





- 1. Barvy entit** – dají se měnit v systému příkazem **Možnosti** – standardní nastavení je toto:
 - **Modrá** – podurčená skica, tvar skici není dostatečně definovaný – chybí kóty nebo vazby,
 - **Zelená** – označená (aktivní) entita, můžete s ní pracovat,
 - **černá** – entity plně určeny, tvar a velikost skici jsou definovány – můžete tvořit 3D model,
 - **červená** – skica má více geometrických vazeb než je potřeba,
 - **šedá** – skica není aktivní, je ukončená (zavřená, vypnutá).
- 2. Symboly kurzoru** – při kreslení entit sledujte měnící se symboly kurzoru v závislosti na jeho poloze, závisí na tom přesnost vaši práce.
- 3. Pomocný grafický systém** – zobrazuje automaticky pomocné čáry, které se vztahují k již nakresleným entitám a upozorňují na stav i automatické vazby kreslené entity – např. zarovnání entity s jinou entitou pomocí koncových bodů, kolmice, úhel 45^0 ...
- 4. Ukončení příkazu vybrané entity:**
 - dvojklikem LTM,
 - stisknutím tlačítka **Esc** na klávesnici,
 - výběrem jiné entity v CommandManageru.
- 5. Mazání nakreslených entit** – po označení tlačítkem **Delete** na klávesnici.
- 6. Označení více entit najednou:**
 - stisknutím tlačítka **Ctrl** na klávesnici,
 - oknem – tj. tažením LTM přes označovanou oblast skupiny entit.
- 7. Kopírování entit**
 - Označené entity lze kopírovat do schránky (**Ctrl C**) a vkládat (**Ctrl V**) na požadovanou polohu označenou kurzorem.
 - Pokud stisknete tlačítko **Ctrl** na klávesnici a přesunete označenou entitu (skicu) na jinou pozici, dojde ke kopírování entity.
- 8. Manipulace s nakreslenými entitami** – pracovat lze jen s aktivní entitou. Zobrazí se vazby a současně kontextové menu, zvýrazní se body, pomocí kterých můžete měnit velikost entity nebo entitu přesunout, pokud nemají definovány vazby.

9. Usnadnění a urychlení práce.

Skicu nakreslíte rychleji, když budete používat příkazy ke kopírování entit, např.



U symetrických skic podle osy  Zrcadlit entity nebo  Dynamické zrcadlo ,

které najdete v hlavním menu **Nástroje/Nástroje pro skici**.

10. Funkce tlačítka **A** na klávesnici v příkazu **Přímka**.

Krátkým stisknutím tlačítka **A** na klávesnici vytvoříte navazující **tečný oblouk** tažením „hrotu tužky“ ke kreslené přímce. **A** stisnete před tažením „hrotu tužky“.

ÚLOHY K PROCVIČENÍ



Nakreslete jednoduché skici podle předlohy a k usnadnění práce použijte uvedené příkazy.

Funkce tlačítka A v příkazu Přímka

Zrcadlit entity

Dynamické zrcadlo

Odsadit entity

