

OBSAH

Úvod - CO JSOU CAD SYSTÉMY	1
Kapitola 1 - VLASTNOSTI AUTOCADU 2000	3
PŘEHLED	3
GRAFICKÉ PROSTŘEDÍ AUTOCADU 2000	5
OVLÁDÁNÍ PROGRAMU AUTOCAD 2000	10
SOUŘADNICOVÉ SYSTÉMY	14
ZALOŽENÍ NOVÉHO VÝKRESU	18
OTEVŘENÍ EXISTUJÍCÍHO VÝKRESU	20
Částečné otevření výkresu	22
Vložení doplňujících informací do výkresového souboru	24
ULOŽENÍ VÝKRESU	26
Uložení výkresu pod jiným jménem	27
Kapitola 2 - VZOROVÝ VÝKRES - ŠABLONA	29
PŘEHLED	29
TYPY VÝKRESOVÝCH SOUBORŮ	34
CO JE ŠABLONA	35
HLADINY	35
DEFINICE STYLU PÍSMO	39
NASTAVENÍ KÓTOVACÍHO STYLU	40
Vytvoření nového kótovacího stylu	41
Nastavení vzhledu kótovacích šipek, kótovací a vynášecí čáry	42
Nastavení vzhledu a umístění kótovacího textu	45
Vytvoření potomka kótovacího stylu a nastavení umístění kótovacího textu při kótování průměrů	46
Nastavení způsobu zobrazování kótovacího textu	48
Upravení způsobu zobrazování kótovacího textu - lineární kóta pro kótování průměrů a sražení	49
KRESLÍCÍ POMŮCKY	50
Nastavení hustoty rastru v kreslicí ploše	50
Nastavení kroku kurzoru	52
Kreslicí pomůcky - režim Polar/Polární	52
Doplnění nového úhlu do kreslicí pomůcky Polar/Polární	53
MEZE VÝKRESU	53
ULOŽENÍ VÝKRESU JAKO TYP TEMPLATE/ŠABLONA DO SLOŽKY TEMPLATE	54
Kapitola 3 - ÚPRAVY GRAFICKÉHO PROSTŘEDÍ	57
PŘEHLED	57
PROČ MĚNIT VZHLED GRAFICKÉHO PROSTŘEDÍ	59
Vytvoření nového profilu uživatele	59
NÁSTROJOVÉ PANELE	61
VYTVOŘENÍ UŽIVATELSKÉHO NÁSTROJOVÉHO PANELU	63
Úprava uživatelského nástrojového panelu	64
BAREVNÁ ÚPRAVA GRAFICKÉHO PROSTŘEDÍ	66
NASTAVENÍ VELIKOSTI KURZORU	66
NASTAVENÍ VZHLEDU VÝBĚROVÝCH UZLŮ - OSNAP	68

Kapitola 4 - KRESLENÍ	71
PŘEHLED	71
ZAHÁJENÍ KRESLENÍ	77
KRESLENÍ PŘÍMKOVÝCH ENTIT	77
Kreslení úseček	77
Kreslení lomené čáry	78
Kreslení lomené čáry - segmenty jsou pod úhlem vzhledem k aktuálnímu souřadnicovému systému	80
KRESLENÍ KRUŽNIC	81
Kružnice definovaná polohou středu a velikostí poloměru nebo průměru	81
Kružnice definovaná polohou dvou bodů na obvodu kružnice	82
Kružnice definovaná třemi body na obvodu	83
Kreslení kružnice definované dvěma tečnami a velikostí poloměru	84
KRESLENÍ OBLOUKŮ	86
Oblouk nakreslený pomocí tří bodů na obvodu	87
Oblouk заданý počátečním bodem, středem a koncovým bodem	88
EDITAČNÍ PŘÍKAZY	89
Odstranění entit z kreslicí plochy - příkaz Erase/Vymaž	89
ZPŮSOB VÝBĚRU ENTIT	90
Výběr entit metodou Window/Okno	90
Výběr entit metodou Crossing/Křížení	91
Výběr entit metodou Fence/Napříč	92
ÚPRAVY ENTIT OŘEZÁNÍM - TRIM/OŘEŽ	93
Úpravy entit prodloužením - Extend/Prodluž	95
VYTVÁŘENÍ KOPIÍ ENTIT	98
Kopírování entit pomocí příkazu Copy/Kopie	98
Vytvoření jedné kopie entit	100
Násobné kopírování	101
VYTVÁŘENÍ KOPIÍ ENTIT PŘÍKAZEM ARRAY/POLE	102
Pole entit	102
Tvorba pravoúhlého pole	102
Tvorba kruhového pole	104
ZMĚNA POLOHY	106
Posunutí entit příkazem Move/Posun	106
Posunutí entit příkazem Rotate/Otoč	107
ZMĚNA TVARU ENTIT	109
Změna tvaru entit protažením - Stretch/Protáhni	109
Změna tvaru entit změnou měřítka - Scale/Měřítka	111
Kapitola 5 - POKROČILÉ ZPŮSOBY KRESLENÍ	113
PŘEHLED	113
POKROČILÉ ZPŮSOBY KRESLENÍ	117
KRESLENÍ OBDÉLNÍKA	117
KRESLENÍ MNOHOÚHELNÍKA - POLYGONU	118
KRESLENÍ NĚKOLIKA ROVNOBĚŽNÝCH ČAR - MULTILINE	121
Vložení multicíary do kreslicí plochy	124
Editace multicíary	125
KRESLENÍ KŘIVKY	127
Editace křivky	130

KRESLENÍ HLADKÉ KŘIVKY - SPLINE	135
Editace spline	137
UZLOVÁ EDITACE	139
ZMĚNA VLASTNOSTÍ OBJEKTŮ	140
Kapitola 6 - KÓTOVÁNÍ	143
PŘEHLED	143
VKLÁDÁNÍ KÓT NA VÝKRES	145
Přepínání mezi kótovacími styly	146
Přímé kótování - horizontální kóta	147
Přímé kótování - vertikální kóta	148
Kótování šikmých rozměrů	149
Kótování průměrů	150
Kótování poloměrů	151
Kótování řetězcové	153
Kótování od základny	154
Rychlé kótování	156
ODKAZOVÁ KÓTA	157
Kótování úhlů	159
Kapitola 7 - VKLÁDÁNÍ TEXTŮ DO VÝKRESU	161
PŘEHLED	161
VKLÁDÁNÍ TEXTŮ DO VÝKRESU	164
JEDNOŘÁDKOVÝ TEXT	164
ŘÁDKOVÝ TEXT - DYNAMICKÝ TEXT	166
VKLÁDÁNÍ ODSTAVCOVÉHO TEXTU - MULTITEXT	168
EDITACE TEXTŮ	171
Oprava textu	171
Nalezení a nahrazení textu	172
KONTROLA PRAVOPISU	173
Kapitola 8 - ŠRAFOVÁNÍ	175
PŘEHLED	175
VKLÁDÁNÍ ŠRAF DO VÝKRESU	176
Vkládání předdefinovaných šraf do oblasti	177
Vkládání uživatelských šraf	181
Vkládání šraf na kreslicí plochu - definice oblasti výběrem objektů	181
Editace šraf	182
Editace šraf použitím ikony Edit Hatch/Editovat šrafy	184
Kapitola 9 - SESKUPOVÁNÍ ENTIT DO CELKŮ	185
PŘEHLED	185
SESKUPOVÁNÍ ENTIT DO CELKŮ	188
Vytvoření bloku, který je součástí výkresu	188
Vytvoření bloku, který je uložený jako soubor dwg	189
VYTVOŘENÍ ATRIBUTU A VYTVOŘENÍ BLOKU S ATRIBUTY	190
VLOŽENÍ BLOKU DO KRESLICÍ PLOCHY	192
Vložení bloku, který je součástí daného výkresu, do kreslicí plochy	194

Vložení bloku, který je uložen jako soubor, do kreslicí plochy	195
Vložení bloku s atributy do kreslicí plochy	196
ÚPRAVY BLOKŮ	197
EDITACE BLOKŮ S ATRIBUTY	198
Kapitola 10 - TROJROZMĚRNÉ MODELOVÁNÍ	201
PŘEHLED	201
TROJROZMĚRNÉ MODELOVÁNÍ	204
Možnosti 3D modelování	205
Rozdělení obrazovky na výřezy	206
Nastavení obecného pohledu ve výřezu obrazovky	208
Nastavení pohledu rovnoběžného s rovinou obrazovky	209
OBJEMOVÝ MODELÁŘ	210
Vložení kváдру do modelového prostoru	210
Vložení krychle do modelového prostoru	213
Vložení válce do modelového prostoru	213
VYTVOŘENÍ OTVORU - ODEČTENÍ OBJEMOVÝCH OBJEKTŮ	214
ZMĚNA KONSTRUKČNÍ ROVINY	216
ULOŽENÍ DEFINICE NOVÉ KONSTRUKČNÍ ROVINY	219
ZMĚNA POHLEDU NA OBJEKTY	221
EDITACE 3D OBJEKTŮ	223
Zaoblení hran 3D objektu	223
Zkosení hran 3D objektu	224
Protážení 3D objektu	225
VYTVOŘENÍ SKOŘEPINY	228
VIZUALIZACE	229
DODATEK.....	232
Částečný výpis souboru ACAD.PGP.....	232
REJSTŘÍK	234