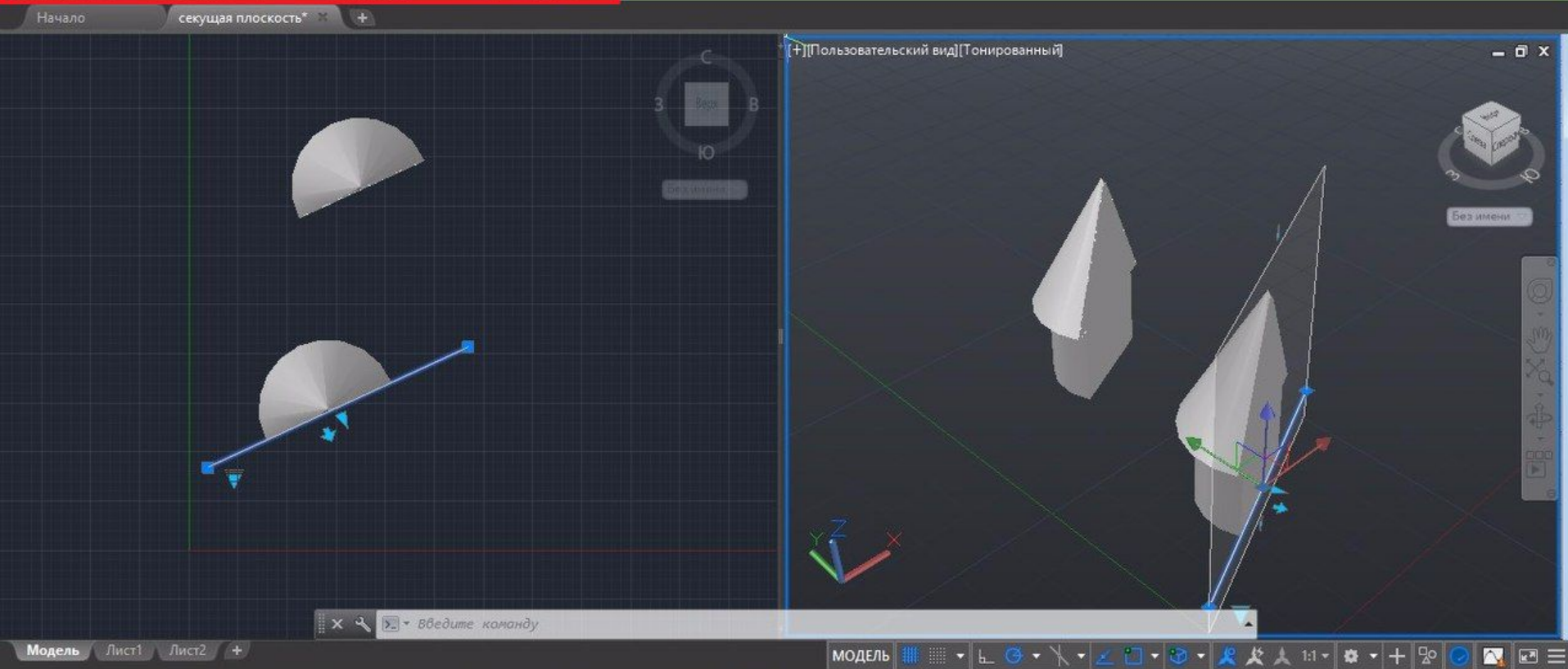
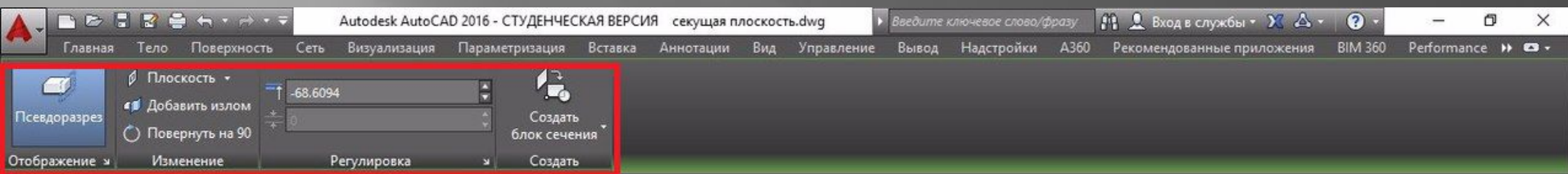
Регулировка

Создать блок сечения

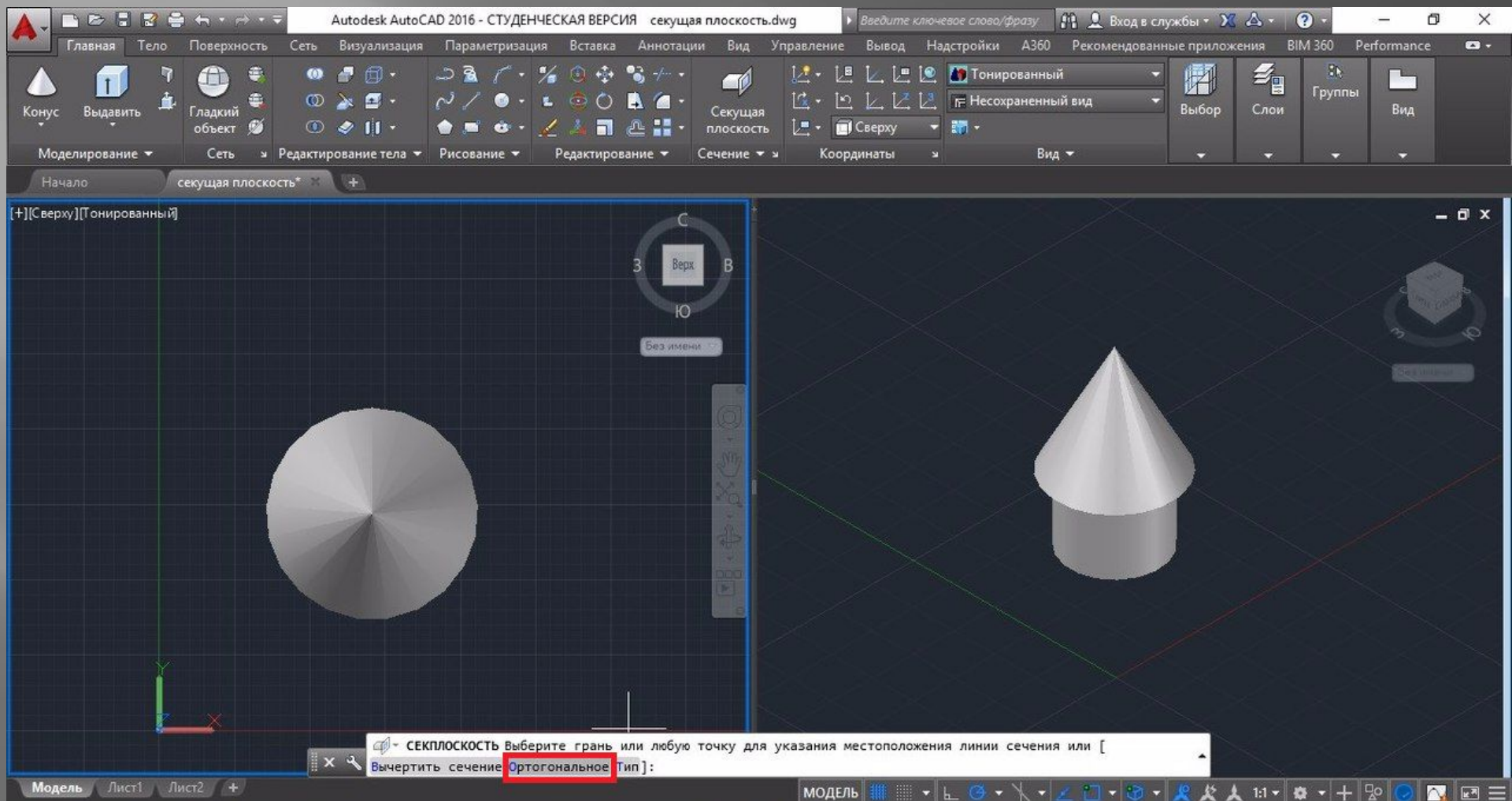
Создать

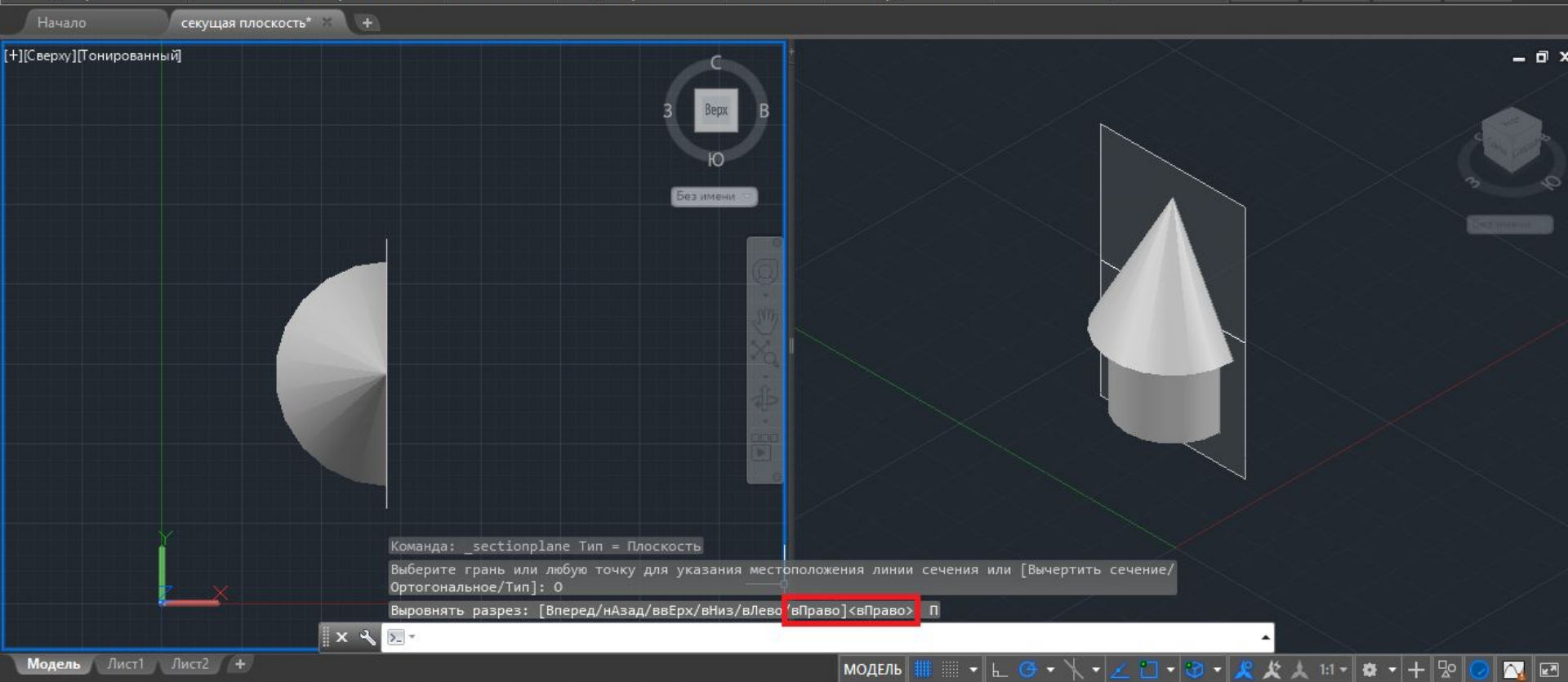
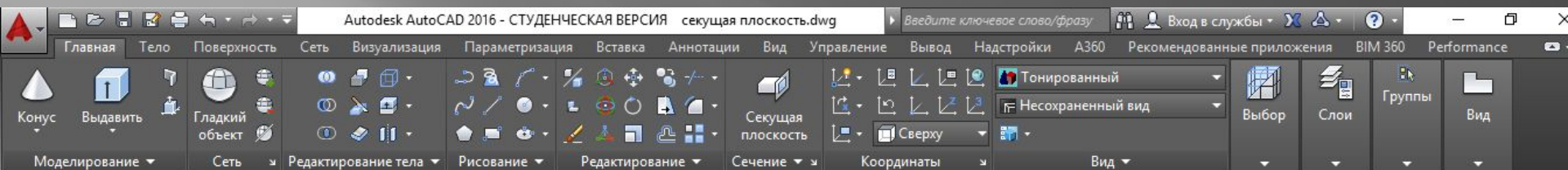




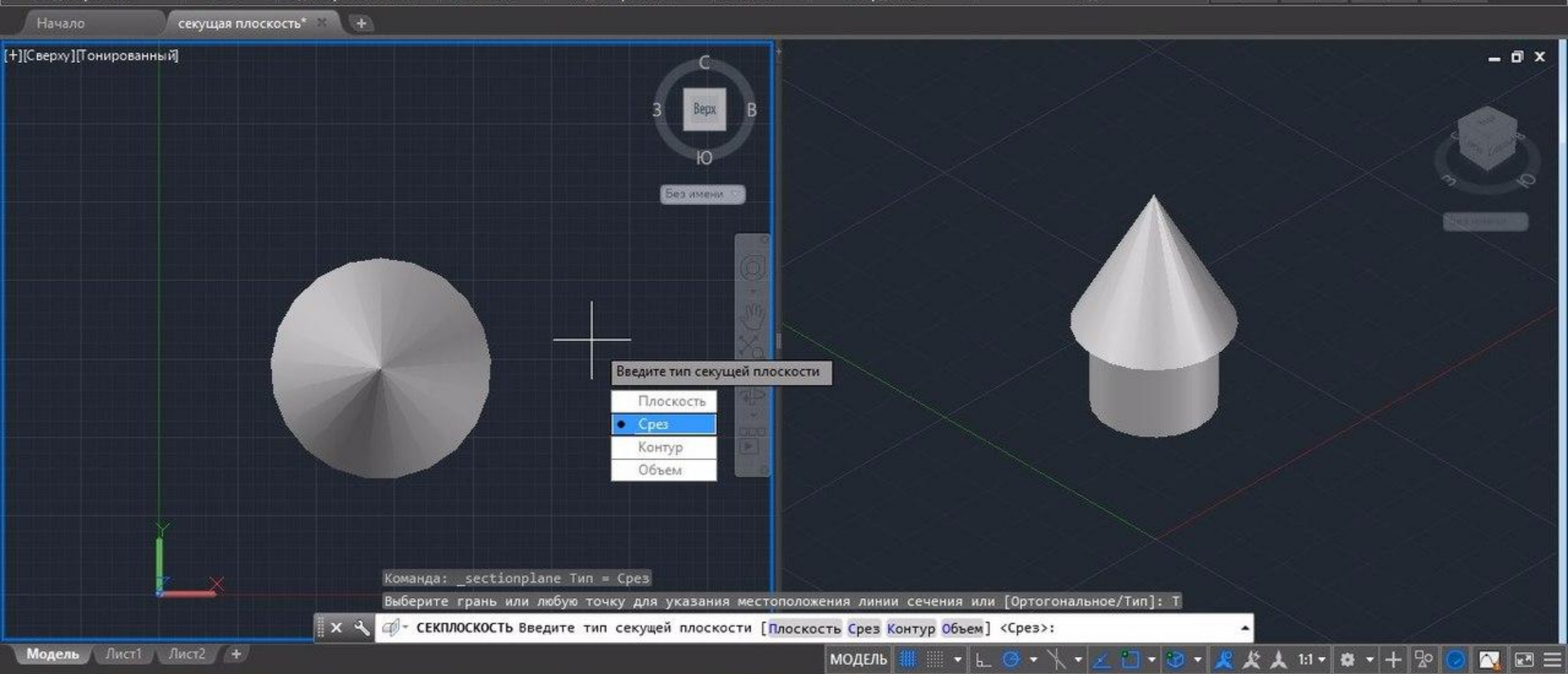
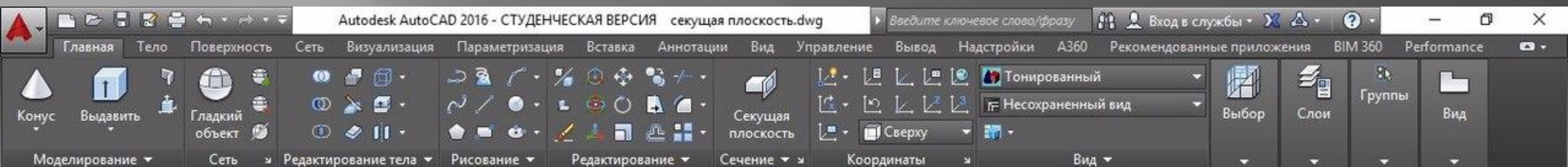


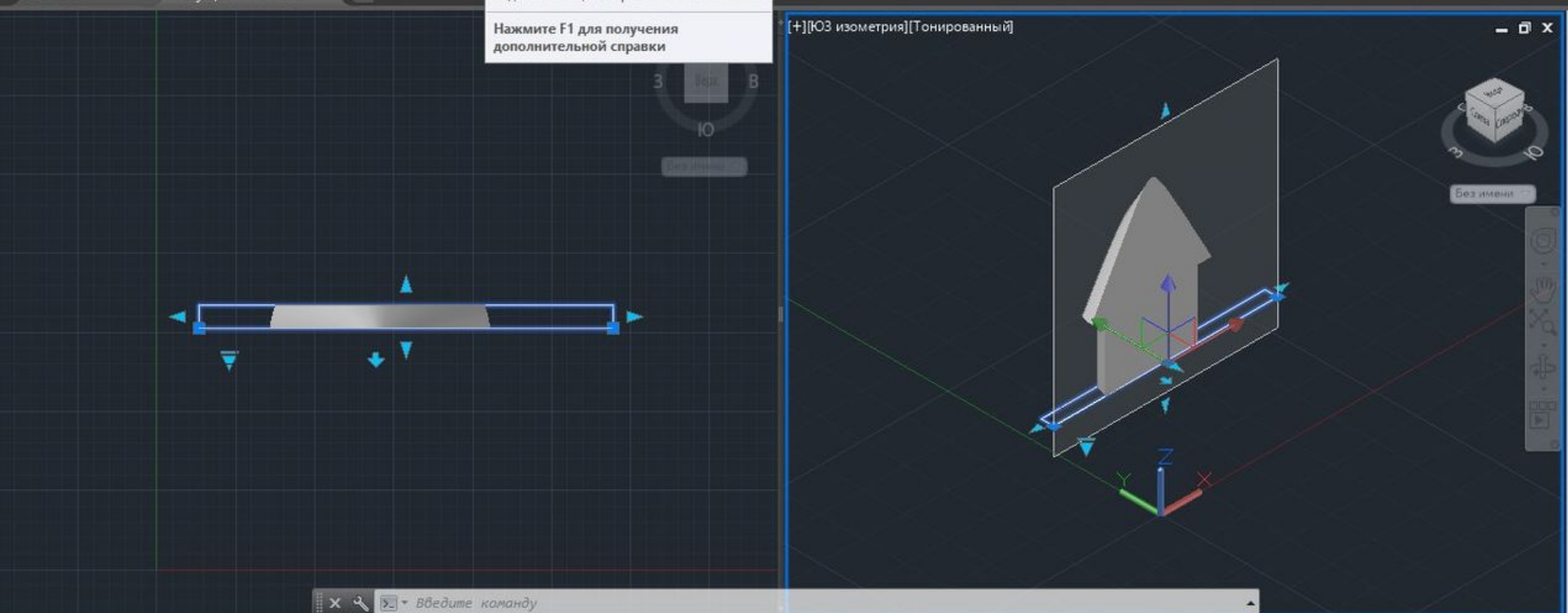
- 1) Щёлкните курсором в правом окне и постройте любой примитив.
- 2) Щёлкните курсором в левом окне, нажмите на «Секущую плоскость», на нижней панели выберите «Ортогональное»
- 3) Появляется окно «Выровнять разрез», где можно выбрать: вперед/назад, вправо/влево, вверх/вниз.
- 4) Выбираем один из этих ортогональных срезов, программа сама строит нужное сечение.
- 5) Далее повторяются все последующие действия, если необходимо создать 3D разрезы этого сечения.

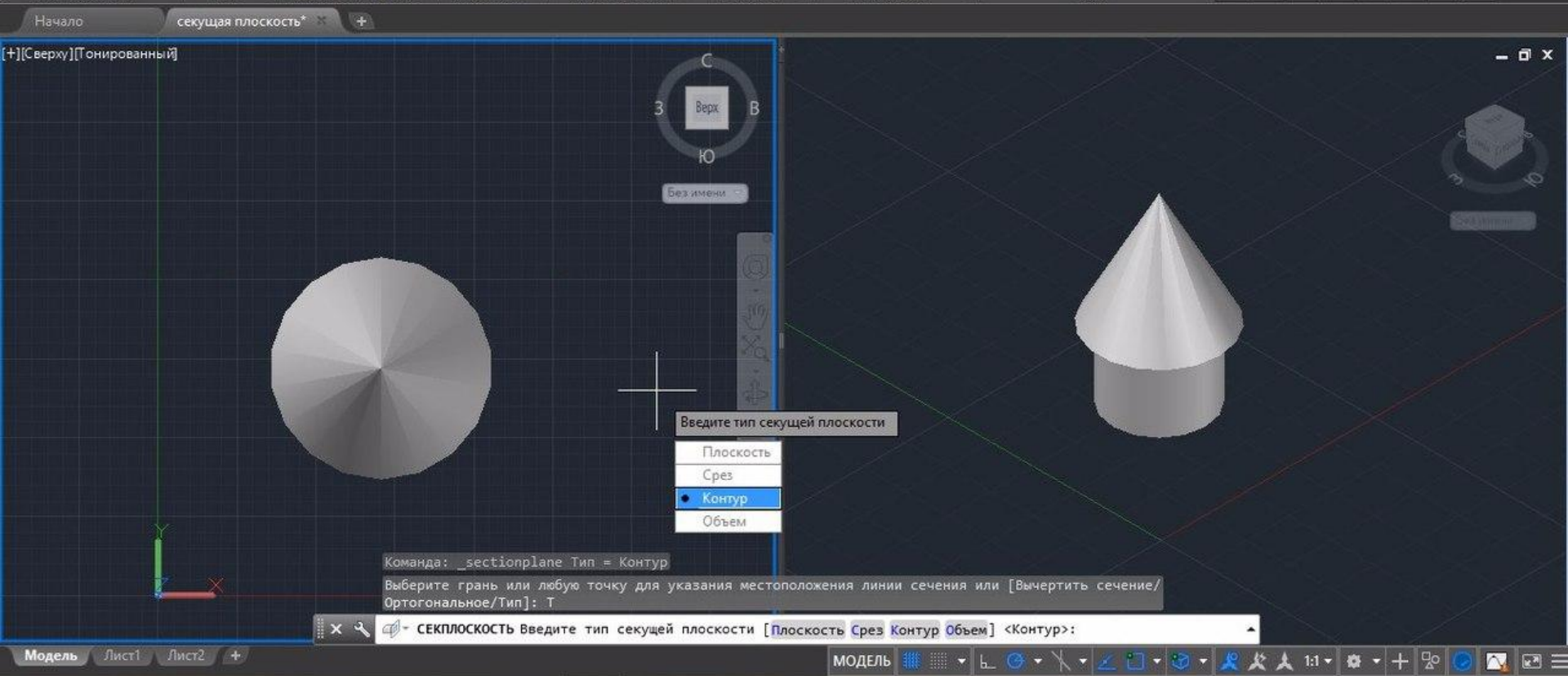
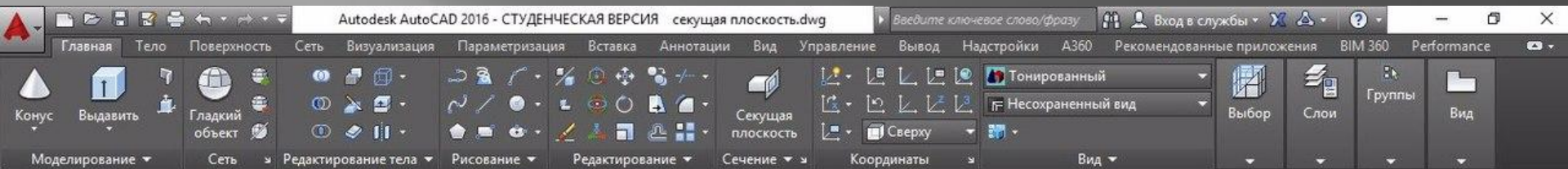


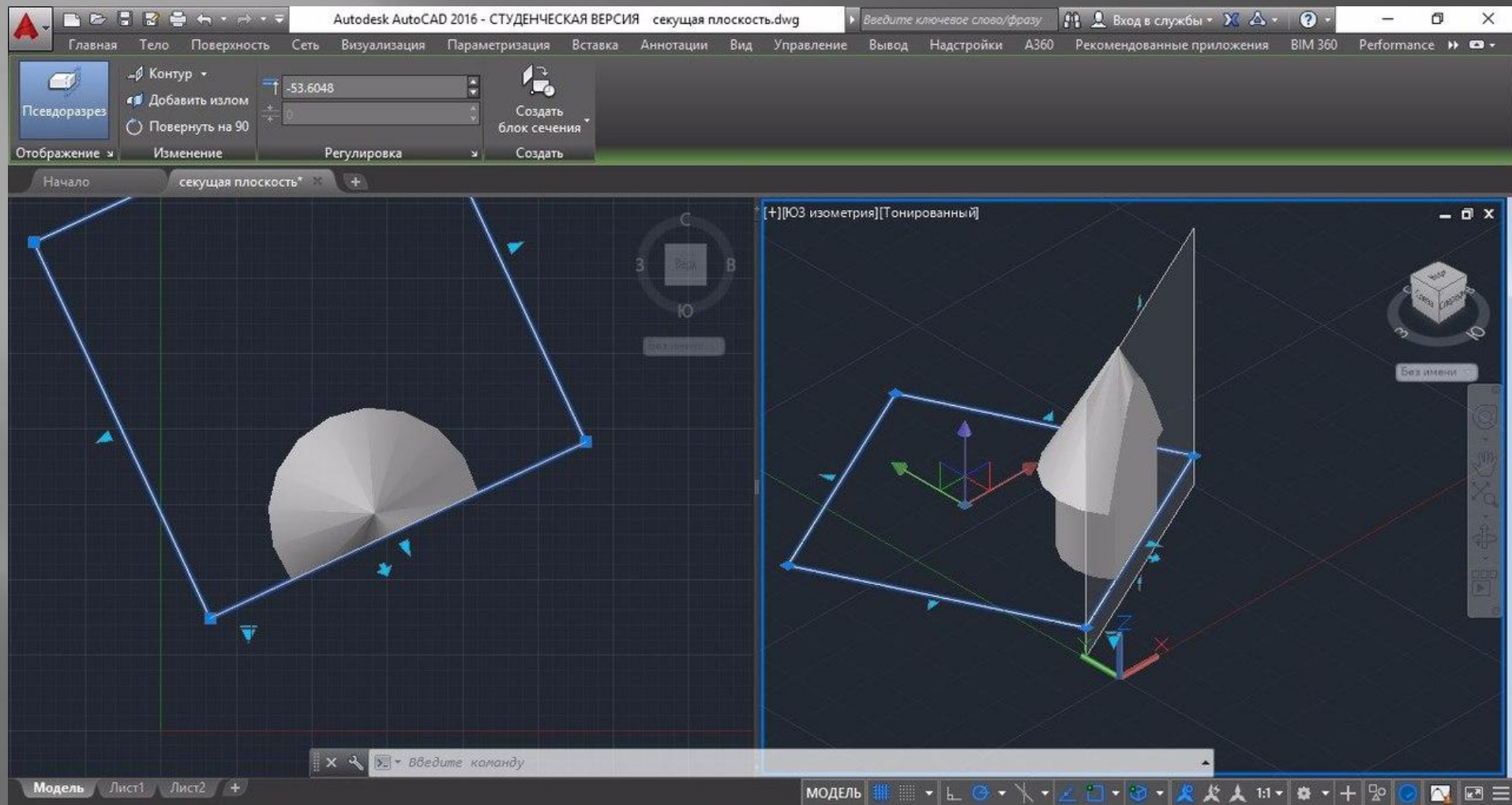


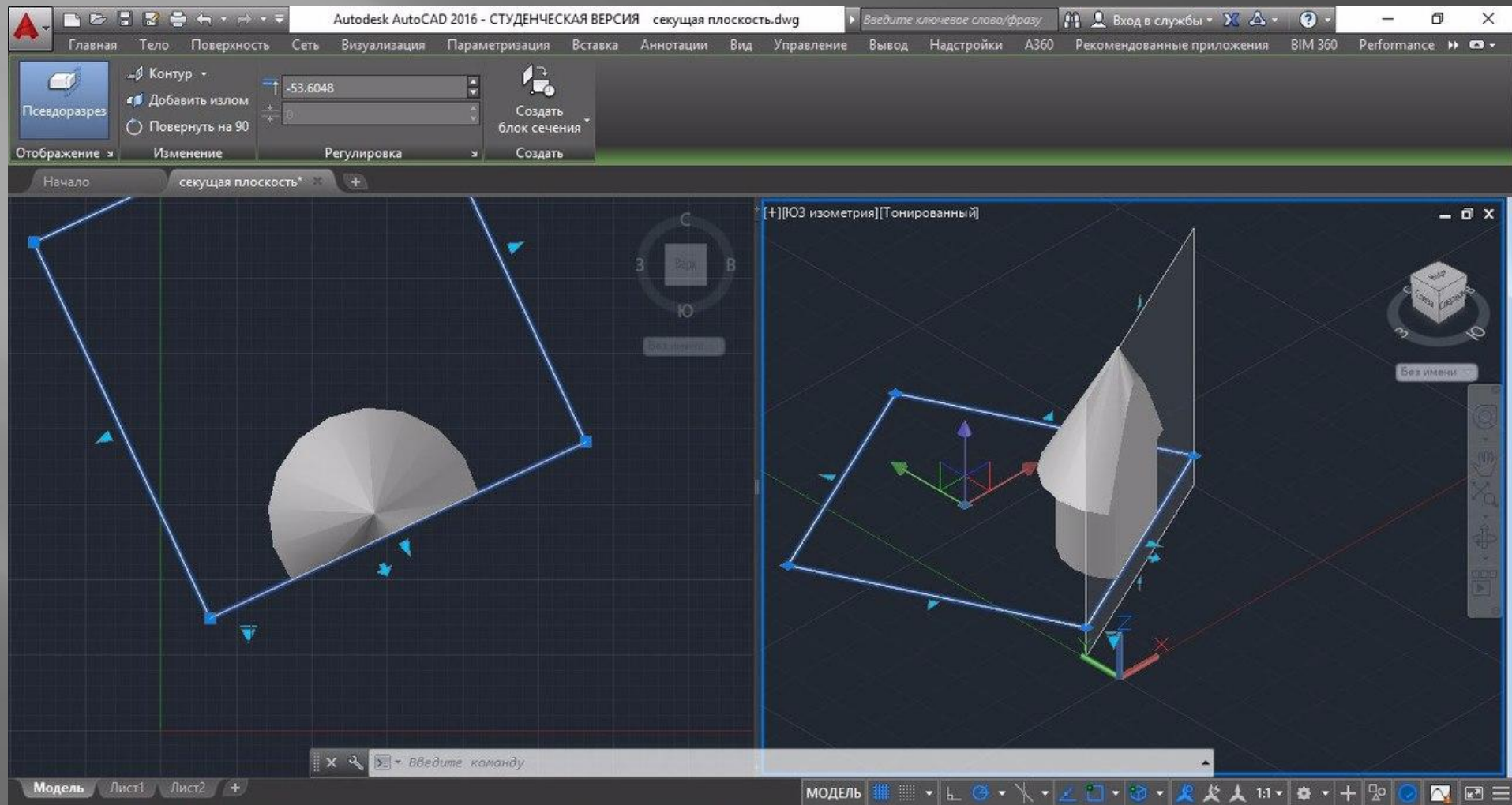
- 1) Щёлкните курсором в правом окне и постройте любой примитив.
- 2) Щёлкните курсором в левом окне, нажмите на «Секущую плоскость», на нижней панели выберите «Тип»
- 3) В этом окне можно выбрать тип сечения: плоскость, срез, контур и объем.
- 4) Примеры этих типов сечения представлены ниже

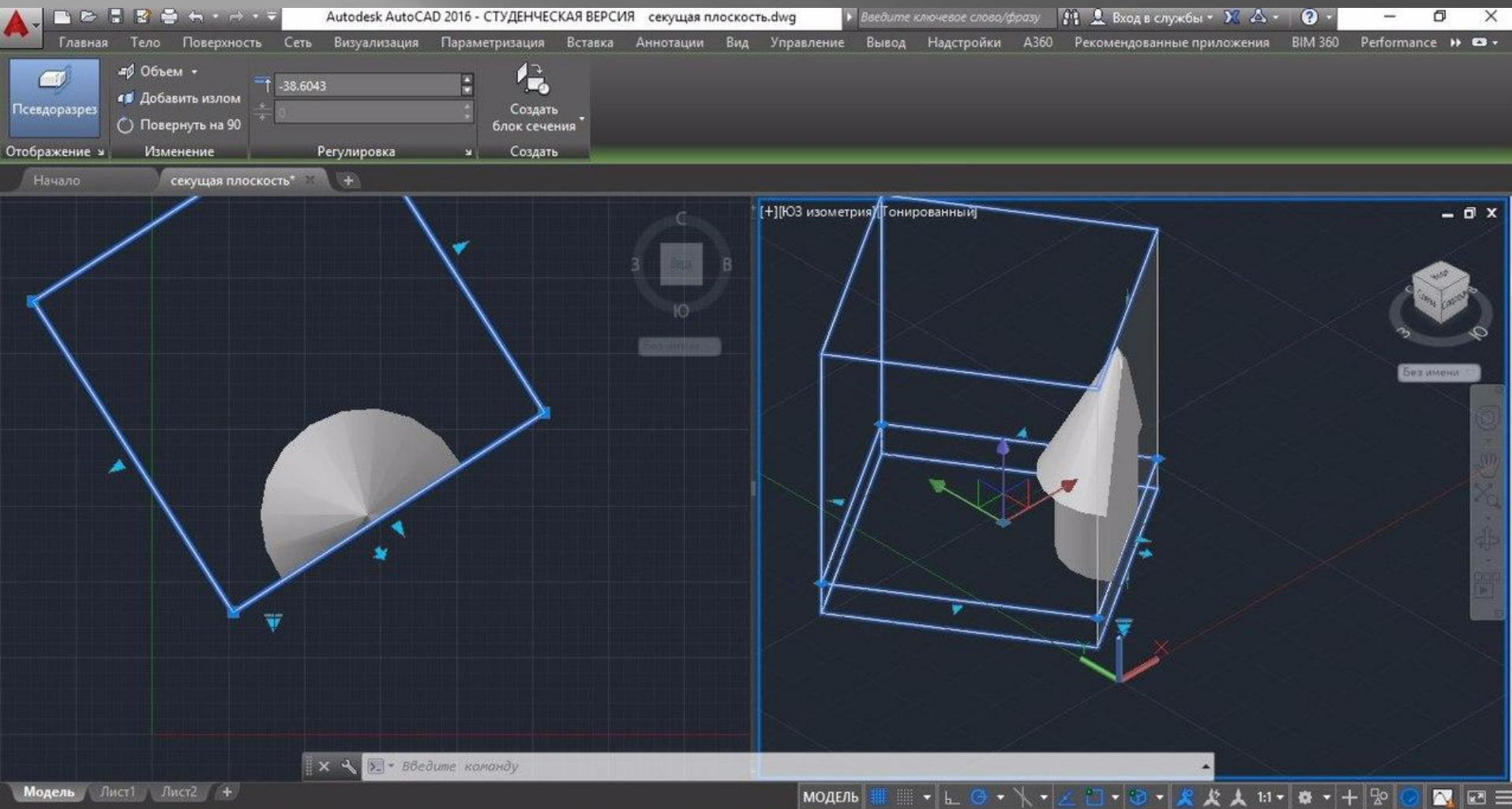












СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

... и терпение... ☺

