

# **CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO AUTOCAD**

## **1. Giới thiệu AutoCAD.**

- 1.1. Các thao tác cần thiết .
- 1.2. Màn hình AutoCAD.

## **2. Màn hình AutoCAD.**

- 2.1. Tải các thanh công cụ.
- 2.2. Các dạng đơn vị.
- 2.3. Giới hạn màn hình.
- 2.4. Các hệ toạ độ.
- 2.5. Toạ độ điểm.

## **3. Các lệnh vẽ cơ bản.**

- 3.1. Vẽ đường thẳng (Line).
- 3.2. Vẽ hình chữ nhật (Rectangle).
- 3.3. Vẽ đường tròn (Circle).
- 3.4. Vẽ cung tròn (Arc).
- 3.5. Vẽ đa giác đều (Polygon).
- 3.6. Chế độ truy bắt đối tượng.
- 3.7. Giới thiệu một số lệnh điều khiển màn hình.

## **4. Lớp và dạng đường nét.**

- 4.1. Lớp (Layers).
- 4.2. Dạng đường nét (Linetype).

## **5. Kỹ thuật hiệu chỉnh cơ bản.**

- 5.1. Chọn đối tượng.
- 5.2. Các lệnh hiệu chỉnh.
- 5.3. Các lệnh trợ giúp.
- 5.4. Các lệnh vẽ nhanh.
- 5.5. Hiệu chỉnh đối tượng với GRIPS.

## **6. Kỹ thuật vẽ nâng cao.**

- 6.1. Chia đoạn thẳng thành các đoạn bằng nhau (Divide).
- 6.2. Chia đoạn thẳng thành các đoạn bằng nhau và có chiều dài nhất định (Measure).
- 6.3. Vẽ đường tròn có nét vẽ được tô đậm (Donut).
- 6.4. Vẽ tia dài vô hạn theo một hướng (Ray).
- 6.5. Vẽ tia dài vô hạn theo hai hướng (Xline).
- 6.6. Vẽ đa tuyến (Polylines).
- 6.7. Vẽ đường cong qua nhiều điểm (Spline).
- 6.8. Vẽ nhiều đoạn thẳng song song nhau (Multiline)
- 6.9. Vẽ Elip (Ellipse).
- 6.10. Vẽ mặt cắt (Hatching).

## **7. Chữ và kích thước.**

- 7.1. Chữ .
- 7.2. Đường kích thước (Dimensioning).

## **8. Kỹ thuật hiệu chỉnh cao cấp.**

- 8.1. Hiệu chỉnh tất cả các thuộc tính của đối tượng (Properties).

8.2. Lệnh change.

8.3. Thay đổi tính chất của đối tượng theo một đối tượng khác (Matchprop).

8.4. Hiệu chỉnh nhiều đối tượng có cùng thuộc tính.

## **9. Khối và thuộc tính.**

9.1. Tạo khối (Block).

9.2. Tạo bản vẽ mới từ khối (Wblock).

9.3. Tải khối (Insert, Ddinsert).

9.4. Thuộc tính (attributes).

## **10. Bố trí bản vẽ và in ấn.**

10.1. Độ phân giải màn hình (Viewres).

10.2. Lệnh tầm nhìn (View).

10.3. Không gian mô hình (Model Space).

10.4. Không gian giấy vẽ (Paper Space).

10.5. Sử dụng không gian giấy vẽ và không gian mô hình.

10.6. In bản vẽ (Plotting Drawing).