

# UVOD

**AutoCAD** je programski paket namenjen konstruisanju i projektovanju na računarima. Prva verzija ovog programa, pojavila se 1982. godine i do danas je *Autodesk*, kompanija koja proizvodi softver za CAD tržište, izdala 17 punih verzija AutoCAD-a i mnoštvo programa u kojima je AutoCAD osnova. Najveći napredak AutoCAD-a je izlazak iz ravni, odnosno mogućnost projektovanja i modeliranja u prostoru, kao i prelazak na *Microsoft Windows* operativni sistem. Paralelno sa izlaskom pune verzije AutoCAD-a, pojavljuje se i njegova **Lite** verzija za 2D - crtanje u ravni, sa ograničenim mogućnostima crtanja 3D ( izdizanje nacrtanih objekata u ravni, po trećoj osi ). Ova knjiga je napisana za verziju AutoCAD 2002 i to za crtanje i projektovanje u ravni – 2D. Knjiga je namenjena početnicima i sastoji se iz 12 poglavlja koja se moraju prelaziti redom, pri čemu se deo knjige pod nazivom **Kreiranje novog crteža – prototip crteža** mora proučiti bez prekida – izlaska iz programa ( od strane 9 do 16 ). U poglavlju 10 je dat primer izrade tehnološke dokumentacije, nakon koje ćete moći praktično nacrtati i odštampati bilo koji tehnički crtež ili projekat u ravni.

Pri objašnjavanju ovog programa, koriste se termini od kojih su neki vezani za Windows operativni sistem, neki vezani direktno za program AutoCAD, a koriste se i neki stručni termini vezani za tehničke struke za koje je ovaj program i namenjen. Zato ćemo objasniti neke pojmove koji se vrlo često javljaju u ovoj knjizi.

## Rad u dijalog prozoru

Rad u AutoCAD-u je zasnovan na zadavanju i realizaciji **komandi**. Komanda predstavlja reč - naziv kojom se programu naređuje da izvrši neku radnju. Prema funkciji one mogu biti: za crtanje ( linija, krugova, lukova, tačka... ), za modifikovanje ( za rotiranje, kopiranje, pomeranje, brisanje... ), za kotiranje, za kontrolisanje različitih prikaza crteža na ekranu i td. Još jedna podela komandi bi bila na one koje se realizuju u **komandnoj liniji** ( objašnjeno na str. 7 ) i one koje se realizuju u **dijalog prozoru**. Kako je jedan od načina zadavanja komandi i pronalazak njihovog naziva u **linijama padajućih menija** ( str 5. ), komande koje će se realizovati iz dijalog prozora ćemo prepoznati po tome što iza njihovog naziva stoje tri tačke.

Npr: u Draw meniju komande Hatch... i Boundary..., u Modify meniju komanda Array..., u Dimension meniju komande Tolerance... Style... Dakle, pri izboru tih komandi otvoriće se dijalog prozor u kome možemo zadati parametre potrebne za realizaciju komande. U sledećem primeru upoznaćemo se sa elementima dijalog prozora. Te elemente ćemo susretati pri otvaranju većine dijalog prozora i cilj ovog primera je da ih samo uočimo i prepoznamo.