



## Инструментарий Справочное руководство



**Выбор**



**Уменьшение масштаба**



**Увеличение масштаба**



**Перемещение**

<b>Для чего это нужно?</b>	Выбор объектов	Уменьшает масштаб	Увеличение масштаба	Перемещать чертеж по экрану
<b>Как этим пользоваться?</b>	Щелкните мышкой на объекте или нажмите кнопку мышки и перетащите контур окна над объектами.	Просто щелкните мышкой по кнопке.	Для увеличения масштаба в 2 раза просто щелкните мышкой на экране или нажмите кнопку мышки и перетащите контур рамки над объектами.	Нажмите кнопку мышки и перетащите курсор. Когда отпустите кнопку, экран будет перерисован.
<b>Дополнительная информация</b>	Можно выбрать несколько объектов, если с нажатой клавишей Shift щелкнуть поочередно на каждом из них.	Возвращается к предыдущему более мелкому масштабу.		



**Точка**



**Линия или дуга**



**Параллельная линия**



**Перпендикулярная линия**

<b>Для чего это нужно?</b>	Помещает точку на чертеж	Рисует линию или дугу окружности	Рисует линию или дугу окружности, которая параллельна другой линии или дуге	Рисует линию или дугу окружности, которая перпендикулярна другой линии или дуге
<b>Как этим пользоваться?</b>	Щелкните мышкой на экране. Перед тем, как щелкнуть по кнопке ОК, Вы можете на панели управления ввести точные координаты.	Щелкните на первой точке линии. Затем щелкните на последней точке линии. Перед подтверждением создания линии с помощью клавиши TAB Вы можете поправить координаты последней точки, длину линии и ее азимут.	Щелкните по линии или дуге, относительно которой Вы хотите создать параллельную ей линию или дугу. Затем щелкните в местах, где будет первая и последняя точки параллельной линии или дуги.	Щелкните по линии или дуге, перпендикулярно которой Вы хотите создать другую линию или дугу. Затем щелкните в местах, где будет первая и последняя точки перпендикулярной линии или дуги.
<b>Дополнительная информация</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Используйте клавишу TAB для перемещения по полям ввода на панели управления.</li> <li>- Если Вы создаете точку на линии, то перед ее подтверждением можете ввести расстояния до одной из конечных точек.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Если первая или последняя точка еще не существует, Пифагор попросит подтвердить ее создание.</li> <li>- Для преобразования линии в дугу окружности во время вычерчивания линии нажмите клавишу пробела.</li> </ul>		



## Инструментарий Справочное руководство



**Касательная дуга**



**Дуга, касательная к 2 линиям**



**Дуга по 3 точкам**



**Дуга с центром и радиусом**

<b>Для чего это нужно?</b>	Рисует дугу окружности, касательную к линии или дуге	Рисует дугу окружности, касательную к двум линиям	Рисует дугу, проходящую через три точки	Рисует дугу окружности, определяемую центральной точкой и радиусом
<b>Как этим пользоваться?</b>	Щелкните на точке начала дуги (должна быть на линии или дуге). Вы можете задать точное расстояние до одной из конечных точек линии. Потом щелкните по последней точке дуги.	Щелкните по первой и затем по второй линии. Появится дуга окружности. Задайте точное положение дуги.	Щелкните последовательно по первой, второй и третьей точкам. Сразу после этого появится дуга.	Щелкните по центральной точке дуги. Затем щелкните последовательно по первой и по последней точке дуги.
<b>Дополнительная информация</b>	Перед подтверждением дуги Вы можете задать точный радиус или центральный угол на панели управления с помощью клавиши TAB.		Если точки не существуют, то Вы должны их создать перед выполнением процедуры.	



**Окружность**



**Окружность по трем точкам**



**Пересечение**



**Параллельный объект**

<b>Для чего это нужно?</b>	Рисует окружность, определяемую центральной точкой и радиусом	Рисует окружность, проходящую через три точки	Вычисляет точку пересечения двух линий или дуг	Рисует параллельную линию, дугу или окружность
<b>Как этим пользоваться?</b>	Щелкните по центральной точке окружности. Появится окружность. Затем щелкните для задания радиуса.	Щелкните последовательно по первой, второй и третьей точкам. Сразу после этого появится окружность.	Щелкните по первой линии, затем по второй линии (или дуге). Пифагор вычислит и поместит новую точку (символ x) на экран в месте пересечения.	Щелкните по первому объекту, например, линии. Появится параллельный объект. Щелкните снова в месте создания этого объекта.
<b>Дополнительная информация</b>		Если точки не существуют, то Вы должны их создать перед выполнением процедуры.		Удерживая нажатой клавишу Shift, Вы можете за раз выбрать несколько объектов.



## Инструментарий Справочное руководство



**Надпись**



**Параллельная надпись**



**Размеры**



**Система координат**

<b>Для чего это нужно?</b>	Помещает на чертеж горизонтальную или вертикальную текстовую надпись.	Помещает на чертеж текстовую надпись, параллельную линии или дуге.	Подписывает размеры объекта (например, линии).	Создает систему координат пользователя.
<b>Как этим пользоваться?</b>	Щелкните в месте, где Вы хотите поместить надпись. Появится диалоговое окно. Теперь Вы можете ввести текст. Щелкните по ОК для подтверждения.	Сначала щелкните по объекту (например, линии), параллельно которому Вы хотите создать надпись. Затем щелкните в месте размещения надписи. Появится диалоговое окно. Теперь Вы можете ввести текст. Щелкните по ОК для подтверждения.	Щелкните на линии или дуге, и появится подпись в виде длины линии или дуги.	Щелкните по точке, которая будет являться началом системы координат пользователя. Затем щелкните на второй точке, лежащей на оси N(X). Новая система координат будет отражена на панели управления.
<b>Дополнительная информация</b>	Нажатие клавиши пробела переключает горизонтальную и вертикальную ориентацию надписи.		В дополнение к этому Вы можете использовать меню Сервис – Подписи.	Для возвращения к начальной системе координат, выберите ее на панели управления.



**Полигон**



**Трасса**

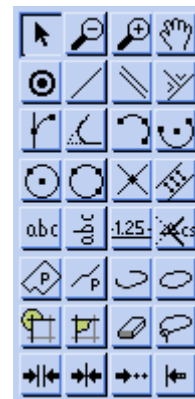


**Незамкнутая кривая**



**Замкнутая кривая**

<b>Для чего это нужно?</b>	Создает полигон	Создает трассу	Создает незамкнутую кривую (сплайн)	Создает замкнутую кривую (сплайн)
<b>Как этим пользоваться?</b>	Щелкните по первой точке полигона, затем последовательно на всех остальных, формирующих полигон. В конце щелкните опять по первой точке.	Щелкните по первой точке трассы, затем последовательно на всех остальных, формирующих трассу. В конце щелкните опять по первой точке создаваемой трассы.	Щелкните по первой точке кривой, затем последовательно на всех остальных, формирующих кривую. В конце щелкните опять по первой точке создаваемой кривой.	Щелкните по первой точке кривой, затем последовательно на всех остальных, формирующих кривую. В конце щелкните опять по первой точке создаваемой кривой.
<b>Дополнительная информация</b>	Если Вы хотите включить в полигон кривую, то вместо ее конечной точки просто щелкните по кривой.	Трасса может быть использована для задания, например, осевой линии дороги.	После создания кривой, используйте меню Формат – Сглаживание линии для изменения ее кривизны, если это необходимо.	Такой тип линий используется для создания, например, горизонталей.



## Инструментарий Справочное руководство



**Вырезать внутри**



**Вырезать снаружи**



**Ластик**



**Лассо**

<b>Для чего это нужно?</b>	Удаляет все объекты внутри прямоугольной рамки	Удаляет все объекты снаружи прямоугольной рамки	Удаляет часть растрового изображения	Закрашивает черным или белым цветом часть растрового изображения.
<b>Как этим пользоваться?</b>	Нажмите кнопку мышки и перетащите контур рамки над объектами. Все объекты, попавшие внутрь рамки, будут удалены.	Нажмите кнопку мышки и перетащите контур рамки над объектами. Все объекты, оставшиеся вне рамки, будут удалены.	Используйте как обычный ластик, чтобы удалить часть растрового изображения.	Нарисуйте замкнутую петлю на растровом изображении.
<b>Дополнительная информация</b>	Также может использоваться для редактирования растровых изображений.	Также может использоваться для редактирования растровых изображений.	Работает только с растровыми изображениями.	Работает только с растровыми изображениями.



**Вырезать объект**



**Разделить объект**



**Продлить линию**



**Объединить объекты**

<b>Для чего это нужно?</b>	Удаляет часть объекта (например, линии) между двумя задаваемыми точками пересечения.	Деление линии или дуги на 2 части.	Вытягивает или укорачивает линию или дугу окружности.	Подгоняет линию или дугу до соединения с другим объектом.
<b>Как этим пользоваться?</b>	Щелкните на объекте, часть которого Вы хотите вырезать. Затем последовательно щелкните по двум точкам, между которыми часть объекта будет удалена.	Щелкните на линии или дуге, которую Вы хотите разделить. Затем щелкните на объекте, которым будет разделяться первый объект (линией, дугой или точкой).	Щелкните на линии или дуге, которую Вы хотите продлить или укоротить. Затем щелкните на конечной точке линии, с которой начнется вытягивание или укорачивание этой линии. Затем просто перетащите эту точку на новое место.	Щелкните по линии или дуге, которую хотите изменить. Затем щелкните по другой линии или дуге. Первая линия будет состыкована со второй линией.
<b>Дополнительная информация</b>	Только для опытных пользователей Пифагора	Точки тоже могут делить объекты, и не важно находятся ли они на линии или нет.		Если Вы щелкните дважды на второй линии, то и она будет подогнана по размеру к первой.