

AutoCAD

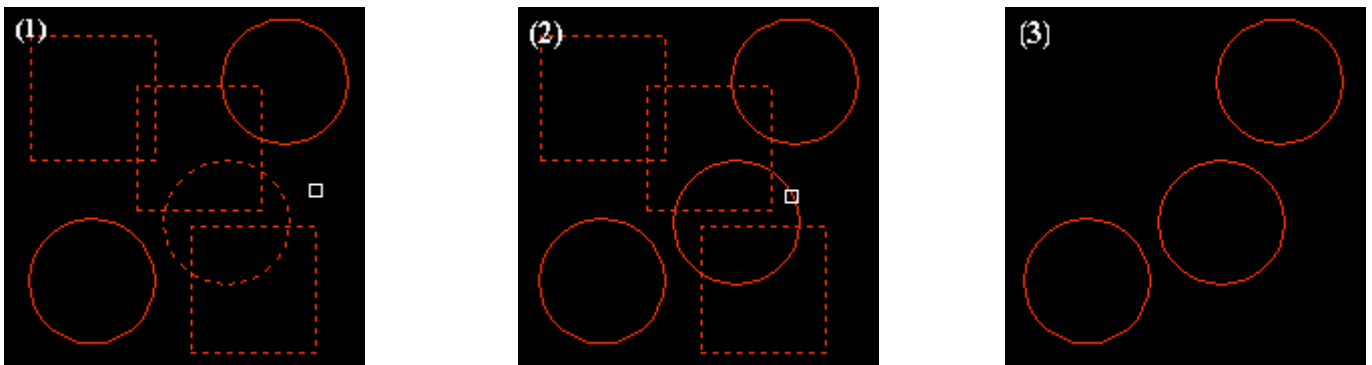
## Výběr objektů I.

Pro editaci prvků je první podmínkou jejich správný výběr. Způsobů výběru entit je v AutoCADu mnoho, ale ne všechny jsou uživatelům dokonale známé, ačkoliv se jedná o velmi užitečné příkazy. V těchto místech se proto nebudeme zabývat těmi základními, ale chtěli bychom se spíše zaměřit na ty méně známé.

### Vyjmutí z výběru

Občas je potřeba již vybraný prvek z výběru odstranit a nechceme přerušit příkaz klávesou **Esc** a začít s výběrem znovu. Užitečným pomocníkem nám v tomto případě bude klávesa **Shift**.

Z výkresu na obrázku (1) jsme se rozhodli vymazat všechny čtverce. Při výběru jsme nechtěně vybrali mezi čtverce i jednu kružnici (1). Kružnici z výběru odstraníme tak, že podržíme klávesu **Shift** a znovu provedeme výběr kružnice (2). Kružnice byla z výběru objektů pro vymazání odstraněna a výsledkem je výkres bez čtverců (3).

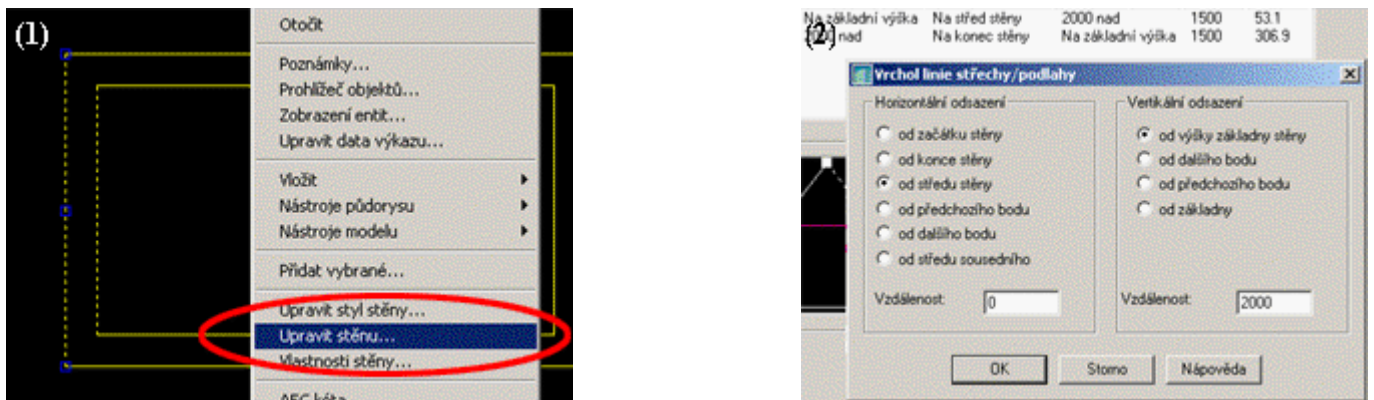


[Zpět na začátek](#)

Autodesk Architectural Desktop

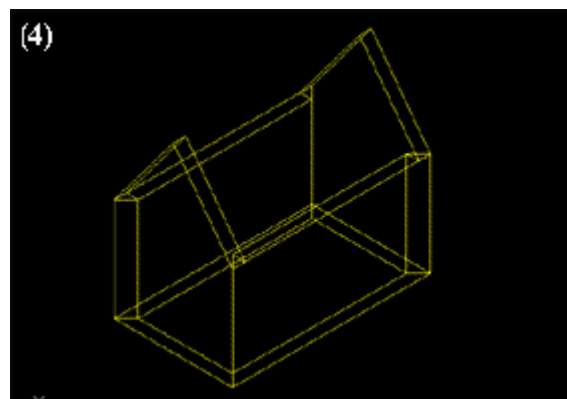
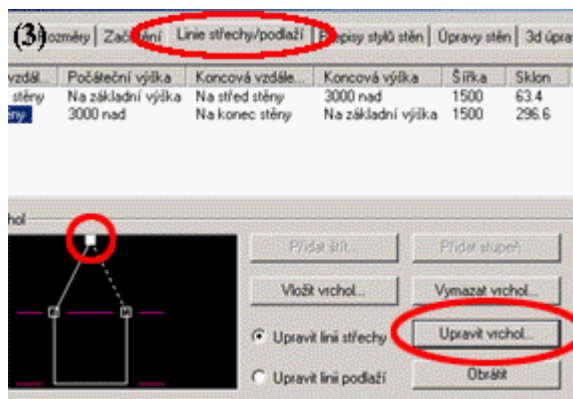
## Jak udělat v „ADTéčku“ zeď se štítem

Udělat štítovou zeď v ADT není vůbec nic složitého. Nejdříve nakreslíme pomocí příkazu PŘIDAT STĚNU požadovaný půdorys. Potom vybereme zeď (ukážte na zeď kurzorem a stiskněte levé tlačítko myši) u které chceme vytvořit štít a stiskněte pravé tlačítko myši. Z roletového menu, které se objeví, vyberte příkaz UPRAVIT STĚNU (1). V dialogovém okně Vlastnosti stěny vyberte záložku Linie střechy/podlahy (2) a stiskněte příkaz Přidat štít (2).



Po stisknutí ikony s příkazem PŘIDAT ŠTÍT se nám štít objeví v náhledovém okně, v levé dolní části dialogu. Pokud chceme upravit výšku a další vlastnosti štítu, musíme nejdříve vybrat jeho vrchol v náhledovém okně. Správný výběr se projeví tím, že čtvereček ve vrcholu se vyplní bíle (2). Následně stiskneme příkaz UPRAVIT VRCHOL (2) a v dialogovém okně, které se objeví

vyplníme požadované hodnoty a nastavení odkud se mají naměřit (3). Obě dialogová okna uzavřeme stisknutím příkazu OK. Pokud ten samý postup zopakujeme i u protější zdi může být výsledkem poslední obrázek (4).



[Zpět na začátek](#)

Novinky v AutoCADu 2002

## Asociativní kótování

Asociativní kótování spojí kóty s geometrickými útvary. To znamená, že kterákoliv změna nakresleného útvaru se projeví i změnou kóty, aniž by jste museli do výběru zahrnout i samotnou kótu.

Pro každý výkres je asociativní kótování automaticky zapnuté. Pro výkresy nakreslené v předchozích verzích je nutno, před začátkem vlastního kótování, tuto funkci zapnout manuálně pomocí proměnné DIMASOC kterou napíšeme na příkazový řádek.

Příkaz: `dimassoc`

Zadejte novou hodnotu pro DIMASOC <0>:

Hodnota 2 tuto funkci zapíná, hodnota 1 vytvoří objekty s neasociativními kótami a při zadání hodnoty 0 získáte rozložené kóty.

Pokud chcete plně využívat vlastností asociativního kótování musíte přesně zadávat pozici koncového bodu vynášecí čáry. Nesmí se stát že koncovým bodem „přichytíte“ ke koncovému bodu již nakreslené kóty. Tohoto rizika se můžete částečně vyvarovat níže uvedeným způsobem kótování:

Zadejte např. příkaz PŘÍMÁ KÓTA. Místo zadání počátečního bodu nové kóty stiskněte klávesu **enter** a vyberte objekt k okótování. Dále již postup stejný jako kótování se zadáváním koncových bodů kót.

Příkaz: `_dimlinear`

Zadejte počátek první vynášecí čáry nebo <vyberte objekt>: **enter**

Vyberte kótovaný objekt:

Ještě poznámka na závěr, asociativní kótování výborně funguje i ve výkresovém prostoru. Tuto vlastnost ocení zejména uživatelé, kteří si již na práci ve výkresovém prostoru zvykli. Těm ostatním můžeme slibujeme, že se k výhodám používání výkresového prostoru vrátíme v některých z příštích čísel desky vrátíme.

[Zpět na začátek](#)

Závěrečný Tip

## ZOOMování pomocí myši s kolečkem

Tento tip je určen pro všechny, kteří pro kreslení v AutoCADu používají „myš s kolečkem“, těm kteří ji dosud nevládnou ji můžeme vřele doporučit.

Otáčením kolečka myši k sobě resp. od sebe dochází k oddalování resp. přibližování obrazu.

Kolečkem myši se dá nejenom otáčet, ale u naprosté většiny myší jde kolečko i stisknout. To co nastane v AutoCADu po stisknutí tlačítka ovlivňuje proměnná `mbuttonpan`, kterou je nutno vepsat do příkazového řádku.

Příkaz: `mbuttonpan`

Zadejte novou hodnotu pro `MBUTTONPAN` <0>:

Hodnota 0 nastaví prostřední tlačítko tak, že po jeho stisknutí se objeví nabídka pro uchopení objektu. Zadáme-li hodnotu 1, po stisknutí tlačítka se aktivuje příkaz RYCHLÝ POSUN.

[Zpět na začátek](#)

Zajímavá stránky www

### Scott Onstott

<http://www.scottonstott.com/DesignerFurniture/catalog1.html>

Na této stránce kromě dalších informací najde výborný 3D katalog nábytku od světových legend architektury a designu. Soubory jsou ve formátu AutoCADu a 3D studia VIZ/MAX.

[Zpět na začátek](#)