

Міністерство освіти і науки України
Відокремлений структурний підрозділ
«Любешівський технічний фаховий коледж
Луцького національного технічного університету»



Інформатика і основи комп'ютерного моделювання

методичні вказівки до виконання практичних занять
для здобувачів освіти освітньо-професійного ступеня фаховий молодший бакалавр
освітньо-професійної програми Опорядження будівель і споруд та будівельний дизайн
спеціальності 192 Будівництво та цивільна інженерія
галузь знань 19 Архітектура та будівництво
денної форми навчання

УДК

М

До друку

Голова методичної ради ВСП «Любешівський ТФК ЛНТУ»

_____ Герасимик-Чернова Т.П.

Електронна копія друкованого видання передана для внесення в репозитарій коледжу

Бібліотекар _____

Затверджено методичною радою ВСП «Любешівський ТФК ЛНТУ»

протокол № _____ від « _____ » _____ 2024 р.

Рекомендовано до видання на засіданні циклової (методичної) комісії викладачів математичних та природничо-наукових дисциплін

протокол № _____ від « _____ » _____ 2024р.

Голова циклової (методичної) комісії _____ Буцук В.Я.

Укладач: _____ Л.В.Михалик, викладач II категорії

Рецензент: _____

Відповідальний за випуск: _____ Кузьмич Т.П., методист

Інформатика і основи комп'ютерного моделювання [Текст]: методичні вказівки до виконання практичних занять для здобувачів освіти освітньо-професійного ступеня фаховий молодший бакалавр освітньо-професійної програми Опорядження будівель і споруд та будівельний дизайн галузь знань 19 Архітектура та будівництво спеціальності 192 Будівництво та цивільна інженерія денної форми навчання / уклад. Л.В.Михалик. – Любешів: ВСП «Любешівський ТФК ЛНТУ», 2024 – 99 с.

Методичне видання складене відповідно до діючої програми курсу «Інформатика і основи комп'ютерного моделювання» з метою вивчення та засвоєння основних розділів дисципліни, містить методичні вказівки до кожної практичної роботи та перелік рекомендованої літератури.

©Михалик Л.В., 2024

Практична робота № 1

Тема: Робота в ОС WINDOWS

Мета: ознайомитись з особливостями операційної системи, з основними об'єктами ОС.

Примітка: текст виділений курсивом запишіть у робочий зошит.

Теоретичні відомості

WINDOWS – багатозадачна операційна система з графічним інтерфейсом користувача. Багатозадачність виражається в можливості одночасної роботи декількох програм.

Головні особливості:

- 1) наявність панелі задач, на якій розміщена кнопка ПУСК; дана кнопка відкриває доступ до головного меню системи; під час запуску програм чи відкриття папок на панелі задач з'являється кнопка, яка представляє програму чи папку*
- 2) наявність контекстного меню, що являє собою список команд, які можна виконати для об'єкта; відкривається при фіксації правої кнопки мишки на об'єкті*
- 3) можливість присвоювати довгі імена файлам; DOSівське обмеження 8.3 не діє; імена можуть включати символи кирилиці і пропуски*
- 4) файли мають своє графічне представлення у вигляді значків*
- 5) наявність різних способів запуску програм*
- 6) в своєму складі WINDOWS має цілий пакет стандартних програм*

Хід роботи

1. Ввімкніть живлення машини і дочекайтесь повної загрузки Windows. Використовуючи малюнок ознайомтесь з основними елементами зовнішнього вигляду програми.



2. Визначіть різницю в зовнішньому вигляді піктограми і ярлика. .

Як правило ПАНЕЛЬ ЗАДАЧ міститься внизу робочого столу. Але зафіксувавши ліву кнопку миши у будь-якому вільному від кнопок місці панелі, і пересунувши до верхнього, лівого чи правого краю, можна змінити місце її розташування.

3.Перемістіть ПАНЕЛЬ ЗАДАЧ до лівого, правого боку екрана, розмістіть її зверху. Навчіться збільшувати, зменшувати її розміри шляхом фіксації і пересування мишкою верхньої межі.

4. Навчіться викликати контекстне меню для наступних об'єктів WINDOWS:

- робочого столу;
- довільного ярлика;
- піктограми КОРЗИНА;
- ПАНЕЛІ ЗАДАЧ;
- кнопки ПУСК;
- індикатора режиму клавіатури;
- системного годинника.

Запускати програми, відкривати папки, документи для редагування, у WINDOWS, можна декількома способами:

- використовуючи головне меню WINDOWS: ПУСК → ПРОГРАММИ → ...
- через ярлики та піктограми: одинарна фіксація лівої кнопки мишки – виділення, подвійна – запуск відповідної програми, відкриття папки чи документа для редагування
- ввівши DOS-команду в командний рядок: ПУСК → ВПОВНИТЬ
- використовуючи файлові менеджери: ПРОВОДНИК, МОЙ КОМП'ЮТЕР

Кожна запущена програма, відкрита папка чи документ у WINDOWS буде розміщена в спеціальній області – робочому вікні. Для його закриття використовуйте кнопку у вигляді хрестика в правому верхньому кутку.

5.Запустіть використовуючи головне меню WINDOWS: програму MICROSOFT EXCEL, БЛОКНОТ, КАЛЬКУЛЯТОР.

6. З використанням значків на робочому столі запустіть програму DRWEB, відкрийте папки СЕТЕВОЕ ОКРУЖЕНИЕ, КОРЗИНА.

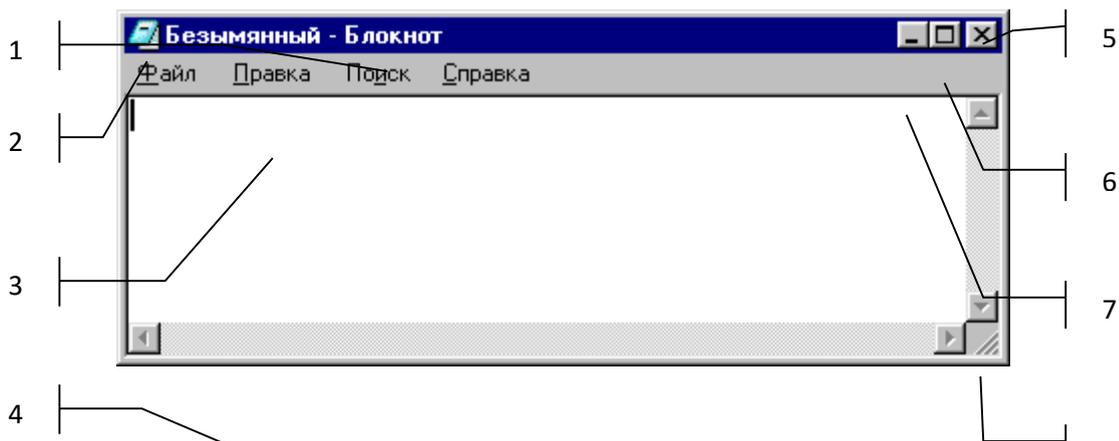
7. Ввівши в командний рядок DOS команду EDIT запустіть текстовий редактор.

Для запуску програм без мишки, можна використати головне меню WINDOWS. Для його активізації в такому випадку – комбінація CTRL+ESC; далі для вибору – клавіші стрілки; запуск – ENTER

8. Запустіть через головне меню, не використовуючи мишу: MICROSOFT WORD.

Всі запущені на виконання програми, відкриті папки чи документи в ОС WINDOWS зображуються в стандартних робочих вікнах.

9.Запустіть програму БЛОКНОТ (з меню ПУСК → ПРОГРАММИ → СТАНДАРТНЫЕ → БЛОКНОТ). Використовуючи малюнок ознайомтесь з основними стандартними елементами робочих вікон WINDOWS:



- рядок заголовку (в ньому – назва програми, документу, відкритої папки) (1);
- кнопка системного меню (меню містить команди для роботи з вікном) (2);
- рядок меню (3);
- полоси прокрутки (використовуються для перегляду вмісту вікна) (4), (8) ;
- кнопка закриття вікна (закриває робоче вікно програми) (5);
- кнопка максимізації вікна (розгортає вікно на весь екран) (6);
- кнопка мінімізації вікна (згортає вікно у кнопку на панелі задач) (7).

Для швидкого закриття робочого вікна можна використати комбінацію – ALT +F4

Для відкриття системного меню – комбінацію ALT + SPACE

Кнопку максимізації вікна дублює подвійне натиснення лівої кнопки мишки на рядку заголовка

10. Використовуючи робоче вікно програми БЛОКНОТ навчіться:

- а) згортати вікно на ПАНЕЛЬ ЗАДАЧ;
- б) розгортати вікно до повного екрану;
- в) закривати робоче вікно програми;
- г) переміщувати робоче вікно по екрану (фіксація лівої кнопки мишки на рядку заголовка і перетягування);
- д) змінювати розміри вікна (фіксація лівої кнопки мишки на будь-якій межі вікна і пересування).

11. Запустіть стандартну програму БЛОКНОТ. На прикладі її робочого вікна навчіться використовуючи системне меню змінювати розміри, переміщувати вікно, згортати, розгортати та закривати його без використання мишки.

12. Вимкніть комп'ютер.

Практична робота № 2

Тема: Використання засобів WORD для створення графічних об'єктів.

Мета: навчитись вставляти в документ, змінювати вигляд та розміри, копіювати та переміщувати, групувати графічні об'єкти.

Примітка: текст виділений курсивом запишіть у робочий зошит. Записуйте № своєї групи.

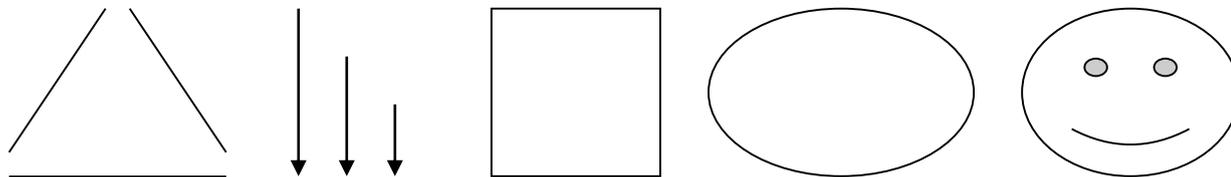
Хід роботи

Для роботи з графічними об'єктами у WORD використовують панель інструментів РИСОВАНИЕ. Для її швидкої активізації служить кнопка з аналогічною назвою на панелі інструментів СТАНДАРТНАЯ



Для вставки стандартного графічного об'єкта натискають відповідну кнопку на ПІ РИСОВАНИЕ (мишка набуде вигляду хрестика) → фіксують ліву кнопку мишки в точці початку та пересувають до точки закінчення.

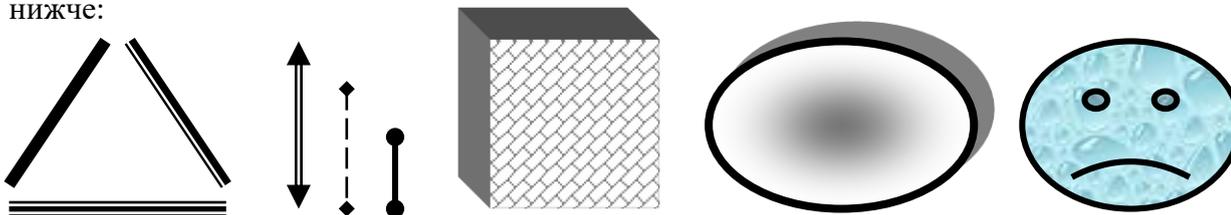
1. Вставте у створений документ нижче приведені графічні об'єкти:



Зміна вигляду (редагування)

Для редагування графічних об'єктів їх виділяють та використовують кнопки ЦВЕТ ЗАЛИВКИ, ЦВЕТ ЛИНИЙ, ТИП ЛИНИИ, ТИП ШТРИХА, ТЕНЬ, ОБЪЕМ

2. Використовуючи кнопки редагування графічних об'єктів змініть їх вигляд до наведеного нижче:

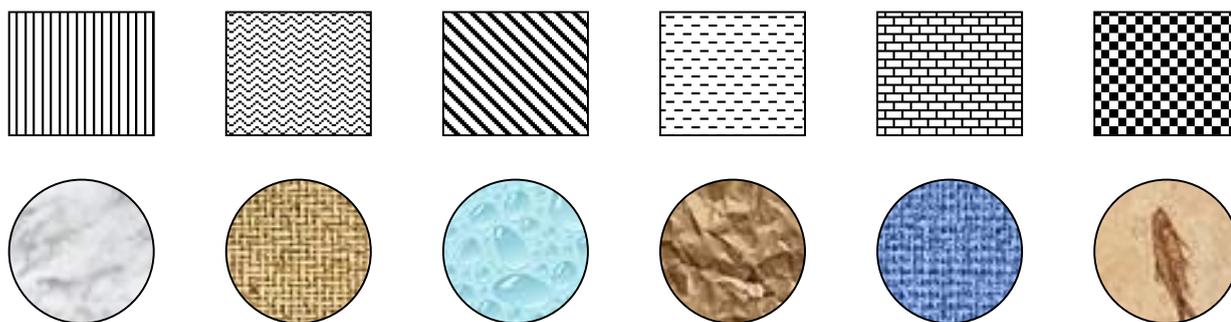


Копіювання (переміщення)

Для переміщення графічного об'єкта достатньо вхопити та пересунути його мишею. Якщо при цьому утримувати клавішу CTRL, буде відбуватися копіювання.

ЗАУВАЖЕННЯ №1: Для одержання правильної фігури (квадрата, кола ,...) при її вставці утримують клавішу SHIFT.

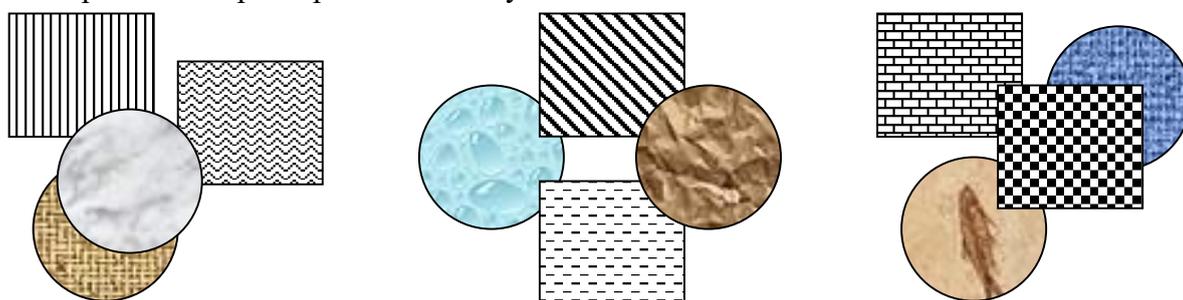
3. Вставте в документ квадрат та коло. Шляхом копіювання та зміни способу заливки об'єктів створіть зразок наведений нижче:



Порядок відображення

Для зміни порядку відображення накладених один на одного графічних об'єктів один з них виділяють → меню **ДЕЙСТВИЯ** панелі інструментів **РИСОВАНИЕ** → **ПОРЯДОК**

4. Шляхом переміщення об'єктів зразка створеного в попередньому завданні, та зміни порядку їх відображення перетворіть його наступним чином:

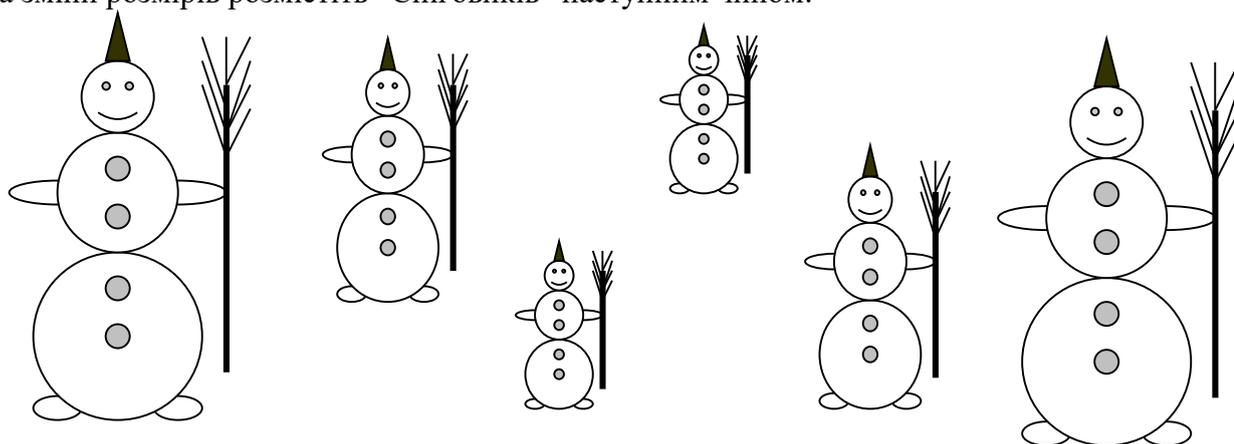


Групування об'єктів

Для групування декількох об'єктів в одне ціле їх виділяють → **ДЕЙСТВИЯ** → **ГРУППИРОВАТЬ**.

ЗАУВАЖЕННЯ №2: Одночасно виділити декілька графічних об'єктів можна клацаючи на них мишею з натиснутою клавішею **SHIFT**, або ж використовуючи кнопку **ВЫБОР ОБЪЕКТОВ** панелі інструментів **РИСОВАНИЕ**.

5. Створіть зразок “Сніговика”, наведений нижче, згрупуйте його об'єкти. Шляхом копіювання, та зміни розмірів розмістіть “Сніговиків” наступним чином:



6. Доповніть та запишіть у робочий зошит наступне зауваження:

ЗАУВАЖЕННЯ №3: Для розгрупування об'єкта, що був попередньо згрупований з декількох...

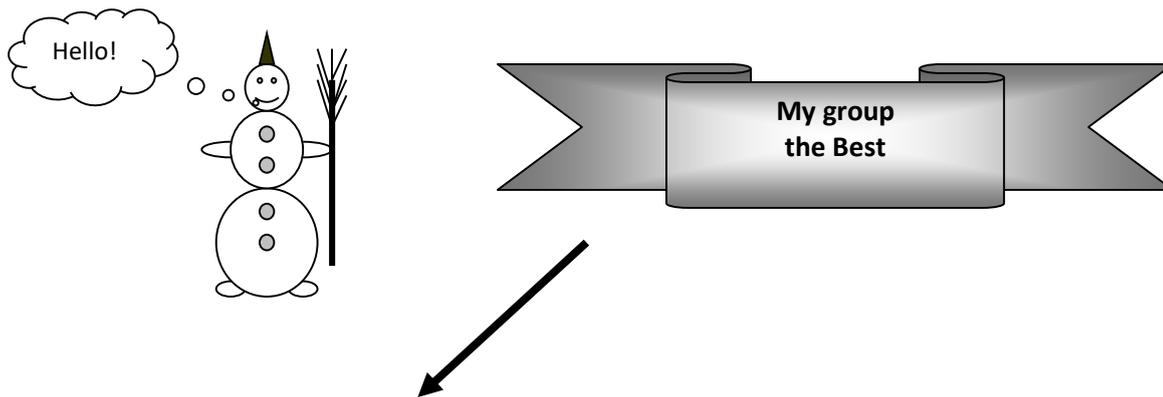
Автофігури

Меню **АВТОФИГУРИ** панелі інструментів **РИСОВАНИЕ** використовують для вставки графічних об'єктів з стандартної колекції **WORD**

ЗАУВАЖЕННЯ №4: Для повороту об'єкта на певний кут навколо своєї осі, його виділяють → фіксують кнопку **СВОБОДНОЕ ВРАЩЕНИЕ** → повертають об'єкт вхопивши мишею за маркер повороту (зелений кружечок)

ЗАУВАЖЕННЯ №5: Для розміщення на графічному об'єкті тексту: з його контекстного меню → ДОБАВИТЬ ТЕКСТ

7. Вставляючи та змінюючи стандартні автофігури створіть наступний зразок:



Надписи WordArt

Для створення об'ємних надписів використовують кнопку **ДОБАВИТЬ ОБ'ЄКТ WordArt**.

8. Використовуючи засоби додатка WORD – WordArt створіть наступні об'ємні надписи:

З НОВИМ
Роком! *Motorola*

9. Збережіть створений Вами зразок під новим іменем пратична робота №2 в вашій папці, задавши пароль захисту документа – 11.

10. В новому документі створіть за запропонованим зразком власну візитну картку. Під час роботи використайте наступні зауваження:

- задайте альбомний варіант орієнтації сторінки;
- поля відступу від країв – скрізь по 0,5 см;
- стандартний розмір візитки – 5 x 9 см;
- обов'язково розмістіть на візитці малюнок, який би вказував на вид діяльності її власника;
- після закінчення формування візитки згрупуйте її об'єкти;
- шляхом копіювання розмножте зразок так, щоб стандартний листок А4 вмщував 9 візиток.

ЗРАЗОК:

ТзОВ
«САМАРА-СЕРВІС»
вул. Суворова, 20

м. Луцьк,
☎: (03322) 7-41-32



11. Збережіть створений Вами зразок під новим іменем Практична робота № 2 в вашій папці.

Практична робота № 3

Тема: Робота з формулами, проведення розрахунків.

Мета: навчитись проводити прості розрахунки в створених таблицях, використовуючи формули.

Примітка: текст виділений курсивом запишіть у робочий зошит.

Теоретичні відомості

Копіювання та переміщення вмісту клітинок з використанням буфера обміну відбувається аналогічно до Word. (Клітинки виділяються; з меню **Правка** команда **Копіювати**; курсор поміщається в місце призначення; з меню **Правка** команда **Вставити**; для відміни режиму копіювання клавіша **ESC**). Виділені клітинки можна перемістити захопивши за контур виділення мишкою (крім правого нижнього кута контура?) і просто перетягнувши їх в потрібне місце. Якщо ж при перетягуванні удержувати клавішу **CTRL** то замість переміщення буде відбуватися копіювання.

У випадку коли потрібно щоб клітинки містили однаковий вміст, користуються так званим заповненням.

Клітку-зразок виділяють; хапають мишкою за контур виділення, в правому нижньому куті і перетягують на відповідну кількість кліток.

В залежності від способу введення вмісту клітинки Excel призначає їй різний формат даних:

- введені прості числа Excel вирівнює по пр
- введений текст вирівнюється по лівому к
- дробові числа вводяться через “,”, або ж дробова (при цьому звичайний дріб автомат
- дату можна вводити через “.”, “-“, “/”;
- час вводимо через “:”;

Хід роботи

1. Запустіть табличний процесор.

2. На робочому листі побудуйте стовпчик значень:

4									
5	01.янів								
6	12,07								
7	10								
8	2								
9									

Для заповнення кліток вмістом, який змінюється у певній послідовності використовують заповнення з прогресією.

Для заповнення з прогресією: початкову клітку виділяють; з меню **Правка** ⇒ **Заповнити** ⇒ **Прогресія**; вказують необхідні параметри.

- введеть довільні значення кількості та ціни бензину;
- підрахуйте виручку за Понеділок для кожного виду пального (наприклад для підрахунку виручки від продажу Аи-76 в клітинці D9 запишіть формулу =D7*D8);
- користуючись автозаповненням скопіюйте формулу для решти днів тижня;
- використовуючи стандартну функцію СУММ підрахуйте виручку за тиждень від продажу кожного виду пального та загальну виручку за тиждень.

6.Збережіть розроблену робочу книгу під ім'ям ЛАБ №2_<Прізвище>, та помістіть її у папку.

Практична робота №4

Тема: Аналіз табличних даних через побудову діаграм.

Мета: навчитись проводити аналіз табличних даних на основі побудованих діаграм.

Примітка: текст виділений курсивом запишіть у робочий зошит.

Хід роботи

Задача 1

Після медичного обстеження учнів старших класів однієї з шкіл було виявлено наступну картину захворювань травної системи:

Хвороби	Дівчата				Хлопці			
	Рік народження			Разом	Рік народження			Разом
	1981	1982	1984		1981	1982	1984	
Гастрити	8	7	12		9	2	10	
Дискінезія жовчовивідних шляхів	11	5	12		7	3	6	
Аномалія жовчного міхура	0	5	0		3	0	0	
Холецистит	0	3	1		6	1	5	
Гепатит	1	0	8		2	1	9	
Виразкова хвороба	0	0	1		1	0	1	
Функціональне захворювання шлунку	5	2	0		2	1	0	
Панкреатит	0	0	1		0	0	1	

1. На ЛИСТІ 1 проведіть аналіз даних медичного обстеження старшокласників за планом:

- побудуйте таблицю даних;
- в заштрихованих клітинках проведіть необхідні обчислення;
- на окремих робочих листах побудуйте на основі табличних даних наступні діаграми:
 - співвідношення вияву хвороб травної системи у дівчат (у %);
 - співвідношення вияву хвороб травної системи у хлопців (у %);
 - порівняння загальної кількості виявлених хвороб травної системи у хлопців та дівчат.

Задача 2

Управлінням освіти було проведено планову перевірку загальної успішності протягом навчання студентів груп. Результати перевірки представили у вигляді таблиці середніх балів успішності групи:

Група	I курс				II курс				III курс			
	Атестаційні періоди				Атестаційні періоди				Атестаційні періоди			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
21	7,4	8,0	8,1	8,2	8,7	10,0	10,2	10,4	7,7	7,5	9,0	10,0
11	7,9	8,0	8,2	8,4	8,9	9,4	9,8	10,2	9,8	9,5	9,4	8,6

2. На ЛИСТІ 2 Проведіть аналіз даних планової перевірки успішності за планом:

- побудуйте таблицю з даними перевірки;
- на основі табличних даних побудуйте діаграму порівняльних графіків успішності випускних груп протягом навчання в коледжі;
- використовуючи графічне представлення проведіть аналіз успішності груп.

Задача 3

Витрати бюджетного фонду коледжа за три минулі роки представлені у вигляді таблиці:

Витрати фонду бюджету училища	Роки		
	2012	2013	2014
Заробітна плата та стипендія	99890	102098	104870
Навчальні витрати	2456	3456	2780
Харчування учнів	5006	4600	2300
Побутові витрати	17890	14000	1000

3. На ЛИСТ 3 побудуйте таблицю даних і на її основі створіть гістограму, яка відображає долю кожної категорії витрат в їх загальній сумі по роках.

Задача 4

Відомості про площу (в квадратних кілометрах) та кількість населення деяких країн світу подано у вигляді таблиці:

Назва країни	Територія кв/км	Населення
Україна	1 000 000	48 000 000
Польща	800 000	52 000 000
Росія	20 000 000	1 000 000 000
Китай	10 000 000	7 000 000 000
Індія	500 000	200 000 000
Ісландія	300 000	20 000 000

4. На ЛИСТ 4 побудуйте таблицю даних і на її основі створіть бульбашкову діаграму, в якій величину бульбашки визначала б кількість населення країни.

5. Збережіть створену книгу пад назвою «Прізвище, діаграми» та помістіть у папку

Практична робота №5

Тема: Розробка слайдової презентації

Мета: навчитися створювати найпростішу презентацію засобами MS PowerPoint.

Примітка: текст виділений курсивом запишіть у робочий зошит.

Теоретичні відомості

- *Комп'ютерна презентація — це набір кольорових карток-слайдів спеціального формату з лаконічною інформацією на певну тему, тобто зручний інструмент, за допомогою якого можна наочно і в інтерактивній формі донести до глядача інформацію.*
- *Слайд – це окрема екранна сторінка, що містить у собі текстові, графічні, віде- та аудіо-об'єкти.*

- *Слайдові презентації – це набір карток–слайдів з певної теми, що зберігаються у файлі спеціального формату.*
- *Потокові презентації – це презентації, призначені для неперервного показу слайдів за раніше запрограмований час.*
- *Мультимедійні технології дозволяють використовувати всі способи представлення інформації одночасно. Головною особливістю цих технологій є інтерактивність, можливість користувача брати участь у роботі апаратно-інформаційних пристроїв.*

На даний момент розроблено багато мультимедійних програм і продуктів таких, як довідники, енциклопедії, віртуальні тренажери, навчальні програми, комп'ютерні презентації.

Раніше під час виступу або лекції використовували плакати, малюнки, формули, посібники тощо. За допомогою діапроекторів і кодоскопів демонстрували графічні слайди на екран.

Розвиток комп'ютерної техніки та поява мультимедійного проектора зараз дозволяє підготувати і показати ілюстрований матеріал у вигляді презентації. Саме цей термін включає в себе невід'ємні та важливі моменти для успішної організації якісного звукового, візуального і графічного супроводу доповідача.

Слово «презентація» походить від латинського «presentation», що означає передаю, вручаю. Отже, презентація — це представлення інформації, виступ, доклад, захист проекту, представлення ідей, людей, реклама товарів тощо.

Комп'ютерна презентація — це набір кольорових карток-слайдів спеціального формату з лаконічною інформацією на певну тему, тобто зручний інструмент, за допомогою якого можна наочно і в інтерактивній формі донести до глядача інформацію.

Основні можливості систем опрацювання комп'ютерних презентацій:

- *включення до слайдів презентації текстів, графічних зображень, відео- та звукових об'єктів;*
- *редагування та форматування об'єктів презентації;*
- *використання шаблонів і стилів оформлення слайдів;*
- *застосування ефектів анімації до об'єктів презентації;*
- *налаштування послідовності та тривалості відтворення об'єктів презентації;*
- *налаштування режимів демонстрації слайдів на екрані монітора або з використанням мультимедійного проектора;*
- *демонстрація створеної презентації;*
- *підготовка до друку слайдів презентації;*
- *збереження презентації у файлах різних форматів для відтворення з використанням різних програмних продуктів;*
- *включення до файлів презентацій засобів відтворення презентації для демонстрації її на комп'ютері, на якому не встановлена жодна система опрацювання презентацій, та ін.*

Програма PowerPoint 2007 має всі можливості систем опрацювання презентацій, які були розглянуті вище. Вона може працювати в двох основних режимах – створення і редагування презентації та її демонстрації. Стандартним форматом файлів презентацій, підготовлених з використанням PowerPoint 2007, є формат PPTX. Крім того, PowerPoint 2007 забезпечує роботу з презентаціями, створеними в попередніх версіях програми у форматі PPT, а також збереження презентацій у файлах різних форматів.

Хід роботи

1. Запустіть програму **MS PowerPoint**.
2. Створіть нову (порожню) презентацію.
3. Виберіть авторозмітку (вид) першого слайда запропонованого меню: Титульний слайд. Виберіть перший вид слайда (**OK**).
4. Уведіть заголовок першого слайда. Виконайте клік у полі заголовка й уведіть: **Що я знаю про PowerPoint**
5. Уведіть підзаголовок із двох пунктів:
 - *Моя перша презентація;*
 - *Доповідач: ПІБ.*
6. Застосуйте оформлення (шаблон, стиль) до слайда з меню: Формат / Конструктор слайдів (виберіть один із шаблонів (метеор, вир і т. п.) / Застосувати.
7. Створіть (дайте) другий слайд: Вставка / Створити слайд / виберіть інший вид слайда: Маркірований список / **OK**.

8. Уведіть заголовок другого слайда: **PowerPoint. Початок роботи.**
9. Наповніть змістом другий слайд. Введіть список із трьох пунктів у поля тексту:
 - *Запуск програми;*
 - *Вибір способу створення слайдів;*
 - *Оформлення слайдів.*
10. Створіть третій слайд із заголовком: **PowerPoint. Робота з текстом.**
11. Введіть такий список пунктів у текст слайда:

▪ <i>Введення текстів у слайд;</i>	• <i>Редагування тексту;</i>
▪ <i>Нові кнопки керування;</i>	• <i>Тінь;</i>
▪ <i>Збільшення/зменшення шрифту;</i>	• <i>Підвищення/зниження рівня тексту;</i>
▪ <i>Збільшення/зменшення інтервалів між абзацами.</i>	
12. Понизьте рівень уведеного тексту з назвами нових кнопок.

Зробіть клік ЛКМ на слові *Тінь* і на кнопці-стрілці збільшення відступу, яка міститься на панелі. Застосуйте цю дію до інших пропозицій.

13. Створіть четвертий слайд із заголовком: **PowerPoint Панелі інструментів** і списком пунктів:

- *Панель команд;*
- *Панель ефектів анімації.*

14. Перейдіть із режиму слайдів у режим структур. Натисніть на другу ліворуч кнопку внизу екрана. У Windows XP у режимі слайдів активізуйте закладку **Структура**.

15. Створіть п'ятий слайд за допомогою копіювання четвертого. Виберіть четвертий слайд, скопіюйте його в буфер обміну і вставте або застосуйте команду Вставка / Дублювати слайд.

16. Відредагуйте п'ятий слайд так:

Заголовок: **PowerPoint. Режими роботи.**

Текст слайда:

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| • <i>Режим слайдів</i> | • <i>Режим структури</i> |
| • <i>Режим сортування</i> | • <i>Режим приміток</i> |
| • <i>Режим перегляду</i> | |

17. Створіть тло для слайдів. Перейдіть у режим сортування слайдів. Виконайте команду Формат / Фон. Розкрийте поле-список і виберіть один зі способів заливання: текстуру або градієнт. Застосуйте обраний спосіб заливання до всіх слайдів.

18. Вставте в титульний слайд малюнок із голубом або інший малюнок із **ClipArt**: Вставка / Малюнок / Картинки / Звірі / виберіть голуба / Вставка.

19. Продемонструйте презентацію. Удоскональте презентацію, вставляючи малюнки. Закрийте вікно презентації, зберігши її у файлі.

Практична робота № 6

Тема: Анімація в слайдових презентаціях

Мета: ознайомити учнів з принципами створення анімації в презентаціях, навчити правильно додавати ефекти анімації, кнопки дій, гіперпосилання

Примітка: текст виділений курсивом запишіть у робочий зошит.

Теоретичні відомості

Анімація (франц. *Animation* – оживлення) – вид кіномистецтва, в якому рух об'єктів моделюється з використанням мальованих (графічна анімація), об'ємних (об'ємна анімація) або створених з використанням комп'ютерних програм (комп'ютерна анімація) об'єктів.

Кнопки групи команд «Анімація»

- **Вхід** – анімація появи; анімаційний ефект буде демонструватись під час появи вибраного об'єкта;
- **Виділення** – об'єкти будуть змінювати свої властивості під час демонстрації презентації;
- **Вихід** – анімація, що застосовується для завершення відображення об'єкта, тобто зникнення об'єкта з екрана;
- **Шляхи переміщення** – можна налаштувати траєкторію переміщення об'єкта під час демонстрації по прямій; для більш складної траєкторії потрібно вибрати «Інші шляхи переміщення» або «Намалювати користувацький шлях» — остання команда дає змогу створити власний анімаційний ефект.

Після того, як бажані анімації будуть додані об'єктам, вони в вигляді списку з'являться у відповідній області вікна налаштування. Вибравши зі списку потрібну анімацію, необхідно налаштувати її відображення або видалити, використовуючи відповідні кнопки та поля.

Для налаштування зв'язку між слайдами доцільно використовувати гіперпосилання.

Крім того за допомогою гіперпосилання можна зв'язати презентацію з файлом, веб-сторінкою, електронною поштою та новим документом.

Щоб додати гіперпосилання до об'єкта в PowerPoint, потрібно

1. Виділити об'єкт

2. Меню Вставка (або контекстне меню) ⇒ Гіперпосилання.

3. У відповідному діалоговому вікні вказати необхідні параметри.

Для видалення або редагування гіперпосилання необхідно в контекстному меню відповідного об'єкта вибрати «Видалити гіперпосилання» або «Змінити гіперпосилання», залежно від мети операції.

Під час демонстрації презентації на іншому комп'ютері слід зважати на те, що гіперпосилання на файли не будуть працювати, якщо їх не скопіювати разом з презентацією і не розмістити у відповідних папках.

Крім гіперпосилань, за об'єктами можна закріпити певні стандартні дії, що виконуватимуться при виборі цих об'єктів під час демонстрації: перейти за гіперпосиланням, запустити на виконання обрану програму, виконати макрос, виконати дію, відтворити звук тощо.

Для закріплення за об'єктом однієї з цих дій необхідно:

1. Виділити об'єкт;
2. Показ слайдів - Налаштування дії;
3. В діалоговому вікні вибрати потрібні параметри.

Крім гіперпосилань та налаштування дії, PowerPoint дає можливість налаштувати навігацію презентацією за допомогою уже готових кнопок, натиснувши на які можна перейти вперед, назад, на початок, в кінець тощо.

Використання кнопок дії:

1. Вибрати слайд
2. Вставка(або Головна)- Фігури- Керуючі кнопки
3. Вибрати, додати на слайд і налаштувати бажану кнопку.

Якщо серед стандартних кнопок немає потрібно, її завжди **можна створити власноруч:**

1. Намалювати кнопку за допомогою автофігур
2. Додати бажаний надпис (можна скористатись відповідною командою контекстного меню автофігури)
3. Налаштувати властивості кнопки (колір, тип заливки, об'єм тощо)
4. Додати до кнопки гіперпосилання або налаштувати дію.

Хід роботи

Завдання 1.

1. Відкрийте вказаний учителем файл (*До Практичної №5-1.ppt*). Установіть для вказаних об'єктів ефекти анімації з такими значеннями властивостей:

- слайд № 1, об'єкт – **Заголовок (Пристрої комп'ютера)**

- ефект **Виділення** – *Зміна розміру*:
 - початок – *Після попереднього, 0,5 с*;
 - швидкість – *Середньо*;
 - звук – *Немає звуку*;
 - слайд № 1, об'єкт – **Текст (Фотоальбом)**
 - ефект **Входу** – *Виїждження*:
 - початок – *Після попереднього, 2 с*;
 - швидкість – *Середньо*;
 - анімація тексту – *Усі разом*;
 - звук – *Немає звуку*;
 - слайд № 2, об'єкти – *Графічні зображення*
 - ефекти для всіх – однакові для всіх виберіть за власним бажанням з групи **Виділення**. ;
 - початок – *3 попереднім*;
 - слайди № 3-8, об'єкти – *Графічні зображення*
 - ефекти для всіх – на свій вибір один і той самий ефект анімації з групи **Вхід**.
2. Додатково для всіх інших текстових об'єктів установіть на свій вибір один і той самий ефект Завдання 2.
- Установіть такі значення властивостей анімації зміни слайдів:
- **1 слайд**: тип – *за годинниковою стрілкою, 2 сектори*; швидкість переходу – *повільно*;
 - **2 слайд**: тип – *відкривання праворуч – угору*; звук – *вітер*; швидкість переходу – *швидко*; зміна слайда – *автоматично після 2 с*.
3. Для всіх інших слайдів установіть на свій вибір один і той самий ефект анімації зміни слайдів.
4. Покажіть роботу вчителю. Збережіть презентацію у своїй папці у файлі з іменем **Практична робота 5-1.ppt**.
- Завдання 3.
- Установіть такі налаштування часу демонстрації слайдів: першого – 2 с; другого – 3 с; третього – 3 с; четвертого – 3 с; п'ятого – 1 с; шостого – 2 с; сьомого – 3 с; восьмого – 3 с.
5. Покажіть роботу вчителю. Зміни зберігати не потрібно.
6. Закрийте файл.
- Завдання 4.
7. Відкрийте презентацію, створену вами у завданні №2.
8. Зробіть активним другий слайд.
9. За допомогою гіперпосилань зв'яжіть кожну картинку з тим слайдом де вона розміщена повністю.
10. За допомогою кнопок дій організуйте «повернення» до слайду №2.
11. Перегляньте створену презентацію в режимі показу слайдів.
12. Збережіть результати роботи спочатку
- у файлі з іменем **Практична робота 5-2.ppt**. (Презентація PowerPoint)
 - у файлі з іменем **Практична робота 5-2.pps** (Демонстрація PowerPoint)
13. Закрийте програму і перегляньте збережені файли.

Практична робота № 7

Тема: Проектування бази даних. Налаштування зв'язків між таблицями.

Мета: засвоїти основні поняття баз даних, ознайомитись з об'єктами баз даних СУБД Access, принципами розробки структури бази даних та налаштування зв'язків між таблицями.

Примітка: текст виділений курсивом запишіть у робочий зошит.

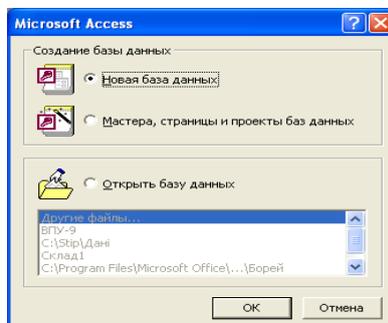
Теоретичні відомості

База даних (БД) – це організована структура даних, призначена для зберігання інформації певної предметної області. Програма, призначена для створення структури нової бази, наповнення її вмістом, його редагування, пошуку необхідної інформації в базі носить назву – системи управління базою даних (СУБД).

В основі реляційної бази даних лежить одна або декілька двомірних таблиць між якими встановлюються зв'язки. Структуру кожної таблиці утворюють рядки і стовпчики, які називаються відповідно записами і полями.

Змінюючи склад полів таблиці БД чи їх властивості, ми змінюємо структуру бази даних.

Прикладом БД може слугувати база даних банку, що містить всі необхідні дані про клієнтів, їх адреси, кредитні історії, стан рахунків, фінансові операції і т.д. Доступ до цієї бази даних має велика кількість співробітників, проте кожен із них може оперувати лише з тими даними, які входять в його компетенцію.



Створення бази даних

Для створення нової бази даних в стартовому вікні Access задають режим **НОВАЯ БАЗА ДАННЫХ** → **ОК** → вказують ім'я бази → фіксують кнопку **СОЗДАТЬ**.

1. Створіть нову базу даних з іменем ЛТК ЛНТУ <Прізвище>.

Об'єкти бази даних

Після створення чи відкриття БД на екран виводиться головне вікно бази даних, що дає змогу працювати з її об'єктами.

До об'єктів БД належать:

Таблиці – основні об'єкти; вони структуру бази (в полях, їх типах і властивостях); в них зберігаються дані

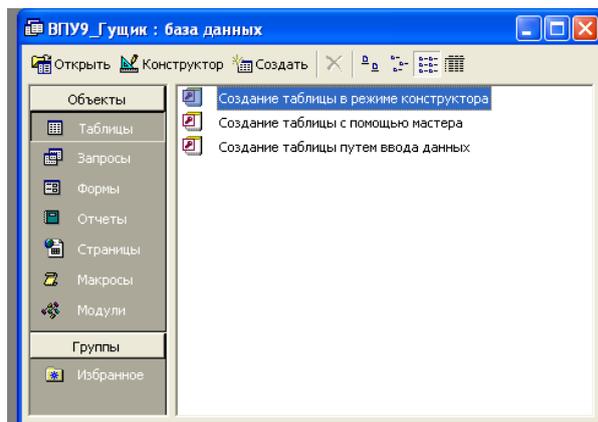
Запити – служать для вибірки даних та подання їх у зручному для користувача

Форми – призначені для візуального представлення даних, їх зручного перегляду, редагування.

Звіти – як правило формуються на запитів і призначені для виводу даних на

Макроси – це об'єкти для автоматизації операцій, що повторюються при роботі.

Модулі – слугують для створення нових функцій шляхом програмування.



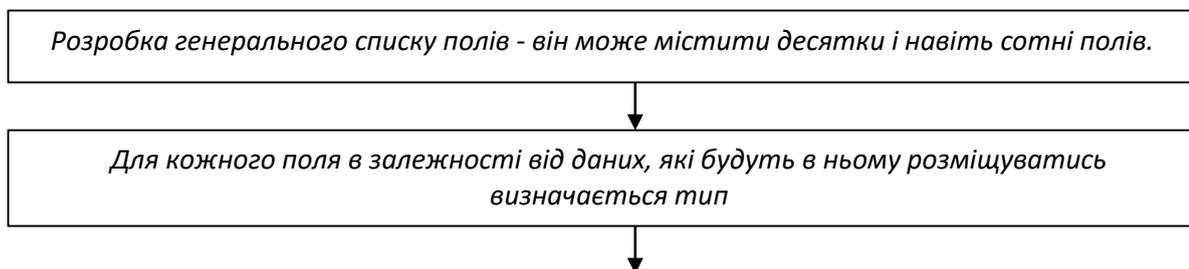
зберігають бази. з таблиць вигляді.

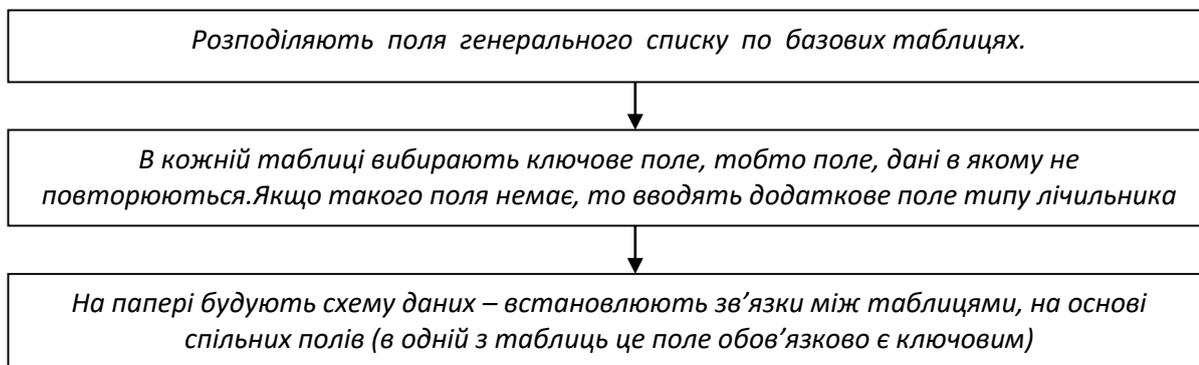
введення,

основі друк

Розробка структури бази даних

Методично правильно починати проектування та розробку БД на папері не використовуючи комп'ютер. Кожна БД розробляється для певного замовника і містить свою специфікацію полів, таблиць та зв'язків між ними. Після з'ясування основної частини даних, які замовник використовує, переходять до розробки структури БД, тобто то структури її основних таблиць за наступними кроками.





2. В робочому зошиті замалюйте схему структури бази даних ЛТК ЛНТУ:

Таблиця “Анкета”

Ім'я поля	Тип поля
Прізвище	Текстовий
Ім'я	Текстовий
Номер в поіменній книзі	Текстовий
Дата народження	Дата
Адреса	Поле МЕМО
Телефон	Текстовий

Таблиця “Старости”

Ім'я поля	Тип поля
Номер відомості	Числовий
Предмет	Текстовий
Викладач	Текстовий
Група	Текстовий
Дата	Дата
Кабінет	Текстовий

Таблиця “Стипендія”

Ім'я поля	Тип поля
Номер в поіменній книзі	Текстовий
Група	Текстовий
Стипендія	Числовий

Таблиця “Оцінки”

Ім'я поля	Тип поля
Номер оцінки	Лічильник
Номер в поіменній книзі	Текстовий
Номер відомості	Числовий
Оцінка	Числовий

Таблиця “Атестація”

Ім'я поля	Тип поля
Номер в поіменній книзі	Текстовий
Група	Текстовий

Створення таблиць

Практична сторона створення власної БД розпочинається зі створення таблиць. Для цього вибирають вкладку ТАБЛИЦЬ головного вікна БД та вибирають один з трьох режимів створення (МАСТЕР, КОНСТРУКТОР, безпосереднє введення даних).

3. Створіть першу таблицю нашої БД “Анкети” використовуючи режим конструктора. Для цього виконайте наступні дії:

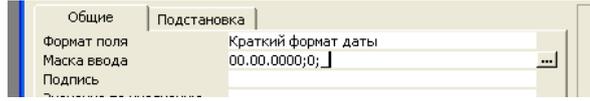
- у головному вікні БД ⇒ вкладка ТАБЛИЦЬ ⇒ режим СОЗДАНИЕ ТАБЛИЦЫ В РЕЖИМЕ КОНСТРУКТОРА
- внесіть дані про імена полів та відповідні їм типи даних за зразком на малюнку
- для всіх полів окрім поля «Телефон» активізуйте властивість ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ
- для поля «Дата народження» для властивості ФОРМАТ ПОЛЯ виберіть КРАТКИЙ ФОРМАТ ДАТЫ

ПОЛЕ
варіант

при

Для подальшої організації зв'язків між таблицями створенні таблиці задають ключове поле. Для цього з

- в якості ключового поля таблиці «Анкета» виберіть поле «Номер в поіменній книзі»
- збережіть створену структуру таблиці, виконавши команду **СОХРАНИТЬ**, під назвою «Анкета»
- для поля «Дата народження» задайте маску вводу «**КРАТКИЙ ФОРМАТ ДАТЫ**» (вибравши поле натисніть кнопку у вигляді трьох крапок та скористайтесь послугами майстра)
- закрийте вікно конструктора створення таблиці та відкрийте її подвійним натисканням ЛКМ на назві;



Для зміни ширини стовпця хапайте тут



- шляхом зміни ширини стовпців добийтесь відповідності вигляду вашої таблиці зразку на малюнку вище

4. В режимі конструктора самостійно створіть інші чотири таблиці нашої БД використавши наступні вказівки:

Назва	Ключове поле	Обов'язкове поле	Формат поля
Атестація	Номер відомості	всі поля	для поля «Дата» формат поля та маска вводу КРАТКИЙ ФОРМАТ ДАТЫ
Стипендія	Номер в поіменній книзі	всі крім поля «Стипендія»	-
Оцінки	Номер оцінки	всі крім поля «Оцінка»	-
Старости	Група	всі поля	-

2. Перегляньте створені вами таблиці та впорядкуйте ширину їх стовпців

Схема даних

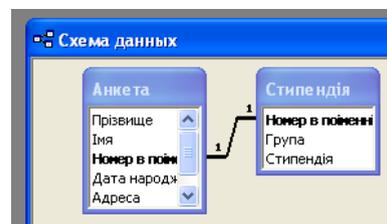
Після створення таблиць приступають до встановлення міжтабличних зв'язків (створюють схему даних) Для цього з меню **СЕРВИС** ⇒ **СХЕМА ДАННЫХ**.

6. Створіть зв'язок по полю «Номер в поіменній книзі» між таблицями «Анкета» та «Стипендія». Для цього виконайте наступні дії:

- з меню **СЕРВИС** ⇒ **СХЕМА ДАННЫХ**, або ж відповідна кнопка на ПІ
- у вікні **ДОБАВЛЕНИЕ ТАБЛИЦЫ** по черзі виберіть та додайте кнопкою **ДОБАВИТЬ** таблиці «Анкета» та «Стипендія»

Вікно **ДОБАВЛЕНИЕ ТАБЛИЦЫ** можна викликати з контекстного меню вікна **СХЕМА ДАННЫХ**

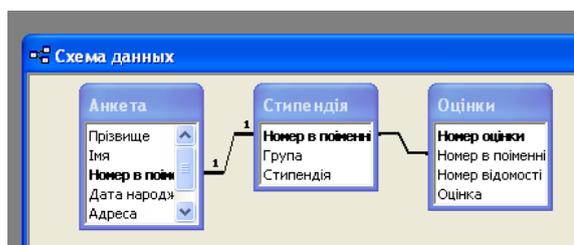
- перетягніть мишою поле «Номер в поіменній книзі» таблиці «Анкета» на таке ж поле в таблиці «Стипендія»
- у вікні **ИЗМЕНЕНИЕ СВЯЗЕЙ** включіть «Обеспечение целостности...», «Каскадное обновление...», «Каскадное удаление...» та кнопку **ОК**



режими
натисніть

- переконайтеся, що міжтабличний зв'язок створений вами відповідає зразку на малюнку **ЗАУВАЖУЕННЯ 1: При включеному режимі «Обеспечение целостности данных» знищення даних з ключового поля головної таблиці неможливе. Проте, якщо разом з цим режимом задіяти режими “Каскадное обновление связанных полей” та «Каскадное удаление...» операції редагування та відповідно знищення даних в ключовому полі головної таблиці будуть дозволені, але супроводжуватимуться автоматичними змінами у зв'язаній таблиці.**

3. Самостійно створіть, добавивши у вікно СХЕМА ДАННЫХ таблицю «Оцінки», зв'язок по полю «Номер в поіменній книзі», між таблицями «Стипендія» та «Оцінки», не включаючи режими “Обеспечение целостности...”, “Каскадное обновление...”, “Каскадное удаление...”. Переконайтеся, що міжтабличні зв'язки створені вами відповідають зразку на малюнку.



Практична робота № 8

Тема: Основні сервіси Інтернету.

Мета: Ознайомитись з технологією World Wide Web, поняттям телеконференцій, навчитись здійснювати пошук інформації на Web-серверах.

Примітка: текст виділений курсивом запишіть у робочий зошит.

Хід роботи

Технологія World Wide Web – WWW

Назва інформаційного простору (служби Internet) World Wide Web дослівно перекладається як «всесвітнє павутиння». За допомогою мережі Internet і WWW студенти з Києва чи Львова можуть не лише листуватися зі своїми закордонними однолітками, але й отримувати доступ до довідкової інформації, яка є на серверах у бібліотеці Конгресу США, в університетах Токіо, Нью-Йорка тощо. Для цього треба знати адресу сервера з потрібною інформацією в інформаційному просторі WWW. Такий сервер називається Web-сервером. Наприклад, за адресою <http://www.intel.com> можна отримати дані про фірму Intel, а за адресою <http://www.nba.com> — результати баскетбольних ігор НБА. Тут [http](http://www.nba.com) — назва команди (назва протоколу) звертання до сервера. Загальний вигляд команди такий:

<http://<назва сервера>/<шлях до файлу>/<назва файлу>>.

За допомогою мережі популярні ілюстровані комп'ютерні журнали, книги, каталоги, енциклопедії, довідники, навчальні посібники, статті можна переглядати на екрані дисплея безпосередньо в комп'ютерному класі. Документ, що є на Web-сервері, називається Web-сторінкою. Одна тема може висвітлюватися на багатьох сторінках. Від одної сторінки до іншої можна переходити за допомогою гіпертекстових посилань.

Гіпертекст (гіпертекстова технологія) — це організована за ієрархічним принципом і зв'язана за допомогою гіпертекстових посилань інформація, що може бути розташована в різних файлах тощо.

Гіпертекст створюють або автоматично методом перетворення звичайного тексту на гіпертекст (це можна робити навіть у програмі MS Word), або вручну засобами мови HTML.

Гіпертекстове посилання — це підкреслений і виокремлений іншим кольором текст у документі, картинка чи інший елемент, клацнувши на якому мишею, відкривають деякий інший текстовий, звуковий чи відео файл.

Клацаючи мишею на посиланнях, можна викликати на екран сторінку за сторінкою деякої спорідненої теми, навіть якщо сторінки (тобто відповідні файли з розширенням htm чи іншим) знаходяться на серверах у різних кінцях світу.

Отже, WWW-технологія забезпечує роботу з гіпертекстовою інформацією мультимедійною формою її подання: текстом, звуком, графікою, відео зображенням.

Пошук інформації на Web-серверах

Для доступу до інформації на Web-серверах потрібно мати загальний доступ до Internet, який є платним і надається місцевим провайдером мережі. Потрібно мати програмне забезпечення: програми для перегляду інформації, які називаються браузером, чи оглядачами: Netscape Navigator чи Internet Explorer. Потрібно знати точну адресу сервера чи конкретного файлу або хоча би мати уявлення, що шукати, оскільки сучасні браузери дають змогу знайти потрібну сторінку за темами і ключовими словами. Наприклад, щоб дізнатися, якою буде погода завтра у Львові чи Києві достатньо знати два слова: погода і назва міста. Щоб дізнатися про результати ігор або які плани у «Динамо» чи в «Карпат», також достатньо двох ключових слів: футбол і назва клубу. Отже основний принцип пошуку інформації на Web-серверах полягає у використанні ключових слів і назв відповідних тем.

Інформація, яка цікавить багатьох, структурована на серверах за темами і під темами. Назви тем і підтем є гіперпосиланнями, клацнувши на які відкривається наступна сторінка. Для пошуку за темами є спеціальні пошукові сервери-каталоги, наприклад, Yahoo! (www.yahoo.com) у США або Au! в Росії (www.au.com), Мета! в Україні (www.meta.com) чи ін.

Основні правила відшукування файлів за відомою URL-адресою такі. Запустивши програму-браузер, вводять URL-адресу в поле Адрес та натискають Enter.

Потрібно стежити за інформаційним рядком внизу екрана, де висвітлюється інформація про те, скільки кілобайтів інформації уже надійшло, а скільки ще повинно надійти (це може тривати довго). Отримавши файл, гортають його за допомогою гіпертекстових посилань. Повернутись на попередню сторінку можна за допомогою кнопки НАЗАД, а перейти на наступну — ВПЕРЕД. Web-документ можна записати на диск (ФАЙЛ → СОХРАНИТЬ), в папку швидкого доступу (ІЗБРАННОЕ → ДОБАВИТЬ В ІЗБРАННОЕ), або ж, у разі потреби, роздрукувати, чи вилучити, заклавши його вікно.

Телеконференції (групи новин).

Обмін інформацією деякого загального призначення між групою користувачів через мережу Internet називається телеконференцією (інші терміни: робота з групами новин, служба новин, режим UseNet).

За допомогою телеконференцій можна отримати повідомлення на задану тему або надіслати корисну, на вашу думку, інформацію іншим учасникам. Наприклад, у конференції UA.BISNESS можна ознайомитися з діловими пропозиціями українських підприємців або опублікувати свою пропозицію, а в конференції PVT.LVIV. MUSIC — ознайомитися з новинами музичного життя Львова чи поза його межами тощо.

Повідомлення можна послати в групу новин. За декілька хвилин воно облетить усю планету і буде зареєстроване у відповідній групі на одному чи багатьох серверах. Тут воно зберігатиметься протягом декількох днів, пізніше його витіснять інші повідомлення.

Для доступу до новин та їх надсилання користувач повинен мати прямий контакт (on-line) з сервером новин і відповідне програмне забезпечення: програму Trumpet News Reader або Netscape Navigator або MS Internet Explorer зі службами Internet News або з MS Outlook Express. Щоб увійти в режим новин, треба виконати команду Новини — з'явиться вікно для роботи з групами новин.

Знаючи адресу конкретного сервера новин, можна приєднатися до нього. Якщо відшукати в меню команду для доступу до груп новин (Group, Show тощо) і виконати її, то можна отримати назви всіх груп на цьому сервері. Назви груп будуть подані у нижній або лівій частині екрана. Вони складаються зі слів чи їхніх скорочень, розмежованих крапками. Перше слово є стандарте. Воно несе інформацію про тематику (класифікацію) групи, наприклад:

alt суперечки, дискусії;
biz бізнес;
cotr комп'ютерна тематика;
kl2 шкільна освіта;

Другі і треті слова уточнюють тематику новин (конференції): books (книжки); food (їжа); humor (гумор); job (робота); sport (спорт); test (тести); tv (телебачення) тощо.

Потрібну статтю з групи вибирають таким способом: виокремлюють групу і натискають на клавішу вводу — з'являється список статей групи. З нього вибирають одну назву і знову натискають на клавішу вводу — на екрані відобразиться текст. Його можна записати на свій диск, переслати поштою, висловити свою думку і розмістити її у файлі на сервері для загального доступу, відповісти персонально авторові тощо.

Доступ до файлів на FTP-серверах.

Важливою службою в Internet є доступ до файлів, який здійснюється за допомогою Unix-команди ftp (File Transfer Protocol — протокол пересилання файлів). Відповідні сервери файлів називаються FTP-серверами. Для доступу до цих файлів потрібно знати їхні повні адреси такого вигляду:

`<назва сервера>/<повний шлях до файлу>/<назва файлу>.`

За допомогою команди ftp <назва сервера>, яку дають у командному рядку операційної системи, можна отримати доступ до сервера, не захищеного паролем.

З'єднавшись з сервером і отримавши запрошення: ftp>, командою

`get < повний шлях до файлу>/< назва файлу>`

зчитують на свій комп'ютер файл, якщо він був безкоштовним (інакше вам запропонують сплатити послугу за допомогою кредитної картки тощо).

Щоб розташувати на відкритому ftp-сервері свій файл, треба виконати команду
`put <мій файл> <повний шлях>/<назва файлу на сервері>.`

Хід роботи

1. Запустіть броузер Internet (Internet Explorer).

2. Відкрийте Web-сторінку Верховної Ради. Для цього введіть адресу:

<http://www.rada.gov.ua>

3. Відкрийте розділ Законодавство України, задійте режим пошуку документів, та використовуючи форму пошуку відшукайте та активізуйте документ з назвою “Конституція України від 28.06.1996 року”. Розгляньте статтю 85 «Повноваження Верховної Ради» Розділу 4. Перепишіть у робочий зошит текст пункту, що відповідає номеру вашого варіанта.

4. Викличте український пошуковий сервер META. Для цього введіть адресу: <http://www.meta.com.ua>

5. Ознайомтеся з правилами вступу до Львівського Національного педагогічного університету ім. Драгоманова, на спеціальність Дошкільне виховання. Для цього виконайте наступні дії:

- в полі пошуку МЕТИ задайте ключові слова **Львів** та **ВУЗ**
- після здійснення пошуку META виведе перелік сайтів на яких зустрічаються задані ключові слова, віднайдіть сайт національного педагогічного університету ім. Драгоманова (сайт має містити **npu.cdu**)
- перейдіть на сторінку педагогічного факультету та відкрийте розділ **стаціонар**

Перепишіть у робочий зошит перелік кваліфікацій, та вступних іспитів по спеціальності дошкільне виховання.

6. Ознайомтеся з прогнозом погоди у нашому регіоні на завтра. Для пошуку відповідного сайту скористайтесь ключовими словами **Луцьк** та **Погода**.

7. Розгляньте поточну таблицю чемпіонату України з футболу. Хто посідає сьогодні перше місце? Яке місце посідає команда ФК «Волинь»?

8. Виясніть яким чином можна доїхати залізницею з Києва до Луцьку. Для цього віднайдіть розклад руху потягів з Києва в напрямку Луцька на сайті Укрзалізниці.

9. Скачайте на свій жорсткий диск текстовий файл улюбленого твору американського письменника Майн Ріда. Для цього скористайтесь послугами електронної бібліотеки на сайті bestlibrary.ru

10. Виконайте пошук інформації на власний розсуд.

11. Закрийте робочу програму та вимкніть комп'ютер.

Практична робота № 9

Тема: Спілкування на форумах та в чатах

Мета: здобувати навички ведення електронного спілкування на форумах, навчитися створювати і публікувати звичайні повідомлення, відповідати з цитуванням та у чатах (навчитися створювати і публікувати повідомлення).

Примітка: текст виділений курсивом запишіть у робочий зошит.

Теоретичні відомості

Програми для прямого спілкування.

Прикладами є: ICQ, Gadu–Gadu, MSN, Yahoo messenger. Miranda IM 0.4.0.1 – internet–нейджер (маленький розмір дистрибутива, висока швидкість роботи, підтримка усіх систем internet–нейджинга, інтерфейс, що повністю налаштовується, підтримка плагінів).

Чат.

Чат – це засіб для спілкування людей через мережу Internet. Ви зайшли в чат. Окрім вас в ньому ще знаходиться багато інших людей, які таким чином спілкуються. Досить написати вашу фразу з клавіатури, і її побачать всі, хто зараз присутній в чаті.

Електронна пошта.

Електронна пошта (E–mail) – один з найбільш часто використовуваних засобів Internet. Можна послати повідомлення в будь-яку частину світу і адресат одержить його через декілька хвилин. E–mail – це швидкий, надійний і недорогий спосіб розсилки повідомлень по всьому світу.

Конференції.

Конференції створені для обговорення самих різних питань. **FTP-обмін даними з віддаленим комп'ютером.** FTP (File Transfer Protocol) означає "протокол передачі файлів" і є засобом доступу до файлів, що зберігається на віддалених комп'ютерних системах. Дозволяє копіювати файли з віддаленого комп'ютера на локальний комп'ютер користувача і навпаки. Найбільший інтерес викликають загальнодоступні FTP–сервери. За традицією, на запит імені користувача при звертанні до такого сервера треба відповісти анонітною (безіменний). Звідси з'явилася назва дуже популярної послуги інтернет: ANONYMOUS FTP, тобто одержання файлів із загальнодоступного сервера. Таких серверів тисячі. Є багато спеціалізованих серверів з колекціями. В основі сервісу передавання файлів лежить протокол прикладного рівня FTP.

Хід роботи

1. Зареєструватися на форумі **Жива книга** (<http://my.som.org.ua/forum>)
2. Опишіть процедуру реєстрації в зошит.
3. Налаштуйте підпис та аватар вашого облікового запису в **Панелі керування форуму Жива книга**.
4. Залиште повідомлення в одній із тем у категорії **Форум молодіжного спілкування** на форумі **Жива книга** як відповідь на одне з існуючих повідомлень. Уключіть до вашого повідомлення цитату з повідомлення, на яке ви відповідаєте.
5. Створіть власну тему в розділі «**Парус**» — **форум хобі** категорії **Форум молодіжного спілкування** на форумі **Жива книга**, розповівши про своє захоплення.
6. Створіть групу **Клас** для організації персонального чату з використанням програми **Skype**.
7. Включіть до групи трьох ваших однокласників і вчителя інформатики. Збережіть групу в списку контактів.
8. Надішліть текстові повідомлення членам групи, зазначивши в них ваш логін на форумі **Жива книга**, розділ і тему, в якій ви залишили повідомлення, та тему, яку ви створили на форумі **Жива книга**.
9. Закрийте робочі програми та вимкніть комп'ютер.

Практична робота № 10.

Тема:Робота в комп'ютерній мережі INTERNET. Пошук в комп'ютерній мережі, запис, перегляд і друкування матеріалів.

План

1. Глобальна комп'ютерна мережа Інтернет.
2. Сервіси, протоколи та адресація ресурсів.
3. Приєднання до мережі Інтернет.

Теоретичні відомості

1. Глобальна комп'ютерна мережа Інтернет.

Інтернет — найбільша глобальна комп'ютерна мережа, що поєднує десятки мільйонів абонентів у понад 150 країнах світу. Щомісяця кількість її користувачів зростає на 7—40%. Інтернет є своєрідним ядром, яке забезпечує взаємодію інформаційних мереж, що належать різним установам у всьому світі. Якщо раніше цією мережею послуговувалися винятково як середовищем передавання файлів і повідомлень електронної пошти, то сьогодні за її допомогою вирішують складніші завдання, які підтримують функції мережного пошуку та доступу до розподілених інформаційних ресурсів й електронних архівів. Таким чином, Інтернет утворює глобальний інформаційний простір.

Мережа Інтернет, що служила спочатку дослідницьким і навчальним групам, стає все популярнішою у ділових колах. Компанії спокуються дешевим глобальним зв'язком і його швидкістю, зручністю виконання сумісних робіт, доступними програмами, унікальною базою даних цієї мережі. Вони розглядають глобальну комп'ютерну мережу як доповнення до своїх власних локальних мереж. Уже кілька років розвиваються і встигли широко увійти в практику в розвинутих країнах технології Інтернету, що є аналогами відпрацьованих інформаційних технологій «великої» мережі в корпоративних мережах і навіть у дуже невеликих мережах ПК підприємств малого бізнесу.

При низькій вартості послуг (часто це тільки фіксована щомісячна плата за лінії зв'язку або телефон) користувачі можуть отримати доступ до комерційних і некомерційних інформаційних служб США, Канади, Австралії, багатьох європейських країн, з недавнього часу — також України та Росії. В архівах вільного доступу мережі Інтернет є інформація практично з усіх сфер людської діяльності: від нових наукових відкриттів до прогнозу погоди на завтра. Тут можна знайти рекламу багатьох тисяч фірм і розмістити (часто безкоштовно!) свою рекламу, яка вмить розійдеться по всьому світу. Крім того, ця глобальна комп'ютерна мережа надає унікальні можливості дешевого, надійного та конфіденційного глобального зв'язку, що виявляється дуже зручним для транснаціональних корпорацій і структур управління. Як правило, використання інфраструктури Інтернету для міжнародного зв'язку коштує набагато дешевше від прямого комп'ютерного зв'язку через супутниковий канал або телефон.

Найпоширеніша послуга мережі Інтернет — електронна пошта. Сьогодні свою адресу в системі електронної пошти мають сотні мільйонів осіб. Вартість пересилання електронного листа значно нижча ніж звичайного. Крім того, повідомлення, передане електронною поштою, доходить до адресата протягом кількох хвилин, тоді як звичайний лист він одержує через кілька днів, а то й тижнів. Стандарти Інтернет дають змогу працювати над спільним проектом за допомогою електронної пошти, використовувати гіпертекстові документи (служба WWW), що включають аудіо- та відеоінформацію, є також можливість організувати дискусійні робочі групи за допомогою теле-, аудіо- і навіть відеоконференцій у реальному масштабі часу. Для інформаційної безпеки в мережі застосовуються різні протоколи шифрування конфіденційної інформації, її сертифікація та електронні підписи. Несанкціонованому переміщенню даних між локальною мережею підприємства і глобальною мережею можуть перешкоджати спеціальні комп'ютери або програми (брандмауери).

Сьогодні для Інтернету настав період підйому — передусім завдяки активній підтримці з боку урядів європейських країн і США. У першій половині 90-х років XX ст. у США щорічно виділялося приблизно 1—2 млрд. доларів на створення нової мережної інфраструктури. Дослідження в галузі мережних комунікацій фінансують також уряди Великобританії, Швеції, Фінляндії, Німеччини. Однак державне фінансування — лише невелика частка коштів, оскільки все помітнішою останніми роками стає «комерціалізація» мережі (очікується, що незабаром 80—90% коштів надходитиме з приватного сектору).

2. Сервіси, протоколи та адресація ресурсів.

1. Сервіси (служби) Інтернет.

Під час пересилання інформації у мережі один комп'ютер робить запит (комп'ютер-клієнт), а інший — надає відповідь (комп'ютер-сервер). Такі комп'ютери відрізняються між собою, зокрема, встановленим програмним забезпеченням. Програми, які здійснюють запит, називають клієнтами, які опрацьовують запит і надають відповідь — серверами. Між цими програмами має бути однозначна відповідність, вони повинні розуміти одна одну. Пара програм — для клієнта — та сервера — утворюють службу Інтернет.

Існують універсальні та спеціалізовані служби Інтернет.

Спеціалізовані служби доступні вузькому колу користувачів і спеціалістів.

Універсальні служби може використовувати кожний. Основне програмне забезпечення для роботи з універсальними службами входить до комплексу операційних систем. До основних служб належать:

- WWW або WEB-служба;
- електронна пошта (e-mail);
- служба новин UseNet;
- служба пересилання файлів між комп'ютерами FTP;
- служба Gopher;
- служба Telnet;
- служба WAP.

Служба WWW (World Wide Web або WEB-служба) вважається найбільш популярною. Це система відображення та обміну інформацією. Вона надає доступ майже до всіх видів ресурсів мережі.

Електронна пошта (e-mail) дає змогу користувачам обмінюватись листами-повідомленнями. Одночасно з текстовими повідомленнями можна передавати файли в різних форматах: графіку, звук тощо.

Службу UseNet називають службою новин або телеконференцією. Принципи роботи служби новин схожі до роботи електронної пошти, однак у UseNet повідомлення направляються не конкретній людині, а так, щоб їх міг отримати кожний, хто виконає підписку на ті чи інші новини.

124.178.65.12; 193.131.45.112; 193.101.48.96.29.

Кожна така адреса складається з двох частин. До першої частини можуть належати від одного до трьох чисел зліва. Ця частина визначає адресу мережі, до якої входить комп'ютер, і називається ідентифікатором мережі. До другої частини входить інша група чисел адреси. Вони визначають у певний проміжок часу конкретний комп'ютер у мережі і називаються ідентифікатором вузла.

Для адміністрування (керування) мережею така система адресації зручна, а ось для користувачів — ні. Незручно постійно пам'ятати набори цифр, їх можна легко переплутати, крім того, вони можуть змінюватися. Тому поряд з IP-адресацією була введена інша система імен — домена система. Вона дає змогу поставити у відповідність IP-адресі деяке ім'я, зручне користувачам. Для цього мережу умовно поділили на так звані домени (тематичні частини). Домени побудували так, щоб за назвами можна було визначити їхнє призначення, належність, форми обслуговування та фінансування. Так, спочатку були створені шість доменів:

- com — комерційні компанії;
- net — провайдери;
- edu — освітні організації;
- mil — військові організації;
- gov — державні організації;
- org — суспільні організації.

Домен com призначений для обслуговування різноманітних комерційних організацій, edu — для Міністерства освіти :США, а mil — для військового комплексу.

Коли Інтернет вийшов на міжнародний рівень, існуючих доменів стало недостатньо. Було вирішено створити додатково домени за територіальним принципом, тобто для держав, наприклад:

- ua — Україна;
- uk — Великобританія;
- fr — Франція;
- ca — Канада;
- jp — Японія;
- ch — Китай;
- it — Італія.

Домени другого рівня (Iviv, kiev, narod, microsoft тощо) може отримати будь-яка особа або організація. Після придбання домену другого рівня його власник може розподіляти (продавати) домени третього рівня і т.д. Довгі імена (адреси) вважаються неprestижними і солідні компанії ними не користуються.

На противагу IP-адресам, доменні адреси читають справа наліво.

Доменне ім'я в числове можна перевести за допомогою спеціальної програми ping.

Інтернет складається з тисячі різних мереж, кожна з яких може працювати за своїми правилами, використовувати різноманітні протоколи та системи адресацій. Для обміну інформацією між такими мережами служать спеціальні служби.

Служба FTP призначена для пересилання файлів між комп'ютерами. Ця служба дає змогу швидко та якісно пересилати файли великих розмірів, зокрема, програми, звукові та відео файли та ін.

Служба Gopher дає змогу шукати, отримувати та відображати потрібну інформацію у текстовому форматі. Це давня служба і сьогодні вона майже не розвивається.

Службу Telnet використовують для віддаленого доступу до ресурсів інших комп'ютерів.

Останнім часом популярними стали нові служби Інтернет:

інтерактивний чат, аудіо- і відеоконференції, де користувачі можуть спілкуватися в режимі реального часутощо.

Протоколи Інтернет.

Сукупність правил взаємодії клієнта та серверу називають протоколом. Звичайному користувачеві не обов'язково знати його зміст, але варто орієнтуватись, який протокол використовує та чи інша служба.

Розглянемо основні протоколи мережі Інтернет.

На початку 70-х років розроблено спеціальний протокол міжмережної взаємодії, який назвали протоколом TCP/IP (Transfer Control Protocol/internet Protocol).

TCP (Transfer Control Protocol) — протокол управління пересиланням даних. Він визначає правила розбиття інформації на пакети певного розміру та формату, їх доставки до адресата певними маршрутами й об'єднання пакетів в єдине ціле,

IP (Internet Protocol) — протокол міжмережної взаємодії. Він дає можливість коректно пересилати інформацію між комп'ютерами, які мають різну архітектуру та різні операційні системи.

HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) — протокол служби WWW. Це протокол пересилання і відображення гіпертексту, тобто Web-сторінок.

Він дає змогу за допомогою спеціальних програм — броузерів — отримувати і переглядати Web-сторінки.

З розвитком мобільного зв'язку значно зросла роль електронних повідомлень. Протокол WAP надає доступ до сервісів Інтернет користувачам мобільних телефонів, пейджерів, електронних органайзерів, що використовують різні стандарти зв'язку.

Адресація ресурсів Інтернет.

Пересилання інформації в мережі здійснюється за принципом „запит — відповідь”. За допомогою одного комп'ютера — клієнта — формують запит і звертаються до іншого комп'ютера — сервера — за потрібною інформацією. Запит містить адресу комп'ютера, на якому знаходиться потрібна інформація (її називають ресурсом), тобто шлях до ресурсу та адресу клієнта. Колись комп'ютерів, під'єднаних до Інтернет, було небагато, і кожний з них мав своє ім'я у мережі. Ці імена записувались у спеціальні файли, які постійно розсилали серверам організація InterNIC(Network Information Center). Коли кількість комп'ютерів досягла певної критичної межі, робота з такими файлами ускладнилася. Тому Інтернет вирішили умовно поділити на зони. Кожному комп'ютеру надали номер, який складається з чотирьох чисел, кожне з яких менше ніж 256. Числа розмежовані крапками. Такі адреси називаються IP-адресами. Ось приклади адрес:

123.34.254.3 167.34.123.1 198.223.12.0 34.129.90.3

3. Приєднання до мережі Інтернет.

Для роботи в мережі Інтернет необхідно:

- фізично приєднати комп'ютер до одного з вузлів мережі;
- одержати постійну або тимчасову IP-адресу;
- встановити і настроїти програмне забезпечення — програми-клієнти тих сервісів, послугами яких є намір скористатися.

Організаційно доступ до мережі користувачі дістають через провайдерів. Це організація, що надає послуги приєднання користувачів до мережі Інтернет.

Провайдер має постійно ввімкнений продуктивний сервер, сполучений з іншими вузлами каналами з відповідною пропускнуою здатністю, і засоби для одночасного підключення кількох користувачів (багатоканальний телефон, багатопортова плата і т. ін.). Провайдери роблять подібну послугу на договірній основі, найчастіше орієнтуючись на час роботи користувача або обсяг даних, які пересилаються по мережі. При укладенні договору провайдер повідомляє клієнту всі атрибути, необхідні для підключення та налаштування з'єднання (ідентифікатори — login, паролі, номери телефонів тощо).

Зазвичай користувачі навчальних закладів, великих організацій, фірм, підприємств приєднуються до Інтернету через свою локальну мережу. На один із комп'ютерів локальної мережі покладається виконання функцій проху-сервера — управління локальною мережею і «посередництво» між комп'ютерами користувачів та мережею Інтернет (проху — представник, довірена особа). Всі технічні й організаційні питання щодо взаємодії з провайдером вирішує адміністратор мережі.

Для користувачів розробляється інструкція з переліком дій, які треба виконати для приєднання до мережі Інтернет.

Технічно для приєднання до комп'ютера провайдера необхідні ПК, відповідне програмне забезпечення і модем — пристрій, що перетворює цифрові сигнали від комп'ютера на сигнали для передавання по телефонних лініях і навпаки.

Комп'ютери провайдера можуть виконувати функції хост-машини або звертатися до потужніших хост-машин для доступу до глобальних ресурсів Інтернету через високопродуктивний канал передавання даних — магістраль. Хост-машина (*від англ. host; — господар*) — це комп'ютер, що виконує мережні функції, реалізуючи повний набір протоколів усіх семи рівнів моделі OSI, або завдання користувача (програми, розрахунки).

Практичне завдання

1. Відкриття Web-сторінок:

Введіть (або скопіюйте) запропоновані адреси сторінок веб-ресурсів в рядку адреси вашого браузера. Після того як сторінка відкриється, зробіть копію вікна браузера і збережіть її у своїй папці *Інтернет*.

1.1 Сайт Верховної Ради України

<http://www.rada.gov.ua>

1.2 Сайт бібліотеки ім. Вернадського

<http://www.nbu.gov.ua>

1.3 Сайт науково-педагогічної бібліотеки

<http://www.library.edu-ua.net>

1.4 Історичні бібліотеки

1.4.2 <http://www.lib-history.info/>

1.5 Онлайн-магазини

<http://rozetka.ua/>

<http://www.ibook.com.ua/>

1.5 Прогноз погоди від українського гідрометеоцентру

<http://www.meteoprog.ua/ua/>

1.6 Сайт Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка

<http://kpnpu.edu.ua>

1.6 Сайт Київського національного університету імені Т.Г.Шевченка

<http://www.univ.kiev.ua>

2. Робота із електронною поштою.

2.1 Створити свою поштову скриньку на одному із безкоштовних поштових серверів:

· <http://gmail.com>

· <http://freemail.ukr.net>

2.2 Написати та надіслати листа зі створеної скриньки на адресу, яку повідомить

викладач. - larusamuchaluk@gmail.com

3. Карти google (<http://maps.google.com/>)

3.1 На карті знайти наступні міста:

- Київ;
- Кам'янець-Подільський;
- New York;
- London.

3.2 Зробити копію вікон браузера із знайденими містами

4. Пошук інформації в Інтернет

Знайти матеріали за допомогою одного із запропонованих пошукових серверів або електронних енциклопедій і зберегти їх у текстовому документі OpenOffice.org (Microsoft Office Word). Документ із результатами пошуку зберегти під назвою **Пошук** у власній папці.

4.1 Знайти за допомогою пошукового серверу <http://google.com.ua>:

- біографію Міклухо-Макля;
- фото Карла Ліннея;
- фото картини Леонардо да Вінчі «Хрещення Христа».

4.2 Знайти в Wikipedia:

- біографію Джорджа Гордона Байрона;
- інформацію про Нобелівську премію з медицини та фізіології;
- інформацію про Балканську війну.

5. Переклад тексту за допомогою електронного онлайн-перекладача

Перекласти запропоновані тексти з однієї мови на іншу за допомогою електронних онлайн-перекладачів. Документ із результатами перекладу зберегти під назвою **Переклад** у своїй папці.

На вибір пропонується скористатися наступними ресурсами:

- <http://perevod.i.ua/>
- <http://translate.meta.ua/index.php?language=ua>
- <http://www.trident.com.ua/ukr/online.php>

ПРАКТИЧНА РОБОТА №11

Тема: «Основні технології по роботі в системі AutoCAD 2019».

Мета: ознайомитись з інтерфейсом та робочим середовищем системи AutoCAD, засвоїти команди меню програми, навчитись виконувати навчальні приклади з вивчення команд і технології роботи.

Теоретичні відомості

При першому запуску AutoCAD 2019 перед вами з'явиться робоче вікно AutoCAD 2019 (рис. 1.1).

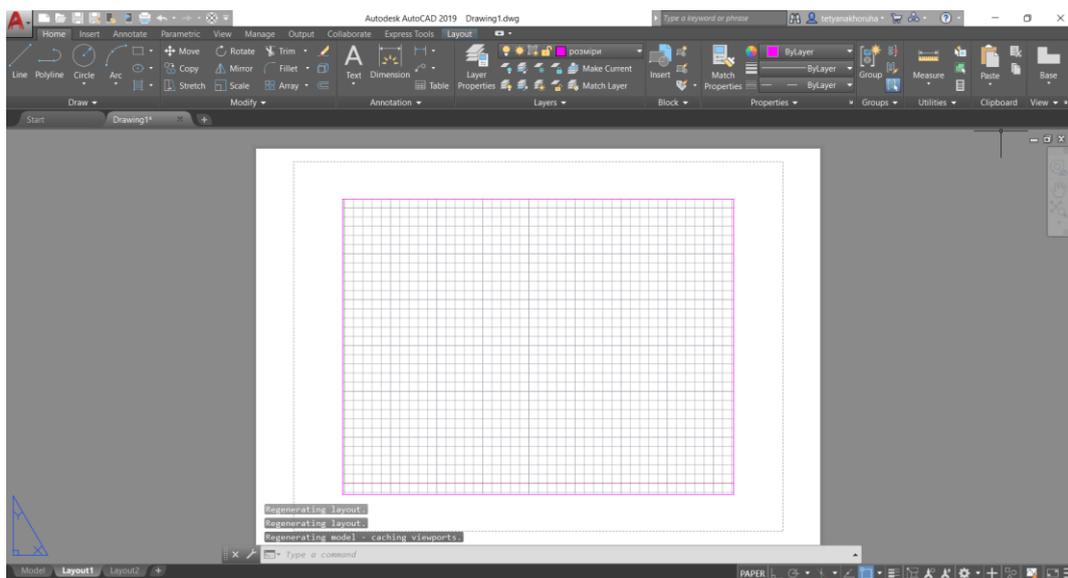


Рис. 1.1. Робоче вікно AutoCAD 2008

Головні елементи інтерфейсу

Центральна область робочого вікна (за замовчуванням вона чорних кольорів) називається графічним екраном. Це основна робоча зона, в якій і виконуються всі графічні побудови. Курсор, що переміщується в даній зоні, за виглядом нагадує мішень (рис. 1.2).

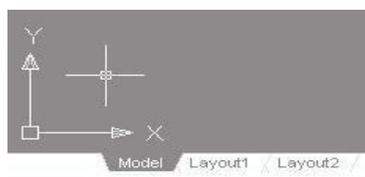


Рис. 1.2. – Вид графічного курсора

Розмір перехрест'я уявної мішені можна змінити в налаштуваннях або за допомогою системної змінної.

У нижній частині графічного екрана розміщені вкладки Model (Модель), Layout1 (Аркуш1) і Layout2 (Аркуш2). За замовчуванням при першому запуску AutoCAD активна вкладка Model

(Модель).

У лівому нижньому куті графічного екрана відображається піктограма осей координат (див. рис. 1.2). В AutoCAD, як правило, застосовуються декартові координати.

У верхній частині вікна AutoCAD розташований рядок меню. Під ним перебувають панелі інструментів.

Із правої сторони вікна розміщена палітра Dashboard (Інструментальна панель), що називається також пультом керування або пультом інструментів.

У нижній частині екрана розташоване вікно командного рядка (рис. 1.3).



Рис. 1.3. Вікно командного рядка

Під командним рядком перебуває панель з кнопками, які відповідають за режими малювання. Ліворуч від цієї панелі розташований лічильник координат.

У правій частині рядка стану розташовані значки, які служать для індикації різних параметрів програми й керування ними.

КОМАНДИ МЕНЮ: Draw (Рисування)

Команди меню Draw (Рисування) - дозволяють створювати різні примітивні об'єкти: Line (Відрізок), Ray (Промінь), Construction Line (Пряма), Multiline (Мультилінія), Polyline (Полілінія), 3D Polyline (3D Полілінія), Polygon (Багатокутник), Rectangle (Прямокутник), Helix (Спіраль), Arc (Дуга), Circle (Коло), Donut (Кільце), Spline (Сплайн), Ellipse (Еліпс).

За допомогою пункту Modeling (Моделювання) можна створювати різні тіла, варіанти яких подані там же: Polysoid, Box (Ящик), Wedge (Клин), Cone (Конус), Sphere (Куля), Cylinder (Циліндр), Torus (Тор), Pyramid (Піраміда), а використовуючи пункт Wireout (Маскування) – об'єкти, що маскують.

У цьому ж меню присутні пункти, що дозволяють створювати блоки, – Block (Блок), таблиці – Table (Таблиця), точки – Point (Точка), а також вводити текст – Text (Текст).

При виборі пункту Hatch (Штрих) можна використати штрихування для заповнення обраного об'єкта.

Команда Boundary (Контур) служить для створення області або полілінії із замкнутих об'єктів.

Dimension (Розмір)

Команди меню Dimension (Розмір) дозволяють наносити на поле креслення необхідні розміри, винесення, створювати й змінювати розмірні стилі. Так, за допомогою пунктів Linear (Лінійний), Aligned (Паралельний), Ordinate (Ординатний) і Angular (Кутовий) можна наносити лінійні, паралельні, ординатні й кутові розміри відповідно.

Пункт Arc Length (Довжина дуги) служить для задання довжини дуги, а Jogged (Ламаний) – для нанесення розміру зі зламом.

В AutoCAD 2008 з'явилися такі нові пункти, як Dimension Space (Відстань між розмірами) і Dimension Break (Розрив розміру), що дозволяють установлювати відстань між розмірами й розривати розмірні лінії при перетинанні.

Пункт Multileader (Мультивиноска) дозволяє додавати мультивиноски, Inspection (Контроль) – вставляти пов'язану з розміром інформацію, поміщену в рамку, а Jogged Linear (Скривлена лінія) – викривляти розмірну лінію.

За допомогою параметра Oblique (Нахилити) можна нахилити виносні лінії лінійних розмірів, а пункт Dimension Style (Розмірний стиль) дозволяє створювати нові й змінювати існуючі розмірні стилі.

Modify (Редагування)

Команди меню Modify (Редагування) дозволяють виконувати найпростіші дії над об'єктами: масштабування, обрізки, подовження та багато чого іншого.

Меню **Modify** (Редагування) серед інших містить наступні пункти: Erase (Стерти) - дозволяє стирати об'єкти креслення; Copy (Копіювати) - дозволяє копіювати об'єкти;

Mirror (Дзеркало) - створює дзеркальні відображення об'єктів;

Offset (Подоба) - з його допомогою можна створювати подібні об'єкти; Array (Масив) - дозволяє впорядковувати багато об'єктів у єдину структуру;

Move (Перемістити) - переміщує об'єкти;

Rotate (Повернути) - дозволяє повернути об'єкт навколо базової точки; Scale (Масштабувати) - задає масштаб об'єктів;

Stretch (Розтягти) - дозволяє розтягувати об'єкти;

Lengthen (Збільшити) - збільшує довжину або величину центральних кутів певних об'єктів;

Trim (Обрізати) - обрізає об'єкт по ріжучих крайках;

Extend (Подовжити) - подовжує об'єкти до крайки іншого об'єкта; Break (Розірвати) - дозволяє зробити розрив об'єкта між двома точками; Join (Об'єднати) - викликає інструмент, що дозволяє поєднувати об'єкти у форму єдиного, що не розбиває об'єкта; Chamfer (Фаска) - знімає фаски з об'єктів;

Fillet (Скругление) - округляє крайки об'єкта.

Change Space (Змінити простір) - дозволяє переміщати об'єкти із простору моделі в простір аркуша й навпаки.

У розглянутій версії AutoCAD 2008 у меню Modify (Редагування) доданий новий пункт -

Annotative Object Scale (Масштаб анотаційного об'єкта), що відкриває меню керування масштабом об'єктів.

Window (Вікно)

Меню Window (Вікно) дозволяє орієнтуватися при одночасній роботі з декількома кресленнями й підтримувати багатодокументний режим роботи.

Крім того, за допомогою даного меню ви маєте змогу закривати вікна й управляти їхнім розміщенням на екрані.

Help (Довідка)

Меню Help (Довідка) містить розділи, що допомагають користуватися довідковою системою, не перериваючи роботи з основним документом.

Система довідки добре сконструйована й містить безліч корисної інформації.

Панелі інструментів

За замовчуванням під рядком меню розташовані дві панелі інструментів.

Вони містять кнопки, кожна з яких виконує певні функції. Швидко довідатися про призначення кожної кнопки можна, підвівши до неї покажчик миші й подивившись на спливаючу підказку, в якій, можливо, буде наведене сполучення клавіш для швидкого виклику команди.

Керування панелями інструментів

Користувач може відображувати й приховувати як ці, так і будь-які інші панелі інструментів. Для цього потрібно скористатися пунктом меню View Toolbars (Вид Панелі інструментів). Після вибору цього пункту відкриється діалогове вікно, де слід вибрати панелі інструментів, які необхідно відобразити або сховати.

Командний рядок

У нижній області екрана знаходиться вікно командного рядка. У цій області відображуються команди для AutoCAD, які вводить користувач. У процесі роботи в середовищі AutoCAD ви будете постійно звертатися до командного рядка.

Командний рядок являє собою засіб діалогу користувача й програми. Коли користувач викликає команду (з головного меню програми або клацаючи на відповідних кнопках панелей інструментів), у командному рядку автоматично відображується назва викликаної команди.

Практично в кожній команді є певні параметри або вона призначена для введення додаткової інформації (наприклад, координат точок). У цьому випадку користувач повинен прочитати запитання, що з'являється в командному рядку, і відповісти на нього. До цього моменту не можна починати виконувати нову команду й виходити з програми, інакше дана команда буде перервана.

Введення інформації з клавіатури обов'язково повинно завершуватися натисканням клавіші *ENTER*. Зверніть увагу на те, що вибір тієї або іншої дії в командному рядку виконується набором однієї або декількох перших заголовних символів з клавіатури, після чого також необхідно натиснути *ENTER*. Наприклад, для того, щоб перемкнутися в режим масштабування по посиланню (Reference), потрібно натиснути клавіші R та *ENTER*. Спочатку обрати Modify і пункт меню Scale.

```
Command: _scale
Select objects: 1 found
Select objects:
Base point:
<Scale factor>/Reference:
Command:
333.5564,136.3177,0.0000
```

Потім ввести з клавіатури в командний рядок необхідні параметри, в цьому випадку – коефіцієнт масштабу. При виборі способу, за допомогою якого будуть вказуватися координати (мишею або з клавіатури), необхідно розуміти, що числові параметри можуть бути задані за допомогою клавіатури з точністю до декількох знаків після коми.

Динамічне введення

З виходом AutoCAD 2006 необхідність постійної присутності командного рядка на екрані практично зникла. Це пов'язано з появою в цій версії такого революційного нововведення, як динамічне введення. Компанія Autodesk у версії AutoCAD 2006 запропонувала користувачам можливість динамічного введення. Тепер повідомлення командного рядка дублюються прямо біля покажчика миші. При побудові об'єктів в області покажчика також відображаються динамічні розміри споруджуваного об'єкта, які можна там же редагувати (рис. 1.3)

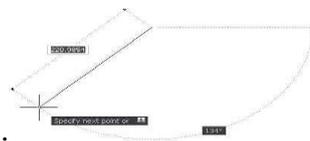


Рис. 1.3. Відображення динамічних розмірів

Рядок стану

Унизу вікна програми, під областю командного рядка перебуває рядок стану. У цьому рядку розміщені кнопки режимів малювання й лічильник координат.

Режими малювання

Як було зазначено вище, під командним рядком знаходиться панель з кнопками, які відповідають за режими малювання: SNAP (КРОК), GRID (СІТКА), ORTHO (ОПТО), POLAR (ОТС-ПОЛЯР), OSNAP (ПРИВ'ЯЗКА), OTRACK (ОТС-ОБ'ЄКТ), DUCS (ДПСК), DYN (ДИН), LW T (ВАГА), MODEL (МОДЕЛЬ) (рис.1.4).



Рис. 1.4. Кнопки режимів рисунка

Режим вважається включеним, якщо натиснута відповідна йому кнопка.

Усього цих кнопок на панелі за замовчуванням десять, але кожен з них можна або забрати, або додати на панель. Для цього можна скористатися меню рядка стану, що позначено кнопкою 6 у правій частині рядка стану й з'являється при натисканні на цю кнопку.

SNAP (КРОК) - задає параметри крокової прив'язки, тобто управляє режимом прив'язки до точок сітки з певним кроком. Цій кнопці відповідає функціональна клавіша F9.

GRID (СІТКА) - дозволяє включати/виключати відображувану сітку із точок. Цій кнопці відповідає функціональна клавіша F7.

ORTHO (ОРТО) - включає/виключає спеціальний режим ортогональності (властивість об'єктів, коли дотичні до них у точці перетинання перпендикулярні (один одному)). У процесі побудови лінії покажчик миші може переміщуватися або у вертикальному, або в горизонтальному напрямку. Цій кнопці відповідає функціональна клавіша F8.

POLAR (ОТС-ПОЛЯР) - включає/виключає режим полярного відстеження. Цей режим являє собою розширення режиму ORTHO (ОРТО) і дозволяє забезпечувати точність побудов. Полярне відстеження - це процес відстеження фіксованого напрямку від поточної точки прив'язки. При знаходженні графічного курсору в точці прив'язки через якийсь час з'являється овтогарячий хрестик, що відзначає початок процесу полярного відстеження.

Відлік полярного кута починається проти годинникової стрілки від горизонтальної осі, спрямованої вправо. Кнопці POLAR (ОТС-ПОЛЯР) відповідає функціональна клавіша F10.

OSNAP (ПРИВ'ЯЗКА) - дозволяє вибрати певні точки в процесі редагування рисунка. Цій кнопці відповідає функціональна клавіша F3.

OTRACK (ОТС-ОБ'ЄКТ) - дозволяє включати/виключати режим об'єктного відстеження, при якому можна використати полярне відстеження як засіб забезпечення точності побудов від проміжної точки, що вказує за допомогою об'єктної прив'язки. Відстеження об'єктних прив'язок - це метод, що є комбінацією об'єктних прив'язок і полярних відстежень. Цій кнопці відповідає функціональна клавіша F11.

DUCS (ДПСК) - включає/відключає режим динамічних координат при роботі із тривимірними об'єктами. Цій кнопці відповідає функціональна клавіша F6.

DYN (ДИН) - позначає динамічне введення. Вона призначена для включення режиму дублювання інформації, виведеної в командному рядку, в області курсору. Цій кнопці відповідає функціональна клавіша F12.

У версіях AutoCAD 2006-2009 при створенні об'єктів розміри для побудови відображаються автоматично безпосередньо на кресленні. Крім того, при цьому з'явилася можливість редагувати розміри прямо на кресленні. В активній області креслення виводиться також інформація з командного рядка й список параметрів поточної команди.

Така можливість дозволяє зосередити увагу саме на створюваному кресленні, не

відволікаючись на роботу в командному рядку. При використанні динамічного введення також ведеться історія й підтримується багаторазовий повтор введених користувачем команд і значень.

LWT (ВАГА) - включає/виключає режим відображення ліній відповідно до їх ваги. При створенні примітивів в AutoCAD можна задати не тільки товщину ліній, з якої вони будуть відображатися на екрані, але й товщину, з якої вони будуть виводитися на друк. Остання властивість називається вагою лінії. Ваги ліній можуть відображатися на екрані або бути видні тільки при друку. Для відображення їх на екрані потрібно включити кнопку LWT (ВАГА).

MODEL (МОДЕЛЬ) - дозволяє перемикатися між просторами моделі й аркуша.

Лічильник координат

Ліворуч від розглянутої вище панелі режимів рисування перебуває лічильник координат (рис. 1.5).



Рис. 1.5. Лічильник координат

Він призначений для відображення поточних координат покажчика миші, що перебуває в області графічного екрана, і служить для орієнтації в полі креслення.

Включити/виключити лічильник можна, клацнувши на ньому кнопкою миші.

У цьому ж місці рядка стану виводиться й довідкова інформація про виконувану команду. Так, при наведенні покажчика миші на яку-небудь кнопку панелі інструментів у рядку стану з'явиться опис цієї кнопки.

Очищення екрана

Останньою в рядку стану розташована кнопка очищення екрана - Clean Screen (Очистити екран).

Контекстні меню

При роботі в пакеті AutoCAD широко використовуються контекстні меню. Багато починаючих користувачів не зовсім усвідомлюють всі переваги, якими володіють ці меню. Контекстне меню - це меню, що викликається правою кнопкою миші при знаходженні покажчика над яким-небудь об'єктом інтерфейсу або при виконанні команди під час побудови примітивів.

Зміст меню може розрізнятися залежно від місця розташування в цей момент покажчика миші або від команди, виконуваної AutoCAD.

Як приклад можна навести роботу із прив'язками. В AutoCAD існує панель інструментів Object Snap (Об'єктна прив'язка), що містить кнопки із різними варіантами прив'язок (див. роботу №2). Природно, додавання чергової панелі інструментів у вікно програми закрий певну частину графічного екрана, що досить критично при невеликій діагоналі монітора. При використанні контекстного меню необхідність постійної присутності на екрані цієї панелі інструментів практично

відпадає.

Так, якщо при побудові якого-небудь об'єкта виникає необхідність прив'язки, досить, утримуючи клавішу Shift, клацнути правою кнопкою миші на графічній області екрана. При цьому поруч із покажчиком миші з'явиться контекстне меню, що містить всі варіанти прив'язки. Досить вибрати потрібне і продовжити роботу.

Об'єктна прив'язка являє собою спосіб точного обчислення координат об'єктів без побудови допоміжних ліній. В основному вона застосовується для приєднання до графічних об'єктів нових елементів.

Робота з файлами

Всі креслення в системі AutoCAD - це файли, що мають розширення DWG. В одному такому файлі програма зберігає всю інформацію, що втримується на кресленні: саме креслення, усілякі стилі, блоки й масу інших відомостей. До 2004 року компанія Autodesk з виходом нової версії AutoCAD змінювала й формат файлу DWG. Далі якийсь час формат залишався незмінним. Остання зміна формату була зроблена у версії 2007, таким чином, креслення, що зберігаються за замовчуванням в AutoCAD 2008, можуть бути вільно відкриті лише в поточній версії і в AutoCAD 2007.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 12

Тема: Головні налаштування й режими роботи в системі AutoCAD 2019

Мета: ознайомитись з головними налаштуваннями й режимами роботи в системі AutoCAD, засвоїти режими роботи з кресленням, навчитись налаштовувати середовище користувача з вивчення технології роботи.

Теоретичні відомості

1. Можливості системи AutoCAD.
2. Особливості інтерфейсу AutoCAD. Елементи інтерфейсу AutoCAD.
3. Взаємодія з AutoCAD. Створення та керування файлами креслень.
4. Одиниці вимірювання. Границі креслення та його відображення на екрані.
5. Система координат. Задання координат точок на кресленні.
6. Вибір об'єктів.

1. AutoCAD належить до найвідоміших систем комп'ютерної інженерної графіки і являє собою потужний пакет для автоматизації розробки та виконання проектно-конструкторських та інших графічних документів. Принцип відкритої архітектури, покладений в основу AutoCAD, дозволяє адаптувати та розвивати його функції відповідно до конкретних задач та вимог.

Вперше система AutoCAD була представлена фірмою Autodesk у 1982 році як програма САПР для персональних комп'ютерів. З того часу вона перетворилася у світового лідера серед усіх систем автоматизованого проектування, а деякі її функції стали промисловими стандартами.

На сьогоднішній день система *AutoCAD* дозволяє:

- здійснювати двовимірне проектування та оформлення креслень;
- виконувати тривимірне моделювання (каркасне, поверхневе та твердотільне);
- автоматично отримувати на основі об'ємної моделі плоскі зображення її проєкцій, які потім можуть бути доопрацьовані засобами AutoCAD;
- здійснювати фотореалістичну візуалізацію моделей;
- здійснювати колективну роботу над проектом за допомогою локальних мереж та Internet;
- здійснювати обмін даними між проектами;
- розробляти за допомогою вбудованої в систему AutoCAD мови програмування AutoLISP будь-які додатки для розв'язання конкретних проектних задач.

На сьогодні існують різні версії AutoCAD, орієнтовані на автоматизацію проектування в різних галузях, зокрема:

- AutoCAD Mechanical, AutoCAD LT – для виконання машинобудівних креслень;
- AutoCAD Electrical – для проектування електричних систем керування;

- AutoCAD Architecture, AutoCAD Civil 3D – для виконання будівельних креслень;
- AutoCAD MEP – для проектування внутрішніх інженерних систем будівель;
- AutoCAD Map 3D – для виконання картографічних робіт.

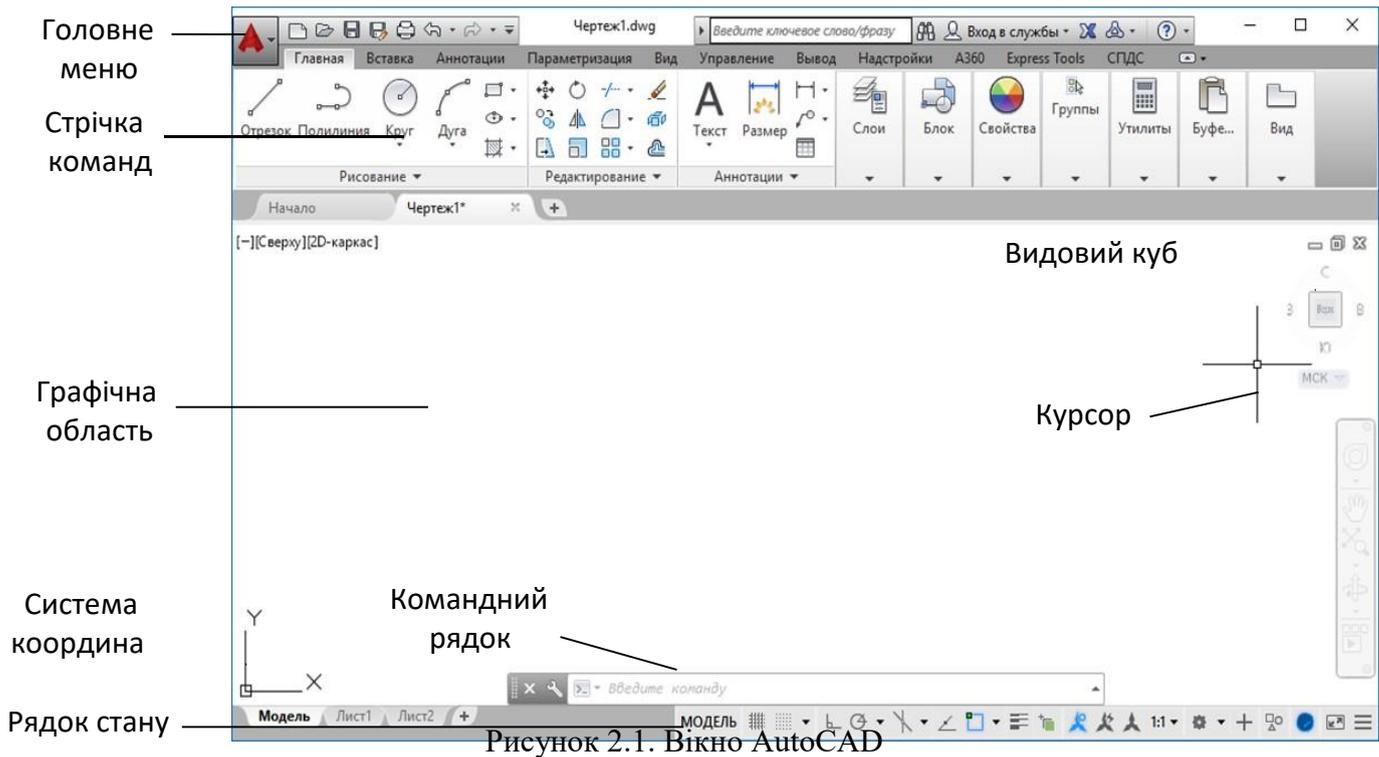
Креслення в AutoCAD — це спеціальним чином організований файл, в якому крім рисунка міститься ряд параметрів, що визначають режими, одиниці вимірювання тощо. За замовчанням AutoCAD присвоює файлу розширення *.dwg*. В файлах з розширенням *.dwf* більші можливості зберігання даних, що дозволяє автоматично включати в проект пов'язані з ним шрифти, файли зовнішніх посилань і растрових зображень. Файл-шаблон має розширення *.dwt*. Для обміну з іншими графічними редакторами використовуються універсальні текстові файли у форматі *.dxf*.

2. Основні особливості інтерфейсу AutoCAD:

- Багатозадачне середовище проектування – можлива обробка декількох проектів в одному сеансі.
- Центр управління AutoCAD (AutoCAD DesignCenter) – перегляд і вставка компонентів з будь-яких проектів в поточний проект AutoCAD.
- Швидке автоматичне нанесення розмірів для вибраного об'єкту.
- Асоціативність розмірів і штриховок – услід за зміною геометрії об'єкту після його редагування автоматично змінюються і його розміри. Виноски також асоціативні.
- Прив'язка/автовідстежування – проектування і редагування без необхідності виконувати допоміжні геометричні побудови.
- Часткове підвантаження файлів – динамічне завантаження окремих частин проекту і зовнішніх посилань в процесі роботи.
- Динамічна візуалізація об'єктів – обертання і зміна масштабу тонованих і каркасних моделей в реальному часі.
- Безліч активних робочих площин у видових екранах – можливість привласнення кожному видовому екрану своєї системи координат.
- Редагування зовнішніх посилань по місцю їх вставки.
- Менеджер властивостей об'єктів – перегляд і зміна практично усіх властивостей об'єкту в діалоговому вікні.
- Розширені можливості адаптації – створення додатків на мові AutoLISP в інтегрованому середовищі розробок Visual LISP.
- Розширені можливості для виведення проектів на друк.
- Можливість автоматичного генерування Web-сторінок у форматі HTML з використанням форматів стиснутих растрових зображень безпосередньо з AutoCAD.

Після запуску AutoCAD відкривається діалогове вікно початку роботи або вікно порожнього креслення. В останньому випадку ви починаєте роботу над кресленням, застосовуючи установки AutoCAD за замовчанням та вибрані в попередньому сеансі роботи одиниці вимірювання.

Після створення нового креслення на екрані з'явиться вікно графічного редактора, стандартний вигляд якого показано на рис. 2.1. Розташування більшості елементів у вікні та їхня форма можуть бути змінені.



Центральна частина вікна називається *графічною або робочою областю*. На ній відображаються об'єкти, з яких складається креслення. Коли курсор миші знаходиться в цій області, він має вигляд перехрестя з маленьким квадратом посередині. Розмір перехрестя курсора можна змінити в налаштуваннях або за допомогою системної змінної. У лівому нижньому кутку графічної області розміщується піктограма системи координат. Щоб курсор гарантовано потрапив в потрібну точку графічного об'єкту, існує певний механізм. Так, при знаходженні в області маркера точки курсор як би приклеюється до неї, поки користувач не зрушить мишу убік. В цей час характерна точка підсвічує зеленим квадратиком, а в рядку стану можна побачити координати цієї точки.

Безпосередньо в рядку заголовка знаходиться *головне меню програми* та панель виклику швидких команд, яка може бути налаштована користувачем.

Всі основні команди AutoCAD згруповані в кілька *стрічок* відповідно до їх призначення. Їх відображення контекстне та залежить від поточної команди чи типу вибраних об'єктів та може бути відредаговане користувачем. Якщо підвести курсор миші до будь-якої з кнопок стрічки команд, то через деякий час біля курсору миші з'явиться підказка з ім'ям та описом команди. Кнопки, на яких міститься зображення трикутника, виводять вкладені меню, що містять додаткові команди, пов'язані спільним функціональним призначенням.

Як вже відзначалося раніше, AutoCAD – це програма, яка існує близько 20 років. У зв'язку з цим багато елементів, які були актуальні у минулому, зараз вже частково або повністю втратили свою значущість, але збереглися в інтерфейсі програми. Як приклад можна привести командний рядок, який був затребуваний в часи, коли комп'ютер не мав мишки. Поступово він втрачає свою

актуальність, але все таки відмовитися від нього повністю доки не можна.

Командний рядок знаходиться у нижній частині вікна AutoCAD. У цій області відображаються команди, що вводяться користувачем. Командний рядок є засобом діалогу користувача і програми. Коли користувач викликає команду (з головного меню програми або натискаючи на відповідних кнопках панелей інструментів), в командному рядку автоматично відображується назва команди, що викликається.

Практично у кожній команді є певні параметри або призначена для введення додаткова інформація (наприклад, координати точок). В цьому випадку користувач повинен прочитати питання, яке з'являється в командному рядку, і відповісти на нього. До цього моменту не можна починати виконувати нову команду і виходити з програми, інакше ця команда буде перервана.

Повну інформацію про дії користувача та повідомлення системи за поточний сеанс роботи можна отримати в текстовому вікні, яке відкривається при натисканні клавіші F2 (при повторному натисканні цієї клавіші вікно закривається). За допомогою текстового вікна можна повторити будь-яку команду або послідовність команд, що виконувалася раніше. При усіх перевагах командного рядка він завжди мав істотний недолік – користувачеві під час роботи постійно доводилося переводити погляд з області креслення в область командного рядка. Це розсіює увагу і знижує швидкість роботи конструктора при побудові креслення. Компанія Autodesk, розуміючи це, спробувала розв'язати цю проблему і запропонувала користувачам можливість **динамічного введення**. Тепер повідомлення командного рядка дублюються прямо біля покажчика миші. Також при побудові об'єктів в області покажчика відображаються динамічні розміри об'єкту, що будується, які можна тут же іредагувати. Для виклику списку параметрів поточної команди можна просто натиснути на клавіатурі клавішу *Space* (рис. 2.2).

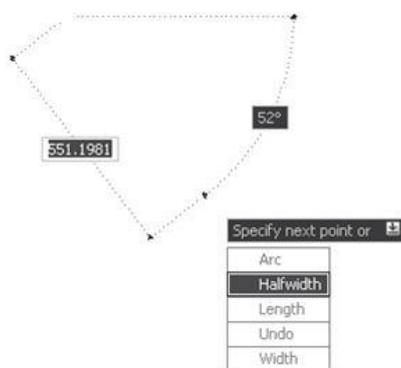


Рисунок 2.2. Приклад динамічного введення

У нижній частині вікна AutoCAD розміщується **рядок стану**. У ньому відображаються поточні координати графічного курсору, а також знаходиться ряд кнопок, призначених для встановлення режимів креслення. Всього цих кнопок на панелі за замовчанням десять, але будь-яку з них можна або прибрати, або додати на панель. Вони працюють як перемикачі – зображення натиснутої кнопки відповідає увімкненому стану відповідного режиму, а зображення ненатиснутої кнопки – вимкненому стану. Функціональне призначення кнопок у порядку їх

розташування:

- *МОДЕЛЬ (MODEL/PAPER)* – служить для перемикання між простором моделі і простіром аркуша.
- *СЕТКА (GRID)* – вмикає або вимикає відображення на екрані фонові допоміжної сітки з точок. Цій кнопці відповідає функціональна клавіша F7.
- *ШАГ (SNAP)* – задає параметри крокової прив'язки, тобто управляє режимом прив'язки до точок сітки з певним кроком – F9.
- *ОРТО (ORTHO)* – вмикає або вимикає режим ортогонального креслення, при якому система проводить лінії тільки паралельно координатним осям – F8.
- *ИЗООРТО (ISOORTHO)* – вмикає або вимикає режим ізометричних координатних площин та забезпечує переключення між ними – F5.
- *ОТС-ПОЛЯР (POLAR)* – вмикає або вимикає режим полярного трекінгу (відстеження), при якому система відображає на екрані тимчасові допоміжні нескінченні прямі (лінії вирівнювання),направлені під кутами, кратними кутові, вказаному користувачем – F10.
- *ОТС-ОБЪЕКТ (OTRACK)* – вмикає або вимикає режим відслідковування об'єктної прив'язки, що дозволяє точно розміщувати нові об'єкти відносно проміжної точки, що вказується за допомогою об'єктної прив'язки – F11.
- *ПРИВ'ЯЗКА (OSNAP)* – вмикає або вимикає режим об'єктної прив'язки, який дозволяє користувачеві вибирати характерні точки в процесі редагування об'єктів – F3.
- *ВЕС (LWDISPLAY)* – вмикає або вимикає відображення ваги (товщини) ліній на екрані монітора.

Далі розташована кнопки для керування анотативними об'єктами креслення, переключенням профілів налаштувань робочого простору та очищення екрану.

В AutoCAD широко застосовуються *контекстні меню*, які активізуються натисканням правої кнопки миші. Зміст контекстного меню залежить від того, яка команда або діалогове вікно активні на момент його виклику.

3. В AutoCAD реалізовано методи і системні підходи, що дозволяють користувачеві працювати з максимальною ефективністю. Команди можна вводити з клавіатури, вибирати з різноманітних меню, стрічок чи панелей інструментів або використовувати клавіатурні комбінації.

Вводити команду можна лише тоді, коли в командному рядку відображається запрошення «Команда:». Повторний виклик останньої команди можна здійснити, якщо у відповідь на запрошення «Команда:» натиснути клавішу *Enter* або *Space*, для послідовного перебору історії введених команд – клавіші управління курсором. Більшість команд AutoCAD мають декілька опцій і потребують для свого виконання вибору однієї з них. Для вибору потрібної опції, якщо цей вибір здійснюється з клавіатури, необхідно ввести літери, вказані у верхньому регістрі

(Width, LType і т. ін.). Опція за умовчанням виводиться у кутових дужках. Вона використовується редактором, коли відсутні явні вказівки. Команда виконується графічним редактором лише після того, коли в діалозі з системою буде задана вся необхідна інформація.

Деякі команди AutoCAD можна викликати під час виконання іншої команди. Такі команди називаються «прозорими». Це здебільшого команди, що керують відображенням креслення на екрані. Якщо «прозора» команда вводиться з клавіатури, то їй повинен передувати знак апострофа (').

Щоб відмінити команду або перервати процес її виконання, закрити меню чи діалогове вікно, застосовується клавіша *Esc*.

При роботі з кресленнями в AutoCAD неодмінно необхідно володіти інструментами *управління екранним відображенням*. Часто в процесі роботи необхідно змінити масштаб перегляду креслення, переміститися до певного його місця і т. д. Для управління екранним відображенням в AutoCAD використовується декілька основних команд.

Панорамування – дає можливість переміщати видиму область креслення. Вона актуальна при роботі над проектами великого розміру, коли усе креслення не може уміщатися на екрані. Виконується натисканням середньої кнопки миші або за допомогою смуг прокрутки.

Масштабування – дає можливість збільшити певну ділянку креслення і розглянути її ближче або ж, навпаки, віддалити зображення, щоб усе креслення поміщалося на екрані. Виконується прокручуванням колеса миші.

Для збільшення зручності користування система AutoCAD дозволяє змінити велику кількість налаштувань робочого середовища, таких як колір фону та курсора, розміщення файлів на диску, гладкість відображення кривих на екрані і т. п.

За замовчанням файли креслень записуються у кореневий каталог системи AutoCAD. Збереження файлів у кореновому каталозі системи AutoCAD є незручним і небезпечним, оскільки можна помилково видалити разом з непотрібними файлами креслень важливі системні файли. Файли креслень слід зберігати в окремих папках, створених спеціально з цією метою.

У процесі роботи над кресленням його потрібно періодично зберігати, щоб уникнути втрат інформації при збоях у роботі комп'ютера. AutoCAD автоматично зберігає креслення через певні проміжки часу. За умовчанням в AutoCAD значення інтервалу між автоматичними збереженнями становить 30 хвилин. Зменшити або збільшити цей інтервал можна відповідною зміною значення системної змінної SAVETIME. Зробити це можна як з клавіатури (набравши *savetime*, а далі у відповідь на запит системи: *Новое значение SAVETIME <30>*: ввести потрібне значення), так і через діалогове вікно *Настройка (Options)*.

Файл, що створюється в результаті автоматичного збереження, має розширення *.sv\$*. Щоб скористатися ним, його потрібно попередньо перейменувати. Він є тимчасовим і після закриття креслення видаляється.

При збереженні креслення вручну AutoCAD за замовчанням автоматично зберігає стару версію під поточним ім'ям з розширенням *.bak*. У разі потреби повернутися до цієї копії її потрібно перейменувати, присвоївши розширення *.dwg*. Автоматичне створення резервної копії можна заборонити, встановивши значення змінної ISAVEBAK в 0 або за допомогою діалогового вікна *Налаштування (Options)*.

4. В AutoCAD відстань між точками вимірюється в умовних одиницях, які можуть відповідати будь-яким одиницям вимірювання довжини (футам, метрам, дюймам тощо). Завдяки цьому при кресленні можна оперувати реальними розмірами. Масштабування різних частин зображення відповідно до формату документа здійснюється при виведенні на друк шляхом задання співвідношення між умовними одиницями файлу креслення і міліметрами креслення на аркуші.

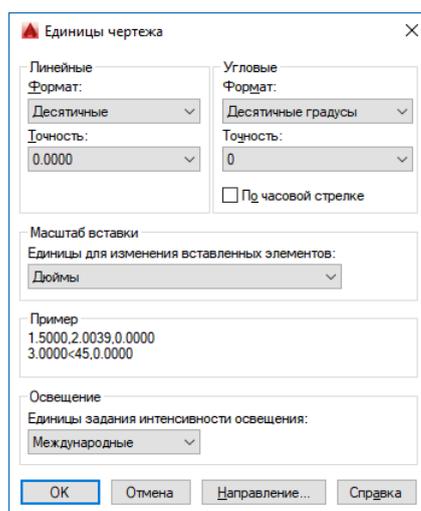


Рисунок 2.3. Діалогове вікно налаштування креслення

Формат подання чисел (за замовчанням десятковий) та точність встановлюються у вікні майстра при створенні нового файлу або в процесі роботи за допомогою діалогового вікна *Единицы чертежа* (Drawing Settings, рис. 2.3). Вікно містить області для задання формату подання як лінійних, так і куткових одиниць, а також площі та об'єму. Списки *Точність (Precision)*, що містяться в обох областях, дозволяють установити потрібну точність вимірювання відповідних одиниць.

Якщо нове креслення будується без використання шаблону, необхідно задати його межі. При використанні метричної системи одиниць вимірювання AutoCAD за умовчанням установлює межі креслення 420x297 мм (формат A3).

5. Положення будь-якого елемента креслення визначається за допомогою координат. За умовчанням AutoCAD використовує свою внутрішню тривимірну прямокутну декартову систему координат, що називається Світовою (МСК) – World Coordinate System (WCS). Напрямок осей X та Y відображає піктограма в лівому нижньому кутку графічного поля. Вісь Z згідно з правилом правої руки направлена на користувача. Признаком МСК на піктограмі осей є квадрат в точці початку координат.

Користувач може створювати свої власні системи координат – ПСК (UCS). Системи

координат користувача використовують для зручнішого задання геометрії моделі, вони можуть бути довільним чином орієнтовані відносно МСК. В одному кресленні можна створювати та зберігати необмежену кількість систем координат користувача. Слід пам'ятати, що графічний курсор переміщується в поточній системі координат.

Усі команди креслення відображають запит командного рядка, що пропонує вказати точку або положення об'єкта на кресленні. Програма пропонує **п'ять способів введення координат**:

- *Інтерактивний метод.* Координати точки в площині XY вказуються за допомогою миші.
- *Абсолютні координати.* Значення координат X та Y (відносно початку координат – точки (0,0)) вводяться з клавіатури. Формат введення: X, Y.
- *Відносні прямокутні координати.* Положення точки визначається її зміщенням уздовж координатних осей відносно останньої точки. Значення зміщень (ΔX , ΔY) вводиться з клавіатури у наступному форматі: @ ΔX , ΔY .
- *Відносні полярні координати.* Положення точки визначається значеннями полярного радіуса R та полярного кута ϕ , відрахованими відносно останньої точки. Формат введення: @R< ϕ .
- *Метод напрям/відстань.* Положення точки задається напрямом та відстанню по відношенню до останньої точки. Спочатку за допомогою миші потрібно вказати напрям (відстань, на яку при цьому зміститься курсор, значення не має), а далі ввести з клавіатури значення відстані.

6. Велика кількість команд AutoCAD потребує вибору об'єктів, про що повідомляє підказка *Виберіть об'єкти*: командного рядка. Після появи запиту курсор миші набуває вигляду маленького квадрата. За допомогою цього квадратного маркера можна послідовно вибрати потрібну кількість об'єктів. Вибрані об'єкти відображаються пунктирною лінією (стають виділеними). Щоб закінчити процес вибору, необхідно натиснути *Enter*.

Якщо якийсь з об'єктів вибрано помилково, його можна видалити з набору, помістивши на нього квадратний маркер і натиснувши ліву кнопку миші, утримуючи при цьому натиснутою клавішу *Shift*.

Квадратний маркер є режимом (методом) вибору за умовчанням. Окрім цього режиму можна використовувати інші. У процесі формування одного набору вибраних об'єктів можна користуватися різними режимами вибору об'єктів:

Квадратний маркер. Помістіть квадратний маркер на об'єкт (так, щоб він перетинав об'єкт) і натисніть ліву кнопку миші.

Автоматичний. Помістіть квадратний маркер на вільному полі креслення так, щоб він не перетинав жодного об'єкта, і натисніть ліву кнопку миші. Цим ви визначите кут рамки вибору. Переміщуйте мишу вправо, формуючи прямокутну рамку. Натисніть ліву кнопку миші для фіксації другого кута рамки. Усі об'єкти, що повністю потрапили до рамки, стануть виділеними.

Якщо переміщувати мишу вліво, то буде сформована січна рамка. При цьому виділеними будуть всі об'єкти, що повністю потрапили до рамки, та об'єкти, що нею перетинаються.

Рамка. Для активізації цього режиму вибору у відповідь на запит *Выберите объекты:* потрібно ввести літеру *P*. Програма запропонує вказати кінцеві точки на діагоналі прямокутника. Вибираються всі об'єкти, що повністю потрапили всередину цього прямокутника.

Перерізуюча рамка. У цьому режимі формується січна рамка, а отже, вибираються всі об'єкти, що повністю потрапили до неї або перетинаються нею. Режим активізується введенням літери *C*, далі, як і в режимі Рамка, потрібно вказати кінцеві точки діагоналі.

Багатокутна рамка. Цей режим відрізняється від режиму Window лише тим, що замість прямокутної рамки вибору створюється неправильний багатокутник з будь-якою кількістю сторін. Вершини багатокутника вказуються мишею у відповідь на запити системи. Режим активізується введенням літер *PM*.

Перерізуючий багатокутник. Режим діє подібно до режиму Перерізуюча рамка і відрізняється лише тим, що січна рамка будується у вигляді багатокутника з довільним числом сторін. Для активізації режиму потрібно у відповідь на запит ввести *CM*.

Лінія. У цьому режимі будується січна лінія. У результаті вибираються всі об'єкти, що перетинаються нею.

Останній. У цьому режимі автоматично вибирається останній зі створених чи вставлених об'єктів. Щоб перейти в цей режим, потрібно ввести літеру *P*.

Поточний. При активізації цього режиму (введенням літери *T*) виділяється набір об'єктів, що був створений при попередньому виборі.

Все. Для активізації режиму потрібно повністю ввести букву *V*. При цьому будуть вибрані всі об'єкти креслення, за винятком тих, що знаходяться на заблокованих та заморожених шарах.

Виключити. У цьому режимі здійснюється відміна вибору. Після його активізації (введенням літери *I*) запит *Выберите объекты:* змінюється на запит *Выберите объекты для исключения:* і будь-яка дія з вибору об'єкта приводить до видалення його з набору вибраних.

Додати. Активізація цього режиму (введенням літери *D*) дозволяє повернутися від відміни вибору до його здійснення.

Shift + ліва кнопка миші. Вибір об'єкта квадратним маркером або в автоматичному режимі при натиснутій клавіші *Shift* приводить до його видалення з набору, тобто виконується та ж дія, що і в режимі Виключити, але значно швидше. *Ctrl* + ліва кнопка миші. Цей режим використовується, коли об'єкти перекриваються або розміщені дуже близько один до одного. Натискання лівої кнопки миші при утримуванні натиснутою клавіші *Ctrl* дозволяє послідовно виділяти об'єкти, що перетинаються квадратним маркером. Після виділення потрібного об'єкта слід натиснути *Enter*.

Вибір об'єктів можна здійснювати не тільки після введення команди у відповідь на запит *Виберите объекты:* але і до її введення, тобто коли в командному рядку відображається запрошення *Команда:*. При цьому відбувається

перехід від звичайного порядку роботи (в AutoCAD він має назву Дія/Об'єкт), коли спочатку вказується дія, а потім об'єкт, над яким потрібно цю дію виконати, до порядку Об'єкт/Дія, коли спочатку вибирається об'єкт, а потім вказується дія. Зазначимо, що в цьому випадку програма стає обмеженою щодо способів вибору. Вибір об'єктів можна здійснювати тільки за допомогою квадратного маркера або в режимі Auto.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 13

Тема: Створення шарів для виконання креслення в середовищі AutoCAD 2019

Мета: навчитися створювати нові шари та задавати для них всі необхідні параметри для роботи в системі AutoCAD.

Теоретичні відомості

1. Організація роботи з шарами.
2. Керування властивостями шарів.
3. Об'єктна прив'язка.
4. Допоміжні режими відстежування.
5. Об'єктне відстежування.

1. Шари креслень використовуються для структурування графічної інформації. Вони подібні до накладених один на одного прозорих аркушів кальки, на яких розміщені різні групи даних креслення (наприклад, допоміжні лінії або розміри). Організація креслень по шарах спрощує керування об'єктами та їх редагування. Шар може відображатися на екрані окремо або в комбінації з іншими шарами. Блокуючи окремі шари, можна заборонити редагування об'єктів.

Кожний шар має своє ім'я та характеризується кольором, типом і товщиною ліній, які за певних обставин успадковуються всіма об'єктами, розміщеними на ньому. Число шарів у кресленні та кількість об'єктів на кожному шарі не обмежені. Імена шарів можуть включати в себе до 255 літерно-цифрових символів.

При створенні нового креслення AutoCAD створює спеціальний шар з іменем «0». За замовчанням йому призначається колір 7 (білий або чорний, залежно від кольору фону), тип лінії *Continuous* (суцільна), товщина лінії *За замовчанням* (Default) та стиль друку *Нормальний* (Normal). Шар «0» не може бути ні видалений, ні перейменований.

2. Для керування шарами та їх властивостями AutoCAD надає ряд засобів, основним з яких є діалогове вікно **Диспетчер шарів** (Layer Properties Manager), яке викликається за допомогою кнопки на панелі інструментів (рис. 3.1).

У центральній частині вікна розміщена таблиця зі списком шарів та їх параметрами, що

описують стан шару (наприклад, увімкнений чи вимкнений) та його властивості (колір, тип лінії тощо). Для кожного параметра шару виділено окрему колонку, а значення параметра відображається піктограмою або текстом. Щоб змінити якийсь із параметрів, потрібно клацнути мишею на його піктограмі. Опис параметрів шарів у порядку розміщення колонок таблиці подається нижче.

Ім'я (Names) – відображає імена шарів. Щоб вибрати шар, потрібно клацнути мишею на його імені. Якщо необхідно вибрати декілька послідовно розміщених шарів, потрібно клацнути мишею на першому з них, а потім натиснути клавішу *Shift* і клацнути на останньому. Щоб вибрати кілька шарів, які не розміщені поряд, потрібно вибирати їх при натиснутій клавіші *Ctrl*. Вибравши шар, можна повторно клацнути на ньому мишею і ввести для нього нове ім'я.

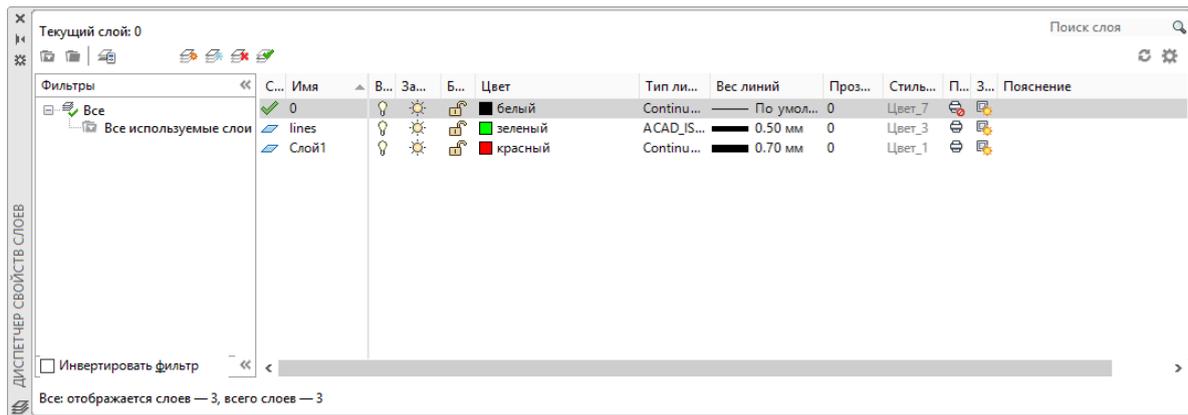


Рисунок 3.1. Діалогове вікно *Диспетчер шарів (Layer Properties Manager)*

Вкл (On) – за допомогою піктограм цієї колонки здійснюється вмикання та вимикання шарів. Увімкненому стану відповідає піктограма у вигляді лампочки, яка світиться. При вимиканні шару лампочка «гасне». Увімкнені шари відображаються на екрані монітора і виводяться на друк. Вимкнені шари на екрані не відображаються і на друк не виводяться, навіть якщо у колонці **Печать (Plot)** встановлено дозвіл на друк.

Заморозити (Freeze) – у цій колонці здійснюється заморожування/ розморожування вибраних шарів на всіх екранах виглядів. Замороженому стану відповідає піктограма із зображенням сніжинки, а розмороженому – із зображенням сонця. Замороження шарів здійснюють для прискорення роботи команд ZOOM і PAN, а також для зменшення часу регенерації при побудові складних креслень. AutoCAD не виводить на екран, не друкує, не тонує і не регенерує об'єкти на заморожених шарах. Рекомендується заморожувати шари, об'єкти яких можна зробити невидимими на довгий час, оскільки кожний раз при розморожуванні шару AutoCAD регенерує об'єкти, які на ньому знаходяться, і заново креслить їх на екрані. Якщо потрібно часто змінювати стан видимості шарів, їх краще не заморожувати, а вимикати.

Блокувати (Lock) – за допомогою піктограм цієї колонки здійснюється блокування/ розблокування шарів. Блокування шару дозволяє заборонити редагування розміщених на ньому об'єктів доти, доки шар не буде розблокований. Таким чином можна запобігти внесенню в креслення випадкових, небажаних змін. На заблокованих шарах (вони позначаються піктограмою

у вигляді замкненого замка) дозволяється здійснювати всі інші операції, не пов'язані з редагуванням.

Об'єкти на заблокованих шарах доступні для вибору при використанні об'єктної прив'язки.

Колір (Color) – використовується для зміни кольору шару. Якщо клацнути мишею на піктограмі у вигляді маленького зафарбованого квадрата, AutoCAD відобразить діалогове вікно **Вибір цвета (Select Color)**, у якому можна вибрати потрібний колір.

Тип ліній (Linetype) – у цій колонці здійснюється зміна типу лінії вибраного шару. Натискання лівої кнопки миші на назві лінії викликає діалогове вікно **Вибір типа линии (Select Linetype)**, у якому вибирається потрібний тип лінії. Якщо потрібний тип лінії у вікні не відображається, його треба завантажити. Для цього слід натиснути кнопку *Загрузить (Load)*, яка відкриває діалогове вікно **Загрузка или перезагрузка типов линий (Load or Reload Linetypes)**.

Вага ліній (Lineweight) – використовується для зміни товщини лінії шару. Для встановлення нового значення товщини лінії слід клацнути на її назві, а далі у діалоговому вікні **Вес линий (Lineweight)**, що відкривається при цьому, вибрати потрібну товщину.

Стиль друку (Plot Style) – у цій колонці здійснюється зміна стилю друку вибраних шарів. Якщо клацнути мишею на імені стилю, AutoCAD відобразить діалогове вікно **Вибір стиля печати (Select Plot Style)**.

Друк (Plot) – використовується для дозволу/заборони виведення вибраних шарів на друк. Заборона друку шару (піктограма із зображенням друкуючого пристрою перекреслена) не впливає на його видимість на екрані. Як уже зазначалося, вимкнені та заморожені шари не виводяться на друк, навіть якщо у колонці *Друк (Plot)* це дозволено.

За замовчанням AutoCAD відображає шари в таблиці в алфавітному порядку їх імен. У разі необхідності цей порядок може бути змінений. Шари можна розсортувати за ознаками, що визначаються заголовками колонок, для чого потрібно клацнути мишею на назві заголовку.

Окрім таблиці зі списком шарів, діалогове вікно **Диспетчер шарів (Layer Properties Manager)** містить ще ряд елементів.

Список *Іменовані фільтри шарів (Named Layer Filters)* у лівій частині вікна дозволяє визначати, які шари креслення будуть відображатися в таблиці. Потреба у застосуванні фільтрів шарів виникає у разі, коли креслення містить велику кількість шарів і знаходження конкретного шару для редагування його властивостей забирає багато часу.

За замовчанням AutoCAD у кожному кресленні встановлює три стандартні фільтри шарів:

- Показати всі шари (Show all layers).
- Показати всі шари, які використовуються (Show all used layers).
- Показати всі шари, які залежать від зовнішніх посилань (Show all Xref dependent layers).

Окрім можливості використання стандартних фільтрів шарів, AutoCAD дозволяє користувачеві створювати власні фільтри за різними критеріями. Фільтрацію можна здійснювати за будь-якою з властивостей шару, тобто за іменем, видимістю, кольором, типом лінії тощо. Щоб

створити новий фільтр шару, потрібно натиснути кнопку з трьома крапками, розміщену справа від списку фільтрів. При цьому відобразиться діалогове вікно **Властивості фільтра шарів** (Named Layer Filters). У полі введення *Имя фильтра (Filter name)* цього вікна потрібно задати ім'я фільтра. Наступні поля дозволяють призначити властивості фільтра. При цьому можна використовувати спеціальні символи, такі як #, *, @, ? та деякі інші. Символ # відповідає будь-якій одиночній цифрі, а символ @ – будь-якій одиночній букві. Символ ? відповідає будь-якому одиночному символу, а символ * – будь-якій послідовності символів. Так, наприклад, якщо при створенні фільтра, що буде здійснювати фільтрацію за іменем шару, у полі *Назва шару (Layer name)* ввести 2#, то будуть відфільтровані всі шари, імена яких відображаються числами від 20 до 29. Якщо ж при створенні фільтра за типом лінії у полі *Тип лінії (Linetype)* ввести *d*, то будуть відфільтровані всі шари, яким присвоєно тип лінії, що містить у своєму імені букву d, наприклад, шари з типами ліній Dashed та Hidden.

Встановлення прапорця *Инвертировать фильтр (Invert filter)* дозволяє інвертувати поточний фільтр шарів. Так, наприклад, якщо поточним був фільтр, що відфільтровував шари, яким призначено зелений колір, то після встановлення прапорця *Инвертировать фильтр (Invert filter)*, у таблиці будуть відображатися всі шари, окрім тих, що мають зелений колір.

Кнопка *Новый (New)* призначена для створення нових шарів. Після натискання цієї кнопки в списку шарів з'являється новий шар з ім'ям *Слой1 (Layer1)*. Його можна відразу ж редагувати. Для того, щоб швидко створити кілька шарів, можна вибрати ім'я шару для редагування і ввести для нього, відокремлюючи комами, декілька імен. Якщо при натисканні кнопки *Новый (New)* якийсь із шарів був виділений, новий шар успадкує властивості виділеного шару. Щоб новий шар створювався з властивостями за замовчанням, потрібно попередньо зняти виділення зі всіх шарів.

Кнопка *Текущий (Current)* дозволяє зробити вибраний шар поточним.

Кнопка *Удалить (Delete)* призначена для видалення вибраних шарів з креслення. Можна видалити тільки шари, які не використовуються. Не можна видалити шари 0 та DEFPOINTS, шари з розміщеними об'єктами, поточний шар, а також шари, що залежать від зовнішніх посилань.

Команда *Зберегти конфігурацію (Save state...)* викликає діалогове вікно

Диспетчер конфігурації шарів (Save Layer States), яке використовується для збереження конфігурації шарів креслення (тобто сукупності властивостей та стану шарів) під заданим ім'ям і їх повторного використання. Опції цього вікна дозволяють:

- відновити стан та властивості шарів, що були раніше збережені в іменованій конфігурації;
- перейменувати збережену конфігурацію;
- змінити параметри для вибраної конфігурації;
- видалити конфігурацію;
- експортувати конфігурацію у зовнішній файл;
- імпортувати конфігурацію із зовнішнього файлу (файли конфігурацій мають розширення

*.las).

Список *Керування шарами (Layer control)* знаходиться на панелі *Слои (Layers)*. З його допомогою можна переносити об'єкти з одного шару на інший та змінювати стан шарів. Редагувати імена шарів та їх властивості (колір, тип лінії тощо) за допомогою списку не можна. Ці операції виконуються тільки у вікні **Диспетчер шарів (Layer Properties Manager)**.

Щоб перенести об'єкт з одного шару на інший, його необхідно спочатку виділити, а потім у списку *Керування шарами (Layer control)* вибрати потрібний шар.

Команда *Предыдущее состояние слоя* дозволяє відмінити останні зміни, внесені у параметри шарів, тобто повернутися до попередніх властивостей та станів шарів. Команда не може відмінити такі дії:

- перейменування шарів;
- видалення шарів;
- створення шарів.

Команда *Сделать слой объекта текущим* дозволяє встановити поточним шар, на якому знаходиться заданий об'єкт. Після ініціалізації команди відображається запит *Выберите объект, слой которого должен стать текущим:* (Select object whose layer will become current:), у відповідь на який потрібно вибрати об'єкт. Після цього шар, на якому знаходиться вибраний об'єкт, стає поточним, і об'єкти, що створюються, розміщуються на ньому.

3. Об'єктна прив'язка дозволяє виконувати нові побудови на кресленні, прив'язуючись до характерних точок вже існуючих об'єктів або відносно них. Такими характерними точками можуть бути кінець та середина відрізка, центр кола чи дуги, точка перетину графічних об'єктів тощо. Якщо активізовано режим об'єктної прив'язки, то при розміщенні курсору на об'єкті або поблизу нього AutoCAD автоматично розраховує координати заданої характерної точки і використовує їх для точного визначення положення об'єкта, що будується.

Активізувати режим об'єктної прив'язки (режим OSNAP) можна, натиснувши кнопку **ПРИВ'ЯЗКА (OSNAP)**, розміщену в статусному рядку. Для виходу з режиму потрібно натиснути на цю ж кнопку, щоб вона набула вигляду вимкненої. Вми- кання/вимикання режиму об'єктної прив'язки можна здійснювати також клавішею F3.

Оскільки типів прив'язок, що використовуються в AutoCAD, досить багато, то перед активізацією режиму слід вибрати потрібний тип (або кілька типів) прив'язки. Зробити це можна на вкладці *Объектная привязка (Object Snap)* діалогового вікна **Режимы рисования (Drafting Settings)** (рис. 3.2). Це вікно можна відкрити за допомогою контекстного меню кнопки **ПРИВ'ЯЗКА (OSNAP)**.

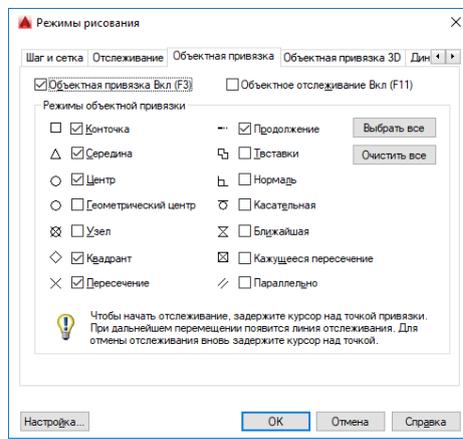


Рисунок 3.2. Діалогове вікно *Режимы рисования*

На вкладці *Объектная привязка (Object Snap)* діалогового вікна **Режимы рисования** (Drafting Settings) відображаються назви типів об'єктної прив'язки та їх маркери. Кожний тип прив'язки має свою характерну форму маркера. Ця особливість програми дозволяє переконатися в правильності вибору типу прив'язки, перш ніж натиснути кнопку миші. Вибір типу прив'язки здійснюється встановленням прапорця біля її імені.

Режим об'єктної прив'язки з вибраними типами прив'язки діє упродовж усього поточного сеансу, поки користувач не вимкне його або не призначить нові типи прив'язки.

Для одноразового застосування якогось типу прив'язки в процесі виконання команди можна використовувати контекстне меню, яке викликають правою кнопкою миші при натиснутій клавіші *Shift* і розміщенні курсору в робочій зоні вікна AutoCAD. Крім цього тип одноразової прив'язки можна задати з клавіатури (введенням трьох перших літер її назви у відповідь на запит команди вказати точку) або вибором відповідної кнопки на панелі інструментів *Объектная привязка (Object Snap)*.

В табл. 3.1 подаються типи прив'язок та відповідні їм кнопки на панелі інструментів об'єктної прив'язки.

Таблица 3.1.

Типы об'єктної прив'язки

	Контточка	Прив'язка здійснюється до кінцевої точки відрізка або дуги
	Середина	Прив'язка до точки середини відрізка або дуги
	Пересечение	Прив'язка до точки перетину двох об'єктів
	Кажущееся пересечение	Прив'язка до точки уявного перетину, котра насправді точкою перетину не є. Прив'язка використовується при роботі у тривимірному просторі
	Продолжение	Прив'язка до точки, що є тимчасовим продовженням існуючих прямолінійних відрізків та дуг
	Центр	Прив'язка до центра дуги або кола
	Квадрант	Прив'язка до так званих квадрантних точок – точок перетину координатних осей з колом, дугою або еліпсом
	Касательная	Прив'язка до точки на колі або дузі, при з'єднанні якої з точкою, що була задана перед цим, утворюється дотична до вибраного об'єкта

	Нормаль	Прив'язка до точки на прямій, дузі, колі, еліпсі або сплайні, при з'єднанні якої з точкою, що була задана перед цим, утворюється нормаль до вибраного об'єкта
	Параллельно	За допомогою цієї прив'язки можна побудувати відрізок або вказати напрям, паралельний до існуючого на кресленні прямолінійного відрізка. У такому разі здійснюється прив'язка до точки, при з'єднанні якої з точкою, заданою перед цим, утворюється відрізок, паралельний до заданого
	Твставки	Прив'язка до точки вставки тексту або блока
	Узел	Прив'язка до об'єкту типу Point (Точка)
	Ближайшая	Прив'язка до точки на об'єкті, що є найближчою до позиції перехрестя курсору
	Временное отслеживание	При виборі цього типу прив'язки створюється тимчасова точка, через яку буде проходити вектор вирівнювання, що генерується в режимі Polar Tracking
	Смещение	Прив'язка до точки, зміщеної відносно іншої (базової) точки. Прив'язка здійснюється в два етапи. Спочатку вказується базова точка (будь-яким способом, в тому числі і методом прив'язки), а потім задається зміщення методом відносних координат або методом напрям/відстань

Для полегшення операцій, пов'язаних з режимом об'єктної прив'язки, AutoCAD використовує функцію автоматичної прив'язки (AutoSnap). Завдяки їй при проходженні курсору поблизу точки, що відповідає вибраному типу прив'язки, ця точка позначається характерним для неї маркером. При цьому курсор автоматично "притягується" до цієї точки, тобто система не вимагає від користувача точного позиціонування курсору.

Не слід захоплюватися і відмічати в діалоговому вікні усі пункти прив'язок. При великій кількості автоматично відстежуваних прив'язок працювати стає важко – курсор скаче по близько розташованих прив'язках, від однієї до іншої.

4. AutoCAD надає допоміжні засоби, що забезпечують додаткові зручності в процесі креслення, особливо при використанні інтерактивного методу задання координат. До них належать режими *Сетка (Grid)*, *Привязка к сетке (Grid Snap)*, *Полярная привязка (Polar Snap)*, *Полярное отслеживание (Polar Tracking)*, *Ортогональный (Ortho)*.

Режим сітки (Grid) призначений для візуалізації на екрані дисплея вузлів фонові допоміжної координатної сітки, крок якої встановлюється користувачем. Режим вмикається/вимикається кнопкою СЕТКА (GRID), розміщеною в статусному рядку, або клавішею F7.

Змінити крок фонові допоміжної сітки можна через діалогове вікно **Режими рисования (Drafting Settings)**. У діалоговому вікні встановлюється значення інтервалу між вузлами сітки вздовж осі X та Y. Фонова допоміжна сітка не є об'єктом креслення і на друк не виводиться.

Режим прив'язки до сітки (Grid Snap) має два режими – прив'язка до сітки (Grid Snap) та

полярна прив'язка (Polar Snap). У певний момент часу може бути активізований тільки один з них. Вибір режиму здійснюється встановленням від- повідного перемикача на вкладці *Шаг и сетка* (Snap and Grid) діалогового вікна **Режимы рисования** (Drafting Settings). Вмикання/вимикання обох режимів здійснюється кнопкою ШАГ (SNAP) або клавішею F9. Перемикатися з одного режиму на інший можна також вибором відповідного пункту в контекстному меню, що викликається на кнопці ШАГ (SNAP).

При увімкненому режимі прив'язки до сітки графічний курсор переміщується по вузлах уявної сітки із заданим кроком (за умовчанням він дорівнює 10 одиницям). Це дозволяє точно задавати довжину відрізків на кресленні. Зміна кроку сітки та її орієнтації здійснюється на вкладці *Шаг и сетка* (Snap and Grid) діалогового вікна **Режимы рисования** (Drafting Settings).

Режим *Полярная привязка* (Polar Snap) призначений для використання разом з режимом *Полярное отслеживание* (Polar Tracking). Він забезпечує переміщення курсору з фіксованим кроком уздовж напрямів, установлених для режиму полярного відстежування. За замовчанням значення кроку переміщення дорівнює 10 одиницям. Змінити його можна шляхом введення нового значення на вкладці *Шаг и сетка* (Snap and Grid) діалогового вікна **Режимы рисования** (Drafting Settings).

Режим полярного відстежування (Polar Tracking) спрощує побудову відрізків, а також виконання деяких інших команд у разі, коли подібні операції виконуються із заданим приростом кута. Режим вмикається/вимикається клавішею F10 або кнопкою ОТС-ПОЛЯР (POLAR), розміщеною в статусному рядку.

При увімкненому режимі система відображає на екрані тимчасові допоміжні нескінченні прямі (лінії вирівнювання), направлені під кутами, кратними кутові, вказаному користувачем. За замовчанням крок кута полярного відстеження (трекінгу) дорівнює 90°. Змінити значення кроку кута можна на вкладці *Полярное отслеживание* (Polar Tracking) діалогового вікна **Режимы рисования** (Drafting Settings). Пропонується наступний стандартний набір значень кроку кута полярного відстеження: 90, 45, 30, 22.5, 18, 15, 10.5, можна також задати власні значення кроку кута полярного відстеження.

Ортогональний режим (Ortho) призначений для виконання ортогональних побудов. Вмикання/вимикання режиму здійснюється клавішею F7 або кнопкою ОРТО (ORTHO) в статусному рядку. При увімкненому режимі ОРТО відрізки автоматично будуть розміщуватися по горизонталі або вертикалі (за умови, що не змінено встановлену за умовчанням орієнтацію невидимої сітки).

5. Об'єктне відстежування є механізмом, що полегшує вибір точок, що лежать на лініях відстежування і об'єктів, що проходять через точки, що вказуються за допомогою об'єктної прив'язки. Об'єктне відстежування розширює і доповнює можливості об'єктної прив'язки. Цей режим включається кнопкою ОТС-ОБ'ЄКТ (OTRACK) в рядку стану або функціональною клавішею F11.

На перший погляд може здатися, що полярне і об'єктне відстежування абсолютно схожі

між собою, тому як в обох режимах відображуються лінії відстежування. Насправді схожість дійсно є, проте при використанні об'єктного відстежування лінії генеруються не відносно поточного, а відносно інших побудованих об'єктів. Для роботи об'єктного відстежування необхідно активізувати режим об'єктної прив'язки, за допомогою якого відбувається захоплення вже побудованих точок малюнка.

Щоб почати відстежування відносно деякої точки об'єкту, необхідно підвести покажчик миші до точки і затримати його на деякий час, поки у вказаній точці не з'явиться маленький плюс – він сигналізує, що AutoCAD захопив вказану точку і готовий до відстежування. Одночасно програмі можна вказати до семи таких точок. Після захоплення точки AutoCAD будуватиме вертикальні, горизонтальні і полярні лінії відстежування, які проходять через цю точку.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 14

Тема: Створення простих об'єктів графічними примітивами у двомірному просторі в AutoCAD 2019

Мета: ознайомитись з панеллю графічними примітивами у двомірному просторі в AutoCAD 2019, засвоїти команди меню програми, навчитись виконувати навчальні приклади з вивчення команд і технології роботи.

Теоретичні відомості

1. Команди побудови елементарних об'єктів.
2. Побудова поліній та сплайнів.
3. Побудова допоміжних і опорних елементів.
4. Додаткові команди для створення графічних об'єктів

1. Креслення в AutoCAD створюються з набору базових графічних об'єктів (графічних примітивів), які обробляються системою як одне ціле. Сукупність примітивів редагується для одержання потрібної геометричної форми. Команди побудови графічних примітивів можна ввести з клавіатури, вибрати в меню Рисование (Draw) або на панелі інструментів Рисование (Draw).

1. Команда ОТРЕЗОК (LINE)

Команда призначена для побудови послідовності прямолінійних сегментів.

При цьому кожен сегмент є окремим об'єктом і може редагуватися самостійно.

Після запуску команди видається запит *Первая точка: (Specify first point:)*, у відповідь на який потрібно вказати точку або натиснути *Enter*.

Опції: Замкнуть (Close) – з'єднує кінцеву точку останнього сегмента з початковою точкою першого сегмента.

Отменить (Undo) – видаляє останній побудований сегмент лінії.

2. Команда ДУГА (ARC)

Команда ДУГА (ARC) реалізує 11 способів побудови дуги залежно від вибору і поєднання опцій. Серед них: за початковою точкою, центром і кінцевою точкою; за початковою точкою, центром і кутом; за початковою та кінцевою точками і радіусом та інші.

Опції: Начальная точка (Start point) – початкова точка;

Радиус (Radius) – радіус дуги; *Центр*

(Center) – точка центра; *Угол (Angle)*

– центральний кут;

Длина хорды (chord Length) – довжина хорди;

Направление (Direction) – напрям дотичної (вказується однією точкою і збігається з вектором, проведеним у цю точку з початкової точки);

Вторая точка (Second point) – проміжна точка на дузі;

Конечная точка (End) – кінцева точка.

3. Команда КРУГ (CIRCLE)

Команда призначена для побудови кіл і надає користувачеві ряд опцій, що забезпечують різні способи побудови. Після запуску команди виводиться запит *Центр круга или [3T/2T/ККР (кас кас радиус)]: (Specify center point for circle or [3P/2P/Ttr (tan tan radius)]):*, у відповідь на який потрібно задати точку центра кола або вибрати опцію.

Опції: 3T (3P) – будує коло по трьох точках, які потрібно вказувати на відповідні запити. Рисунок 4.1 ілюструє застосування цієї опції для побудови кола, описаного навколо трикутника.

2T (2P) – визначає діаметр кола за двома заданими точками.

ККР (TTR) – будує коло заданого радіуса, дотичне до двох графічних елементів (ними можуть бути лінії, дуги чи кола). Спочатку треба вибрати дотичні, а тоді вказати радіус (рис. 4.2).

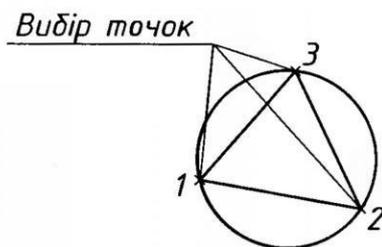


Рисунок 4.1

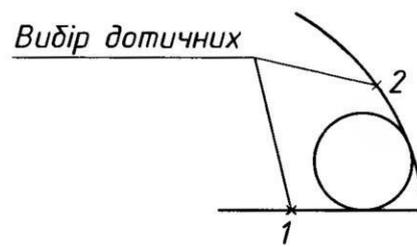


Рисунок 4.2

Центр (Center point) – точка центра (очікується за умовчанням). Після її вибору видається запит *Радиус круга или [Диаметр] (Specify radius of circle or [Diameter])* у відповідь на який потрібно вказати значення радіуса кола або вибрати опцію *Диаметр*, щоб потім вказати значення діаметра.

4. Команда ЭЛЛИПС (ELLIPSE)

Команда призначена для побудови еліпсів та еліптичних дуг. Побудова здійснюється за двома осями або за центром та радіусом ізометричного кола, якщо встановлено ізометричний

режим прив'язки. Після запуску команди виводиться запит *Конечная точка оси эллипса или [Дуга/Центр/Изокруг]: (Specify axis endpoint of ellipse or [Arc/Center/Isocircle]:)*, у відповідь на який потрібно вказати кінцеву точку осі еліпса або вибрати іншу опцію.

Опції: Конечная точка (Axis endpoint) – визначає першу вісь еліпса за двома її кінцевими точками. Ця опція використовується за замовчанням. Після того, як буде задана кінцева точка осі еліпса, AutoCAD введе запит на другу кінцеву точку цієї осі. За замовчанням друга вісь задається відстанню, що становить половину її довжини. Значення цієї відстані можна ввести з клавіатури або вказати курсором.

Поворот (Rotation) – дозволяє будувати еліпс як проекцію на площину креслення кола, що обертається навколо діаметра, визначеного заданими перед цим точками. Діапазон допустимих кутів становить від 0 до 89,4 градусів.

Центр (Center) – центральна точка еліпса. Після її вибору з'являється запит *Конечная точка оси: (Specify endpoint of axis:)* на який треба вказати кінцеву точку осі. *Дуга (Arc)* – дозволяє побудувати еліптичну дугу. У разі вибору цієї опції з'являється запит на визначення кінця осі або центра еліптичної дуги, який потребує надання такої ж інформації, як і у разі побудови повного еліпса. Після відповіді на послідовність запитів для повного еліпса з'являються запити на визначення початкового та кінцевого кутів дуги. Значення кутів можна вводити з клавіатури або вказуючи точки. При введенні значень з клавіатури слід мати на увазі, що нульовий кут відповідає напряму від центра еліпса до кінцевої точки його великої осі. Вибір опції *Внутренний угол (Included angle)* дозволяє замість кінцевого кута задати центральний кут дуги, вимірний відносно її початкового кута.

Изокруг (Isocircle) – буде ізометричне коло в поточній ізометричній площині креслення. Ця опція доступна лише в тому разі, якщо використовується ізометричний режим.

2. Для побудови поліній, сплайнів та простиг геометричних фігур використовуються наступні команди:

1. Команда ПЛИНИЯ (PLINE)

Полілінії являють собою багатосегментні об'єкти і можуть містити як прямолінійні, так і дугові сегменти. Незалежно від кількості складових сегментів полілінія обробляється AutoCAD як єдиний об'єкт. Полілінії можуть мати ширину, яка до того ж може бути різною для різних сегментів, а також плавно змінюватися від початку до кінця сегменту.

Після запуску команди потрібно вказати початкову точку полілінії. Після задання точки система видає повідомлення про поточну ширину полілінії *Текущая ширина полилинии равна <поточне значення> (Current line-width is <поточне значення>)*, далі потрібно вказати наступну точку (для побудови лінійного сегмента) або вибрати опцію.

Опції: Дуга (Arc) – дозволяє перейти в режим побудови дугових сегментів.

Замкнуть (Close) – з'єднує кінцеву точку останнього сегмента з початковою точкою першого

сегмента та завершує команду.

Полуширина (Halfwidth) – виводить запит на значення відстані від осі полілінії до її краю, тобто на половинне значення її ширини.

длина (Length) – запитує довжину наступного сегмента полілінії. AutoCAD буде новий лінійний сегмент під тим же кутом, що і попередній.

Отменить (Undo) – відмінює сегмент, побудований останнім.

Ширина (Width) – дозволяє задати ширину для наступного сегмента. Сегмент можна зробити таким, що звужується або розширюється. Для цього потрібно вказати різні значення для початкової та кінцевої ширини сегмента.

Якщо у відповідь на запит для нового прямолінійного сегмента вибрати опцію *Дуга (Arc)*, система відповість запитом з опціями режиму побудови дугових сегментів:

Конечная точка (Endpoint of Arc) – потребує задання кінцевої точки дуги, яка при цьому будується дотично до попереднього сегмента полілінії.

Угол (Angle) – виводить запит на значення центрального кута дуги. Від'ємне значення приведе до побудови дуги за годинниковою стрілкою.

Замкнуть (Close) – замикає полілінію дуговим сегментом.

Направление (Direction) – виводить запит на напрям дотичної до сегмента. *Полуширина (Halfwidth)* – запитує половинне значення ширини полілінії. *Линейный (Line)* – перемикає в режим побудови прямолінійних сегментів. *Радіус (Radius)* – виводить запит на значення радіуса дугового сегмента.

Вторая (Second pt) – потребує задання другої точки на дузі, що формується за трьома точками.

Отменить (Undo) – відмінює сегмент, побудований останнім.

Ширина (Width) – виводить запити на початкову та кінцеву ширину наступного дугового сегмента.

Відображення широких поліліній залежить від значення системної змінної FILLMODE. За замовчанням вона встановлена в одиницю, і широкі полілінії при цьому відображаються зафарбованими (рис. 4.3, а). Якщо ж FILLMODE встановити в нуль, то буде відображатися лише контур широких поліліній (рис. 4.3, б).



Рисунок 4.3. Стили заповнення поліліній

2. Команда МН-УГОЛ (POLYGON)



Команда буде правильний багатокутник з числом сторін від 3 до 1024. Після її введення

з'являється запит *Число сторін: (Enter number of sides:)*, на який потрібно вказати число сторін багатокутника. Наступний запит потребує задання центру або вибору опції. Якщо у відповідь на нього задати центральну точку багатокутника, то далі будуть запропоновані опції, що визначають спосіб його побудови, а саме:

Вписанный в окружность (Inscribed in circle) – багатокутник будується як вписаний у певне коло;

Описанный вокруг окружности (Circumscribed about circle) – багатокутник будується як описаний навколо певного кола.

Після визначення способу побудови необхідно задати радіус кола. Якщо радіус задається шляхом введення його числового значення, то орієнтація нижньої сторони багатокутника збігається з орієнтацією сітки для фіксованого переміщення курсору. Здебільшого це 0. Якщо ж радіус задається за допомогою курсору, то для вписаного багатокутника з вказаною точкою буде збігатися одна з його вершин, а для описаного – середина однієї зі сторін.

Опція *Сторона (Edge)* дозволяє побудувати багатокутник за положенням однієї з його сторін шляхом задання її початкової та кінцевої точок. AutoCAD буде багатокутник, створюючи круговий масив вказаних сторін. Побудова ведеться проти годинникової стрілки.

3. Команда ПРЯМОУГ (RECTANGLE)

Команда буде полілінію у вигляді прямокутника зі сторонами, паралельними осям X та Y поточної системи координат. Після її запуску система виведе запит та список додаткових опцій *Первый угол или [Фаска/Уровень/Сопряжение/ Высота/Ширина]: (Specify first corner point or [Chamfer/Elevation/Fillet/Thickness/ Width]:)*. За замовчанням побудова здійснюється за двома діагонально протилежними вершинами прямокутника, які вказуються на відповідні запити. Опції, що пропонуються як альтернатива до протилежної вершини, дозволяють побудувати прямокутник за довжинами його сторін, площею чи поворотом в поточній системі координат.

Опції: Фаска (Chamfer) – дозволяє побудувати прямокутник з фасками.

Уровень (Elevation) – дозволяє задати рівень (зміщення по осі Z) площини XY, в якій будується прямокутник, якщо розглядати його в тривимірному просторі.

Сопряжение (Fillet) – дозволяє заокруглити кути прямокутника.

Высота (Thickness) – буде замість плоскої фігури прямокутника чотири бічні грані паралелепіпеда на його основі.

Ширина (Width) – буде прямокутник (або відповідно бічні грані паралелепіпеда) із заданою товщиною сторін.

Значення розглянутих вище параметрів прямокутника (розміри катетів фаски, радіус заокруглення, рівень тощо) стають поточними при наступних викликах команди.

4. Команда КОЛЬЦО (DONUT)

Команда буде зафарбовані круги та кільця. Насправді ці об'єкти являють собою замкнені

широкій полілінії. Для побудови кільця необхідно вказати його внутрішній та зовнішній діаметри, а також центр. Викликана команда дозволяє побудувати будь-яку кількість кілець, що мають однакові діаметри, але різні центри. Якщо потрібно побудувати зафарбований круг, слід задати нульовий внутрішній діаметр кільця.

5. Команда СПЛАЙН (SPLINE) ~

Команда створює гладку криву, що проходить поблизу (в межах заданої похибки) деякого набору точок. В AutoCAD використовуються сплайни типу NURBS (неоднорідні раціональні B-сплайни).

Після запуску команди виводиться запит *Первая точка или [Объект]: (Specify first point or [Object]:)*, у відповідь на який потрібно ввести першу точку або вибрати опцію. На наступні запити можна продовжити вказувати точки, вибрати опцію або натиснути *Enter*, щоб закінчити введення точок і перейти до визначення напрямів дотичних в початковій та кінцевій точках сплайну.

Опції: Объект (Object) – дозволяє перетворити згладжені сплайном полілінії в еквівалентні сплайни. Після вибору цієї опції слід вказати існуючу полілінію, яку буде згладжено сплайном.

Замкнуть (Close) – використовується у разі необхідності з'єднати гладкою лінією останню та першу точки сплайна. При цьому система виводить додатковий запит, у відповідь на який потрібно вказати напрям дотичної, спільної для першого та останнього сегментів, у точці їх з'єднання.

Допуск (Fit Tolerance) – дозволяє вказати, наскільки близько до введених точок має проходити сплайн. Якщо допуск дорівнює нулю (таке значення допуску використовується за замовчанням), сплайн проходить точно через введені точки (рис. 4.4, а). Надання допуску додатних значень дозволяє кривій відхилитися від точок, що її визначають (рис. 4.4, б).

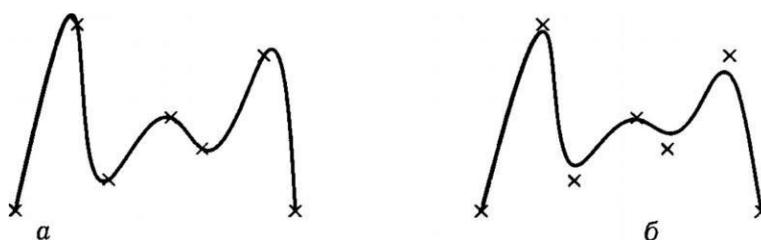


Рисунок 4.4 – Побудова сплайнів з різним значенням допуску

3. При виконанні точних побудов використовуються такі *тимчасові об'єкти*, як конструкційні лінії, промені та опорні точки.

Об'єкти-точки рекомендується застосовувати як геометричні опорні вузли для об'єктної прив'язки та відносних зміщень.

Конструкційні лінії та промені використовують як допоміжні при побудові інших об'єктів. Так, наприклад, їх можна використовувати для побудови зображень, що знаходяться у проекційному зв'язку. Присутність на кресленні нескінченних та напівнескінченних ліній, якими є відповідно конструкційні лінії та промені, не змінює меж креслення. Їх можна переміщувати,

обертати, копіювати таким же чином, як і будь-які інші об'єкти.

1. Команда ПРЯМАЯ (XLINE)

Команда буде нескінченну пряму лінію (за замовчанням – через дві задані точки).

Опції: *Hor/Ver (Hor/Ver)* – створює лінії паралельно осям X та Y відповідно.

Після вибору опції потрібно вказати точку, через яку повинна пройти лінія.

Угол (Ang) – буде лінії під заданим кутом до осі X або до іншої прямої. Після вибору цієї опції з'являється запит *Угол прямой (0.00) или [Базовая линия]: (Enter angle of xline (0) or [Reference]:)*.

Биссект (Bisect) – буде бісектрису кута (спочатку необхідно вказати точку вершини, а потім сторони кута).

Отступ (Offset) – дозволяє будувати конструкційну лінію паралельно до вибраної при заданому зміщенні (спочатку задається зміщення, а потім вибираються лінія та точка, що вказує напрям зміщення).

2. Команда ЛУЧ (RAY)

Команда слугує для побудови променів – напівнескінчених прямих, що виходять із заданої точки. Після запуску команди виводиться запит, у відповідь на який потрібно вказати початкову точку променя. Наступні запити потребують введення точок, через які будуть проходити промені. Для виходу з команди потрібно натиснути *Enter*.

3. Команда ТОЧКА (POINT)

Команда слугує для побудови точок. Точка є об'єктом, що не має розмірів.

Вона задається введенням координат або позиціюванням курсору.

Спосіб відображення точки на екрані можна встановити через діалогове вікно **Отображение точек (Point Style)** (рис. 4.5). Після вибору відповідного графічного символу всі побудовані точки будуть представлені на екрані та виведені на друк у цьому вигляді. Розмір графічного відображення точки встановлюється у процентному відношенні до розмірів екрану або в одиницях креслення. Щоб змінити відображення вже побудованих точок, потрібно після вибору символу викликати команду **REGEN**.



Рисунок 4.5. Діалогове вікно *Стиль точки (Point Style)*

4. Додатково до основних команд, для побудови складніших об'єктів можна використовувати:

1. Команда МЛИНИЯ (MULTILINE)

Мультилінія (рис. 4.6) – це сукупність паралельних ліній, що утворюють єдиний об'єкт. Ці лінії називаються елементами мультилінії. Кількість елементів мультилінії (їх може бути до 16) та їх властивості визначаються стилем мультилінії.

Можна створювати та зберігати стилі мультиліній або працювати зі стилем за замовчанням (мультилінія з двох елементів). Для кожного з елементів мультилінії можна задавати свій колір та тип лінії. Можна вмикати та вимикати видимість стиків між сегментами мультилінії, а також задавати колір фону та вигляд торцевих обмежувачів.

Після запуску команди виводиться запит, у відповідь на який потрібно вказати точку або вибрати опцію. Після введення точки виводяться запити на введення наступних точок, аналогічно до того, як це відбувається під час виконання команди ОТРЕЗОК.

Опції: *Расположение (Justification)* – дозволяє встановити положення елементів мультилінії відносно точки, що задається, а саме:

Верх (Top) – через вказану точку проходить верхня лінія;

Низ (Bottom) – через точку проходить нижня лінія;

Центр (Zero) – точка знаходиться посередині між лініями;

Масштаб (Scale) – задає масштабний коефіцієнт для ширини лінії;

Стиль (Style) – дозволяє вибрати з попередньо створених стилів стиль мультилінії.

Конфігурацією мультиліній керує команда MLSTYLE, яка виводить діалогове вікно **Стили мультилиний** (Multiline Style). Це вікно дозволяє переглянути наявні стилі мультиліній, установити поточний стиль, завантажити стилі із зовнішнього файлу, створити нові та перейменувати наявні стилі, а також зберегти створені стилі у зовнішньому файлі. Окрім того, можна редагувати наявні стилі.

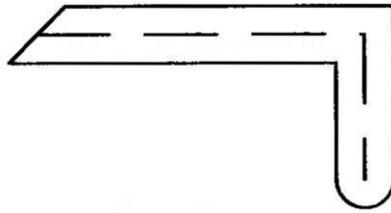


Рисунок 4.6. Приклад мультилінії

2. Команда ОБЛАСТЬ (REGION)

Команда перетворює один або кілька об'єктів, що утворюють замкнений контур, в єдиний об'єкт типу **область**. Контур може складатися з відрізків, поліліній, кіл, дуг, еліпсів, еліптичних дуг та сплайнів. Контур обов'язково має бути замкненим, тобто складатися з одного замкненого об'єкта або із замкненої послідовності об'єктів, що з'єднуються в кінцевих точках.

Для областей можна:

- виконувати штрихування та зафарбовування;
- визначати площу та центр мас;
- застосовувати логічні операції об'єднання, віднімання, перетину.

Після запуску команди виводиться запит, у відповідь на який потрібно вибрати об'єкти, що створюють замкнені контури. По завершенню виконання команди в командному рядку виводиться повідомлення про те, скільки виявлено контурів та скільки створено областей. За замовчанням AutoCAD видаляє вихідні об'єкти, з яких утворено область. Щоб залишити об'єкти, потрібно попередньо встановити системну змінну DELOBJ в нуль.

3. Команда КОНТУР (BOUNDARY)

Команда КОНТУР (BOUNDARY) дозволяє створити полілінію або область зі зв'язаних між собою або накладених один на одного об'єктів. Команда відкриває діалогове вікно **Создание контура** (Boundary Creation), у якому доступні:

- список *Тип объекта (Object Type)* – дозволяє вибрати тип об'єкта, що створюється: Region (область) або Polyline (полілінія);
- список *Набор контуров (Boundary Set)* – дозволяє визначити набір меж, що аналізуються при створенні нового об'єкта;
- прапорець *Определение островков (Island Detection Method)* – дозволяє керувати методом пошуку меж усередині виділеної області;
- кнопка *Указание точек* – забезпечує автоматичне створення об'єкта типу Polyline або Region з об'єктів, що утворюють замкнену область навколо вказаної точки.

Створений у результаті застосування команди об'єкт жодним чином не впливає на вихідні об'єкти, він розміщується поверх них.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 15.

Тема: Нанесення та редагування тексту, таблиць та штриховки в AutoCAD 2019

Мета: ознайомитись з панеллю нанесення та редагування тексту, таблиць та штриховки у двомірному просторі в AutoCAD 2019, засвоїти команди меню програми, навчитись виконувати навчальні приклади з вивчення команд і технології роботи.

Теоретичні відомості

1. Текстові стилі.
2. Одно- та багаторядковий текст.
3. Редагування тексту.
4. Інструменти для створення таблиць.
5. Основні типи штриховки. Асоціативна штриховка.
6. Редагування штриховки на кресленні.

1. Стилi представляють собою набiр атрибутiв форматування, тобто можуть включати гарнiтуру, накреслення, висоту шрифту та iн. Всi атрибути текстового стилю використовуються для створеного тексту одночасно, в чому полягає перша перевага використання стилiв. Друга полягає в тому, що задавши параметри стилю один раз, його можна використовувати в рiзних документах.

З кожним написом креслення AutoCAD пов'язаний деякий текстовий стиль. Занеобхiдностi виконати напис певним текстовим стилем, цей стиль спочатку потрiбно зробити поточним.

AutoCAD мiстить лише два текстових стилi: *Standard* та *Annotative*. Створення нових стилiв та модифiкацiя наявних здiйснюється в дiалоговому вiкнi **Текстовыестили** (Text Style) (рис. 5.1), яке викликається за допомогою команди **СТИЛЬ (STYLE)** .

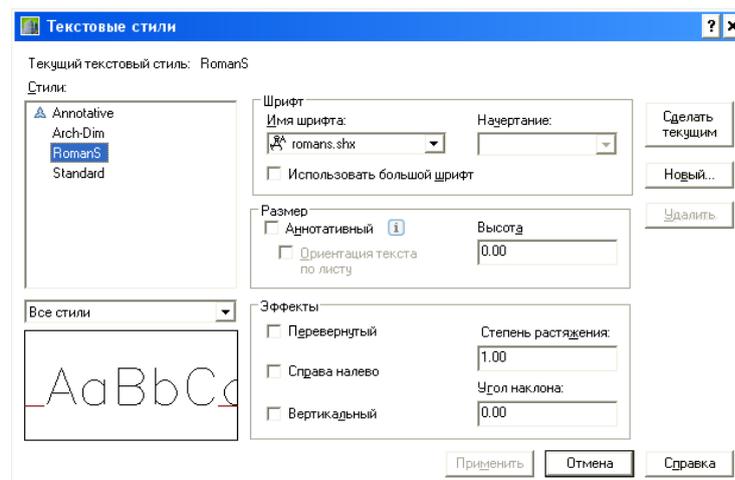


Рисунок 5.1. Діалогове вікно *Текстовые стили* (Text Style)

В лівій частині вікна відображені імена наявних текстових стилів. Виділивши в списку назву стилю і натиснувши кнопку *Сделать текущим* (Set Current), даний стиль можна призначити

поточним. Для створення нового стилю потрібно натиснути кнопку *Новий* (New), задати його ім'я та параметри.

Для тексту використовуються копійовані векторні **шрифти** з розширенням *.shx*, котрі встановлюються разом з AutoCAD. Також можна використовувати шрифти TrueType (*.tff*), які встановлені в операційній системі.

Для кожного шрифту можливе різне **накреслення**: Курсив (Italic), Звичайний (Regular), Напівжирний (Bold), Напівжирний курсив (Bold Italic). Поле введення *Висота* (Height) слугує для встановлення **висоти символів** тексту. Якщо встановити нульове значення висоти, то кожний раз при створенні текстового об'єкта з використанням цього стилю AutoCAD буде виводити запит на висоту символів. Поле введення *Степень розтягнення* (Width Factor) дозволяє задати **ступінь стискування/розтягування** символів відносно їх еталонного зразка. Поле введення *Угол нахилу* (Oblique Angle) дозволяє вказати **кут нахилу** символу відносно вертикалі. Значення кута нахилу може лежати в діапазоні від -85 до 85 градусів.

Також можна задати **додаткові ефекти**, які дозволяють відобразити символи рядка тексту перевернутими (дзеркально відображеними відносно горизонтальної осі), записаними справа наліво (дзеркально відображеними відносно вертикальної осі) та записаними вертикально (зверху вниз). Слід зазначити, що вертикальне написання тексту підтримується тільки шрифтами *.shx*, а встановлення дзеркального відображення не впливає на багаторядковий текст.

2. AutoCAD надає широкі можливості для виконання та редагування різних типів текстових написів. Короткі написи, які не потребують форматування, виконуються за допомогою так званого однорядкового тексту. Для створення довгих і складних написів застосовується багаторядковий текст. Крім того, є можливість вставляти в креслення текст з файлів формату *.txt* або *.rtf*. Рядок чи абзац тексту в AutoCAD є таким же об'єктом, як відрізок чи коло. Будь-який тексто-вий об'єкт можна видалити, перемістити, повернути, дзеркально відобразити тощо.

Для створення **однорядкового тексту** призначена команда **ТЕКСТ** (TEXT)  За допомогою команди можна створити один або кілька рядків тексту, відділяючи рядки один від одного натисканням клавіші *Enter*. Для завершення вводу тексту потрібно натиснути клавішу *Enter* двічі. При цьому кожний рядок є окремим об'єктом, який можна переміщувати, копіювати, обертати тощо.

Після запуску команди система виводить повідомлення про поточний текстовий стиль і висоту тексту та запит, у відповідь на який потрібно вказати початкову точку текстового рядка або вибрати опцію. Після задання початкової точки система послідовно відображає запити на визначення висоти тексту, кута повороту та введення самого тексту.

Опції: Стиль (Style) – використовується, коли необхідно змінити текстовий стиль. При цьому система ініціює додатковий запит, у відповідь на який потрібно ввести ім'я текстового стилю, створеного раніше, або ввести символ «?», щоб прочитати список наявних текстових

стилів.

Выравнивание (Justify) – використовується, якщо необхідно змінити режим вирівнювання тексту. Опції вирівнювання:

Вписанный (Align) – використовується, якщо необхідно розмістити текст між двома заданими точками. При застосуванні цієї опції вирівнювання висота символів змінюється пропорційно до зміни їх ширини. Чим більше символів містить рядок, тим менша їх ширина і відповідно висота (рис. 5.2).

По ширине (Fit) – використовується, якщо необхідно розмістити між двома заданими точками текст фіксованої висоти (рис. 5.3). Після запитів на початкову та кінцеву точки рядка (*Specify first endpoint of text baseline:* та *Specify second endpoint of text baseline:*) система виводить запит на висоту тексту (*Specify height:*).

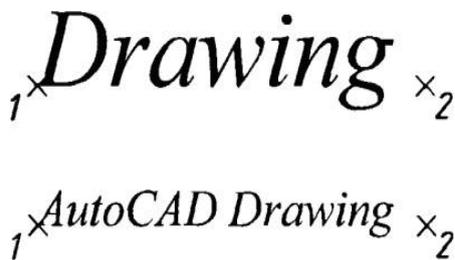


Рисунок 5.2. Вписаний текст



Рисунок 5.3. Текст з вирівнюванням по ширині

Центр (Center) – використовується, якщо необхідно відцентрувати текст по базовій лінії відносно вказаної точки.

Середина (Middle) – використовується для центрування тексту по горизонталі та вертикалі відносно вказаної точки.

Вправо (Right) – забезпечує правостороннє вирівнювання тексту по базовій лінії.

Дев'ять наступних опцій, кожна з яких позначена двома літерами, подібно до трьох останніх з описаних вище, призначені для вирівнювання тексту відносно заданої точки. Літери у назві опції вказують на положення точки вирівнювання відносно тексту. Вони означають: **В** – Верхній (T – Top), **С** – Середній (M – Middle), **Н** – Нижній (B – Bottom), **Л** – Лівий (L – Left), **Ц** – Центральний (C – Center), **П** – правий (R – Right). Отже, вирівнювання за допомогою опції ВЛ (TL) приведе до такого розміщення тексту, коли вказана користувачем точка вирівнювання буде знаходитись у верхній лівій точці рядка. Взаємне положення тексту і різних точок вирівнювання ілюструє рис. 5.4.

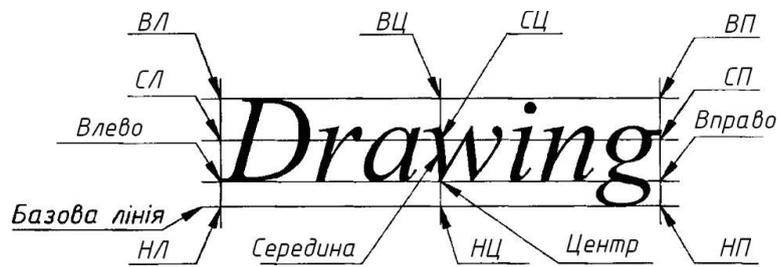


Рисунок 5.4. Розміщення точок вирівнювання відносно текстового рядка

При створенні однорядкових текстів можна використовувати *керуючі коди*, за допомогою яких в текст можна вставити символи, відсутні на клавіатурі, або додати лінію під текстом чи над ним. Нижче подаються керуючі коди та дії, які вони виконують:

Ctrl+Shift+Space – нерозривний пробіл;

%%c – діаметра (\emptyset);

%%d – символ градуса ($^{\circ}$);

%%p – символ допуску (\pm);

%%% – символ процента (%);

%%o – вмикає та вимикає режим надкреслювання символів;

%%u – вмикає та вимикає режим підкреслювання символів.

Також можлива вставка будь-яких символів в системі кодування Юнікод, для чого використовується синтаксис виду $\backslash u+hhhh$, де $hhhh$ – шістнадцятковий код символу.

Багаторядковий текст складається з текстових рядків чи абзаців, вписаних у задану користувачем ширину. При цьому довжина тексту не обмежується. На відміну від однорядкового тексту, де кожен рядок є окремим об'єктом, усі рядки багаторядкового тексту являють собою єдиний об'єкт. Можливості форматування багаторядкового тексту значно ширші, ніж однорядкового. Наприклад, у написах, створених за допомогою багаторядкового тексту, окремим словам чи фразам можна призначити свій шрифт, колір та висоту символів.

Для створення багаторядкового тексту призначена команда **МТЕКСТ (MTEXT) A**

Після запуску команди виводиться повідомлення про поточний текстовий стиль та поточну висоту символів, далі потрібно вказати одну з вершин прямокутної рамки, яка визначатиме ширину абзаців багаторядкового тексту. Наступний запит потребує задання діагонально протилежної вершини рамки або вибору опції.

Опції: Висота (Height) – використовується, коли необхідно змінити висоту символів багаторядкового тексту.

Вирівнювання (Justify) – використовується, якщо необхідно змінити спосіб вирівнювання. Після вибору опції відображається запит на вибір способу вирівнювання. Способи вирівнювання аналогічні способам, доступним в команді **ТЕКСТ (TEXT)**, за винятком того, що вони застосовуються до всієї рамки багаторядкового тексту, а не до одного рядка.

Междустрочный интервал (Line spacing) – використовується, якщо необхідно змінити

інтервал між рядками. Здійснюється заданням множника для інтервалу абовказанням абсолютного значення інтервалу в одиницях креслення. Задання множника здійснюється введенням числа з наступним символом x , наприклад $2x$. При цьому можливі два способи задання інтервалу:

Не менше (At least) – інтервал встановлюється автоматично, в залежності від розміру найвищого символу рядка;

Точно (Exactly) – забезпечує однаковий інтервал між усіма рядками тексту.

Поворот (Rotation) – використовується, коли необхідно змінити кут повороту рамки багаторядкового тексту.

Стиль (Style) – використовується, якщо необхідно змінити текстовий стиль. Після вибору опції система відображає запит, у відповідь на який потрібно ввести ім'я текстового стилю, створеного раніше, або ввести символ «?», щоб прочитати список наявних текстових стилів.

Ширина (Width) – дозволяє задати ширину рамки тексту. Ця опція є альтернативою до визначення рамки шляхом вказування діагонально протилежної вершини. Після вибору опції система виводить, у відповідь на який можна вказати точку або ввести число. Якщо вказати точку, то ширина рамки буде дорівнювати відстані від цієї точки до точки, вказаної у відповідь на перший запит команди. Нульове значення ширини вимикає режим переносу слів, і весь багаторядковий текст записується в один рядок.

Після визначення рамки AutoCAD запускає **Редактор багаторядкового тексту** (Multiline Text Editor). З його допомогою можна створювати та редагувати багаторядкові тексти, а також імпортувати та вставляти тексти з інших файлів. Редактор багаторядкового тексту (Multiline Text Editor) включає у себе панель форматування тексту, вікно для введення тексту з розміщеною зверху лінійкою та два контекстні меню. Вікно для введення тексту є прозорим, що дозволяє контролювати розміщення тексту відносно інших об'єктів. Щоб вимкнути режим прозорості, потрібно клацнути мишею на нижній кромці лінійки.

Форматуванням називають оформлення тексту, яке може включати себе виділення шляхом зміни розміру, гарнітури, накреслення шрифту, вирівнювання, кольору, зміни відстані між буквами, створення списків різного роду тощо.

Основні можливості Редактора багаторядкового тексту (Multiline Text Editor) викликаються кнопками панелі форматування тексту чи за допомогою контекстного меню і включають в себе:

- Створення буквених, нумерованих та маркованих списків;
- Перетворення символів тексту у верхній чи нижній регістри;
- Вставка спеціальних символів за допомогою таблиці;
- Встановлення кута нахилу, відстані між буквами і ширини букв;
- Створення тексту у вигляді дробу – Фрагмент тексту, який має бути зображений у вигляді дробу, повинен містити спеціальні символи. Такими символами є: \wedge , $/$, $\#$. Текст, який

знаходиться зліва від спеціального символу, після перетворення буде розміщуватися над текстом, розташованим справа.

- Розбиття тексту на колонки – спрощує створення тексту на аркушах велико-го формату, дозволяє як ручне, так і автоматичне (динамічне) налаштування параметрів колонок – кількості, висоти, загальної ширини та проміжку;
- Налаштування абзацних відступів та позицій табуляції;
- Вставка полів – дозволяє вставляти в текст поля, значення яких автоматично оновлюються, такі як дата, час, ім'я автора, назва креслення тощо;
- Імпорт тексту – Дозволяє імпортувати вміст будь-якого файлу у форматі *.txt* або *.rtf*. Імпортований текст зберігає своє вихідне форматування та властивості, що визначаються стилем, проте їх можна змінити.
- Очищення форматування тексту.

3. Для редагування текстових об'єктів в AutoCAD можна використовувати як звичайні способи – ручки, палітру **Свойства** (Properties), команди редагування об'єктів, так і окремі команди для тексту.

Для редагування тексту достатньо двічі клацнути на ньому лівою кнопкою мишки або виконати команду **ДИАЛРЕД** (DDEDIT) . Якщо вибраний об'єкт є багаторядковим текстом, команда запускає редактор багаторядкового тексту.

Для **масштабування** одного або одразу кількох текстових об'єктів можна застосувати команду **МАСШТЕКСТ** (SCALETEXT) . Запуск команди ініціює запит, у відповідь на який потрібно вибрати текстові об'єкти. Після вибору об'єктів AutoCAD пропонує вибрати опцію для базової точки масштабування. Вибираючи значення опції, користувач задає для кожного з вибраних текстових об'єктів свою базову точку. Опції для базової точки масштабування такі самі, як і опції вирівнювання тексту, але вибір базової точки для масштабування не впливає на задане для цих об'єктів вирівнювання. Після вибору базової точки AutoCAD виводить запит на нове значення висоти тек. Опція за замовчанням (*Новая высота*) передбачає введення абсолютного значення висоти символів в одиницях креслення, проте висоту символів можна задати і відносним масштабним коефіцієнтом (опція *Масштаб*) або вирівняти по висоті інших текстових об'єктів (опція *По объекту*).

Змінити **режим вирівнювання** будь-якого тексту без зміни його положення можна за допомогою команди **ВЫРТЕКСТ** (JUSTIFYTEXT) .

4. Таблиці часто потрібні на кресленні для створення тексту пояснення, специфікацій, таблиць витрати матеріалів тощо. В AutoCAD таблиці нагадують спрощені електронні таблиці Microsoft Excel. Користувач може управляти зовнішнім виглядом таблиць і даними в графах, а також виконувати обчислення за формулами. Більше того, можна створювати зв'язки з таблицями

Excel. Дані в таких таблицях оновлюватимуться відповідно до змін, зроблених в програмі Excel.



Для побудови таблиці використовується команда **ТАБЛИЦА (TABLE)**

У AutoCAD можливі три способи додавання таблиці на креслення, для вибору яких треба встановити перемикач *Параметры вставки (Insert options)* у відповідне положення.

1) *Почати з порожньої таблиці (Start from empty table)* – Цей спосіб припускає створення порожньої таблиці, дані в яку можуть бути додані вручну. Можна вибрати спосіб вставки. Для цього в області *Способ вставки (Insertion behavior)* потрібно встановити перемикач в одне з наступних положень:

- *Запрос точки вставки (Specify insertion point)* – програма буде таблицю після вказівки точки лівого верхнього кута таблиці;
- *Запрос занимаемой области (Specify window)* – програма запрошує розмір і місце розташування таблиці. Ширина стовпців, висота рядків і їх кількість залежатимуть від заданих налаштувань і розміру рамки.

Додатково задається кількість стовпців і їх ширина, кількість і висота рядків таблиці. Область *Задание стилей ячеек (Set cell styles)* дозволяє визначати стиль окремих елементів таблиці.

Задавши усі необхідні дані в діалоговому вікні **Вставка таблицы (Insert Table)** і закривши його, потрібно вказати точку вставки таблиці. Після вказівки цієї точки на екрані відображується таблиця. Над таблицею з'являється панель, яка призначена для управління налаштуваннями введення тексту в таблицю. Вона містить усі необхідні параметри для форматування тексту і подібна до панелі редагування багаторядкового тексту.

При редагуванні таблиці відображуються номери стовпців і рядків, що дуже зручно при використанні формул. У AutoCAD введення даних здійснюється в окремі елементи таблиці.

2) *З посилання на дані (From a data link)* – Цей спосіб припускає додавання заповненої таблиці з пов'язаного файлу Microsoft Excel. Можна вибрати пов'язаний файл Excel в списку або створити зв'язок з новим файлом, вибравши пункт *Запуск диспетчера связей (Launch Data Link Manager)* чи натиснувши розташовану праворуч від списку кнопку.

У вікні **Выбор связи данных (Select a Data Link)** можна вибрати створений раніше зв'язок або створити новий, для чого необхідно присвоїти створюваному зв'язку назву та вибрати файл Excel, з яким вимагається створити зв'язок.

3) *З даних об'єкту креслення (From object data in the drawing)* – При виборі цього способу додавання на креслення таблиці буде запущений майстер *Извлечение данных (Data Extraction)*, який дозволяє:

- вибирати джерело даних – це може бути креслення, сукупність креслень або навіть декілька каталогів;
- здійснювати фільтрацію витягнутих об'єктів і їх властивостей;

- реорганізувати і систематизувати витягвані дані;
- об'єднувати витягвані дані з даними електронної таблиці Microsoft Excel;
- вибирати формат виведення даних – це може бути таблиця на кресленні або окремих файли (*.*xls*, *.*csv*, *.*mdb*, *.*txt*);
- формувати витягвані дані шляхом вказівки стилю таблиці.
- зберігати та завантажувати раніше вибрані параметри витягання даних у файли формату *.*dxe*.

Дії, пов'язані із зміною вмісту графів таблиці, називаються редагуванням. Будь-яку створену раніше таблицю можна згодом відредагувати. Кожен елемент таблиці є окремим об'єктом, тому ви можете редагувати їх окремо. Можна також редагувати таблицю цілком.

Працюючи з виділеними графами, можна отримати доступ до команд форматування за допомогою контекстного меню, яке викликається клацанням правою кнопкою миші, або панелі інструментів *Таблиця (Table)*, що з'являється при виділенні елементу таблиці.

Вони містять наступні команди для редагування таблиць:

- Вирізати, копіювати і вставити фрагмент тексту.
- Останнє введення (Recent Input) – відкриває меню, що містить останні введені команди.
- Стиль графа (Cell Style) – дозволяє вказати стиль графа: дані (Data), заголовок (Header) або назва (Title). За умовчанням стиль графа визначається стилем рядка або стовпця (By Row/Column). Вибравши в меню пункт Зберегти як новий стиль графа (Save as New Cell Style), ви створите новий стиль, який зможете застосовувати до інших графів.
- Вирівнювання (Alignment) – дозволяє вирівняти вміст графів одним з дев'яти способів по вертикалі і горизонталі.
- Межі (Borders) – викликає вікно **Свойства границ ячеек (Cell Border Properties)**, яке служить для налаштування параметрів оформлення меж графів. У ньому можна встановити товщину лінії, її тип і колір. Можна задати подвійну лінію межі та вказати відстань між лініями межі, а також задати різні параметри оформлення для зовнішніх і внутрішніх меж таблиці.
- Блокування (Locking) – меню дозволяє заблокувати вміст графів таблиці та їх формат.
- Формат даних (Data Format) – відкриває вікно **Формат ячеек таблицы (TableCell Format)**, в якому можна вказати формат відображення різних типів даних. У програмі доступні наступні формули:
 - Сума (Sum) – підсумовує значення у вказаних графах;
 - Середнє (Average) – показує середнє значення у вказаних графах;
 - Підрахунок (Count) – показує кількість вибраних графів;
 - Графа (Cell) – дозволяє використовувати у формулі граф з іншої таблиці;
 - Рівність (Equation) – дає можливість ввести формулу вручну.

Усі формули в AutoCAD починаються зі знаку «=», після якого розташовується вираз, що складається з різного типу констант, вбудованих функцій програми, а також знаків арифметичних, текстових і логічних операцій. Формула може містити посилання на графі (їх адреси).

Стили є наборами атрибутів форматування певних елементів. Для таблиць такими атрибутами є оформлення графів і їх меж, наявність полів в графах, параметри використовуваного тексту.

За умовчанням в AutoCAD для таблиці використовується тільки один стиль – Стандартний (Standard). Проте передбачена можливість створення власних стилів. Для цього використовується команда **ТАБЛСТИЛЬ (TABLESTYLE)** 

Після виконання команди відкривається діалогове вікно **Стили таблиц (TableStyle)**. З його допомогою можна редагувати і видаляти існуючі стилі, а також створювати нові. Стиль можна вибрати в списку *Стили (Styles)*. При виборі стилю для зручності у вікні попереднього перегляду відображується приклад таблиці із застосованим стилем.

При створенні нового стилю вкладка *Общие (General)* дозволяє задати основні параметри таблиці:

- Колір заливки (Fill color) – визначає колір фону графів. Можна вибрати відповідний колір із запропонованих в списку або задати будь-який колір вручну, використовуючи діалогове вікно **Выбор цвета (Select Color)**.
- Вирівнювання (Alignment) – дозволяє задати параметри вирівнювання тексту в графах. Доступні дев'ять варіантів вирівнювання, які були розглянуті вище.
- Формат (Format) – відкриває вікно **Table Cell Format**, в якому можна вказати формат відображення різних типів даних.
- Тип (Type) – дозволяє визначити тип вмісту графа. Це можуть бути дані (Data) або мітка (Label).
- Поля (Margins) – дозволяє задати відступи для тексту в графах по горизонталі і вертикалі.

Вкладка *Текст (Text)* служить для форматування тексту і дозволяє налаштувати стиль тексту, його висоту, колір та кут нахилу тексту.

На вкладці *Границы (Borders)* знаходяться параметри меж таблиці. Вміст цієї вкладки аналогічно вмісту вікна **Свойства границ ячеек (Cell Border Properties)**.

Окрім описаних вище налаштувань, розташованих на трьох вкладках, є загальні налаштування таблиці, зокрема можна вказати таблицю, стиль якої буде взятий за основу створюваного; визначити орієнтацію таблиці (знизу доверху чи навпаки); вибрати стиль графа або створити новий.

5. У процесі роботи користувач може заповнювати будь-які замкнені області креслення штриховкою заданого зразка або суцільною заливкою певного кольору. AutoCAD надає також можливість створення градієнтної заливки. Градієнтна заливка може складатися з відтінків одного кольору або являти собою плавний перехід одного кольору в інший. За допомогою

градієнтної заливки можна створювати ефект об'ємності фігур у двовимірному кресленні.

AutoCAD надає у розпорядження користувача понад 50 зразків штриховки, які задовольняють вимоги промислових стандартів і слугують для позначення різних компонентів об'єктів або графічного подання різних матеріалів. 14 з них відповідають стандартам ISO. Користувач може створювати власні зразки штриховки: як прості, що складаються з паралельних ліній, так і складні.

1 Команда ШТРИХ (HATCH)



Команда призначена для нанесення штриховки або градієнтної заливки всередині замкненого контуру. Команда починає роботу з обчислення межі області штриховки на основі об'єктів, що утворюють замкнений контур. Після цього виконується штрихування або заливка області, обмеженої цим контуром. Штриховка чи заливка можуть бути **асоціативними** (тобто такими, що відслідковують усі модифікації контуру) або **неасоціативними** (такими, що не змінюються при модифікації контуру).

Досить часто зустрічаються ситуації, коли всередині області, що підлягає штрихуванню, знаходяться інші замкнені області. Ці області називаються в AutoCAD **острівцями**. Текстові об'єкти, що потрапляють всередину області штрихування, також розглядаються системою як острівці. Острівці можна штрихувати або лишити незаштрихованими.

Встановлення прапорця *Ассоциативная* (Associative) забезпечує створення асоціативної штриховки, тобто такої, що відслідковує всі модифікації контуру. Якщо прапорець не встановлено, AutoCAD створює неасоціативну штриховку, яка не змінюється при модифікації контуру. На рис. 5.5 показано вплив модифікації контуру на асоціативну та неасоціативну штриховку.

Для задається зовнішнього вигляду штриховки використовується один з типів:

- *Стандартный* (Predefined) – наявний стандартний зразок;
- *Из линий* (User Defined) – простий зразок з паралельних ліній, який створюється користувачем безпосередньо в процесі штрихування;
- *Пользовательский* (Custom) – наявний зразок користувача.

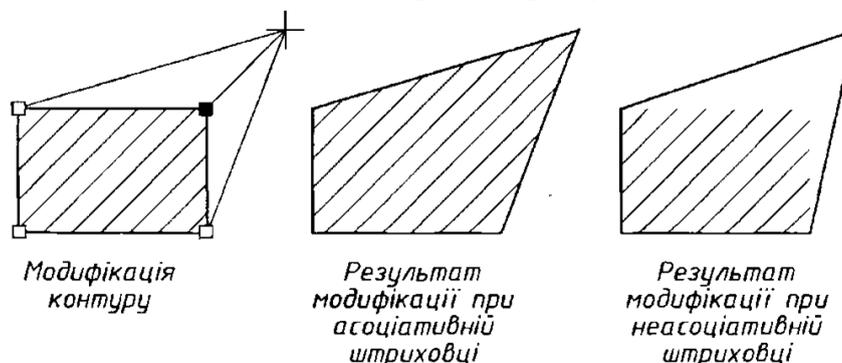


Рисунок 5.5. Асоціативна та неасоціативна штриховка

Список *Образец* (Pattern) містить перелік імен доступних стандартних зразків штриховки.

У верхній частині списку відображаються імена шести стандартних зразків штриховки, які використовувались AutoCAD останніми. Розміщена справавід списку кнопка викликає діалогове вікно **Палитра образцов штриховки** (HatchPattern Palette), в якому можна вибрати стандартний зразок штриховки за наочним зображенням.

При штриховці об'єктів AutoCAD дозволяє керувати способом обробки замкнених контурів (острівців) усередині області штрихування. За допомогою контекстного меню, яке викликається натисканням правої кнопки миші у зоні креслення в процесі вибору об'єктів або вказування точок при визначенні контурів штриховки, можна вибрати один з трьох стилів:

Нормальний (Normal) – Штрихування виконується від зовнішнього контуру всередину області. Якщо всередині області зустрічається замкнений контур, штрихові лінії на ньому закінчуються. Якщо є ще одне вкладення (контур усередині області містить у собі інший замкнений контур) процес штрихування поновлюється у межах нового вкладеного контуру і т.д. Таким чином, області, відділені від простору за межами зовнішнього контуру штриховки непарним числом контурів, штрихуються, а області, відділені парним числом контурів, – ні (рис. 5.6, а).

Зовнішній (Outer) – Штрихові лінії наносяться всередину, починаючи від зовнішнього контуру. За наявності всередині інших контурів штрихування припиняється і більше не поновлюється (рис. 5.6, б).

Ігноруючий (Ignore) – Штриховка наноситься з ігноруванням усіх внутрішніх об'єктів (рис. 5.6, в).

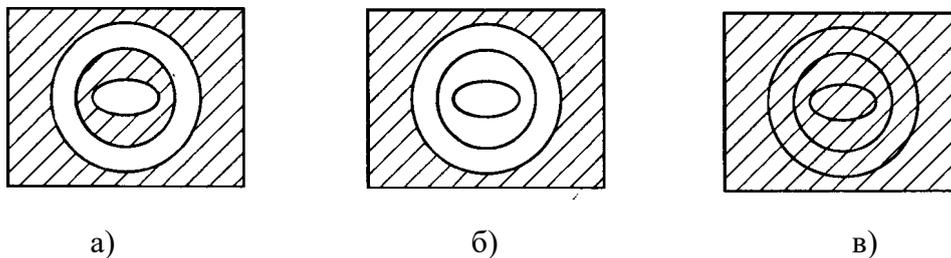


Рисунок 5.6. Стили обробки острівців

За замовчанням в AutoCAD встановлено нормальний стиль, який підходить для більшості випадків. Зовнішній стиль доцільно використовувати, коли внутрішні контури потрібно заштрихувати різними типами штриховки.

Зразок градієнтної заливки можна створити на основі одного або двох кольорів. Якщо вибрано один колір, то відображається зразок базового кольору, а нижче цього зразка знаходиться повзунок *Темне/Світле* (Shade/Tint), переміщуючи який можна здійснювати перехід до темнішого або світлішого відтінку базового кольору. Для зміни базового кольору слід натиснути кнопку поряд з його зразком або двічі клацнути мишею на самому зразку, а далі у діалоговому вікні **Выбор цвета** (Select Color) вибрати потрібний колір. Вибір двох кольорів забезпечує створення заливки, при якій використовується плавний перехід від одного кольору до іншого. При цьому відображаються зразки обох кольорів.

Можна вибрати один з дев'яти зразків типів градієнтної заливки, серед них зразки лінійної,

сферичної та параболічної заливки. Щоб вибрати потрібний тип, достатньо клацнути на ньому мишею. Встановлення прапорця *По центру (Centered)* забезпечує симетричність заливки. Якщо прапорець зняти, то заливка зміститься вгору і вліво, створюючи таким чином ілюзію джерела світла, розташованого зліва від об'єкта.

У полі *Угол (Angle)* задається кут повороту градієнтної заливки відносно осі X поточної системи координат.

2. Опції команди ШТРИХ (HATCH)

Принциповим недоліком графічного інтерфейсу для задання штриховки є те, що з його допомогою можна створювати лише штриховки для вже побудованих контурів. Проте в команді **ШТРИХ (HATCH)** є опція, яка може виявитися корисною. Вона дозволяє створити контур штриховки безпосередньо в процесі виконання команди, тобто без попередньої побудови об'єктів, що обмежують область штриховки.

Якщо в командному рядку ввести команду **-ШТРИХ (-HATCH)**, то стануть доступні опції текстового режиму. Вони повторюють можливості графічного інтерфейсу, новою тут є тільки опція *Нарисовать контуры*.

Після вибору цієї опції виводиться запит, у відповідь на який потрібно вказати чи треба зберігати полілінійний контур штриховки, який будемо створювати. Далі AutoCAD виведе послідовність запитів для створення полілінії, яка буде контуром штриховки.

6. Після нанесення штриховки її властивості можна змінити. Основні засоби для редагування штриховки надає команда **РЕДШТРИХ (HATCHEDIT)** 

Усі параметри, доступні для редагування, можуть бути зміненими. Тут можна вибрати новий зразок штриховки або градієнтної заливки, змінити масштаб, кут нахилу, стиль обробки острівців тощо. Змінити властивості штриховки можна також за допомогою палітри **Свойства (Properties)**.

AutoCAD надає можливість редагувати контури штриховки, як і будь-які інші об'єкти. Для редагування можна застосовувати ручки, які дозволяють здійснювати розтягування, переміщення, поворот, масштабування та дзеркальне відображення. Асоціативна штриховка при редагуванні її зовнішнього контуру чи будь-якого острівця, розміщеного всередині зони штриховки, автоматично відстежує всі зміни. Проте при видаленні будь-якого граничного об'єкта, що визначає область штриховки чи якийсь із острівців, штриховка втрачає асоціативність, а отже і властивість відстеження змін контуру.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 16

Тема: Нанесення та редагування розмірів. Шаблони креслень в AutoCAD 2019

Мета: ознайомитись з панеллю нанесення та редагування розмірів у двовірному просторі в AutoCAD 2019, засвоїти навички по роботі з розмірними стилями програми, навчитись виконувати нанесення розмірів на креслення різної складності.

Теоретичні відомості

1. Розмірні стилі.
2. Команди для нанесення розмірів. Асоціативні розміри.
3. Редагування розмірів.

1. Нанесення розмірів є важливим етапом розробки конструкторської документації. В AutoCAD розміри можна наносити і редагувати багатьма способами. Використання розмірних стилів дозволяє швидко форматувати розміри, забезпечуючи їх відповідність державним та галузевим стандартам.

AutoCAD підтримує три типи розмірів: лінійні, радіальні та кутові. Розміри можуть бути горизонтальними, вертикальними, паралельними, повернутими, ординатними; підтримується нанесення розмірів ланцюжком та від спільної бази.

Розміри можуть бути асоціативними, неасоціативними та розчленованими.

Асоціативні розміри автоматично змінюють своє положення, орієнтацію та значення величин при редагуванні асоційованих з ними геометричних об'єктів.

Неасоціативні розміри потребують виділення і редагування разом з об'єктами, до яких вони належать. Неасоціативні розміри не змінюються автоматично при зміні об'єктів.

Розчленовані розміри являють собою не єдині об'єкти (розмірні блоки), а набір об'єктів: стрілок, ліній, тексту

AutoCAD розміщує розміри на поточному шарі. Кожен розмір наноситься відповідно до поточного розмірного стилю, який визначає такі властивості, як форма та розмір стрілок, розміщення розмірного тексту та допусків тощо

Розмірним стилем називається іменована група установок розмірних змінних, яка визначає зовнішній вигляд розміру. Створюючи різні розмірні стилі, можна просто і швидко задавати значення необхідних розмірних змінних та керувати положенням та виглядом розмірів, які наносяться. Розмірні стилі можна модифікувати, перейменовувати, видаляти та переносити в інше креслення.

Контроль за розмірними змінними, які визначають розмірний стиль, можна здійснювати двома способами: безпосереднім введенням імені змінної у командному рядку або за допомогою діалогового вікна **Диспетчер розмірних стилей** (Dimension Style Manager). Для виклику останнього використовується команда **РАЗМСТИЛЬ (DIMSTYLE)**.

При створенні нового стилю потрібно задати його ім'я та вибрати базовий розмірний стиль, тобто стиль, на основі якого створюється новий. Використання наявного стилю як основи дозволяє створити новий стиль доклавши мінімум зусиль, оскільки на практиці більшість розмірних стилів відрізняються один від одного лише деякими установками розмірних змінних.

Налаштування параметрів розмірного стилю виконується за допомогою діалогового вікна **Создать размерный стиль** (New Dimension Style) (рис. 6.1). Вікно має шість вкладок, на кожній

з яких міститься область перегляду, в якій миттєво відображаються результати установок, визначених користувачем.

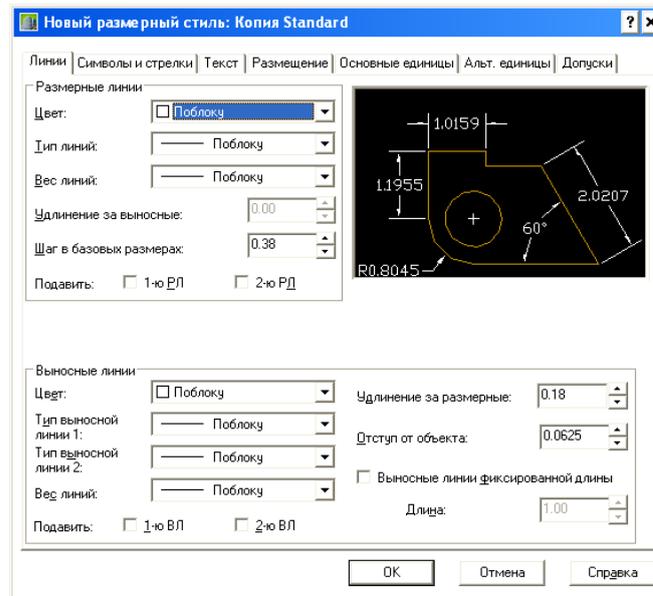


Рисунок 6.1. Діалогове вікно *Создать размерный стиль*

Вкладка *Линии (Lines)* дозволяє задати властивості розмірних та виносних ліній. Вкладка *Символы и стрелки (Symbols and Arrows)* дозволяє вибрати розмір і тип стрілок. Вкладка *Текст (Text)* призначена для визначення формату, розміщення та вирівнювання тексту. В області *Свойства текста (Text Appearance)* визначаються стиль тексту (можна вибрати наявний зі списку або створити новий), задають його колір та висоту; задають (у разі використання дробового формату одиниць вимірювання) масштаб дробової частини розмірного числа відносно висоти розмірного тексту, дозволяють або забороняють окреслення рамки навколо розмірного тексту.

В області *Выравнивание текста (Text Placement)* задається положення тексту відносно розмірних та виносних ліній, величина зазору між текстом та розмірною лінією. Три перемикачі області *Ориентация текста (Text Alignment)* визначають орієнтацію тексту: горизонтально; вздовж розмірної лінії; згідно стандарту ISO – вздовж розмірної лінії, якщо він знаходиться всередині виносних ліній, і горизонтально, якщо він знаходиться зовні.

Вкладка *Размещение (Fit)* призначена для керування взаємним положенням стрілок та розмірного тексту. Вкладка *Основные единицы (Primary Units)* дозволяє задати формат та точність подання одиниць вимірювання лінійних та кутових розмірів. Тут також можна ввести постійний префікс або суфікс, які будуть потім автоматично додаватися до розмірного тексту. Вкладка *Альт. единицы (Alternate Units)* призначена для керування відображенням у кресленні альтернативних одиниць вимірювання. Наприклад, у кресленні десяткові одиниці можуть використовуватися як основні, а дробові – як альтернативні. Альтернативні одиниці проставляються у дужках поряд з основними або під ними. Коли дозволено використання альтернативних одиниць, опції вкладки збігаються з опціями вкладки *Основные единицы (Primary Units)*.

Вкладка *Допуски (Tolerance)* керує відображенням та форматом допусків у розмірному тексті. Можна вибрати один з п'яти варіантів подання допуску:

- *Нет (None)* – вимикає показ допусків.
- *Симметрично (Symmetrical)* – наносить два граничних відхилення. AutoCAD виводить розмірний текст з однаковими верхнім та нижнім граничними відхиленнями. Допуск відділяється від розміру символом « \pm ».
- *Отклонения (Deviation)* – наносить два граничні відхилення. AutoCAD виводить розмірний текст з різними верхнім та нижнім граничними відхиленнями. При нанесенні розміру перед верхнім граничним відхиленням ставиться знак плюс (+) та перед нижнім – знак мінус (-).

• *Предельные размеры (Limits)* – виводить розмірний текст у вигляді граничних розмірів. AutoCAD розміщує найбільший граничний розмір над найменшим. Найбільший граничний розмір отримують додаванням до номінального розміру верхнього граничного відхилення, а найменший – відніманням від номінального розміру нижнього граничного відхилення.

• *Номинальный (Basic)* – допуск не використовується, але навколо розміру AutoCAD окреслює рамку, яка вказує на те, що розмір є базовим.

2. Для нанесення розмірів призначені наступні команди:

Команда РЗМЛИНЕЙНЫЙ (DIMLINEAR) 

Після ініціалізації команди виводиться запит на вибір початкової точки першої виносної лінії, а далі – на вибір початкової точки другої виносної лінії. Як альтернативну відповідь на запит початкової точки першої виносної лінії можна натиснути *Enter* та вибрати відрізок, полілінію, коло чи дугу, для яких потрібно проставити розмір. Після вибору початкових точок виносних ліній або об'єкта потрібно вказати положення розмірної лінії або вибрати опцію.

Опції: Мтекст (Mtext) – відкриває редактор багаторядкового тексту, у якому користувач може змінити розмірний текст. Відстань, виміряна графічним редактором, відображається у кутових дужках (< >). Якщо текст має супроводжуватися префіксом або суфіксом, їх потрібно ввести відповідно перед кутовими дужками або після них.

Текст (Text) – дозволяє відредагувати розмірний текст з командного рядка.

Угол (Angle) – змінює кут повороту розмірного тексту.

Горизонтальный (Horizontal) – використовується для нанесення розміру з горизонтальною розмірною лінією. Напрямок руху курсору на орієнтацію розмірної лінії при цьому не впливає.

Вертикальный (Vertical) – використовується для нанесення розміру з вертикальною розмірною лінією.

Повернутый (Rotated) – використовується для нанесення розмірної лінії під заданим кутом.

Команда РЗМПАРАЛ (DIMALIGNED) 

Команда призначена для побудови лінійного розміру, розмірна лінія якого паралельна відрізку, проведеному через початкові точки виносних ліній. Як і команда РЗМЛИНЕЙНЫЙ (DIMLINEAR), ця команда потребує вибору трьох точок: двох, які задають початок виносних ліній, та третьої, що вказує положення розмірної лінії.

Команда РЗМБАЗОВЫЙ (DIMBASELINE) 

Команда слугує для нанесення лінійних, кутових чи ординатних розмірів від базової лінії попереднього або вибраного розміру. Якщо в поточному сеансі роботи розміри ще не наносилися, то після ініціалізації команди AutoCAD пропонує вибрати базовий розмір. У протилежному випадку AutoCAD пропускає цей запит і використовує за базовий останній створений у поточному сеансі роботи розмір. Далі виводиться запит на вибір початкової точки другої виносної лінії. Система повторює цей запит, дозволяючи нанести від однієї базової лінії потрібну кількість розмірів. Щоб завершити команду, потрібно натиснути клавішу *Esc* або двічі натиснути *Enter*.

Опції: Отменить (Undo) – відмінює останній нанесений розмір.

Выбрать (Select) – дозволяє вибрати за базовий інший, тобто не останній із раніше створених, розмір.

Команда РЗМЦЕПЬ (DIMCONTINUE) 

Команда забезпечує нанесення ланцюжка лінійних, кутових чи ординатних розмірів від другої виносної лінії попереднього чи вибраного розміру. Якщо у поточному сеансі роботи розміри ще не наносилися, то після ініціалізації команди AutoCAD пропонує вибрати розмір для початку ланцюжка. У протилежному випадку AutoCAD пропускає цей запит і використовує за

перший розмір у ланцюжку останній створений у поточному сеансі роботи розмір. Далі виводиться запит на вибір початкової точки другої виносної лінії. Система повторює цей запит, дозволяючи нанести ланцюжком потрібну кількість розмірів.

Команда РЗМУГЛОВОЙ (DIMANGULAR)

Команда призначена для нанесення кутових розмірів. За її допомогою можна позначати кути між двома непаралельними прямими, центральні кути дуг та сегментів кола, кути, що визначаються трьома точками (вершиною і двома точками на сторонах). Розмірна лінія кутового розміру являє собою дугу кола з центром у вершині кута. Команда автоматично додає до розмірного числа символ градуса.

Після ініціалізації команди виводиться запит на вибір дуги, кола, відрізка чи опції за умовчанням, яка передбачає визначення кута трьома точками. Наступні запити залежать від зробленого вибору. Якщо вибирається опція за умовчанням (натискається клавіша *Enter*), то AutoCAD послідовно виводить запити на визначення точки вершини кута, першої кінцевої точки кута та другої його кінцевої точки. Далі потрібно вказати положення розмірної дуги. Опції *Многострочный (Mtext)* та *Текст (Text)* дозволяють відредагувати розмірний текст, а опція *Угол (Angle)* – змінити кут його повороту. Якщо у відповідь на перший запит команди вибирається дуга, то AutoCAD створює виносні лінії, вважаючи вершиною центр дуги, а межами кута – її кінці.

При нанесенні розміру на коло AutoCAD використовує вказану на колі точку як початкову точку першої виносної лінії. Далі потрібно вказати початкову точку другої виносної лінії та вказати положення розмірної дуги. Якщо у відповідь на перший запит команди вибирається відрізок, то наступними будуть запити на вибір другого відрізка та положення розмірної дуги.

Команда РЗМДИАМЕТР (DIMDIAMETER)

Команда призначена для нанесення розміру діаметра кола чи дуги. AutoCAD автоматично додає перед розмірним числом символ діаметра. Положення розмірної лінії та тексту визначаються положенням курсору та розмірним стилем. Перший запит, що виводиться після ініціалізації команди, потребує вибору кола чи дуги. У відповідь на другий запит потрібно вказати положення розмірної лінії.

Команда РЗМРАДИУС (DIMRADIUS)

Команда забезпечує нанесення радіальних розмірів. Вигляд радіального розміру залежить від розміру дуги, параметрів розмірного стилю та положення курсору. AutoCAD автоматично встановлює перед розмірним числом символ *R*.

Команда РЗМОРИНАТА (DIMORDINATE)

Команда призначена для нанесення ординатних розмірів. Ординатні розміри вказують координати *X* або *Y* точок (елементів конструкції) відносно вихідної точки, яку називають базою. AutoCAD відраховує координати *X* та *Y* в поточній системі координат, а виноска буде перпендикулярно її осям. Перед початком нанесення ординатних розмірів необхідно задати базову точку системи координат. Після ініціалізації команди виводиться запит на вибір положення елемента.

Наступним потрібно вказати кінцеву точку виноска або вибрати опцію. Якщо вказується точка, програма вибирає вісь, уздовж якої наноситься ординатний розмір, на основі напрямку виноска. Якщо цей напрям перпендикулярний (або близький до перпендикулярного) до осі *X*, наноситься значення координати *X*. Якщо напрям виноска перпендикулярний (або близький до перпендикулярного) до осі *Y*, то наноситься значення координати *Y*.

Опції: Xзначение (Xdatum) – забезпечує нанесення значення координати *X* при будь-якому положенні виноска.

Yзначение (Ydatum) – забезпечує нанесення значення координати *Y* при будь-якому положенні виноска.

Мтекст (Mtext) – дозволяє відредагувати розмірний текст за допомогою редактора багаторядкового тексту.

Текст (Text) – дозволяє відредагувати розмірний текст безпосередньо зкомандного рядка.

Угол (Angle) – змінює кут повороту розмірного тексту.

Команда ДОПУСК (TOLERANCE)

Команда призначена для нанесення допусків форми та розміщення поверхонь. Після запуску команди система виводить діалогове вікно **Допуски форми и расположения** (Geometric Tolerance) (рис. 6.2), у верхній частині якого показана умовна рамка допуску, розділена на відповідні частини. Заповнювати рамку можна у будь-якій послідовності.

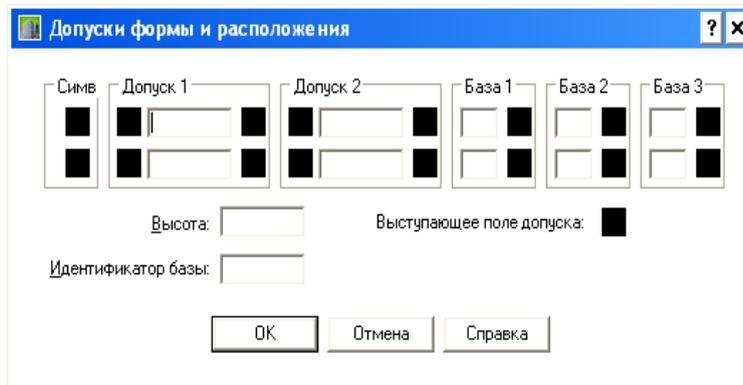


Рисунок 6.2. Діалогове вікно *Допуски форми и расположения*

Команда БРАЗМЕР (QDIM)

Команда використовується для одночасного нанесення або редагування групи неасоціативних розмірів. Вона особливо корисна при нанесенні кількох розмірів відспільної бази або ланцюжком, а також при нанесенні розмірів для групи кіл або дуг. Після запуску команди виводиться запит на вибір конфігурації для нанесення розмірів. Вибір можна здійснювати будь-яким способом. Наступний запит системи

потребує визначення положення розмірних ліній або вибору опції.

Опції: Цепь (Continuous) – використовується, коли потрібно нанести розміри ланцюжком.

Ступенчатый (Staggered) – використовується, якщо необхідно нанести групупаралельних або концентричних розмірів, що простягаються назовні від середини деталі. Як правило, такий тип розмірів використовується тільки для симетричних деталей, оскільки в іншому разі буде отримано неповний набір розмірів.

Базовый (Baseline) – використовується для нанесення групи розмірів від однієї бази.

Ординатный (Ordinate) – забезпечує нанесення ординатних розмірів.

Радиус (Radius) – використовується для нанесення радіальних розмірів.

Диаметр (Diameter) – використовується для нанесення розмірів діаметра.

Точка (DatumPoint) – використовується, якщо необхідно змінити базу (базову точку) при нанесенні групи базових або ординатних розмірів.

редактировать (Edit) – використовується, коли необхідно редагувати набір характерних точок у групі вибраних об'єктів; дозволяється видаляти точки з набору або додавати їх до нього.

Параметры (Settings) – призначена для встановлення режиму об'єктної прив'язки, що використовується за умовчанням для визначення початкової точки виносної лінії.

Приклад застосування команди з опцією *Ступенчатый* наведено на рис. 6.3.

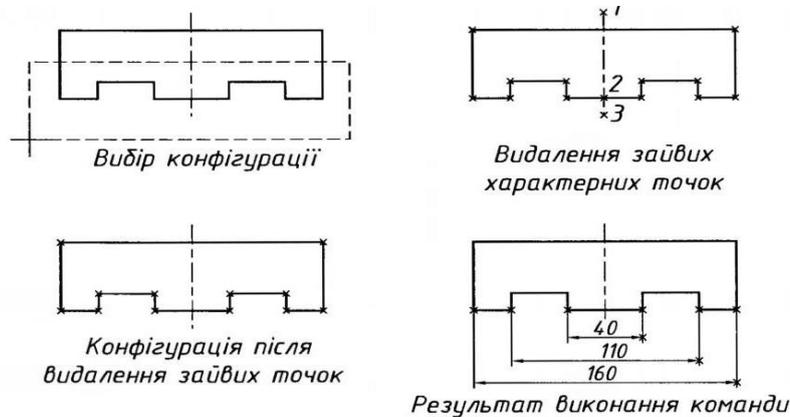


Рисунок 6.3. Приклад використання команди БРАЗМЕР (QDIM)

3. Після створення розмірних стилів та нанесення розмірів на кресленні може виникнути потреба в їх редагуванні. Здійснити редагування можна кількома способами.

Редагування за допомогою ручок є одним з найпотужніших методів редагування в AutoCAD. Редагування розмірів за допомогою ручок здійснюється так само, як і редагування будь-яких інших об'єктів. Точне розміщення та вплив кожної ручки залежить від типу розміру, наприклад, для лінійного розміру ручки з'являються в п'яти визначальних точках: на початку виносних ліній, на кінцях розмірної лінії та в точці вставки розмірного тексту. Активізувавши відповідну ручку, можна видовжити виносні чи розмірну лінії, перемістити розмірний блок, змінити його масштаб або отримати дзеркальне зображення. У процесі редагування за допомогою ручок можна використовувати контекстне меню, яке викликається натисканням правої кнопки миші на активній ручці. 

Команда РЗМПЕД (DIMEDIT)

Команда використовується для редагування розмірного тексту та зміни кутанахилу виносних ліній відносно відрізка, що вимірюється.

Опції: Вернуть (Home) – використовується, коли необхідно повернути розмірний текст в положення за умовчанням.

Новый (New) – використовується, якщо необхідно змінити розмірний текст.

Після вибору цієї опції відкривається вікно редактора багаторядкового тексту. **Повернуть (Rotate)** – дозволяє повернути розмірний текст на заданий кут. **наклонить (Oblique)** – використовується, коли необхідно змінити кут нахилу виносних ліній відносно відрізка, що вимірюється.

Залежно від вибору опції AutoCAD виводить уточнюючі запити, наприклад, на кут повороту тексту чи кут нахилу виносних ліній, а далі – запит на вибір розмірного блоку для редагування. Останній запит повторюється, дозволяючи таким чином здійснити редагування відразу кількох розмірних блоків.

Команда РЗМПЕДТЕКСТ (DIMTEDIT)

Команда здійснює переміщення та поворот розмірного тексту. Після запуску команди виводиться запит на вибір нового положення розмірного тексту. У відповідь можна вказати нове положення тексту за допомогою графічного курсору або вибрати одну з запропонованих опцій.

Опції: вЛево (Left) – використовується для вирівнювання розмірного тексту по лівому краю розмірної лінії (працює тільки з лінійними розмірами та розмірами радіуса та діаметра).

вПраво (Right) – використовується для вирівнювання розмірного тексту по правому краю розмірної лінії (працює тільки з лінійними розмірами та розмірами радіуса та діаметра).

Центр (Center) – використовується для вирівнювання розмірного тексту по центру розмірної лінії (працює тільки з лінійними розмірами та розмірами радіуса та діаметра).

Вернуть (Home) – використовується, коли необхідно перемістити розмірний текст в

положення за умовчанням.

Угол (Angle) – дозволяє повернути розмірний текст на заданий кут.

Команда РЗМПОДАВИТЬ (DIMOVERRIDE)

Команда дозволяє для вибраних розмірних блоків замінити поточне значення розмірних змінних, не змінюючи при цьому поточного розмірного стилю. Після запуску команди виводиться запит на ім'я розмірної змінної, значення якої потрібно змінити. Наступний запит потребує введення нового значення змінної. Вказані два запити повторюються, дозволяючи в процесі виконання однієї командизмінити значення кількох розмірних змінних. Щоб закінчити процес зміни значень, слід натиснути *Enter*. Далі потрібно вибрати розміри, властивості яких потрібно змінити відповідно до нових значень розмірних змінних.

Однією з поширених задач редагування розмірів є **оновлення розміру** відповідно до іншого розмірного стилю. Це часто буває потрібним, коли створюються креслення з великою кількістю розмірних стилів. При використанні укресленні багатьох розмірних стилів можна випадково створити розмір знеправильним розмірним стилем.

Редагування розмірів за допомогою палітри Свойства (Properties)

Як і будь-який інший об'єкт AutoCAD, розмірний блок можна редагувати за допомогою палітри **Свойства** (Properties). При виборі одного розмірного блоку система дозволяє модифікувати практично всі його властивості, якщо ж вибрано кілька розмірних блоків, то можна редагувати лише їх спільні властивості.

Зміна асоціативності розмірів може знадобитися у наступних випадках:

- після внесення у креслення значних змін;
- при частковій втраті асоціативних зв'язків;
- після завантаження креслень, створених у попередніх версіях програми;
- при передачі креслень користувачам, що працюють з попередніми версіями програми.

Усі неасоціативні розміри можна перетворити в асоціативні. Для цього спочатку потрібно вибрати неасоціативні розміри, а потім викликати команду **РЗМПРИКРЕПИТЬ (DIMREASSOCIATE)**. Далі перебираються початкові точкивиносних ліній і для кожної з них вказуються нові точки прикріплення на об'єктах. Усі асоціативні розміри можна перетворити в неасоціативні. Для цього їх потрібно вибрати та викликати команду **РЗМОТКРЕПИТЬ (DIMDISASSOCIATE)**.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 17

Тема: Створення та використання блоків. Робота з растровим зображеннями в AutoCAD 2019

Мета: навчитися створювати та вставляти блоки, задавати атрибути для блоків, редагувати вже створенні блоки, вставляти та змінювати параметри для зовнішніх посилань; використовувати модуля DesignCenter при роботі з кресленнями в просторі AutoCAD 2019; керувати параметрами растрового зображення.

Теоретичні відомості

1. Створення та вставка блоків.
2. Атрибути блоків.
3. Редагування блоків.
4. Вставка та редагування зовнішніх посилань. Використання модуля DesignCenter.
5. Керування зовнішніми посиланнями.
6. Керування параметрами растрових зображень.

1. **Блоком** називається сукупність об'єктів креслення, яка обробляється графічним редактором як єдиний об'єкт. Використання блоків ефективно у тому разі, якщо у кресленні є набори елементів, що повторюються. Тоді один з таких наборів можна перетворити в єдиний зв'язаний об'єкт, який в подальшому зберігається під власним ім'ям і який можна переносити, копіювати, розмножувати, масштабувати як єдине ціле. Опис об'єктів, що складають блок, зберігається у файлі креслення в таблиці описів блоків. При вставці блоку в креслення з'являється так зване входження блоку. AutoCAD замість того, щоб просто копіювати дані з опису блоку у графічну область, встановлює зв'язок між описом блоку та входженням. Таким чином, при зміні опису блоку всі входження автоматично оновлюються. Використовуючи блоки, можна істотно зменшити розмір файла креслення, оскільки реально у файлі зберігається тільки один блок, а всі решта його повторів зберігаються як посилання на нього. Описи блоків, що не використовуються у кресленні, можна видалити командою **ОЧИСТИТЬ (PURGE)**.

Користувач може створювати блоки, використовуючи різні способи:

- об'єднання об'єктів для створення опису блоку в поточному кресленні;
- створення файла креслення з подальшою вставкою його як блоку в інше креслення;
- створення файла креслення з кількома описами логічно пов'язаних блоків для подальшого використання їх як бібліотеки компонентів.

Блоки можуть складатися з об'єктів, які початково знаходилися на різних шарах і мали різні кольори, типи ліній та вагу ліній. Хоча блок, який вставляється, завжди розміщується на поточному шарі, у блоці міститься інформація про вихідні шари, кольори та типи ліній складових об'єктів. Користувач може зберегти вихідні властивості об'єктів блоку або використати властивості поточного шару та поточні значення кольору, типу та ваги лінії.

Для створення блоку в поточному кресленні призначена команда **БЛОК (BLOCK)**



Після виклику команди на екрані з'являється діалогове вікно **Описание блока** (Block Definition) (рис. 7.1), засобами якого можна сформувати блок із наявних об'єктів.

У полі *Имя (Name)* задається ім'я блоку. Там же, у списку, що розкривається, можна переглянути імена наявних блоків. Область *Базовая точка (Base Point)* призначена для визначення базової точки вставки блоку. У відповідних полях введення можна задати значення координат X, Y та Z.

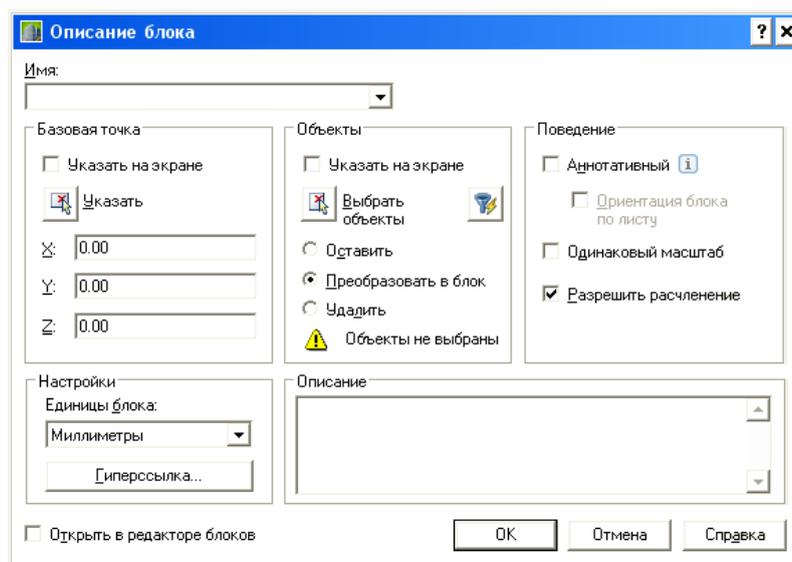


Рисунок 7.1. Діалогове вікно *Описание блока (Block Definition)*

Область *Объекты (Objects)* дозволяє вибрати об'єкти креслення, які мають бути об'єднані

у блок. Об'єкти можна вибрати на екрані або за допомогою фільтрів за їх характеристиками (тобто за типом: відрізки, дуги тощо; за кольором; за шаромтощо). Список *Единиці блока (Block Unit)* дозволяє задати одиниці вимірювання, відповідно до яких блок масштабується при вставці його у креслення. Поле *Описание (Description)* призначене для створення тексту пояснень до блоку.

Створення блоку в окремому файлі.

Користувач може створювати файли креслень з метою подальшої їх вставки як блоків в інші креслення. Такі файли можна створювати двома способами:

- створити та зберегти поточне креслення повністю за допомогою команд *Сохранить (Save)* або *Сохранить как (Save as)*;
- створити та зберегти лише вибрані об'єкти з поточного креслення у новий файл за допомогою команд *ЭКСПОРТ (EXPORT)* або *ПБЛОК (WBLOCK)*.

При будь-якому способі створюється звичайний файл креслення, який потім можна вставляти як блок у будь-яке інше креслення. Для збереження різних версій компонента у різні файли, а також для створення файла креслення з блоком беззбереження самого поточного креслення краще використовувати команду *ПБЛОК*. Команда *ПБЛОК (WBLOCK)* викликається лише з командного рядка. Після її виклику відкривається діалогове вікно **Запись блока на диск (Write Block)**, воно схоже на діалогове вікно **Описание блока (Block Definition)**. Область *Размещение (Destination)* дозволяє визначити ім'я файла та його розміщення, а також одиниці вимірювання, відповідно до яких блок масштабується при вставці його у креслення. Набір логічно пов'язаних описів блоків можна об'єднати та зберегти у вигляді одного файла креслення. Файли креслень, створені таким чином, називаються **бібліотеками компонентів**. Під час роботи над кресленням користувач може вставляти окремі блоки (наприклад, умовні позначення елементів електричних схем, кріпильні деталі тощо) з бібліотеки компонентів. Файли бібліотек компонентів, окрім свого функціонального призначення, нічим не відрізняються від інших файлів креслення AutoCAD.

Кольори та типи ліній об'єктів у блоках.

Як правило, колір, тип та вага ліній об'єктів блоку зберігають свої вихідні значення, незалежно від поточних властивостей, заданих у кресленні. Проте є можливість призначення поточних властивостей креслення об'єктам, що входять до блоку. Всього існує три можливі *режими поведінки властивостей об'єктів* (кольору, типу лінії та ваги лінії) при вставці блоку:

1) Об'єкти блоку зберігають свої вихідні властивості. У цьому разі колір, тип та вага ліній кожного об'єкта у блоці мають мати явно задані значення. Значення властивостей не повинні задаватися логічними значеннями *ПоСлою (ByLayer)* та *ПоБлоку (ByBlock)*.

2) Об'єкти блоку успадковують колір, тип лінії та вагу лінії, які встановлено для поточного шару. У такому разі при створенні об'єктів потрібно перейти на нульовий шар та встановити поточним значення *ПоСлою (ByLayer)*.

3) Об'єкти блоку успадковують поточні властивості кольору, типу та ваги лінії. Якщо ці властивості у кресленні не задані явно, то успадковуються властивості поточного шару. У такому разі при створенні блоку потрібно встановити поточним значення *ПоБлоку (ByBlock)* для кольору, типу та ваги лінії.

Для **вставки блоків** можна використовувати декілька команд. Вибір тієї чи іншої команди залежить від конкретного завдання.

Команда ВСТАВИТЬ (INSERT)



Команда дозволяє вставляти у креслення внутрішні блоки, описи яких зберігаються у самому кресленні, а також вставляти у вигляді блока зовнішній файл. Після виклику команди відкривається діалогове вікно **Вставка блока (Insert)**, яке надає засоби для керування вставкою

блоку. Для цього вказуються *Имя (Name)* одного з наявних у файлі блоків. Кнопка *Обзор (Browse)* дозволяє вибрати зовнішній файл для вставки у вигляді блоку. Поле *Точка вставки (Insertion point)* призначене для визначення точки вставки блоку. Точка вставки вказується безпосередньо на екрані або в полях введення значень координат X, Y та Z. У полі *Масштаб (Scale)* визначаються коефіцієнти масштабування блоку вздовж осей X, Y та Z. Поле *Угол поворота (Rotation)* дозволяє визначити кут повороту блоку. Можна ввести значення кута безпосередньо або вказати його на екрані в процесі вставки. Встановлення прапорця *Расчленишь (Explode)* дозволяє розбити блок привставці на окремі об'єкти, з яких він складається.

Команда *МВСТАВИТЬ (MINSERT)*

Ця команда поєднує в собі функціональні можливості команд *Вставка (Insert)* та *Массив (Array)*. Спочатку потрібно вказати точку вставки блоку, коефіцієнти масштабування та кут повороту блоку, а потім кількість рядків та стовпців у масиві відстань між ними.

Недоліком команди *МВСТАВИТЬ (MINSERT)* є те, що створений за її допомогою об'єкт не можна розбити, а отже, його складові частини не можна окремо переміщувати або редагувати. Перевага команди полягає в тому, що вона, порівняно з розв'язанням такого ж завдання за допомогою команди *Массив (Array)*, дозволяє істотно зменшити розмір файла.

Команда *ВСТЕБЛОК (PASTEBLOCK)*

Команда забезпечує вставку у вигляді блоків об'єктів, що були раніше скопійовані у буфер обміну. Команда виводить лише запит на точку вставки.

2. **Атрибут** – це текстовий об'єкт, що пов'язує з блоком певні дані. Прикладом даних, що зберігаються в атрибутах, можуть бути позиційні позначення елементів схем, номери деталей, ціна, виробник тощо. Атрибути зручно використовувати для автоматизації введення тексту у графі основного напису креслення, якщо вставляти останній як блок з окремого файлу. В один блок можна включати декілька атрибутів, створюючи їх по черзі. Немає жодних обмежень щодо кількості атрибутів, які можна пов'язати з блоком. Інформацію, що зберігається в атрибутах, можна експортувати з креслення з наступним використанням в електронних таблицях чи базах даних.

Для створення атрибутів використовується команда *АТОПР (ATTDEF)*. Команда відкриває діалогове вікно **Описание атрибута (Attribute Definition)**. Тут задаються режим вставки та відображення атрибута, його ім'я, підказка та значення за умовчанням, а також точка вставки та параметри тексту.

Область *Режим (Mode)* дозволяє встановити наступні параметри атрибута:

- *Скрытый (Invisible)* – забороняє відображення значення атрибута на екрані;
- *Постоянный (Constant)* – задає фіксоване значення атрибута для всіх входжень блоку;
- *Контролируемый (Verify)* – дозволяє перевірити значення атрибута під час вставки блоку;
- *Установленный (Preset)* – призначає атрибуту при вставці блоку значення за умовчанням;
- *Зафиксировать положение (Lock position)* – забороняє зміну положення атрибута всередині блоку;
- *Несколько строк (Multiple lines)* – задає багаторядковий текст для атрибуту. Область *Атрибут (Attribute)* призначена для введення даних для атрибута;
- *Имя (Tag)* – ім'я атрибута; воно може містити будь-які символи, крім пробілів;
- *Подсказка (Prompt)* – текст підказки, що виводиться на екран щоразу, коли вставляється блок, який містить даний атрибут. Якщо поле підказки залишити пустим, AutoCAD буде використовувати замість підказки ім'я атрибута.
- *По умолчанию (Value)* – значення, яке присвоюється атрибуту за замовчанням. Прапорці

Вирівнять по предыдущему атрибуту (Align Below Previous Attribute Definition) дозволяє розмістити атрибут безпосередньо під попереднім атрибутом. Якщо ще не було створено жодного атрибута, ця опція недоступна.

3. У разі необхідності блоки та їх атрибути можна відредагувати навіть після вставки блоків у креслення.

Існує два способи *перевизначення* (тобто редагування описів) блоків:

- зміна опису блоку в поточному кресленні;
- зміна опису блоку в вихідному файлі і його повторна вставка у креслення.

Вибір методу залежить від того, чи потрібно внести зміни тільки в поточне креслення чи потрібно також змінити вихідний файл блоку. Для перевизначення блоку потрібно виконати всі дії зі створення нового блоку, але ім'я, яке йому призначається, має збігатися з ім'ям блоку, який редагується. При перевизначенні блоку всі наявні у кресленні входження блоку негайно оновлюються.

Зміна опису блоку у вихідному файлі не впливає на креслення, у яке цей блок вставлено. Для оновлення у поточному кресленні блоку, вставленого із зовнішнього файла, слід скористатися командою **ВСТАВИТЬ (INSERT)**.

Команда АТРЕД (ATTEDIT)

Команда дозволяє змінити значення атрибутів. Після її виклику виводиться запит на вибір входження блоку, а далі, після здійснення вибору, відкривається

діалогове вікно **Редактирование атрибутов** (Edit Attributes), у якому відображаються значення атрибутів блоку. Усі їх можна редагувати.

Команда АТРЕДАКТ (EATTEDIT)



Після вибору входження блоку команда виводить діалогове вікно **Редактор атрибутів блоків** (Enhanced Attribute Editor), у якому відображається список атрибутів вибраного входження та їх властивості. Властивості атрибутів та їх значення можна редагувати. В одному сеансі з командою можна змінювати атрибути кількох блоків. Зроблені зміни одразу ж відображаються у кресленні.

Для **перевизначення атрибутів**, тобто редагування властивостей атрибутів у описах блоків,

призначена команда **ДИСПАТЬЛК (BATTMAN)**



Після виклику команди відкривається діалогове вікно **Диспетчер атрибутів блоків** (Block Attribute Manager). За його допомогою можна змінити властивості атрибутів у описі блоку, не перевизначаючи повністю сам блок. Менеджер атрибутів блоку дозволяє модифікувати більшість параметрів атрибута, включаючи ім'я, підказку, значення за умовчанням, режим, параметри тексту та порядок запитів. Ці зміни вносяться до всіх входжень блоку в поточному кресленні. Дане діалогове вікно дозволяє поновити всі вибрані блоки відповідно до поточних визначень атрибутів, змінити порядок появи підказок для введення значення атрибутів при вставці блоку, відредагувати властивості атрибута чи видалити вибраний атрибут з опису блоку.

4. **Зовнішні посилання** (External References) є потужним засобом AutoCAD. Вони надають можливість створювати складні креслення (наприклад, складальні) з інших креслень, які можуть при цьому знаходитися в процесі редагування. Зовнішні посилання мають багато спільного з блоками, але є й істотні відмінності. Якщо креслення вставляється як блок, то опис блоку записується в базу даних поточного креслення. Зміни у вихідному кресленні не відбиваються на наявних у інших кресленнях входженнях блоку. При застосуванні зовнішніх посилань встановлюється лише зв'язок з іншими кресленнями без вставки самих креслень. Зміни у вихідному кресленні, вставленому як зовнішнє посилання, відображаються у тих кресленнях, куди воно вставлене. Використовуючи зовнішні посилання, можна додавати елементи у креслення, не збільшуючи суттєво його розміру.

В одному і тому ж кресленні можна створювати зовнішні посилання на будь-яку кількість інших креслень, і навпаки, одне і те ж креслення можна вставляти як зовнішнє посилання в будь-яку кількість креслень. Креслення, на яке робиться зовнішнє посилання, може містити у собі інші посилання, які, в свою чергу, теж можуть мати вкладені посилання. Одне і те ж посилання може бути вставлене у креслення будь-яку кількість разів, причому з різними масштабними коефіцієнтами та кутами повороту.

В AutoCAD надається можливість вставки зовнішніх посилань двома способами: приєднанням (Attachment) та накладанням (Overlay). Різниця між приєднанням та накладанням полягає в тому, що якщо креслення, яке вже містить посилання, саме вставляється як посилання, то його приєднані посилання завантажуються і відображаються на екрані, а накладені – ігноруються.

Для вставки зовнішніх посилань у креслення призначена команда

ССВСТАВИТЬ (ХАТТАСН)



Після запуску команди спочатку відкривається стандартне діалогове вікно, у якому вибирається файл для створення зовнішнього посилання, а далі – вікно **Внешняя ссылка** (External Reference), засобами якого задаються параметри посилання.

Список *Имя (Name)* діалогового вікна містить імена вставлених у креслення зовнішніх посилань. При виборі у списку імені посилання нижче списку відображається шлях доступу до файлу відповідного креслення. В області *Тип ссылки (Reference Type)* визначається спосіб створення посилання: *Вставленная (Attachment)* чи *Наложенная (Overlay)*. В області *Точка вставки (Insertion Point)* задається точка вставки для вибраного посилання, її можна задати значенням координат X, Y та Z або вказати на екрані. Область *Масштаб (Scale)* дозволяє задати масштаб для вибраного зовнішнього посилання. Можна задавати різні коефіцієнти масштабування вздовж осей X, Y та Z. Поле *Поворот (Rotation)* дозволяє визначити кут повороту входження зовнішнього посилання у поточному кресленні.

Існує два способи **редагування зовнішніх посилань**: відкрити креслення-посилання окремо, або ж редагувати його з поточного креслення. Так само можна редагувати опис блоку безпосередньо через будь-яке його входження.

Найпростіший спосіб редагування зовнішнього посилання – відкрити креслення-посилання в окремому вікні. Цей спосіб надає доступ до всіх об'єктів зовнішнього посилання. Щоб не шукати файл креслення-посилання на диску, можна виділити його входження у поточному кресленні, а далі викликати команду **ССОТКРЫТЬ (ХОРЕН)**. AutoCAD відразу ж відкриє в окремому вікні вихідний файл креслення-посилання. Можна також викликати палітру інструментів **Внешнее ссылки** (Xref Manager), вибрати у списку потрібне посилання та вибратиз контекстного меню пункт *Открыть (Open)*. Закінчивши редагування вихідного креслення-посилання, треба зберегти його та закрити вікно. Щоб внесені зміни відобразилися у поточному кресленні, слід перезавантажити зовнішнє посилання.

Редагувати зовнішні посилання та описи блоків можна безпосередньо з поточного креслення, тобто редагуючи їх входження. Як блоки, так і зовнішні посилання вставляються у креслення у вигляді входжень. Можна відредагувати входження блоку і зберегти внесені зміни у описі блоку. Аналогічно можна відредагувати зовнішнє посилання та записати внесені зміни у вихідний файл зовнішнього посилання. При цьому зникає необхідність перемикатися з одного креслення на інше для внесення незначних змін.

Для редагування описів блоків та зовнішніх посилань у контексті поточного креслення застосовується команда **ССЫЛПРЕД (REFEDIT)**

Після запуску команди виводиться запит, у відповідь на який потрібно вибрати входження блоку або посилання. Після здійснення вибору AutoCAD виводить діалогове вікно **Редактирование вхождений** (Reference Edit). Вкладка *Информация о ссылке (Identify Reference)* цього вікна надає наочні засоби для вибору входжень для редагування. У списку *Имя вхождения (Reference name)* відображається ім'я вибраного входження з усіма його вкладеними входженнями. Якщо їх у списку міститься кілька, потрібно вибрати конкретне входження для редагування.

Об'єкти, що входять до робочого набору, візуально вирізняються серед інших об'єктів креслення. Порівняно з об'єктами, що входять до робочого набору, інші об'єкти виглядають блідими. Способом відображення об'єктів у ході редагування входжень керує системна змінна XFADECTL. Усі об'єкти, вилучені із входження, відображаються звичайним кольором, а решта об'єктів поточного креслення виглядають блідими. Чим більше значення системної змінної XFADECTL, тим менш яскраво виглядають об'єкти.

Модуль **AutoCAD Design Center** дозволяє швидко знаходити, переглядати та імпортувати в поточне креслення різноманітні наявні об'єкти AutoCAD. За його допомогою можна, не відкриваючи креслення, переглянути наявні блоки, текстові та розмірні стилі, шари, типи ліній та інші елементи. Після того як потрібні об'єкти знайдено, модуль **Центр управління** (AutoCAD Design Center) дозволяє легко помістити їх дублікати у поточне креслення, таким чином заповнюючи його необхідними даними з інших креслень.

Для виклику модуля призначена команда **ЦУВКЛ (ADCENTER)** 

Вікно складається з двох частин. Ліва частина відображає ієрархічну структуру папок локальної системи, в правій відображається вміст елемента, вибраного в лівій частині. Залежно від того, що являє собою вибраний елемент, тут відображаються:

- папки з кресленнями та іншими файлами;
- креслення;
- іменовані об'єкти креслення, а саме: блоки, зовнішні посилання, шари, компоновки простору аркуша, текстові та розмірні стилі;
- зразки блоків та штриховок;
- сторонні об'єкти, створені в інших програмах.

Для копіювання в поточне креслення за допомогою модуля **Центр управління** (AutoCAD Design Center) елементів інших креслень потрібно вибрати в області вмісту потрібний елемент, викликати на ньому правою кнопкою миші контекстне меню та вибрати відповідний пункт. Можна також просто перетягти мишею потрібний елемент в область поточного креслення.

5. Для керування зовнішніми посиланнями використовується команда

ВНССЫЛКИ (XREF) 

Команда дозволяє вставляти (приєднувати чи накладати), впроваджувати, видаляти, оновлювати та перейменовувати зовнішні посилання, а також змінювати шлях до них. Після запуску команди відкривається палітра інструментів **Внешнее ссылки** (Xref Manager). Палітра містить список наявних зовнішніх посилань та засоби для здійснення операцій над ними.

У списку зовнішніх посилань відображаються наступні дані:

- ім'я файла зовнішнього посилання;
- статус посилання, а саме: завантажене (loaded) чи вивантажене (unloaded), таке, що не використовується (unreferenced) чи таке, що не знайдене за жодним з вказаних шляхів (not found), та ін.;
- розмір файла;
- тип вставки посилання: приєднання (Attachment) чи накладання (Overlay);
- дата останньої модифікації файла, на який робиться посилання;
- шлях доступу до зовнішнього посилання.

Набір кнопок, розміщених у вікні, та команд контекстного меню надає наступні можливості:

Приєднати (Attach) – виводить діалогове вікно, у якому можна вибрати новий файл для вставки як зовнішнього посилання.

Видалити (Detach) – видаляє всі входження вибраного зовнішнього посилання.

Обновити (Reload) – перезавантажує зовнішнє посилання, забезпечуючи відображення останньої версії креслення зовнішнього посилання.

Выгрузить (Unload) – вивантажує вибране зовнішнє посилання; на відміну від видалення ця операція не видаляє посилання з креслення повністю, а лише забороняє вивід та регенерацію зображення вивантаженого зовнішнього посилання, що дозволяє підвищити продуктивність роботи системи.

Внедрить (Bind) – дозволяє перетворити вибране зовнішнє посилання в частину поточного креслення, тобто перетворює посилання на блок.

Открыть (Open) – відкриває вибране зовнішнє посилання для редагування у новому вікні.

6. Растрові зображення можуть використовуватися як об'єкти компоновки креслення, в якості фону або текстур при тонуванні креслень, як підложки при оцифровці креслень. Приєднувати (вставляти) растрові зображення до креслення AutoCAD можна точно так, як і зовнішні посилання.

Вставлені в поточне креслення растрові зображення, як і зовнішні посилання не є його складовою частиною. Насправді при вставці растрового зображення виконується процедура приєднання усіх його входжень (посилань на растрове зображення), описів і зв'язків, що відносяться до нього, якими можна маніпулювати безпосередньо в поточному кресленні. Сам же файл із зображенням при цьому залишається і зберігається на диску в незмінному вигляді. І навпаки, якщо змінюється початковий файл зображення, то усі зміни про-являються в його входженнях у кресленнях AutoCAD, до яких він приєднаний.

У поточному кресленні неможливо редагувати початкову растрову картинку, можна тільки маніпулювати входженням зображення і виконувати наступні процедури:

- масштабувати зображення ручками;
- видаляти зображення;
- включати і відключати межі зображення;
- підрізувати зображення і змінювати контур підрізування;
- показувати і відключати підрізану частину зображення;
- регулювати яскравість, контрастність і злиття з фоном;
- змінювати колір і прозорість монохромних зображень;
- отримувати відомості про зображення;
- тимчасово вивантажувати і повторно завантажувати зображення;
- змінювати видимість окремих входжень зображення;
- змінювати якість представлення зображення;
- приховувати і повторно виводити зображення.

Входжень одного і того ж зображення в поточне креслення може бути скільки завгодно, причому кожне входження може мати власну межу підрізування і значення яскравості, контрастності, прозорості і міри злиття з фоном. Загальними для усіх входжень одного і того ж зображення в поточному кресленні є процедури зміни якості, вивантаження і повторного завантаження.

Для приєднання растрових зображень використовується команда

ИЗОБВСТАВИТЬ (IMAGEATTACH) 

Після вибору файлу зображення відкривається діалогове вікно **Растровое изображение (Attach Image)**. Якщо поточне креслення містить багато растрових зображень, то збільшити продуктивність роботи з ним можна за рахунок їх тимчасового вивантаження, при цьому зв'язок між файлом растрового малюнка і його входженням у креслення не розривається.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 18

Тема: Виведення креслень на друк в AutoCAD 2019

Мета: навчитися задавати параметри для стилів друку документу в AutoCAD 2019, налаштовувати параметри сторінки, змінювати конфігурацію друкуючих пристроїв

Теоретичні відомості

1. Стилі друку.
2. Налаштування параметрів сторінки.
3. Конфігурація друкуючих пристроїв.

1. **Стиль друку** в AutoCAD – це засіб, що дозволяє керувати відображенням об'єктів креслення при його виведенні на пристрій графічного виводу. За допомогою стилів можна керувати кольором, типом та товщиною ліній об'єктів (без модифікації цих параметрів у самому кресленні), розподілом напівтонів та яскравістю, а також відображенням кінцевих точок ліній. Вказані властивості можна встановлювати як для креслення в цілому, так і для окремих шарів чи об'єктів.

В AutoCAD передбачає два типи стилів друку: залежні від кольору та іменовані. У залежних від кольору стилях властивості зображення, що отримується, поставлені у відповідність кольорам об'єктів. В іменованих стилях вигляд зображення не залежить від кольору об'єкта.

Стилі друку зберігаються в таблиці стилів друку. Щоб призначити стиль друку шару чи об'єкту, потрібно спочатку приєднати таблицю стилів друку до закладки компоновки (Layouts) або до закладки моделі (Model). Можна приєднувати до закладок компоновок та моделі різні таблиці стилів друку.

Для створення та збереження таблиць стилів друку використовується команда **ДИСПСТИЛЬ (STYLESMANAGER)**. У відповідь на запуск команди AutoCAD відображає папку *Plot Styles*. У цій папці AutoCAD зберігає таблиці стилів друку та надає доступ до майстра додання нових таблиць стилів друку.

Після запуску майстра послідовно відображаються сторінки додання таблиці стилів друку, на яких потрібно вказати тип таблиці (залежна від кольору чи іменована), ім'я файлу таблиці стилів друку та відредагувати її властивості. Після завершення процедури створюється файл з розширенням *.stb* для іменованих стилів та розширенням *.ctb* для стилів, залежних від кольору.

Редагування стилів друку здійснюється за допомогою редактора таблиці стилів друку *Редактор таблиць стилей печати (Plot Style Table Editor)*. Доступ до нього можна отримати через завершальну сторінку додання таблиці стилів друку або подвійним натисканням лівої кнопки миші на відповідному імені файлу.

На вкладці *Общее (General)* вікна редактора міститься поле для опису стилю друку та шлях до файлу, що редагується. Вкладки *Таблица (Table View)* та *Карточка (Form View)* відображають властивості стилів друку, що входять до вибраної для редагування таблиці стилів друку.

Для таблиць стилів, залежних від кольору, відображаються параметри друку для всіх 255 кольорів, для таблиць іменованих стилів – параметри всіх наявних стилів. За змістом обидві закладки ідентичні і відрізняються лише розміщенням списку стилів та їх параметрів. За допомогою редактора таблиці стилів друку можна задавати колір, яскравість, тип та товщину ліній зображення при його виведенні на друк. Крім цього є можливість керувати такими параметрами, як тип закінчення ліній, тип спряження сусідніх ліній, стиль заливки об'єктів.

До таблиці іменованих стилів друку можуть бути додані нові стилі, причому кількість їх не обмежується. З неї також можна видалити будь-який стиль, окрім стилю NORMAL, створеного AutoCAD за умовчанням, який забезпечує друк об'єкта у відповідності до його оригінальних властивостей. Параметри цього стилю не можна редагувати.

У таблиці стилів, залежних від кольору, може бути до 255 заданих стилів, імена яких базуються на кольорах і за умовчанням усі подаються у списку, тому для цих стилів можна тільки редагувати параметри. Не можна створювати нові, видалити або перейменувати стилі в таблиці стилів, залежних від кольору.

Стиль друку в AutoCAD є такою ж властивістю об'єкта, як колір чи тип лінії. За умовчанням об'єктам призначається стиль ПоБлоку (ByLayer), а шарам – стиль Normal. При цьому об'єкти виводяться на друк з їх оригінальними властивостями. При створенні у кресленні об'єктів та шарів AutoCAD призначає їм поточний стиль друку. При використанні таблиці іменованих стилів друку стиль друку об'єкта або шару можна змінити у будь-який момент. При використанні таблиці стилів, залежних від кольору, стиль друку не може бути змінений, оскільки він визначається кольором об'єкта або шару.

Для зміни стилю друку шару потрібно відкрити діалогове вікно **Диспетчер слоїв** (Layer Properties Manager), у якому навпроти імені шару в колонці Стиль печатки (Plot Style) натиснути ліву кнопку миші, а далі в діалоговому вікні, що відкривається при цьому, вибрати стиль друку.

2. Засіб встановлення параметрів сторінки призначений для керування інформацією, необхідною для виведення креслення на друк. Параметри сторінки дозволяють зберігати певні установки виведення на друк і поновлювати їх за необхідності. Можна зберігати такі установки, як пристрій виводу, розмір аркуша, масштабний коефіцієнт, орієнтація креслення, значення зміщень по осях X та Y, а також таблицю стилів друку, що застосовуються в даному кресленні. Можна призначати різні параметри сторінок закладкам моделі та компонок одного і того ж креслення, можна перемикатися з одних параметрів сторінок на інші в одній і тій же компоновці.

Для встановлення параметрів сторінки застосовується команда **ПАРАМЛИСТ** (**PAGESETUP**), яка відкриває діалогове вікно **Диспетчер наборів параметрів листів** (Page Setup). Воно містить список всіх присутніх в проекті наборів параметрів компонок і дозволяє їх редагувати.

Після здійснення всіх установок їх потрібно зберегти як іменовані параметри сторінки. Для цього потрібно ввести ім'я для нових параметрів сторінки. AutoCAD зберігає параметри сторінок у поточному кресленні, де вони можуть бути призначені закладці моделі або будь-якій із закладок компонок. Іменовані параметри сторінки можна вставляти з інших креслень.

Оскільки в одному і тому ж кресленні може існувати декілька наборів параметрів сторінок, можна, перемикаючись між ними, легко забезпечувати виведення креслення на різні друкуючі пристрої. Після вибору відповідного набору параметрів сторінки AutoCAD автоматично перевизначить формат аркуша та масштабний коефіцієнт.

3. На першому етапі підготовки до виведення креслення на друк потрібно здійснити конфігурування пристроїв графічного виводу. AutoCAD постачається з широким набором драйверів, що підтримують велику кількість принтерів і плотерів. Для встановлення нових пристроїв виводу та редагування конфігурації наявних використовується команда **ДИСППЕЧ** (**PLOTTERMANAGER**).

Вона відкриває вікно, що відображає папку *Plotters* кореневого каталогу системи AutoCAD. У цій папці AutoCAD зберігає файли конфігурації (.pc3-файли) та надає доступ до

майстра встановлення нового пристрою графічного виводу.

Після запуску майстра послідовно відображаються кілька сторінок, на яких визначається тип та модель пристрою, що встановлюється, і параметри. Після завершення процесу відображається інформація про встановлення нового пристрою графічного виводу та надається можливість відредагувати параметри

.ps3-файла і відкалібрувати встановлений пристрій.

Після призначення стилів друку та параметрів сторінок можна попередньо переглянути зображення, що буде надруковане. Якщо зображення відповідає поставленим вимогам, його можна надрукувати, запустивши команду **ПЕЧАТЬ (PLOT)**. Ця команда відкриває діалогове вікно **Печать (Plot)**.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 19

Тема: Основи роботи у тривимірному просторі в AutoCAD 2019

Мета: навчитися задавати тривимірні координати в AutoCAD 2019, застосовувати координатні фільтри, налаштовувати систему координат користувача, переглядати і виконувати візуалізацію об'єктів у тривимірному просторі.

Теоретичні відомості

1. Задання тривимірних координат. Координатні фільтри.
2. Системи координат користувача.
3. Перегляд та візуалізація об'єктів у тривимірному просторі.

1. Більшість креслень складається з двовимірних проекцій просторових об'єктів. Такий підхід є загальноприйнятим серед інженерів і архітекторів, проте він досить обмежений через складність інтерпретації цих проекцій. Оскільки окремі вигляди створюються незалежно один від одного, завжди існує ймовірність появи помилок. Зі сказаного видно, що замість двовимірних проекцій краще створювати реальні тривимірні моделі.

Графічний пакет AutoCAD має потужні засоби для моделювання конструкцій та створення об'єктів у тривимірному просторі. Проектування у тривимірному просторі дозволяє не тільки детально відтворити форму об'єкта і показати її з різних точок зору, але й застосувати до створених об'єктів операції зафарбовування, тонування і навіть анімації.

AutoCAD дозволяє створювати три типи тривимірних об'єктів: каркасні, полігональні (поверхневі) і твердотільні. Для кожного типу існує своя техніка створення і редагування.

Каркасна модель являє собою скелетний опис 3D об'єкта. Вона не має граней і складається лише з точок, відрізків і кривих, що описують ребра об'єкта. AutoCAD надає можливість створювати каркасні моделі шляхом розміщення плоских двовимірних (2D) об'єктів у будь-якому місці 3D простору.

Моделювання за допомогою поверхонь є складнішим процесом, оскільки тут описуються не тільки ребра 3D об'єкта, але і його грані. AutoCAD будує поверхні на основі багатокутних сіток. Оскільки грані сітки є плоскими, подання криволінійних поверхонь здійснюється шляхом їх апроксимації.

Моделювання за допомогою тіл – це найпростіший у використанні вид 3D моделювання. Засоби AutoCAD з моделювання тіл дозволяють створювати тривимірні об'єкти як на основі базових просторових форм (паралелепіпедів, конусів, циліндрів, сфер, клинів, торів), так і методами екструзії (видавлювання) та обертання навколо осі 2D об'єктів. Подальша модифікація

відбувається шляхом об'єднання, віднімання та перетину створених просторових форм, а також шляхом редагування граней (спряження, зняття фасок тощо). Як і багатокутні сітки, тіла мають вигляд дротяних моделей, доки до них не застосовані операції подавлення невидимих ліній, розфарбовування або тонування (рендерингу).

Тривимірні координати задаються аналогічно до двовимірних. До двох осей X та Y додається третя вісь Z . При роботі в 3D-просторі значення координат X , Y та Z вказуються або у Світовій системі координат (МСК) або у Системі координат користувача (ПСК). Додатні напрями осей визначаються відповідно до правила правої руки.

Положення точок у тривимірному просторі можна задавати як у *декартових*, так і циліндричних або сферичних координатах. Можна вводити як абсолютні значення координат (відраховуються від початку координат поточної системи), такі відносні (відраховуються від останньої вказаної точки).

Циліндричні координати описують відстань від початку координат до проекції точки на площину XY , кут відносно осі X та відстань від точки до площини XY . Формат задання абсолютних циліндричних координат $r<\phi, z$, а відносних – $@r<\phi, z$, де r, ϕ, z – відповідно згадані вище параметри.

Положення точки в *сферичних координатах* визначається її відстанню від початку координат поточної системи координат (параметр r), кутом до осі X в площині XY (параметр ϕ) та кутом до площини XY (параметр ψ). Формат задання абсолютних сферичних координат $r<\phi<\psi$, а відносних – $@r<\phi<\psi$.

За допомогою **координатних фільтрів** можна формувати нові точки з використанням окремих координат вибраних точок креслення. Для задання фільтра в командному рядку використовується наступний формат: *.координата*, де координата – одна або дві з літер X, Y та Z . Допустимі значення фільтрів в AutoCAD: *.X, .Y, .Z, .XY, .XZ* та *.YZ*.

Координатні фільтри можна також викликати через контекстне меню. Для цього у відповідь на запит точки необхідно встановити курсор у зоні креслення і одночасно з натисканням клавіші *Shift* натиснути праву кнопку миші. Пункт *Координатные фильтры (Point Filters)* містить вкладене меню з переліком доступних координатних фільтрів, звідки і вибирається потрібний фільтр.

2. Система координат користувача (ПСК) визначається шляхом вказування нового початку координат і орієнтації площини XY та осі Z . Немає ніяких обмежень на положення ПСК в тривимірному просторі. Можна визначати, зберігати і поновлювати необмежену кількість ПСК. Усі координати як при введенні, так і при виведенні відраховуються відносно поточної ПСК. Для зручності конструювання при інтенсивній роботі в тривимірному просторі має сенс задання кількох систем координат користувача з різними точками початку та різної орієнтації.

Визначення нової системи координат користувача може бути здійснене кількома способами:

- вказуванням нової точки початку, нової площини XY або нової осі Z ;
- суміщенням ПСК з існуючим об'єктом;
- суміщенням ПСК з поточним напрямом погляду;
- обертанням поточної ПСК навколо будь-якої з осей;
- зміщенням початку координат уздовж осі Z на задану відстань;
- суміщенням площини XY з гранню тривимірного об'єкта;
- вибором стандартної системи координат з наданого AutoCAD списку.

Уся робота зі створення, збереження та зміни системи координат користувача проводиться за допомогою двох команд **ПСК (UCS)**  та **ДИСПСК (UCSMAN)** . Число опцій цих команд досить велике, і не всі опції регулярно застосовуються на практиці. Деякі з опцій команди **ПСК (UCS)** можуть бути вибрані безпосередньо за допомогою відповідних піктограм на панелі інструментів.

Після запуску команди виводиться запит, у відповідь на який можна вказати початкову точку нової ПСК (при цьому напрямки осей X, Y та Z залишаються без зміни) або вибрати опцію:

ZОсь (zAxis) – визначає нову ПСК за початковою точкою та напрямом осі Z. У відповідь на подальші запити потрібно спочатку вказати нову точку початку координат, а потім точку на новому додатному напрямку осі Z.

Об'єкт (Object) – вирівнює систему координат по об'єкту. Наприклад, якщо вибрати коло, то площина XY системи координат буде збігатися з площиною кола, а вісь X проходитиме через центр кола та точку вибору.

Грань (Face) – вирівнює ПСК по грані тривимірного об'єкта.

Вид (View) – встановлює систему координат, у якій площина XY перпендикулярна до напрямку погляду, тобто паралельна екрану. Початок координат залишається незмінним.

X, Y, Z – при виборі цих опцій система координат обертається навколо відповідної осі на заданий кут.

предыдущая (Prev) – відновлює попередню систему координат.

именованная (Restore) – відновлює раніше збережену систему координат, тобто робить її поточною. Потрібно вказати ім'я системи координат або ввести з клавіатури ?, щоб отримати список імен систем координат, створених у даному кресленні.

Мир (World) – відновлює Світову систему координат (МСК).

Розглянуті вище операції зі створення, збереження та відновлення ПСК можуть здійснюватися і шляхом вибору відповідних пунктів меню **Вид (View)**.

Закладка **Именованные ПСК (Named UCSs)** містить перелік систем координат, визначених у даному кресленні. Якщо створена ПСК не була названа і збережена, вона відображається під іменем **Unnamed**. Будь-яку з наявних систем координат можна зробити поточною, для чого її ім'я потрібно підсвітити і натиснути кнопку **Установить (Set Current)**.

Пункт **Ортогональные ПСК (Orthographic UCS)** відкриває вкладене меню, яке дозволяє встановити одну з шести наявних у AutoCAD систем координат. Ця закладка містить список з іменами всіх збережених систем координат. Орієнтація системи визначається по відношенню до так званої базової системи, якою по замовчуванню є Світова система координат. У разі необхідності за базову систему може бути вибрана будь-яка зі збережених у даному кресленні систем координат. Її ім'я потрібно вибрати зі списку. Пункт **Перенести ПСК (Move UCS)** переносить початок координат у вказану точку.

3. Графічний редактор AutoCAD надає можливість перегляду об'єктів з довільної точки тривимірного простору. Для встановлення потрібного вигляду використовуються команди **ВИД (VIEW)** та **ТЗРЕНИЯ (VPOINT)**.

Команда **ВИД (VIEW)** відкриває діалогове вікно **Диспетчер видів (View)**, що містить всі вигляди, в тому числі стандартні. Воно дозволяє зберегти поточний вигляд під якимось ім'ям, переглянути список та характеристики збережених раніше виглядів, будь-який з наявних виглядів встановити робочим. Для збереження вигляду потрібно задати його ім'я та вибрати зі списку систему координат, що буде збережена разом з виглядом. Щоб зробити якийсь із наявних

виглядів робочим, необхідно вибрати вигляд та натиснути кнопку *Установить*.

Стандартні вигляди дозволяють встановити один з 10 виглядів, що пропонуються AutoCAD, а саме: зверху (Top), знизу (Bottom), зліва (Left), справа (Right), спереду (Front), ззаду (Back) та чотири ізометричних (SW Isometric, SE Isometric, NE Isometric, NW Isometric).

Команда **ТЗРЕНИЯ (VPOINT)** дозволяє встановити вигляд тривимірної моделі шляхом вибору точки зору. При цьому напрям погляду визначається вектором, направленим зі встановленої точки зору в початок координат. Після запуску команди AutoCAD видає повідомлення про координати поточної точки зору та запит, у відповідь на який потрібно вказати координати нової точки зору або вибрати опцію:

Повернуть (Rotate) – встановлює напрям погляду відповідно до значень кутів міжцим напрямом та віссю X в площині XY і між вказаним напрямом та площиною XY.

Компас и тройка осей (display compass and tripod) – виводить на екран компасі трійку осей, що є відображенням глобуса на площині. Центральна точка компаса збігається з північним полюсом (точка зору з координатами 0, 0,1), внутрішнє коло – з екватором (n, n, 0), а зовнішнє – з південним полюсом (0, 0, -1). Кут між напрямом погляду та віссю X в площині XY визначається положенням точки, що вказується всередині компаса, а кут між напрямом погляду та площиною XY – відстанню цієї точки від центра компаса.

Для швидкої зміни вигляду креслення також зручно використовувати в процесі роботи видовий куб, розміщений в правому верхньому куті графічної зони. У звичайному режимі перегляду об'єкти AutoCAD подаються у каркасному вигляді. Проте іноді виникає потреба отримати реалістичніше зображення, наприклад, для перевірки правильності спроектованої моделі або для пред'явлення закінченого проекту замовникові.

Найпростішим видом зображення є зображення з видаленими невидимими лініями. Воно реалістичніше від каркасного, оскільки в ньому стають невидимими лінії, що відображають задні частини об'єкта. Найбільшу реалістичність дають кольорові затінені та тоновані зображення. Для вирішення питання про тип зображення, що створюється, потрібно керуватися такими факторами, як якість та час, що витрачається. Тоновані зображення із застосуванням матеріалів та різноманітних джерел освітлення доцільно застосовувати для презентацій проекту. Якщо ж потрібно перевірити створену модель на правильність, цілком достатньо просто видалити невидимі лінії або застосувати затінення.

Для створення зображень з подавленими невидимими лініями використовується команда

СКРЫТЬ (HIDE) 

Одразу ж після активізації команди будується зображення з подавленими невидимими лініями. На процес видалення невидимих ліній впливають об'єкти на вимкнених шарах. Ці об'єкти, будучи самі невидимими на екрані, можуть затулятися об'єктами, що знаходяться на видимих шарах. Об'єкти на заморожених шарах на процес побудови зображення з видаленими невидимими лініями не впливають. Результат застосування операції видалення невидимих ліній до твердо-тілих об'єктів істотно залежить від значення системної змінної DISPSILH. Якщо значення цієї змінної дорівнює нулю, то AutoCAD генерує відображення твердотілого об'єкта у вигляді сітки. Якщо системна змінна DISPSILH встановлена в одиницю, генерація сітки подавляється, і відображаються лише силуети твердих тіл. Рис. 9.1 ілюструє дії команди **СКРЫТЬ (HIDE)**.

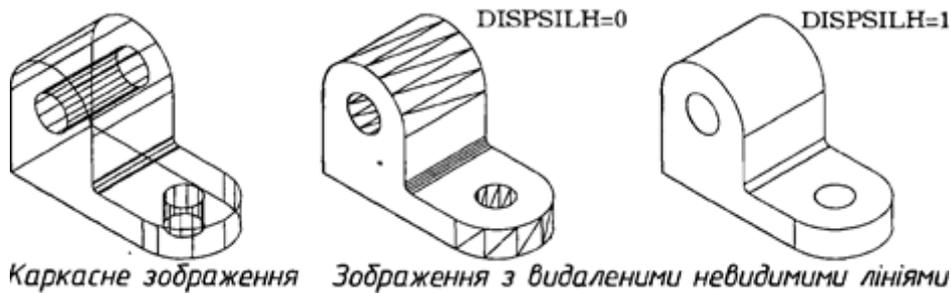


Рисунок 9.1. Подавлення невидимих ліній командою *СКРЫТЬ (HIDE)*

Для побудови затінених зображень застосовуються окремі опції команди **РЕЖИМРАСКР (SHADEMODE)**. Загалом ця команда надає можливість реалізувати різні типи візуалізації, а саме: каркасне відображення, видалення невидимих ліній, затінення. Після запуску команди видається запит на вибір типу візуалізації:

2D каркас (2D wireframe) – створює каркасне зображення об’єкта, використовуючи для відображення його меж відрізки та криві. Растрові зображення, типи та товщина ліній відображаються на кресленні.

3D каркас (3D wireframe) – створює таке ж каркасне зображення, як і режим попередньої опції. При цьому також відображається кольорова піктограма тривимірної системи координат. Растрові зображення, типи та товщина ліній не відображаються.

3D скритий (Hidden) – будує зображення з видаленими невидимими лініями, використовуючи для цього, на відміну від команди **СКРЫТЬ (HIDE)**, лінії каркасу, а не відображення у вигляді сітки.

Реалістичний (Flat) – створює плоско затінений об’єкт, відображаючи при цьому його поверхню багатокутними гранями, які зафарбовуються суцільними кольорами.

Концептуальний (Gouraud) – здійснює затінення за методом Гуро, згладжуючи переходи між гранями, при зафарбовуванні граней використовуються переходи між холодними і теплими кольорами.

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 20

Тема: Створення простих просторових примітивів AutoCAD 2019

Мета: навчитися створювати прості тривимірні примітиви в AutoCAD 2019, зстворювати об’єкти видавлюванням, будувати тіла з використанням об’єктів обертання у тривимірному просторі.

Теоретичні відомості

1. Створення простих примітивів.
2. Створення об’єктів видавлюванням.
3. Побудова тіл обертання.

1. Складні об’ємні тіла будуються з простих об’єктів за допомогою команд, щореалізують логічні операції. Самі об’єкти створюються спеціальними командами.

ЯЩИК (BOX)  – команда будує твердотільний об’єкт у вигляді прямокутного паралелепіпеда. Основа паралелепіпеда завжди паралельна площині XY поточної системи координат. При побудові вказуються дві точки, що визначають основу паралелепіпеда, та його висота. Наявні опції для побудови за центральною точкою і однією з вершин, за довжинами трьох ребер чи для побудови куба.

 **ШАР (SPHERE)** – команда дозволяє побудувати кулю за її центром та значенням радіуса або діаметра.

 **ЦИЛИНДР (CYLINDER)** – команда будує прямий круговий або еліптичний циліндр. При цьому вказуються центр та радіус основи і висота циліндра. За допомогою опції *Конечная точка оси (Center of other end)* можна замість висоти циліндра вказувати положення протилежної точки його осі, що дозволяє змінити орієнтацію циліндра. Опція *Эллиптический (Elliptical)* дозволяє побудувати основу циліндра у вигляді еліпса за його осями.

 **КОНУС (CONE)** – будує прямий конус з циліндричною або еліптичною основами. Для цього потрібно вказати центр та радіус основи і висоту конуса. Опція *Эллиптический (Elliptical)* дозволяє побудувати конус з еліптичною основою. Опція *Конечная точка оси (Apex)* задає режим побудови конуса за положенням його вершини, визначаючи таким чином одночасно висоту конуса та його орієнтацію. Опція *Радиус верхнего основания (Upper radius)* дозволяє будувати зрізаний конус.

 **КЛИН (WEDGE)** – команда створює клин з ребрами, паралельними осям X, Y, та Z поточної системи координат.

 **ТОП (TORUS)** – команда будує твердотільний об'єкт у формі тора. Для цього вказуються центр тора, його радіус або діаметр та радіус або діаметр твірного кола. Щоб створити об'єкт лимоноподібної форми, потрібно задати від'ємне значення радіуса тора і більше за абсолютною величиною додатне значення радіуса твірного кола.

 **ПИРАМИДА (PYRAMID)** – команда будує твердотільний об'єкт у вигляді піраміди. Для побудови задаються кількість сторін, їх довжина чи радіус описаного кола і висота піраміди. Опція *Радиус верхнего основания (Upper radius)* дозволяє будувати зрізану піраміду, вказавши радіус описаного навколо другої основи кола.

 **ПОЛИТЕЛО (POLYSOLID)** – інструмент нагадує команди створення плоских об'єктів мультилінія (*МЛИНИЯ*) і полілінія (*ПЛИНИЯ*). Для побудови тривимірного примітиву інструментом **ПОЛИТЕЛО (POLYSOLID)** спочатку необхідно задати параметри товщин і висоти.

2. Якщо не брати до уваги тіла стандартної форми, то процес створення твердотілої моделі можна розділити на декілька етапів:

- 1) Побудова плоского контура майбутнього тіла двоїмними примітивами AutoCAD (відрізок, дуга і т. п.).
- 2) Перетворення початкового контура що складається з набору примітивів в замкнутий контур (полілінію).
- 3) Виконання процедур по формуванню об'ємного тіла з плоского контура способом його витискування на певну величину або обертанням навколо вказаної осі на заданий кут.
- 4) Редагування отриманого об'ємного тіла (при необхідності).

Контур – це фігура на площині утворена набором плоских примітивів AutoCAD, наприклад, таких як відрізок, дуга або сплайн. У твердотілому моделюванні, перш ніж сформувані якийсь об'ємне тіло, необхідно підготувати певним способом плоский малюнок (шаблон або підкладку) і тільки після цього застосувати до нього певні інструменти по

формуванню тіла.

Існує декілька способів перетворення контура, кожен з яких має свої особливості:

- 1) застосування інструменту **ОБЛАСТЬ (REGION)**  ;
- 2) перетворення набору плоских примітивів AutoCAD в полілінію;
- 3) застосування інструменту **КОНТУР (BOUNDARY)**.



Команда **ВИДАВИТЬ (EXTRUDE)** дозволяє створювати твердотільні об'єкти шляхом видавлювання (екструзії) контуру на задану висоту або вздовж заданого шляху (рис. 10.). Об'єкти, що підлягають видавлюванню, мають бути замкненої форми. Ними можуть бути замкнуті полілінії та сплайни, багатокутники, кола, еліпси, кільця, області та плоскі тривимірні грані. Полілінія повинна містити не менше трьох і не більше 500 вершин. Не можна видавлювати об'єкти, що містять блоки або полілінії, в яких є сегменти, що самоперетинаються. Для визначення шляху можна використовувати відрізки прямих, кола, дуги, еліпси, еліптичні дуги, полілінії та сплайни. Шлях не повинен лежати в тій самій площині, що і профіль, а також мати ділянки з високою кривизною. За допомогою опції *Угол суження (Constriction angle)* можна задати звуження перерізу при видавлюванні.



Рисунок 10.1. Видавлювання контуру вздовж заданого шляху

Після видавлювання AutoCAD може видалити або залишити вихідний профіль в залежності від значення системної змінної DELOBJ. Якщо значення цієї системної змінної дорівнює нулю, вихідний профіль залишається, якщо дорівнює одиниці – профіль видаляється.

3. Маючи вихідний двовимірний контур, можна одержати на його основі тіла обертання.

Команда **ВРАЩАТЬ (REVOLVE)**  дозволяє створити твердотільний об'єкт обертанням двовимірного профілю навколо осі (рис. 10.3).

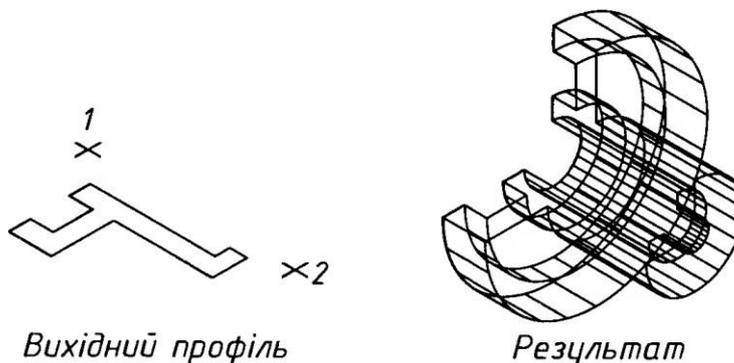


Рисунок 10.3. Побудова об'єктів обертанням контуру

Обертати можна замкнені полілінії, багатокутники, кола, еліпси, замкнені сплайни, кільця та області. Додатний напрям обертання визначається за правилом правої руки. Потрібно вказати дві точки, що визначають вісь обертання, та кут повороту. Опції *X* та *Y* забезпечують режими, в яких віссю обертання є відповідна вісь поточної системи координат.

Рекомендована література

1. Михайленко В.І. та ін. Інженерна та комп'ютерна графіка. Підручник для студентів. – К.: Вища школа, 2003.
2. Бочаров Б.П., Яковицький І. Л. Лабораторний практикум по MS Word: Методичні вказівки до самостійної роботи з курсу “Інформатика і основи комп'ютерного моделювання”/для студентів 2 курсу напряму підготовки 1201 «Архітектура»/ – Харків: ХНАМГ, 2007
3. Бочаров Б.П., Яковицький І. Л. Лабораторний практикум по MS Excel: Методичні вказівки до самостійної роботи з курсу “Інформатика і основи комп'ютерного моделювання”/для студентів 2 курсу напряму підготовки 1201 «Архітектура»/ – Харків: ХНАМГ, 2007.
4. Бочаров Б.П., Яковицький І.Л., Карпенко Н.Ю. Файлова структура персонального комп'ютера. Методичні вказівки до виконання лабораторних робіт з курсу “Інформатика і основи комп'ютерного моделювання” (для студентів 2-го курсу напряму підготовки 1201 «Архітектура»). – Харків: ХНАМГ, 2000. – 37 с.
5. Бочаров Б.П., Яковицький І. Л. Тести з MS Word та MS Excel: Методичні вказівки до самостійної роботи з курсу “Інформатика і основи комп'ютерного моделювання” /для студентів 2 курсу напряму підготовки 1201 «Архітектура»/ – Харків: ХНАМГ, 2007 - 16с.
6. Бочаров Б.П., Яковицький І. Л. Засоби двовимірного моделювання у системі AutoCAD: Методичні вказівки до самостійної роботи з курсу “Інформатика і основи комп'ютерного моделювання” /для студентів 2 курсу напряму підготовки 1201 «Архітектура»/ – Харків: ХНАМГ, 2005 - 45с.
7. Веселовська Г.В., Ходаков В.Є., Веселовський В.М., Комп'ютерна графіка: Навч. посібник для студентів вищих навчальних закладів. – Херсон: ЛДІ- плюс, 2004.-584с.
8. Основи комп'ютерної графіки: У 2-х кн. Кн. 1. Навчальний посібник для студентів вищих учбових закладів / Г.В.Веселовська, В.Є. Ходаков, В.М.Веселовський; під ред.. В.Є.Ходакова. - Херсон: «Олді-плюс», 2001. 218
9. Ванін, В.В. Комп'ютерна інженерна графіка в середовищі AutoCAD [Текст] / В.В. Ванін, В.В. Перевертун, Т.О. Надкернична. – К.: Каравела, 2005. – 336 с.
10. Михайленко В. Є. , Ванін В.В., Підкоритов А. М. Інженерна та комп'ютерна графіка: Підручник для вищ. закл. освіти.- К.: Каравела, 2003.- 344с.