

AutoCAD

Výběr objektů IV.

Vyber předchozí

Možná se vám někdy stalo, že po té co jste dokončili příkaz jste zjistili, že pracně vybírané entity je potřeba posunout ještě o trochu dále nebo je zkopírovat ještě jednou. Po tomto zjištění následovalo opakované vybírání již jednou vybraných prvků a následné znovuprovedení příkazu.

V takovém případě je postup jednoduchý. Při výběru můžete použít podpříkaz PŘEDCHOZÍ, pomocí kterého jednoduše naposledy vybírané entity.

- 1) Stiskněte ikonu příslušného příkazu.
- 2) Poté co jste vyzváni k výběru objektů vepište do příkazového řádku **p** (podpříkaz PŘEDCHOZÍ není třeba vypisovat celý stačí napsat pouze písmeno p).
- 3) Výběr UKONČETE **pravým tlačítkem** myši nebo klávesou **enter** a zvolený příkaz se provede.

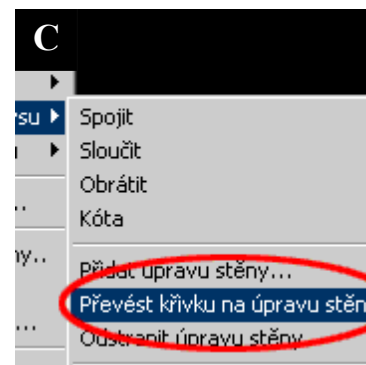
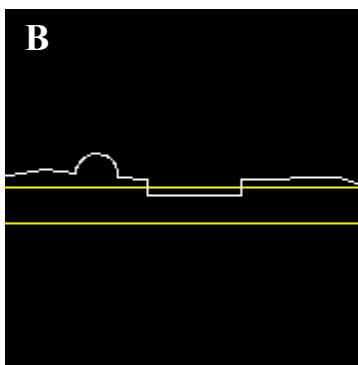
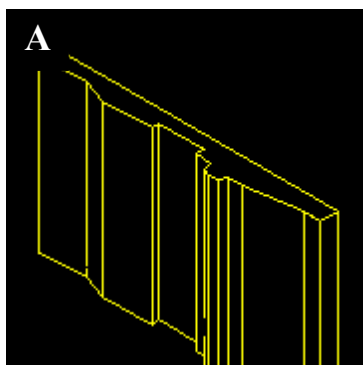
[Zpět na začátek](#)

Autodesk Architectural Desktop

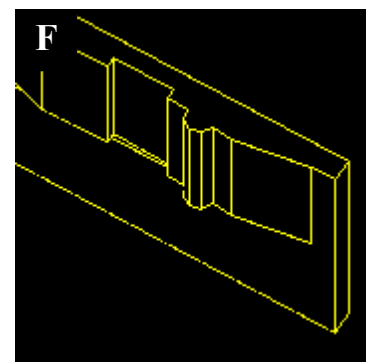
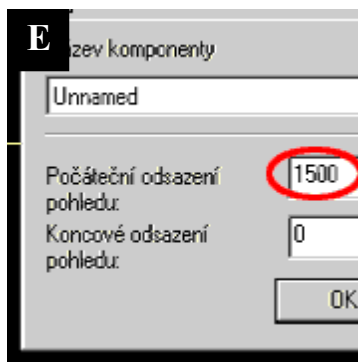
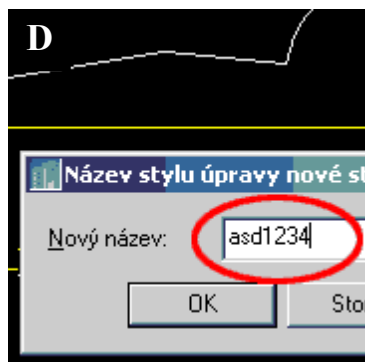
Půdorysná úprava stěny

V desktopu můžete kreslit stěny různých výšek a šířek, ale i stěny s proměnnou půdorysnou šířkou **obr. A**. Postup při tvorbě takovéto zdi je jednoduchý. Ke stěně s konstantní šířkou připojíme úpravu, která je dána předkreslenou 2D křivkou s tvarem půdorysného profilu stěny.

- 1) Standardním způsobem nakreslete stěnu, která má konstantní šířku.
- 2) Nakreslete nebo z úseček vytvořte křivku ve tvaru půdorysného profilu zdi **obr. B**.
- 3) Vyberte upravovanou stěnu, stiskněte **pravé tlačítko** a z roletového menu, které se objeví, vyberte v příkazu NÁSTROJE PŮDORYSU podpříkaz PŘEVÉST KŘIVKU NA ÚPRAVU STĚNY **obr. C**.



- 4) Nyní vyberte nakreslenou křivku, která určuje profil stěny.
- 5) Na příkazovém řádku se objeví dotaz Odstranit geometrii rozvržení? V případě, že zvolíte **Ano** křivka, která určuje půdorysný profil bude vymazána. V opačném případě zůstane křivka ve výkresu zachována.
- 6) Následně se objeví dialogové okno do kterého musíte doplnit libovolné pojmenování úpravy zdi **obr. D**.
- 7) V dalším dialogovém okně můžete určit další vlastnosti úpravy stěny **obr. E**. Půdorysný profil například může být od spodku resp. vršku stěny odsazen **obr. F**.



Tvar úpravy stěny nelze zpětně editovat, je však možno úpravu stěny ze stěny odstranit nebo měnit její polohu v rámci zdi.

[Zpět na začátek](#)

Novinky v AutoCADu 2002

Export a archivace výkresů pomocí E-transmit I.

Jedna z největších výhod projektové dokumentace zpracované v digitální podobě je možnost snadné výměny výkresů v rámci spolupracujícího týmu pomocí elektronické pošty. Pro plnou použitelnost výkresu je nutno, druhé osobě, spolu se souborem výkresu poslat i některé další související soubory (písma, externí reference, nastavení a typ plotru, tabulku vykreslování atd.).

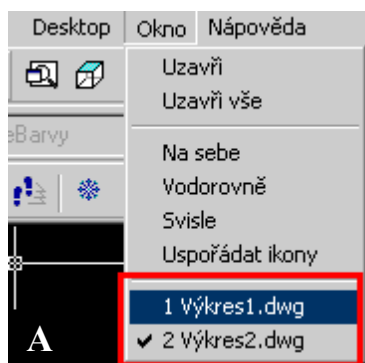
Funkce eTransmit nám vytvoří přenosovou sadu výkresu, do které budou automaticky zahrnuty všechny související soubory. Pomocí této funkce můžeme např. všechny výkresy a související soubory „zazipovat“ nebo i je i uložit do starší verze AutoCADu.

Funkce je využitelná nejenom k posílání výkresů, ale třeba i pro archivaci digitální dokumentace. V příštím čísle desky vás s možnostmi této funkce podrobně seznámíme.

[Zpět na začátek](#)

Závěrečný Tip

Jak se rychle přepínat mezi okny otevřených výkresů



Jednou z významných novinek u AutoCADu 2000 byla možnost otevřít několik výkresů najednou. Kolik a které výkresy máme otevřené zjistíme v roletovém menu OKNO. V dolní části této roletky se nám ukáží názvy všech v danou chvíli otevřených výkresů **obr. A**.

Pokud chceme s vybraným výkresem pracovat, vybereme ho v roletovém menu okno (ukážte na jméno výkresu kurzorem a stiskněte levé tlačítko myši). Vybraný výkres je nyní ze všech výkresů „navrchu“.

Pro rychlé přepínání mezi výkresy můžete využít i klávesy.

- 1) Stiskněte a držte klávesu **Ctrl**.
- 2) Zároveň se stisknutou klávesou **Ctrl** stiskněte klávesu **Tab**.

Při tisknutí klávesy **Tab** dochází k cyklickému zobrazování všech otevřených výkresů.

[Zpět na začátek](#)

Zajímavá www stránka

Textury na stánkách Stormvision

<http://www.stormvision.net/textures/>

Stránka ze které si můžete volně stáhnout mnoho textur pro vizualizaci vašich modelů. Textury jsou zde přehledně rozdělené do skupin dle materiálů a podle těchto skupin je možno si materiály i stahovat.

[Zpět na začátek](#)