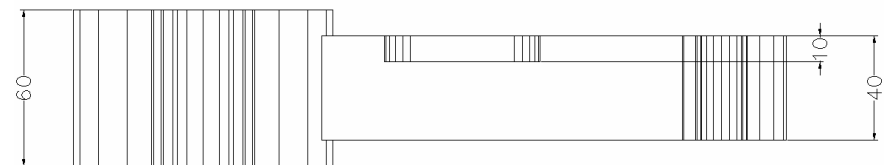
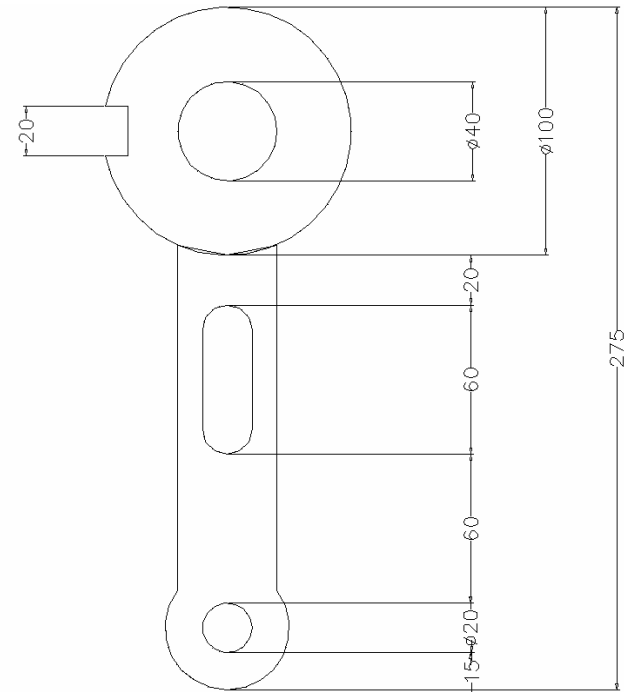


Použité příkazy a postup:

1) Kresli – Tělesa – **VÁLEC**  
střed základny 0,0,0  
poloměr podstavy 25  
výška válce 40

2) Kresli – Tělesa – **VÁLEC**  
střed základny 0,0,0  
poloměr podstavy 10  
výška válce 40



3) Kresli – Tělesa – **VÁLEC**  
střed základny 0,200,-10  
poloměr podstavy 50  
výška válce 60

4) Kresli – Tělesa – **VÁLEC**  
střed základny 0,200,-10  
poloměr podstavy 20  
výška válce 60

5) Kresli – Tělesa – **VÁLEC**  
střed základny 0,80,30  
poloměr podstavy 10  
výška válce 10

6) Kresli – Tělesa – **VÁLEC**  
střed základny 0,120,30  
poloměr podstavy 10  
výška válce 10

7) Kresli – Tělesa – **KVÁDR**  
počáteční bod -20,0,0  
volba d (délky stran)  
délka 40  
šířka 200  
výška 40

8) Kresli – Tělesa – **KVÁDR**  
počáteční bod -10,80,30  
volba d (délky stran)  
délka 20  
šířka 40  
výška 10

9) Kresli – Tělesa – **KVÁDR**  
počáteční bod -50,190,-10  
volba d (délky stran)  
délka 10  
šířka 20  
výška 60

10) Modifikace – Editace těles – **SJEDNOCENÍ**  
válec 1 + válec 3 + kvádr 7

11) Modifikace – Editace těles – **SJEDNOCENÍ**  
válec 5 + válec 6 + kvádr 8

12) Modifikace – Editace těles – **ROZDÍL**  
kvádr 7 – kvádr 8

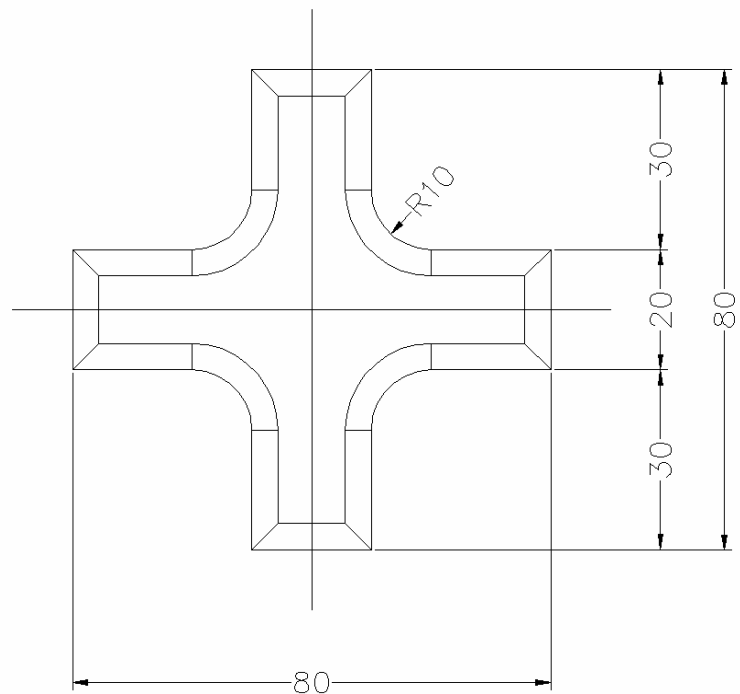
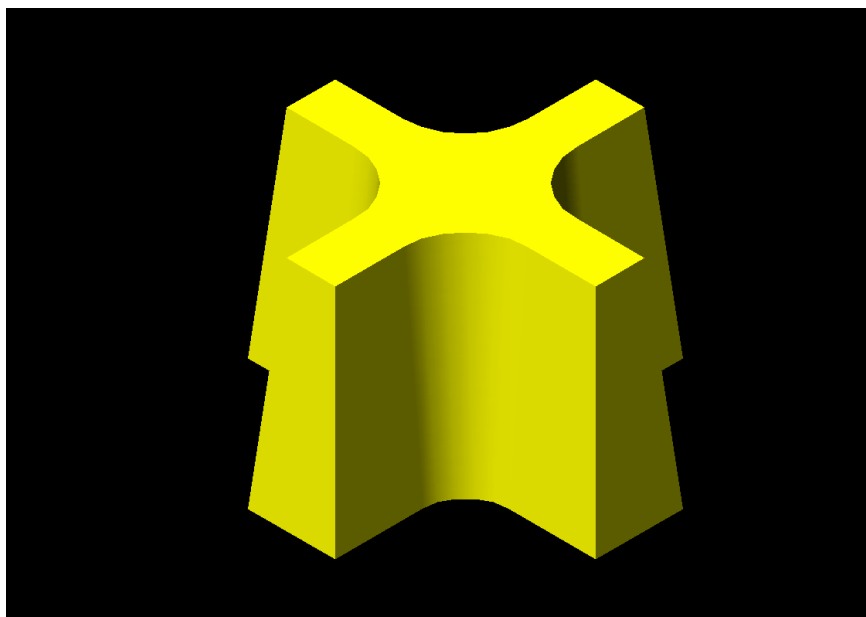
13) Modifikace – Editace těles – **ROZDÍL**  
válec 3 – válec 4

14) Modifikace – Editace těles – **ROZDÍL**  
válec 1 – válec 2

15) Modifikace – Editace těles – **ROZDÍL**  
válec 3 – kvádr 9

16) Zobrazit – Stín – Goraudovo stínování

17) Zobrazit – 3D pohledy – Iso JV



Použité příkazy a postup:

1) Kresli – **ÚSEČKA**

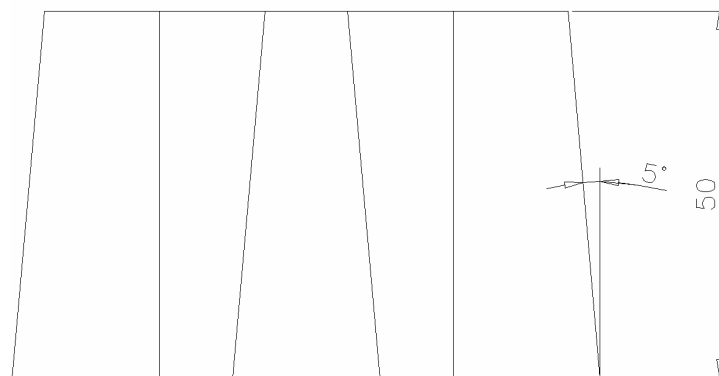
První bod -40,-10

Druhý bod 40,-10

2) Kresli – **ÚSEČKA**

První bod -40,10

Druhý bod 40,10



3) Kresli – **ÚSEČKA**

První bod -10,-40

Druhý bod -10,40

4) Kresli – **ÚSEČKA**

První bod 10,-40

Druhý bod 10,40

5) Modifikace – **OŘÍZNOUT**

6) Modifikace – **ZAOBLIT**

Poloměr zaoblení 10

7) Kresli – **ÚSEČKA**

Vytvoření půdorysu tělesa myší pomocí režimu uchopování

8) Kresli – **OBLAST**

vybrat objekty tvořící půdorys

9) Kresli – tělesa – **VYSUNUTÍ**

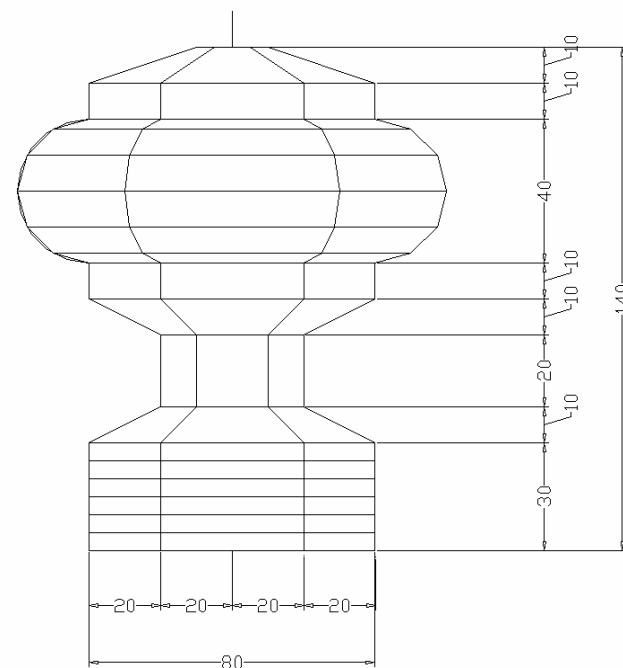
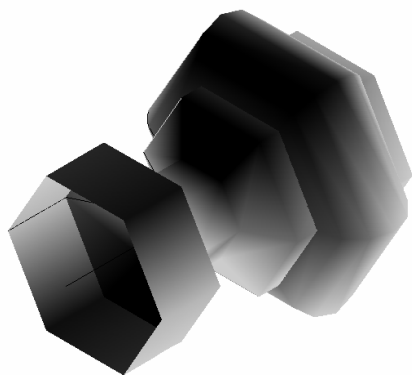
vybrat vytvořenou oblast

výška vysunutí 50

úhel zešikmení 5

10) Zobrazit – Stín – Goraudovo stínování

11) Zobrazit – 3D pohledy – Iso JZ



Použité příkazy:

1) Kresli – **ÚSEČKA**

První bod 40,-10

Druhý bod 40, 150

2) Kresli – **ÚSEČKA**

První bod 0, 0

Druhý bod 0, 30

Další bod 20, 40

Další bod 20, 60

Další bod 0,70

Další bod 0, 130

Další bod 30, 140

3) Kresli – **KRUŽNICE**

střed 0,100

poloměr 20

4) Modifikace – **OŘÍZNOUT**

5) Modifikace – Objekt – **Křivka**

Vybrat 1 úsečku

Změnit na křivku – ano – A

Zadej volbu – Připoj – P

Vybrat ostatní úsečky a část kružnice

6) Kresli – Plochy – **Rotační plocha**

Objekt pro rotaci – vytvořená křivka

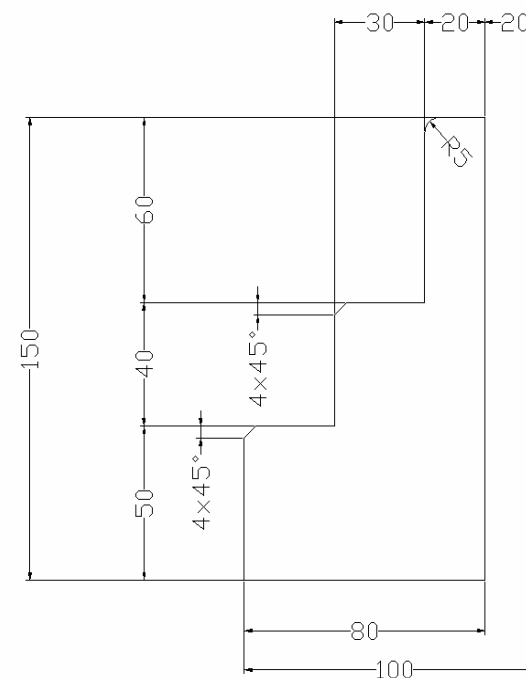
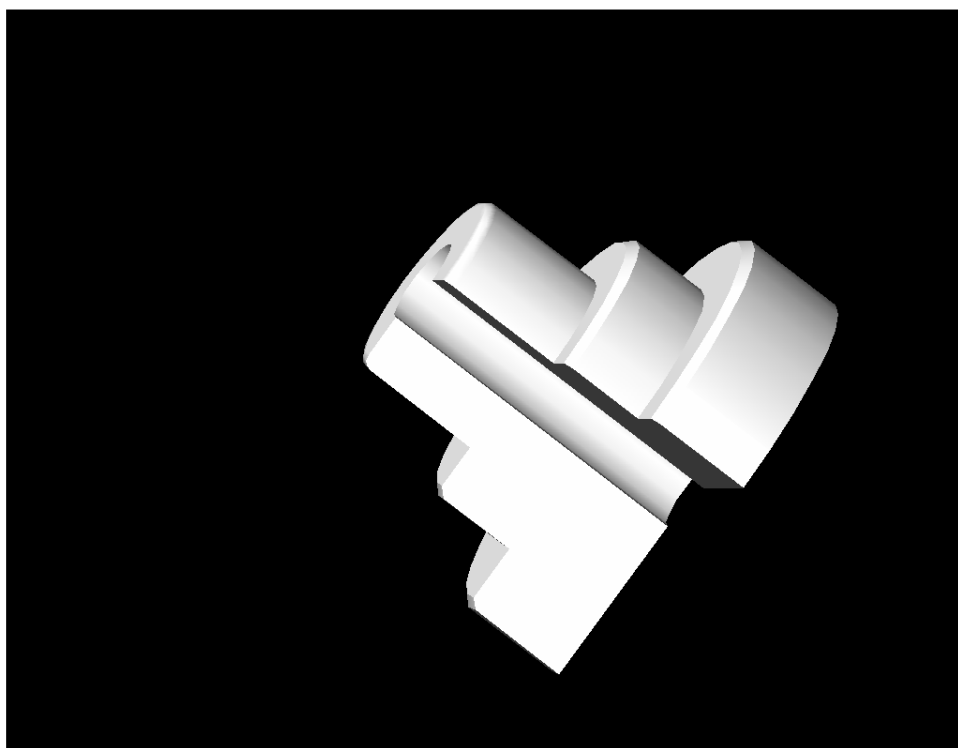
Objekt definující osu rotace – úsečka 1

Počáteční úhel 0

Sevřený úhel 360

7) Zobrazit – Stín – Goraudovo stínování

8) Zobrazit – 3D pohledy – Iso JV



Použité příkazy:

1) Kresli – **ÚSEČKA**

První bod 100,-10

Druhý bod 100, 160

2) Kresli – **OBDÉLNÍK**

První roh 0, 0

Druhý roh 80, 50



3) Kresli – **OBDELNÍK**

První roh 30, 50

Druhý roh 80, 90

4) Kresli – **OBDELNÍK**

První roh 60, 90

Druhý roh 80, 150

5) Modifikace – **Rozložit**

Vybrat všechny 3 obdélníky (rozloží je na úsečky)

6) Modifikace – **ZAOBLIT**

Poloměr zaoblení 5

Vybrat příslušné úsečky z obdélníku 3

7) Modifikace – **ZKOSIT**

volba Hrana – h

ve směru osy x 4

ve směru osy y 4

Vybrat příslušné úsečky z obdélníků 1, 2

8) Modifikace – **OŘÍZNOUT**

9) Kresli – **OBLAST**

Vybrat příslušné úsečky, které tvoří oblast, jejíž rotací kolem osy vznikne požadované těleso

10) Kresli – tělesa – **ROTACE**

vybrat vytvořenou oblast

osa rotace definována podle objektu – O

vybrat objekt – úsečka 1

úhel rotace 270

11) Zobrazit – Stín – Goraudovo  
stínování

12) Zobrazit – 3D pohledy – Orbit

Použitá literatura:

Klement, M.: Grafické programy a multimédia -  
AutoCAD 2000, Univerzita Palackého  
v Olomouci, 2003.