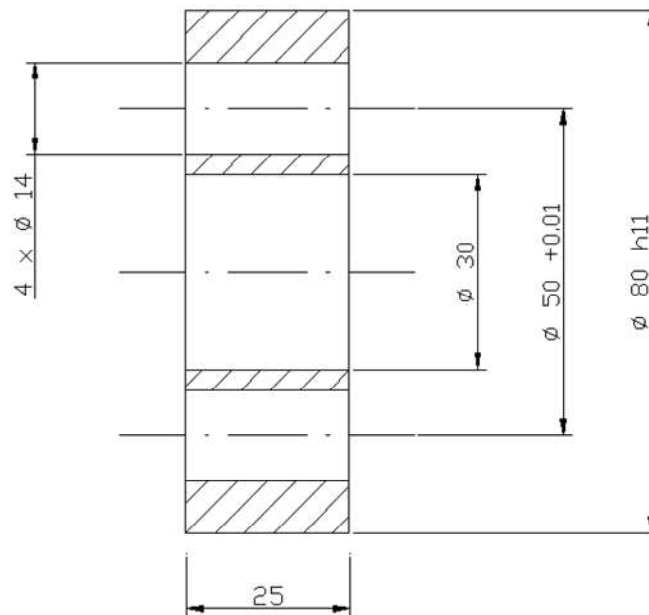


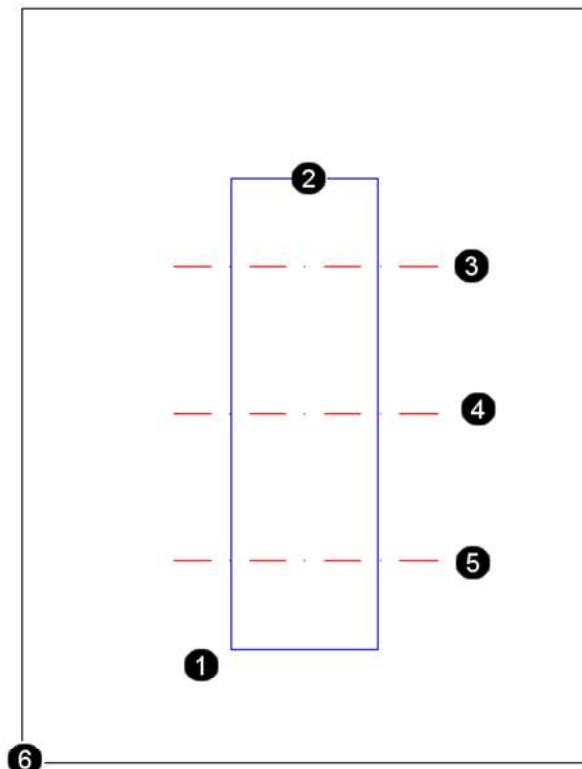
2.2 Tvorba tolerancí

V programu AutoCAD nakreslete výkres, který je patrný z níže uvedeného obrázku. V tomto výkrese upravte vzhled os tak, aby nakresleny čerchovanou čáru. Následně tento doplňte o uvedené kóty, odkazy, a tolerance déle také výkres vyšrafujte. Zdrojový výkres pro tento příklad je k dispozici [zde](#).

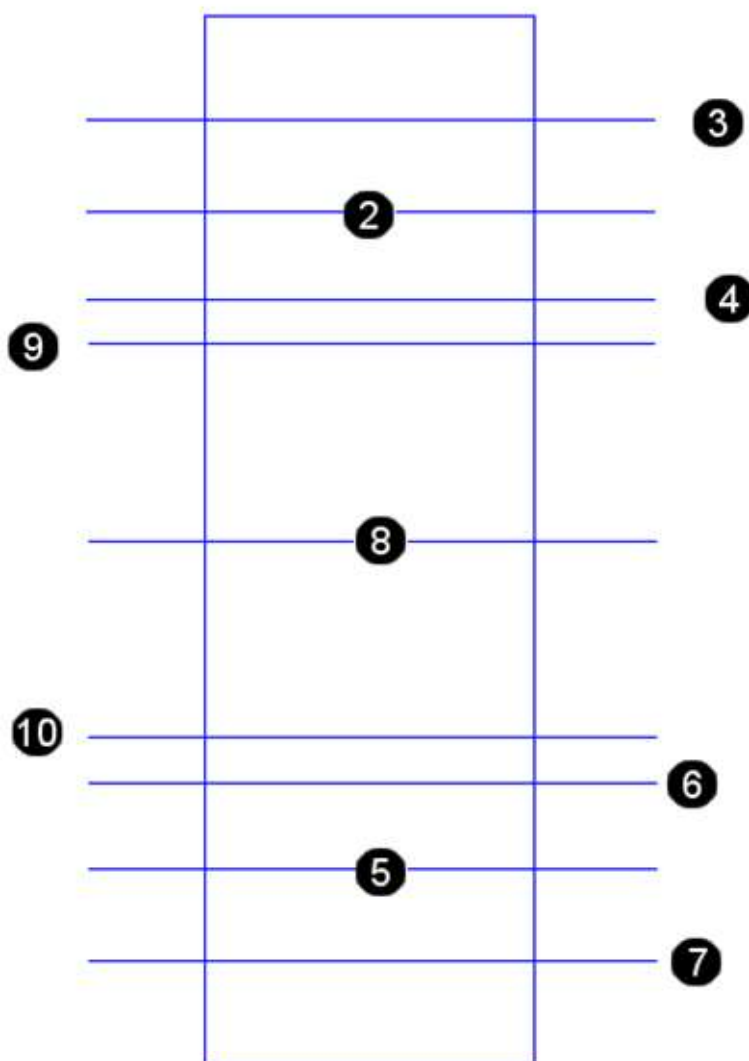


2.2.1 První sled úkonů

Vytvoření
hlavních
obrysů



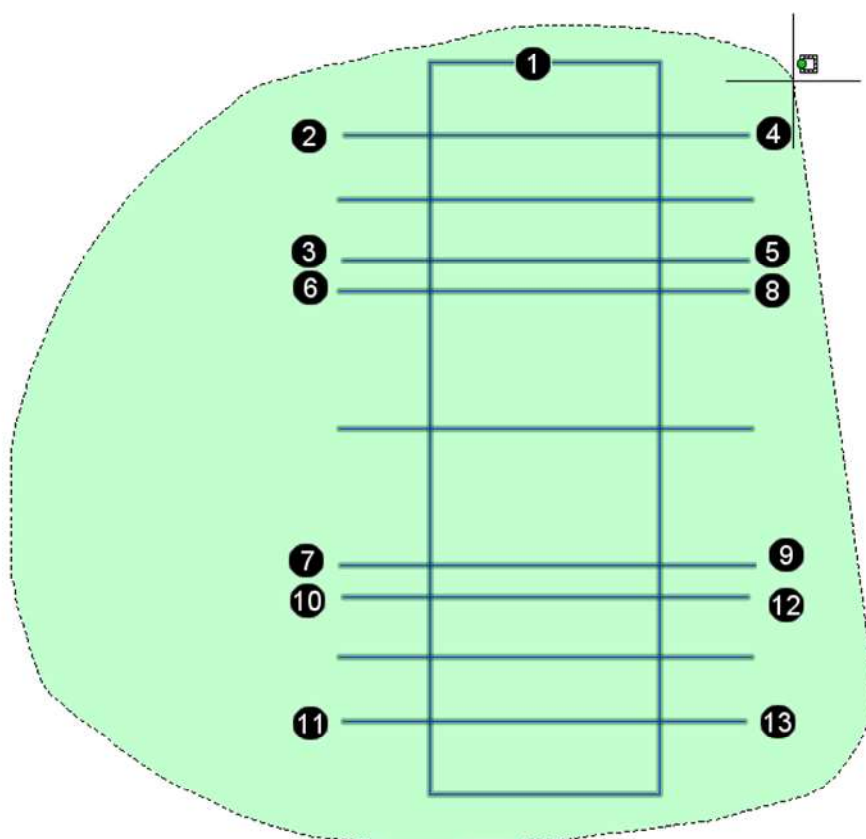
1	<p><u>Vytvoření uživatelského souřadného systému USS s počátkem v bodě 100, 100, 0</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz USS a stiskněte ENTER zadejte volbu N a potvrďte ENTER zadejte s klávesnice nový počátek souřadného systému 100, 100 a potvrďte ENTER.
2	<p><u>Vytvoření obdélníka o výšce 80 a šířce 25 mm, jehož levý spodní roh leží v bodě 0, 0.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz obdélník (tento příkaz můžeme vybrat i na příkazové liště) a stiskněte ENTER zadejte souřadnice levého dolního rohu obdélníka 0, 0 a potvrďte ENTER zadejte souřadnice pravého horního rohu obdélníka 25, 80 a stiskněte klávesu ENTER.
3	<p><u>Vytvoření tří úseček, které budou tvořit osy souměrnosti celého obrazce.</u> <u>Vytvoření první osy.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz úsečka (tento příkaz můžeme vybrat i na příkazové liště) a stiskněte ENTER zadejte souřadnice počátečního bodu -10, 65 a potvrďte ENTER zadejte souřadnice koncového bodu úsečky 35, 65 a opět potvrďte ENTER
4	<p><u>Vytvoření druhé osy.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz úsečka a stiskněte ENTER zadejte souřadnice počátečního bodu -10, 40 a potvrďte ENTER zadejte souřadnice koncového bodu úsečky 35, 40 a opět potvrďte ENTER
5	<p><u>Vytvoření třetí osy.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz úsečka a stiskněte ENTER zadejte souřadnice počátečního bodu -10, 15 a potvrďte ENTER zadejte souřadnice koncového bodu úsečky 35, 15 a opět potvrďte ENTER
6	<p><u>Zvětšení zobrazení aktuálního pohledu na výkres.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Zoom a stiskněte ENTER zvolte volbu O jako okno a potvrďte klávesou ENTER zadejte pomocí klávesnice souřadnice levého dolního okna zvětšení – 10, -10, které potvrďte klávesou ENTER zadejte pomocí klávesnice souřadnice pravého horního okna zvětšení 35, 90, které potvrďte klávesou ENTER.



1	Příkaz EKVID pro vytvoření rovnoběžek s osami. Tyto rovnoběžky budeme v další části upravovat tak, aby vznikl požadovaný výřez.
A	<p>Vytvoření úseček 3 a 4, které se mají vytvořit jako rovnoběžky ve vzdálenosti 7 mm směrem nahoru a dolů od originální úsečky (vodorovná osa 2).</p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Ekvid a stiskněte ENTER nejprve musíme z klávesnice zadat, v jaké vzdálenosti se mají rovnoběžky nakreslit. Proto zadejte z klávesnice číslo 7 a potvrďte jej klávesou ENTER. nyní musíme označit úsečku, ke které chceme kreslit rovnoběžky. Proto klikněte kurzorem myši (kurzor má nyní tvar malého čtverečku) na úsečku označenou písmenem 2. Po jejím označení se vykreslí čárkovaná čára. poslední částí příkazu je zadání umístění rovnoběžných úseček. Není nutné ukazovat kurzorem na přesné místo, stačí pouze naznačit stranu, na kterou se má rovnoběžka vykreslit. Proto klikněte myší někam do oblasti kde je na obrázku umístěna úsečka 3 a 4. Ty se

	ihned po tomto kliknutí nakreslí. Stiskněte klávesu pro ukončení příkazu ESC .
B	<p>Vytvoření úseček 6 a 7, které se má vytvořit jako rovnoběžky ve vzdálenosti 7 mm směrem nahoru a dolů od originální úsečky (svislá osa 5).</p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Ekvid a stiskněte ENTER zadejte, v jaké vzdálenosti se má rovnoběžky nakreslit. Proto zadejte z klávesnice číslo 7 a potvrďte jej klávesou ENTER. označte úsečku, ke které chceme kreslit rovnoběžky. Proto klikněte kurzorem myši na úsečku označenou písmenem 5, poslední částí příkazu je zadání umístění rovnoběžných úseček. Proto klikněte myší někam do oblasti kde je na obrázku umístěna úsečka 6 a 7.
	<p>Vytvoření úseček 9 a 10, které se má vytvořit jako rovnoběžky ve vzdálenosti 15 mm směrem nahoru a dolů od originální úsečky (svislá osa 8).</p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Ekvid a stiskněte ENTER zadejte, v jaké vzdálenosti se má rovnoběžky nakreslit. Proto zadejte z klávesnice číslo 15 a potvrďte jej klávesou ENTER. označte úsečku, ke které chceme kreslit rovnoběžky. Proto klikněte kurzorem myši na úsečku označenou písmenem 8, poslední částí příkazu je zadání umístění rovnoběžných úseček. Proto klikněte myší někam do oblasti kde je na obrázku umístěna úsečka 9 a 10.

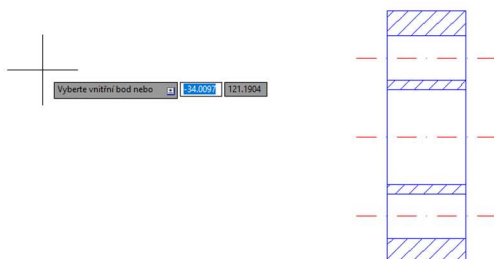
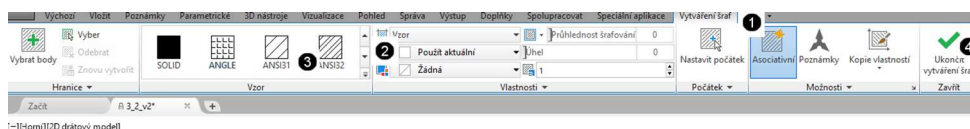
Použití Nyní použijeme příkaz Ořez, abychom odstranili nevyhovující části vytvořených rovnoběžek.
příkazu
Ořez



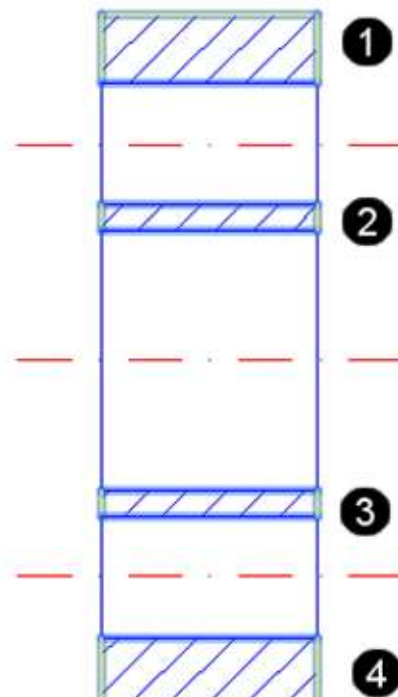
A	<p><u>Ořezání segmentů úseček 2, 3, 4 a 5.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Napište, do příkazového řádku příkaz Ořež a stiskněte ENTER v první části příkazu musíme označit ořezávanou oblast, což je v našem případě celý objekt. Proto klikněte kurzorem a tahem označíme celý objekt. Po jeho označení se vykreslí tučnou čarou. Tento výběr musíte potvrdit klávesou ENTER nyní tedy označíme segmenty úseček 2, 3, 4 a 5, které chceme odstranit a které se budou během označování automaticky vymazávat. Takto je možné rovnou ořezat celý objekt. Ukončení příkazu provedeme stiskem klávesy ENTER.
B	<p><u>Ořezání segmentů úseček 6, 7, 8 a 9.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Můžeme pokračovat jako v předchozím případě. Napište do příkazového řádku příkaz Ořež a stiskněte ENTER klikněte kurzorem myši na obdélník označený číslem 1. Tento výběr musíte potvrdit klávesou ENTER nyní tedy označíme segmenty úseček 6, 7, 8 a 9, které chceme odstranit. Ukončení příkazu provedeme stiskem klávesy ENTER.
C	<p><u>Ořezání segmentů úseček 10, 11, 12 a 13.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Ořež a stiskněte ENTER klikněte kurzorem myši na obdélník označený číslem 1. Tento výběr musíte potvrdit klávesou ENTER nyní tedy označíme segmenty úseček 10, 11, 12 a 13, které chceme odstranit.

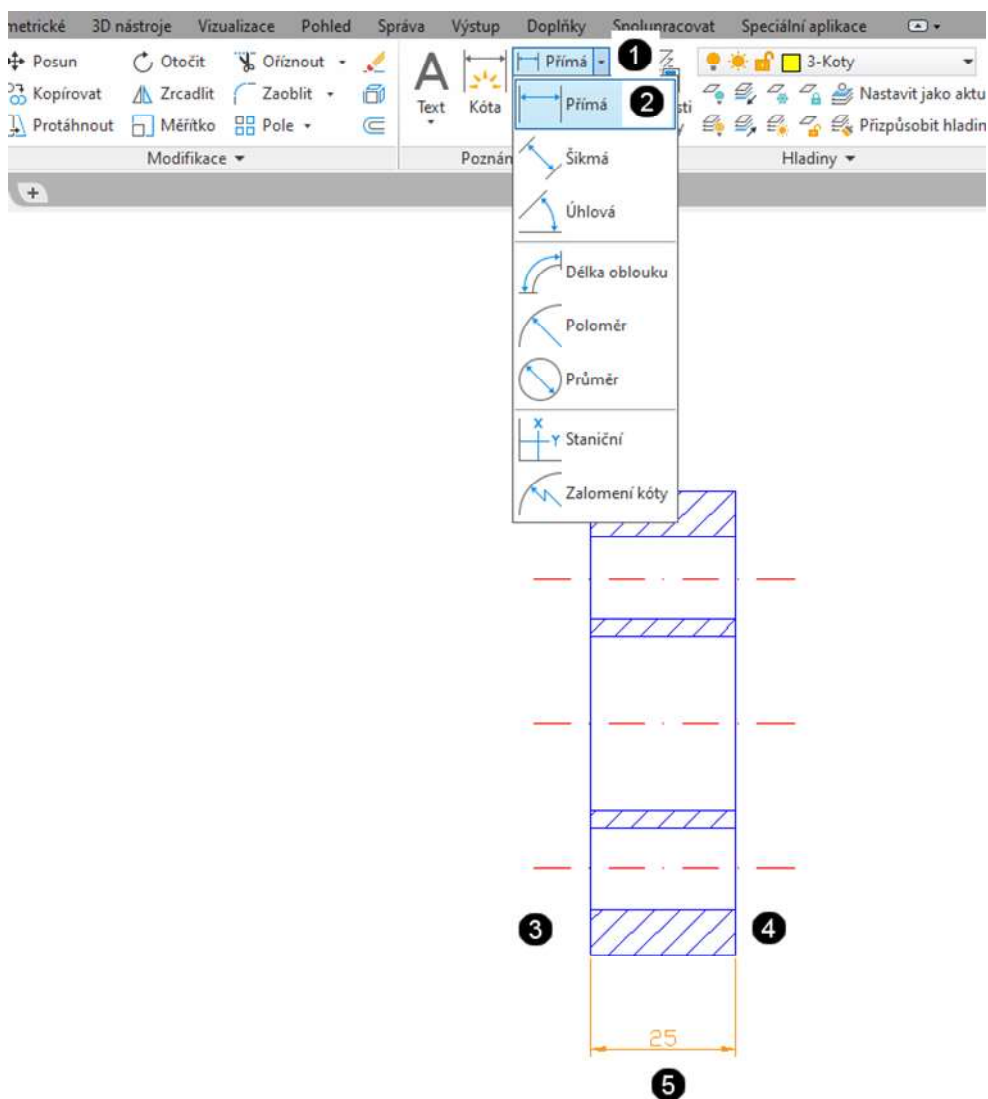
2.2.3 Třetí sled úkonů - šrafování

Tvorba
šrafování



1	<p>Volba ŠRAFY příkazové lišty. Pomocí této volby můžeme šrafovat libovolné uzavřené oblasti výkresu.</p> <ul style="list-style-type: none"> klikněte levým tlačítkem na tuto volbu, nebo do příkazového řádku zadejte příkaz Šrafy, dojde k otevření panelu VYTVÁŘENÍ ŠRAF.
2	<p>Panel VYTVÁŘENÍ ŠRAF. V tomto panelu můžeme vybrat typ šrafů a potom definovat oblast šrafování.</p>
3	<p>Výběr TYPU ŠRAFOVÁNÍ. AutoCAD obsahuje mnoho různých typů šrafů, proto je nutné vybrat určitý typ (především s ohledem na typ šrafovaného materiálu).</p>

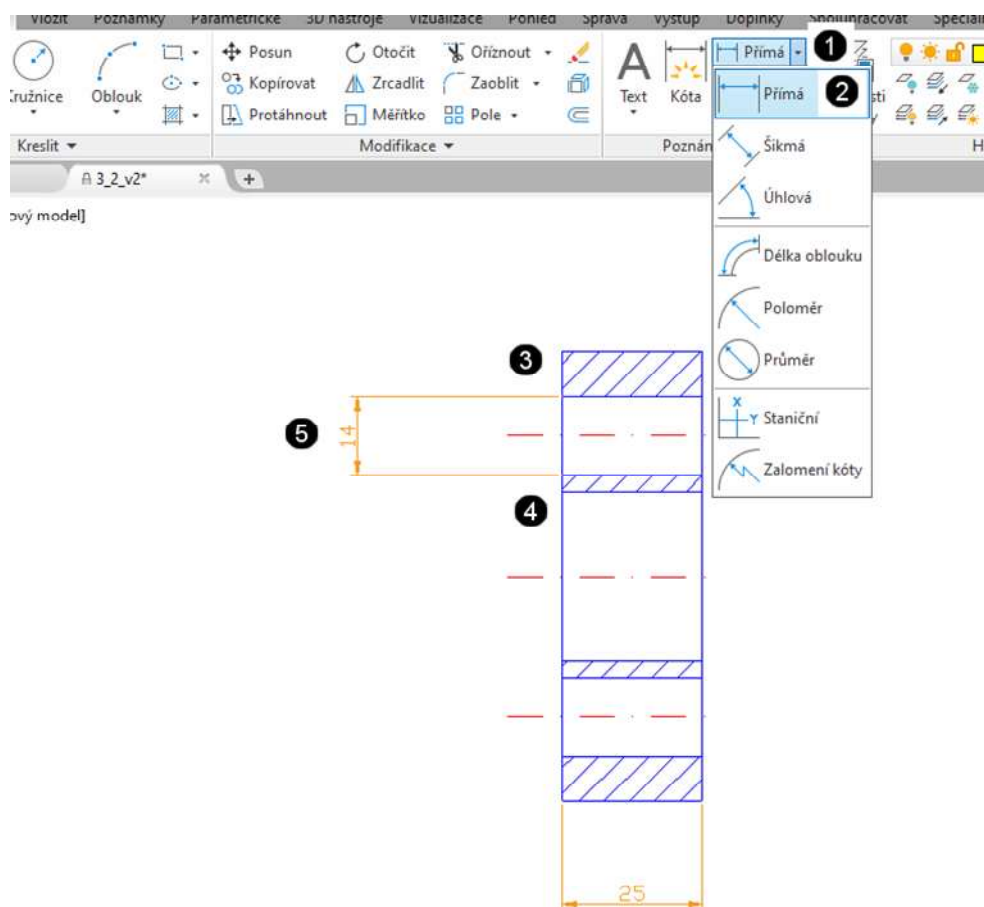
	<ul style="list-style-type: none"> • pomocí rolovací šipky otevřete položku TYP ŠRAFOVÁNÍ, • z uvedeného seznamu vyberte typ šrafování ANSI 31 tak, že na něj jednou kliknete levým tlačítkem myši.
4	<p><u>Výběr oblasti šrafování. Nyní musíme označit oblast, která se má vyšrafovat. V tomto případě budeme oblast šrafování definovat pomocí vnitřních bodů oblastí určených pro šrafování, proto není nutné aby byly dané oblasti separované.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • klikněte levým tlačítkem myši na tlačítko označené číslem 3, • nyní můžete ve výkresu pomocí kurzoru myši označit body, které leží uvnitř oblasti šrafování. Proto označte všechny body ležící v daných oblastech a které jsou označené číslem. V průběhu označování se označené oblasti budou vykreslovat tučnou čarou.  <ul style="list-style-type: none"> • Potvrďte ENTER. Dojde k vyšrafování označených oblastí požadovaným typem šrafování a uzavření panelu VYTVÁŘENÍ ŠRAF.



1	<p>Položka Hlavního menu KÓTY. V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření kót a sestav kót</p> <ul style="list-style-type: none"> otevření položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
2	<p>Volba Přímá kóta. Přímá kóta může být jak vodorovná tak svislá.</p> <ul style="list-style-type: none"> zvolení položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
3	<p>Volba bodů, které vymezují délku kóty. Označení bodu s číslem 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 3. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení jednoho koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
4	<p>Označení bodu s číslem 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 4. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení druhého koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
5	<p>Určení polohy kóty. V této části příkazu můžeme pomocí kurzoru myši určit místo do kterého chceme umístit kótu.</p> <ul style="list-style-type: none"> umístěte kurzor myši přibližně do místa kde je umístěno číslo 5 na

	<p>předchozím obrázku, do tohoto místa chceme umístit aktuálně vytvářenou kótu,</p> <ul style="list-style-type: none"> stiskem levého tlačítka umístíte kótu do označeného místa.
--	--

Tvorba přímé kóty 2.2.5 Pátý sled úkonů - tvorba a úprava přímé kóty 14

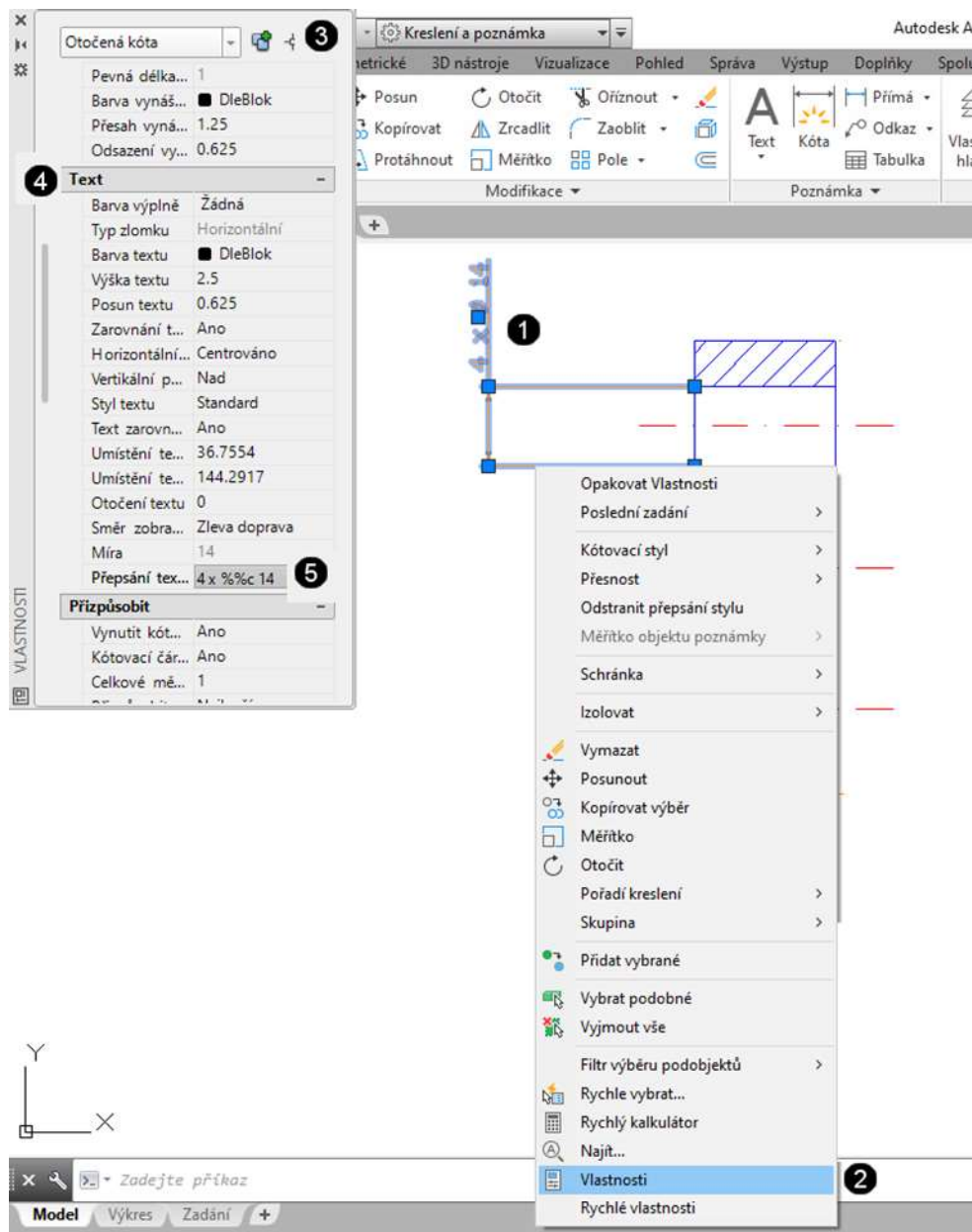


1	<p>Položka Hlavního menu KÓTY. V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření kót a sestav kót</p> <ul style="list-style-type: none"> otevření položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
2	<p>Volba Přímá kóta. Přímá kóta může být jak vodorovná tak svislá.</p> <ul style="list-style-type: none"> zvolení položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
3	<p>Volba bodů, které vymezují délku kóty. Označení bodu s číslem 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 3. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení jednoho koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
4	<p>Označení bodu s číslem 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 4. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení druhého koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
5	<p>Určení polohy kóty. V této části příkazu můžeme pomocí kurzoru myši určit místo do kterého chceme umístit kótu.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> umístíte kurzor myši přibližně do místa kde je umístěno číslo 5 na předchozím obrázku, do tohoto místa chceme umístit aktuálně vytvářenou kótu, stiskem levého tlačítka umístíte kótu do označeného místa.
--	--

Úprava přímé kóty 14

Úprava hodnot kóty

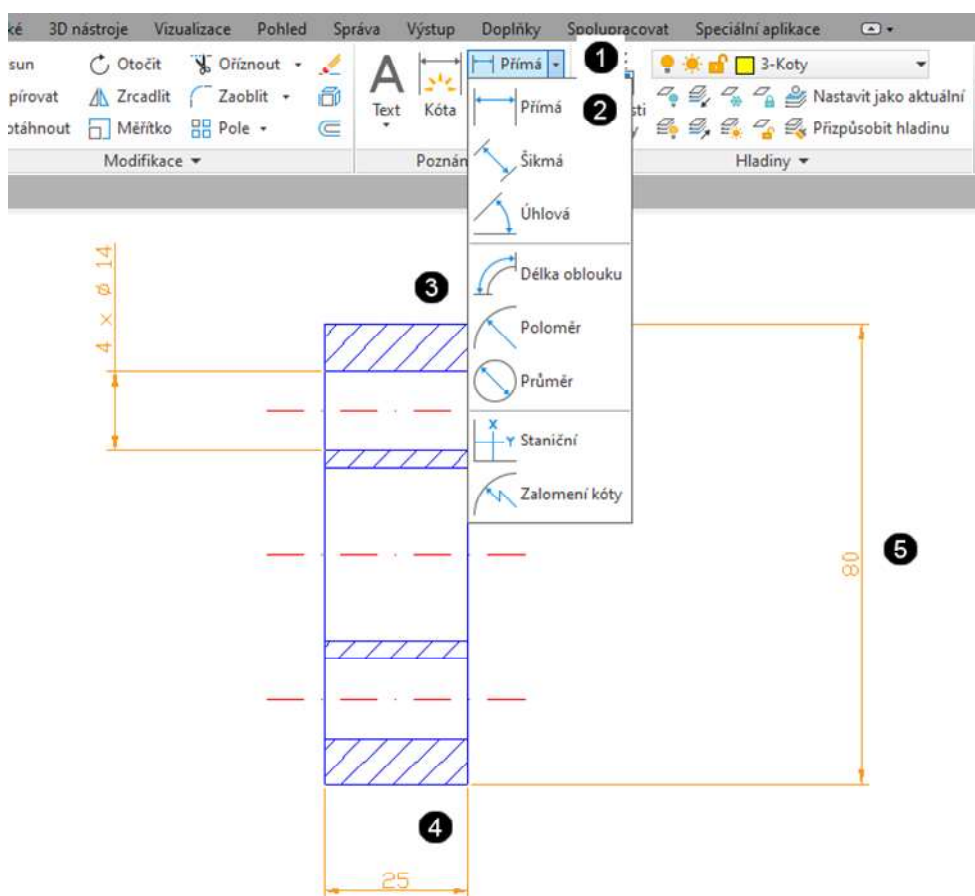


1	<p><u>Označení kóty, kterou chceme upravovat.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> klikněte levým tlačítkem myši na kótu označenou číslem 1, kóta se vykreslí čárkovanou čarou a zobrazí se uchopovací čtverečky.
2	<p><u>Vyvolání místní nabídky kóty a zobrazení jejích VLASTNOSTÍ.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> umístíte kurzor myši na označenou kótu a stisknete pravé tlačítko myši, ze zobrazené místní nabídky zvolte položku Vlastnosti označenou číslem 2 a to tak že na tuto volbu jednou klikněte levým tlačítkem myši.

3	<u>Panel vlastností označené kóty.</u> <ul style="list-style-type: none"> v této nabídce použijte svislý posuvník až naleznete vlastnosti TEXT.
4	<u>Vlastnost TEXT. Nyní musíme tuto vlastnost otevřít.</u> <ul style="list-style-type: none"> klikněte do znaménka + , které je umístěno před nápisem TEXT dojde k rozbalení všech vlastností souvisejících s textem.
5	<u>Vlastnost PŘEPŠÁNÍ TEXTU. Pomocí této volby můžeme zapsat novou hodnotu označené kóty.</u> <ul style="list-style-type: none"> klikněte levým tlačítkem myši na tuto vlastnost, vlastnost se označí a v části pro zadávání přepisujícího textu se objeví kurzor, na jehož pozici můžeme zapisovat nové údaje.
6	<u>Zadání přepisujícího textu.</u> <ul style="list-style-type: none"> zapište do políčka hodnotu 4 x %%c 14 (znak Ø zapišeme tak, že zadáme tyto znaky: %%c) pomocí klávesnice, stiskem klávesy ENTER tuto novou hodnotu kóty potvrdíte, můžete uzavřít panel VLASTNOSTI označené kóty.

2.2.6 Šestý sled úkonů - tvorba a úprava přímé kóty 80

Tvorba
přímé kóty

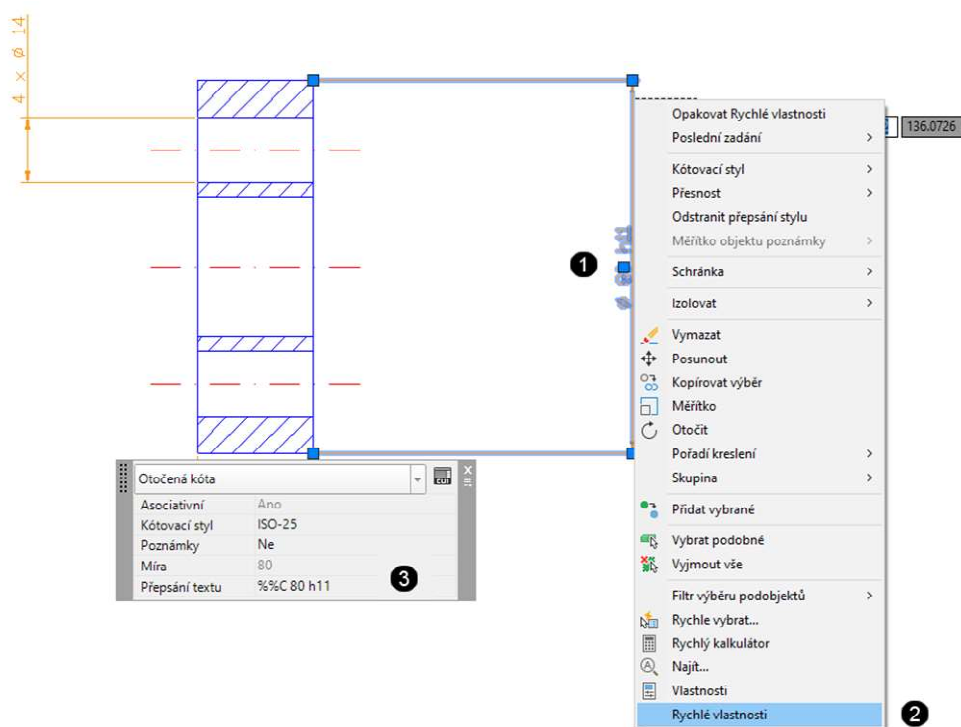


1	<u>Položka Hlavního menu KÓTY. V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření kót a sestav kót</u> <ul style="list-style-type: none"> otevření položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
2	<u>Volba Přímá kóta. Přímá kóta může být jak vodorovná tak svislá.</u> <ul style="list-style-type: none"> zvolení položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte

	jednou levé tlačítko myši
3	<p><u>Volba bodů, které vymezují délku kóty. Označení bodu s číslem 3.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 3. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení jednoho koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
4	<p><u>Označení bodu s číslem 4.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 4. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení druhého koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
5	<p><u>Určení polohy kóty. V této části příkazu můžeme pomocí kurzoru myši určit místo do kterého chceme umístit kótu.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> umístěte kurzor myši přibližně do místa kde je umístěno číslo 5 na předchozím obrázku, do tohoto místa chceme umístit aktuálně vytvářenou kótu, stiskem levého tlačítka umístíte kótu do označeného místa.

Úprava přímé kóty 80

Úprava
hodnot
kóty

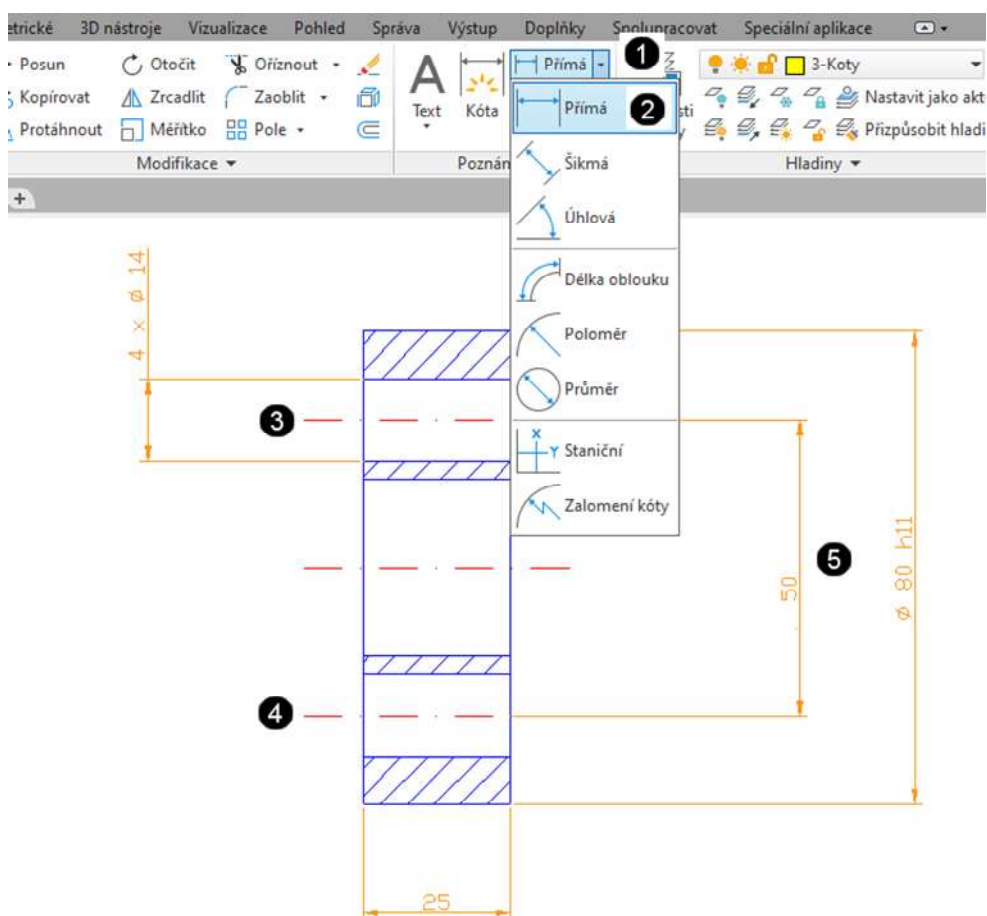


1	<p><u>Označení kóty, kterou chceme upravovat.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> klikněte levým tlačítkem myši na kótu označenou číslem 1, kóta se vykreslí tučnou čarou a zobrazí se uchopovací čtverečky.
2	<p><u>Vyvolání místní nabídky kóty a zobrazení jejích RYCHLÝCH VLASTNOSTÍ.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> umístěte kurzor myši na označenou kótu a stiskněte pravé tlačítko myši, ze zobrazené místní nabídky zvolte položku Rychlé vlastnosti označenou číslem 2 a to tak že na tuto volbu jednou klikněte levým tlačítkem myši.

3	Panel vlastností označené kóty. <ul style="list-style-type: none"> v této nabídce najdete vlastnost PŘEPSÁNÍ TEXTU.
4	Vlastnost TEXT . Nyní musíme tuto vlastnost otevřít. <ul style="list-style-type: none"> klikněte do znaménka + , které je umístěno před nápisem TEXT dojde k rozbalení všech vlastností souvisejících s textem.
5	Vlastnost PŘEPSÁNÍ TEXTU . Pomocí této volby můžeme zapsat novou hodnotu označené kóty. <ul style="list-style-type: none"> klikněte levým tlačítkem myši na tuto vlastnost, vlastnost se označí a v části pro zadávání přepisujícího textu se objeví kurzor, na jehož pozici můžeme zapisovat nové údaje.
6	Zadání přepisujícího textu. <ul style="list-style-type: none"> zapište do políčka hodnotu %%c 80 (znak Ø zapišeme tak, že zadáme tyto znaky: %%c) pomocí klávesnice, stiskem klávesy ENTER tuto novou hodnotu kóty potvrdíte, můžete uzavřít panel VLASTNOSTI označené kóty.

2.2.7 Sedmý sled úkonů - tvorba přímé kóty 50

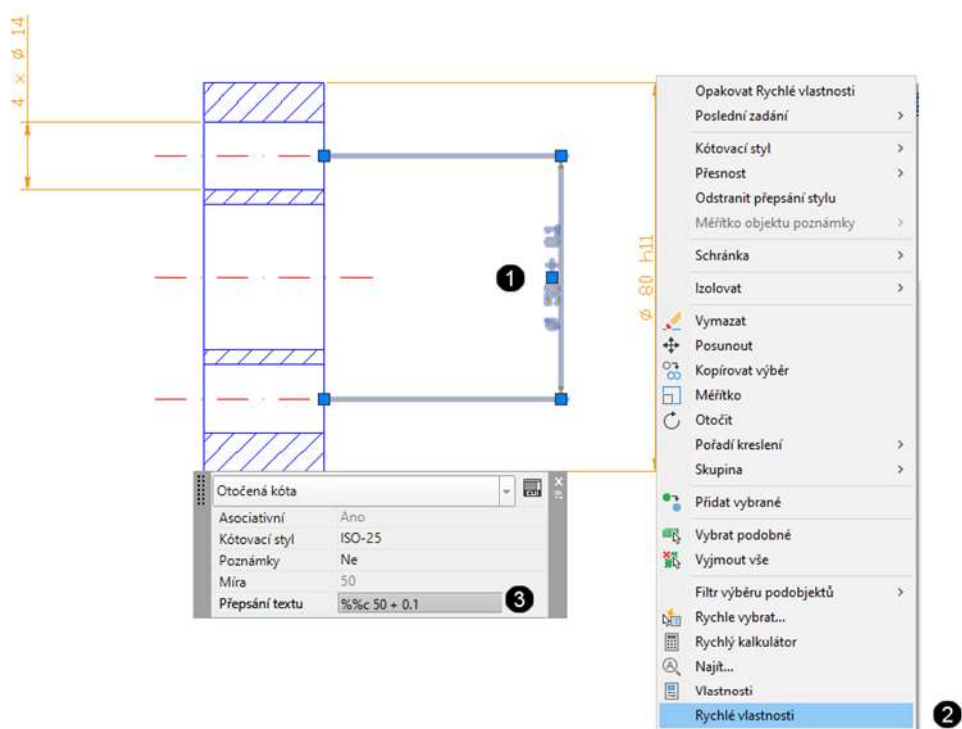
Tvorba
přímé kóty



1	Položka Hlavního menu KÓTY . V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření kót a sestav kót <ul style="list-style-type: none"> otevření položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednu levé tlačítko myši
----------	--

2	<p>Volba <u>Přímá kóta</u>. Přímá kóta může být jak vodorovná tak svislá.</p> <ul style="list-style-type: none"> zvolení položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
3	<p>Volba bodů, které vymezují délku kóty. Označení bodu s číslem 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 3. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení jednoho koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
4	<p>Označení bodu s číslem 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 4. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení druhého koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
5	<p>Určení polohy kóty. V této části příkazu můžeme pomocí kurzoru myši určit místo do kterého chceme umístit kótu.</p> <ul style="list-style-type: none"> umístíte kurzor myši přibližně do místa kde je umístěno číslo 5 na předchozím obrázku, do tohoto místa chceme umístit aktuálně vytvářenou kótu, stiskem levého tlačítka umístíte kótu do označeného místa.

Úprava hodnot kóty
Úprava přímé kóty 50

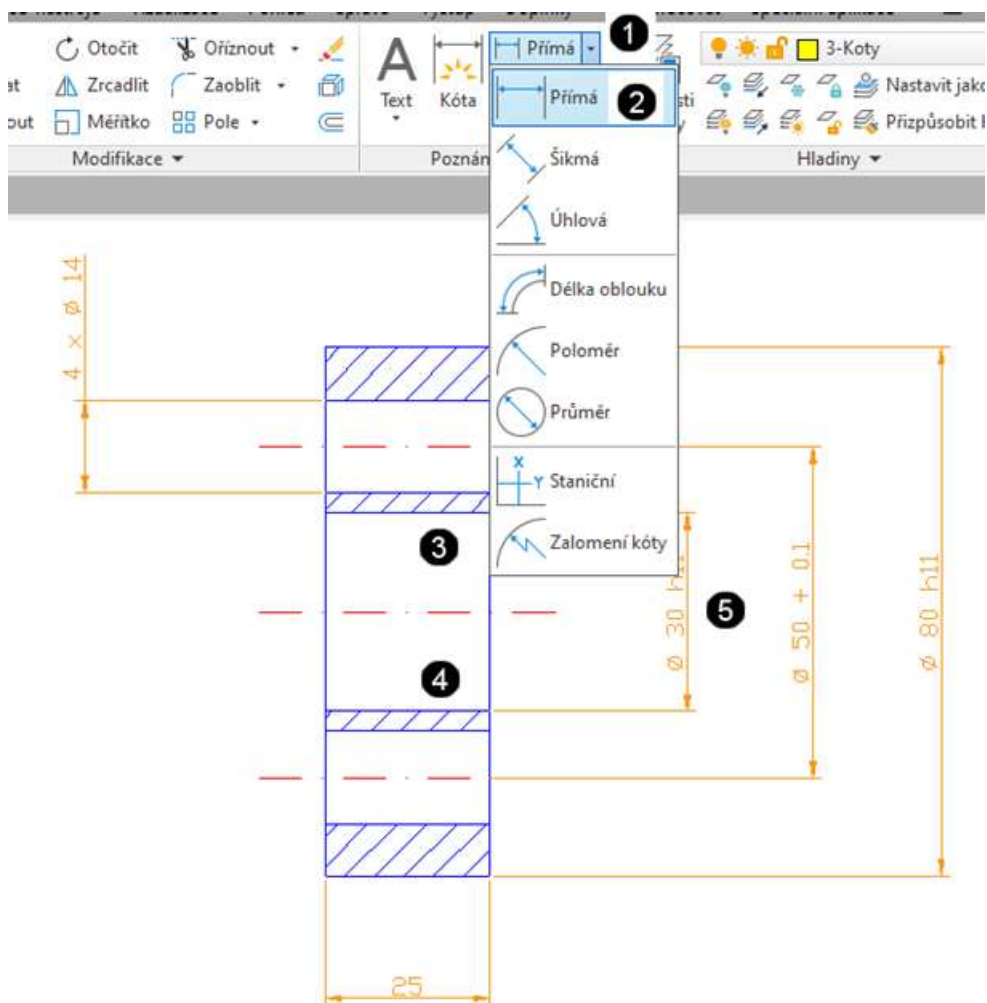


1	<p>Označení kóty, kterou chceme upravovat.</p> <ul style="list-style-type: none"> klikněte levým tlačítkem myši na kótu označenou číslem 1, kóta se vykreslí čárkovanou čarou a zobrazí se uchopovací čtverečky.
2	<p>Vyvolání místní nabídky kóty a zobrazení jejích VLASTNOSTÍ.</p> <ul style="list-style-type: none"> umístíte kurzor myši na označenou kótu a stiskněte pravé tlačítko myši, ze zobrazené místní nabídky zvolte položku Vlastnosti označenou číslem 2 a to tak že na tuto volbu jednou klikněte levým tlačítkem

	myši.
3	<u>Panel vlastností označené kóty.</u> <ul style="list-style-type: none"> v této nabídce použijte svislý posuvník, až naleznete vlastnosti TEXT.
4	<u>Vlastnost TEXT. Nyní musíme tuto vlastnost otevřít.</u> <ul style="list-style-type: none"> klikněte do znaménka + , které je umístěno před nápisem TEXT dojde k rozbalení všech vlastností souvisejících s textem.
5	<u>Vlastnost PŘEPSÁNÍ TEXTU. Pomocí této volby můžeme zapsat novou hodnotu označené kóty.</u> <ul style="list-style-type: none"> klikněte levým tlačítkem myši na tuto vlastnost, vlastnost se označí a v části pro zadávání přepisujícího textu se objeví kurzor, na jehož pozici můžeme zapisovat nové údaje. <u>Zadání přepisujícího textu.</u> <ul style="list-style-type: none"> zapište do políčka hodnotu %%c 50 + 0.1 (znak Ø zapišeme tak, že zadáme tyto znaky: %%c) pomocí klávesnice, stiskem klávesy ENTER tuto novou hodnotu kóty potvrdíte, můžete uzavřít panel VLASTNOSTI označené kóty.

2.2.8 Osmý sled úkonů - tvorba úprava přímé kóty 30

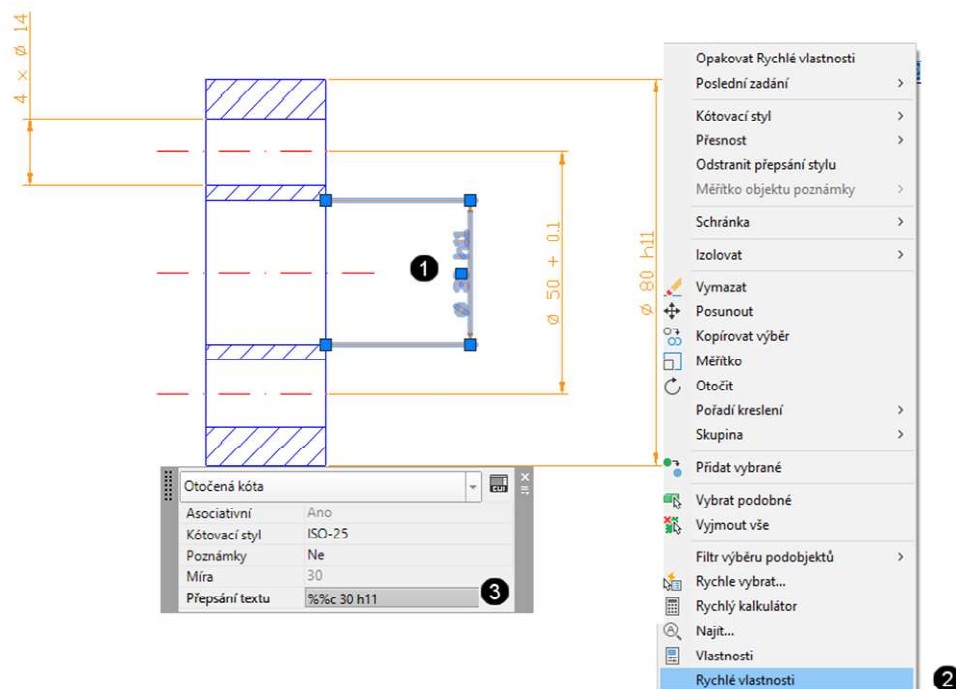
Tvorba
přímé kóty



1	<p>Položka Hlavního menu KÓTY. V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření kót a sestav kót</p> <ul style="list-style-type: none"> otevření položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
2	<p>Volba Přímá kóta. Přímá kóta může být jak vodorovná tak svislá.</p> <ul style="list-style-type: none"> zvolení položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
3	<p>Volba bodů, které vymezují délku kóty. Označení bodu s číslem 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 3. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení jednoho koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
4	<p>Označení bodu s číslem 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 4. V okamžiku, kdy se objeví žlutý uchopovací čtvereček, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení druhého koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.
5	<p>Určení polohy kóty. V této části příkazu můžeme pomocí kurzoru myši určit místo do kterého chceme umístit kótu.</p> <ul style="list-style-type: none"> umístíte kurzor myši přibližně do místa kde je umístěno číslo 5 na předchozím obrázku, do tohoto místa chceme umístit aktuálně vytvářenou kótu, stiskem levého tlačítka umístíte kótu do označeného místa.

Úprava přímé kóty 30

Úprava hodnot kóty



1	<p>Označení kóty, kterou chceme upravovat.</p> <ul style="list-style-type: none"> klikněte levým tlačítkem myši na kótu označenou číslem 1, kóta se vykreslí čárkovanou čarou a zobrazí se uchopovací čtverečky.
2	<p>Vyvolání místní nabídky kóty a zobrazení jejích VLASTNOSTÍ.</p> <ul style="list-style-type: none"> umístíte kurzor myši na označenou kótu a stiskněte pravé tlačítko

	<ul style="list-style-type: none"> • myši, • ze zobrazené místní nabídky zvolte položku Vlastnosti označenou číslem 2 a to tak že na tuto volbu jednou klikněte levým tlačítkem myši.
3	<u>Panel vlastností označené kóty.</u> <ul style="list-style-type: none"> • v této nabídce použijte svislý posuvník, až naleznete vlastnosti TEXT.
4	<u>Vlastnost TEXT. Nyní musíme tuto vlastnost otevřít.</u> <ul style="list-style-type: none"> • klikněte do znaménka + , které je umístěno před nápisem TEXT • dojde k rozbalení všech vlastností souvisejících s textem.
5	<u>Vlastnost PŘEPSÁNÍ TEXTU. Pomocí této volby můžeme zapsat novou hodnotu označené kóty.</u> <ul style="list-style-type: none"> • klikněte levým tlačítkem myši na tuto vlastnost, • vlastnost se označí a v části pro zadávání přepisujícího textu se objeví kurzor, na jehož pozici můžeme zapisovat nové údaje.
6	<u>Zadání přepisujícího textu.</u> <ul style="list-style-type: none"> • zapište do políčka hodnotu %%c 30 h11 (znak Ø zapišeme tak, že zadáme tyto znaky: %%c) pomocí klávesnice, • stiskem klávesy ENTER tuto novou hodnotu kóty potvrdíte, • můžete uzavřít panel VLASTNOSTI označené kóty.