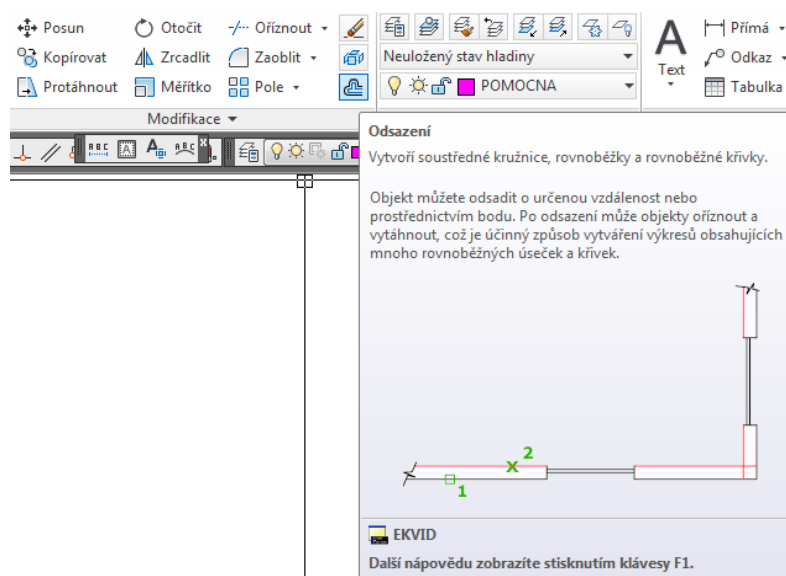


Název a adresa školy:	Střední škola průmyslová a umělecká, Opava, příspěvková organizace, Praskova 399/8, Opava, 746 01
Název operačního programu:	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost, oblast podpory 1.5
Registrační číslo projektu:	CZ.1.07/1.5.00/34.0129
Název projektu	SŠPU Opava – učebna IT
Typ šablony 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:	05
Označení vzdělávacího materiálu: (pro záznam v třídní knize)	VY_32_INOVACE_E-13-05
Název vzdělávacího materiálu:	Oblouk, elipsa, polygon
Zhotoveno ve školním roce:	2011/2012
Jméno zhotovitele:	Ing. Karel Procházka

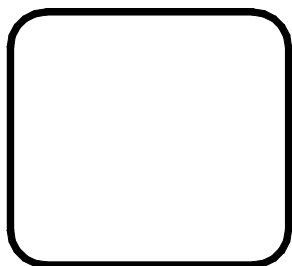
Odsazení (původně Ekvidistanta)



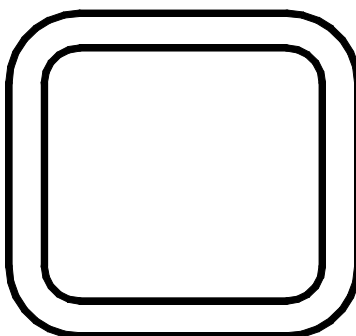
Tímto příkazem vytvoříme paralelní objekt k zadanému objektu ve zvolené vzdálenosti. Můžeme ho zadat na kartě Výchozí a paletě Modifikace, Odsazení, nebo příkazem *Ekvid* v příkazovém řádku nebo z nástrojového ikonového panelu.

Tento příkaz má více parametrů, nejdůležitější z nich je vzdálenost, o kterou bude vytvořena ekvidistanta s původní entitou nakreslená. Pokud je původní entita křivka, pak je vytvořena ekvidistanta ke všem segmentům křivky.

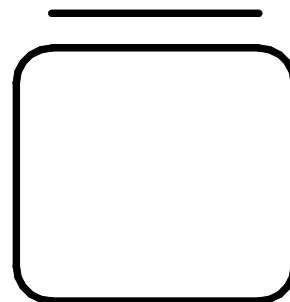
OBJEKT PRO EKVIDISTANTU



EKVIDISTANTA KŘIVKY

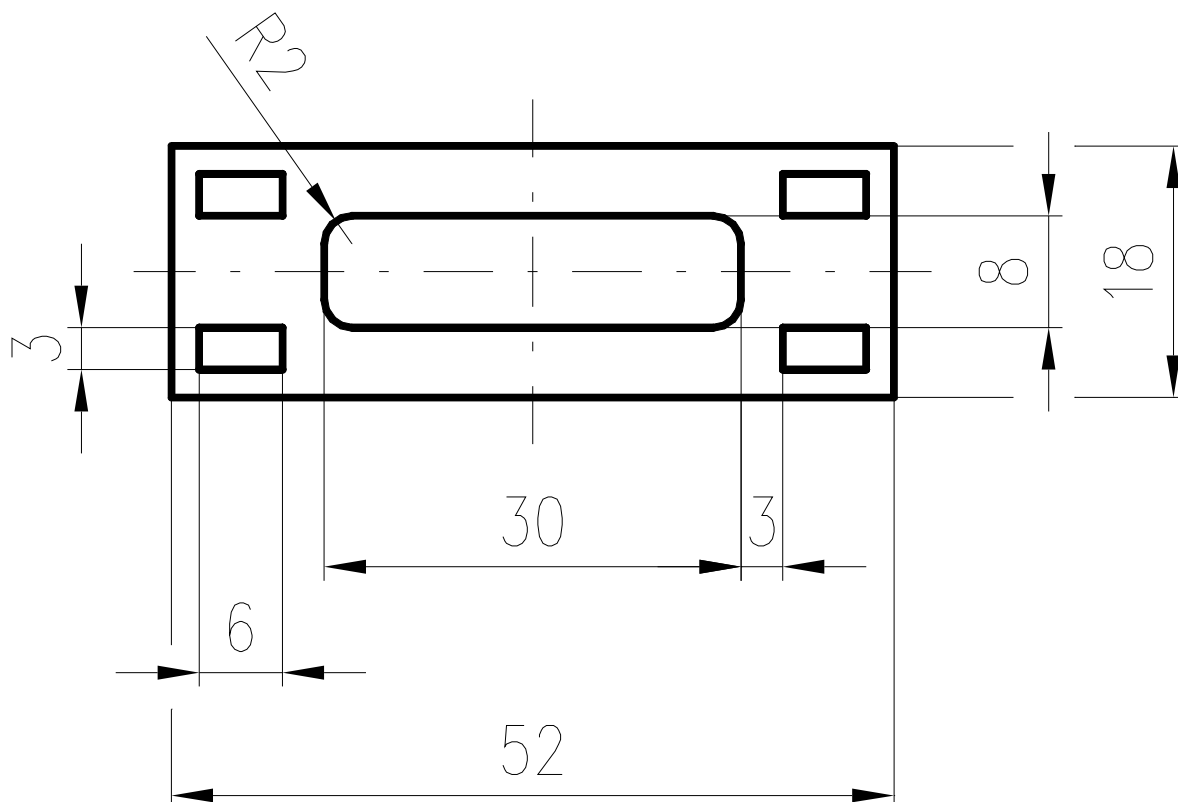


EKVIDISTANTA OBYČEJNÉ ENTITY

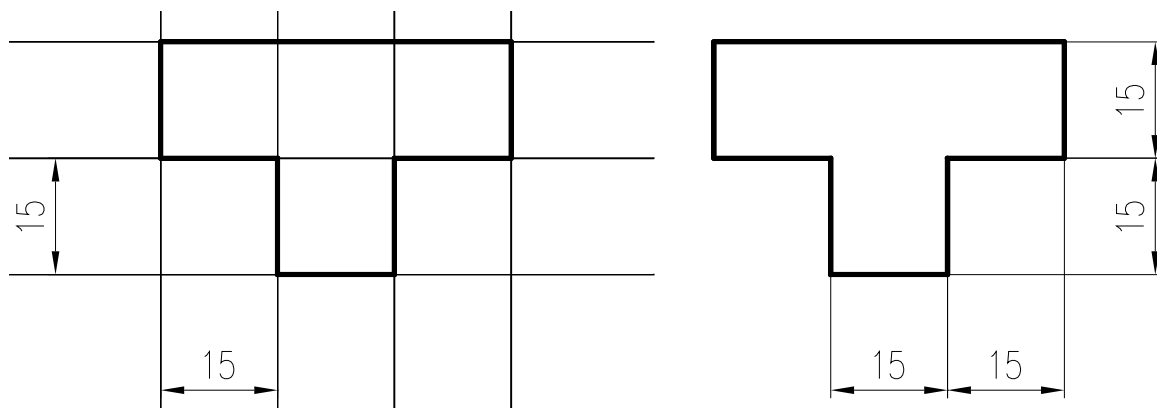


Otázky a cvičení:

Nakreslete pomocí příkazu *Obdélník* následující tvar. Kóty nekreslete, jsou zde jen pro vaši informaci o velikosti tvaru.

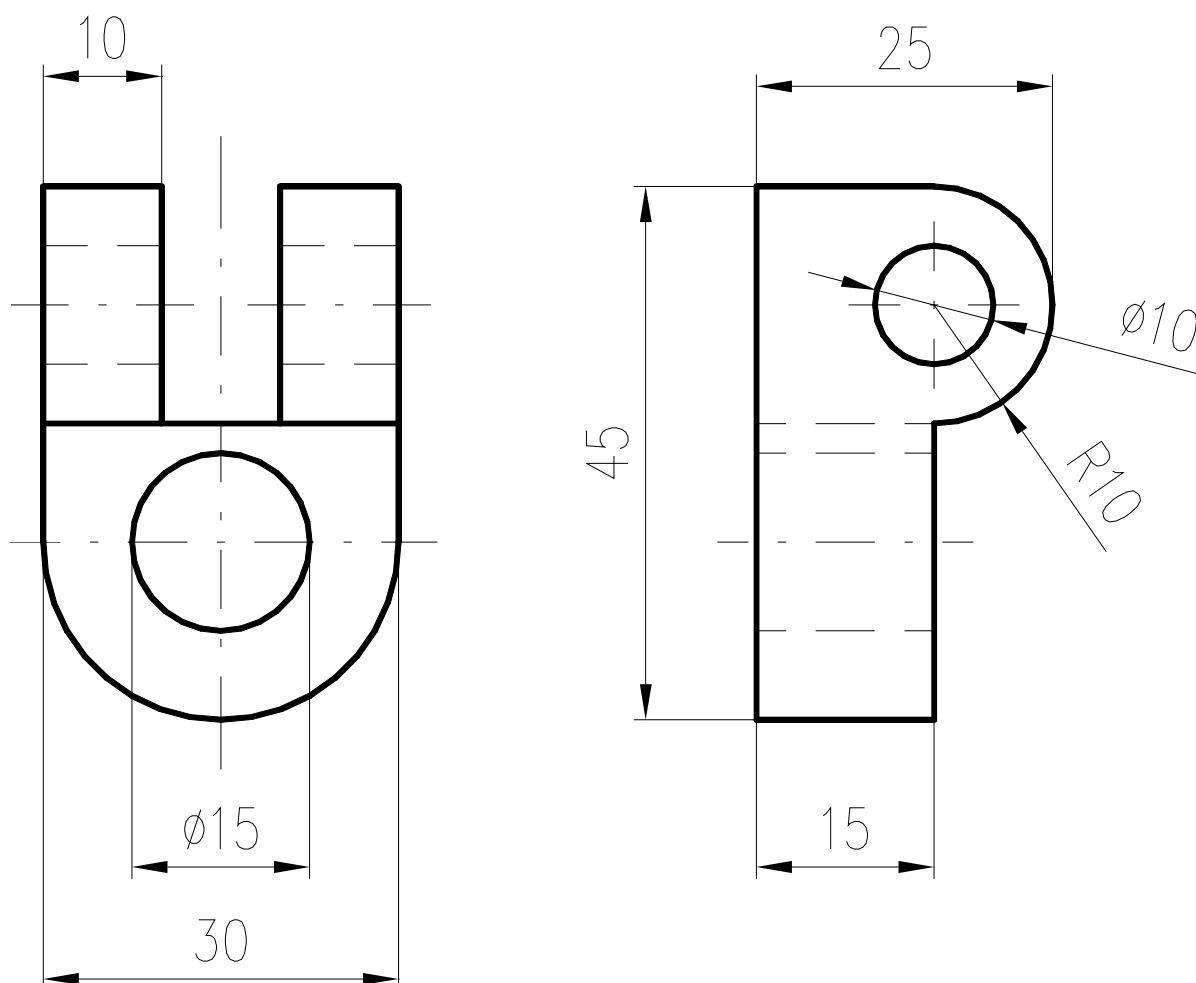


Nakreslete tvar dle obrázku dvěma následujícími způsoby. Nakreslete si horizontální a vertikální úsečky vzdálené od sebe 15 mm a pak je ořežte tak, aby z nich vznikl požadovaný tvar. Nakreslete tento tvar příkazem *Úsečka*. Porovnejte oba způsoby kreslení požadovaného tvaru.

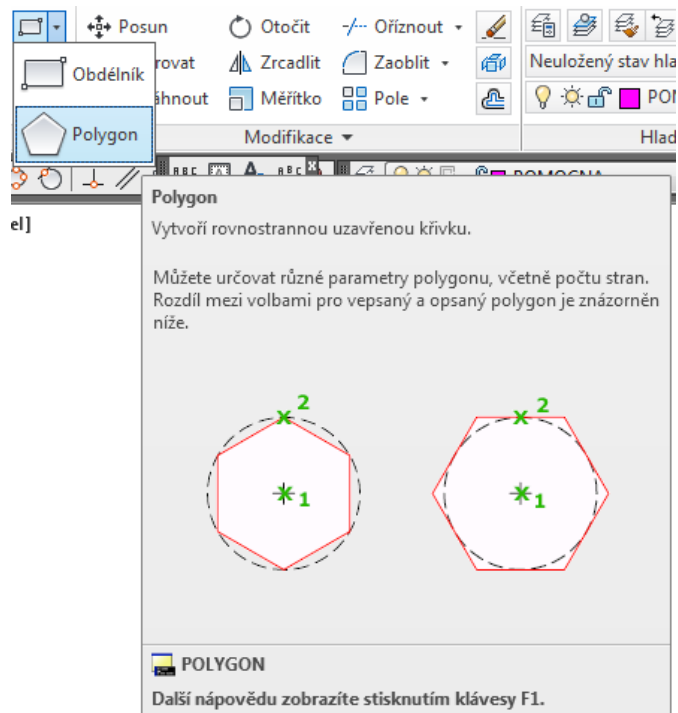


Otázky a cvičení:

Nakreslete výkres bez kót dle pokynu vyučujícího.



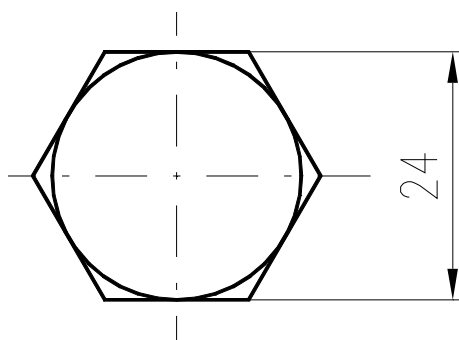
Polygon



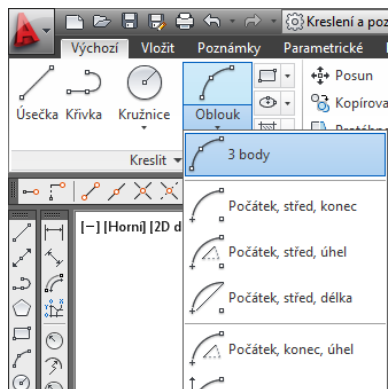
Tento příkaz slouží k nakreslení mnohoúhelníku. Můžeme ho zadat na kartě Výchozí a paletě Kreslit, Polygon nebo z nástrojového ikonového panelu Polygon nebo příkazem *Polygon* v příkazovém řádku. Jako parametry můžeme volit počet stran, stranu a nebo střed polygonu, vepsaný a nebo opsaný kružnici. Polygon, stejně jako obdélník, se chová, jako by byl nakreslen uzavřenou křivkou.

Otázky a cvičení:

Pomocí příkazu *Polygon* nakreslete bokorys hlavy šroubu M24. Výsledek musí být podobný následujícímu obrázku.



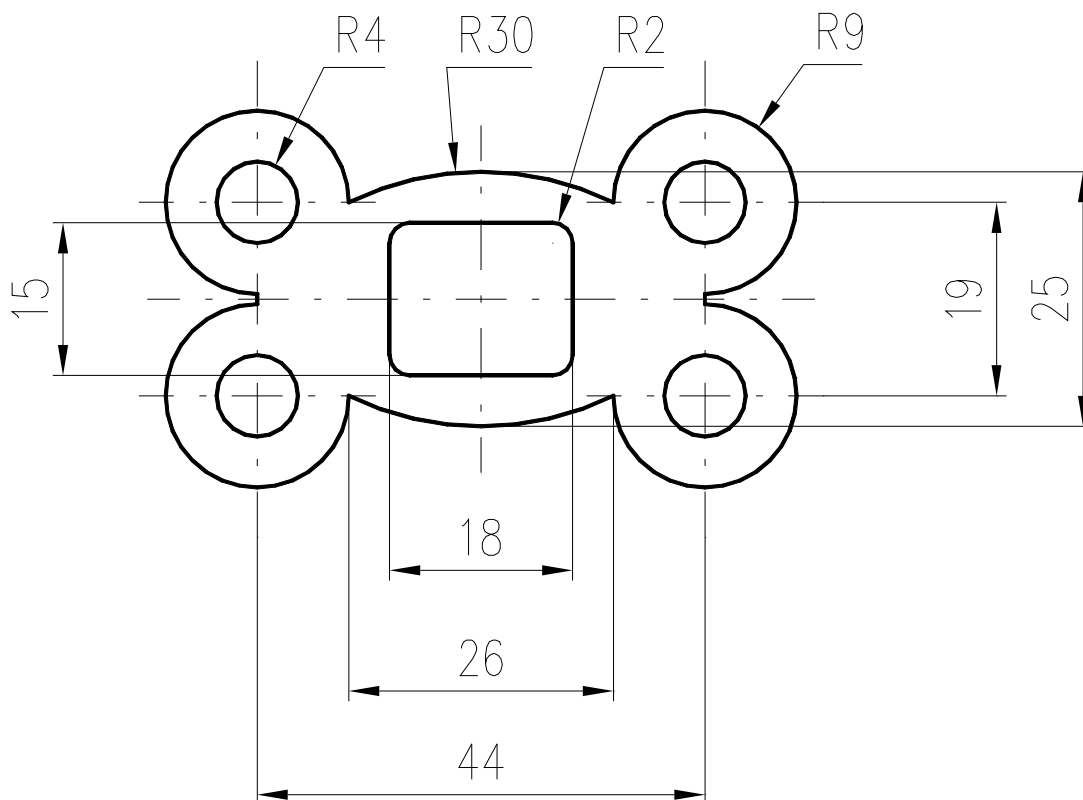
Oblouk



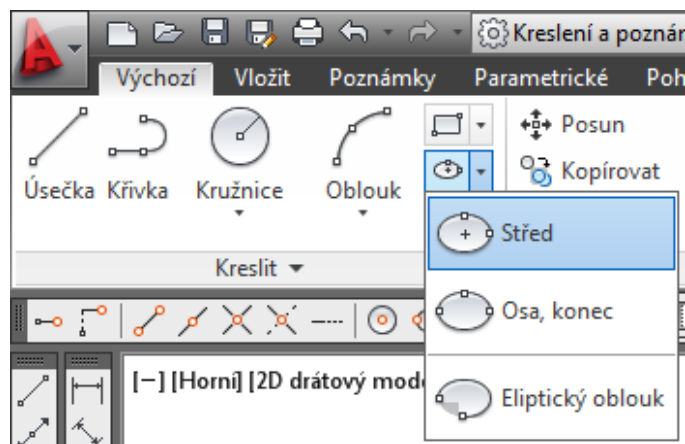
Příkaz slouží k nakreslení oblouku. Můžeme ho najít na kartě Výchozí a paletě Kreslit, Oblouk, nebo z nástrojového ikonového panelu nebo příkazem *Oblouk* v příkazovém řádku. Oblouk mohu zadat několika různými způsoby dle obrázku.

Otázky a cvičení:

Nakreslete pomocí příkazu *Úsečka*, *Oblouk* a *Obdélník* pohled na těleso střížného nástroje podle uvedeného obrázku. Kóty nekreslete, jsou zde jen pro vaši informaci o velikosti tvaru.



Elipsa



Příkaz slouží k nakreslení elipsy nebo eliptického oblouku. Můžeme najít ho na kartě Výchozí a paletě Kreslit, Elipsa, nebo z ikonového panelu Oblouk, Eliptický oblouk, nebo příkazem *Elipsa* v příkazovém řádku. Jako parametry mohou zadat střed, velikosti poloos, počáteční a koncový úhel (při zadávání pomocí myši zadáváme proti směru hodinových ručiček) atd.

