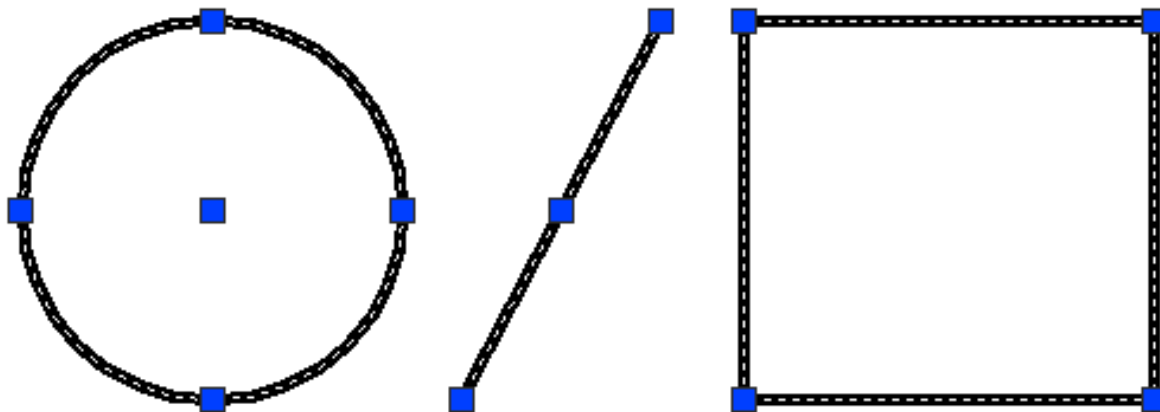


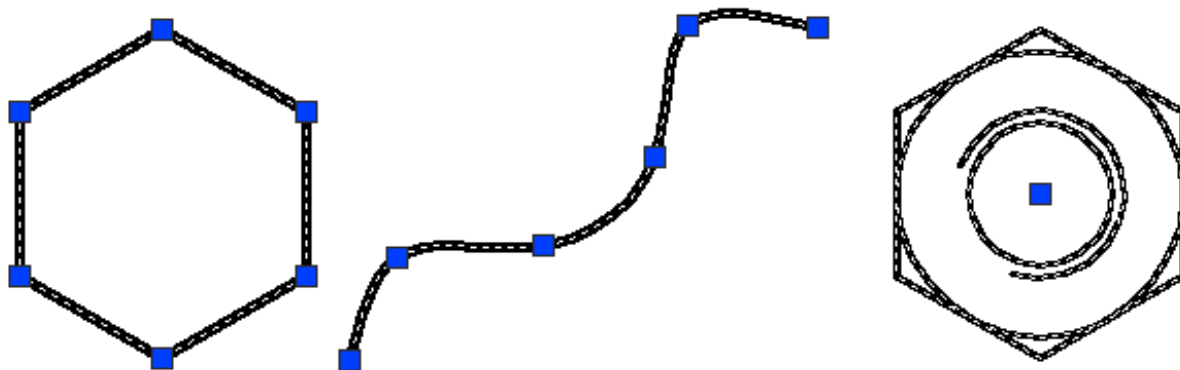
Název a adresa školy:	Střední škola průmyslová a umělecká, Opava, příspěvková organizace, Praskova 399/8, Opava, 746 01
Název operačního programu:	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost, oblast podpory 1.5
Registrační číslo projektu:	CZ.1.07/1.5.00/34.0129
Název projektu	SŠPU Opava – učebna IT
Typ šablony 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:	08
Označení vzdělávacího materiálu: (pro záznam v třídní knize)	VY_32_INOVACE_E-13-08
Název vzdělávacího materiálu:	Úpravy objektů
Zhotoveno ve školním roce:	2011/2012
Jméno zhotovitele:	Ing. Karel Procházka

Úpravy objektů

Editační uzly

Editační uzly jsou charakteristické body entit, pomocí kterých můžeme libovolně upravovat objekty. Každý typ objektu má určitý počet editačních uzlů strategicky umístěných v místech, která entitu charakterizují.

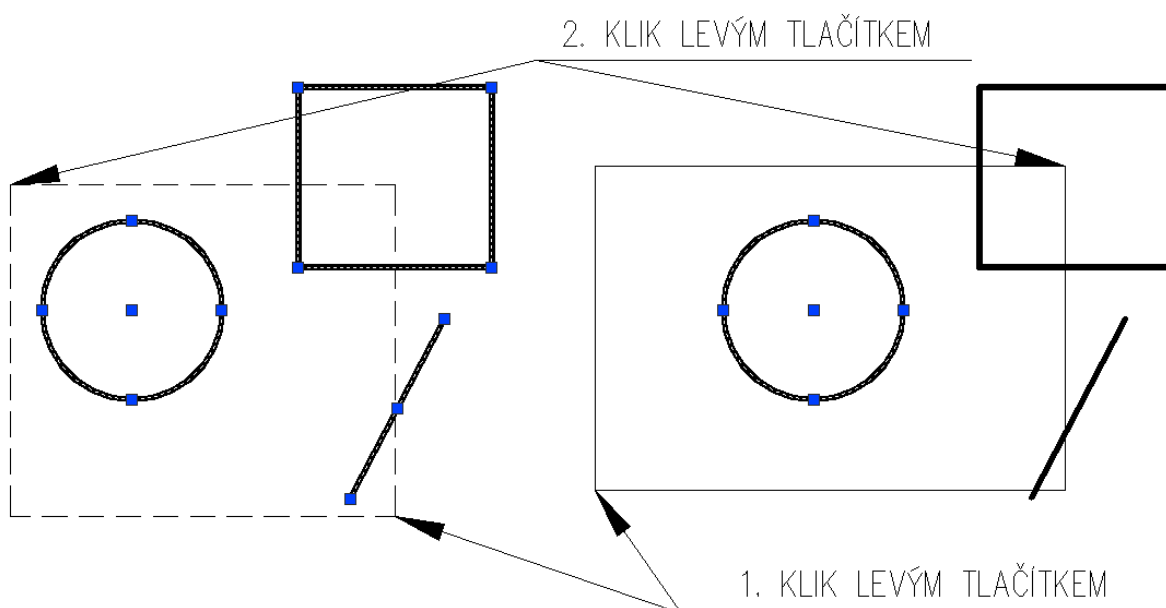




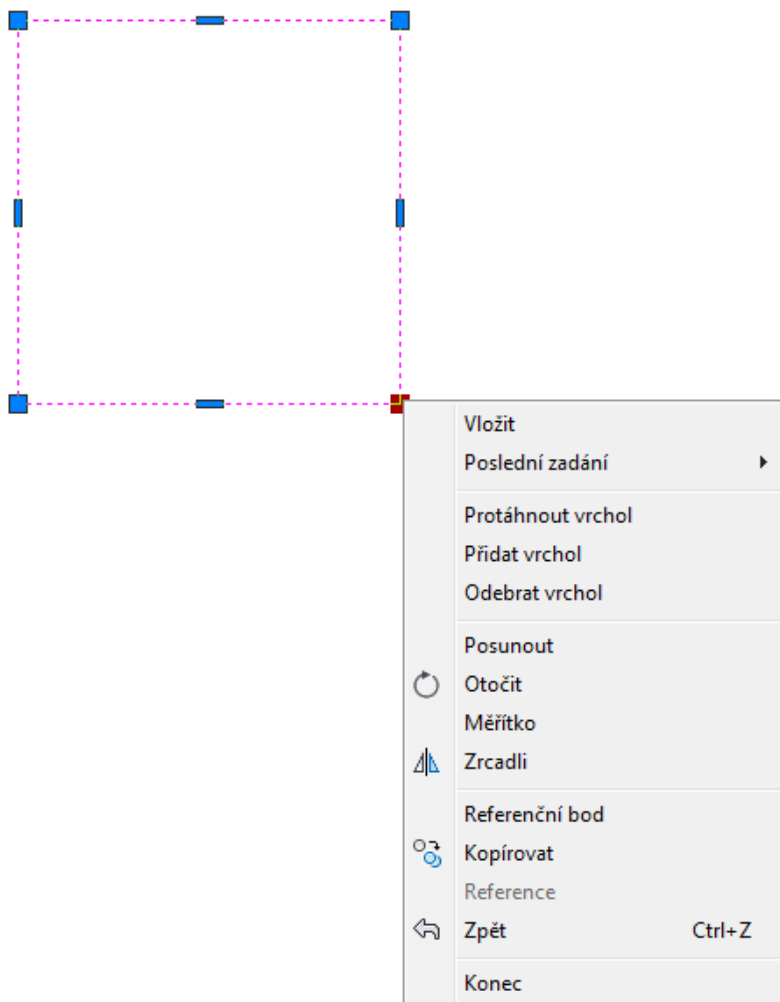
Editační uzly zobrazíme na entitách výběrem pomocí kurzoru jednotlivě, pomocí okna nebo křížením. Výběr oknem provádíme zleva doprava a jsou vybrány pouze entity uvnitř výběrového okna. Křížení vznikne tažením zprava doleva a jsou vybrány entity, které jsou uvnitř, nebo protnuty výběrem. Pokud je chceme zrušit, pak stačí zmáčknout tlačítko ESC a nebo použít libovolnou funkci.

VÝBĚR
KŘÍŽENÍM

VÝBĚR
OKNEM



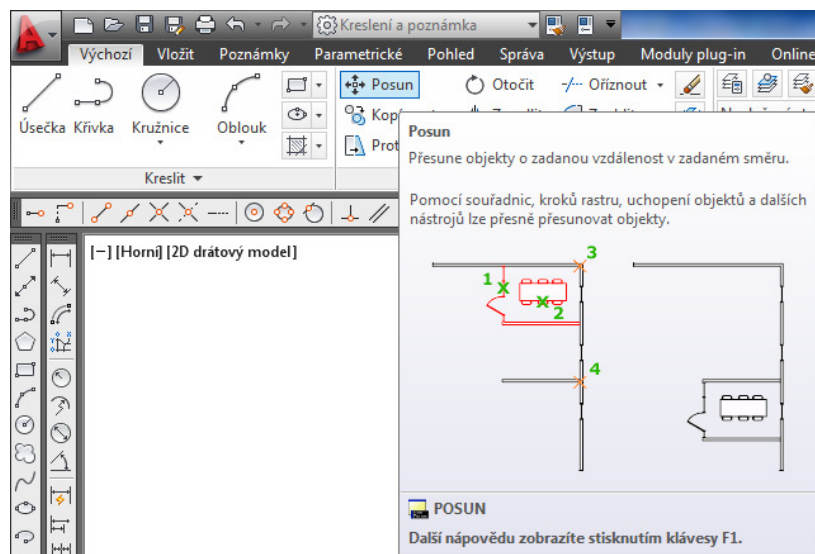
Úpravu objektů pomocí editačních uzlů můžeme snadno a jednoduše provádět následovně. Vybereme entitu výběrem. Vybereme příslušný uzel levým tlačítkem myši. Pravým tlačítkem zvolíme požadovanou funkci, nebo se mezerníkem přepneme na požadovanou funkci, kterou vidíme v příkazovém řádku. Editace pomocí editačních uzlů je velice rychlá, šetří čas konstruktéra.



Otázky a cvičení:

Nakreslete libovolný trojúhelník, celý jej vyberte a uchopte jej za levý spodní roh a zvětšete jej 2 krát. Stejně tak ho zrcadlete kolem osy y. Pak jej za stejný roh otočte o 45° . Vše udělejte pomocí editace uzlů.

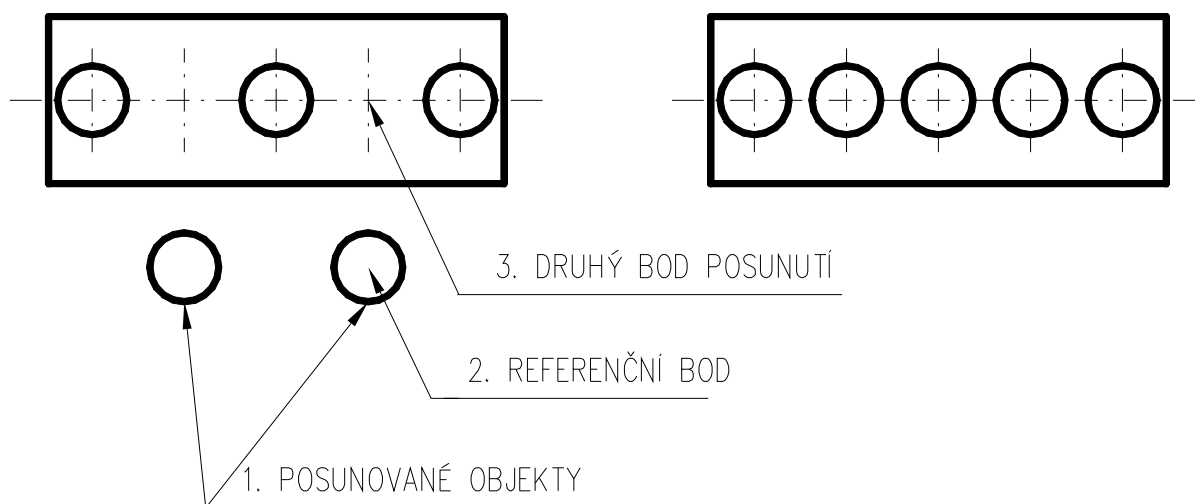
Posun



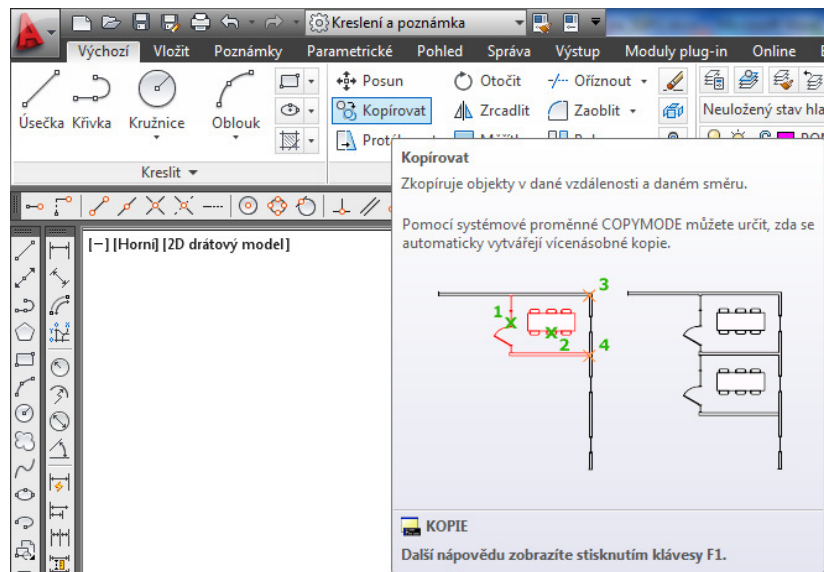
Posun znamená posunutí vybraného, nebo vybraných objektů do nového místa ve výkresu. Můžeme ho zadat na kartě Výchozí a paletě Modifikace, Posun, nebo příkazem *Posun* v příkazovém řádku, nebo z nástrojového ikonového panelu. Je potřeba jen vybrat entity, zadat bod, za který budeme posunovat, a nový bod pro umístění objektu.

Tip:

Pokud chceme posunout entitu nebo skupinu entit například o 10 mm v ose x a 20 mm v ose y, pak stačí po ukončení výběru zadání entit zadat hodnotu 10,20 a pak stisknout dvakrát Enter.



Kopírování



Kopírování znamená vytvoření kopie vybraného nebo vybraných objektů do nového místa ve výkresu. Můžeme ho zadat na kartě Východí a paletě Modifikace, Kopírovat, nebo příkazem *Kopírovat* v příkazovém řádku nebo z nástrojového ikonového panelu. Je potřeba jen vybrat entity, zadat referenční bod a nový bod pro umístění objektů.

Tip:

Podobně jako u posunu, pokud chceme entitu nebo skupinu entit zkopírovat například o 10 mm v ose x a 20 mm v ose y, pak stačí po ukončení výběru zadání entit zadat hodnotu 10,20 a pak stisknout dvakrát Enter.

