

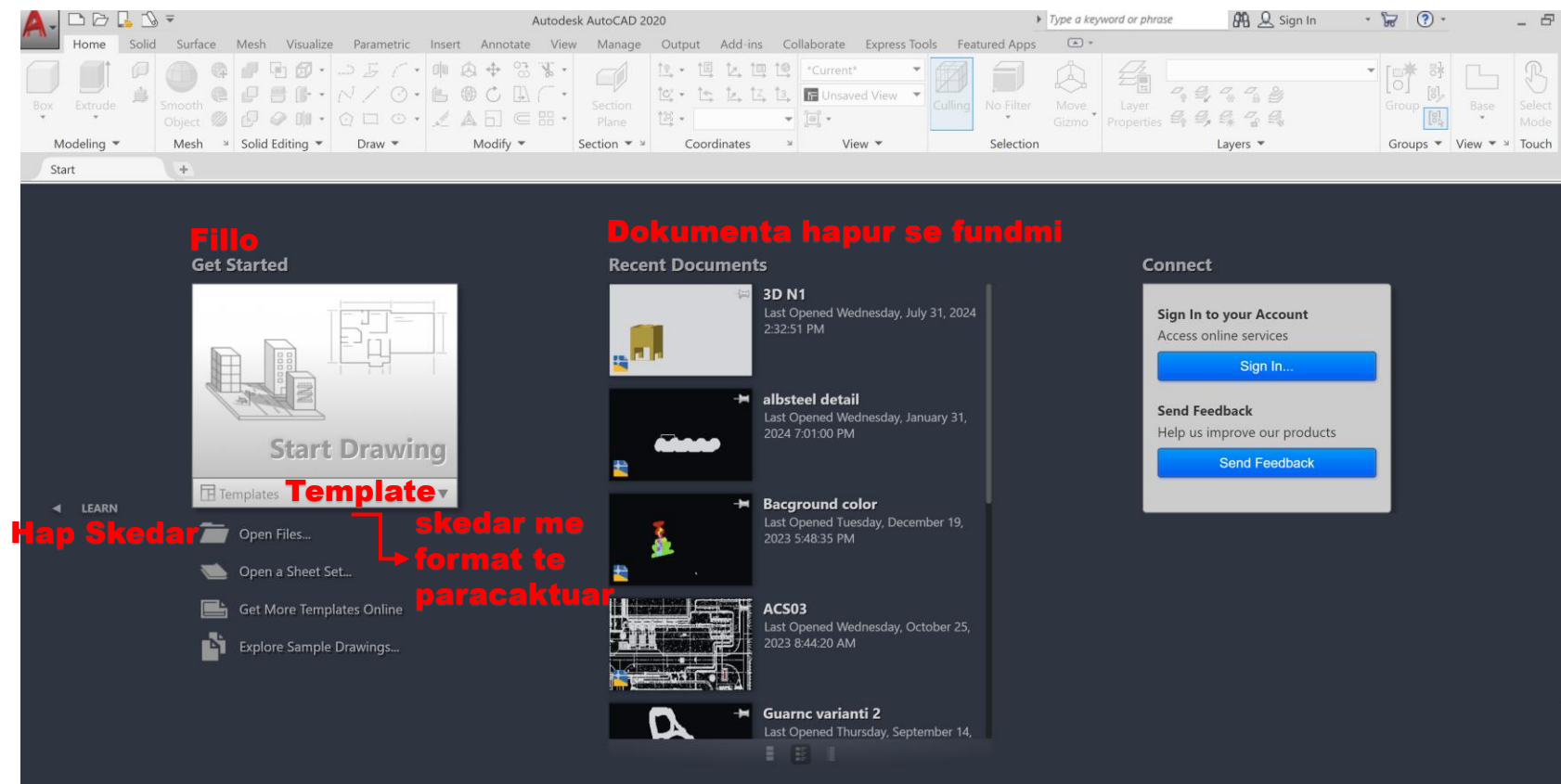
1. Fleta e punes ne autocad perzgjedhja e saj
2. Komandat e vizatimit “Dawings”
3. Koordinatat, karteziiane, polare, absolute, relative, sintaksa e shkrimit te tyre ne komanda
4. Vetite e grafikave “Properties”, pamjet e vizait 2D dhe 3D

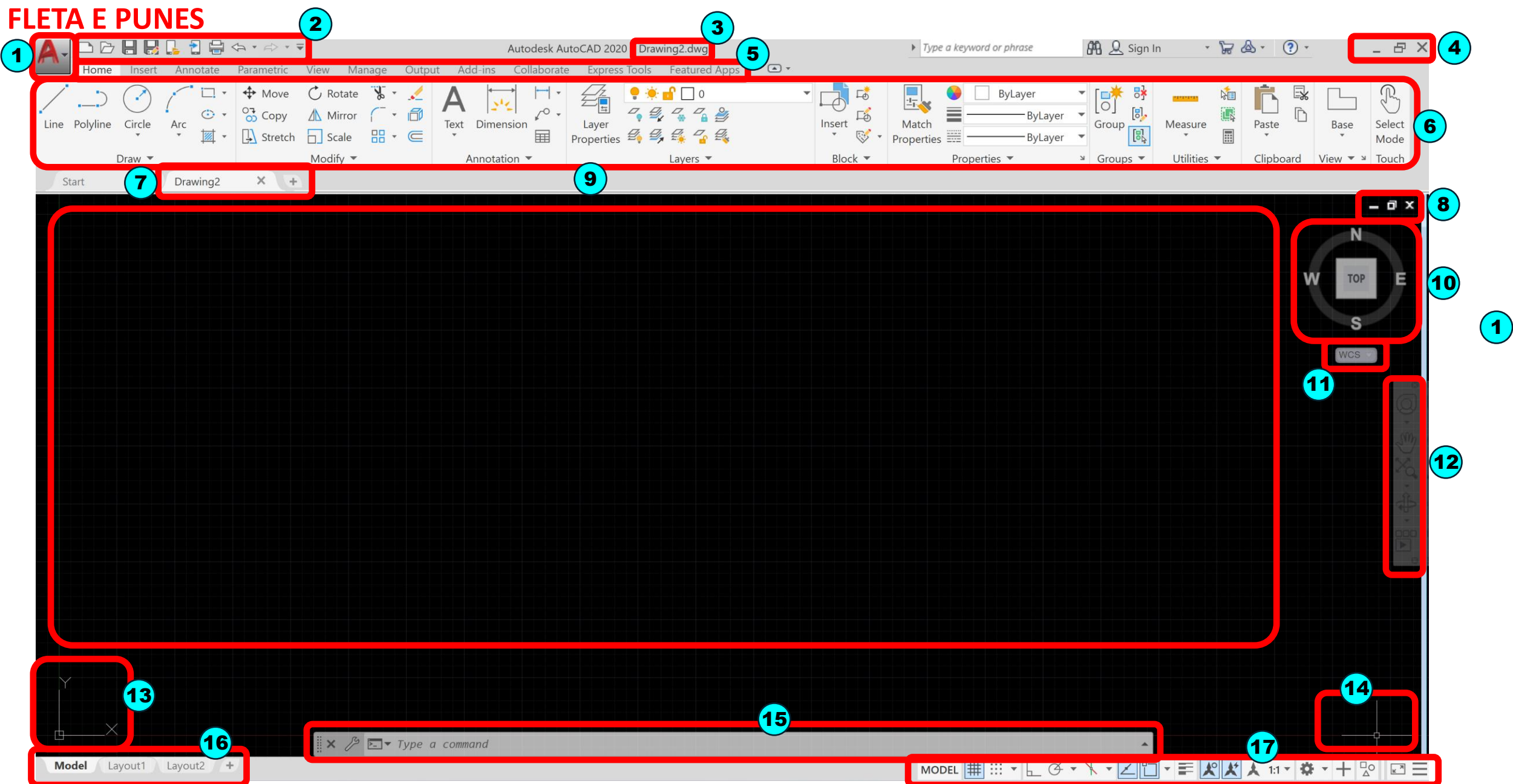
Fleta e punes

Per shfaqjen e Fletes se punes

1. Klikojme ikonën e **AUTOCAD**
 - a. Shfaqet **FLETA E NDERMJETME** e cila kerkon qe ne te veprojmë duke perzgjedhur nje komande egzekutive.
2. Klikojme ne dritaren **START DRAWING**
 - a. Ne ekran na shfaqet **FLETA E PUNES**

FLETA E NDERMJETME







Hap Skedar te Ri

Hap Skedar Egzistues

Regjistro Skedar

Regjistro Skedar te Ri

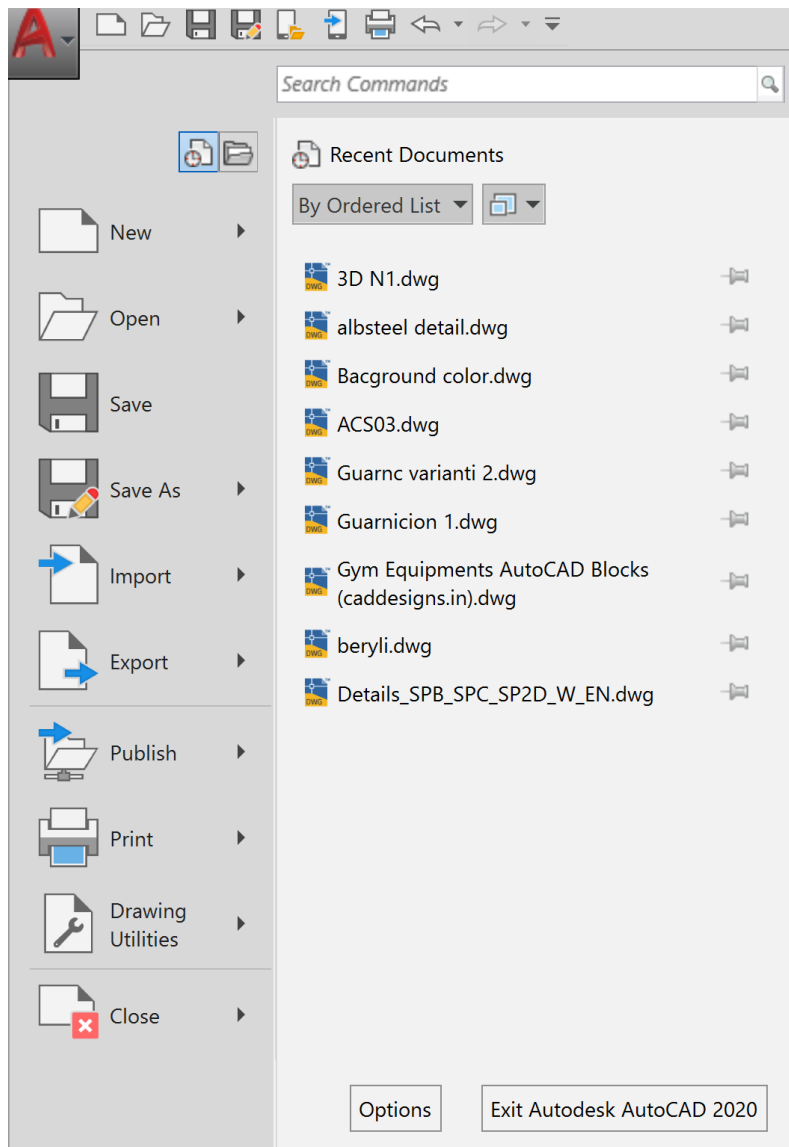
Importon Skedar

Eksporton Skedar

Publikon Skedar

Printon Skedar

Percakton njesite e punes



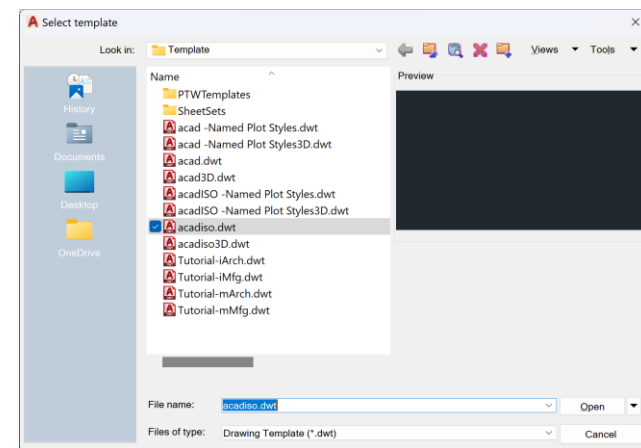
File
Skedar



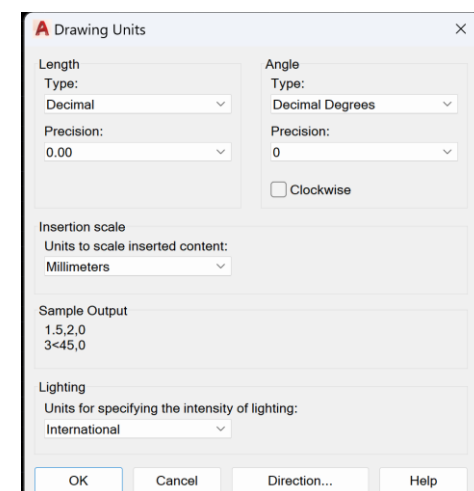
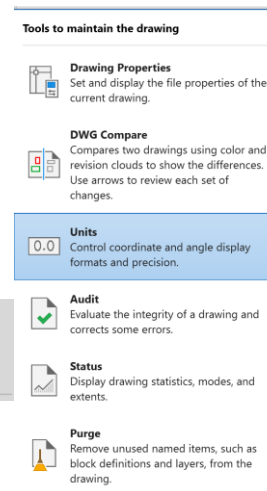
New
i Ri



Select File (Template)
Zgjidh Skedar (Forma te gateshme)



Open
Hap



OK



Grupi i ikonave nen numrin 2 sherben per verime te shpejta qe jane te lidhura me

- 1. Skedarin,
- 2. Printerin
- 3. Rikthim ose Ribej veprimin e fundit si dhe me
- 4. Nje ikone qe mundeson veprime te shpejta per komandat me shume te perdoreshme te cilat ne I zgjedhim vete dhe vendndodhejn e shiritit te menuse)

Veprimet me skadarin jane ne dy grupe **a)veprime me skedar local** qe do te thote skedarin e keni te vendosur ne kompjuetrin tuaj **b)veprime me skedar qe eshte on line** te cilin mund ta perdorni vetem me ane te web ose telefonit.

Ne rastin e pare ju mund te veproni mbi **skedar te ri apo egzistues** duke e hapur dhe regjistruar ate.



Ne rastin e dyte ju mund e veproni pra hapni oose regjistroni vetem **nje skedar egzistues.**

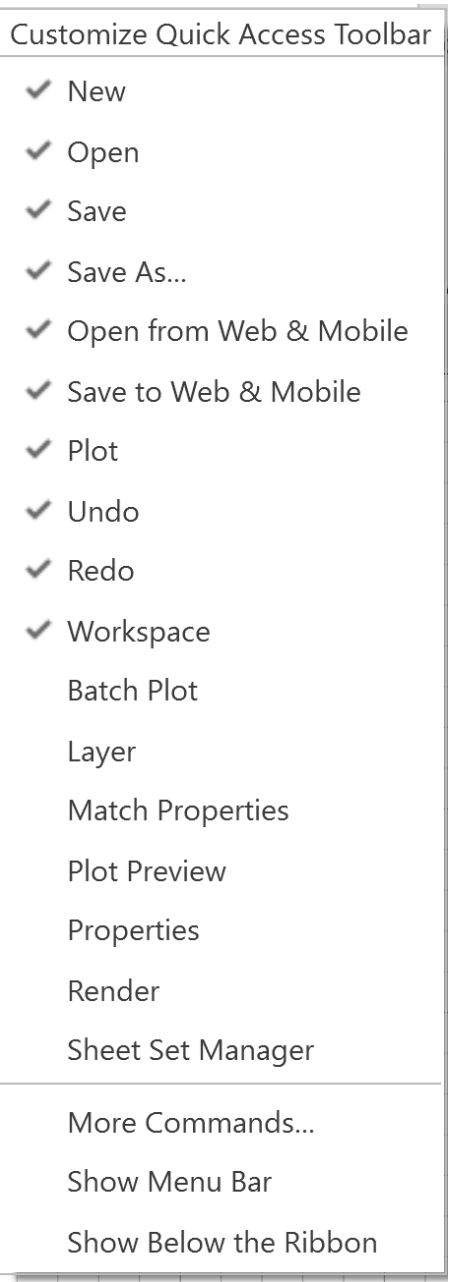


 Ikona e **printerit** sherben kur duam te printojme dicka shpejt dhe mos perdorim menune apo komanda ne shiritin e komandave. Kjo ikone na jep mundesine te na shfqet direct dritarja e printimit me te gjitha opsinet e saj.

Ne vijimesi jane dy ikonat Ktheje dhe Ribëje **(Undo dhe Redo)**. Ikona **kthim** sherben per kthimin e nje veprimi qe mendoni se e keni bere gabim dhe kjo gje mund te perseritet disa here. Nerkoheq e ikona **Rikthim** sherben per rikthimin e veprimit te cilin mendoni se e kishit bere gabim dhe e kishit kthyer me pare. Ikona Rikthim eshte inaktive ne rastin kur ju nuk keni bere ndonje kthim te ndonje veprimi, ne rast se ju keni bere ndonje kthim ikona Rikthim behet active dhe ju mund te veproni me te.



Ikona e veprimeve te shpejta na shfaq nje dritare e cila shfaq veprimet me te shpeshta qe ne kryejme. Ne vijimesi me ane te komandes “More Comands...” ju krijohet mundesia e shtimit apo pakesimit te komandave qe shfaqen en kete dritare. Me tej kjo dritare ju ofron edhe opsionin e shfaqes ose jo te shiritit te komandave ne rastet kur duam te zmadhojme pamjen e fltes se punes, ose zhvendosjen e tij.



Ne kete mesazh
pozicionuar ne
qender lart te ekranit
shfaqet **Emertimi i
Skedarit** me te cilin
po punojme.

Keto ikona sherbejne per te :



**Minimizuar ne maksimum
shfaqjen** e ACAD, ne ekran,
nderkohe qe program ngelet i hapur.



Reduktuar pamjen e ACAD
pra ai te shfaqet vetem nje pjese te
tij dhe levizet ne ekran ne pozicionet
e duhura manualisht si dhe

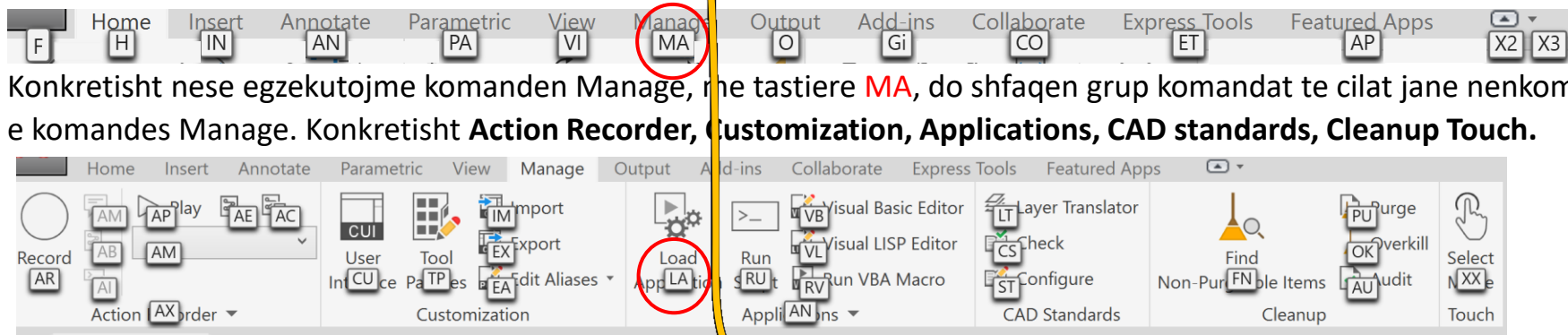


Te **mbylli skedarin dhe
programin ACAD** plotesisht.

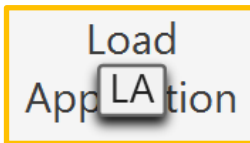
Ne shiritin peste eshte vendosur **Menuja e komandave** me te perdoreshme ne ACAD. Seicila prej tyre eshte grup kryesor qe do te thote ka nenkomanda me disa shkalle. Te cilat shfaqen ne momentin e egzekutimit te komandes. Cdo komande ne menu egzekutohet ne dy menyra

- Pozicionohet treguesi i mausit mbi komand e dhe klikohet me butonin e djathte te tij.** Ky veprim ben qe ne ekran te shfaqen ne pozicionin e ikonave, ikonat qe jane ne dritare te grupuara, ne forme nenkomande te komandes kryesore.
- Komandata egzekutohen edhe vetem me tastiere.** Kjo gje realizohet me dy stade

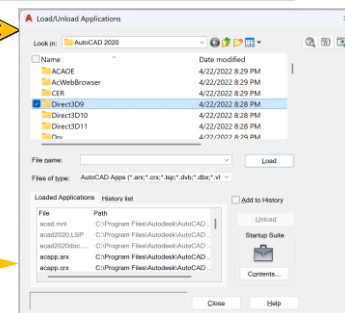
- Aktivizohet menuja duke shtypur tasten "Alt"** ne tastiere, ne kete moment poshte komandave shfaqen ne forme te nje pop-up germa te cilat
- I Keto germa,** ate qe eshte poshte komandes qe duam te ezequtojme, **i klikojme ne tastier** ne kete menyre egzektohet komanda dhe shfaqet e njejta dritare si ne rastin a).

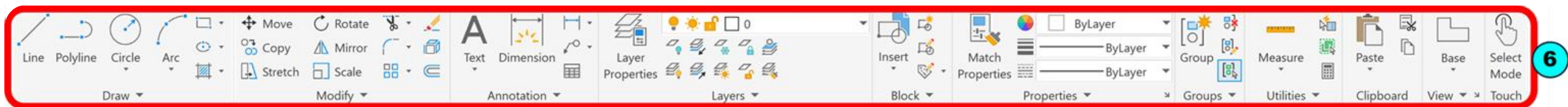


Ne vijimesi nese egzekutojme komanden **"Load Application"** bredna grupit te nenkomandes Application, ne ekran na shfaqet dritarje **"Load Application"** e keshtu me radhe.

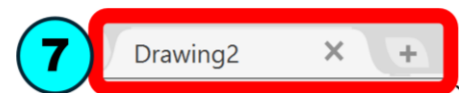
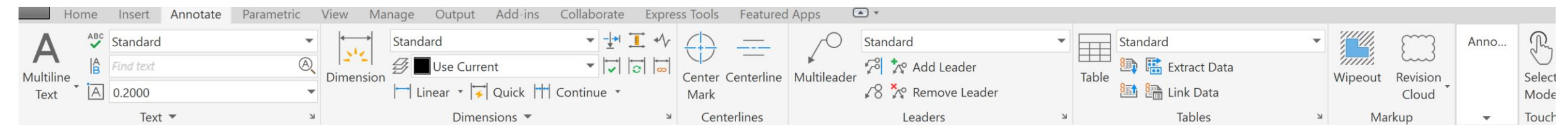


Alt => MA => LA shfaqet dritarje "Load Application"





Ne kete pozicion ne ekran shfaqen nje seri ikonash. Ato jane te Grupuar ne Kategori te ndryshme. Seicila kategori ka nje funksion te perbashket. Keshtu kategoria e ikonave **Vizatimeve** “**Draw**” perfshin te gjitha ikonat qe sherbejn per te vizatuar. Ne kategorine **ndrysho** “**Modify**” perfshihen te gjitha ikonat me te perdoreshme qe sherbejne per ndryshimin ose editimin e grafikave dhe informacioneve te ndryshme. Ne kategorine e **shkrimeve dhe permasimeve** “**Annotation**” jane kryesisht ikonat e **shkrimit**, te **permasimit** si dhe **krijimit te tabelave**. Kjo rubrike eshte me disa nenkategori keshtu nese klikojme Ikonen “A Text” ne ekran dalin nen ikonat e kesaj kategorie ne menyre te permbledhur. Por nese klikojme ne MENU komanden ANNOTATION ne kete rast ne ekran shfaqen ikonat e kesaj komande ne menyre shume me te detajuar.



Ne kete dritare tregohet **emeri I skedarit me te cilin po punojme**. Por ketu mund te tregohen disa mera skedaresh te hapur njekohesisht. Kur skedari nuk eshte mertuar ende at shfaqet nje emertim fillestar qe eshte Drawing 1, ose Drawing2 e keshtu me radhe. Kur skedaret jane te regjistruar aty shfaqet emri i skedarit.



Keto ikona sherbejne per te :



Minimizuar shfaqjen ne maksimum te skedarit, me te cilin po punojme, por jo per te mbyllur skedarin.



Reduktuar pamjen e Skedarit duke u shfaqur ai pjeserisht dhe levizet ne ekran ne pozicionet e duhura manualisht.



Te **mbylli skedarin** plotesisht.

9

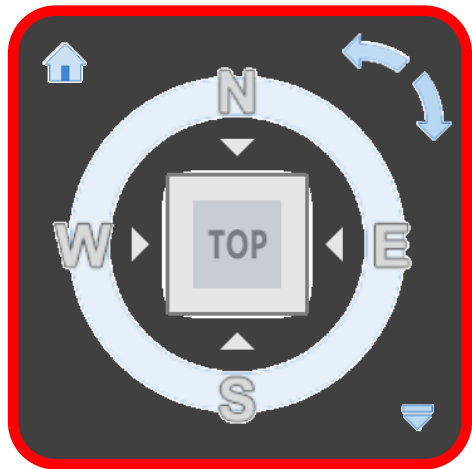
Ne kete hapsire ne punojme dhe kjo quhet **FLETA E PUNES**



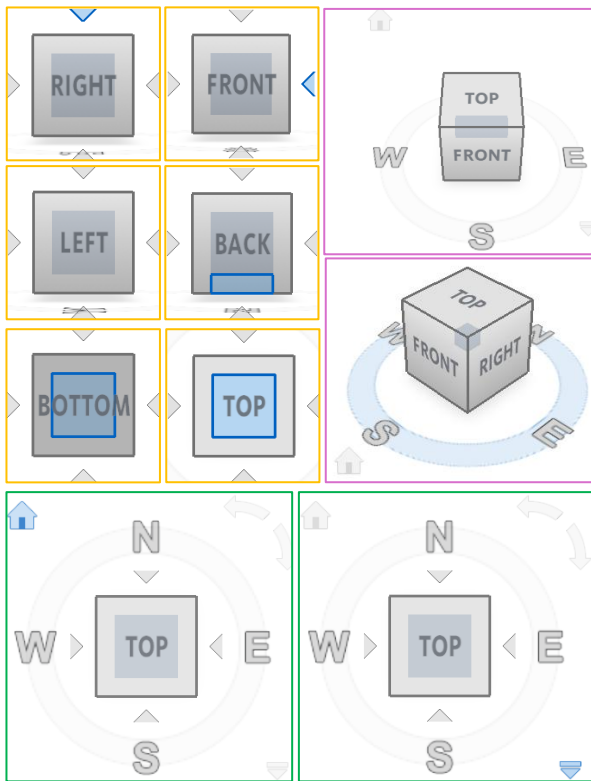
KPGJT
KOLEGJI PROFESIONAL
GJERMAN I TEKNOLOGJISE

VIZATIM TEKNIK AUTOCAD

ING EDMOND SHESHI
esheshi@yahoo.com



- 10 Karakteristikat e Pamjes ne forme Kubi View Cube Settings.** Ky instrument sherben per perdruesin per te pare ne kendveshtrime te ndryshme vizatimin e realizuar. Kjo jep mundesine e parjes ne 6 ane te trupit 3D ne plan pra dy dimensione 2D, qe jane Lart Poshte, Majtas Djathtas, Para Mbrapa. Per vec pamjeve ne 2D dy dymensione ky instrument jep mundesine per te pare trupin edhe ne forme 3D.



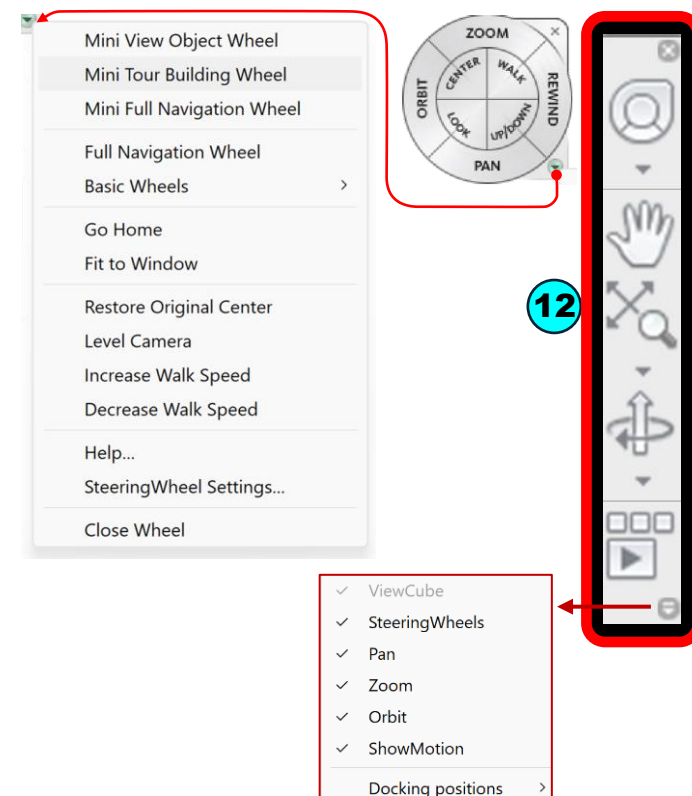
Te gjithë elementet e View Cube Settings ne pamje normale jane **TE ZBEHTA** qe tregon gendjen **PASSIVE** te tyre. Ne momentin qe ne kalojme treguesin e mouse mbi to elemneti **NDRICOHET** dhe tregohet qe ai eshte **AKTIV** behet aktiv dhe per te terhequr vemendjen mer nje ngjyre tjeter ne kete rast ngjyre bojeqielli. Ne figurat e meposhteme kemiketo aktivizime:

Trekendeshat ne kutizat RIGHT dhe FRONT, bari i poshtem i kutizes BACK, katrret ballore te kutizave TOP dhe BOTTOM, Bari horizontal ne kubin 3D TOP- FRONT, kulmi ne kubin 3D TOP-FRNT-RIGHT, ikona HOME ne katrorin jeshil dhe ikona Drob Sub Menu ne katrorin e dyte jeshil.



WCS qendron per **Sistemin Koordinatv Boteror World Coordinate System** ose ai shprehet si sistemi baze, sistemi i pergjithshem ose global.

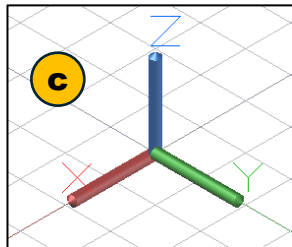
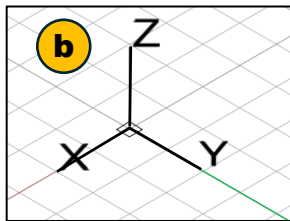
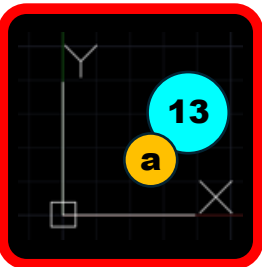
Nderkohe qe perdoruesi vete ne baze te nevojës mund te krijojë edhe sisteme koorinative te tijat qe quhen **Sisteme Koordinative te Perdoruesin UCS User Coordinate System**. Keto sisteme perdoren vetem ne nje vizatim dhe nuk jane te vlefshme per vizatimet e tjera. Pra ne seicilin vizatim perdoruesi mund te krijojë disa sisteme kooridnative qe ti lehtesojne punen.



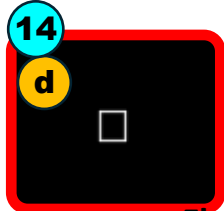
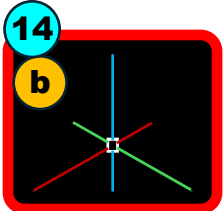
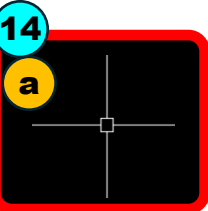
Ikonat e kutizes 12 jane nje seri veglash qe ndihmojne vizatusin per realizimin e veprimeve te shpejta.

Te tilla veprime jane **ZHVENDOSJE, ZMADHIM ZVOGELIM, ROTULLIM** te pamjes se vizatuar gje e cila perdoret shpesh ne trupat 3D si dhe per **REALIZIMIN E ANIMACIONEVE**





Ne kete hapsire shprehet **ORIGJINA DHE DREJTIMI I TRE BOSHTEVE TE SISTEMIT KOORDINATIV**. Ne figuren 13a ajo eshte paraqitur sic shfaqet ne rastin kur ne realizojme vizatimn ne 2D. Ne rastet 13b pamja e saj eshte kur ne vizatojme ne 3D dhe ne rastin 13c kur ne duam te shikojme vizatimin ne 3D



CrossHair

Pane

PickBox

Fleta e Punes

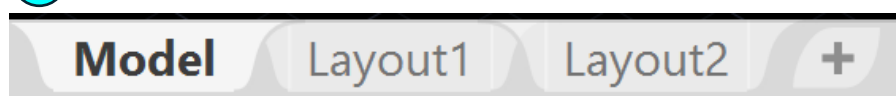
Ne kete hapsire shfaqet **TREGUESI I MOUSIT** I cili Brenda hapsires se vizatimit eshte si ne figuren 14 a. dhe I perket vizatimit ne 2D. Nese fleten e punes e kemi ne pamjen 3D ne kete rast treuesi I mousit Brenda fletes se punes shfaqet si ne figuren 14b. Treguesit I mausit brenda flete se punes ka edhe forma te tjera si psh kur aktivizojme treguesin elevizjes se fletes se punes PANE treguesi I mausit eshe si ne figuren 14c. Nese kemi egzekutuar nje komande treguesi I mausit shfaqet si ne figuren. 14d

15



Ne kete hapsire ne mund te **SHKRUAJME KOMANDAT** te cilat I dime dhe nuk mund ti gjejme kollaj me ane te ikonave apo me ane te menuve e neen menuve do te na duhet shume kohe.. Pervec komandave ne kete pozicion dalin edhe **MESAZHE KOMUNIKUESE** te cilat orientojne perdoruesin mbi vepriin e radhes qe duhe t ekryeje.

16



Ne kete pozicion tregohet gjendja e fletes se Punes **STAU SI I FLETES SE PUNES**. I cili eshte ne dy lloje Module dhe Layout. Zakonisht punohet ne Modul dhe pastaj vizatimi transferohet ne Layout. Ne mund te krujojme Layout te shumta thjesht duke shtypur shenjen +.

17



Ne kete pozicion tregohet nje **SERI IKONASH TE CILAT SHERBEJNE PER TE PERCAKTUAR RYESISHT KUSHTET E PUNES TE FLETES SE PUNES POR EDHE TE LEMENTEVE TE NDRYSHME TE PUNES E PAMJES E VIZATIMIT**.

Komandat per Vizatim "Drawing"

Realizimi I nje vizatimi ne AutoCAD realizohet me te njejtat parime ashtu si edhe ne leter. Pa tjetër që ka disa ndryshime gjate procesit por rezultati dhe logjika jane identike. Ne thelb mund te themi qe AutoCAD (ACAD) eshte pasqyrim maksimal dhe me procesime shume me te shpejta dhe te pa krahasueshme me vizatimin teknik klasik qe realizon nje perdorues.

Ketu me poshte po shtjellojme radhen e punes se realizimit te vizatimit

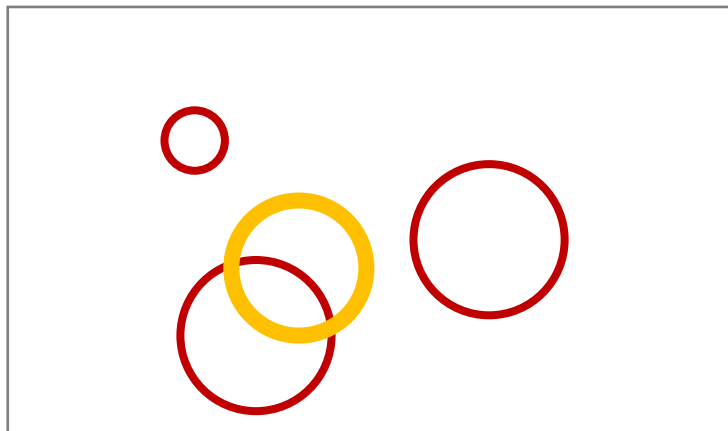
1. Ne radhe te pare perodruesi **percakton cfare figure vizatimi don te beje Vije**, Hark, Reth Drejtkendesh apo dicka tjetër.
2. Se dyti **do realizoje vizatimin me permasa reale** apo thjesht do jete nje vizatim konceptual.
3. Se treti **do realizoje vizatim me referenca koordinative** apo thjesht vizatim konceptual apo me permasa.

Keshtu nese duam te realizojme **nje Rreth te thjeshte** duke mos percaktuar madhesine e rezes se tij, vendodhjen e qendres e tij apo trashesine e vijes se rethit themi qe thjesht bejme nje vizatim konceptual. Pra mjafton te jete reth ne kete rast kemi te bejem me nje vizatim thjesht konceptual.

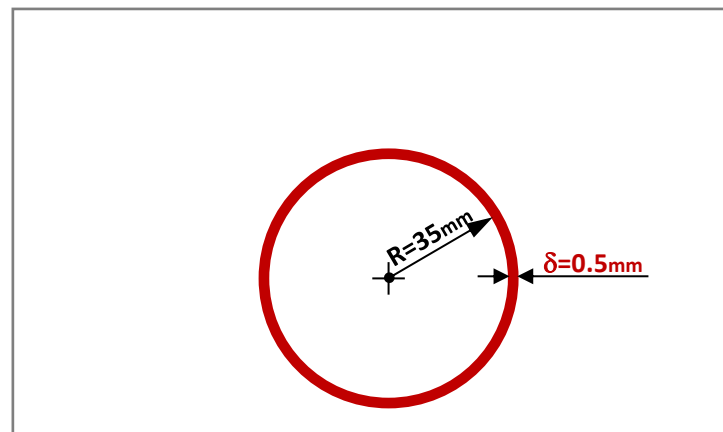
Por nese themi qe te realizojme **nje Rreth me reze $R=35\text{mm}$ dhe trashesia e vijs se rethit te jete 0.5mm** . Ne kete rast rethi eshte **nje vizatim me permasa** te sakta.

Por ka edhe me tej. Nese themi qe te ndrtojme **nje Rreth me Rreze $R=45\text{mm}$ me trashesi vije rethore 0.8mm dhe origjina e tij te jete me koordinata $(x,y)(80,60)$** . Ne keet rast ne ndertojme **nje vizatim te plote me permasa dhe me referenca koordinative**.

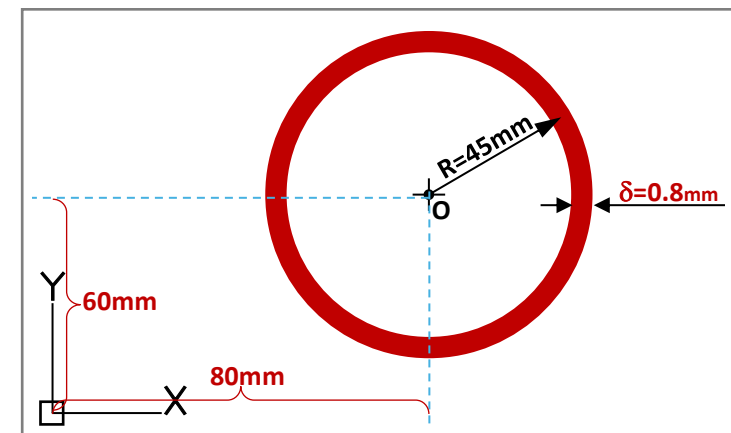
Fleta e Punes **LLOJI I FIGURES (KONCEPTUAL)**



Fleta e Punes **VIZATIM ME PERMASA**



Fleta e Punes **ME PERMASA + KOORDINATA**



Komandat per Vizatim “Drawing”

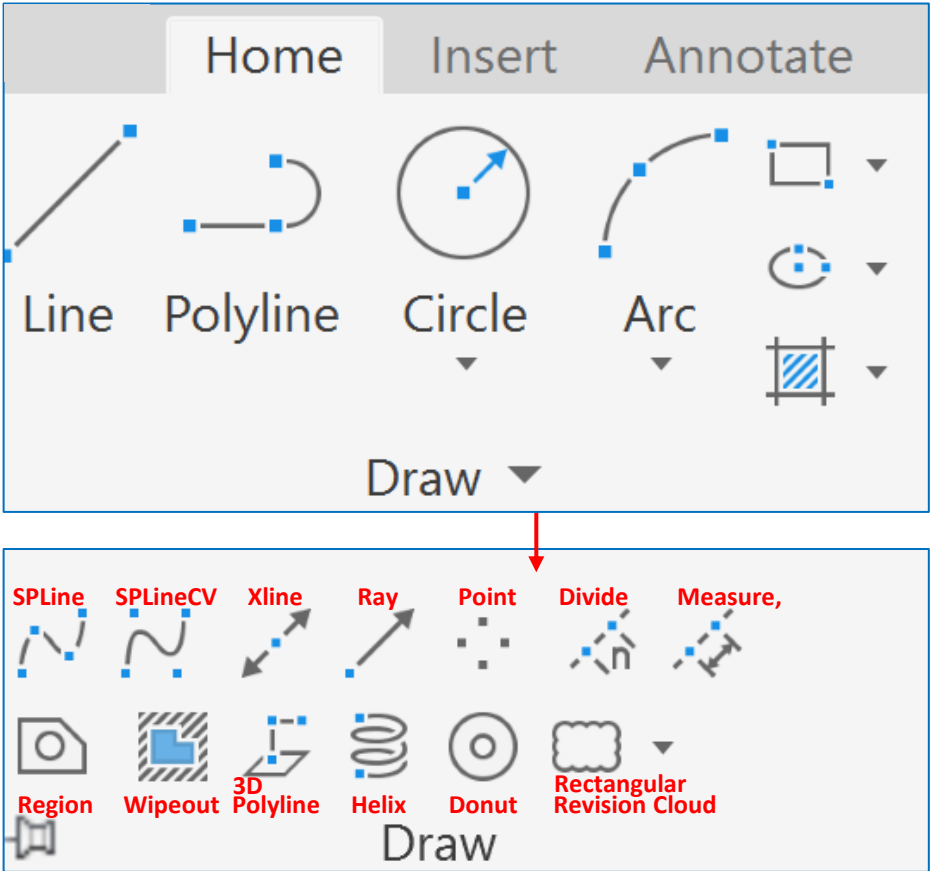
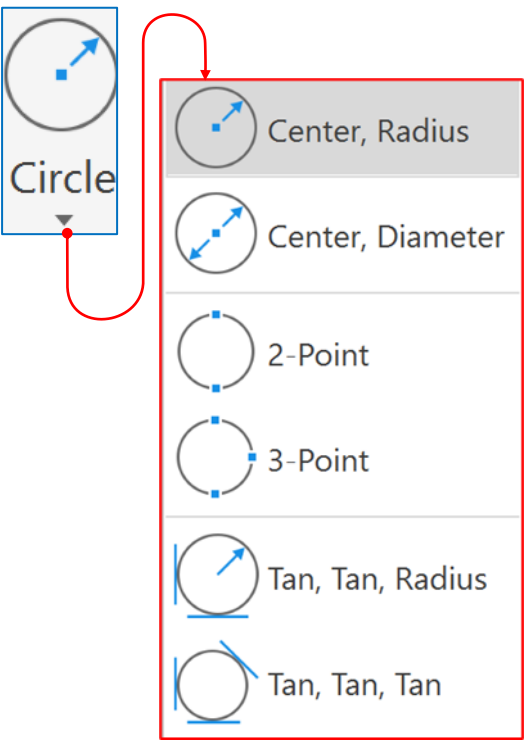
Mbasi kemi percaktuar se cfare figure duam te realizojme fillojme realizimin e saj ne fleten e punes. Per shume figura e vizatime apo elemente baze te nje figure perdoren komadat ose ikonat e grupit VIZATIM ose ne zhargonin e perditshem DRAWING.

Ketu me poshte jane te gjitha ikonat e DRAWINGsi dhe nenkategorite e tyre. **IKONAT BAZE TE DRAWING** jane **Line, PolyLine, Circle, Arc, Rectangle, Ellipse. Hatch,**.

Pese nga keto ikona kane edhe nen-menu me Ikona te cilat japin mundesine e realizmit te figures me menyra te ndryshme.

Nderkohe, nese klikojme mbi trekendeshin me kulm poshte ne te djathte te komandes Draw, ne ekran shfaqet nje dritare e cila permban **IKONA TE KOMANDAVE TE TJERA TE RENDEISHME TE KATEGORISE DRAW**. Keto jane me perdorim me te paket se komandat e para prandaj kerkohet edhe nje veprim I metejshe per shfaqjen e tyre. Ato jane **SPLine, SPLine CV (Control Vertice), Xline (construction line, Ray, Point, Divide, Measure, Region, WipeOut, 3DPolyline, Helix, Donut, Rectangular Revision Cloud**

Keshtu per realizimin e nje rethi kemi gjashte menyre te cilat perdoren sipas rastit ne vizatim. Nje menyre eshte sa vijon: Perdoruesi percakton koordinatat e pikes qe do sherbeje si Qendra e Rrethit, me tej ai percakton edhe Rrezin e tij dhe me keto dy elemente mund te ndertoje rethin. Por ka raste kur nuk I kemi keto te dhena keshtu qe ne kushtet e reja na mundesohet krijimi I rethit kur kemi qendren dhe diametrine tij, kur kemi dy pika ne te cilat rethi duhet te kaloje, kemi 3 pika ne te cilat rethi duhet te kaloje. Kemi dy elemente me te cilat rethi duhet te jete tangent, kemi tre elemente me te cilat rethi duhet te jete tangent.. Te gjitha keto jane mundesira te eskemi ercaktuar se cfare figure duam te realizojme fillojme realizimin e saj ne fleten e punes. Per shume figura e vizatime apo elemente baze te nje figure perdoren komadat ose ikonat e grupit VIZATIM ose ne zhargonin e perditshem DRAWING. Ketu me poshte jane te gjitha ikonat e DRAWINGsi dhe nenkategorite e tyre.



Komandat per Vizatim “Drawing”

BASHKEVEPRIMI/INTERAKTIVITETI me kompjuterin dhe programin eshte ne vijimesi nese perodruesi nuk perfshihet ne kete baskeveprim ose realizon vetem pjeserisht ate qellimi I realimit te nje produkti me kompjuter eshte I pamundur.

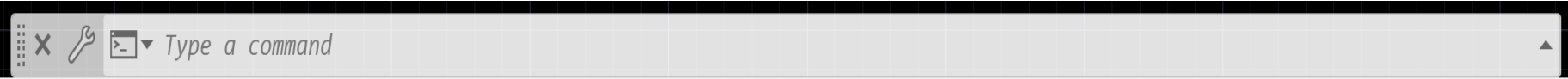
Perdoruesi duhe te kete parasysh qe cdo veprim me ane te kompjuterit ne cdo program realizohet me ane te bashkeveprimit qe do te thote:Ju veproni kompjuteri reagon, ne baze te ketij reagimi ju veproni perseri, edhe kompjuteri reagon ne vijimesi duke ju referuar reagimit te dyte te perdoruesit dhe keshtu me radhe kemi **PERDORUES VEPRIM < => KOMPJUTER REGAIM BASHKEVEPRIM** deri sa te realizohet qellimi. Veprimet nga te dyja palet jane te ndrysshme, Keshtu perdoruesi fut informacion ne frome klik, komande, grafike, teksti, zeri, video etj
Kompjuter reagim, merr-perpunon-nxjerr-dergon informacionin, ne forme teksti, grafike, zeri, video, printimi etj.

Le te realizojme nje vizatim te thjeshte tani. Qe do te jete nje **VIJE LINE**.Per te harritur qellimin veprojme sa me poshte vijon:

A Cojme kursorin mbi lkonen Line

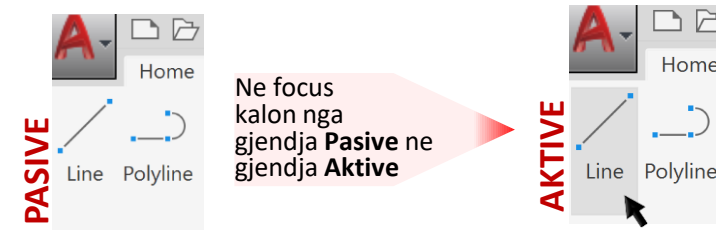
B Klikojme kete ikone

Me keto dy veprime deri ne kete moment, ne i kemi thene ACAD me ane te kompjuterit qe ne duam te realizojme nje vije. Kompjuteri nga ana e tij reagon ne menyre te menjehereshme dhe Ju ben nje pyetje e cila

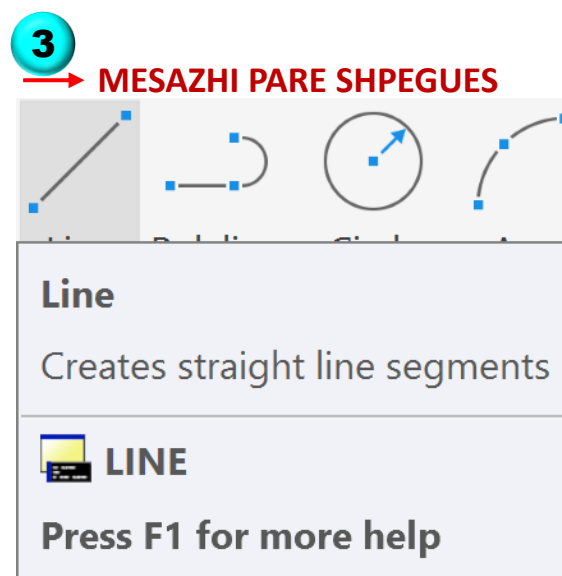
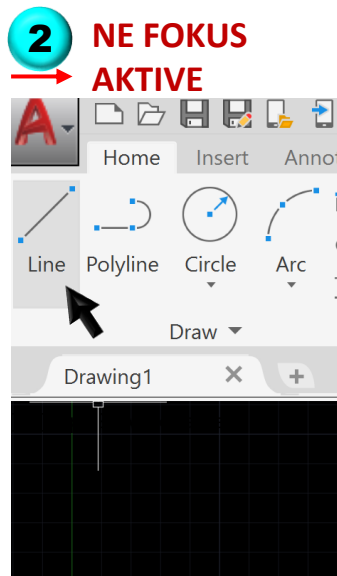
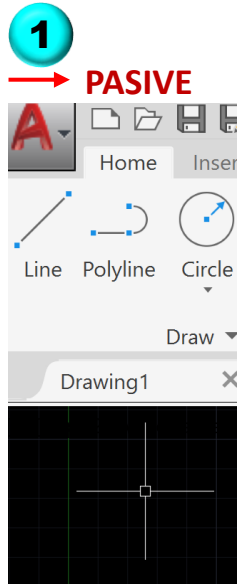
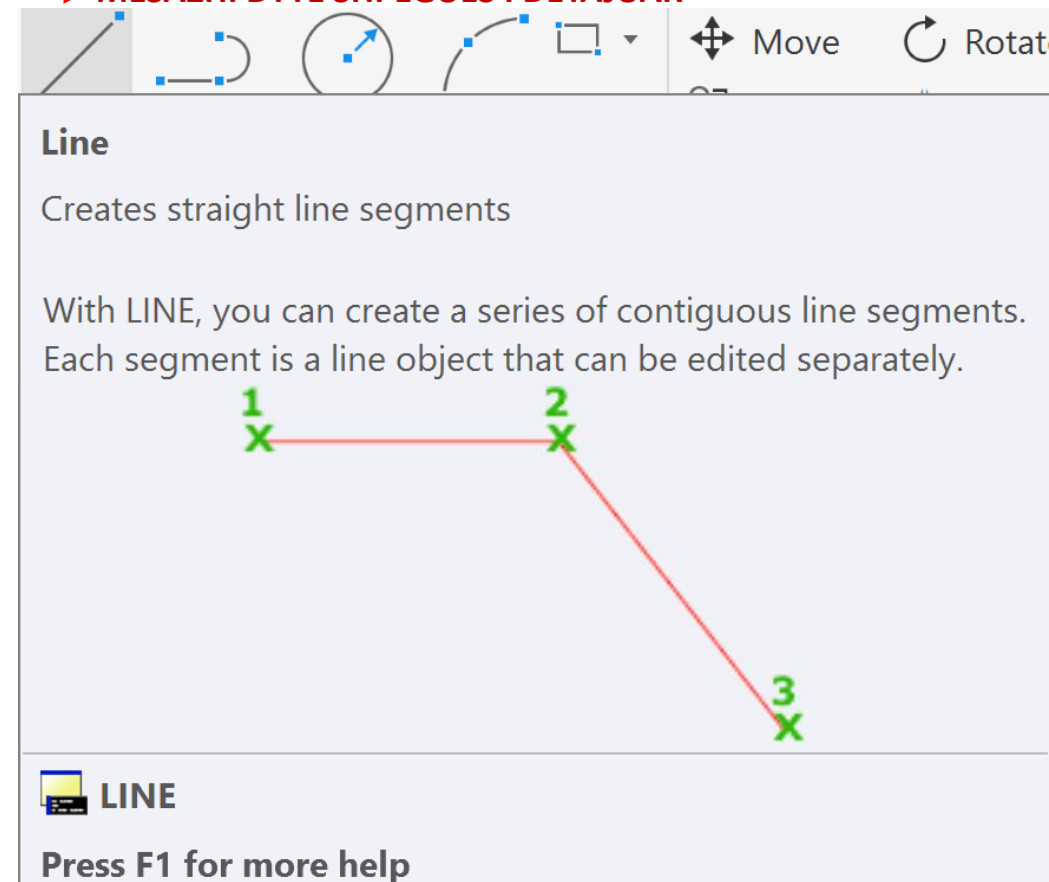


Le te realizojme nje vizatim te thjeshte tani. Qe do te jete nje **VIJE LINE**. Per te harritur qellimin veprojme sa me poshte vijon:

- 1 Cojme kursurin mbi Ikonen Line.** Kursori nga forma **crosshair**  kalon ne forme shigjete te zeze 
- 2 Menjehere sapo kursori eshte ne focus te ikones Line** kjo ikone ndryshon ngjyren e sfondit ne menyre te tille qe te bjere ne sy te perdoruesit ne rastin tone eresohet pak ky veprim nga ana kompjuterit ben qe te ndryshoje statusin e ikones nga **passive** ne **active**
- Po ne momentin e fokusimit te ikones nga kursori, poshte saj direct shfaqet nje dritare me
- 3 a)**nje mesazh I cili tregon funksioin e ikones mbi te cilin eshte kursori. Nese perdoruesi e lexon dhe nuk harrin ta kuptoje kompjuteri ne menyre automatike, mbas 2 sekondash, e zmadhon kete dritare dhe ne formen e nje pop-up (shfaqja e nje informacion me ane te nje dritare te dedikuar mbi fushen e veprim te nje program) **b)**jep nje informacion me te zgjeruar mbi funksionin e ikones dhe e shoqeron ate edhe me nje grafike te vogel. Nese perdoruesi edhe me kete mesazh nuk e kupton dot funksionin mundet te shtypi butonin **c)**F1 I cili eshte I lidhur me nje TUTORIAL SHPEGUES I cili ne menyre te detajuar dhe shteruese shpjegon funksionin e komandes



4 MESAZHI DYTE SHPEGUES I DETAJUAR

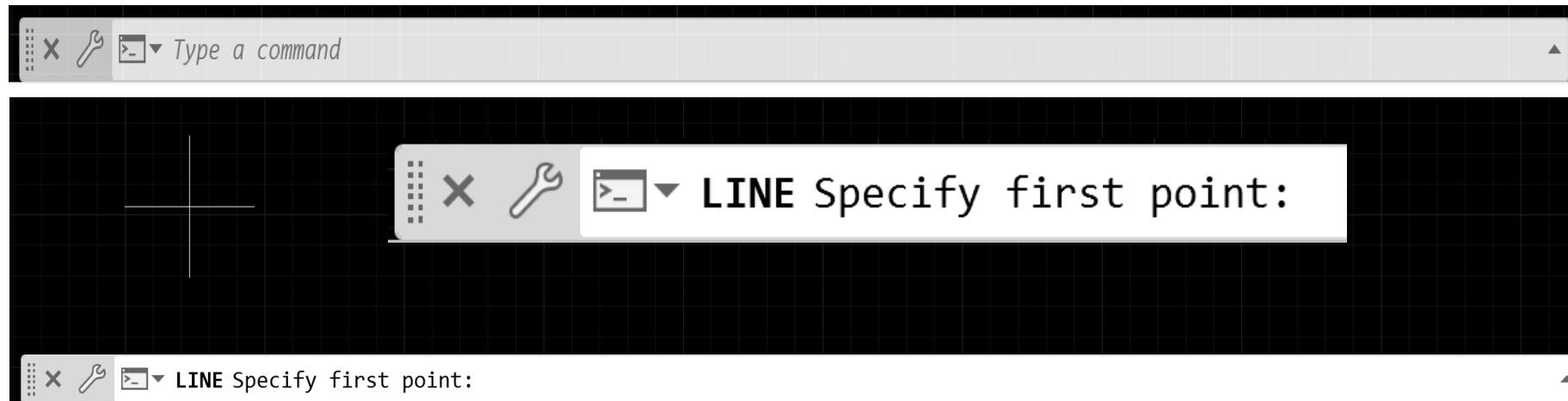


B Ne vijimesi te ketij momenti **klikojme** me kursor mbi **Ikonen Line**
Ne barin e komandave shfaqet nje mesazh I cili kerkon qe ju te **percaktoni piken e pare nga do te filloje vija.**

C Perdoruesi **drejton kursorin ne nje pike te fushes** se vizatimi dhe ne vijimesi **klikon ne kete pike.** Ne kete menyre ai ka percaktuar nga do te filloje vija dhe kompjuteri e ka kuptuar dhe reagon duke bere pyetjen e dyte **percakto piken tjeter,** e cila gjithashtu shfaqet ne bain/shiritin e komandave.

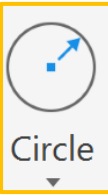
D Perdoruesi **drejton kursorin ne nje pike te dyte** te fletes se vizatimi pikerisht aty ku do te pefundoje vija.
Klikon ne kete pike duke percaktuar keshtu piken e dyte.
Kompjuteri ka kuptuar qe kjo eshte pika e dyte dhe reagon duke te pyetur vizatimi, mesazh qe shfaqet perseri ne barin e komandave, percakto piken tjeter. Nese duam te vijojme me vijat percaktojme edhe nje pie tjeter por nese duam vetem nje vije me dy skaje

E Shtypim tasten Enter ne tastiere ose Esc dhe keshtu perfundon realizimi I vijes



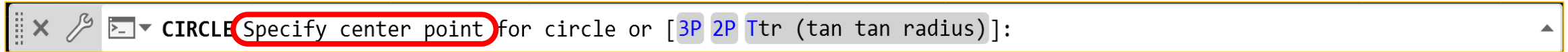
Ne te njejten menyre sic realizuam nje vije mundte realizojme cdo figure tjeter. Por ne cdo rats do te duhet te perdorim lkonen perkatese si dhe pergjigjet duhet ti referohen gjithmone reagimeve te kompjuterit.

1



Keshtu nese do duam te bejme nje reth do veprojmë sa vijon:

1. **Klikojme lkonen Rreth** qe ndodhet ne grupin e ikonave Draw. Mbas klikimit kompjuteri te kerkon te percaktosh nje pike ku do te vendoset qendra e rethit.



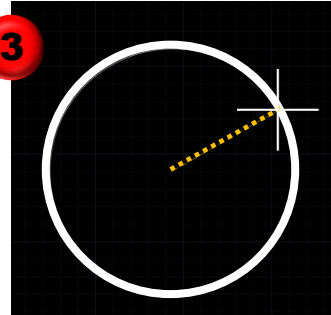
2. **Percaktojme piken e qendres se rethit** gje e cila realizohet duke cuar treguesin e mausit ne kete pike dhe klikojme.  ne kete moment kompjuteri te kerkon te percaktosh rezen e Rrethit.

2

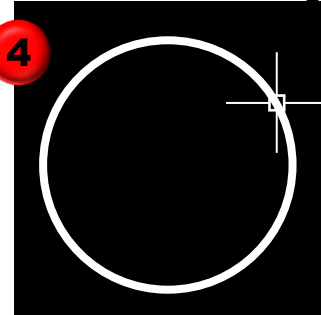


3. Mbas klikimit **levizim treguesin e mausit** nga pika e qendres per te percaktuar madhesine e Rrezes se rethit. Ne ekran tregohet nje Rreth ne momentin qe duam madhesine e kerkuar te Rrethit vijojme

3



4



4. **Klikojme me maus** dhe ne ekran na shfaqet rethi qe donim te realizonim

Ne te njejten menyre do te vepronim per nje hark, elips, drejtkendesh, shume kendesh, vendosjen e pikes, spline, xline, ray, wipeout, region, donut etj.

Per realiziimin e vizatimev ka raste kur perdorim edhe direct komanden pa perdorimin e ikones. Keshtu me maus klikojme ne barin e komandave shkruajme komanden qe duam psh Line. Per ta egzekutuar shtypim tasten Enter te tastieres. Procedura e metejshme vijon sa me siper shpeguam nepermjet ikones. Qe ne fillim sa shtypim germen e pare ne ekran ne formen e nje pop-up shfaqen komandat me te perdoreshme qe fillojne me L dhe nder to eshte Line nuk ka nevojë ta shkruajme komplet emertimin e komandes, ne barin e komandave, por mjafton te klikojme mbi te dhe ne kete menyre e kemi ekzekutar.

3-Point

Start, Center, End

Start, Center, Angle

Start, Center, Length

Start, End, Angle

Start, End, Direction

Start, End, Radius

Center, Start, End

Center, Start, Angle

Center, Start, Length

Continue

Rectangle

Polygon

Center

Axis, End

Elliptical Arc

Rectangular

Polygonal

Freehand

Hatch

Gradient

Boundary

Per realiziimin e vizatimeve ka raste kur **perdorim edhe direct komanden pa perdorimin e ikones**. Keshtu me maus klikojme ne barin e komandave shkruajme komanden qe duam psh Line. Per ta egzekutuar shtypim tasten Enter te tastieres. Procedura e metejshe vijon sa me siper shpeguam nepermjet ikones. Qe ne fillim sa shtypim germen e pare ne ekran ne formen e nje pop-up shfaqen komandat me te perdoreshme qe fillojne me L dhe nder to eshte Line nuk ka nevojte ta shkruajme komplet emertimin e komandes, ne barin e komandave, por mjafton te klikojme mbi te dhe ne kete menyre e kemi ekzekutar.

L (LINE)

LEN (LENGTHEN)

LONGSECTION (SECTION)

LENGTH (DIST)

LA (LAYER)

LAYOUTLINE (XLIN)

LI (LIST)

LAYEREVAL

Hatch: ANGLE

Command: Specify op

Divide

Creates evenly spaced point objects or blocks along the length or perimeter of an object

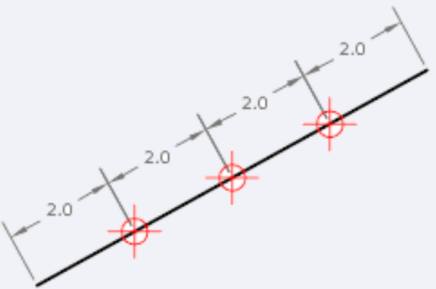
 **DIVIDE**

Press F1 for more help

Divide

Creates evenly spaced point objects or blocks along the length or perimeter of an object

Use DDPTYPE to set the style and size of all point objects in a drawing.



 **DIVIDE**

Press F1 for more help

POINT DIVIDE

DIVIDE NDARJE kjo komande sherben per ndarjen e nje vije te drejte apo te lakuar, por e vazhduar ne nje numer te percaktuar segmentesh ose harqesh ne menyre te barabarte.

Keshtu nese nje vije eshte e gjate 150mm dhe ne e ndajme ne 14 segmente cdo segment eshte 1.07142mm. Oe nese nje reth me perimter 200mm po ta ndajme ne 7 pjese te barabarta rezulton qe nje hark eshte 28.5714mm.



 **Measure**

Creates point objects or blocks at measured intervals along the length or perimeter of an object

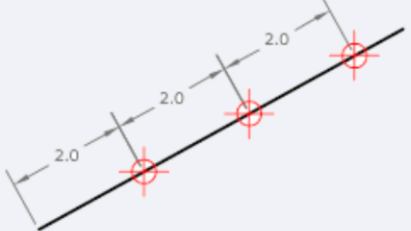
 **MEASURE**

Press F1 for more help

 **Measure**

Creates point objects or blocks at measured intervals along the length or perimeter of an object

Use DDPTYPE to set the style and size of all point objects in a drawing.



 **MEASURE**

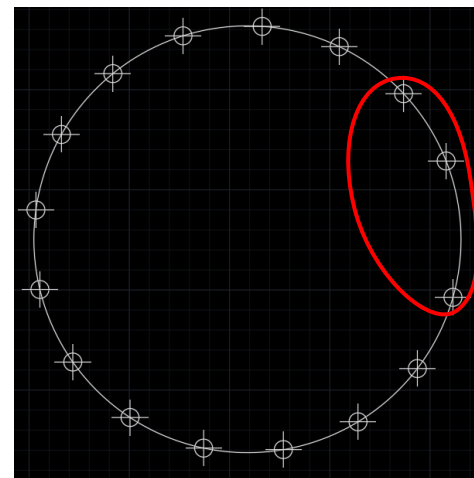
Press F1 for more help

POINT MEASURE

MEASURE MADHESI kjo komande sherben per ndarjen e nje vije te drejte apo te lakuar, por e vazhduar ne nje segment me Madhesi te percaktuar.

Keshtu nese kemi nje segment me gjatesi 150mm dhe duam ta ndajme ne segmente me gjatesi 34mm seicili do kemi kater segmente me gjatesi 34mm ose 136mm dhe pjesa e ngelur do te jete 16mm.

Po keshtu per rethin nese perimetri i tij eshte 300mm dhe ne duam ta ndajme me harqe nga 22mm seicili do te kishim 13 harqe nga 22mm gjithesejt 286mm dhe nje hark me gjatesi 14mm



Koordinatat ne ACAD

QELLIMI Koordinatat sherbejne per te percaktuar pozicionin, ne hapsire, plan apo bosht te nje pike, vije plani apo trupi. Ky pozicion zakonisht i referohet origjines se koordinatave, por ka raste kur referenca eshte nje bosht koordinativ, nje plan projektues, nje pike te ciles ja dime pozicionin/vendodhejn koordinatata etj.

Koordinatat ne autocad jane te njejtat me koordlnatat qe ne perdorim normalisht ne vizatim. Kemi tre sisteme koordinatash. Qe jane

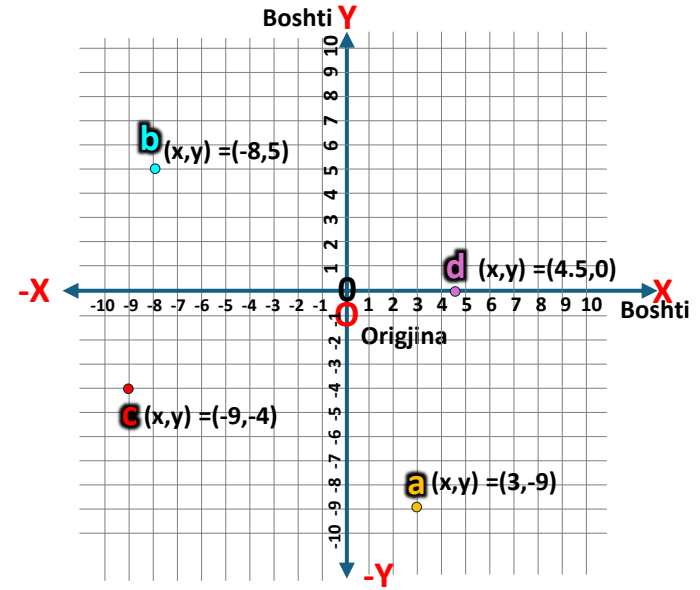
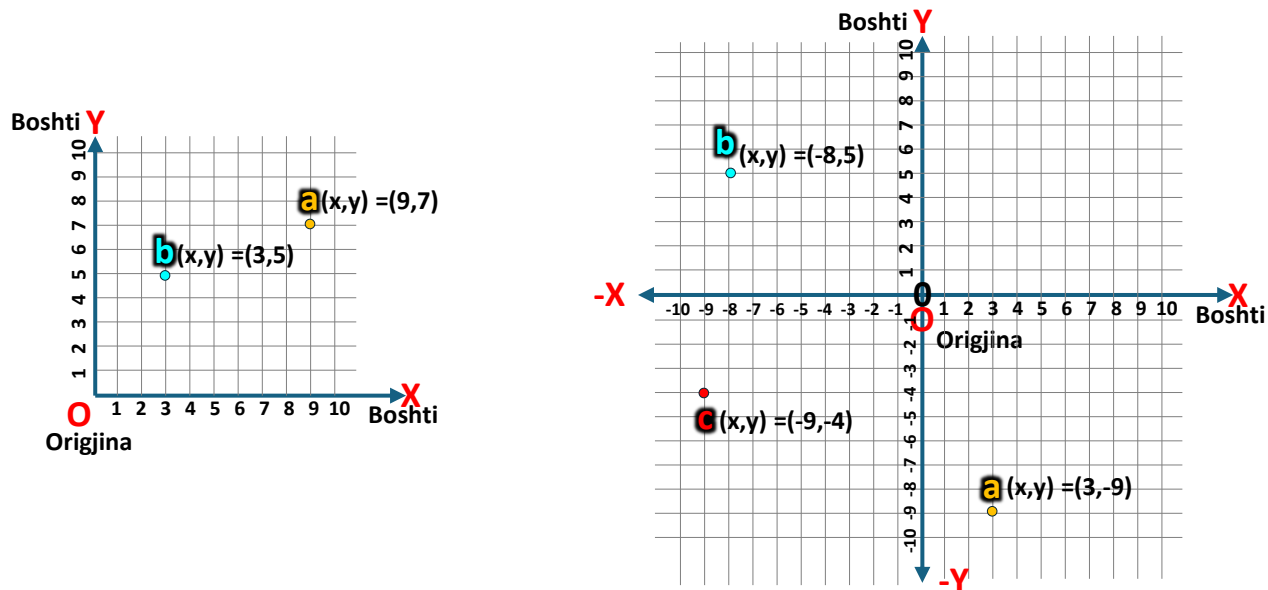
- 1. Koordinata **KARTEZIANE**
- 2. Koordinatat **POLARE**
- 3. Koordinatat **SFERIKE.**

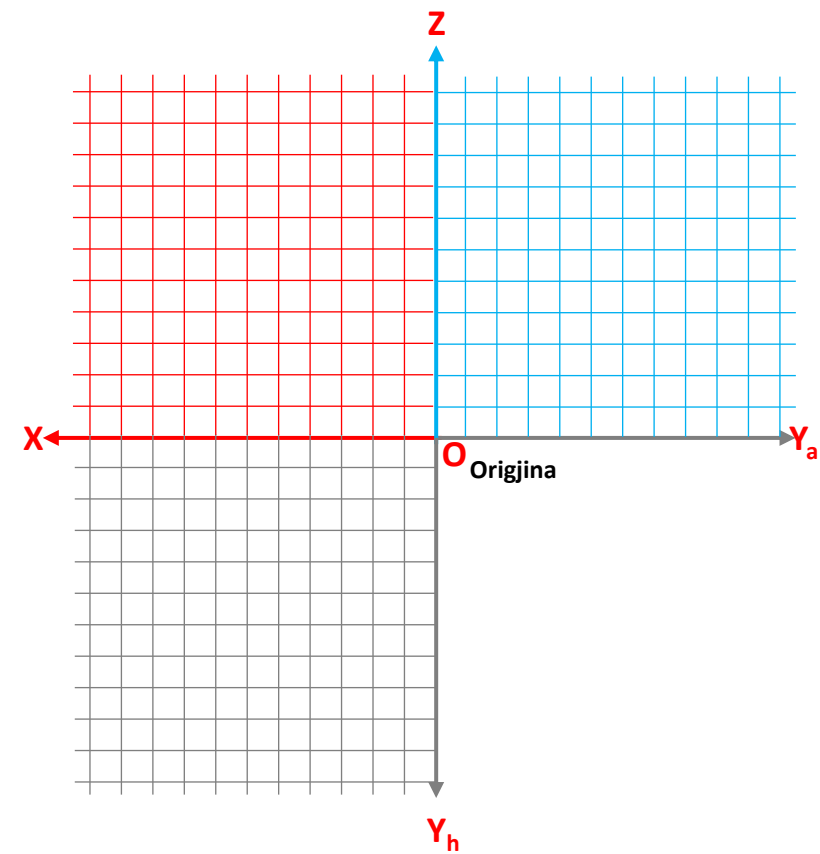
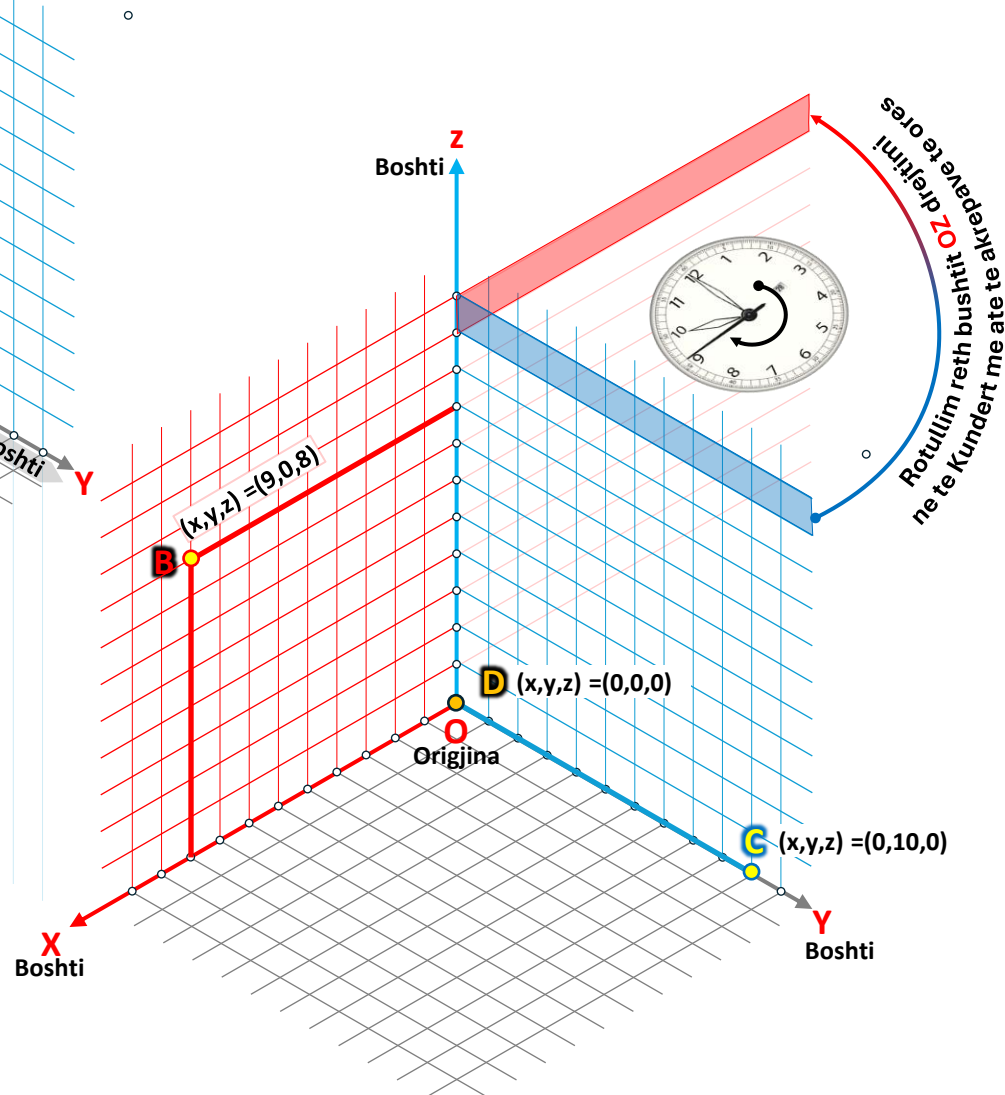
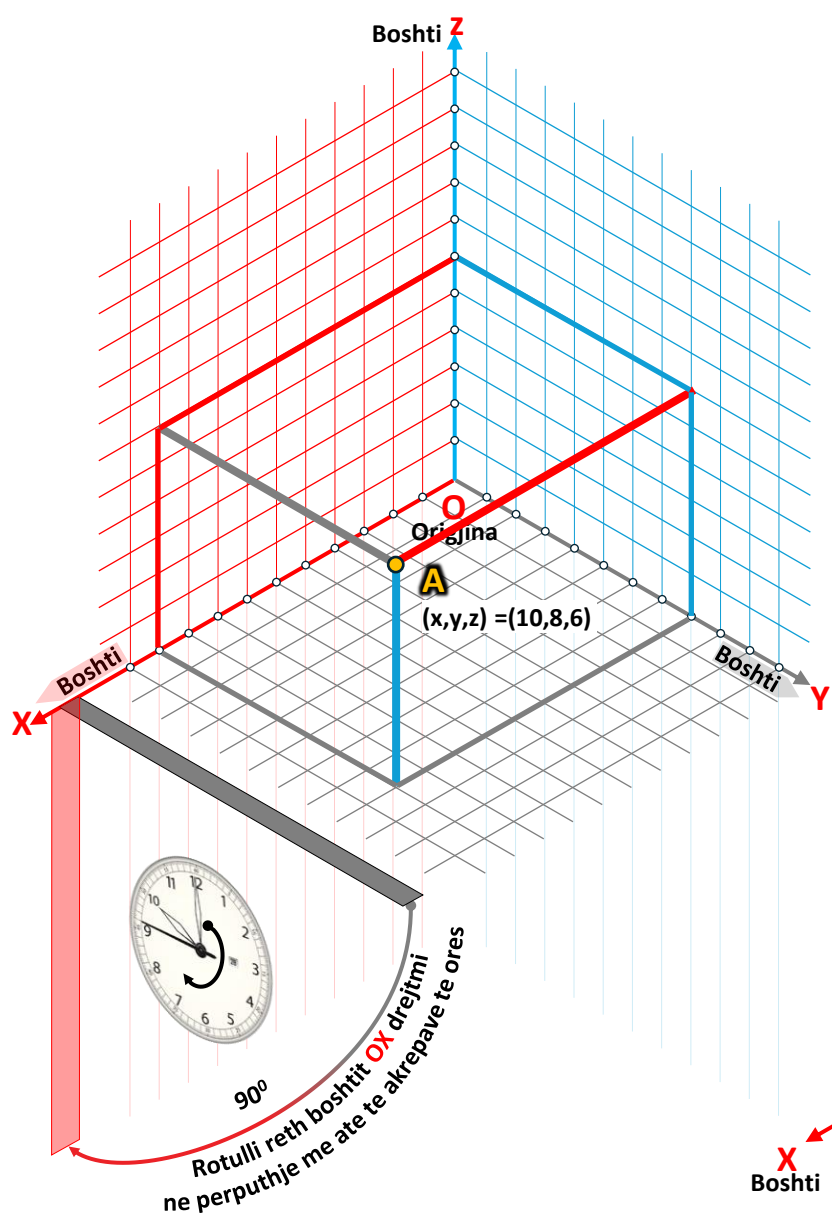
Te treja llojet e koordnatave kane nje qender dhe realizojne system kooridnatv per plan 2D dhe per hapsire ne 3D.

Koordinatat jane dy llojesh ato jane :

- 1. Koordinata **ABSOLUTE**
- 2. Koordinata **RELATIVE**

KOORDIANTAT KARTEZIANE shprehen me **Sistemin me tre boshte qe jane X, Y, Z.** Ne rastin e referimit ne plan ajo shprehet me dy boshte (x,y) duke konsideruar qe koordinata z eshte gjithmone 0 ajo dhe nuk paraqitet fare ne system.





KOORDIANTAT POLARE quhen ato koordinata te cilat I referohen nje pike.

Koordinatat Polare sherbejne per sistemet

- a) Plane qe jane ato dy dimensionale **2D**
- b) Hapsinore qe jane tre dimensionale **3D**

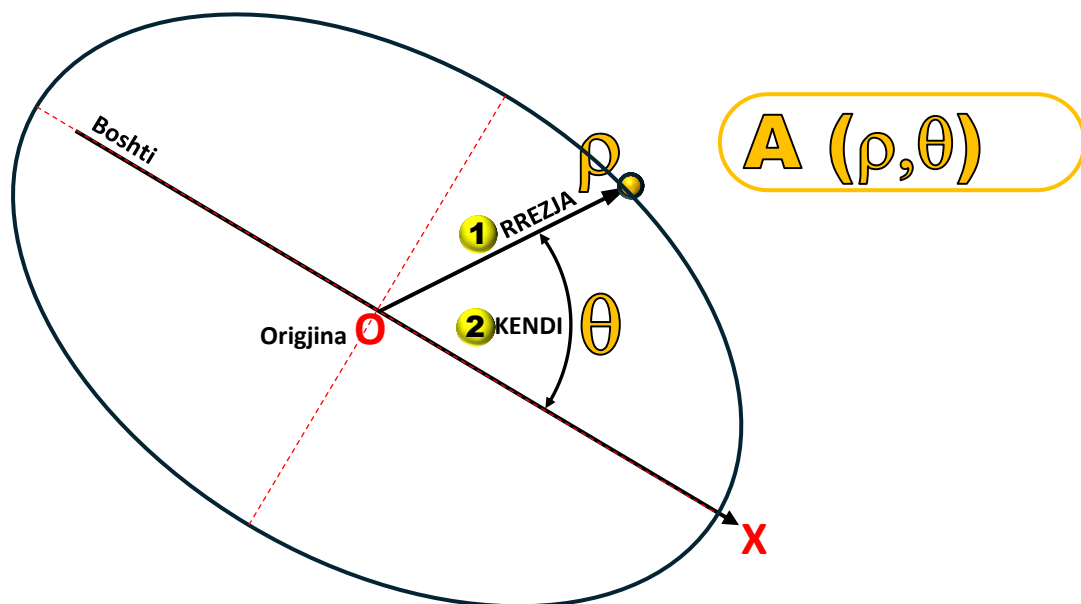
Ne sistemet tre dimensionale **3D** kemi dy lloj kooridnatash polare

- 1. CILINDRIKE
- 2. SFERIKE

KOORDIANTAT POLARE PLANE shprehen me Sistemin me dy elemnete ρ , θ . Keto elemente kane keto kuptime

ρ eshte nje reze e cila perdoret si reze ne planin horizontal. Rezja del nga origjina **O**, dhe zgjatet der ne piken qe duhet ti shprehim kooridnaten.

θ eshte kendi qe formohet nga boshti **OX** fiks, I cili shtrihet ne planin horizontal dhe kalon ne origjinen **O** te ketij plani, si dhe vete drejtimit te rezes

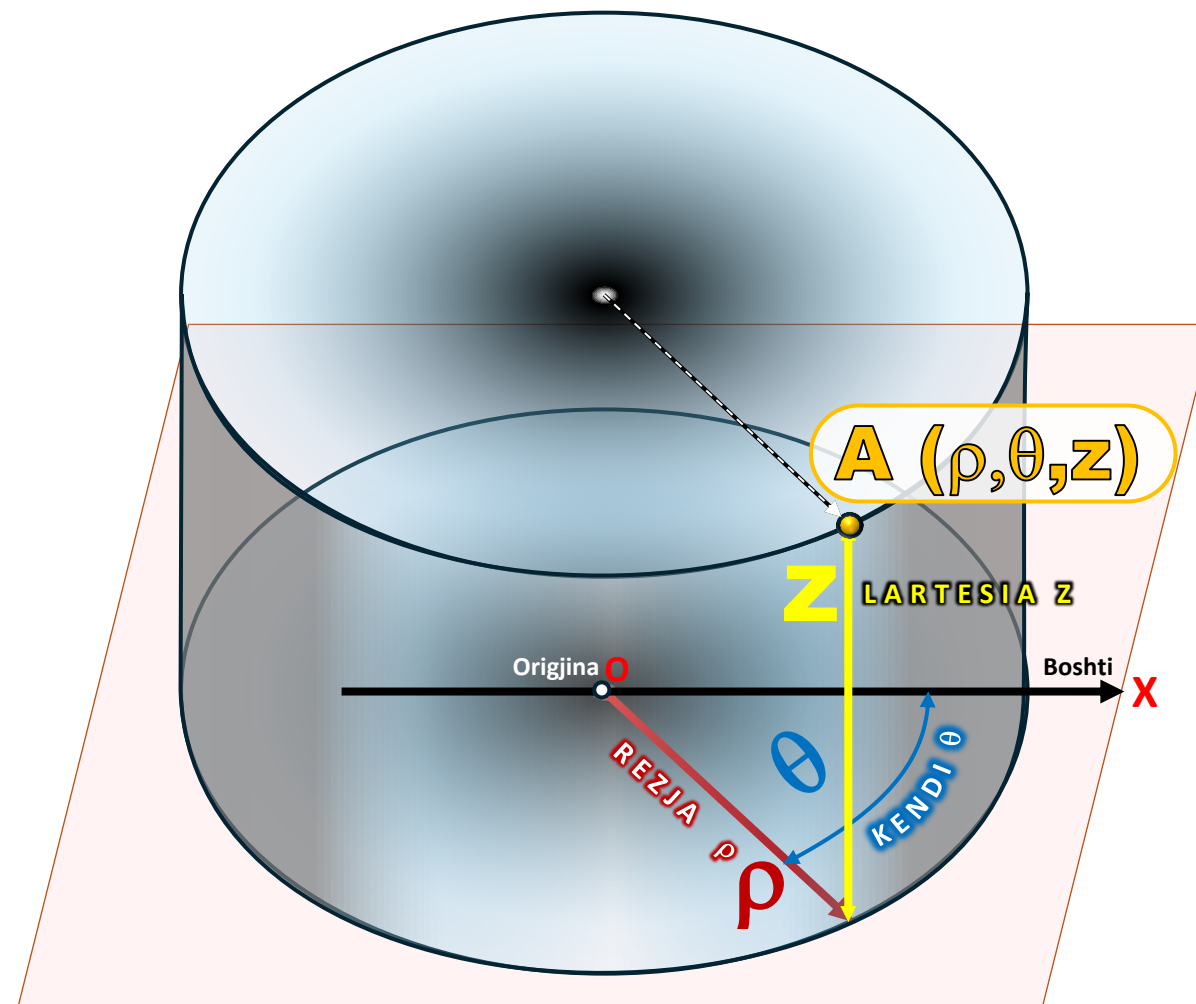
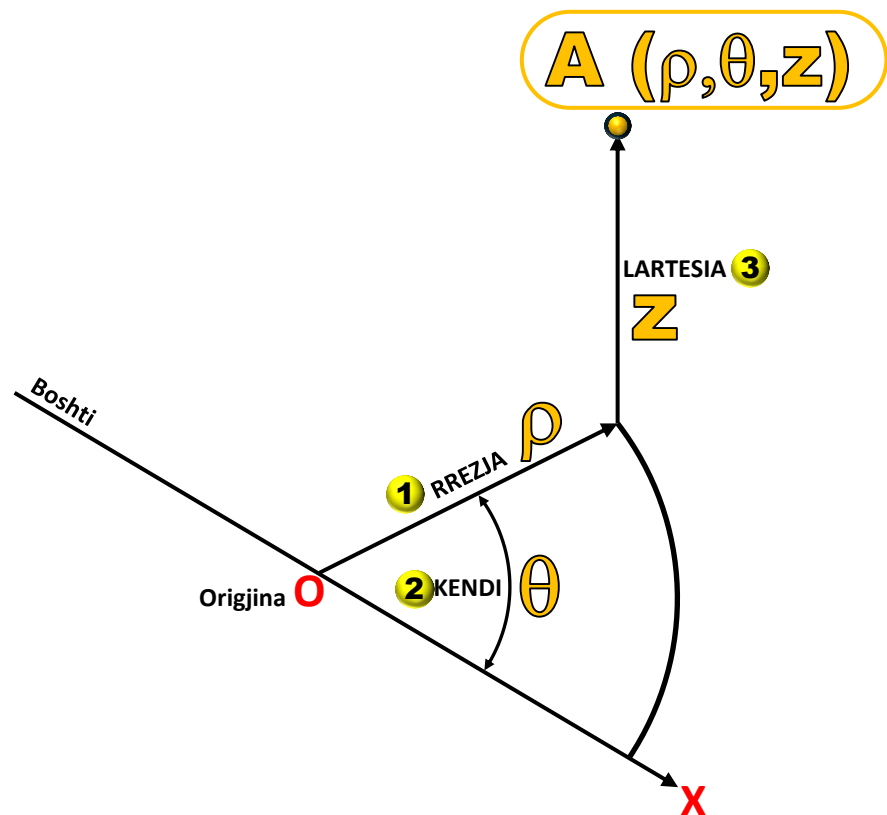


KOORDIANTAT POLARE CILINDRIKE shprehen me Sistemin me tre elemnete ρ , θ , z . Keto elemente kane keto kuptime

ρ eshte nje reze e cila perdoret si reze ne planin horizontal. Rezja del nga origjina **O**, e saj eshte sa distanca reale e pikes, te ciles do I shprehim koordinatat, me boshtin perpendicular me planin horizontal I cili ngrihet na origjina

θ eshte kendi qe formohet nga Boshti **OX**, I cili shtrihet ne planin horizontal, si dhe vete drejtimit te rezes

z eshte lartesia qe shpreh distancen nga fundi I rezes deri ne piken te ciles do I shprehim koordinatat

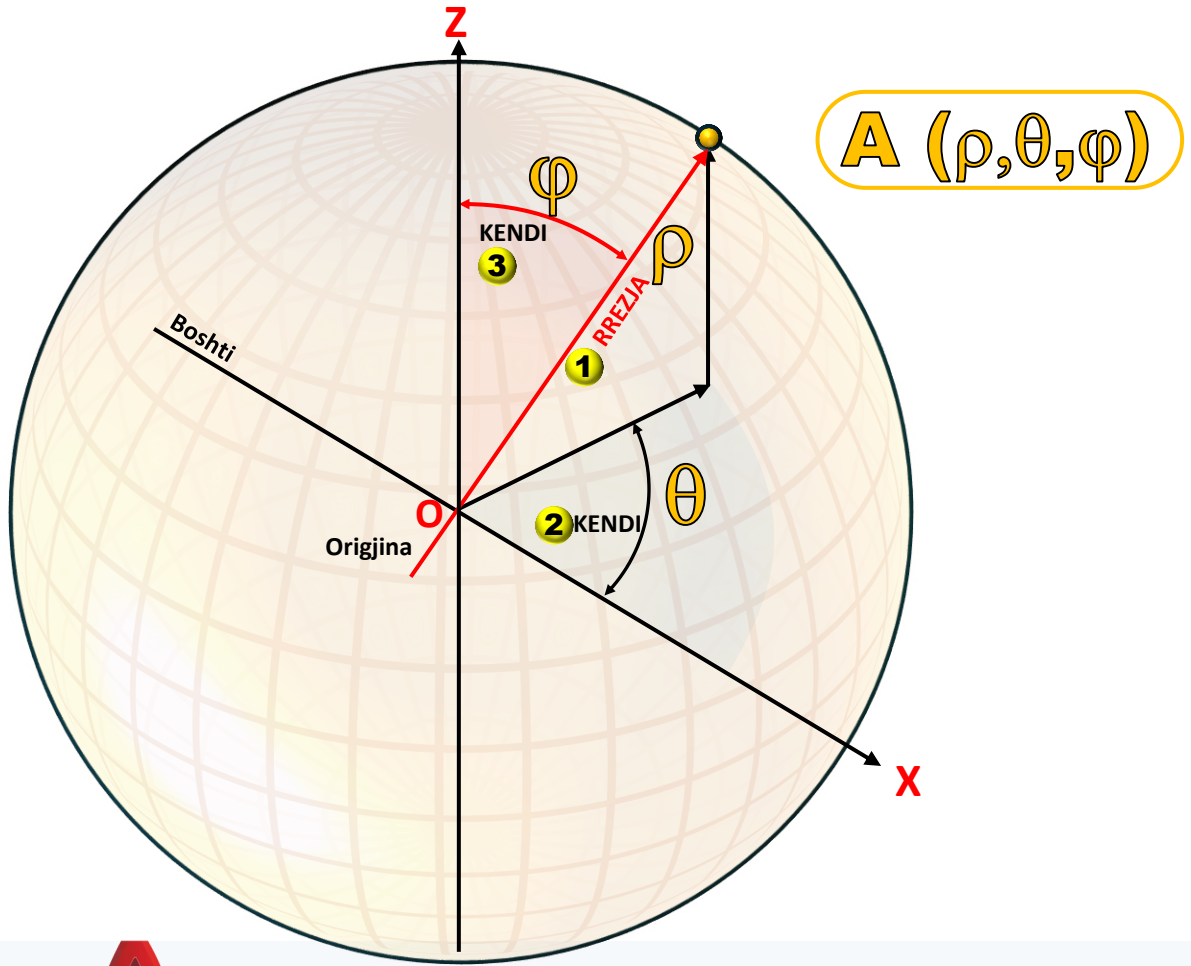
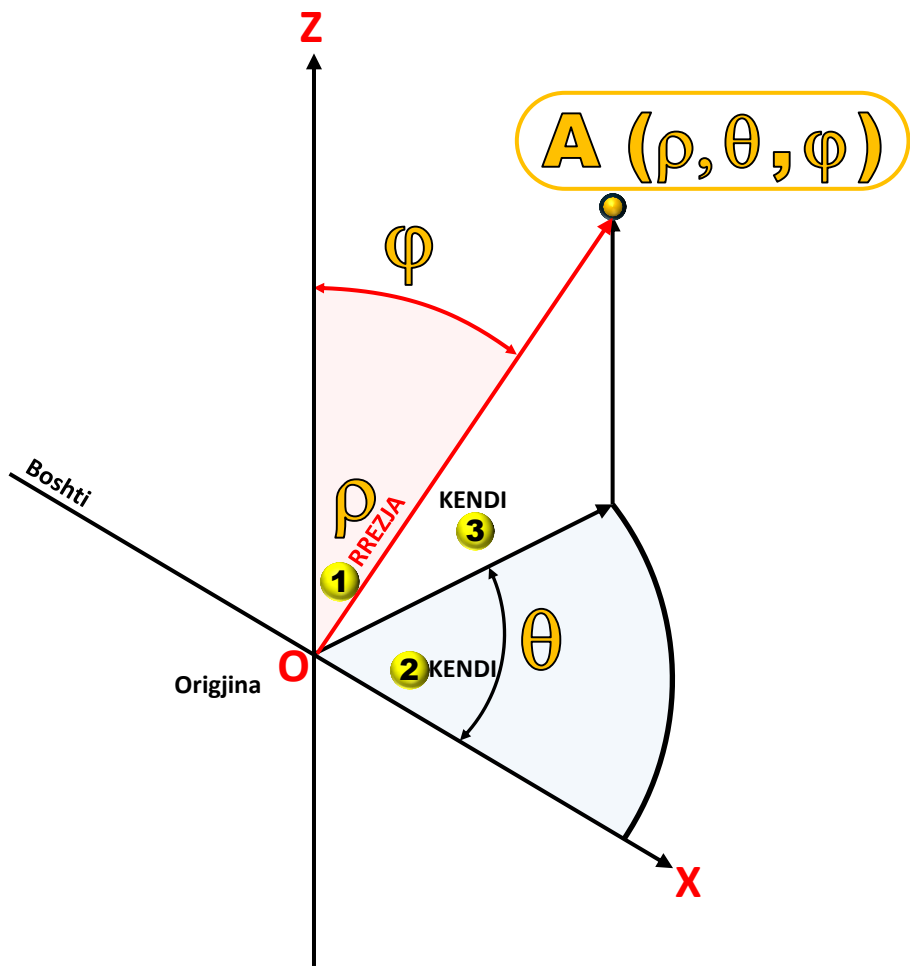


KOORDIANTAT SFERIKE shprehen me **Sistemin me tre elemnete** ρ, θ, φ . Keto elemente kane keto kuptime

ρ eshte nje reze e cila perdoret si reze nga origjina deri ne piken te ciles do i shprehim koordinatat.

θ eshte kendi qe formohet nga nje bosht fiks **OX**, l cili shtrihet ne planin horizontal, si dhe vete projeksionit te drejtimit te rezes ne kete plan horizontal.

φ eshte kendi qe shtrihet ne nje plan vertical dhe formohet nga boshti **OZ** qe eshte pingul me planin horizontal si dhe vete drejtimit te rezes.



Vetite e Grafikave ne ACAD

Vetite e grafikave ne AUTOCAD ne mund ti percaltojme dke egzekutuar komanden **PROPERTIES**(vetite) mbasi te kemi selektuar objektin te cilit do ti ndryshojme vetite. Per kete veprojme sa me poshte vijon: spozojme se do te ndryshojme drejtkendeshin brenda fillanxhes **1**-cojme treguesin e mausit siper drejtkendeshit ne momentin qe ndryshon pamje **2**-klikojme kjo do te thote qe e kemi selektuar. Mbas selektimit **3**-klikojme me butonin e djathte te mausit dhe ne ekran na shfaqet nje dritare pop-up me nje seri komandash **4**-egzekutojme komanden Properties **4a**-cojme treguesin e mausit siper komandes properties dhe kur ajo ndricohet **4b**-klikojme mbi te me treguesin e mausit. Ne ekran cfaqet nje dritare qe emertohet properties dhe ne te shfaqen vetite e ndryshme qe ne mund te ndryshojme si a)color/ngjyra, b)linetype/tipi I vijes, c)lineweight/trashesia e vijes, d)Transparency/transparenca, e)Material/materiali per objektin etj. Cdo veti ndryshohet **5**-duke klikuar ke kutiza perbri emertimit psh Color dhe kur shfaqen opsionet klikon mbi nje prej tyre duke e perzgjedhur ate. Ne kete menyre ju mund te ndryshoni cdo veti ne dritaren e vetive.

