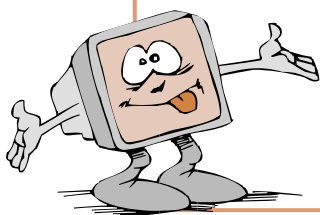


ΜΑΘΗΜΑ 6^ο

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ (ΜΠΛΟΚ)

Στο μάθημα αυτό θα μάθουμε τις σχεδιαστικές ενότητες (μπλόκ), που θα μας επιτρέψουν να δημιουργούμε εύκολα και γρήγορα σύνθετα σχέδια.



6.1 Τα βήματα για τη σχεδίαση του νιπτήρα

6.2 Αποθήκευση του νιπτήρα ως μπλόκ

6.3 Εισαγωγή του μπλοκ με το νιπτήρα στο
σχέδιο

Διδακτικοί στόχοι



Στο τέλος αυτού του μαθήματος, οι μαθητές θα είναι ικανοί να:

- σχεδιάζουν ένα νιπτήρα και να τον αποθηκεύουν ως μπλόκ στο σκληρό δίσκο
- ανακαλούν το μπλοκ του νιπτήρα και να το εισάγουν, όσες φορές θέλουν, στο σχέδιό τους.

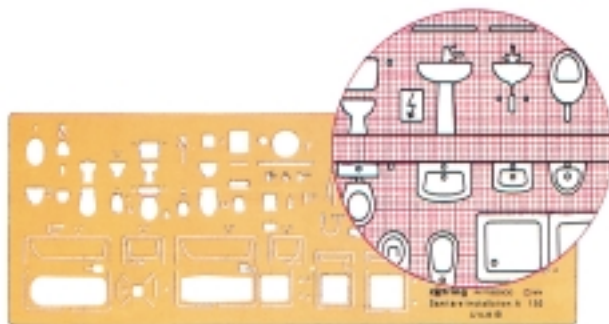
Γενικά

Στην Εικόνα 6α βλέπουμε την αρχιτεκτονική κάτοψη ενός λουτρού με τα βασικά είδη υγιεινής. Παρατηρούμε ότι, ανεξάρτητα από τις διαστάσεις του λουτρού, οι διαστάσεις των ειδών υγιεινής (νιπτήρας, λεκάνη, μπάνιο κ.λπ.) είναι σχεδόν πάντα ίδιες.

Στην κλασική σχεδίαση με μολύβι και χαρτί, ο σχεδιαστής χρησιμοποιεί το στένσιλ (Εικόνα 6β), που του επιτρέπει να σχεδιάζει γρήγορα και σωστά τα είδη υγιεινής.

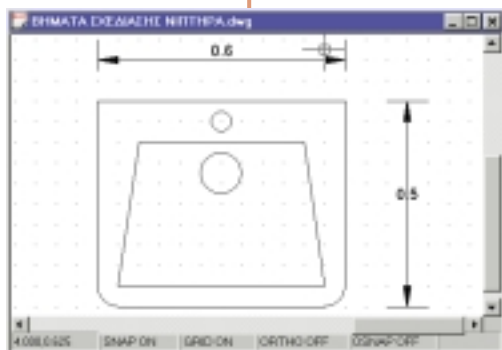
Στα σχεδιαστικά προγράμματα, λέγοντας σχεδιαστική ενότητα ή μπλοκ εννοούμε μια συλλογή από σχεδιασμένα αντικείμενα, τα οποία όμως συμπεριφέρονται σαν ένα αντικείμενο, δηλαδή τα επιλέγουμε όλα μαζί με ένα κλικ του ποντικιού, τα μετακινούμε όλα μαζί, τα διαγράφουμε όλα μαζί κ.λπ..

Εικόνα 6α:
Αρχιτεκτονική κάτοψη
του λουτρού με τα
είδη υγιεινής



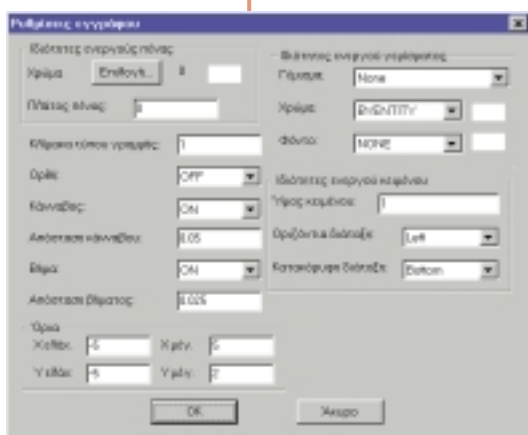
Εικόνα 6β:
Στένσιλ με
είδη υγιεινής

6.1 Τα βήματα για τη σχεδίαση του νιπτήρα



Εικόνα 6.1α

Στην Εικόνα 6.1α βλέπουμε το σχέδιο του νιπτήρα, όπως εμφανίζεται στις αρχιτεκτονικές κατόψεις. Οι διαστάσεις του είναι 0,6x0.5 m. Παρακάτω, θα δούμε αναλυτικά τα βήματα για τη σχεδίαση του νιπτήρα.



Εικόνα 6.1β

Λύση

Βήμα 1

Ξεκινάμε ένα νέο σχέδιο.

Βήμα 2

Με την επιλογή **Μορφή** => **Ρυθμίσεις ενεργού σχεδίου** ορίζουμε την απόσταση του κανάβου σε 0.05 και την απόσταση βήματος μεταξύ των σημείων έλξης σε 0.025.

■ Ενεργοποιούμε τον κανάβο και τα

σημεία έλξης (κανάβος ON, Βήμα ON).

■ Ορίζουμε τα όρια του σχεδίου από 0,0 μέχρι 2,2.

■ Πατάμε OK και επιστρέφουμε στην οθόνη σχεδίασης.

■ Πατάμε το Ζουμ σε όλο το σχέδιο , για να έρθει στην οθόνη μας η περιοχή που ορίσαμε.

Βήμα 3

Σχεδιάζουμε με ακρίβεια, με την εντολή **Γραμμή**, τα ευθύγραμμα τμήματα ΑΒΓΔ και ΕΖ, όπως φαίνονται στην Εικόνα 6.1γ(α).

Βήμα 4

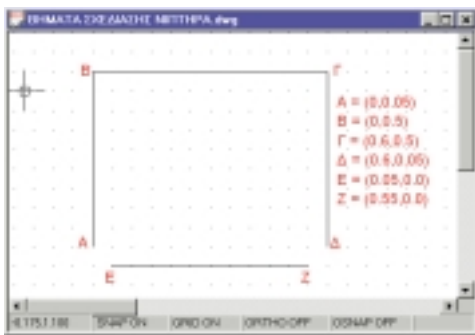
Σχεδιάζουμε με ακρίβεια, με την εντολή **Τόξο**, τα δύο τόξα, όπως φαίνονται στην Εικόνα 6.1γ(β).

Βήμα 5

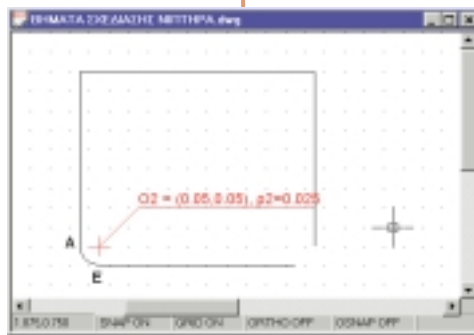
Σχεδιάζουμε με ακρίβεια, με την εντολή **Γραμμή**, τα ευθύγραμμα τμήματα ΑΒΓΔ, όπως φαίνονται στην Εικόνα 6.1γ(γ).

Βήμα 6

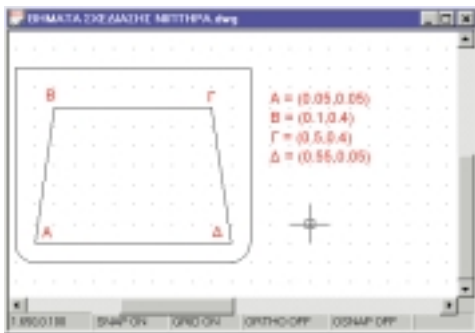
Σχεδιάζουμε με ακρίβεια, με την εντολή **Κύκλος**, τους δύο κύκλους, όπως φαίνονται στην Εικόνα 6.1γ(δ).



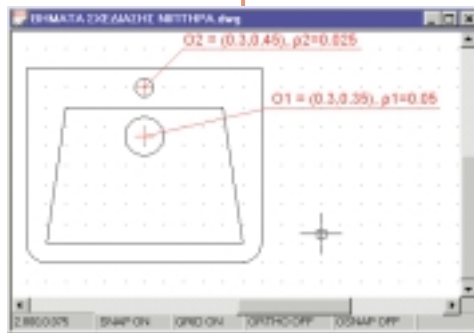
(α)



(β)



(γ)



(δ)

Εικόνα 6.1γ:
Τα βήματα για τη δημιουργία του νιπτήρα (η σχεδίαση γίνεται πιο γρήγορα με το ποντίκι)

6.2 Αποθήκευση του νιπτήρα ως μπλόκ



1. Στη γραμμή εργαλείων κάνουμε κλικ στο κουμπί **Εγγραφή μπλοκ**  ή από το μενού επιλέγουμε **Εισαγωγή** ⇨ **Εγγραφή μπλοκ**.

2. Στο πλαίσιο διαλόγου **Εγγραφή μπλοκ** κάνουμε κλικ στο **Επιλογή Αντικειμένων** και πατάμε το κουμπί **ΟΚ**.

3. Χρησιμοποιώντας το ποντίκι επιλέγουμε με ένα παράθυρο όλες τις γραμμές του νιπτήρα (Εικόνα 6.2α) και κάνουμε αριστερό κλικ, οπότε όλα τα στοιχεία του νιπτήρα γίνονται εστιγμένα (Εικόνα 6.2β). Με δεξί κλικ δηλώνουμε ότι η επιλογή τελείωσε.

4. Στην προτροπή **Σημείο βάσης** κάνουμε αριστερό κλικ στο μέσο της πάνω γραμμής του νιπτήρα.

5. Εμφανίζεται το γνωστό πλαίσιο διαλόγου **Αποθήκευση ως** των Windows.

- Στο πλαίσιο Φάκελος επιλέγουμε **c:\TiSoft\VectorCAD**.
- Στο πλαίσιο **Όνομα αρχείου** πληκτρολογούμε το όνομα του μπλόκ **ΝΙΠΤΗΡΑΣ**.
- Πατάμε το κουμπί **Αποθήκευση**.



Σημειώνουμε ότι το μπλόκ είναι, πρακτικά, ένα σχέδιο με προέκταση **dwg**.

Αλλά, και αντίστροφα, ένα σχέδιο μπορούμε να το θεωρήσουμε και σαν μπλοκ.

Η διαφορά μεταξύ ενός μπλοκ και ενός σχεδίου έγκειται στον τρόπο χρησιμοποίησής τους, δηλαδή το μπλόκ που δημιουργήσαμε παραπάνω θα το χρησιμοποιήσουμε για την παραγωγή πιο σύνθετων σχεδίων.



(α)



(β)

Εικόνα 6.2
(α) Αγκάλιασμα του
νιπτήρα με ένα παρά-
θυρο
(β) Τα στοιχεία του
νιπτήρα γίνονται
εστιγμένα

6.3 Εισαγωγή του μπλοκ με το νιπτήρα στο σχέδιο

Για να εισάγουμε ένα μπλόκ στο σχέδιο, πρέπει αυτό να έχει δημιουργηθεί προηγουμένως ή να υπάρχει ως ανεξάρτητο αρχείο στο δίσκο μας.

Παρακάτω, θα περιγράψουμε τον τρόπο εισαγωγής του μπλόκ του νιπτήρα, που δημιουργήσαμε στην προηγούμενη παράγραφο.

Λύση

Ξεκινάμε ένα νέο σχέδιο. Αν θέλουμε, ορίζουμε το βήμα του κανάβου σε 0.1 και την απόσταση των σημείων έλξης σε 0.05. Ενεργοποιούμε τον κανάβο και τα σημεία έλξης.



Τα βήματα για την εισαγωγή του μπλόκ είναι τα παρακάτω:

1. Στη γραμμή εργαλείων Σχεδίασης κάνουμε κλικ στο  ή από το μενού **Εισαγωγή** => **Μπλοκ**.

2. Εμφανίζεται το πλαίσιο διαλόγου **Εισαγωγή μπλόκ** (Εικόνα 6.3α). Διακρίνουμε δύο περιπτώσεις:

- Αν το μπλόκ υπάρχει στο σχέδιο, τότε κάνουμε κλικ στο **Όνομα μπλοκ** και, πατώντας στο διπλανό πλαίσιο, αναπτύσσεται κατάλογος με τα ονόματα των μπλόκ.
- Αν το μπλόκ δεν υπάρχει στο σχέδιο, τότε κάνουμε κλικ στο **Από αρχείο** και, πατώντας στο κουμπί **Επιλογή αρχείου**, εμφανίζεται το γνωστό πλαίσιο διαλόγου **Άνοιγμα** των Windows.

3. Στο πλαίσιο διαλόγου **Άνοιγμα**:

- επιλέγουμε τον κατάλογο **C:\TiSoft\VecrorCAD**
- επιλέγουμε το αρχείο **ΝΙΠΤΗΡΑΣ.dwg**
- πατάμε το κουμπί **Άνοιγμα**

4. Μαρκάρουμε το **Επιλογή των παραμέτρων στην οθόνη** και πατάμε το κουμπί **OK**.

5. Εξαφανίζεται το πλαίσιο διαλόγου και εμφανίζεται το σταυρόνημα μαζί με το σχέδιο του νιπτήρα. Δείχνουμε το σημείο εισαγωγής με το ποντίκι και κάνουμε κλικ.

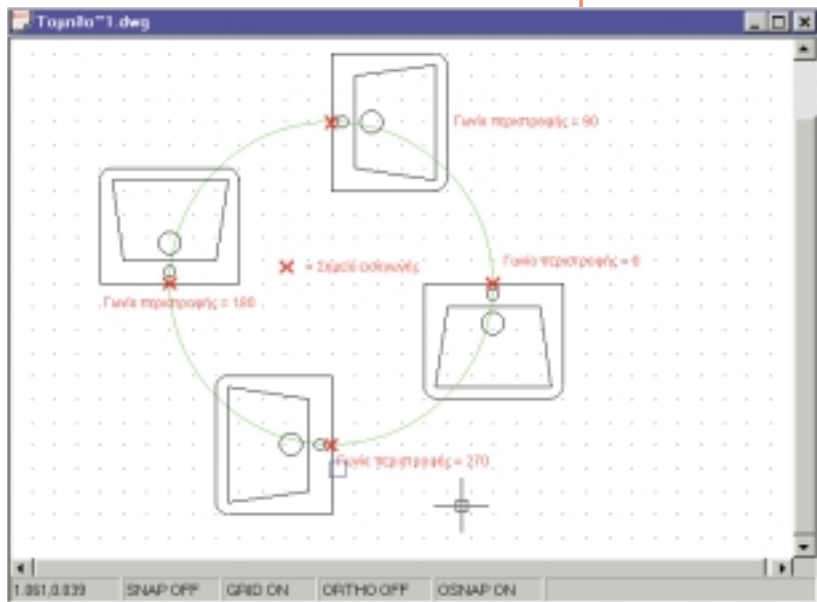
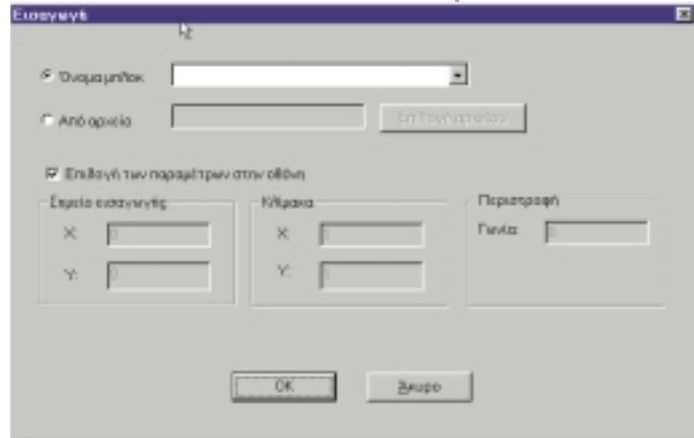
6. Στην προτροπή **Συντελεστής μεγέθους**

- δείχνουμε το συντελεστή μετακινώντας το ποντίκι και κάνοντας κλικ εκεί που θέλουμε ή
- πληκτρολογούμε το συντελεστή κλίμακας, π.χ. **1**

7. Στην προτροπή **Γωνία περιστροφής**

- δείχνουμε τη γωνία μετακινώντας το ποντίκι και κάνοντας κλικ εκεί που θέλουμε ή
- πληκτρολογούμε τη γωνία σε μοίρες, π.χ. **0** αν θέλουμε να παραμείνει ο νιπτήρας οριζόντιος.

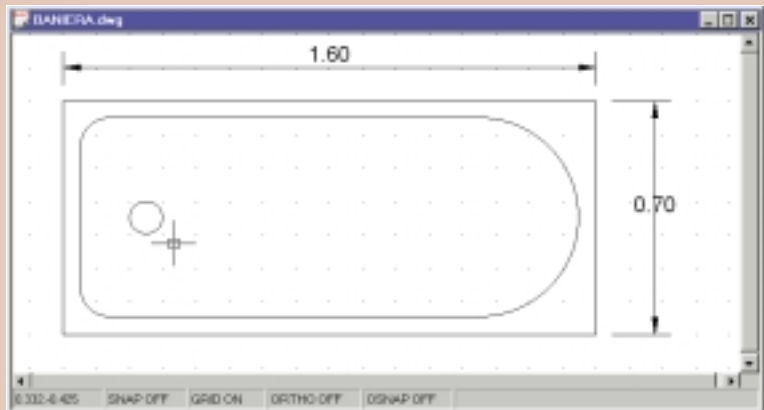
Εικόνα 6.3α:
Το πλαίσιο διαλόγου
εισαγωγής μπλοκ



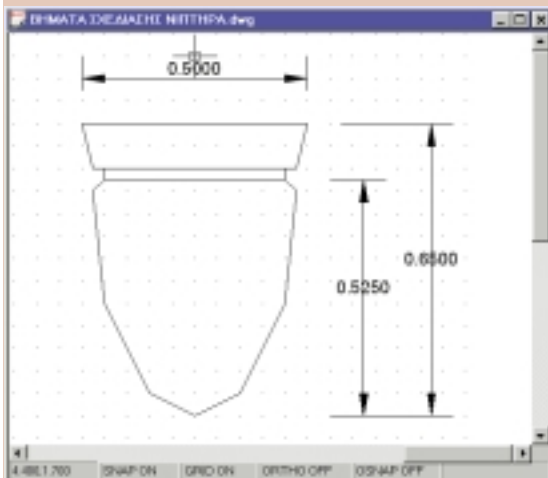
Εικόνα 6.3β:
Ο νιπτήρας σχεδιασμέ-
νος με τέσσερις
διαφορετικές γωνίες
περιστροφής

Άσκηση 1

Να σχεδιάσετε τη μπανιέρα, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχέδιο. Κατόπιν, να την αποθηκεύσετε με το όνομα **ΜΠΑΝΙΕΡΑ.dwg** στο φάκελο **C:\TiSoft\VectorCAD**.

**Άσκηση 2**

Να σχεδιάσετε τη λεκάνη, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχέδιο. Κατόπιν, να την αποθηκεύσετε με το όνομα **ΛΕΚΑΝΗ.dwg** στο φάκελο **C:\TiSoft\VectorCAD**.



ΜΑΘΗΜΑ 7^ο

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΚΑΤΟΨΗΣ

Στο μάθημα αυτό θα σχεδιάσουμε την αρχιτεκτονική κάτοψη μιας απλής οικοδομής, που αποτελείται από ένα δωμάτιο και μία τουαλέτα.

7.1 Οργάνωση της εργασίας

7.2 Σχεδίαση εξωτερικών τοίχων

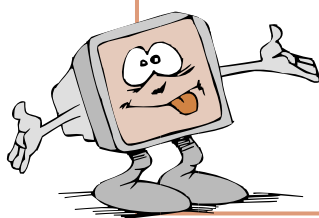
7.3 Σχεδίαση εσωτερικών τοίχων

7.4 Σχεδίαση της πόρτας εισόδου και της τουαλέτας

7.5 Σχεδίαση παραθύρων

7.6 Εισαγωγή μπλοκ ειδών υγιεινής

7.7 Διαστασιολόγηση



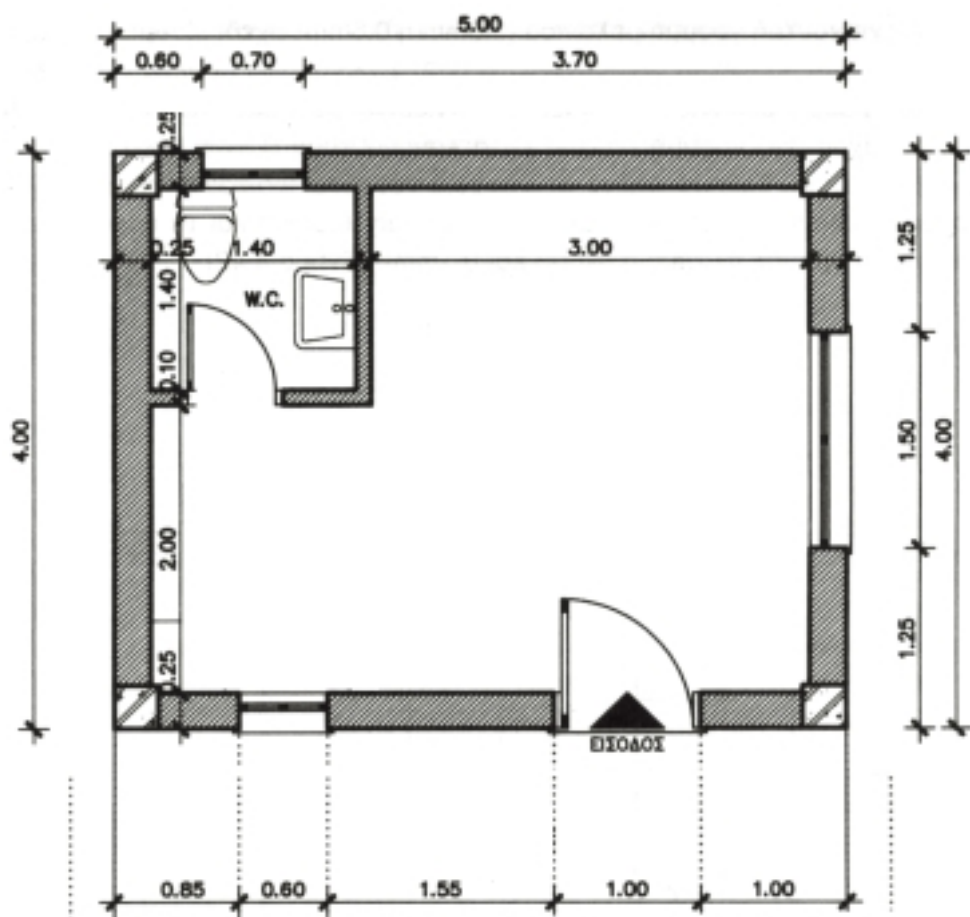
Διδακτικοί στόχοι



Στο τέλος αυτού του μαθήματος, οι μαθητές θα είναι ικανοί να:

- προετοιμάζουν το φύλλο σχεδίασης με την επιλογή του κανάβου και των σημείων έλξης
- ορίζουν νέες στρώσεις για τις ανάγκες του σχεδίου
- σχεδιάζουν τους εξωτερικούς και εσωτερικούς τοίχους μιας οικοδομής
- σχεδιάζουν τις πόρτες και τα παράθυρα
- εισάγουν έτοιμα μπλοκ, που έχουν αποθηκεύσει σε προηγούμενη εργασία
- προσθέτουν διαστάσεις σε ένα σχέδιο.

Στην Εικόνα 7 βλέπουμε την αρχιτεκτονική κάτοψη μιας απλής οικοδομής, που αποτελείται από ένα δωμάτιο και μια τουαλέτα.



Εικόνα 7:
Αρχιτεκτονική κάτοψη
οικοδομής

7.1 Οργάνωση της εργασίας

Στις αρχιτεκτονικές κατόψεις η σχεδιαστική μονάδα είναι το μέτρο, δηλαδή 1 Σ.Μ. = 1m.

Ανοίγουμε ένα νέο σχέδιο και το αποθηκεύουμε με όνομα της αρεσκείας μας (π.χ. Κάτοψη απλής οικοδομής). Από το μενού επιλέγουμε **Μορφή** ⇨ **Ρυθμίσεις ενεργού σχεδίου** και

Ρυθμίσεις σχεδίου

Ιδιότητες ενεργού πέννας

Χρώμα: Επιλογή... 0

Πλάτος πέννας: 0

Κλίμακα τύπου γραμμής: 1

Οπλή: OFF

Κάναβος: ON

Απόσταση κάναβου: 0.1

Βήμα: ON

Απόσταση βήματος: 0.05

Όρια

Χείλ. 0 Χείλ. 10

Υείλ. 0 Υείλ. 10

OK

Άκυρο

Ιδιότητες ενεργού γραμματος

Γέμισμα: None

Χρώμα: ByENTITY

Φόντο: NONE

Ιδιότητες ενεργού κειμένου

Υψος κειμένου: 1

Οριζόντια στοίχιση: Left

Κατακόρυφη στοίχιση: Bottom

Εικόνα 7.1α:
Ρυθμίσεις ενεργού
σχεδίου

- Απόσταση κάναβου = 0.1, δηλαδή 10cm
- Απόσταση βήματος των σημείων έλξης = 0.05, δηλαδή 5cm
- Οι διαστάσεις της οικοδομής είναι 5x4 m, άρα ορίζουμε τα όρια του σχεδίου.

Εικόνα 7.1β:
Ρυθμίσεις στρώσεων
σχεδίου

Επίπεδα

Τρέχον 0

Νέο

Όνομα	Παγωμένο	Χρώμα	Τύπος γραμμής
0	0	7	CONTINUOUS
ΤΟΙΧΟΙ	0	7	CONTINUOUS
ΑΝΟΙΓΜΑΤΑ	0	6	CONTINUOUS
ΕΙΔΗ_ΥΠΕΙΝΗΣ	0	7	CONTINUOUS

Όρια σχεδίου κάτω αριστερά = (0,0), πάνω δεξιά = (10,10)

Πατάμε OK και επιστρέφουμε στην οθόνη σχεδίασης.

Από το μενού επιλέγουμε **Μορφή** $\Rightarrow$ **Στρώσεις** και στο πλαίσιο διαλόγου **Στρώσεις** (Εικόνα 7.1β) ορίζουμε τρεις νέες στρώσεις, δηλαδή ΤΟΙΧΟΙ, ΑΝΟΙΓΜΑΤΑ, ΕΙΔΗ ΥΓΙΕΙΝΗΣ.



Μετά από οποιαδήποτε αλλαγή στις ρυθμίσεις του σχεδίου, κάντε Ζουμ, για να δείτε το πλέγμα και τα όριά του.

7.2 Σχεδίαση εξωτερικών τοίχων

Ξεκινάμε τη σχεδίαση με τους εξωτερικούς τοίχους της οικοδομής.

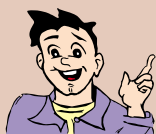
Τα βήματα είναι τα παρακάτω:

1. Ορίζουμε ως τρέχουσα στρώση τη στρώση **ΤΟΙΧΟΙ**.
2. Σχεδιάζουμε κατ' αρχάς τις τέσσερις ευθείες, όπως φαίνεται στην Εικόνα 7.2α.

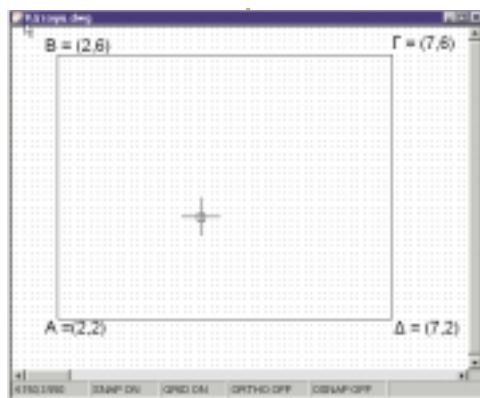
3. Αντιγράφουμε τις τέσσερις ευθείες και προκύπτουν οι τέσσερις εσωτερικές ευθείες. Το πάχος των τοίχων είναι 0.20m, δηλαδή 0.20 Σ.Μ.. Άρα, στην αντιγραφή προσέχουμε να ορίσουμε το μήκος του διανύσματος αντιγραφής να είναι 0.2.

4. Για να κόψουμε τις εσωτερικές γραμμές, χρησιμοποιούμε την εντολή **Αποκοπή**.

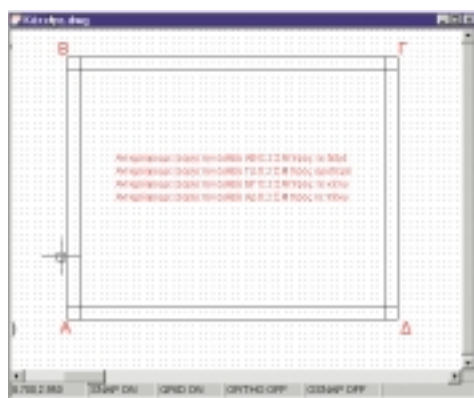
Στην προτροπή **Επιλέξτε τα όρια** δείχνουμε τις τέσσερις εσωτερικές γραμμές και κάνουμε δεξί κλικ. Στην προτροπή **Επιλέξτε τα αντικείμενα που θα κοπούν** δείχνουμε τις άκρες των εσωτερικών γραμμών.



Η επιλογή ORTHO ON (με διπλό κλικ) είναι πολύ εξυπηρετική για τη σχεδίαση των ευθειών.



(α)



(β)



(γ)

Εικόνα 7.2:
Τα βήματα για τη
σχεδίαση των
εξωτερικών τοίχων



Θυμηθείτε να αποθηκεύετε συχνά τις εργασίες σας.

7.3 Σχεδίαση εσωτερικών τοίχων

Οι εσωτερικοί τοίχοι έχουν συνήθως πάχος 10 cm, δηλαδή $0.1\text{m}=0.1\text{Σ.Μ.}$. Χρησιμοποιούμε πάλι την τεχνική της αντιγραφής και αποκοπής (Εικόνα 7.3).

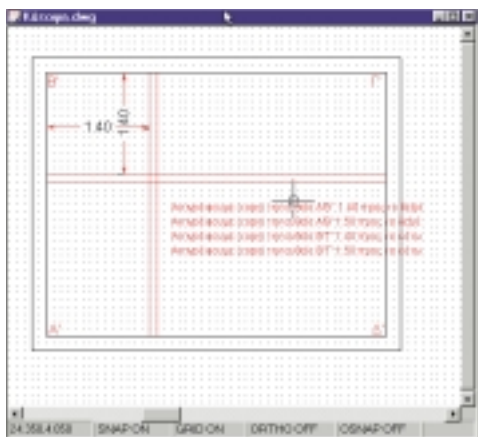
Πιο αναλυτικά, τα βήματα είναι τα παρακάτω:

1. Αντιγραφή της ευθείας AB κατά 1.40 προς τα αριστερά.
2. Αντιγραφή της ευθείας AB κατά 1.50 προς τα αριστερά.
3. Αντιγραφή της ευθείας ΒΓ κατά 1.40 προς τα κάτω.
4. Αντιγραφή της ευθείας ΒΓ κατά 1.50 προς τα κάτω.

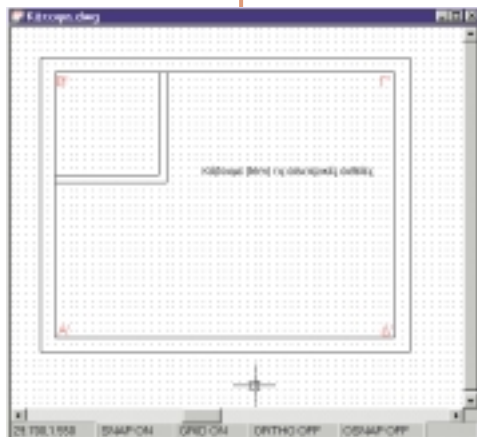
5. Κόβουμε τις εσωτερικές γραμμές με την εντολή **Αποκοπή**. Στην προτροπή **Επιλέξτε τα όρια** δείχνουμε τις τέσσερις εσωτερικές γραμμές. Στην προτροπή **Επιλέξτε τα αντικείμενα που θα κοπούν** δείχνουμε ξανά τις εσωτερικές γραμμές από την πλευρά που θέλουμε να κοπούν.



Εικόνα 7.3:
Τα βήματα για τη
σχεδίαση των
εσωτερικών τοίχων



(α)



(β)

7.4 Σχεδίαση της πόρτας εισόδου και της τουαλέτας

Η πόρτα της εισόδου έχει πλάτος 1m και ξεκινά 1m αριστερά από το σημείο Δ.

Για τη σχεδίασή της ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα:



1. Αντιγράφουμε την ευθεία ΓΔ δύο φορές και προκύπτουν οι δύο βοηθητικές ευθείες (Εικόνα 7.4α).



2. Κόβουμε τις βοηθητικές γραμμές και τον μπροστινό τοίχο (Εικόνα 7.4β).



3. Ορίζουμε ως τρέχουσα στρώση τη στρώση **ΑΝΟΙΓΜΑΤΑ**, γιατί θέλουμε οι πόρτες και τα παράθυρα να ανήκουν σε άλλη στρώση, για να βάλουμε π.χ. διαφορετικό χρώμα.

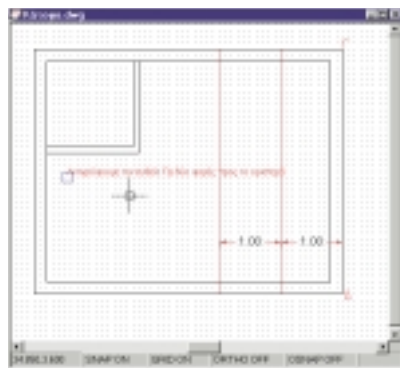


4. Σχεδιάζουμε το τόξο των 90 μοιρών, που δείχνει το άνοιγμα της πόρτας (Εικόνα 7.4γ).

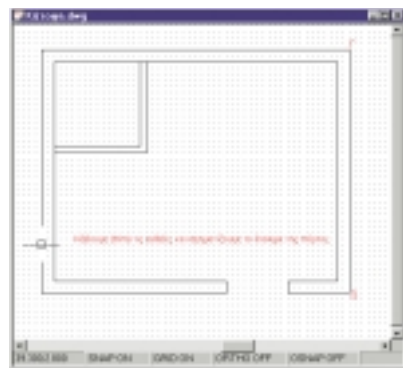


5. Σχεδιάζουμε με πολυγραμμή το ορθογώνιο παραλληλόγραμμο της πόρτας.

6. Επαναλαμβάνουμε τα βήματα 1 - 4 και σχεδιάζουμε την πόρτα της τουαλέτας, που έχει πλάτος 0.7m.



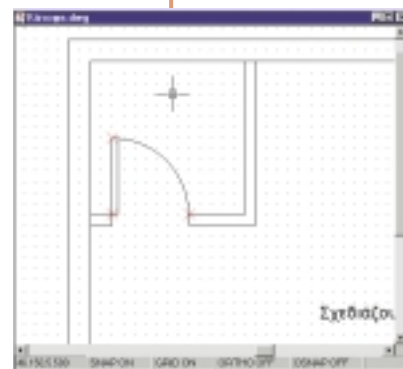
(α)



(β)



(γ)



(δ)

Εικόνα 7.4:
Τα βήματα για τη
σχεδίαση των πορτών

7.5 Σχεδίαση παραθύρων

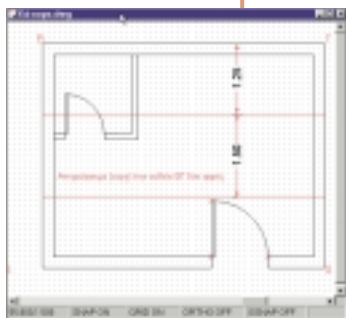
Ξεκινάμε με το παράθυρο που υπάρχει στην πλευρά ΓΔ.

Για τη σχεδιάσή του ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα:

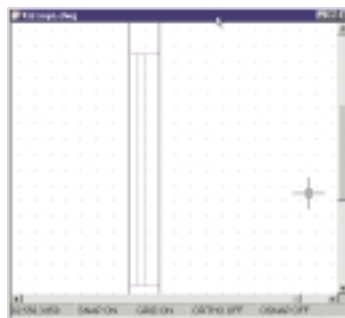
1. Αντιγράφουμε την ευθεία ΒΓ δύο φορές και προκύπτουν οι δύο βοηθητικές ευθείες (Εικόνα 7.5α).
2. Κόβουμε τις βοηθητικές ευθείες χρησιμοποιώντας ως όριο την εσωτερική γραμμή του τοίχου.
3. Σχεδιάζουμε τις δύο ευθείες που δείχνουν το τζάμι του παραθύρου (Εικόνα 7.5β).
4. Επαναλαμβάνουμε τα βήματα 1-3 και σχεδιάζουμε και τα άλλα παράθυρα, όπως φαίνονται στην Εικόνα 7.5γ. Τις αποστάσεις των παραθύρων μπορείτε να τις υπολογίσετε από την Εικόνα 7.5γ, ξέροντας ότι η απόσταση μεταξύ των κουκίδων του κανάβου είναι 0.1m.



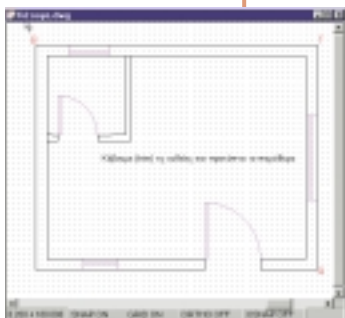
Εικόνα 7.5:
Τα βήματα για τη σχεδίαση των παραθύρων



(α)



(β)



(γ)

7.6 Εισαγωγή μπλοκ των ειδών υγιεινής

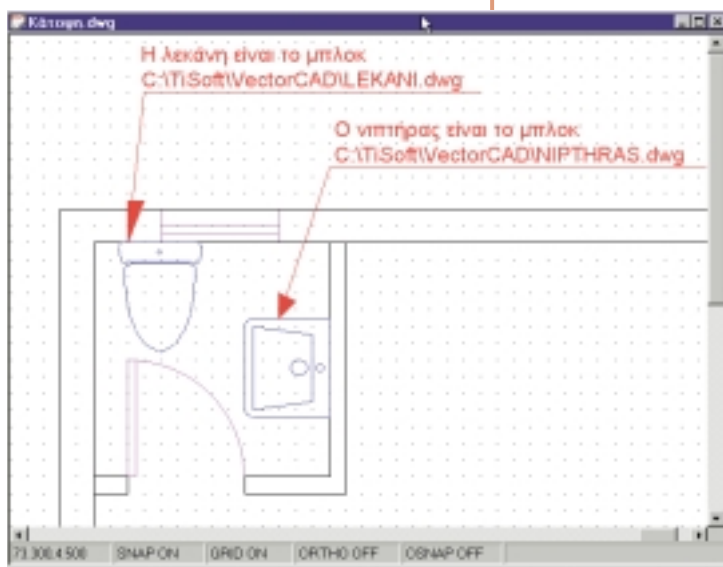
Η σχεδίαση του νιπτήρα και της λεκάνης στην τουαλέτα (Εικόνα 7.6α) γίνεται εισάγοντας τα αντίστοιχα μπλοκ που έχουμε σχεδιάσει στο Μάθημα 6.

Πιο αναλυτικά, τα βήματα είναι :

1. Ορίζουμε ως τρέχουσα στρώση τη στρώση **ΕΙΔΗ ΥΓΙΕΙΝΗΣ**.
2. Από το μενού επιλέγουμε **Εισαγωγή** ⇒ **Μπλοκ** και στο πλαίσιο διαλόγου **Εισαγωγή** κάνουμε κλικ στο **Από αρχείο** και πατάμε το κουμπί **Επιλογή αρχείου**.
3. Από το πλαίσιο διαλόγου **Άνοιγμα ως** επιλέγουμε το αρχείο C:\Tisoft\VectorCAD\ΝΙΠΤΗΡΑΣ.dwg.
4. Στο σχέδιό μας εμφανίζεται ο νιπτήρας, που ακολουθεί την κίνηση του ποντικιού. Κάνουμε κλικ στο σημείο που θέλουμε.
5. Στην προτροπή **Συντελεστής μεγέθους** πληκτρολογούμε 1 και στην προτροπή **γωνία περιστροφής** πληκτρολογούμε -90.
6. Με τον ίδιο τρόπο εισάγουμε το μπλοκ της λεκάνης.



Εικόνα 7.6α:
Ο νιπτήρας και η
λεκάνη είναι
ανεξάρτητα μπλοκ



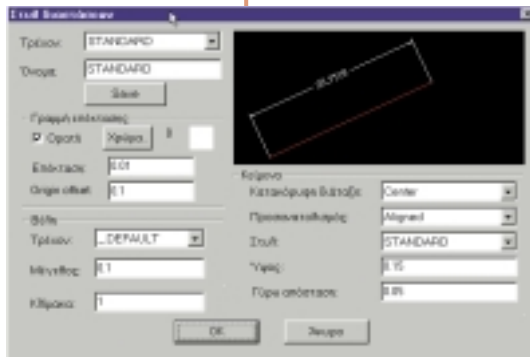
7.7 Διαστασιολόγηση

Για να ολοκληρωθεί το σχέδιο της αρχιτεκτονικής κάτοψης, πρέπει να προσθέσουμε τις διαστάσεις της. Η εργασία αυτή είναι από τις πιο σημαντικές αλλά και επίπονες, γιατί οι διαστάσεις αυτές θα χρησιμοποιηθούν για την κατασκευή της οικοδομής.

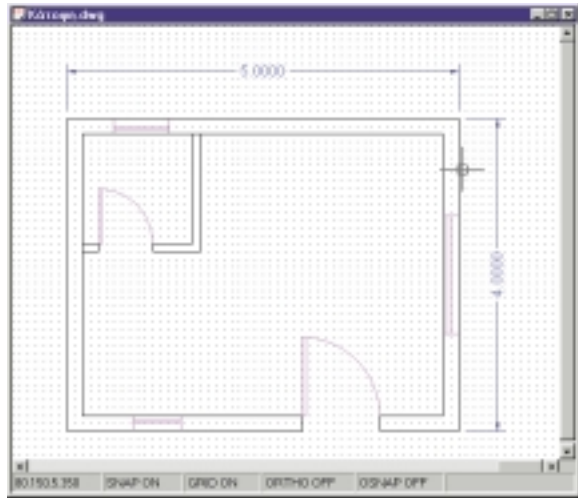
Ο σχεδιασμός των διαστάσεων με τη βοήθεια του Η/Υ είναι σχετικά εύκολος, αν γίνουν οι σωστές ρυθμίσεις.

Από το κύριο μενού επιλέγουμε **Μορφή** ⇒ **Στυλ διάστασης** και στο πλαίσιο διαλόγου **Στυλ διαστάσεων** (Εικόνα 7.7α) κάνουμε μια σειρά από ρυθμίσεις που αφορούν τον τρόπο με τον οποίο θα σχεδιάζονται οι διαστάσεις. Οι διαστάσεις εμφανίζονται με τέσσερα δεκαδικά ψηφία, π.χ. τα 5 μέτρα εμφανίζονται ως 5.0000. Η διαδικασία της διαστασιολόγησης επιτυγχάνεται με το πάτημα του κουμπιού που αφορά το είδος της διάστασης που μας ενδιαφέρει στην κάθε περίπτωση, π.χ. οριζόντια διάσταση  ή κάθετη διάσταση .

Εικόνα 7.7α:
Πλαίσιο διαλόγου με τα
στυλ διαστάσεων



Στη συνέχεια, δείχνουμε δύο σημεία, των οποίων θέλουμε να μετρήσουμε την απόσταση με αντίστοιχα κλικ. Με το τρίτο κλικ γράφεται η διάσταση με το στυλ που έχουμε, ήδη, επιλέξει.



Εικόνα 7.7β
Διαστασιολόγηση των
εξωτερικών τοίχων



Με δεξί κλικ πάνω στον αριθμό της διάστασης εμφανίζεται πλαίσιο διαλόγου με τις ιδιότητες της διάστασης και μπορούμε τότε να αλλάξουμε τον τρόπο εμφάνισης του αριθμού.

Άσκηση



α) Σχεδιάστε σε ένα πρόχειρο χαρτί την κάτοψη της τάξης σας με τις διαστάσεις της.

β) Στη συνέχεια αποτυπώστε με ακρίβεια την αρχιτεκτονική κάτοψη της τάξης σας στον Η/Υ.

γ) Προσθέστε τα θρανία στην κάτοψη.

δ) Αποθηκεύστε ως ανεξάρτητο αρχείο στο δίσκο σας την κάτοψη με το όνομα **ΤΑΞΗ Β' ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ**.