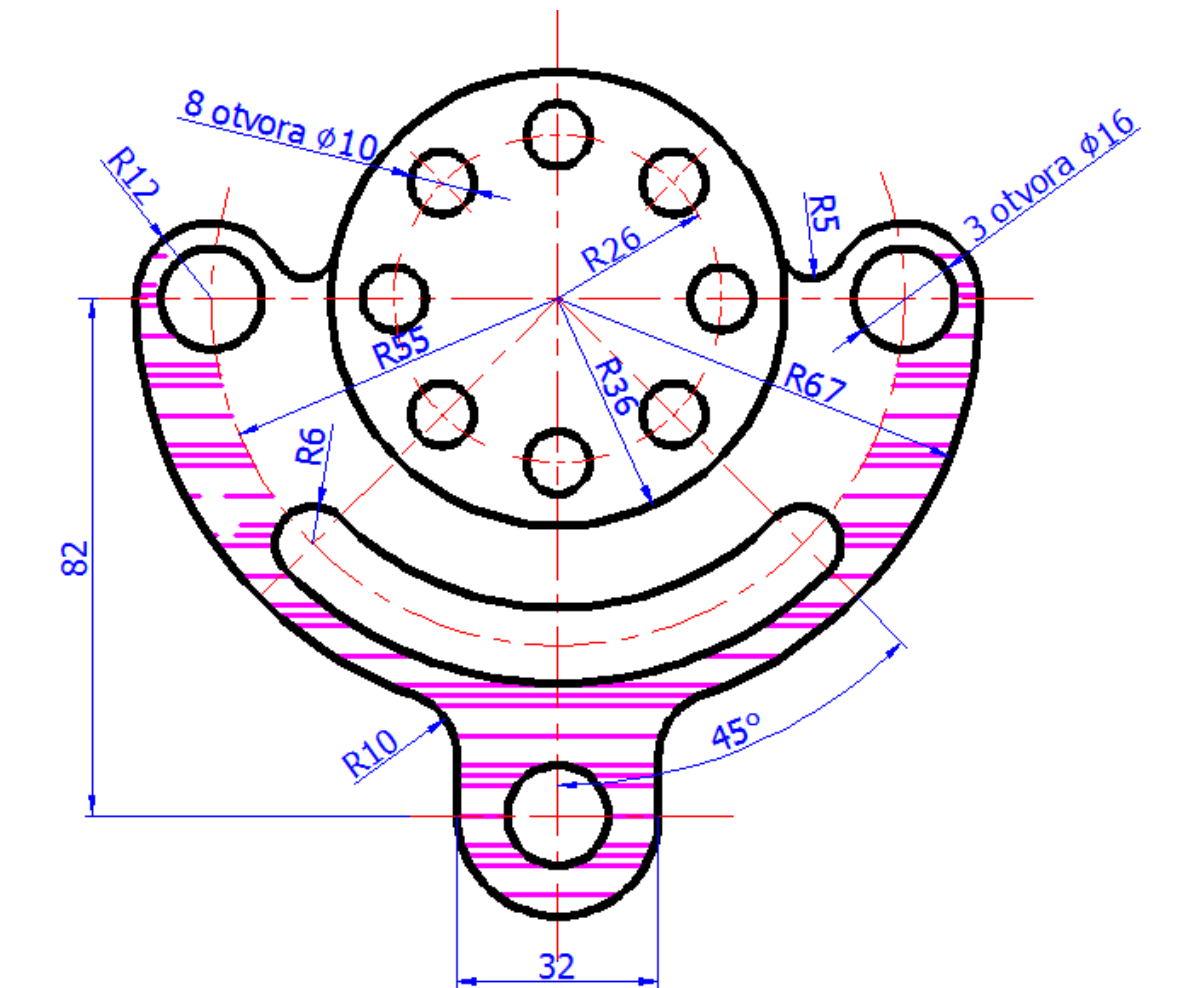


Nacrtati figuru sa slike u razmjeri 1:1, tako da se figura nalazi na lejeru **Kont** kojem je pridružena plava boja i puna linija (*continuous*) debljine 0,5; osne linije na lejeru **Ose** kojem je pridružena crvena boja i crta-tačka-crta linija (*center*) debljine 0,15. Potom kreirati tekstualni stil **Text** i pridružiti mu font **Tahoma**, pri čemu slova ovog tekstualnog stila trebaju biti zakošena pod uglom od 15°. Figuru iskotirati kotnim stilom **Stil** tako da se kotne linije nalaze na lejeru **Kotiranje** kojem je pridružena crna boja i puna linija (*continuous*) debljine 0,18. Šrafuru nacrtati na lejeru **Ps**, kojem je pridružena zelena boja i *continuous* linija debljine 0,20; tip šrafure je **PLASTI**.

Karakteristike kotnog stila **Stil** su:

- pridružiti tekstualni stil **Text**,
- visina kotnog teksta treba da bude 4,
- kotirane dimenzije treba da budu sa tačnošću cjelobrojne vrijednosti,
- dužina strelice treba da bude 3.



Nacrtati figuru sa slike u razmjeri 1:1, tako da se figura nalazi na lejeru **Okvir** kojem je pridružena crna boja i puna linija (*continuous*) debljine 0,4; osne linije na lejeru **Centar** kojem je pridružena crna boja i crta-tačka-crta linija (*center*) debljine 0,2. Potom kreirati tekstualni stil **SaT** i pridružiti mu font **Ariel**, pri čemu slova ovog tekstualnog stila trebaju biti zakošena pod uglom od 12°. Figuru iskotirati kotnim stilom **Kota1** tako da se kotne linije nalaze na lejeru **Kot** kojem je pridružena plava boja i puna linija (*continuous*) debljine 0,20. Šrafuru nacrtati na lejeru **Hatch**, kojem je pridružena crna boja i *continuous* linija debljine 0,2; tip šrafure je **ANSI33**.

Karakteristike kotnog stila **Kota1** su:

- pridružiti tekstualni stil **SaT**,
- visina kotnog teksta treba da bude 3,
- kotirane dimenzije treba da budu sa tačnošću cjelobrojne vrijednosti,
- dužina strelice treba da bude 3.

