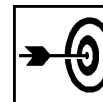


1 ODKAZY A ŠRAFOVÁNÍ V AutoCADu 2019

Cíle



Po prostudování této kapitoly byste měli být schopni:

- upravovat hodnoty kót,
- vytvářet odkazy včetně textových popisků,
- upravovat vlastnosti odkazů
- upravovat textové popisky odkazů
- vytvářet šrafované oblasti,
- upravovat typy šrafů,
- používat tyto příkazy při tvorbě konkrétních výkresů.

Průvodce studiem



Vítejte u další disciplíny! Jistě Vám již dlouze nemusíme vysvětlovat jak postupovat, aby vaše studium bylo co nejefektivnější. Proto se rovnou podívejme, na co se při studiu zaměříme nyní.

Budete se seznamovat s pokročilými technikami vytváření výkresové dokumentace ve 2D prostoru. Pokud se Vám podaří tyto techniky zvládnout, nebude již téměř nic, co by Vás při vytváření výkresů v rovině překvapilo. Věříme, že studium se pro Vás stane opět zábavnou hrou a společně úspěšně dorazíme do cíle. Z naší strany se budeme snažit o to, aby předkládaná látka byla co nejzábavnější a nejstručnější.

Vlastní teorie už bude naprosté minimum. Více pozornosti budeme věnovat vlastní práci a aplikací AutoCAD při řešení konkrétních příkladů a cvičení. Proto si vždy problematiku ukážeme na jednom společném příkladu a vy si ji poté procvičíte na samostatných cvičeních. Některé výsledky Vaší samostatné práce na cvičeních potom opět odešlete ke kontrole.

Vstupní znalosti a podmínky:

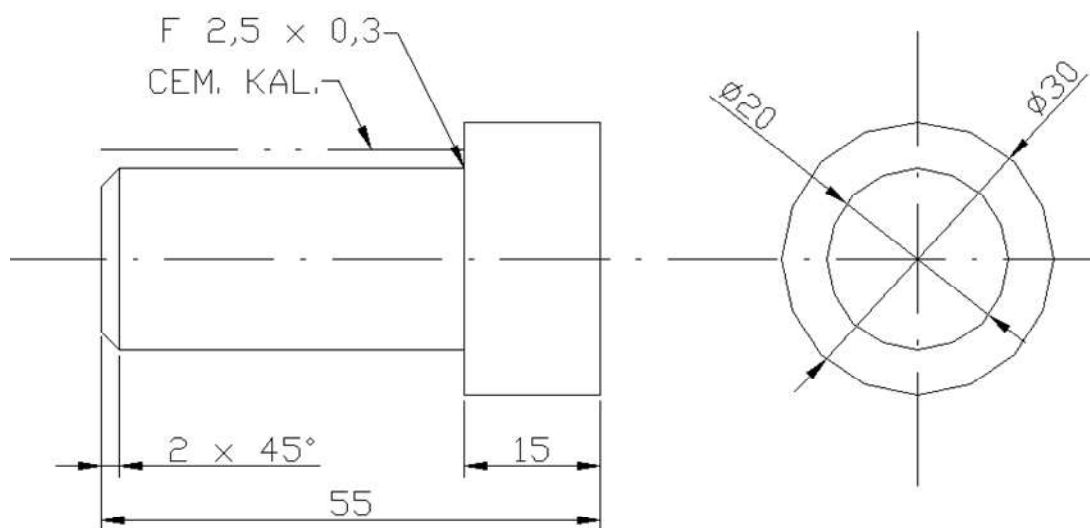
- Nutnou podmínkou pro studium této kapitoly je znalost problematiky prezentované v předcházející disciplíně. Proto si raději projděte ještě jednou kontrolní otázky na jejím konci, pokud Vám ještě nebude něco jasné, prostudujte příslušnou pasáž textu.
- Dále bude nutné, abyste si nainstalovali aplikaci AutoDesk AutoCAD 2019. Popis, jak můžete legálně a bezplatně tuto aplikaci získat je popsán [zde](#).
- Pro efektivní studium je uložení zdrojových výkresů do vašeho počítače. Zdrojové výkresy pro společné příklady jsou k dispozici [zde](#) (1.1) a [zde](#) (1.2). Zdrojové výkresy pro samostatná cvičení jsou k dispozici [zde](#) (cvičení 1) a [zde](#) (cvičení 2).

Potřebný čas pro studium kapitoly:

80 minut

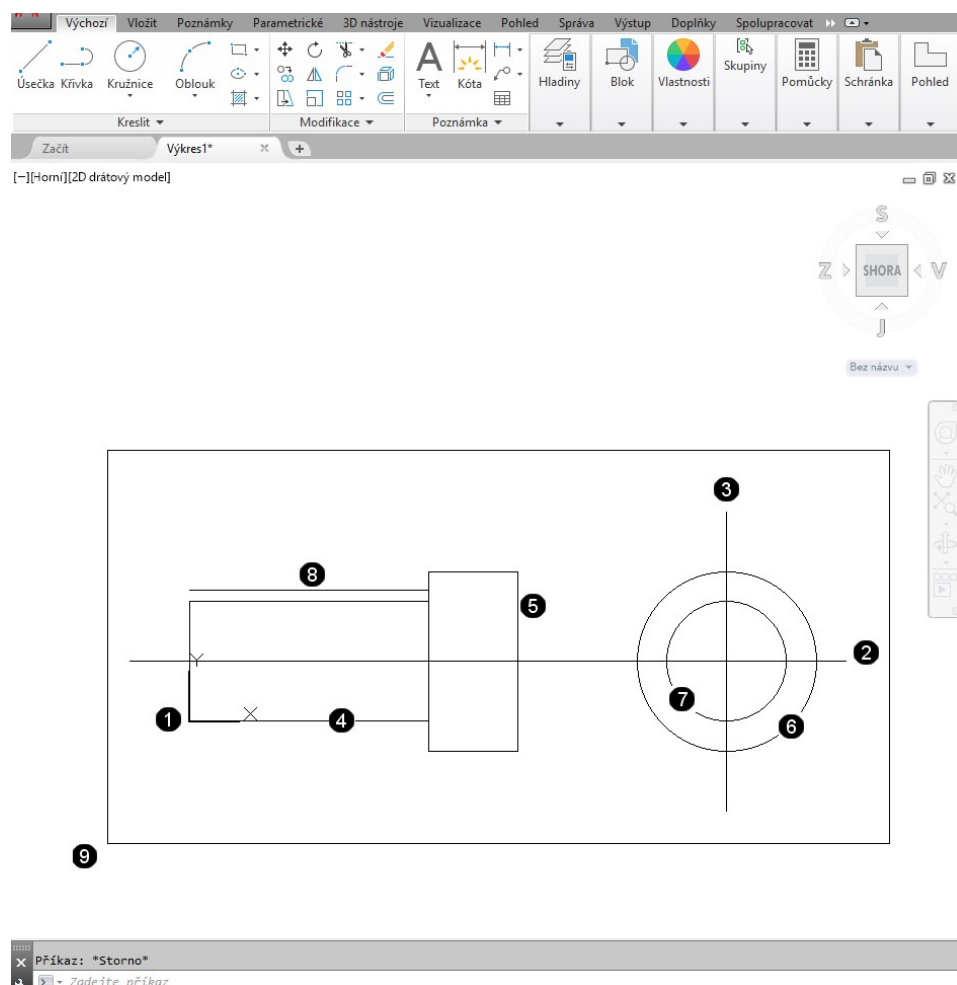
1.1 Tvorba odkazů

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 výkres okótujte a doplňte o příslušné popisy. Zdrojový výkres pro tento příklad je k dispozici [zde](#).



1.1.1 První sled úkonů

Vytvoření
hlavních
obrysů

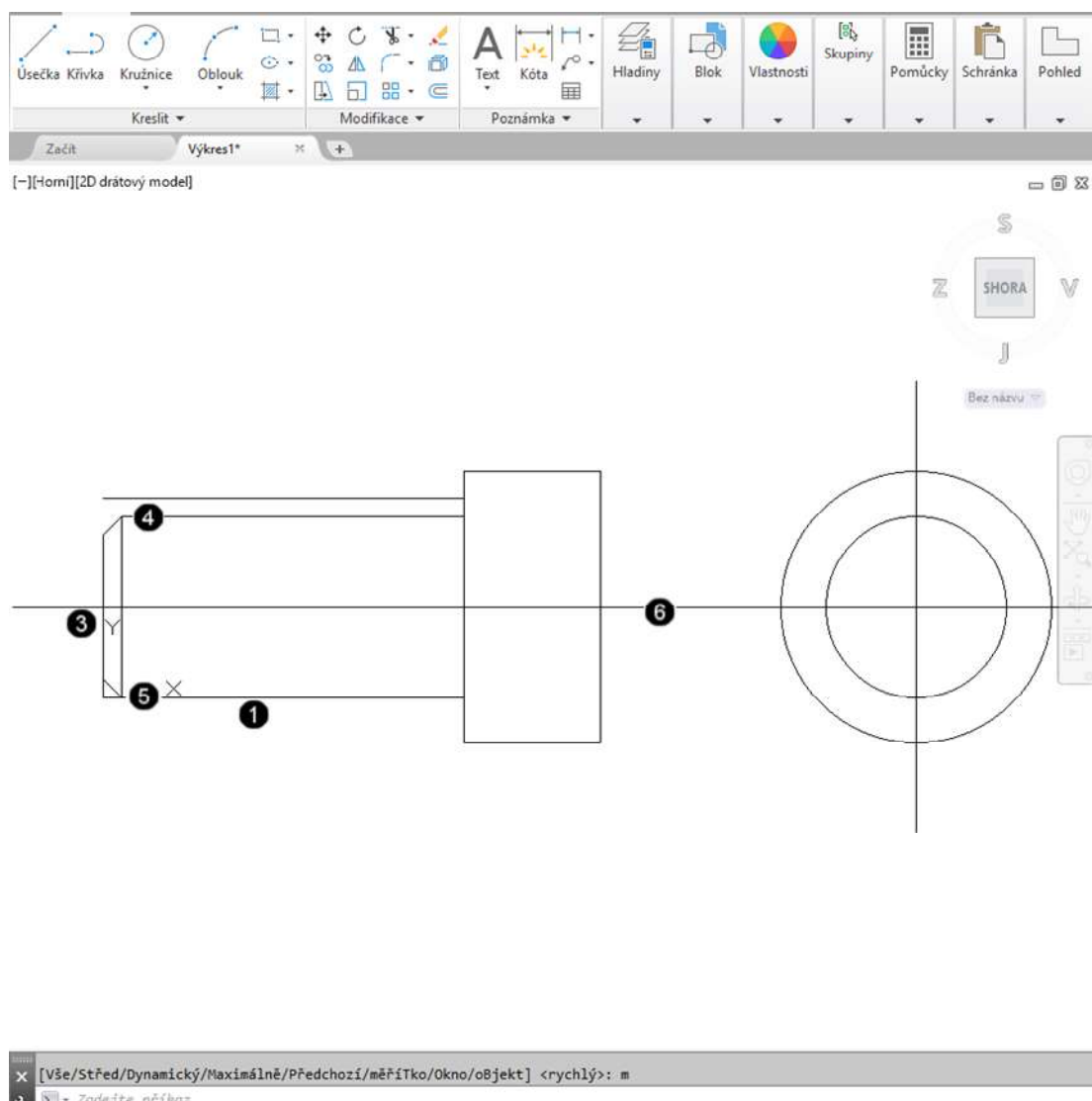


1	<p><u>Vytvoření uživatelského souřadného systému USS s počátkem v bodě 60, 60, 0.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz USS a stiskněte ENTER zadejte volbu N a potvrďte ENTER zadejte s klávesnice nový počátek souřadného systému 60, 60 (pokud pracujeme v rovině, není nutné zadávat i souřadnici ve směru osy z, která má hodnotu 0) a potvrďte ENTER.
2	<p><u>Vytvoření dvou 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, 10 a potvrďte ENTER zadejte souřadnice koncového bodu úsečky 110, 10 a opět potvrďte ENTER
3	<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 90, -15 a potvrďte ENTER zadejte souřadnice koncového bodu úsečky 90, 35 a opět potvrďte ENTER
4	<p><u>Vytvoření obdélníku s šířkou 40 a výškou 20 mm jehož levý dolní roh leží v bodě 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 prvního (levého dolního rohu) obdélníka (tento bod je možné označit i kurzorem myši) 0, 0 a potvrďte ENTER zadejte souřadnice pravého horního rohu obdélníka, tyto souřadnice 40, 20 potvrďte klávesou ENTER.
5	<p><u>Vytvoření obdélníku s šířkou 15 a výškou 30 mm jehož levý dolní roh leží v bodě v bodě 40, - 5.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do řádku příkaz Obdélník a stiskněte ENTER zadejte souřadnice prvního (levého dolního rohu) obdélníka 40, - 5 a potvrďte ENTER zadejte souřadnice pravého horního rohu obdélníka, tyto souřadnice 55, 25 potvrďte klávesou ENTER.
6	<p><u>Vytvoření kružnice s poloměrem 15 mm a středem v bodě 90, 10.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Kružnice (tento příkaz můžeme vybrat i na příkazové liště) a stiskněte ENTER zadejte souřadnice středu kružnice (tento bod je možné označit i kurzorem myši) 90, 10 a potvrďte ENTER zadejte číselnou hodnotu poloměru kružnice 15 a stiskněte klávesu ENTER.
7	<p><u>Vytvoření kružnice s poloměrem 10 mm a středem v bodě 90, 10.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do řádku příkaz Kružnice a stiskněte ENTER zadejte souřadnice středu kružnice 90, 10 a potvrďte ENTER zadejte číselnou hodnotu průměru kružnice 10 a stiskněte klávesu ENTER.
8	<p><u>Vytvoření úsečky, která naznačuje povrchovou úpravu materiálu.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz úsečka a stiskněte ENTER zadejte souřadnice počátečního bodu 0, 22 a potvrďte ENTER zadejte souřadnice koncového bodu úsečky 40, 22 a opět potvrďte ENTER
9	<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

110, 30, které potvrdíte klávesou **ENTER**.

1.1.2 Druhý sled úkonů

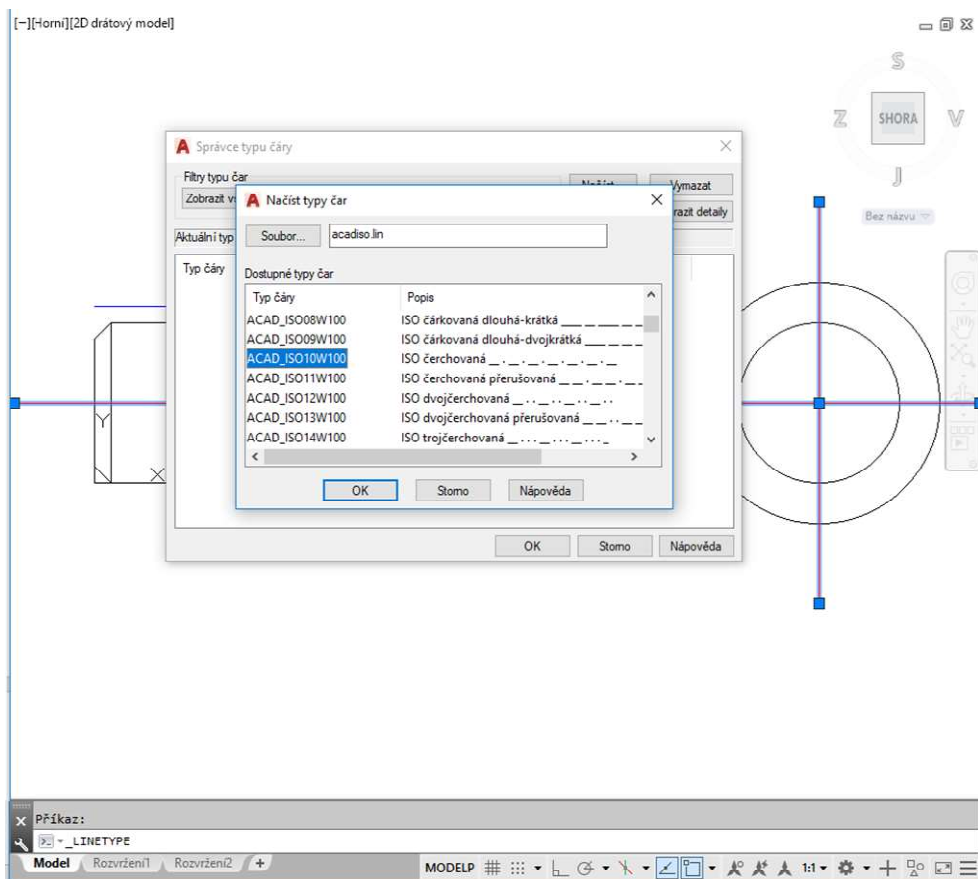
Úpravy
hlavních
obrysů



1	<p><u>Rozložení obdélníka na 4 samostatné úsečky. Protože potřebujeme zkosit některé hrany obdélníka, musíme jej rozložit na čtyři samostatné úsečky.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Rozlož (tento příkaz najdete i na příkazové liště – Modifikace) a stiskněte ENTER označte kurzorem obdélník 1 (kurzor má nyní tvar čtverečku) potvrdíte ENTER dojde k rozložení obdélníka na 4 samostatné úsečky.
2	<p><u>Nastavení možnosti a velikosti zkosení 2 x 45° mezi úsečkami označenými číslicemi 3 a 4, pomocí nástroje ZKOS.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Zkos (tento příkaz můžeme vybrat i na příkazové liště) a stiskněte ENTER musíme nejprve zadat velikost zkosení ve směru osy x a y, proto zvolíme volbu HRANA tím, že stiskneme písmeno H a potvrdíme ENTER zadejte číselnou hodnotu zkosení ve směru osy x tak, že napíšete do příkazové řádky číslo 2 a opět potvrdíte ENTER

	<ul style="list-style-type: none"> zadejte číselnou hodnotu zkosení ve směru osy y tak, že napíšete do příkazové řádky číslo 2 a opět potvrďte ENTER
3	<p>Vytvoření zkosení o velikosti 2 x 45° mezi úsečkami označenými číslicemi 3 a 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Zkos a stiskněte ENTER musíme označit úsečky mezi kterými se má zkosení vytvořit, proto označte kurzorem myši úsečky 3 a 4 (kurzor má tvar čtverečku). Ihned do označení druhé úsečky dojde k vytvoření zkosení.
4	<p>Vytvoření zkosení o velikosti 2 x 45° mezi úsečkami označenými číslicemi 3 a 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz Zkos a stiskněte ENTER musíme označit úsečky mezi kterými se má zkosení vytvořit, proto označte kurzorem myši úsečky 3 a 5. Ihned do označení druhé úsečky dojde k vytvoření zaoblení.
5	<p>Vytvoření úsečky u zkosené hrany.</p> <ul style="list-style-type: none"> napište do příkazového řádku příkaz úsečka a stiskněte ENTER zadejte souřadnice počátečního bodu 2, 0 (tento bod je možné označit i kurzorem myši) a potvrďte ENTER zadejte souřadnice koncového bodu úsečky 2, 20 (tento bod je možné označit i kurzorem myši) a opět potvrďte ENTER

Postup Nyní když máme nakresleny všechny objekty výkresu, můžeme přistoupit k nastavení vzhledu os a načtení čar naznačení povrchové úpravy. Ještě dříve než začneme osy a čáry upravovat musíme do nového aktuálně otevřeného výkresu načíst příslušné typy čar (čerchovanou a Čerchovanou se dvěma tečkami).



1	Volba Typ čáry. Pomocí této volby můžeme označeným objektům přiřazovat typy čar. Volba Typ čáry se nachází v panelu Vlastnosti.
2	Volba Další... Po kliknutí levým tlačítkem myši se zobrazí následující panel, který je popsán v bodě 3.
3	Panel Správce typu čáry. Pomocí voleb tohoto panelu můžeme do aktuálního výkresu přidávat různé typy čar.
4	Volba Načíst... Pokud zvolíme tuto volbu spustí se další panel, který zobrazuje všechny typy čar, které obsahuje databáze programu AutoCAD.
5	Panel Načíst typy čar. Tento panel zobrazuje všechny položky databáze Typ čar AutoCADu. V tomto panelu můžeme vyhledat příslušné typy čar, které chceme použít v aktuálním výkrese.
6	Konkrétní označené typy čar, které chceme načíst do výkresu. Označená čerchovaná čára. <ul style="list-style-type: none"> • klikněte levým tlačítkem na příslušný typ čáry (ISO čerchovaná), • stiskněte klávesu CTRL a označte další požadovaný typ čáry (ISO čerchovaná se dvěma tečkami).
7	Označená čerchovaná čára. <ul style="list-style-type: none"> • pokud máte označené oba typy čar, můžete pustit CTRL.
8	Potvrzovací tlačítko OK, kterým načtete označené typy čar do aktuálního výkresu.

Postup Teď když máme načtené typy čar čárkovaná a čerchovaná ve výkrese, můžeme přistoupit změny typu k přiřazení těchto typů čar objektům na výkrese.

čáry Toto přiřazení se děje ve dvou krocích: v prvním kroku označím pomocí kurzoru myši všechny objekty, kterým chci přiřadit jeden určitý typ čáry. V druhém kroku potom tento určitý typ čáry vyberu ze seznamu obsaženého ve volbě **Typ čáry**.

6	Označené objekty, kterým chceme přiřadit typ čáry čerchovaná. <ul style="list-style-type: none"> • postupně označte všechny prvky označené číslicí 6 a to tak, že na ně postupně kliknete levým tlačítkem myši, • označené objekty se zobrazí čárkovanou čarou s uchopovacími čtverečky • otevřete volbu TYP ČÁRY pomocí rolovacího prvku umístěného v pravé části této volby • kliknete dvakrát rychle za sebou (dvojklik) na zástupce čerchované čáry (ACAD_ISO_10W100).
7	Označený objekt, kterému chceme přiřadit typ čáry čerchovaná s dvěma tečkami. <ul style="list-style-type: none"> • označte prvek označený číslicí 7 a to tak, že na něj kliknete levým tlačítkem myši, • označený objekt se zobrazí čárkovanou čarou s uchopovacími čtverečky • otevřete volbu TYP ČÁRY pomocí rolovacího prvku umístěného v pravé části této volby • kliknete dvakrát rychle za sebou (dvojklik) na zástupce čerchované čáry s dvěma tečkami (ACAD_ISO_05W100). • ukončete příkaz stiskem klávesy ESC.

Tvorba Kót 1.1.3 Třetí sled úkonů

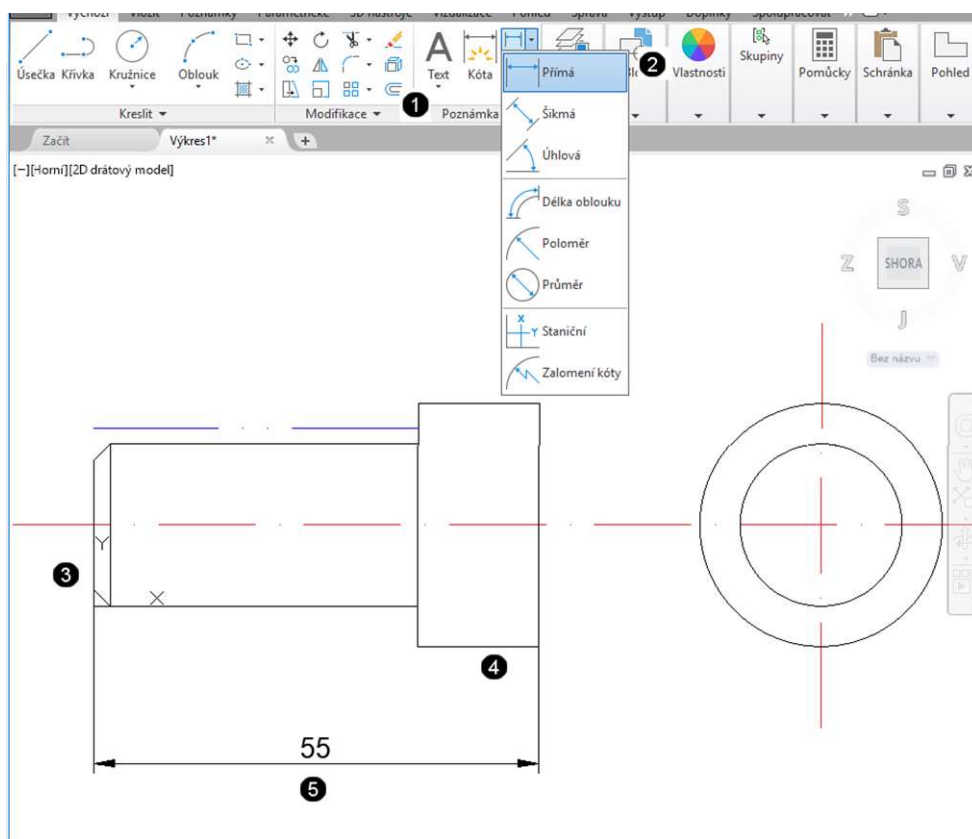
Všechny příkazy související s kótováním jsou obsaženy v nabídce Hlavního menu – **KÓTY**. Zde najdeme všechny způsoby vytváření kót, nebo soustav kót, které umísťujeme na výkres.

Postup Vytváření kót má několik částí:

vytváření
kót

1. výběr typu kóty v nabídce KÓTY,
2. označení bodů nebo objektů, ke kterým se má kóta umístit,
3. pokud jde o délkovou kótu (přímá, šikmá, řetězová apod.) zadáváme dva body (většinou koncové) které vymezují délku, kterou chceme zakótovat,
4. pokud jde o nedélkové kóty (poloměr, průměr, úhel apod.) označujeme pouze příslušný objekt (kružnici, oblouk, křivku apod.),
5. označení místa, na které se má umístit vlastní kóta.

Vytvoření **Vytváření přímé vodorovné kóty o délce 55 mm**
přímé kóty

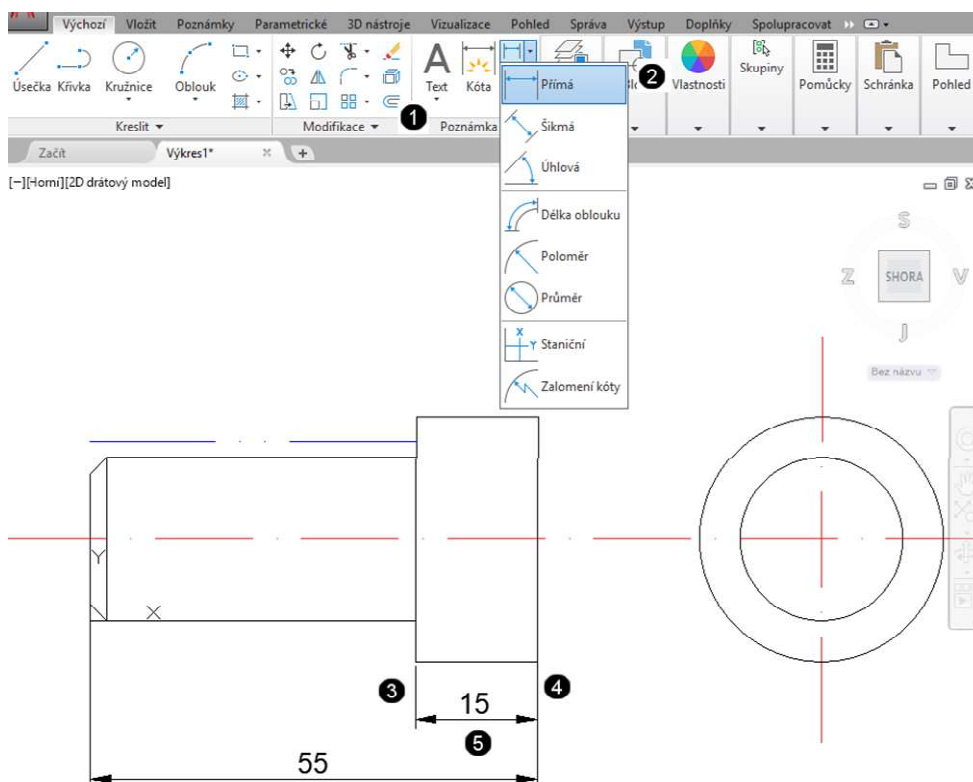


1	<p>Položka Hlavního menu Poznámka. V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření kót a sestav kót</p> <ul style="list-style-type: none"> • otevření položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši • dojde k otevření položky. Pohyb v ní je shodný s pohybem v hlavním menu.
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. Protože AutoCAD pracuje v uchopovacím režimu snažíme se umístit kurzor tak, aby se objevil žlutý uchopovací čtverec. 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 uchopovací čtvereček stiskněte levé tlačítko myši, • dojde k označení jednoho koncového bodu úsečky, kterou chceme zakótovat.

4	<u>Označení bodu s číslem 4.</u> <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	<u>Určení polohy kóty. V této části příkazu můžeme pomocí kurzoru myši určit místo do kterého chceme umístit kótu.</u> <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 myši umístíte kótu do vámi označeného místa.

Vytváření přímé vodorovné kóty o délce 15 mm

Vytvoření
přímé kóty

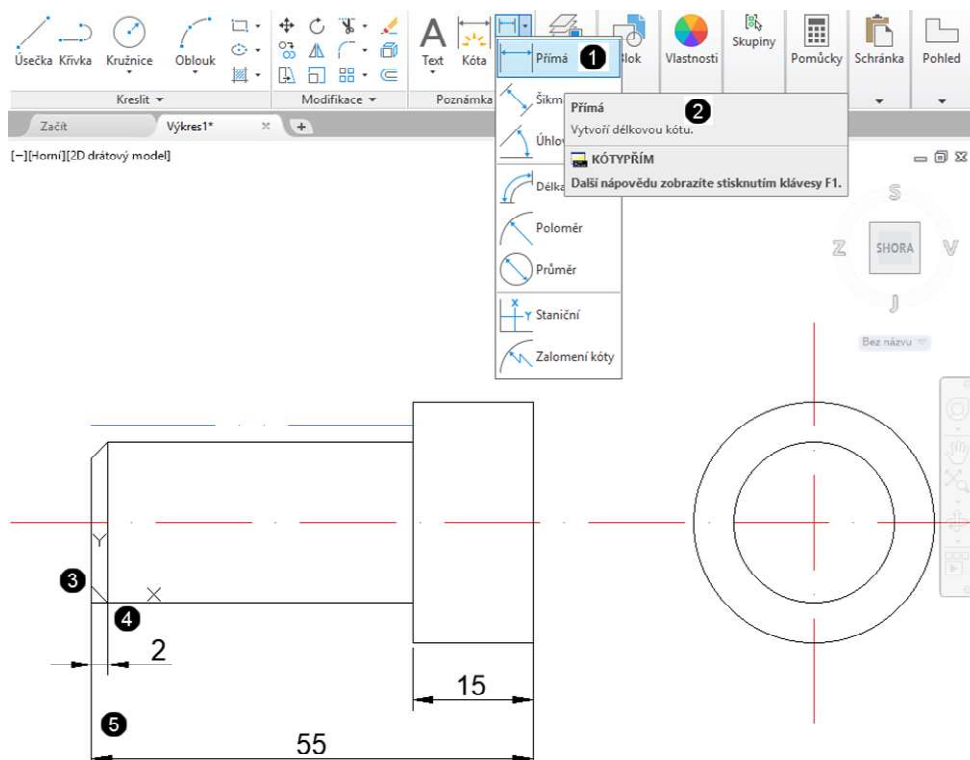


1	<u>Položka Hlavního menu Poznámka. V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření kót a sestav kót</u> <ul style="list-style-type: none"> • otevření položky: stlačte jednou levé tlačítko myši • dojde k otevření položky.
2	<u>Volba Přímá kóta. Přímá kóta může být jak vodorovná tak svislá.</u> <ul style="list-style-type: none"> • zvolení položky: stlačte jednou levé tlačítko myši
3	<u>Volba bodů, které vymezují délku kóty. Protože AutoCAD pracuje v uchopovacím režimu snažíme se umístit kurzor tak, aby se objevil žlutý uchopovací čtverec. Označení bodu s číslem 3.</u> <ul style="list-style-type: none"> • přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 3 a stiskněte levé tlačítko myši, • dojde k označení jednoho koncového bodu úsečky.
4	<u>Označení bodu s číslem 4.</u>

	<ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 4 a stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení druhého koncového bodu úsečky.
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"> 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 myši umístíte kótu do vámi označeného místa.

Vytváření přímé vodorovné kóty o délce 2 mm

Vytvoření
přímé kóty



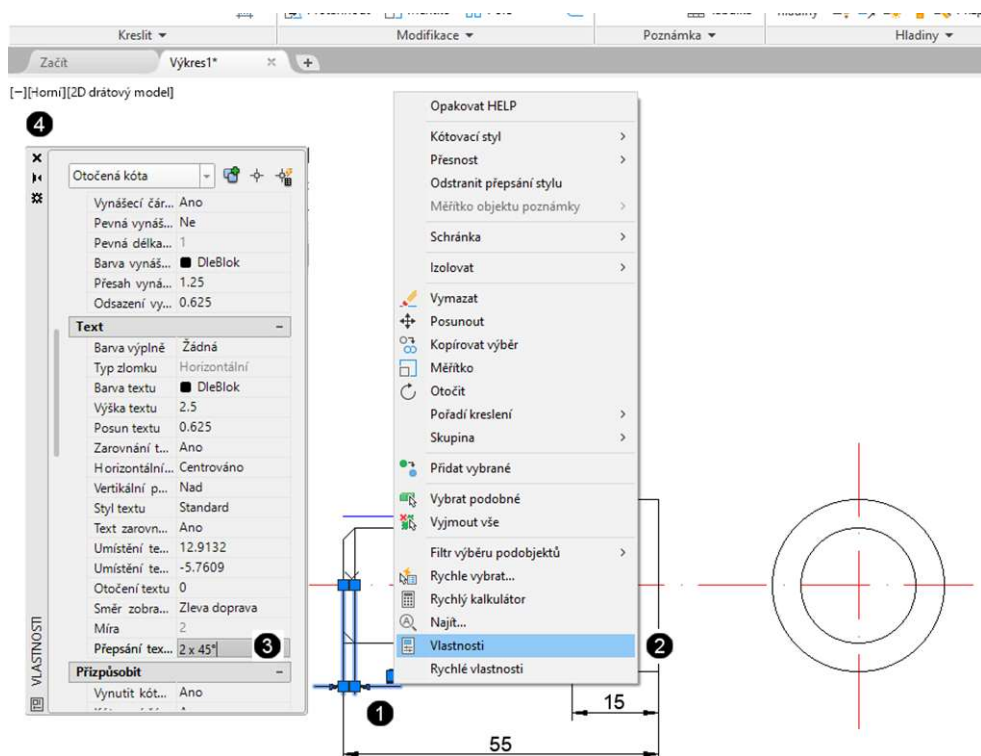
1	<p>Položka Hlavního menu Poznámka. V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření kót a sestav kót</p> <ul style="list-style-type: none"> otevření položky: stlačte jednou levé tlačítko myši dojde k otevření položky.
2	<p><u>Volba Přímá kóta. Přímá kóta může být jak vodorovná tak svislá.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> zvolení položky: 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 a stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení jednoho koncového bodu úsečky.
4	<p><u>Označení bodu s číslem 4.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 4 a stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení druhého koncového bodu úsečky.
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"> 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 myši umístíte kótu do vámi označeného místa.
--	--

Úprava hodnoty kóty 2 mm na 2 x 45°

Úprava
hodnoty
kóty

Nyní musíme tuto kótu opravit, protože chceme, aby označovala kótu zkosení o velikosti 2 x 45°. Postupujeme tak, že příslušnou kótu označíme a vyvoláme si její vlastnosti. Vlastnost TEXT kóty potom umožňujeme přepsat aktuálně zobrazené číselné nebo textové údaje.

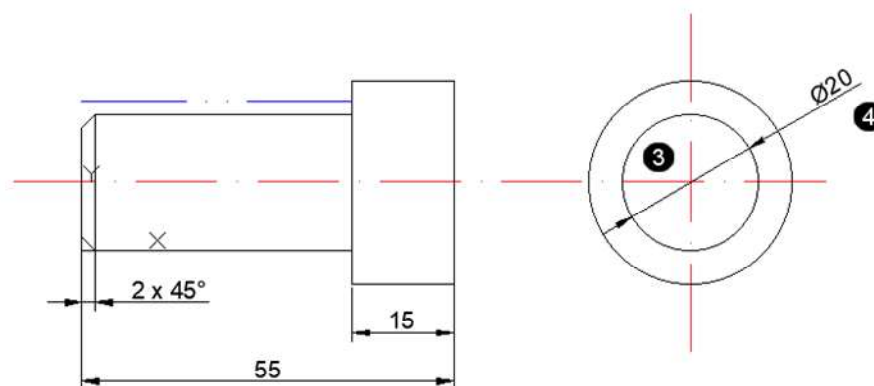
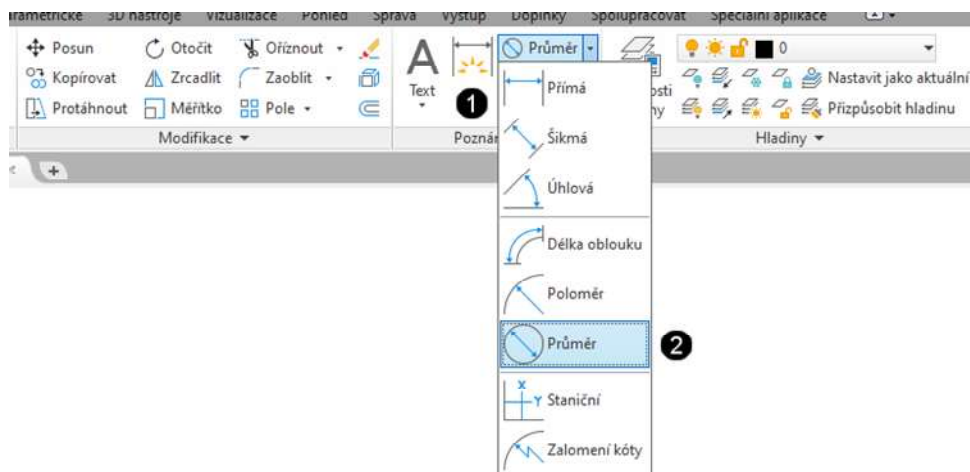


1	<u>Označení kóty kterou chceme upravovat.</u> <ul style="list-style-type: none"> klikněte levým tlačítkem myši na kótu označenou číslem 1, kóta se vykreslí čárkovanou čarou a zobrazí se uchopovací čtverečky.
2	<u>Vyvolání místní nabídky kóty a zobrazení jejích VLASTNOSTÍ.</u> <ul style="list-style-type: 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 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. Stejným způsobem můžete také použít položku RYCHLÉ VLASTNOSTI.

4	<u>Zadání přepisujícího textu.</u> <ul style="list-style-type: none"> • zapište do políčka hodnotu 2 x 45° pomocí klávesnice, • stiskem klávesy ENTER tuto novou hodnotu kóty potvrďte, • můžete uzavřít panel VLASTNOSTI označené kóty.
----------	--

Vytvoření kóty průměru první soustředné kružnice

Vytvoření
kóty
průměru

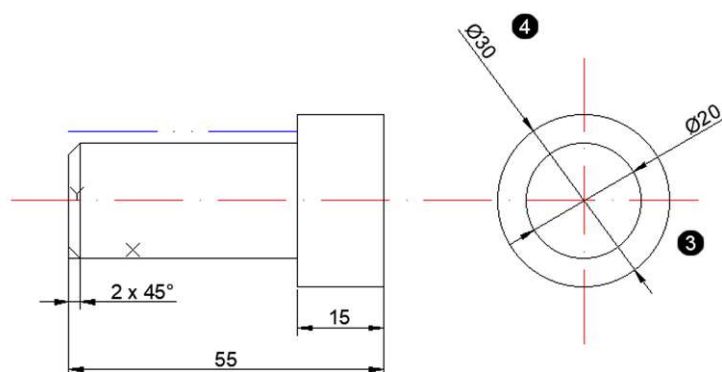
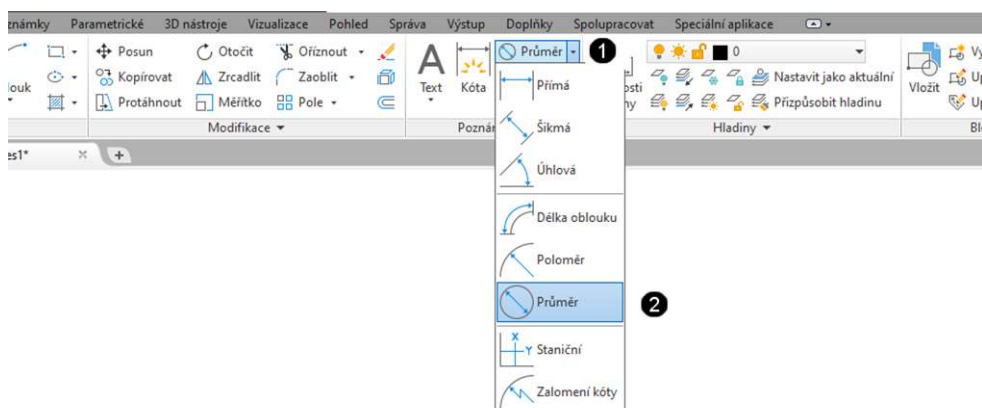


1	<u>Položka Hlavního menu KÓTY.</u> V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření kót a sestav kót <ul style="list-style-type: none"> • otevření položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
2	<u>Volba Průměr.</u> Kótovat průměr můžeme i jiným objektům než je kružnice. <ul style="list-style-type: none"> • zvolení položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
3	<u>Volba objektu, ke kterému chceme vytvořit kótu průměru. Označení kružnice s číslem 3.</u> <ul style="list-style-type: none"> • přesuňte kurzor myši (má tvar malého čtverečku) na kružnici označenou číslem 3, stiskněte levé tlačítko myši, • dojde k označení kružnice (čárkovanou čarou), kterou chceme zakótovat.

4	<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 4 na předchozím obrázku, do tohoto místa chceme umístit aktuálně vytvářenou kótu, stiskem levého tlačítka umístíte kótu do označeného místa.
---	--

Vytvoření kóty průměru druhé soustředné kružnice

Vytvoření
kóty
průměru



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 Průměr. Kótovat průměr můžeme i jiným objektům než je kružnice.</p> <ul style="list-style-type: none"> zvolení položky: přesuňte kurzor myši nad tuto položku a stlačte jednou levé tlačítko myši
3	<p>Volba objektu, ke kterému chceme vytvořit kótu průměru. Označení kružnice s číslem 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> přesuňte kurzor myši (má tvar malého čtverečku) na kružnici označenou číslem 3, stiskněte levé tlačítko myši, dojde k označení kružnice (čárkovanou čarou), kterou chceme zakótovat.
4	<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 4 na předchozím obrázku, do tohoto místa chceme umístit aktuálně

- vytvářenou kótu,
• stiskem levého tlačítka umístíte kótu do označeného místa.

1.1.4 Čtvrtý sled úkonů

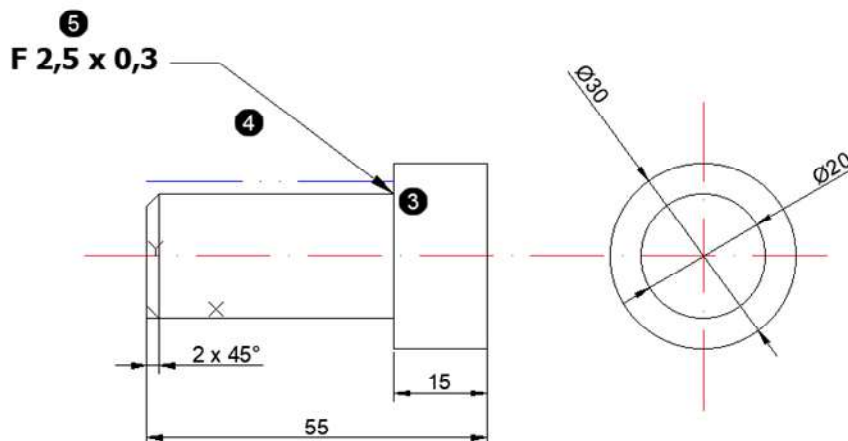
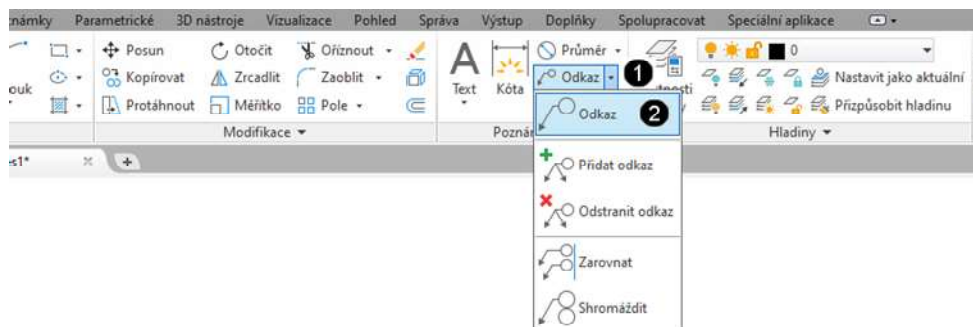
Vytváření odkazů v AutoCADu

Nyní musíme vytvořit odkazy, které popisují tvarové podrobnosti prvku a také popisují povrchovou úpravu prvku. Postup vytváření odkazových čar a jejich popisků se skládá z několika částí. V první části nakreslíme vlastní odkazovou čáru. V druhé části potom zadáváme velikost písma popisku a konečně ve třetí části zadáváme vlastní text popisku. Až úplně na závěr upravíme velikost a polohu textu popisku pomocí kurzoru myši.

Postup tvorby Odkazu

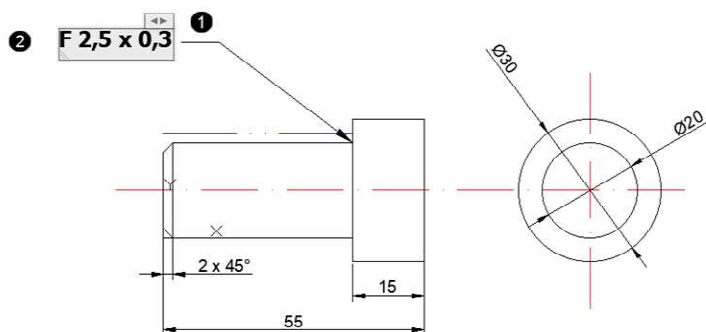
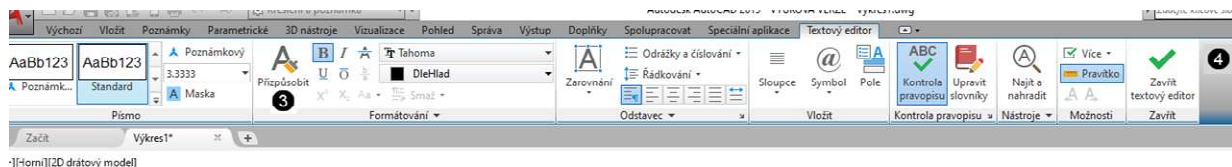
Vytvoření odkazu s textem F 2,5 x 0,3

Vytvoření Odkazu



1	<p>Položka Hlavního menu ODKAZ. V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření odkazů a sestav odkazů</p> <ul style="list-style-type: none"> • otevření položky: stlačte jednou levé tlačítko myši • dojde k otevření položky.
2	<p>Volba Odkaz. Volba umožňuje vytvářet odkazové čáry a jejich popisy.</p> <ul style="list-style-type: none"> • zvolení položky: stlačte jednou levé tlačítko myši
3	<p>Volba bodu, který je počátečním bodem odkazové čáry.</p> <ul style="list-style-type: none"> • přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 3 a stiskněte levé tlačítko myši, • dojde k označení počátečního bodu odkazové čáry.
4	<p>Nakreslení odkazové čáry.</p>

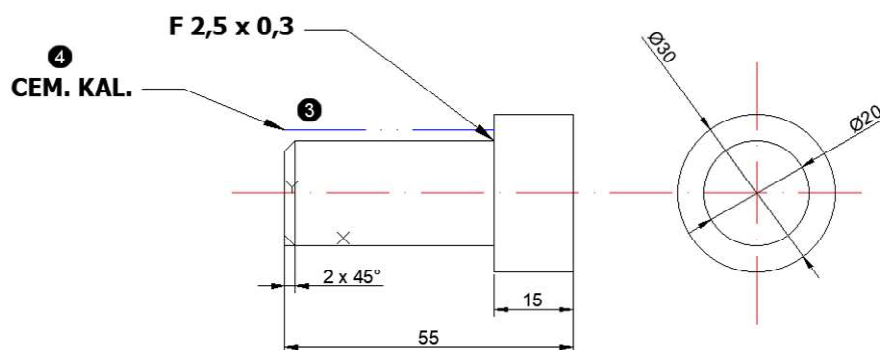
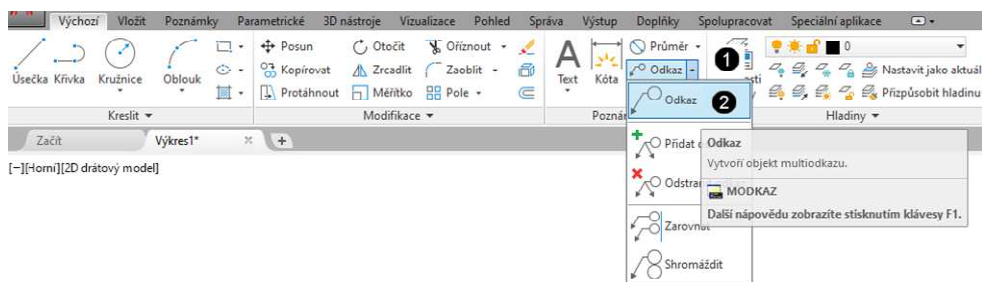
	<ul style="list-style-type: none"> Pomocí kurzoru myši nakreslete odkazovou čáru označenou číslem 4 (tzn. zadejte kurzorem myši její koncový bod), dojde k nakreslení odkazové čáry
5	<u>Vytvoření popisku odkazové čáry.</u> <ul style="list-style-type: none"> v dalším kroku jsme vyzváni k zadání textu: F 2,5 x 0,3 postup tvorby textového popisku je uveden v dalším textu



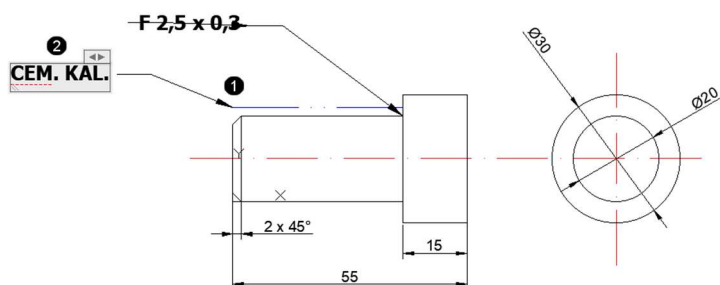
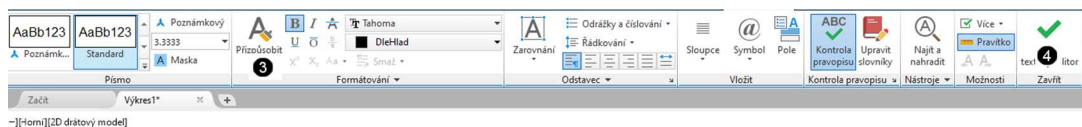
1	<u>Kurzor pro vložení textového popisku.</u> <ul style="list-style-type: none"> na pozici tohoto kurzoru zapisujete požadovaný text při zadávání textu se automaticky zobrazí Doplnkový panel Formátování textu
2	<u>Zapisovaný text.</u> <ul style="list-style-type: none"> na pozici kurzoru 1 zapište následující text: F 2,5 x 0,3
3	<u>Doplnkový panel Formátování textu.</u> <ul style="list-style-type: none"> pomocí tohoto panelu můžete editovat další vlastnosti textu jako je font, velikost písma, řez písma apod.
4	<u>Potvrzovací tlačítko Zavřít textový editor.</u> <ul style="list-style-type: none"> pomocí tohoto tlačítka ukončíte editace a zadávání textu odkazu stiskněte jednou tlačítko Zavřít textový editor

Vytvoření odkazu s textem CEM. KAL.

Vytvoření
Odkazu



1	<p>Položka Hlavního menu ODKAZ. V této nabídce jsou obsaženy všechny příkazy pro vytváření odkazů a sestav odkazů</p> <ul style="list-style-type: none"> • otevření položky: stlačte jednou levé tlačítko myši • dojde k otevření položky.
2	<p>Volba Odkaz. Volba umožňuje vytvářet odkazové čáry a jejich popisy.</p> <ul style="list-style-type: none"> • zvolení položky: stlačte jednou levé tlačítko myši
3	<p>Volba bodu, který je počátečním bodem odkazové čáry.</p> <ul style="list-style-type: none"> • přesuňte kurzor myši k bodu označenému číslem 3 a stiskněte levé tlačítko myši, • dojde k označení počátečního bodu odkazové čáry.
4	<p>Nakreslení odkazové čáry.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pomocí kurzoru myši nakreslete odkazovou čáru označenou číslem 4 (tzn. zadejte kurzorem myši její koncový bod), • dojde k nakreslení odkazové čáry
5	<p>Vytvoření popisku odkazové čáry.</p> <ul style="list-style-type: none"> • v dalším kroku jsme vyzváni k zadání textu: CEM. KAL. • postup tvorby textového popisku je uveden v dalším textu



1	<u>Kurzor pro vložení textového popisku.</u> <ul style="list-style-type: none"> na pozici tohoto kurzoru zapisujete požadovaný text při zadávání textu se automaticky zobrazí Doplnkový panel Formátování textu
2	<u>Zapisovaný text.</u> <ul style="list-style-type: none"> na pozici kurzoru 1 запишe následující text: CEM. KAL.
3	<u>Doplnkový panel Formátování textu.</u> <ul style="list-style-type: none"> pomocí tohoto panelu můžete editovat další vlastnosti textu jako je font, velikost písma, řez písma apod.
4	<u>Potvrzovací tlačítko Zavřít textový editor.</u> <u>pomocí tohoto tlačítka ukončíte editace a zadávání textu odkazu</u> <ul style="list-style-type: none"> stisknete jednou tlačítko Zavřít textový editor