

4.6. Тиражирование-2

На подложке выполним тиражирование элементов поз.17 (клумба), рис. 4.82.

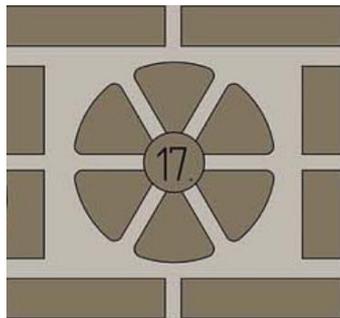


Рис. 4.82

Вначале вычертим окружность (рис.4.83), вычертим вертикальную ось и полилинией прямолинейные участки (рис.4.84).

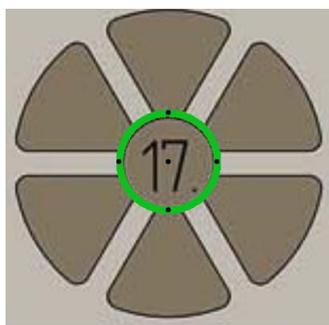


Рис. 4.83

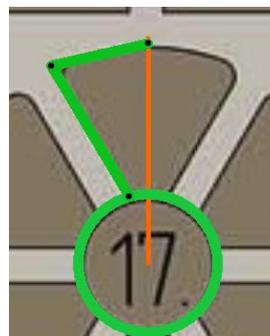


Рис. 4.84

Верхнему прямолинейному участку из локального меню выберем команду *Криволинейное ребро* (рис.4.85) и придадим кривизну (рис. 4.86).

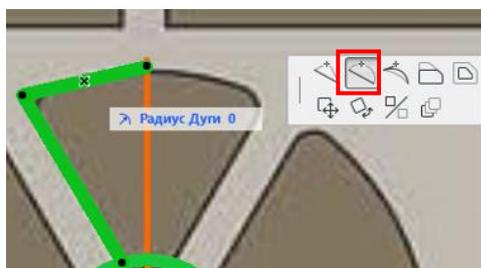


Рис. 4.85

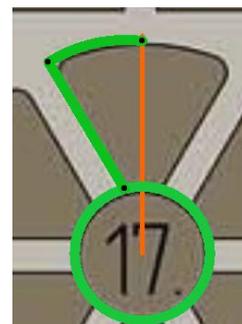


Рис.4.86

Далее, ЛК в угловую точку (рис.4.87), из локального меню выберем команду *Скругление/Соединение* (рис.4.88), зададим радиус 50 (рис.4.89)

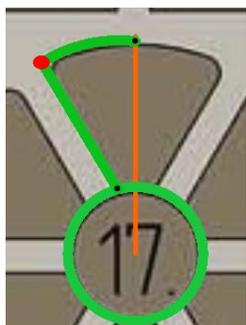


Рис. 4.87



Рис. 4.88

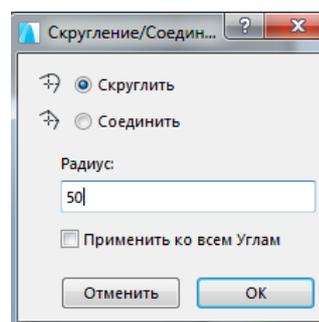


Рис.4.89

Получаем (рис.4.90), далее зеркально отображаем сегмент (выделяем его, ЛК по угловой точке, из локального меню выбираем *Зеркальное отражение+Ctrl*), рис 4.91.

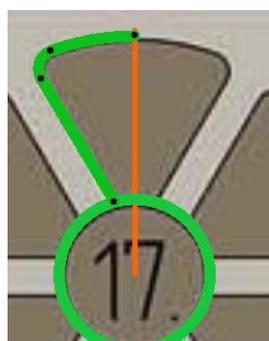


Рис. 4.90

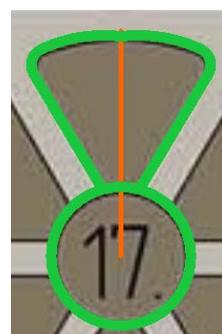


Рис.4.91

Далее тиражируем элемент, выделяем его, ЛК в угловую точку, Тиражирование, в диалоговом окне делаем установки (рис. 4.92).

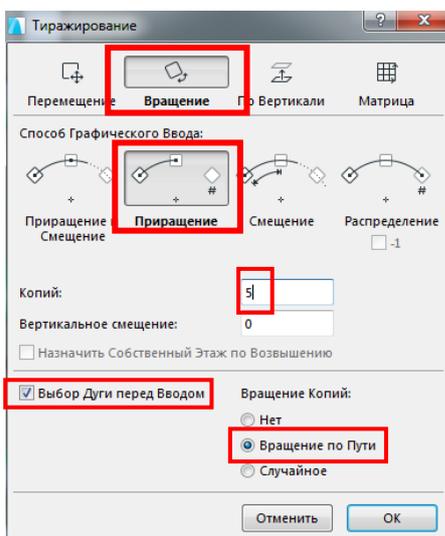


Рис. 4.92

Намечаем центровую точку (для этого курсор подводим к дуге окружности и автоматически появляется значок центра окружности), (рис.4.93) ЛК в центре окружности, курсор перемещаем по

вертикали+ЛК, перемещаем курсор по окружности, вводим угол -60° , получаем (рис. 4.94).

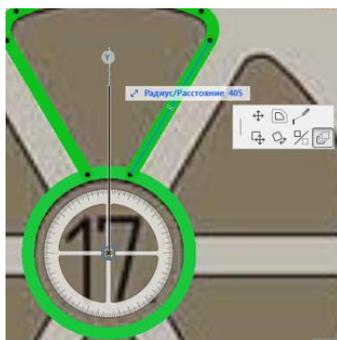


Рис. 4.93

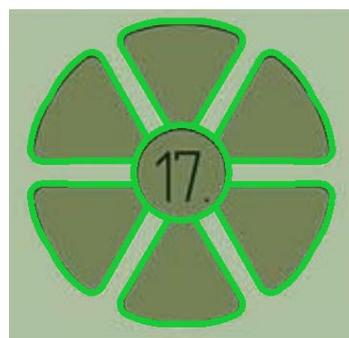


Рис.4.94

Методом тиражирования выполним дорожку на подложке (рис.4.95).

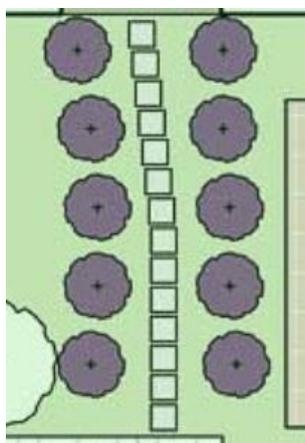


Рис.4.95

Начертим полилинией прямоугольник, изобразим сплайном ось дорожки, далее распределим прямоугольник вдоль пути (рис.4.96).

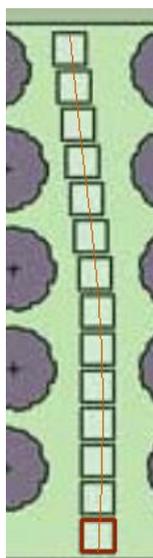


Рис. 4.96

Оформляем диалоговое окно (рис.4.97), выделяем сплайн, ЛК по угловой точке прямоугольника, задаем расстояние 120 и курсор передвигаем по сплайну, автоматически распределяются прямоугольники (рис. 4.98). Небольшое несоответствие с подложкой здесь вполне допустимо.

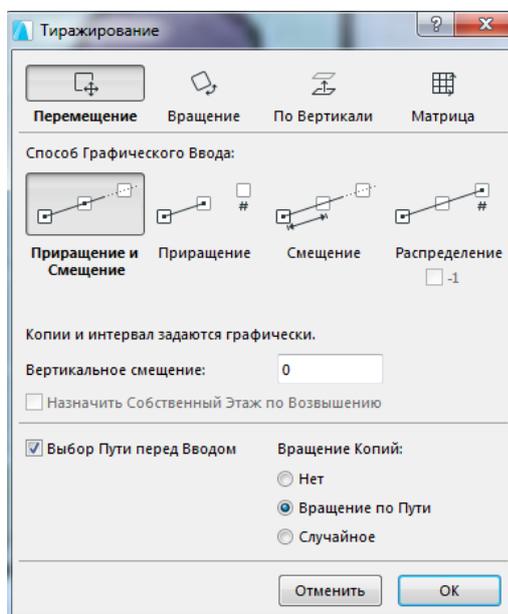


Рис. 4.97

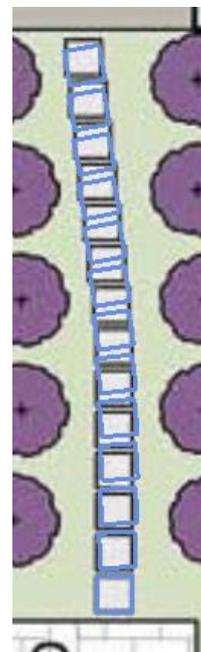


Рис. 4.98