



มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

สาขาการออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ

# EXI 2401 รายวิชา คอมพิวเตอร์เพื่องานเขียนแบบ

## สื่อการสอนออนไลน์สัปดาห์ที่ 4

4

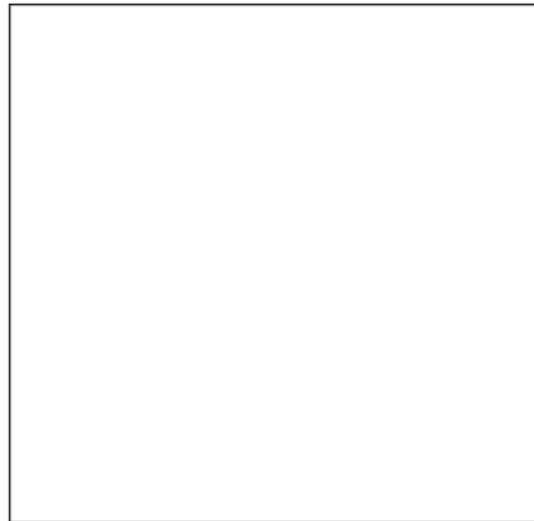
-เทคนิคการเขียนแบบ ประตูและหน้าต่างภายในอาคาร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

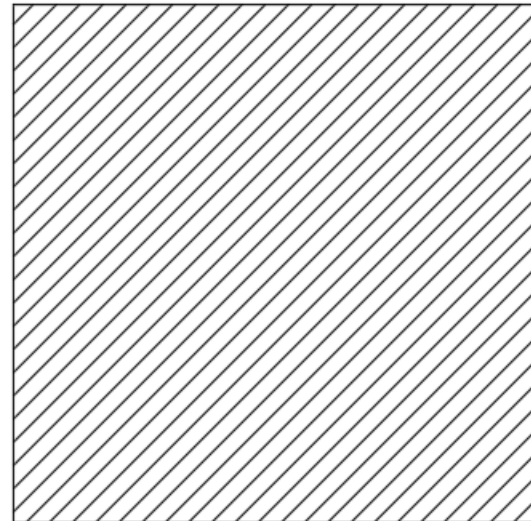
อาจารย์ กิตติศักดิ์ เตชะกาญจนกิจ

## การใส่ลวดลายให้วัตถุ (HATCH)

คำสั่ง Hatch ใช้สำหรับใส่ลวดลายให้กับวัตถุทำให้สะดวกในการสร้างลวดลายในงานเขียนแบบ



ก่อนใช้ Hatch

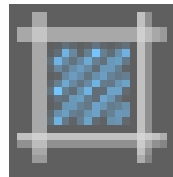


หลังใช้ Hatch

## การใส่ลวดลายให้วัตถุ (HATCH)



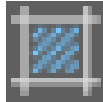
คำสั่ง Hatch

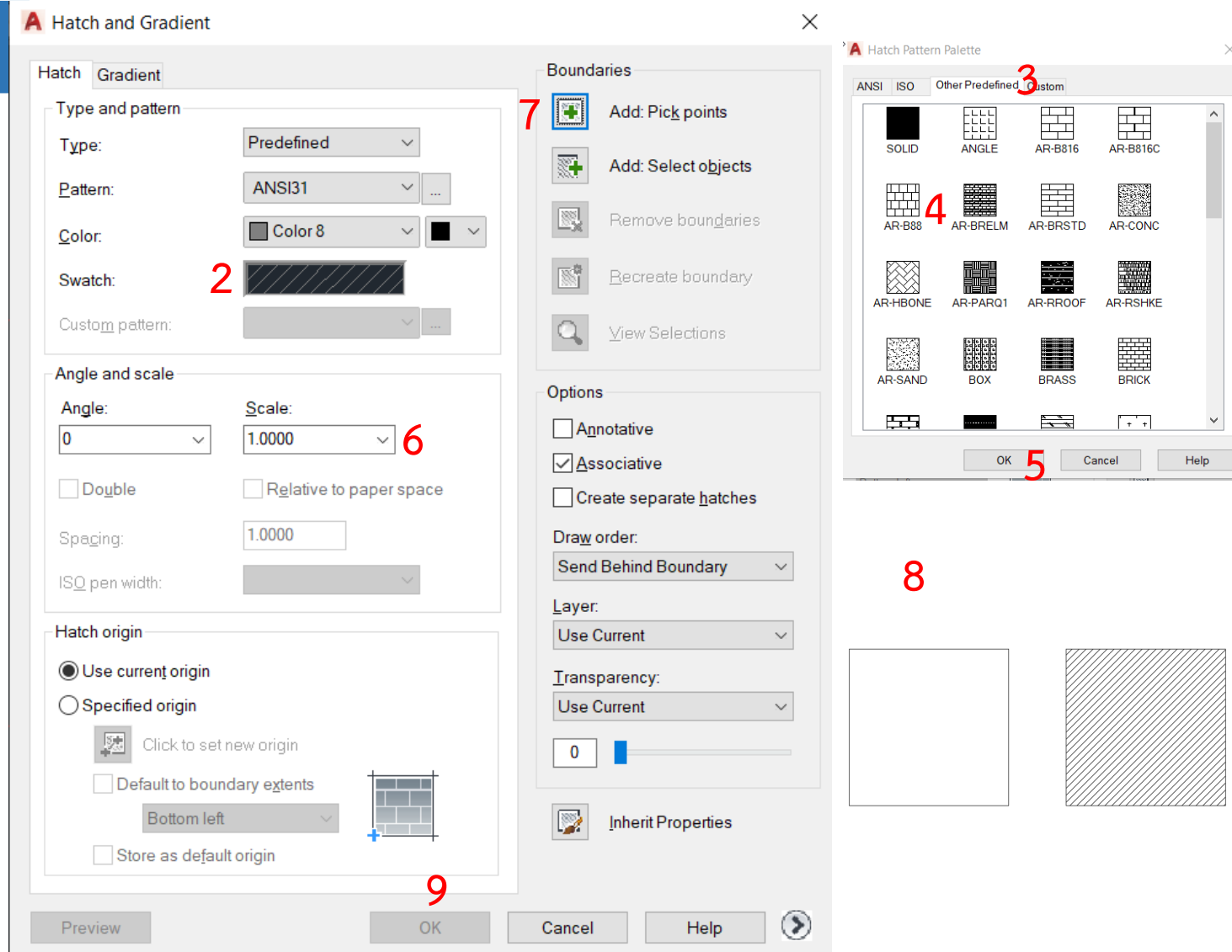


หน้าต่างไอคอน Hatch ในแถบเครื่องมือ Draw

## การใส่ลวดลายให้วัตถุ (HATCH)

การเขียน คำสั่ง Hatch มีขั้นตอนดังนี้

1. เลือก ไอคอน  หรือกด H กด Enter
2. เลือก Swatch เพื่อเลือกลวดลาย
3. จะปรากฏหน้าต่าง Hatch Pattern Palette สำหรับเลือกมาตรฐานของแบบลายวัสดุคลิกเลือกที่แท็บ Other Predefined
4. เลือกแบบลายวัสดุในการเขียนแบบ
5. กด ตอบok เพื่อยืนยันลายวัสดุที่เลือก



## การใส่ลวดลายให้วัตถุ (HATCH)

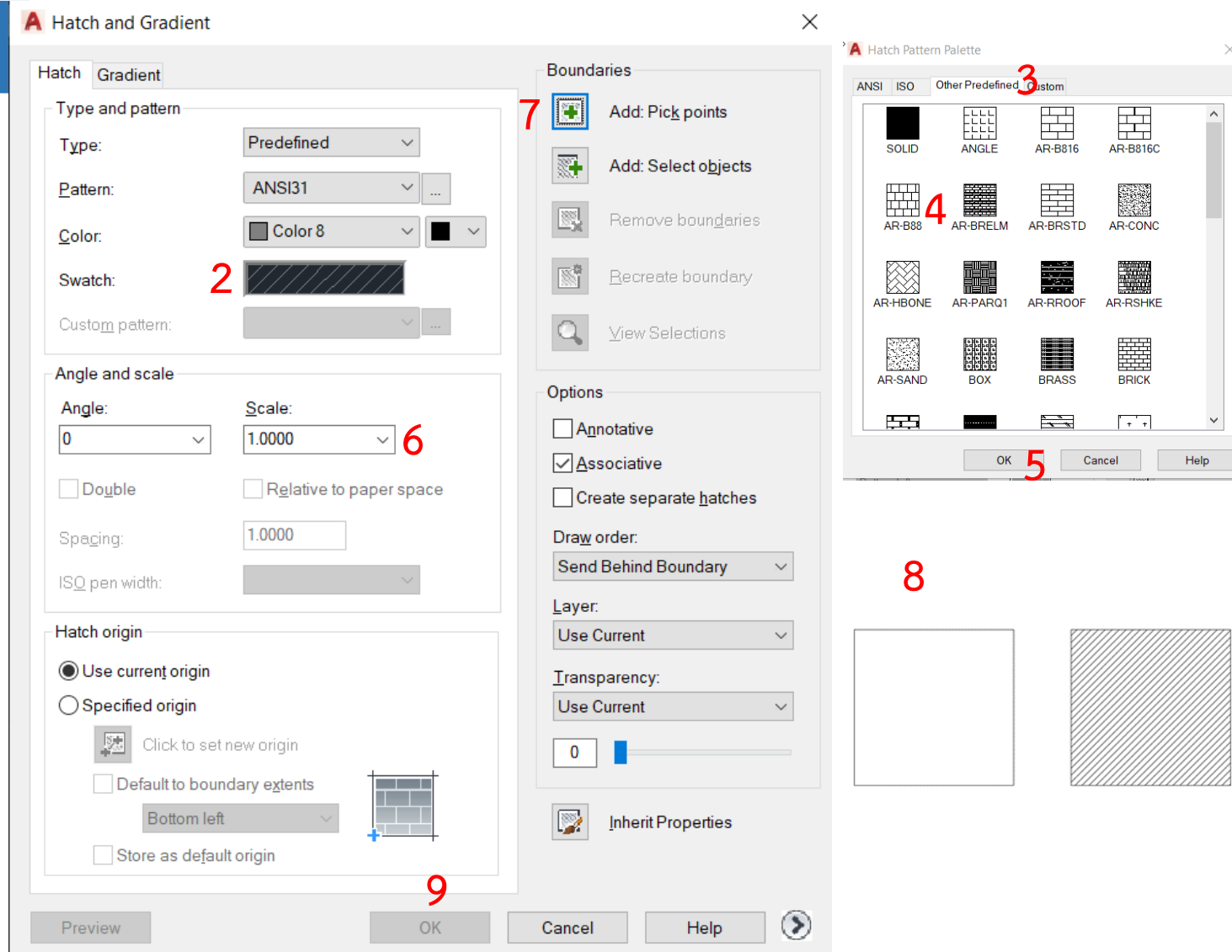
การเขียน คำสั่ง Hatch มีขั้นตอนดังนี้

6. เลือกขนาดเล็ก ใหญ่ของลายวัสดุ ที่ Scale

7. กดเลือก  Add: Pick points

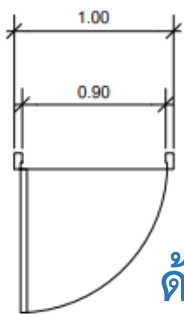
8. คลิกพื้นที่ที่จะใส่ลายวัสดุลงไป จากนั้นกด Enter

9. กด OK ยืนยันเพื่อใช้งาน Hatch

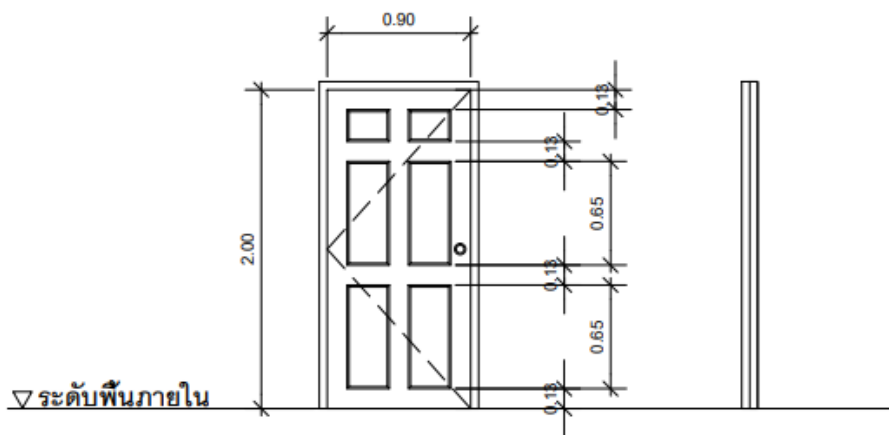


## การเขียนแบบประตูหน้าต่าง

รูปแบบการเขียนแบบประตูด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

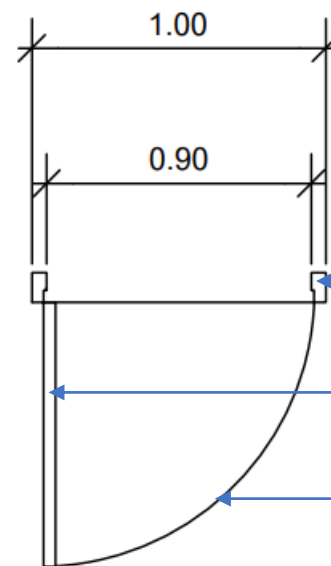


ด้านหลังของประตู



(D1) ด้านหน้าและด้านข้างของประตู

### แบบขยายด้านบนของประตู



วงกบประตู 5cmx10cm



บานประตูหนา 4-5cm

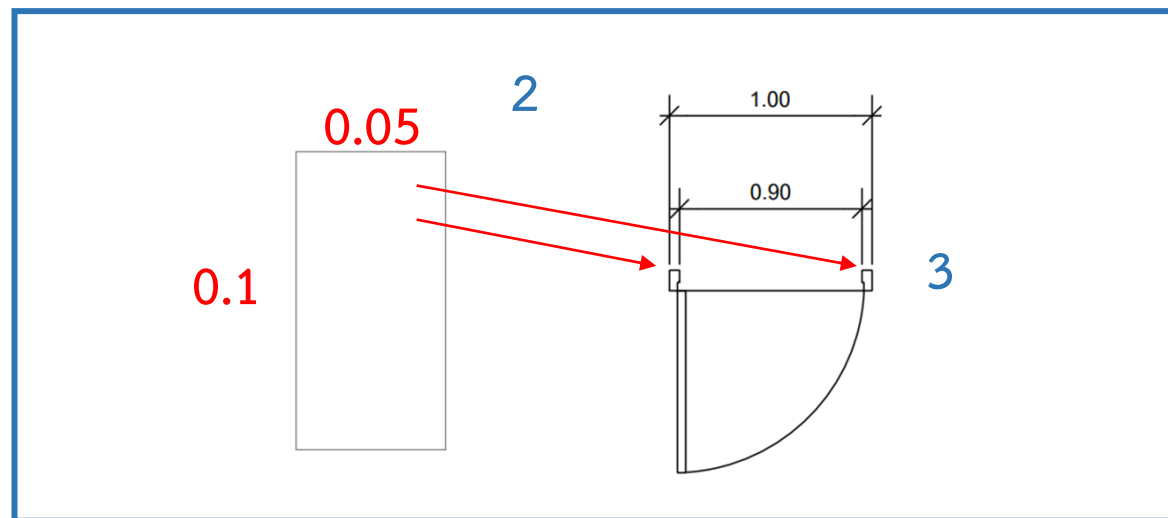
ระยะสวิงประตู

\*รายละเอียดที่นักศึกษาควรจำให้ได้นะ

## การเขียนแบบประตูหน้าต่าง



ขั้นตอนวิธีเขียนแบบด้านบนของประตู อาคาร

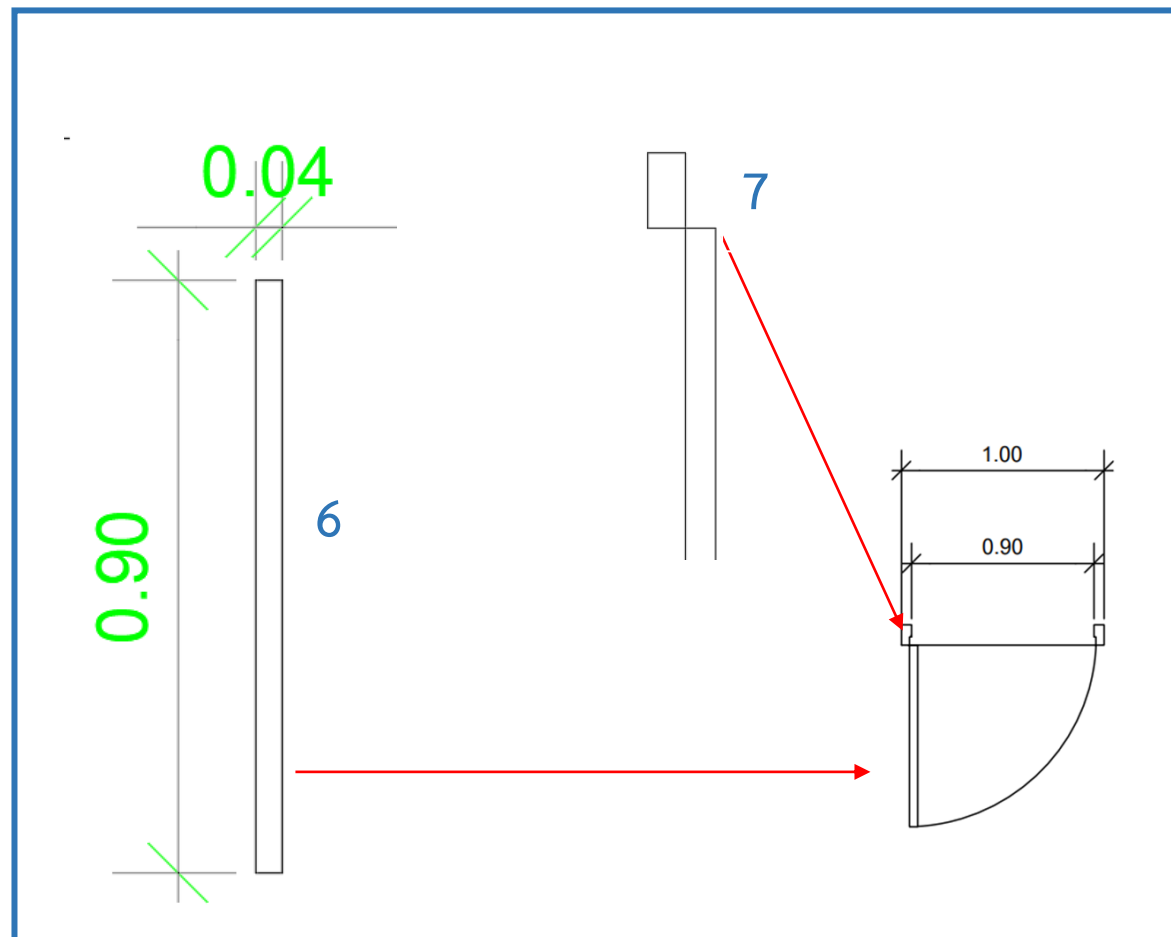
1. ให้ใช้คำสั่ง Polyline  ในชุดคำสั่ง Draw
2. คลิกหน้าจอพื้นที่การทำงาน
3. เขียน สี่เหลี่ยมขนาด 0.05x0.10เพื่อเขียนเป็นวงกบประตู
4. ทำการคัดลอกสี่เหลี่ยมออกมาเป็นสองชิ้นงาน ด้วยคำสั่ง Copy 



## การเขียนแบบประตูหน้าต่าง

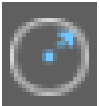
ขั้นตอนวิธีเขียนแบบด้านบนของประตู อาคาร

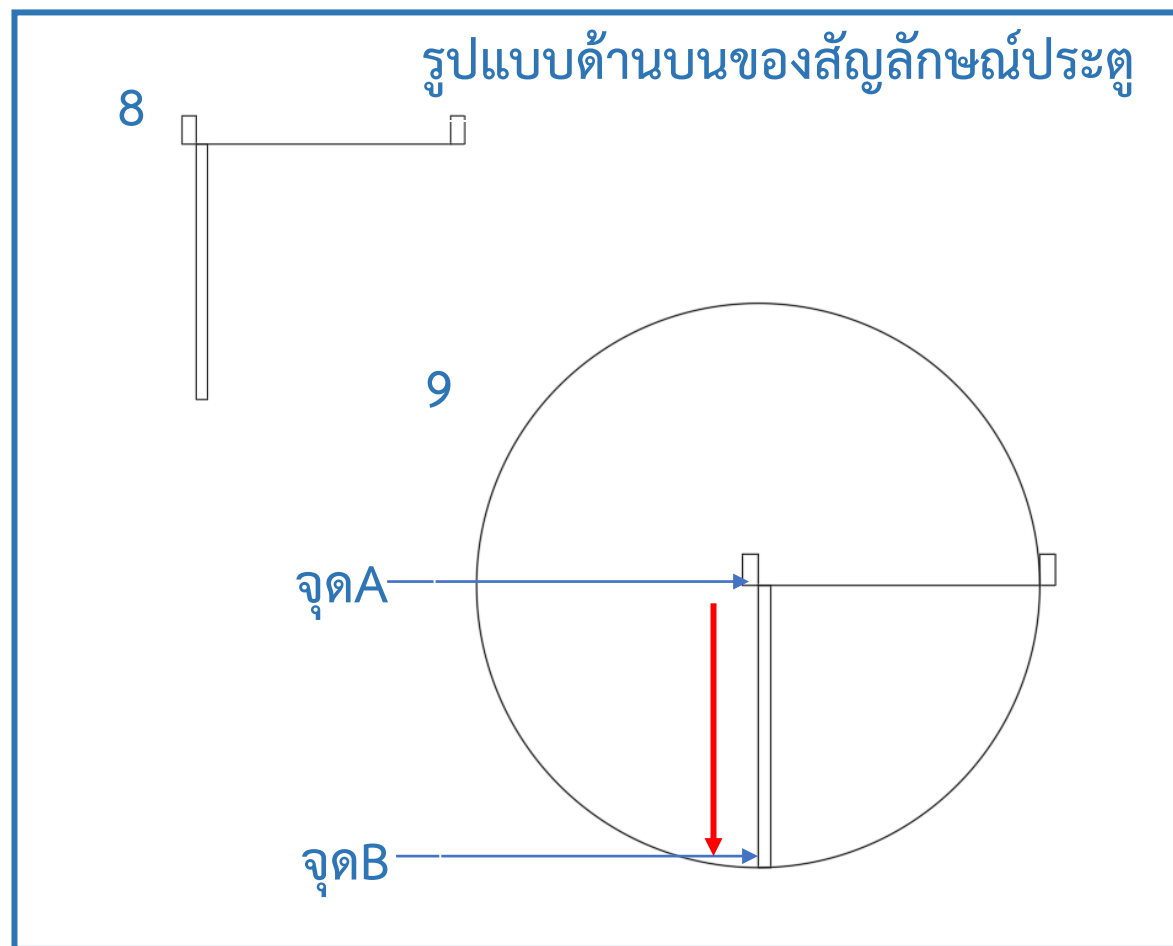
5. ให้ใช้คำสั่ง Polyline  ในชุดคำสั่ง Draw  
คลิกหน้าจอพื้นที่การทำงาน
6. เขียน สี่เหลี่ยมขนาด 0.04x0.0 เพื่อเขียนเป็น  
หน้าบานประตู
7. ใช้คำสั่ง  Move นำมาต่อกับสี่เหลี่ยมวงกบ  
ตามรูป



## การเขียนแบบประตูหน้าต่าง


ขั้นตอนวิธีเขียนแบบด้านบนของประตู อาคาร

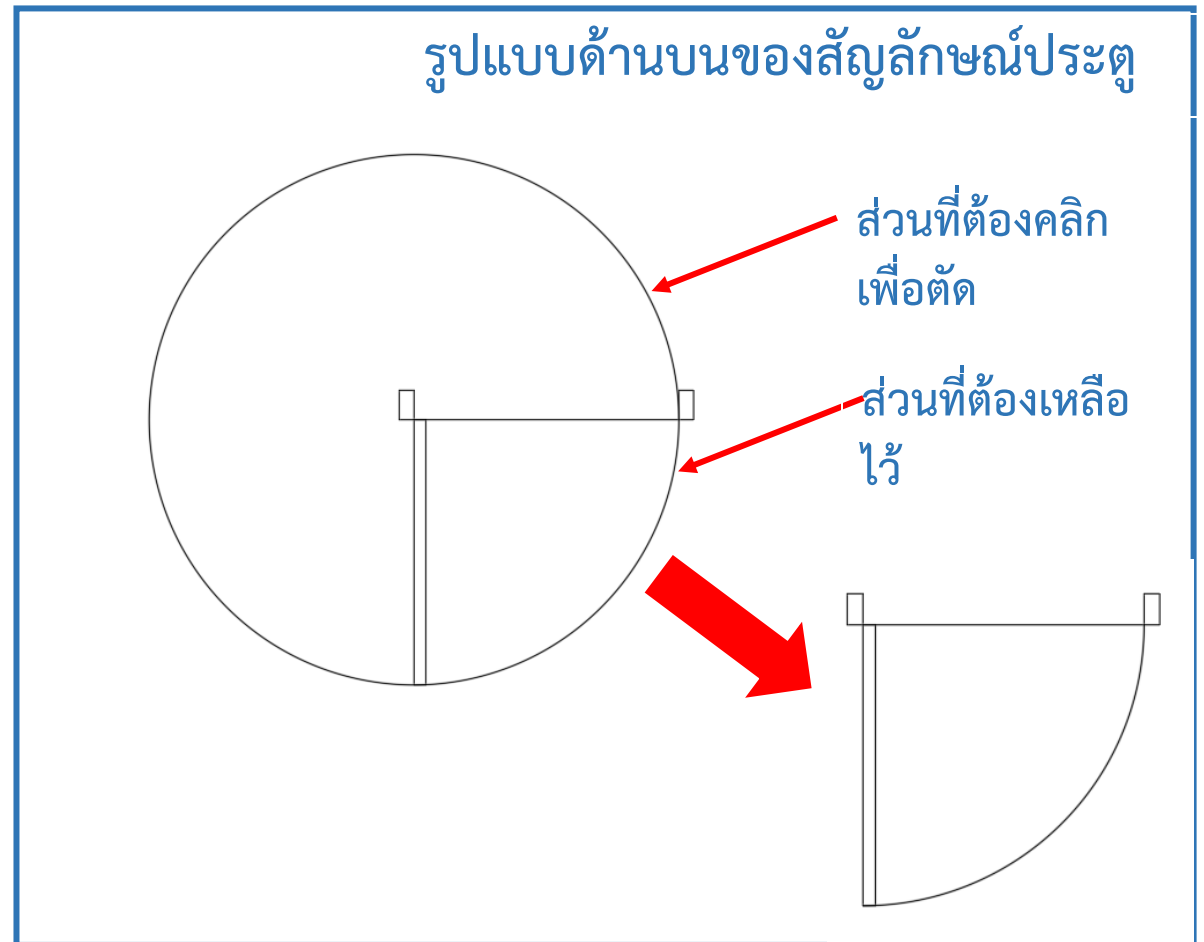
- ให้ใช้คำสั่ง Circle  ในชุดคำสั่ง Draw  
คลิกหน้าจอพื้นที่การทำงาน
- เขียนลากจากสี่เหลี่ยมวงกบจุดA มาถึงจุดB  
ปลายบานประตูตามรูป ที่ 9



## การเขียนแบบประตูหน้าต่าง

ขั้นตอนวิธีเขียนแบบด้านบนของประตู อาคาร

10. ให้ใช้คำสั่ง Trim  ในชุดคำสั่ง Modify  
คลิกเส้นวงกลม ตามรูปตัวอย่าง
12. จะได้รูปแบบด้านบนของสัญลักษณ์ประตู



## การเขียนแบบประตูหน้าต่าง

รูปแบบการเขียนแบบประตูด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

