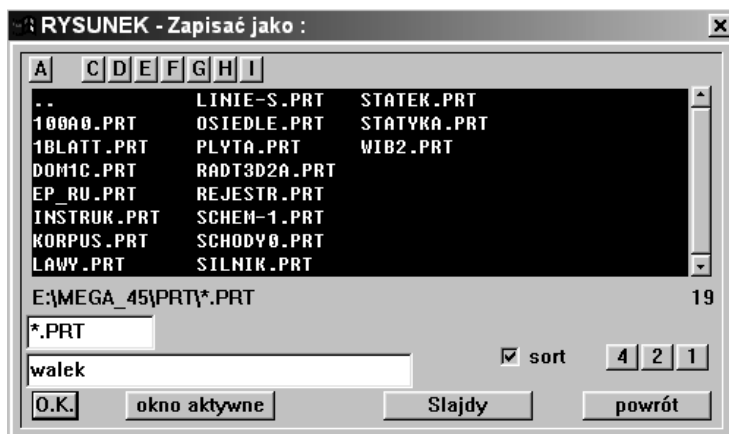


## MegaCAD w przykładach – Lekcja 2

Ciąg dalszy lekcji zaczniemy od zapamiętania rysunku pod nazwą „walek.prt”.

- 27) z górnego paska ikon wybieramy ikonę „**zapisanie rysunku jako**” (rys. obok) lub z górnego menu rozwijalnego wybieramy podmenu „**Rysunek**” – „**L**”, a następnie z rozwiniętego menu polecenie „**Zapis. jako**” – „**L**”. Program otworzy okienko dialogowe. Wybieramy w nim położenie rysunku na dysku (domyślna lokalizacja – katalog „**PRT**” w katalogu, w którym jest zainstalowany MegaCAD) oraz nadajemy mu nazwę. Poniżej rysunek okienka z wprowadzoną nazwą „**walek**”. Lokalizację i nazwę zatwierdzamy wybierając klawisz „**OK**” – „**L**”;



Najważniejsze elementy okna: górna listwa liter – dostępne stacje dysków, okno z czarnym tłem - lista rysunków, poniżej aktualnie wyświetlany katalog, rozszerzenie wyświetlanych plików, pole z nazwą.

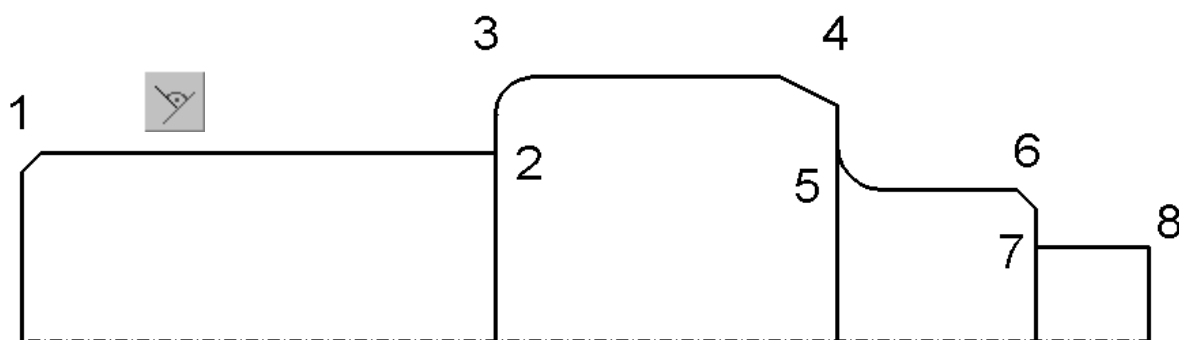
**Uwaga:** identyczne okienko pojawia się podczas wczytywania rysunku. W tym celu wybieramy z górnego paska ikon polecenie „**Opracowanie rysunku**” (rys. obok) lub z górnego menu rozwijalnego podmenu „**Rysunek**”, a następnie polecenie „**Wczytanie**”. W otwartym okienku zaznaczamy wczytywany rysunek i zatwierdzamy klawiszem „**OK**” – „**L**”.



**Uwaga:** rysunek mający już nazwę zapisujemy wybierając polecenie „**Zapisanie rysunku**” (rys. obok) lub z górnego menu rozwijalnego podmenu „**Rysunek**”, a następnie polecenie „**Zapisanie**”. Program otworzy okienko, w którym poprosi o potwierdzenie zapisu rysunku z tą samą nazwą (patrz koniec tej części przykładu).



- 28) w poprzednim numerze zakończyliśmy na operacji fazowania i nasz rysunek wygląda jak poniżej;



- 29) następnym krokiem będzie dorysowanie brakujących linii łączących końce fazowań i poziome odcinki w punktach 1, 4 i 6. W tym celu z menu linii (lewy rys. poniżej) wybieramy polecenie „**linia prostopadła do danej**” (prawy rys. poniżej) - „**L**”.



Następnie wybieramy linię osiową - „**L**” - do której tworzymy prostopadłą. Drugi punkt tworzonego odcinka znajduje się w przecięciu fazowania naroża 1 z odcinkiem poziomym. Wybieramy z menu bocznego ikonę „**punkt przecięć**” - „**L**” (rys. poniżej) lub naciskamy literę „**s**” i zaznaczamy przecięcie fazowania z odcinkiem poziomym - „**L**”;

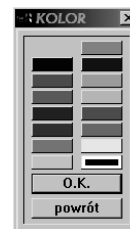


- 30) fazowanie w narożu 4. Zaznaczamy oś wałka - „**L**”, a następnie punkt przecięć fazowania 4 z odcinkiem poziomym - „**L**”;

- 31) fazowanie w narożu 6. Zaznaczamy oś wałka - „L”, a następnie punkt przecięć fazowania 6 z odcinkiem poziomym - „L”;
- 32) powracamy do menu głównego - „2×P”. Wybieramy z niego ikonę „Menu edycji” (lewy rys. poniżej) - „L”, a następnie polecenie „odbicie lustrzane” (prawy rys. poniżej) - „L”;



- 33) w celu wybranie elementów do odbicia lustrzanego z menu bocznego wybieramy ikonę „wybieranie elementów wg koloru” - „L” (lewy rys. obok) i w rozwiniętym okienku zaznaczamy ostatni w prawej kolumnie kolor (prawy rys. obok) - „L”. Zatwierdzamy polem „OK” - „L”;



- 34) koniec wyboru - „P”. Przechodzimy do wskazania lustra. W tym celu należy wskazać w dowolny sposób dwa punkty definiujące kierunek lustra (w wersji 2D nie ma znaczenia kolejność wskazywanych punktów). Domyślnie program jako opcję wychwyty punktów na rysunku pamięta ostatnio użytą, w naszym przypadku jest to punkt przecięć (wybierany w pkt. 3).

- 35) wskazujemy pierwszy punkt lustra - przecięcie osi z pierwszym z lewej odcinkiem pionowym - „L”;

- 36) wskazujemy drugi punkt lustra - przecięcie osi w pierwszym z prawej odcinkiem pionowym - „L”.

- 37) po zaznaczeniu drugiego punktu elementy zostaną odbite i pojawi się okienko (rys. obok), w którym podajemy parametr sterujący ilością kopii. W przypadku odbicia lustrzanego mamy do wyboru „0” lub „1”. Jeżeli wstawimy „0” elementy pierwotne ulegną skasowaniu pozostanie na rysunku ich odbicie. Jeżeli wstawimy „1” (wartość domyślna) pozostaną elementy pierwotne i ich odbicie.



**Uwaga:** okienko identyczne z przedstawionym obok pojawia się przy wielu poleceniach (kopiowanie, obracanie itp.). Wprowadzamy w nim parametr sterujący ilością nowych elementów, powstałych w wyniku działania polecenia. W przypadku wprowadzenia wartości „0” - elementy pierwotne zostaną skasowane, a na rysunku pozostanie tylko jedna ich kopia. Jeżeli wprowadzimy „1” na rysunku pozostanie oryginał i jedna kopia. W przypadku wprowadzenia wartości większej od „1” - oznacza ona ilość nowych kopii.

- 38) powrót do menu głównego - „3×P”;

- 39) zapisanie rysunku - z górnego paska ikon wybieramy polecenie „Zapisanie rysunku” (rys. obok) - „L”. Program zapyta czy zapisać rysunek z poprzednią nazwą (rys. poniżej).



Jeżeli odpowiemy na pytanie „Tak” - „L” - rysunek zostanie zapisany. Jeżeli wybierzemy „Nie” - „L” - otworzy się okienko (jak przy nadawaniu nazwy), w którym można zapisać rysunek pod inną nazwą.

- 40) tworzony wałek wygląda jak na rysunku poniżej (u Państwa bez numerów).

