

плоскости, выберите в разделе «Тип» поочередно три варианта создания плоскости (Плоскость XC-YC; Плоскость XC-ZC; Плоскость YC-ZC). Подтвердите диалог создания фиксированных плоскостей (ОК).

- Обратите внимание, что вы можете задать положение и смещение для фиксированной координатной плоскости как в абсолютной системе координат, так и в рабочей.
- Система создает три координатные плоскости, одну в точке $X_C=0$, одну в точке $Y_C=0$, одну в точке $Z_C=0$. Разумеется, вы можете перепозиционировать рабочую систему координат (WCS) и создать координатные плоскости в определенном направлении (совсем необязательно, чтобы WCS совпадала с абсолютной). Если вы после этого снова вернете WCS в абсолютную систему координат, то плоскости останутся там, где их создали. Этот метод создания координатных плоскостей рекомендуется, когда вы работаете в группе над одним проектом, когда необходимо осуществить привязку элементов модели, а также для независимого расположения эскизов (рис. 3.1-20).

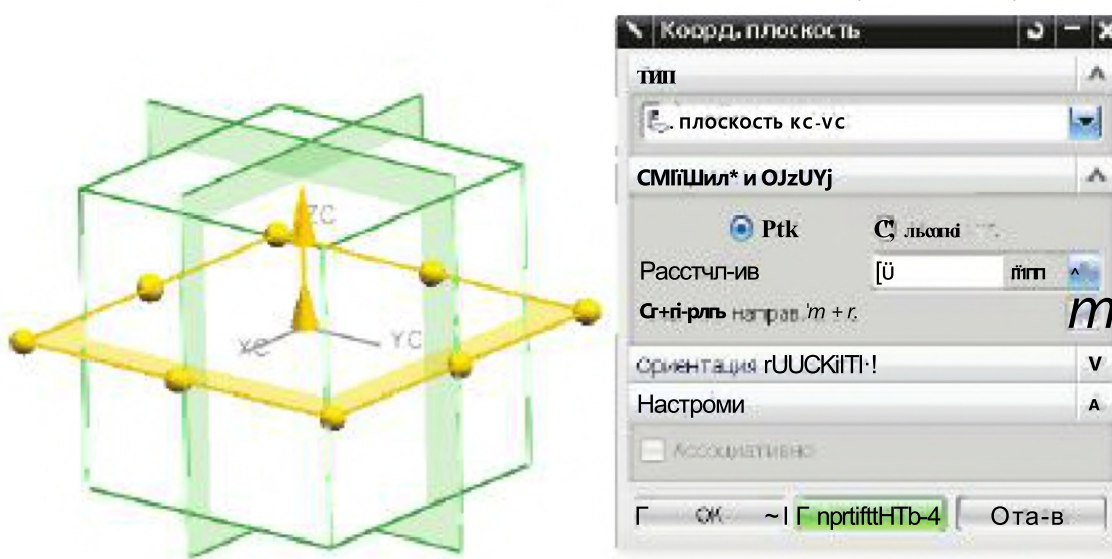


Рисунок 3.1-20. Базовые плоскости. Фиксированные координатные плоскости

- Следующий метод создания фиксированных координатных плоскостей - это преобразование связанных координатных плоскостей в фиксированные. Сначала создаем координатную плоскость одним из возможных способов, например, по трем точкам, как было описано ранее. Появляется связанная координатная плоскость. Дважды нажмите на плоскость в графическом окне и снимите отметку «Ассоциативно» в разделе «Настройки» диалога создания координатной плоскости, завершите команду (ОК). Координатная плоскость теряет свои привязки к точкам, но сохраняет позицию в модельном пространстве. Таким образом можно создать фиксированную плоскость, которая не зависит от окружающей геометрии (рис. 3.1-21).
- Опять дважды нажмите клавишу мыши, указав на плоскость, переключитесь на тип «Контекстный» и установите опцию «Ассоциативно», выберите верхнюю грань куба. Координатная плоскость вновь привязалась к геометрии модели.