

Program szkolenia

„AutoCAD na poziomie podstawowym - zgodny z ECDL CAD” 45 godzin.

Lp.	Działy i tematy
1	<p>Wprowadzenie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pierwsze kroki <ul style="list-style-type: none"> ○ Otwieranie i zamykanie aplikacji CAD ○ Otwarcie jednego, wielu rysunków ○ Tworzenie nowego rysunku ○ Określenie jednostek rysowania/jednostek pracy (metrycznych lub cali) ○ Określenie zakresu rysunku ○ Definiowanie, wyświetlanie siatki oraz blokowanie siatki/skoku ○ Tworzenie rysunku z wykorzystaniem wskazanego, istniejącego pliku szablonu ○ Zapisywanie rysunku jako pliku szablonu ○ Zapisywanie rysunku w określonej lokalizacji na dysku ○ Zapisywanie rysunku pod inną nazwą ○ Przełączanie się pomiędzy otwartymi rysunkami ○ Włączanie i wyłączanie wbudowanych pasek/wstążek narzędzi ○ Zamykanie rysunku ○ Używanie dostępnych funkcji pomocy • nawigacja <ul style="list-style-type: none"> ○ Używanie narzędzi powiększania rysunku ○ Tworzenie, zapisywanie i ustawianie zapisanych widoków ○ Wykorzystywanie narzędzia przesuwania ○ Odświeżanie ekranu i regeneracja rysunku • wykorzystywanie warstw/poziomów <ul style="list-style-type: none"> ○ Tworzenie warstw/poziomów i określanie ich cech ○ Modyfikacja cech/trybutów warstwy/poziomu ○ Wybór bieżącej warstwy/poziomu ○ Zmiana statusu warstw/poziomów: włączanie i wyłączanie, zamrażanie i odmrażanie, blokowanie i odblokowanie ○ - export/import danych ○ Eksportowanie rysunku do pliku innego formatu: DXF, DWG, WMF, DWF/PDF ○ Importowanie plików DXF, DWG do rysunku
2	<p>Operacje podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzenie obiektów/elementów <ul style="list-style-type: none"> ○ Stosowanie współrzędnych bezwzględnych i względnych, prostokątnych i biegunowych ○ Rysowanie linii, prostokąta, polilinii ○ Rysowanie łuku, wielokąta, koła, elipsy, pierścienia ○ Rysowanie krzywych typu spline ○ Tworzenie kreskowania ○ Automatyczne rozmieszczanie punktów/bloków wzdłuż ścieżki ○ Wykorzystywanie trybu skokowego poruszania kursorem • narzędzia selekcji <ul style="list-style-type: none"> ○ Wybieranie pojedynczych/wielu obiektów ○ Wybieranie obiektów przy użyciu narzędzia selekcji okna/lamanej ○ Wykorzystywanie uchwytów ○ Selekcja z wykorzystaniem filtrów właściwości/trybutu oraz warstwy/poziomu • modyfikacja obiektów/elementów <ul style="list-style-type: none"> ○ Kopiowanie obiektów/elementów w obrębie rysunku, pomiędzy rysunkami, również z wykorzystaniem bloków ○ Przesuwanie obiektów/elementów w obrębie rysunku oraz pomiędzy rysunkami ○ Usuwanie obiektów/elementów ○ Obracanie obiektów/elementów

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Skalowanie obiektów/elementów ○ Generowanie lustrzanego odbicia obiektów/elementów ○ Rozciąganie obiektów/elementów ○ Kopiowanie równoległe obiektów/elementów ○ Tworzenie szyku obiektów/elementów ○ Przycinanie obiektów przy użyciu innych obiektów/elementów rysunku ○ Wycinanie fragmentu obiektów ○ Rozbijanie obiektów ○ Przedłużanie i zmiana długości obiektów/elementów ○ Fazowanie narożników ○ Zaokrąglanie narożników ○ Edytowanie polilinii/elementów złożonych ○ Konwertowanie obiektów/elementów do postaci polilinii/elementów złożonych ● odczytywanie danych <ul style="list-style-type: none"> ○ Mierzenie odległości i kątów ○ Mierzenie powierzchni ● właściwości <ul style="list-style-type: none"> ○ Zmiana warstwy/poziomu oraz cech/atributów obiektów/elementów ○ Przypisywanie właściwości/atributów jednego obiektu/elementu innym obiektom/elementom ○ rysunku ○ Ustawianie, zmiana typu linii, grubości, koloru obiektów/elementów ● opisy (teksty i wymiarowanie) <ul style="list-style-type: none"> ○ Wstawianie i edycja tekstu ○ Tworzenie i edycja stylu tekstów. ○ Ustawianie stylu tekstów jako stylu bieżącego ○ Zmiana stylu oraz czcionki obiektów tekstowych ○ Tworzenie wymiarów ○ Tworzenie i edycja stylu wymiarowania. ○ Ustawianie stylu wymiarowania jako stylu bieżącego ○ Zmiana stylu i czcionki obiektów wymiarowania ○ Wstawianie tolerancji geometrycznej
3	<p>Zagadnienia zaawansowane</p> <ul style="list-style-type: none"> ● bloki <ul style="list-style-type: none"> ○ Tworzenie bloków ○ Wstawianie bloków do rysunku ○ Zapisywanie bloków ○ Biblioteki bloków ○ Definiowanie i edycja atrybutów ○ Wstawianie obiektów/elementów oraz plików z biblioteki ○ Wykorzystywanie eksportu atrybutów z bloków do tworzenia zestawień elementów ● technologia OLE <ul style="list-style-type: none"> ○ Osadzanie/łączenie pliku i wyświetlanie go jako obiektu ○ Dołączanie hiperłącza do obiektu
4	<p>Wydruk</p> <ul style="list-style-type: none"> ● drukowanie/ opcje drukowania <ul style="list-style-type: none"> ○ Wykorzystywanie arkuszy przestrzeni modelu i papieru ○ Tworzenie, wykorzystywanie i modyfikacja arkuszy przestrzeni modelu ○ Tworzenie, wykorzystywanie i określanie skali rzutni ○ Dodawanie tabelki/bloku rysunku ○ Wybieranie drukarki/plotera ○ Dodawanie i wykorzystywanie tabeli stylów wydruku ○ Wydruk całości lub części rysunku w skali lub dopasowanego do rozmiaru strony
5	<p>Ćwiczenia rysunkowe</p>