

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Název a adresa školy:	Střední škola průmyslová a umělecká, Opava, příspěvková		
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:	10		
Označení vzdělávacího materiálu: (pro záznam v třídní knize)	VY_32_INOVACE_E-13-10		
Název vzdělávacího materiálu:	Prodloužení, přerušení objektu, zkosení hran		
Zhotoveno ve školním roce:	2011/2012		
Jméno zhotovitele:	Ing. Karel Procházka		

Prodloužení



Tímto příkazem můžeme prodlužovat objekty k definovaným hranám. Můžeme ho zadat na kartě Výchozí a paletě Modifikace, Prodloužit, nebo příkazem *Prodloužit* v příkazovém řádku, nebo z nástrojového ikonového panelu.

Objekty pro prodloužení můžeme zadat jednotlivým výběrem, nebo opět volbou *Napříč* jako parametr tohoto příkazu, a pak prodlužujeme všechny entity, které úsečka (úsečky) volby napříč protnula.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Přerušení objektu



Tento příkaz slouží k přerušení entity v bodě, nebo ve dvou bodech. Můžeme ho zadat na kartě Výchozí a paletě Modifikace, musíme rozkliknout Modifikace, Přerušit (Přerušit v bodě), nebo příkazem *Přerušit* v příkazovém řádku, nebo z nástrojového ikonového panelu.

Po zadání příkazu Přeruš v bodě vybereme entitu pro přerušení a pak vybereme bod, který přeruší entitu, s výhodou můžeme použít některý z uchopovacích bodů.

Použijeme–li příkaz Přeruš, pak vybíráme entitu k přerušení, to je současně první bod přerušení, a pak zadáme druhý bod přerušení. Nebo po zadání příkazu Přeruš a vybrání entity zadáme v příkazovém řádku *P* jako První bod, pak zadáme první bod a poté ten druhý.





Spojit

Výchozí Vložit Poznámky Par Výckozí Vložit Poznámky Par Úsečka Křivka Kružnice Oblouk	Kreslení a poznámka ametrické Pohled Správ ↓ Posun Otočit ↓ Crcadli ↓ Protáhnout ☐ Měřítk	a Výstup Moduly -/ Oříznout - Image: Comparison of the second s	plug-in Online Express Participation State Madding Participation State Madding
Kresit ▼	By By / ∠ Sy Ma By C + + + + Sy A Modifika Spoiit		OMOCNA
11回国 11回国 11回国 11回国 11回国 11回 11回	Spojí podobr Kombinuje ř objektů v jeji vytvoření jed vznikne, závi vybraného o	ié objekty, aby vytvořily adu konečných lineárníc ch společných koncový noho 2D nebo 3D objek sí na typech vybraných ojektu a na tom, zda jso 1	jediný nepřerušený objekt. ch a otevřených zakřívených ch bodech za účelem tu. Typ objektu, který objektů, typu prvního u objekty koplanární.
	🔜 SPOJ Další nápově	du zobrazíte stisknutír	m klávesy F1.

Tento příkaz slouží ke spojení dvou úseček v jednu úsečku s tím, že dané úsečky prodlouží tak, že vznikne jedna kontinuální úsečka (viz obrázek). Úsečky musí ležet na jedné pomyslné přímce. Můžeme ho zadat na kartě Výchozí a paletě Modifikace, musíme rozkliknout Modifikace, Spojit, nebo příkazem Spoj v příkazovém řádku, nebo z nástrojového ikonového panelu.

Dělení objektů





Tato funkce obsahuje dva příkazy psané z příkazového řádku. Je to Dělm a Dělú. Můžeme je také zadat na kartě Výchozí a paletě Modifikace, musíme rozkliknout Modifikace, Dělit na úseky, Dělit v měřítku.

Příkaz Dělm umístí na objekt body nebo bloky, vzdálené od sebe o zadanou délku. Začíná se od konce, ke kterému jsme byli při výběru entity blíže.

Příkaz Dělú umístí na daný objekt zadaný počet bodů nebo bloků, přičemž vybraný objekt nijak nerozděluje, nemění. Pouze zde umístí body nebo bloky. V případě bloků můžeme ještě rozhodovat, zda-li se budou natáčet dle objektu.



objektů.

Zkosení hran



4/5



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Příkaz má spoustu parametrů, nejdůležitější z nich je parametr *Hrana H* – zde zadáváme velikost sražení. Pokud na výzvu zadání velikosti hrany H zadáme hodnoty 0, pak nám tento příkaz vytvoří ostrý roh z daných entit. Zajímavý je i parametr *křiVka V* – pokud po něm vybereme křivku, srazí se hrany na všech lomech (vrcholech) křivky najednou. Srazit hrany můžeme i na dvou nedotažených (neprotínajících se) úsečkách, příkaz pak dotáhne tyto úsečky až ke zkosení.

