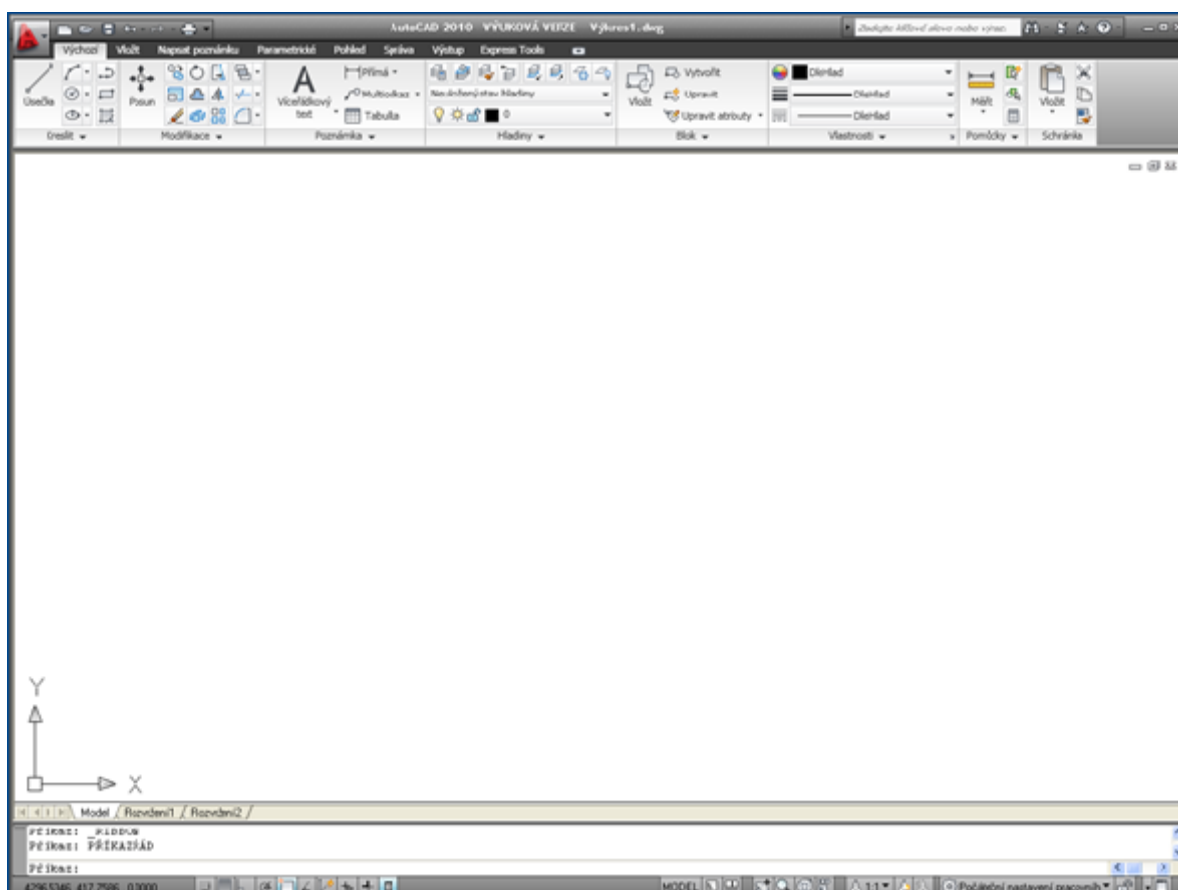


# Úvod do práce s programom AutoCAD

CAD – Computer Aided Design – počítačová podpora konštruovania

Milí žiaci, základy technického kreslenia a informatiky ste zvládli na vyučovacích hodinách týchto predmetov v predchádzajúcich ročníkoch. Na hodinách technického kreslenia v tomto ročníku sa naučíte pracovať v programe AutoCAD pomocou pracovných listov. Pracovné listy sú zostavené tak, aby sa riešenie konkrétneho problému neskrývalo vo veľkom množstve odborných výrazov a aby ste neboli hneď od začiatku zaskočení množstvom odborných termínov.

Vzhľad pracovnej plochy programu AutoCAD 2010



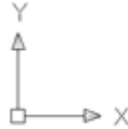
## Panely nástrojov

- každá funkcia je prezentovaná tlačidlom – ikonou
- tlačidlá bývajú doplnené nápovedou



## Súradnicový systém

- určuje polohu všetkých objektov
- budeme používať Kartézsky súradnicový systém – súradnice bodov budeme zapisovať vo formáte x,y



## Príkazový riadok

- do príkazového riadku píšeme všetky príkazy a ich parametre
- zadaný príkaz potvrdíme klávesom Enter



## Kresliaca plocha

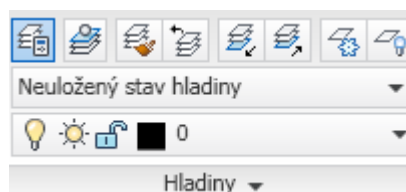
- kreslíme na ňu objekty a súčiastky
- nahrádza výkres z klasického technického kreslenia

## Práca s hladinami

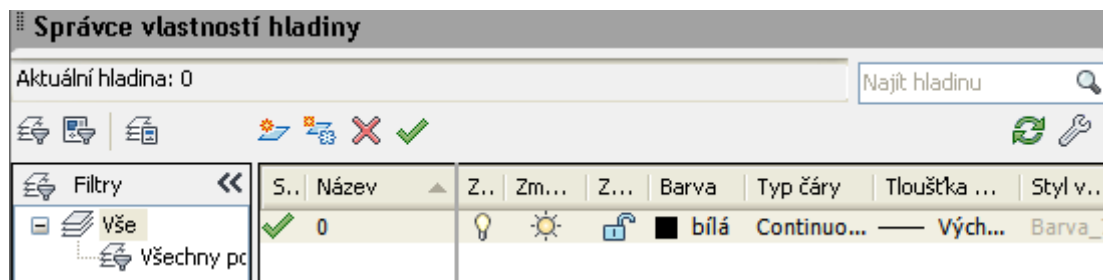
AutoCAD umožňuje objekty triediť do hladín, ktoré majú svoje vlastnosti. Hladiny môžeme prirovnať k obrázku nakreslenému na priehľadných fóliách. Keď chceme tento obrázok vidieť ako jeden celok, musíme všetky fólie položiť na seba. Najvhodnejšie je vytvoriť potrebný počet hladín s príslušnými vlastnosťami pred kreslením súčiastky. Počas kreslenia môžeme prepnúť na hladinu, ktorú potrebujeme – aktuálna hladina.




Pre vytvorenie novej hladiny použijeme tlačidlo „Správce vlastností hladiny“

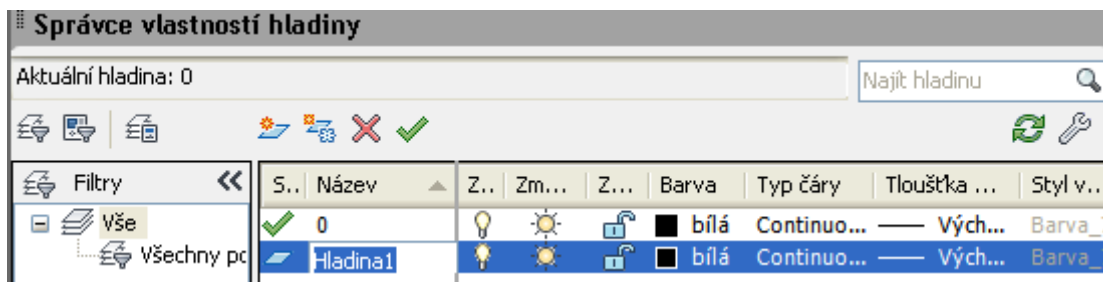


Po zobrazení okna



použijeme tlačidlo „Nová hladina“ 

V správcovi hladín pribudne nová hladina



Pri nastavovaní hladín môžeme nastaviť napríklad tieto vlastnosti:

- názov hladiny – volíme podľa objektu, ktorý v nej budeme kresliť – napr. os, obrys, šrafovanie...
- vypnutie/zapnutie hladiny – zviditeľňuje alebo skrýva hladiny
- zamknutie/odmoknutie hladiny – pri zamknutej hladine nemôžeme upravovať nakreslené objekty
- farba – v každej hladine môžeme kresliť inou farbou
- typ čiary objektu – treba načítať a označiť za aktuálnu napr. os bodkočiarkovaná, obrys súvislá, neviditeľná hrana čiarkovaná...
- hrúbka čiary – napr. os menšia hrúbka čiary, obrys väčšia hrúbka čiary

