

Název a adresa školy:	Střední škola průmyslová a umělecká, Opava, příspěvková organizace, Praskova 399/8, Opava, 746 01
Název operačního programu:	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost, oblast podpory 1.5
Registrační číslo projektu:	CZ.1.07/1.5.00/34.0129
Název projektu	SŠPU Opava – učebna IT
Typ šablony klíčové aktivity:	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT (20 vzdělávacích materiálů)
Název sady vzdělávacích materiálů:	ICT IIIa
Popis sady vzdělávacích materiálů:	Autodesk AutoCAD 2012, 3. ročník
Sada číslo:	E-13
Pořadové číslo vzdělávacího materiálu:	04
Označení vzdělávacího materiálu: (pro záznam v třídní knize)	VY_32_INOVACE_E-13-04
Název vzdělávacího materiálu:	Práce se soubory
Zhotoveno ve školním roce:	2011/2012
Jméno zhotovitele:	Ing. Karel Procházka

Práce se soubory

V AutoCADu rozeznáváme následující nejčastěji používané přípony souborů:

- **dwg** – výkres AutoCADu (drawing);
- **bak** – záložní kopie výkresu vzniklá při uložení aktuálního výkresu (backup);
- **dwt** – šablona výkresu (template);
- **dwk** – výkresový zámek, používal se ve starších verzích AutoCADu (lock);
- **dwl** – výkresový zámek v nových verzích AutoCADu (lock);
- **dxf** – přenosový formát pro 2D výkresy (vektorový);
- **igs, iges** – přenosový formát pro 2D/3D výkresy/modely (vektorový).

Založení nového výkresu



Nový výkres se načte se spuštěním AutoCADu nebo jej můžeme načíst z panelu nástrojů Rychlý přístup, z nástrojového ikonového panelu nebo z menu Nový, Výkres. Nový výkres je již nastaven dle požadavků příslušné organizace, neboť přebírá nastavení šablony – viz níže.



Soubor nejrychleji uložíme přes panel nástrojů Rychlý přístup nebo z nástrojového ikonové panelu (symbol diskety), klávesovou zkratkou CTRL+S ..., pamatujte na pravidelné ukládání a zálohování svých dat! Před konečným uložením souboru, při ukončení práce s tímto souborem je vhodné použít příkaz *ZOOM Max* a pak teprve výkres uložit.

Tipy:

- Do přenosového *dxf* formátu uložíme výkres přes menu, Uložit jako, typ souboru nastavíme na *dxf*.
- Z přenosového *dxf* formátu výkres načteme přes menu, Otevřít, typ souboru nastavíme na *dxf*.
- Do přenosového *igs* formátu uložíme výkres přes příkaz na příkazovém řádku *Igesout*.
- Z přenosového *igs* formátu výkres načteme přes příkaz na příkazovém řádku *Igesin*.
- Do přenosového *wmf* (Windows Meta File) formátu uložíme výkres přes menu, export, typ *wmf*, tento soubor pak můžeme načíst do MS Wordu a nebo s ním dále pracovat v jiných softwarech.

Někdy se může u rozsáhlejších výkresů stát, že výkres se poškodí, může to být způsobeno třeba i poškozeným paměťovým médiem. Pak je potřeba výkres opravit. Děje se to přes zadání příkazu *Diag* v příkazovém řádku, pak je opraven aktuální výkres. Nebo příkazem *Restauruj* a načteme příslušný výkres. Příkaz *Restauruj* má větší úspěchy, je silnější. Oba příkazy jsou dostupné i přes menu, Kreslicí pomůcky, Diagnostika (Obnovení).

Na konci práce s výkresem můžeme tento výkres vyčistit od nepoužívaných položek ve výkrese příkazem *Čisti* v příkazovém řádku, nebo přes menu, Kreslicí pomůcky, Čistit. Velikost souboru se pak zmenší.

Základy kreslení – kreslení základních entit

Úsečka

Tento příkaz již byl probrán v minulých kapitolách.

Kružnice

Tento příkaz již byl probrán v minulých kapitolách.

Vrácení akce – Zpět



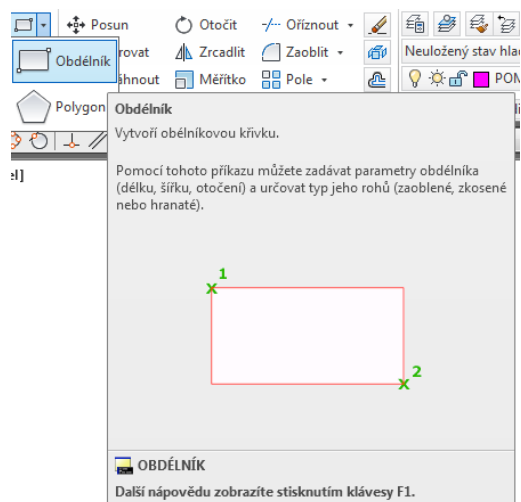
Tento příkaz vrátí zpět akce provedené při tvorbě výkresu. Můžeme ho zadat z panelu nástrojů Rychlý přístup, Zpět nebo z nástrojového ikonového panelu, nebo příkazem Z v příkazovém řádku.

Obnovení akce – Znova



Tento příkaz vrátí zpět akci provedenou příkazem Zpět, je to jeho opak. Znova musí následovat bezprostředně po příkazu Z (Zpět). Můžeme ho zadat z panelu nástrojů Rychlý přístup, Znova, nebo z nástrojového ikonového panelu nebo příkazem Znovu v příkazovém řádku.

Obdélník

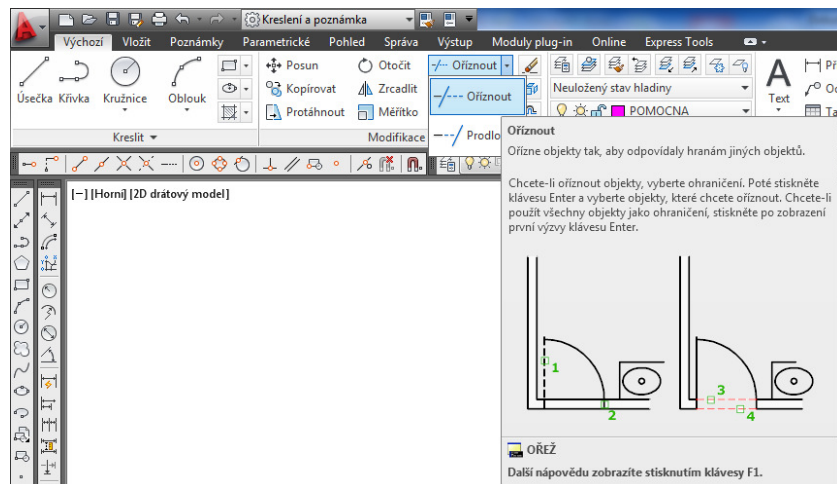


Tento příkaz slouží k nakreslení obdélníku a nebo čtverce. Můžeme ho zadat na kartě Výchozí a paletě Kreslit, Obdélník nebo z nástrojového ikonového panelu Obdélník nebo příkazem *Obdélník* v příkazovém řádku. Rozdíl použití tohoto příkazu oproti nakreslení obdélníku čtyřmi úsečkami je ten, že obdélník vzniklý nakreslením příkazem *Obdélník* se chová jako jeden celek, po kliknutí na něj se „rozsvítí“ celý. Obdélník se chová jako by byl nakreslen uzavřenou křivkou (viz dále).

Při zadání parametru *zaoblení A* nebo *Zkosení Z* (v rámci příkazu Obdélník) můžeme nakreslit obdélník přímo se zaoblenými nebo sraženými hranami stejně jako na obrázku.



Ořezání objektů



Tímto příkazem můžeme ořezávat objekty o zadané ořezávací hrany. Můžeme ho zadat na kartě Výchozí a paletě Modifikace, Oříznout nebo příkazem *Oříznout* v příkazovém řádku nebo z nástrojového ikonového panelu.

Při zadání tohoto příkazu je nutné zadat ořezávací hrany a pak objekty pro oříznutí. Oříznutý objekt se ořízne ořezávací hranou. Objekty pro oříznutí můžeme zadat jednotlivým výběrem nebo volbou *Napříč N* jako parametr tohoto příkazu a pak ořezáváme všechny entity, které úsečka (úsečky) volby napříč protнула.

Tip: entita může být současně ořezávací hranou i objektem pro oříznutí.

Pozor! Nelze oříznout blok (viz dále), ten je nutno nejprve rozložit a pak jej můžeme editovat.

