

AutoCAD

Výběr objektů II.

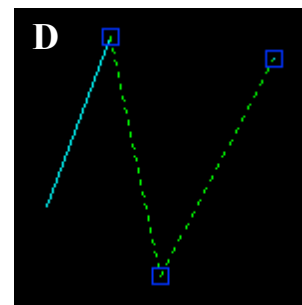
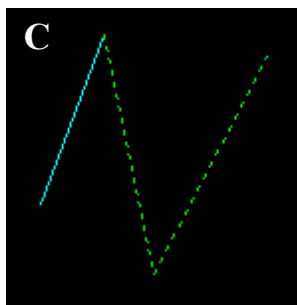
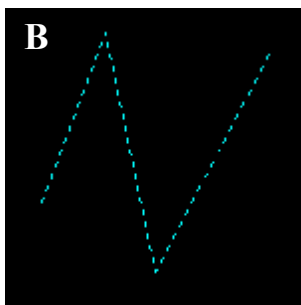
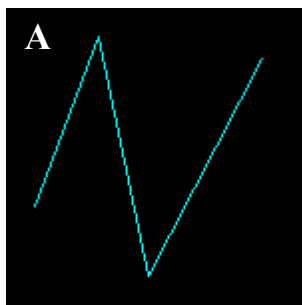
Cyklický výběr

Pokud se nám ve výkresu objevují překrývající se entity **obr. A**, můžeme se mít problém s výběrem té entity, která zrovna není navrchu. Jak to tak bývá je to ta, kterou v danou chvíli nejvíce potřebujeme. Asi by jste se k dané entitě nějakým způsobem dopracovali, ale chceme vám nabídnout lepší a rychlejší postup.

- 1) Podržte stisknutou klávesu **ctrl** a proveďte výběr entity. Na příkazovém řádku se objeví informace o tom, že se zapíná cyklický výběr.

Vyberte objekty: <Cyklický výběr Ano>

- 2) Nyní klikejte levým tlačítkem myši. o každém kliknutí se vám vybere jedna z entit, které se v daném místě překrývají **obr. B,C**.
- 3) Entity se nám při klikání zobrazují stále dokola. Pokud jste z s výběrem spokojeni stisknete **pravé tlačítko** myši nebo klávesu **enter** a vyberete žádanou entitu **obr. D**.



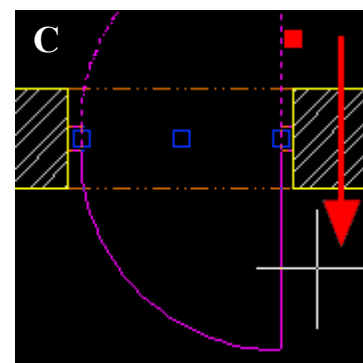
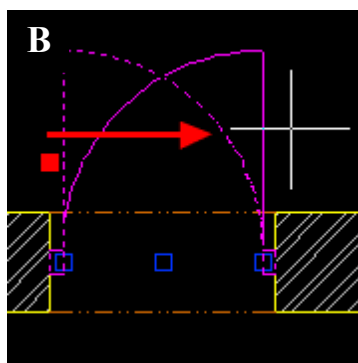
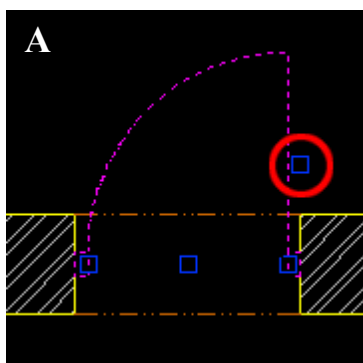
[Zpět na začátek](#)

Autodesk Architectural Desktop

Změna otevírání dveří

Jedna z velkých výhod práce v ADT je možnost editace již nakreslených objektů. To se týká samozřejmě i dveří u kterých můžeme dodatečně měnit jejich velikost a styl, ale i změnit stranu a směr otevírání dveřního křídla. Tato změna je proveditelná velmi jednoduše, pouze za pomoci kurzoru.

- 1) Kurzorem vyberte již nakreslené dveře (nejlepší je ukázat na symbol otevírání dveří). Po výběru se na dveřích objeví uzly (malé modré čtverečky)
- 2) Vyberte uzel zobrazený u dveřního křídla **obr. A** (vybraný uzel změni svojí barvu na červenou a vyplní se)
- 3) Nyní pohybem kurzoru změňte stranu otevření dveří **obr. B**.
- 4) Změnu směru otevírání dveří provedeme stejným způsobem **obr. C**.



Na závěr je ještě nutno zmínit, že změnu otevírání můžete provádět nejenom v půdorysném pohledu, ale i v kterémkoliv pohledu prostorovém.

[Zpět na začátek](#)

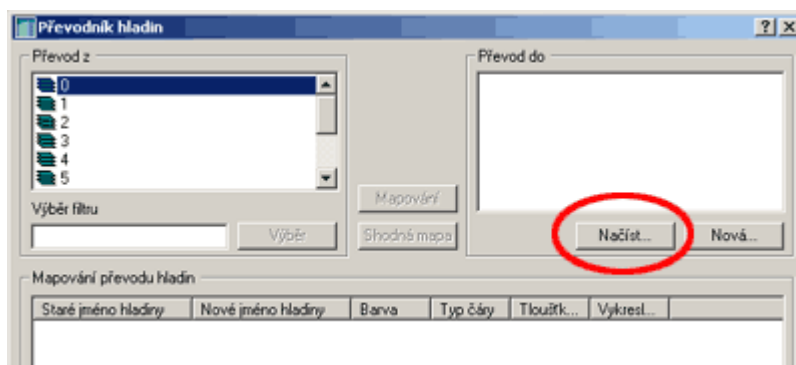
Novinky v AutoCADu 2002

Převodník hladin I.

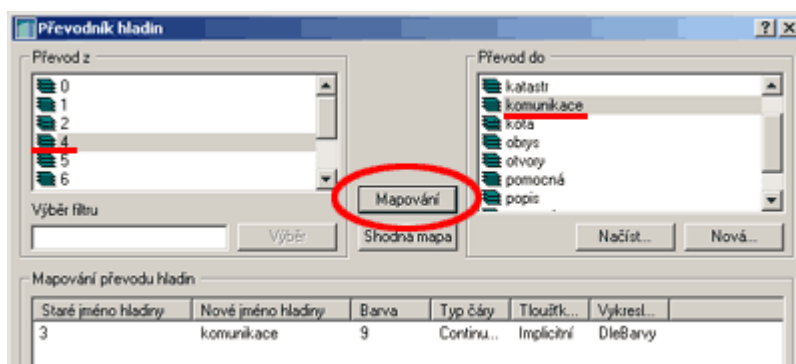
V množství našich norem zatím bohužel nenajdeme takovou, která by se věnovala výkresové dokumentaci v digitální podobě. To znamená, že si každá firma, používající nějaký CAD systém si vytváří své vlastní standardy, které se týkají např. pojmenování a vlastností hladin.

Ve stavební projekci výkresy nejenom vytváříme, ale velmi často pracujeme s již vytvořenými výkresy od našich subdodavatelů (geodetická zaměření, katastrální mapy apod.). Začátek každé práce pak trávíme úpravou došlého podkladu, měníme názvy hladin, jejich barvu, typ čáry atd. Ke zkrácení této otravné práce nám přitom může významně pomoci nová funkce autoCADu PŘEVODNÍK HLADIN. V následujícím textu se seznámíte s jejím používáním.

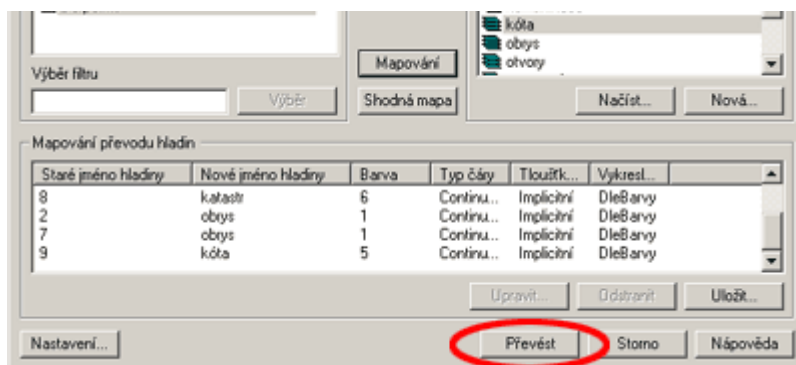
- 1) Otevřete si v AutoCADu výkres, u kterého chcete hladiny přizpůsobit vašim firemním standardům
- 2) Funkci PŘEVODNÍK HLADIN najdete v roletovém menu NÁSTROJE > CAD STANDARDY > PŘEVODNÍK HLADIN
- 3) V levém okně dialogu se objeví seznam hladin obsažených v otevřeném výkresu **obr. A.**
- 4) Stiskněte tlačítko načíst a ve vašem počítači najdete výkres, který má hladiny nastavené dle vašich zvyklostí **obr. A.**



- 5) Po načtení výkresu se v pravém okně dialogu objeví seznam vašich hladin **obr. B.**
- 6) Nyní začněte s tzv. mapováním hladin. V levém okně klikněte na hladinu u které chcete změnit název a vlastnosti a v pravém okně vyberte vaši hladinu, pak stiskněte tlačítko mapování.



- 7) Postup mapování opakujte u dalších hladin. Přehled o převodu vám dává spodní velké okno v dialogu.
- 8) Po dokončení mapování stiskněte tlačítko převést.
- 9) Nyní se objeví výstražný dialog, který vám nabízí možnost uložení mapování. Klikněte na tlačítko ne a převod je dokončen.



Při převodu se přenesly nejenom informace o názvu hladiny, ale i další vlastnosti jako je styl a barva apod. V dalším pokračování si ukážeme jak zacházet s uloženým mapováním.

[Zpět na začátek](#)

Závěrečný Tip

Jak ovlivnit velikost zoomu při použití myši s kolečkem

V předchozím čísle Desky jsme si ukazovali výhody používání myši s kolečkem při zoomování. Možná vás napadlo, že by jste chtěli mít možnost ovlivnit velikost zoomu při otáčení kolečkem myši (to jak moc se obraz přiblíží nebo oddálí při pohybu kolečka).

Velikost zoomu ovlivňuje proměnná ZOOMFACTOR, kterou musíte vepsat do příkazového řádku.

Příkaz: zoomfactor

Zadejte novou hodnotu pro ZOOMFACTOR <40>: 10

Hodnotu zoomfaktoru můžete nastavit v rozmezí od 3 do 100. Čím je hodnota zoomfactor větší tím rychleji se vám, při otočení kolečka myši obraz přiblíží nebo oddálí.

[Zpět na začátek](#)

Zajímavá www stránka

Světla ERCO

<http://www.erco.com/>

Velmi dobře udělaná stránka předního výrobce světel obsahuje kromě fotek a technických údajů výrobků i jejich 2D symboly a 3D modely. Symboly světel jsou ve formátu DXF. Modely světel jsou dostupné jak ve formátu DXF a tak ve formátu MAX u kterého můžete využít technologii i-drop® pro „stažení“ světel z webových stránek přímo do výkresu nebo modelu.



[Zpět na začátek](#)