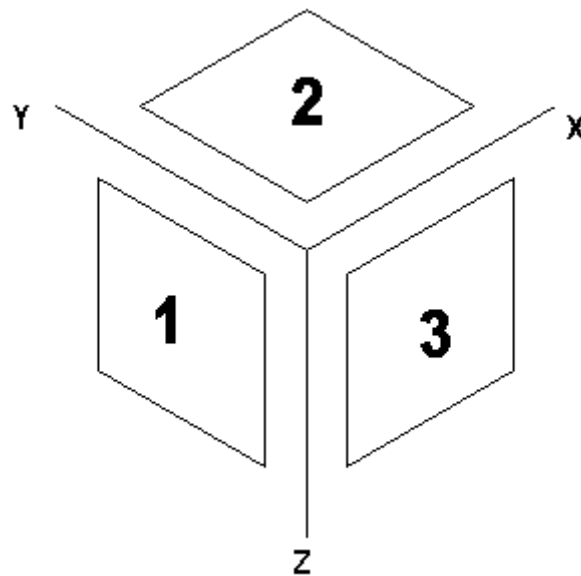


Figures Linials Isomètriques

El dibuix isomètric

Un dibuix isomètric és un dibuix en dues dimensions que representa un model tridimensional. El mode isomètric utilitza les coordenades X, Y i Z, representades sobre tres eixos separats 120° entre ells.



El mode isomètric amb l'Autosketch

L'Autosketch incorpora tres botons que faciliten el dibuix en mode isomètric:

 **Pla isomètric superior.** Activa el pla XY (2)

 **Pla isomètric esquerre.** Activa el pla YZ (1)

 **Pla isomètric dret.** Activa el pla XZ (3)

Aquests botons es troben a la barra d'eines Grid (Reixeta):

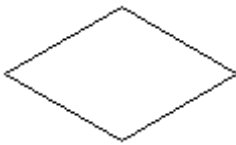


En activar el mode isomètric es modifica la forma de la reixa, que permet el traçat de línies o polígons seguint els eixos isomètrics.

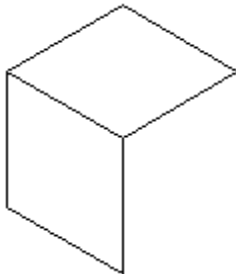


Desenvolupament de la pràctica

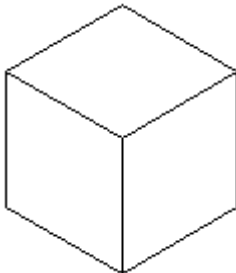
A) DIBUIX D'UN CUB



- Comenceu per la cara superior. Activeu la reixeta, seleccioneu el **Pla isomètric superior**  i dibuixeu un quadrat de 40 mm de costat. Veureu com només us deixa dibuixar el rectangle seguint els eixos isomètrics.



- Seleccioneu el **Pla isomètric esquerre**  i dibuixeu un quadrat de les mateixes dimensions que el primer.

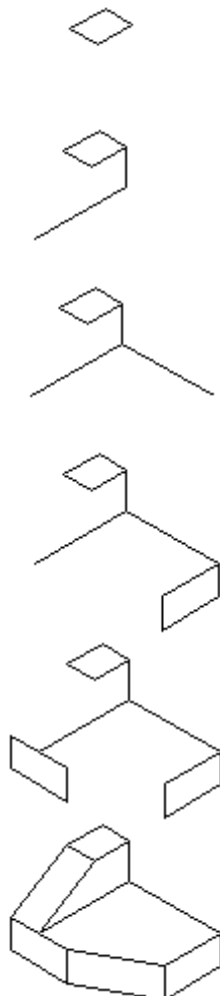
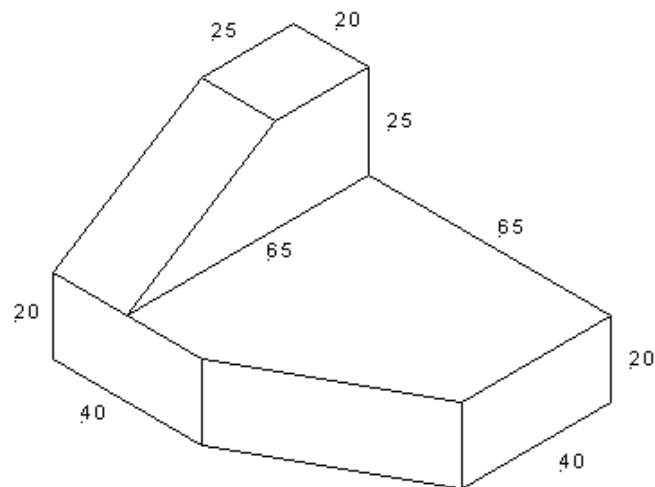


- Seleccioneu el **Pla isomètric dret**  i dibuixeu la tercera cara del cub.

- Deseu la figura amb el nom P3a.skf

- Per sortir del mode de dibuix isomètric cal prémer el botó **Rectangular Grid** .

B) DIBUIX D'UNA PEÇA SENZILLA



- Activeu una reixeta de 5 mm.
- Seleccioneu el pla isomètric superior i dibuixeu un rectangle de 20 x 25 mm
- Amb el pla isomètric dret, dibuixeu una línia vertical de 25 mm i, al seu extrem, una de 65 mm seguint l'eix X.
- Torneu a activar el pla superior i dibuixeu una línia de 65 mm seguint l'eix Y
- Amb el pla isomètric dret, dibuixeu un rectangle de 20 x 40 mm al final de la línia anterior.
- Amb el pla isomètric esquerre dibuixeu un rectangle de 20 x 40 mm al final de l'altra línia de 65 mm. Si no ho veieu clar, dibuixeu-lo línia a línia.
- Finalment, dibuixeu les línies que no segueixen cap dels tres eixos, aprofitant la reixeta o utilitzant el mode de referència Punt Final.

Deseu la figura amb el nom P3b.skf