



Kreslení entit - LTM můžete ovládat ve dvou režimech:

- **Klik a táhnout** – kliknete-li na první bod kreslené přímky, držíte LTM a táhnete přímku na zamýšlenou pozici, kde LTM pustíte, nevytváříte tak automatický řetěz entit.
- **Klik – klik** – kliknete-li LTM na první bod kreslené entity a pustíte LTM, vytváříte tak řetěz entit.

Barvy entit – dají se měnit v systému příkazem **Možnosti** – standardní nastavení je to:

- **tmavě modrá** - podurčená skica, tvar skici není dostatečně definovaný – chybí kóty nebo vazby,
- **zelená** - označená (aktivní) entita, můžete s ní pracovat,
- **černá** – entity plně určeny, tvar a velikost skici jsou plně definovány – můžete tvořit 3D model,
- **červená** – skica má více geometrických vazeb než je potřeba,
- **šedá** - skica není aktivní, je ukončená (zavřená, vypnutá).

Symboly kurzoru - při kreslení entit sledujte měnící se symboly kurzoru v závislosti na jeho poloze, závisí na tom přesnost vaší práce.

Pomocný grafický systém - zobrazuje automaticky pomocné čáry, které se vztahují k již nakresleným entitám a upozorňují na stav i automatické vazby kreslené entity – např. zarovnání entity s jinou entitou pomocí koncových bodů, tvoření kolmice, úhel 45^0 ...

Ukončení příkazu vybrané entity:

- dvojklikem LTM,
- stisknutím tlačítka **Esc** na klávesnici,
- výběrem jiné entity v CommandManageru.

Mazání nakreslených entit – po označení tlačítkem **Delete** na klávesnici.

Označení více entit najednou:

- stisknutím tlačítka **Ctrl** na klávesnici,
- oknem – tj. tažením LTM přes označovanou oblast skupiny entit.

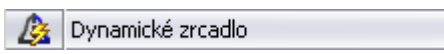
Kopírování entit

- Označené entity lze kopírovat do schránky (**Ctrl C**) a vkládat (**Ctrl V**) na požadovanou polohu označenou kurzorem.
- Pokud stisknete tlačítko **Ctrl** na klávesnici a přesunete označenou entitu (skicu) na jinou pozici, dojde ke kopírování entity.

Manipulace s nakreslenými entitami.

Pracovat lze jen s aktivní entitou. Zobrazí se vazby a současně kontextové menu, zvýrazní se body, pomocí kterých můžete měnit velikost nebo entity přesouvat, pokud nemají vazby.

Usnadnění a urychlení práce.

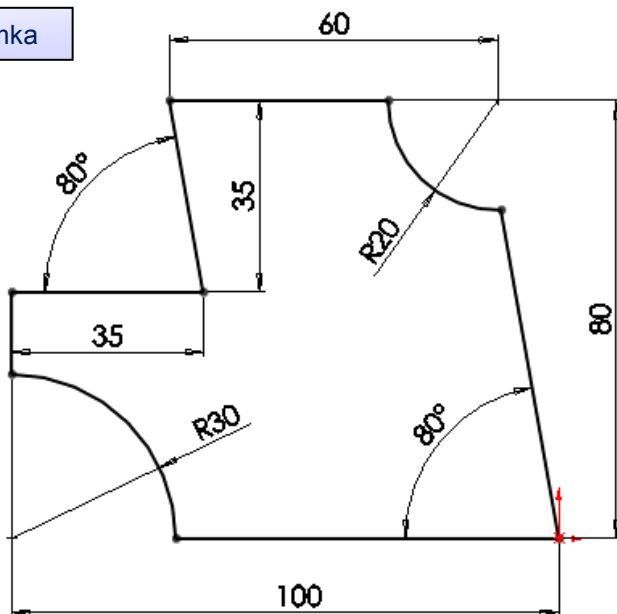
Skicu nakreslíte rychleji, když budete používat příkazy ke kopírování entit, jako např.  a u součástí symetrických podle osy  nebo , které najdete

v hlavním menu **Nástroje/Nástroje pro skici**.

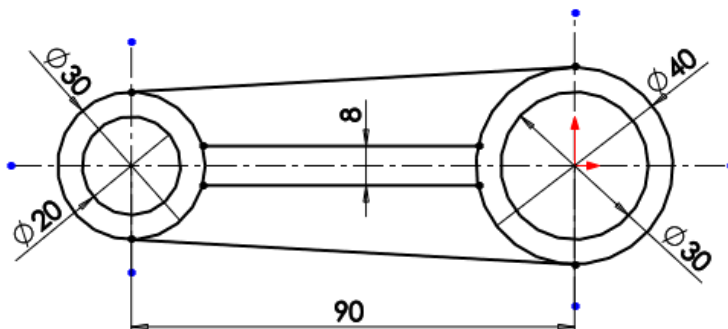
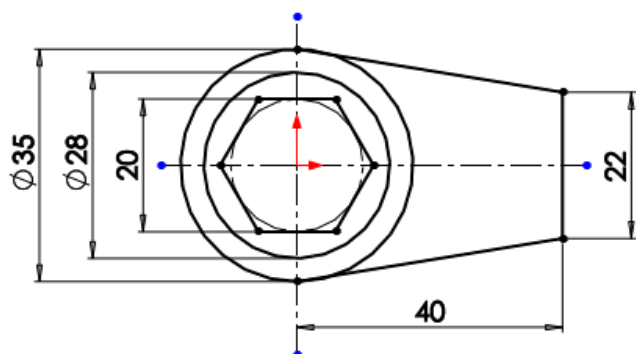
Funkce tlačítka **A** na klávesnici v příkazu **Přímka**.

Krátkým stisknutím tlačítka **A** na klávesnici vytvoříte navazující **tečný oblouk** tažením „hrotu tužky“ ke kreslené přímce. **A** stisknete před tažením „hrotu tužky“.

Funkce tlačítka A v příkazu Přímka



 Zrcadlit entity

 Dynamické zrcadlo