

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

AutoCAD 2007 PL

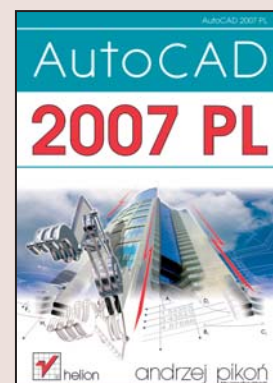
Autor: Andrzej Pikoń

ISBN: 978-83-246-0930-7

Format: B5, stron: 1208

oprawa twarda

Zawiera 3 CD-ROMy



AutoCAD jest bez wątpienia najpopularniejszym w Polsce programem służącym do komputerowego wspomaganie projektowania. Grono osób korzystających z niego stale się powiększa. W trakcie pracy z tym narzędziem projektanci zdążyli już dokładnie poznać jego możliwości, jednakże każda nowa wersja jest coraz bardziej rozbudowana i wyposażona w coraz więcej funkcji. W wersji 2007 PL wprowadzono wiele ulepszeń w interfejsie użytkownika oraz zwiększono funkcjonalność wielu narzędzi projektowych. Dodano również kilka nowych możliwości, które na pewno zostaną docenione nie tylko przez specjalistów wykorzystujących go w codziennej pracy, ale także przez tych, którzy dopiero poznają AutoCAD-a.

Książka przeznaczona jest zarówno dla początkujących użytkowników AutoCAD-a, którzy mogą dzięki niej dogłębnie poznać to narzędzie, jak i dla tych, którzy mają już doświadczenie w pracy z tą aplikacją. W książce zamieszczono bardzo wiele bogato ilustrowanych przykładów pokazujących praktyczne zastosowanie omawianych narzędzi.

- Nowe możliwości AutoCAD-a wprowadzone w wersji 2007 PL
- Interfejs użytkownika, menu i paski narzędzi
- Praca z dokumentami
- Tworzenie podstawowych obiektów i definiowanie ich właściwości
- Zaznaczanie i modyfikowanie obiektów
- Elementy tekstowe
- Korzystanie z warstw i bloków
- Stosowanie Centrum danych projektowych w pracy nad projektem
- Regiony i multilinie
- Techniki wymiarowania, modyfikowanie wymiarów i style wymiarowe
- Modelowanie 3D i bryły ACIS
- Praca z ExpressTools



Spis treści

Wstęp	25
<i>Użytkownicy początkujący</i>	25
<i>Użytkownicy zaawansowani</i>	25
Znaczkę występujące w tekście	26
Instalacja przykładów	27
Instalacja wersji treningowej AutoCAD-a	27

Część 1 **Wiadomości podstawowe**

Wprowadzenie	31
Uruchamianie AutoCAD-a	31
<i>Kursor</i>	33
<i>Obszar rysunku</i>	34
<i>Paski narzędzi</i>	34
<i>Linia statusowa</i>	34
<i>Menu górne</i>	35
<i>Mysz kontra klawiatura</i>	35
<i>Koniec pracy</i>	36
<i>Palety</i>	36
<i>Obszar dialogowy i linia poleceń</i>	36
<i>Domyślna orientacja osi i kierunki mierzenia kątów</i>	37
<i>Jednostki, skala i rozmiar papieru</i>	37
Nowy rysunek – NOWY	38
Otwarcie rysunku – OTWÓRZ	38
Zapis rysunku na dysku	39
<i>Polecenie SZAPISZ</i>	39
<i>Polecenie SAVEALL</i>	39
<i>Zapis rysunku pod nową nazwą – ZAPISZ i NZAPISZ</i>	39
Kopia bezpieczeństwa	40
<i>Zmiana folderu kopii bezpieczeństwa – MOVEBAK</i>	40
Pomoc – POMOC	40
Zamknięcie rysunku	41
<i>Polecenie ZAMKNIJ</i>	41
<i>Zamknięcie wszystkich rysunków – CLOSEALL</i>	42
Koniec pracy	42
<i>Polecenie REZYGNUJ</i>	42
<i>Polecenie QQUIT</i>	42
Klawisz ESC	43
Rysunki na pasku zadań – TASKBAR	43
Rozszerzenie pliku	43
Nowy rysunek	45
Rozpoczęcie edycji nowego rysunku – NOWY	46
Jednostki – JEDN	47
Granice rysunku – GRANICE	49

Podstawowe obiekty AutoCAD-a	51
<i>Odcinek linii prostej – LINIA</i>	52
<i>Punkt – PUNKT</i>	54
<i>Okrag – OKRĄG</i>	55
<i>Łuk – ŁUK</i>	58
<i>Polilinia – PLINIA</i>	60
<i>Linia zygzakowa – BREAKLINE</i>	65
<i>Automatyczne tworzenie polilinii – OBWIEDNIA</i>	66
<i>Elipsa – ELIPSA</i>	68
<i>Prostokąt – PROSTOK</i>	69
<i>Wielobok – WIELOBOK</i>	72
<i>Chmurka rewizyjna – REVLOUD</i>	74
<i>Zasłona – PRZYKRYJ</i>	75
<i>Szkie – SZKICUJ</i>	77
<i>Splajn – SPLAJN</i>	79
<i>Multilinie</i>	80
<i>Linie konstrukcyjne – PROSTA i PÓLPROSTA</i>	80
<i>Regiony</i>	80
<i>Inne obiekty</i>	80
Właściwości obiektów	81
<i>Wybór właściwości domyślnych</i>	82
<i>Kolor</i>	83
<i>Kolejność wyświetlania – PORZWYŚ</i>	84
<i>Kolejność wyświetlania w zależności od koloru – CDORDER</i>	86
<i>Rodzaj linii</i>	88
<i>Okno dialogowe RODZLIN</i>	88
<i>Szerokość linii</i>	92
<i>Bieżąca i domyślna szerokość linii – SZERLIN</i>	92
<i>Styl wydruku</i>	94
<i>Współczynnik skali linii</i>	94
<i>Globalny współczynnik skali linii – RLSKALA</i>	95
<i>Indywidualny współczynnik skali linii</i>	95
<i>Uzgadnianie właściwości – UZGWŁAŚCIWOŚCI</i>	96
<i>Modyfikacje właściwości obiektów</i>	100
<i>Modyfikacja właściwości za pomocą list</i>	100
<i>Menedżer właściwości – WŁAŚCIWOŚCI</i>	101
<i>Zamknięcie menedżera właściwości – WŁAŚCIWOŚCIZAMKNIJ</i>	104
Oglądanie rysunku	109
<i>Szybkie powiększanie i przesuwanie</i>	110
<i>Szybkie powiększanie – SZOOM</i>	110
<i>Szybkie przesuwanie – NFRAGM</i>	112
<i>Powiększanie i przesuwanie za pomocą myszy z kółkiem</i>	114
<i>Powiększanie okna prostokątnego</i>	114
<i>Przywoływanie poprzedniego powiększenia</i>	115
<i>Powiększanie do zakresu</i>	115
<i>Zakończenie szybkiego powiększania i przesuwania</i>	115

Inne możliwości polecenia ZOOM	116
<i>Powiększenie do zakresu obiektów – ZOOM Obiekt</i>	120
Podgląd dynamiczny – PODGLĄD	123
Odświeżanie ekranu i regeneracja rysunku	124
<i>Odświeżanie wszystkich rzutni – PRZERYSW</i>	125
<i>Odświeżanie bieżącej rzutni – PRZERYŚ</i>	125
<i>Regeneracja rysunku – REGEN</i>	125
<i>Regeneracja i odświeżenie rzutni – REGENW</i>	126
Wyświetlanie grubości linii	126
Wyświetlanie pełnoekranowe	126
<i>Polecenie FULLSCREEN</i>	127
Wypełnianie obiektów – WYPEŁNIJ	127
Ekran tekstowy i graficzny	128
Widoki	128
<i>Menedżer widoków – WIDOK</i>	129
<i>Tworzenie nowego widoku</i>	130
<i>Zmiana granic obszaru widoku</i>	135
<i>Zapis stanu warstw z widokiem</i>	135
Modyfikacje rysunku	137
Jak wybierać obiekty?	138
<i>Podstawowe metody wyboru obiektów</i>	138
Polecenia do modyfikacji rysunku	139
<i>Usuwanie obiektów – WYMAŻ</i>	140
<i>Kopiowanie – KOPIUJ</i>	141
<i>Rozbudowane kopiowanie – COPYM</i>	142
<i>Szyk – SZYK</i>	143
<i>Kopiowanie równoległe – ODSUŃ</i>	149
<i>Rozbudowane kopiowanie równoległe – EXOFFSET</i>	151
<i>Odbicie lustrzane – LUSTRO</i>	152
<i>Przesuwanie – PRZESUŃ</i>	154
<i>Obracanie – OBRÓT</i>	155
<i>Edycja zintegrowana – MOCORO</i>	157
<i>Dopasowanie – DOPASUJ</i>	158
<i>Rozdzielanie – PRZERWIJ</i>	159
<i>Przedłużanie – WYDŁUŻ</i>	160
<i>Ucinanie – UTNIJ</i>	163
<i>Zintegrowane ucinanie i przedłużanie</i>	166
<i>Automatyczne ucinanie – EXTRIM</i>	167
<i>Zmiana długości – PRZEDŁUŻ</i>	168
<i>Rozciąganie – ROZCIĄGNIJ</i>	169
<i>Rozbudowane rozciąganie – MSTRETCH</i>	170
<i>Ścinanie narożników – FAZUJ</i>	172
<i>Zaokrąglanie – ZAOKRĄGL</i>	173
<i>Zmiana wielkości obiektów – SKALA</i>	174
<i>Modyfikacja polilinii – EDPLIN</i>	176
<i>Edycja wielu polilinii – MPEDIT</i>	180
<i>Modyfikacja splajnu – EDSPLAJN</i>	181

<i>Rozbijanie obiektów</i>	183
<i>Polecenie ROZBIJ</i>	184
<i>Polecenie XPLODE</i>	184
<i>Łączenie obiektów – POŁĄCZ</i>	185
<i>Usuwanie duplikatów – OVERKILL</i>	186
Wybieranie obiektów	189
Metody wyboru obiektów	190
<i>Wybór za pomocą okna</i>	193
<i>Wybór za pomocą wieloboku</i>	194
<i>Wybór za pomocą łamanej</i>	195
<i>Gdy robi się gęsto...</i>	195
Automatyczny wybór obiektów	196
<i>Szybkie wybieranie – SWYBIERZ</i>	196
<i>Wybór obiektów określonego typu, leżących na określonej warstwie – GETSEL</i>	198
<i>Filtrowanie obiektów – FILTR</i>	199
<i>Tworzenie zbioru wskazań – SSX</i>	204
<i>Wybieranie obiektów przecinających – FASTSELECT</i>	205
Opcje wyboru	206
Napisy	209
Napisy proste	210
<i>Rysowanie napisu – DTEKST</i>	210
Akapit tekstowy	213
<i>Tworzenie akapitu – WTEKST</i>	213
<i>Edytor napisów</i>	215
<i>Wcięcia i tabulatory</i>	216
<i>Justowanie</i>	216
<i>Tło akapitu</i>	217
<i>Wypunktowania i listy</i>	219
<i>Symbole</i>	219
<i>Import pliku tekstowego</i>	220
<i>Łączenie akapitów</i>	220
<i>Usuwanie formatowania</i>	220
<i>Wyszukiwanie i zastępowanie</i>	220
<i>Pola tekstowe</i>	221
<i>Kombinacje klawiszy edytora</i>	221
<i>Ułamki</i>	224
<i>Edycja ułamków</i>	225
Wyświetlanie na wierzchu napisów – TEKSTNAWIERZCH	226
Napis na łuku – ARCTEXT	228
Napis otoczony – TCIRCLE	230
Automatyczne numerowanie napisów – TCOUNT	231
Umieszczanie plików tekstowych na rysunku	232
<i>Polecenie WTEKST</i>	232
<i>Połączenie z plikiem tekstowym – RTEXT</i>	233
<i>Edycja połączonych plików tekstowych – RTEDIT</i>	234
<i>Funkcje DIESEL w RTEXT</i>	234

Styl napisu – STYL	234
<i>Domyślny styl napisu</i>	237
Modyfikacja napisów	237
<i>Modyfikacja treści napisu – ODTEKST</i>	237
<i>Zmiana wielkości liter – TCASE</i>	238
<i>Zmiana orientacji napisów – TORIENT</i>	239
<i>Właściwości napisu – WŁAŚCIWOŚCI</i>	239
<i>Dopasowanie szerokości napisu – TEXTFIT</i>	242
<i>Rozbijanie napisów – TXTEXP</i>	243
<i>Zamiana napisu prostego na akapit – TXT2MTXT</i>	243
Wypełnianie napisów	244
Markowanie napisów – MTEKST	244
Sprawdzanie pisowni – PISOWNIA	245
Jakość wydruku napisów	245
Wyszukiwanie i zastępowanie napisów – ZNAJDŹ	246
Zmiana wielkości i sposobu justowania	250
<i>Zmiana wielkości napisów – SKALUJTEKST</i>	250
<i>Zmiana współczynników skali napisu względem przestrzeni papieru</i> – <i>PSTSCALE</i>	251
<i>Zmiana justowania napisów – WYRÓWNAJTEKST</i>	252
Przeliczanie odległości pomiędzy przestrzenią modelu a przestrzenią papieru – KONPRZESTRZ	253
<i>Chowanie napisów</i>	254
<i>Tworzenie zasłony – TEXTMASK</i>	255
<i>Usuwanie zasłony – TEXTUNMASK</i>	256
Tabelki	257
<i>Tworzenie tabel – TABELA</i>	258
<i>Modyfikacja tekstu w tabelce – EDYCJATABELI</i>	259
<i>Modyfikacja tabelki za pomocą uchwytów</i>	260
<i>Modyfikacja komórek za pomocą uchwytów</i>	261
<i>Wstawianie kolumn i wierszy</i>	262
<i>Usuwanie kolumn i wierszy</i>	264
<i>Obramowanie komórek</i>	264
<i>Wyrównywanie tekstu w komórkach</i>	266
<i>Wstawianie bloku do komórki</i>	266
<i>Wstawianie formuły do komórki</i>	269
<i>Wstawianie pola do komórki</i>	272
<i>Właściwości tabelki i komórek</i>	273
<i>Styl tabelki – STYLTABELI</i>	276
<i>Eksport tabelki – EKSPORTABELI</i>	281
Rysowanie precyzyjne	283
Skok i siatka – USTAWIENIARYS	284
<i>Skok – SKOK</i>	284
<i>Siatka – SIATKA</i>	287
Tryb ortogonalny – ORTO	288
Współrzędne punktów wpisywane z klawiatury	289

Punkty charakterystyczne obiektów	292
<i>Wskazywanie punktów charakterystycznych</i>	294
<i>Automatyczna lokalizacja punktów charakterystycznych – OBIEKT</i>	295
<i>Opcje OBIEKT</i>	297
<i>Gdy robi się gęsto...</i>	297
<i>Środek odcinka między wskazanymi punktami – MTP</i>	298
Przykłady	300
Śledzenie (tymczasowe linie konstrukcyjne)	303
<i>Śledzenie biegunowe (kołowe)</i>	303
<i>Śledzenie punktów charakterystycznych</i>	306
<i>Opcje śledzenia punktów charakterystycznych</i>	307
<i>Tymczasowy punkt śledzenia</i>	313
<i>Punkty charakterystyczne użytkownika</i>	314
<i>Punkt względny – OD</i>	315
Stale linie konstrukcyjne	317
<i>Prosta – PROSTA</i>	318
<i>Półprosta – PÓLPROSTA</i>	320
Anulowanie poleceń	321
<i>Odwołanie ostatniego polecenia – C</i>	321
<i>Anulowanie odwołania polecenia – ODTWÓRZ</i>	322
<i>Polecenia COFAJ, ODTWÓRZ i WODTWÓRZ</i>	322
<i>Odwoływanie poleceń – COFAJ</i>	323
<i>Odzyskanie ostatnio skasowanego obiektu – ODDAJ</i>	324
Uchwyty	325
Tryby edycji	327
<i>Opcje wspólne</i>	327
<i>Rozciąganie</i>	327
<i>Przesuwanie</i>	327
<i>Obracanie</i>	328
<i>Zmiana wielkości</i>	328
<i>Odbicie lustrzane</i>	328
Zastosowanie menu kontekstowego	330
Kopiowanie	330
Sterowanie uchwytami – OPCJE	331

Część 2 Pożyteczne narzędzia

Warstwy	335
Sterowanie warstwami – WARSTWA	338
<i>Tworzenie nowej warstwy</i>	339
<i>Zaznaczanie (wybór) warstw</i>	340
<i>Wybór warstwy bieżącej</i>	341
<i>Usuwanie warstw</i>	341
<i>Zmiana nazwy warstwy</i>	341
<i>Właściwości warstw</i>	341
<i>Status warstw</i>	342
<i>Sortowanie warstw</i>	344

<i>Uwagi</i>	344
<i>Właściwości JakWarstwa i JakBlok i definicja bloków</i>	345
Wyświetlanie warstw według nazwy	346
Łatwe sterowanie warstwami	349
Wybór warstwy obiektu – WARZMAKT	350
Przywoływanie poprzedniego stanu warstw – PWARSTWA	351
Warstwa 0	351
Stan i właściwości warstw	352
Translator warstw	355
Usuwanie warstw – USUNŃ	355
Pasek narzędzi Warstwy II	356
<i>Kopiowanie obiektów na wybraną warstwę – KOPIUJNAWAR</i>	357
<i>Spacer warstwowy – SPACWAR</i>	357
<i>Przeniesienie obiektów na inną warstwę – ZMWWAR</i>	361
<i>Przeniesienie obiektów na bieżącą warstwę – WARAKT</i>	362
<i>Izolowanie warstw – WARIZO</i>	362
<i>Anulowanie izolowania warstw – WARODIZO</i>	363
<i>Zamrażanie warstw – WARZAB</i>	363
<i>Wyłączanie warstw – WARWYL</i>	365
<i>Zamknięcie warstwy – WARZAM</i>	367
<i>Otwarcie warstwy – WAROTW</i>	367
<i>Włączenie wszystkich warstw – WARWL</i>	368
<i>Odmrożenie wszystkich warstw – WARODB</i>	368
<i>Usuwanie warstwy i obiektów – WARUSUNŃ</i>	368
<i>Wyróżnianie wskazanej warstwy – WARRZUTI</i>	369
<i>Scalanie warstw – WARPOŁ</i>	371
<i>Menedżer konfiguracji warstw – LMAN</i>	372
Filtry warstw	373
<i>Grupy warstw</i>	374
<i>Grupy zagnieżdżone</i>	380
<i>Filtr oparty na właściwościach warstw</i>	384
<i>Grupa zawierająca filtry oparte na właściwościach</i>	395
Bloki	397
Definiowanie bloku – BLOK	400
Wstawianie bloków – WSTAW	402
<i>Wczytywanie bloku z dysku</i>	404
<i>Wstawianie bloku pochodzącego z innego rysunku</i>	404
<i>Wstawianie bloków za pomocą Eksploratora Windows</i>	406
Palety bloków	406
<i>Wstawianie bloków za pomocą palety narzędzi</i>	406
<i>Zmiana właściwości bloku w palecie</i>	407
<i>Autoukrywanie i przezroczystość palety</i>	407
<i>Tworzenie nowych palet i dodawanie do nich bloków</i>	408
<i>Przeciąganie obiektów z rysunku na paletę</i>	408
<i>Umieszczanie bloków na palecie za pomocą centrum danych projektowych</i>	410
<i>Parametry palety</i>	412

Przykład definiowania i wstawiania bloku	414
<i>Definiowanie bloku</i>	414
<i>Wstawianie bloku</i>	415
<i>Drzwi 1x1</i>	416
Zastępowanie bloków – BLOCKREPLACE	416
Wielokrotne wstawianie bloku – WWSTAW	418
Rozbijanie bloku – ROZBIJ	419
Zapis bloku na dysku – PISZBLOK	419
Nowy punkt wstawienia – BASE	420
Właściwości bloków	421
Edycja bloków	422
<i>Redefinicja bloku</i>	422
<i>Lokalna edycja bloku – ODNEDYCJA</i>	423
<i>Dodawanie i usuwanie elementów z bloku – ODNUSTAW</i>	425
<i>Zakończenie edycji bloku – ODNZAMKNIJ</i>	425
<i>Zmiana współczynników skali bloku – BSCALE</i>	428
<i>Zmiana współczynników skali bloku</i> <i>względem przestrzeni papieru – PSBSCALE</i>	429
<i>Edycja właściwości bloków – CECHY</i>	431
Biblioteki bloków	432
Usuwanie nieużywanych bloków – USUŃ	433
Kopiowanie elementów bloku – NCOPY	434
Granica cięcia i wydłużania	435
Kopiowanie z użyciem schowka	436
Automatyczne rozmieszczanie bloków	437
<i>Podziel – PODZIEL</i>	437
<i>Zmierz – ZMIERZ</i>	439
Inne polecenia	440
<i>Zasłanianie bloków – PRZYTODN i CLIPIT</i>	440
<i>Tworzenie ikon podgląd bloku – IBLOK</i>	441
<i>Liczba bloków – BCOUNT</i>	441
<i>Zastąpienie bloku odnośnikiem zewnętrznym – BLOCKTOXREF</i>	441
Bloki dynamiczne	443
Edytor bloków dynamicznych – BEDIT (BEDYCJA)	446
Parametry	448
Operacje	449
<i>Przesuwanie</i>	450
<i>Skalowanie</i>	451
<i>Rozciąganie</i>	452
<i>Rozciąganie biegunowe</i>	454
<i>Obracanie</i>	454
<i>Odwracanie</i>	457
<i>Szyk</i>	458
<i>Przeglądanie</i>	459
<i>Dopasowanie</i>	459
Stany widoczności	461

Centrum danych projektowych	465
<i>Włączenie centrum – ADCENTER</i>	466
<i>Okno centrum danych projektowych</i>	466
<i>Okno nawigacyjne</i>	467
<i>Paleta</i>	467
<i>Ikony sterujące</i>	467
<i>Wstawianie bloków</i>	469
<i>Wstawianie innych danych projektowych</i>	473
<i>Tworzenie palet narzędzi</i>	474
<i>Wyszukiwanie</i>	475
<i>Często wykorzystywane dane – Ulubione</i>	478
<i>Odświeżenie palety i okna nawigacyjnego</i>	479
<i>Otwarcie rysunku</i>	479
<i>Zastosowanie Eksploratora Windows</i>	479
<i>Zamknięcie centrum – ADCZAMKNIJ</i>	479
<i>Nawigacja – ADCPRZEJDŹ</i>	479
<i>Kreskowanie</i>	480
Rysunek aksonometryczny	481
<i>Siatka aksonometryczna</i>	481
<i>Włączanie i wyłączanie siatki aksonometrycznej – USTAWIENIARYS</i>	482
<i>Polecenie IZO</i>	483
<i>Okrag aksonometryczny – ELIPSA</i>	483
Kreskowanie	485
Kreskowanie GKRESKUJ	487
<i>Wybór obszaru przeznaczonego do zakreskowania</i>	488
<i>Wybór wzoru kreskowania</i>	490
<i>Podgląd kreskowania</i>	491
<i>Wykonywanie kreskowania</i>	491
<i>Skala i kąt obrotu kreskowania</i>	491
<i>Wyświetlenie granicy kreskowania</i>	492
<i>Dziedziczenie parametrów kreskowania</i>	492
<i>Kreskowanie obiektów wewnętrznych</i>	492
<i>Zaawansowane opcje kreskowania</i>	492
<i>Uwagi odnośnie kreskowania</i>	494
<i>Kreskowanie zespolone</i>	495
<i>Oddzielne kreskowania</i>	499
<i>Tolerancja szczeliny granicy kreskowania – HPGAPTOL</i>	500
<i>Zmiana początku kreskowania</i>	503
<i>Odtworzenie obwiedni</i>	504
<i>Pole powierzchni kreskowania</i>	504
<i>Kolejność wyświetlania kreskowania</i>	505
<i>Proste kreskowanie</i>	506
<i>Kreskowanie ISO</i>	506
<i>Punkty charakterystyczne kreskowania</i>	507
<i>Kreskowanie z zastosowaniem palety narzędzi</i>	507
<i>Zmiana właściwości narzędzia w paletce</i>	510
<i>Umieszczanie kreskowania z rysunku na paletce</i>	512
<i>Kreskowanie przy pomocy Centrum Danych Projektowych</i>	512

Wypełnianie obszarów	515
Wypełnienie gradientowe	516
Edycja kreskowania	518
<i>Polecenie EDKRESK</i>	518
Superkreskowanie – SUPERHATCH	519
<i>Mapa bitowa</i>	521
<i>Blok</i>	523
<i>Oдноśnik zewnętrzny</i>	525
<i>Zasłona</i>	526
<i>Wybór obiektu</i>	527
<i>Opcje superkreskowania</i>	527
Rysunek prototypowy (szablon)	529
<i>Korzystanie z rysunku prototypowego</i>	530
<i>Tworzenie rysunku prototypowego</i>	530
<i>Położenie katalogu rysunków prototypowych</i>	532
Regiony	533
<i>Tworzenie regionów – REGION</i>	534
<i>Automatyczne tworzenie regionów – OBWIEDNIA</i>	535
<i>Edycja regionów</i>	537
<i>Łączenie regionów – SUMA</i>	537
<i>Odejmowanie regionów – RÓŻNICA</i>	538
<i>Część wspólna regionów – ILOCZYN</i>	539
<i>Kasowanie pierwowzorów</i>	540
<i>Rozbijanie regionów – ROZBIJ</i>	540
<i>Parametry fizyczne regionu – PARAMFIZ</i>	541
Multilinie	543
Multilinia – MLINIA	544
Styl multilinii – MLSTYL	547
<i>Definiowanie stylu</i>	548
<i>Modyfikacja linii</i>	548
Edycja multilinii – EDMLIN	552
Palety	559
<i>Przeciąganie obiektów z rysunku na paletę</i>	560
<i>Umieszczanie poleceń na palecie</i>	564
<i>Grupy palet</i>	567
<i>Autoukrywanie i przezroczystość palety</i>	570
<i>Dostosowywanie wyglądu palety</i>	571
<i>Tworzenie nowych palet</i>	572
<i>Zmiana nazwy i usuwanie palety</i>	572
<i>Eksport i import palet</i>	573
Zapytania	575
<i>Odległość – ODLEG</i>	576
<i>Pole powierzchni i obwód – POLE</i>	577
<i>Współrzędne punktu – ID</i>	583
<i>Wyświetlanie listy wszystkich obiektów – BDLISTA</i>	583

<i>Wyświetlanie listy i właściwości wybranych obiektów – LISTA</i>	583
<i>Informacje o elementach bloku lub odnośnika – XLIST</i>	584
<i>Parametry fizyczne brył i regionów – PARAMFIZ</i>	584
<i>Status rysunku – STAN</i>	585
<i>Informacje na temat czasu i stoper – CZAS</i>	586

Naprawianie uszkodzonych rysunków 589

<i>Naprawianie rysunku – NAPRAW</i>	590
<i>Sprawdzanie rysunku – TEST</i>	590
<i>Kopia bezpieczeństwa</i>	590

Część 3 Wydruk

Wydruk 595

Wydruk – KREŚL	596
<i>Podgląd wydruku</i>	598
<i>Chowanie linii niewidocznych na wydruku</i>	599
<i>Jak drukować duże rysunki na drukarce małego formatu</i>	599
Podgląd wydruku – PDRUK	601
Drukowanie w tle	601
Menedżer urządzeń drukujących – MENPLOT	602
<i>Dodanie nowego urządzenia drukującego</i>	603
<i>Edytor konfiguracji urządzenia drukującego</i>	606
Import plików PCP i PC2 – KREATORPCWE	607
Kolor tła podglądu wydruku	608
Informacja na temat wykonywanych wydruków	
– POKAŻINFODRUKU	608
Oznaczanie wydruków – ZNAKWYDRUKU	610

Rozmieszczenia wydruku 613

Przestrzeń papieru, ustawienia strony i arkusze rozmieszczenia	615
<i>Włączanie przestrzeni papieru</i>	616
<i>Przełączanie pomiędzy przestrzeniami</i>	617
<i>Ustawienia strony – USTAWIENIASTR</i>	617
<i>Kreator rozmieszczeń wydruku – KREATORARKUSZA</i>	617
<i>Rozmieszczenia wydruku – ARKUSZ</i>	619
<i>Tworzenie nowych arkuszy rozmieszczeń wydruku</i>	620
<i>Wczytanie arkuszy z innego rysunku</i>	620
<i>Usuwanie arkuszy</i>	621
<i>Zmiana nazwy arkusza</i>	621
<i>Kopiowanie i przesuwanie arkuszy</i>	621
<i>Szybka zmiana aktywnego arkusza</i>	622
<i>Łączenie arkuszy – LAYOUTMERGE</i>	622
Rzutnie	624
<i>Tworzenie rzutni – RZUTNIE</i>	624
<i>Widok w rzutniach</i>	626
<i>Edycja obiektów w rzutniach</i>	629
<i>Skala stosowana w rzutniach</i>	630
<i>Odczytanie współczynnika skali rzutni – VPSCALE</i>	632
<i>Synchronizacja współczynników powiększenia w rzutniach – VPSYNC</i>	632

<i>Blokada skali powiększenia w rzutni</i>	634
<i>Sterowanie widocznością warstw</i>	
<i>za pomocą menedżera warstw – WARSTWA</i>	634
<i>Widoczność warstw w rzutniach – RWARSTWA</i>	636
<i>Włączanie i wyłączanie rzutni</i>	637
<i>Przycinanie rzutni – PRZYTRZUT</i>	638
<i>Cieniowanie i chowanie linii niewidocznych w rzutni</i>	638
<i>Widoczność ramek rzutni</i>	639
<i>Powiększenie i zmniejszenie rzutni w przestrzeni papieru</i>	
<i>– RZUTNIAMAKS, RZUTNIAMIN</i>	640
<i>Przenoszenie obiektów między przestrzenią modelu i papieru</i>	
<i>– CHSPACE</i>	643
<i>Dopasowanie widoku w rzutni – ALIGNSPACE</i>	643
<i>Obracanie zawartości rzutni</i>	645
<i>Edycja rzutni za pomocą uchwytów</i>	646
<i>Jednorodne skalowanie linii nieciągłych w rzutni</i>	647
<i>Usuwanie rzutni</i>	648
<i>Przypisanie tabeli stylów wydruku do rzutni</i>	648
<i>Przeliczanie odległości pomiędzy przestrzenią modelu</i>	
<i>a przestrzenią papieru – KONPRZESTRZ</i>	648

Style wydruku 649

<i>Rodzaje stylów wydruku</i>	650
<i>Zmiana stylu wydruku</i>	651
<i>Bieżący styl – STYLWYDRUKU</i>	652
<i>Edycja tabeli stylów</i>	652
<i>Wyświetlanie stylów wydruku na ekranie</i>	655
<i>Tworzenie tabeli stylów</i>	655
<i>Dolączanie tabeli stylów wydruku</i>	658
<i>Menedżer tabel stylów wydruku – MENSTYLÓW</i>	658
<i>Zmiana rodzajów stylów – KONWERSJASTYLWYDRUKU</i>	661
<i>Konwersja tabeli stylów – KONWERSJACTB</i>	662

Ustawienia strony 663

<i>Menedżer ustawień strony – USTAWIENIASTR</i>	663
<i>Przypisywanie ustawień strony do arkusza</i>	665
<i>Tworzenie nowego zestawu ustawień strony</i>	665
<i>Modyfikacja istniejącego zestawu ustawień strony</i>	666
<i>Wczytywanie ustawień strony z innego rysunku</i>	666
<i>Zmiana ustawień strony podczas publikowania zestawu arkuszy</i>	667
<i>Usuwanie ustawień strony</i>	667
<i>Zmiana nazwy ustawień strony</i>	667
<i>Ustawienia strony</i>	668
<i>Skala wydruku</i>	671

Część 4 Wymiarowanie

Wymiarowanie 675

<i>Nazwy elementów wymiaru</i>	676
<i>Wymiary liniowe – WYMLINIOWY</i>	677
<i>Wymiar dopasowany – WYMNORMALNY</i>	680
<i>Wymiarowanie długości łuku – WYMEUK (DIMARC)</i>	682

Wymiarowanie promienia – WYMPROMIEN	683
Ucięty wymiar promienia – WYMSKRÓCONY	683
Wymiarowanie średnicy – WYMŚREDNICA	684
Wymiarowanie średnicy w drugim rzucie	685
Środek okręgu i linie środkowe – WYMCENTRUM	687
Wymiarowanie kątów – WYMKĄTOWY	687
Wymiarowanie współrzędnych – WYMWSPÓŁERZ	688
Łańcuch wymiarowy od linii bazowej – WYMBAZA	689
Szeregowy łańcuch wymiarowy – WYMSZEREG	690
Szybkie wymiarowanie – SWYMIAR	693
Edycja punktów wymiarowych	694
Przywrócenie automatycznego napisu wymiarowego – DIMREASSOC	696
Linia odniesienia z opisem – SŁODNIES	697
Linia odniesienia – LODNIES	701
Odlączanie odnośników od obiektu – QLDETCHSET	702
Przyłączanie odnośnika do obiektu – QLATTACH	702
Globalne przyłączanie odnośników do obiektu – QLATTACHSET	703
Tolerancje kształtu	703
Wymiarowanie zespolone	704
Usuwanie zespolenia wymiarów – ODCZEPWYMIAR	705
Zespolenie wymiarów – DOCZEPWYMIAR	705
Nieciągłe linie wymiarowe	707
Pomocnicze linie wymiarowe o stałej długości	708
Korzystaj z punktów charakterystycznych	709
Umieszczanie wymiarów na osobnych warstwach	709
Regeneracja wymiarów – REGENWYM	709
Wyświetlanie na wierzchu napisów i wymiarów – TEKSTNAWIERZCH	710
Edycja wymiarów	711
Menu kontekstowe	712
Odwroćenie strzałki wymiarowej	712
Edycja wymiarów za pomocą uchwytów	713
Polecenie WYMEDYCJA	715
Polecenie WYMEDTEKST	716
Właściwości wymiaru – CECHY	717
Zmiana treści napisu wymiarowego – ODTEKST	717
Rozbijanie wymiarów	718
Napis wymiarowy na czystym tle	718
Style wymiarowe	723
Sterowanie stylami wymiarowymi – WYMSTYL	726
Bieżący styl wymiarowy	727
Nowy styl wymiarowy	728
Usunięcie stylu wymiarowego	729
Zmiana nazwy stylu wymiarowego	729
Modyfikacja stylu wymiarowego	729
Porównanie stylów wymiarowych	729
Modyfikacje stylu wymiarowego	729
Niewielkie zmiany stylu wymiarowego	730
Linie	730

<i>Symbole i strzałki</i>	731
<i>Napis wymiarowy – Tekst</i>	733
<i>Dopasowanie</i>	735
<i>Jednostki podstawowe</i>	737
<i>Jednostki dodatkowe</i>	739
<i>Tolerancje</i>	740
Polecenie WYMZMIEN	742
3 krótkie pytania dotyczące wymiarów	743
Eksport i import stylów wymiarowych	743
<i>Eksport stylów wymiarowych – DIMEX</i>	743
<i>Import stylów wymiarowych – DIMIM</i>	744
Wymiary w rzutniach przestrzeni papieru	747
<i>Wymiarowanie elementów modelu w przestrzeni papieru</i>	749

Część 5 **Rysowanie w przestrzeni**

Układy współrzędnych	757
Sterowanie układami współrzędnych	759
<i>Polecenie LUW</i>	759
<i>Pasek narzędzi LUW II</i>	761
Menedżer układów współrzędnych – MENLUW	765
<i>Zakładka Nazwane LUW</i>	766
<i>Zakładka Ortogonalne LUW</i>	768
<i>Parametry – zakładka Ustawienia</i>	769
Obracanie układu współrzędnych – RTUCS	770
Układ współrzędnych w rzutni	771
Widok z góry w rzutni	773
Układ współrzędnych w widoku ortogonalnym	775
Układ współrzędnych związany z widokiem	776
Marker układu współrzędnych – LUWSYMB	778
Reguła prawej dłoni	779
Marker LUW – LUWSYMB	780
Przykłady	782
<i>Przykład 2D</i>	782
<i>Przykład 3D</i>	783
Oglądanie rysunku w przestrzeni	789
Orbita	790
<i>Orbita swobodna – 3DORBITA</i>	791
<i>Orbita ograniczona – 3DWORBITA</i>	792
<i>Menu kontekstowe orbity</i>	793
<i>Narzędzia ułatwiające wizualizację</i>	793
Rzut równoległy i perspektywa	794
Wprawianie w ruch – 3DCORBIT	795
Kamery	796
<i>Położenie kamery – KAMERA</i>	796
<i>Zmiana odległości – 3DODLEG</i>	798

<i>Obracanie kamery – 3DKAMERA</i>	799
<i>Płaszczyzny tnące – 3DPRZEKRÓJ</i>	799
Przelot kamery – ŚCIEŻKANIM	801
Punkt widzenia – ODPKTOBS	804
<i>Polecenie PKTOBS</i>	806
<i>Kierunki ortogonalne</i>	806
Style wizualne – STYLICIENIOWANIA	808
<i>Zarządzanie stylami wizualnymi</i>	811
<i>Panel sterowania stylami wizualnymi</i>	812
Widok dynamiczny – DWIDOK	817
Widok z góry	818
<i>Polecenie PLAN</i>	818
<i>Polecenie EXPLAN</i>	819
Chowanie linii – UKRYJ	819
Wyświetlanie brył	819
<i>Gęstość linii – zmienna Isolines</i>	820
<i>Gładkość obiektu – zmienna Facetres</i>	821
<i>Wyświetlanie konturów – zmienna Dispsilh</i>	821
Modelowanie w przestrzeni trójwymiarowej	823
Trójwymiarowa przestrzeń robocza	824
Współrzędne w przestrzeni	825
<i>Współrzędne prostokątne (kartezjańskie)</i>	825
<i>Współrzędne sferyczne</i>	826
<i>Współrzędne walcowe</i>	827
Modele szkieletowe, ścianowe i bryłowe	828
Filtry współrzędnych	829
Elementy płaskie w przestrzeni	830
Poziom i wysokość pogrubienia	831
<i>Wysokość pogrubienia jako właściwość obiektu</i>	835
Modele krawędziowe	836
<i>Odcinek trójwymiarowy – LINIA</i>	837
<i>Polilinia trójwymiarowa – 3WPLINIA</i>	838
<i>Helisa – HELISA</i>	838
Modele ścianowe	839
<i>Ścianka – 3WPOW</i>	840
<i>Widoczność krawędzi ścianki – KRAW</i>	841
<i>Siatka – SIATKA3W</i>	843
Siatki (powierzchnie)	843
<i>Siatka prostokreślna – POWPROST</i>	843
<i>Siatka walcowa – POWWALC</i>	845
<i>Siatka przekręcona – POWOBROT</i>	846
<i>Siatka krawędziowa – POWKRAW</i>	848
<i>Przekształcanie na powierzchnię – KONWNAPOW</i>	849
Modele bryłowe	850

Modyfikacja obiektów 3D	851
Płaszczyzna XY	851
Zmiana położenia obiektów w przestrzeni	852
<i>Kopiowanie i przesuwanie</i>	852
<i>Zmiana wielkości</i>	854
<i>Przesunięcie 3D – 3DPRZESUŃ</i>	855
<i>Obrót 3D – 3DOBRÓT</i>	857
<i>Dopasowanie – DOPASUJ</i>	860
<i>Dopasowanie 3D – 3DDOPASUJ</i>	864
<i>Odbicie lustrzane – LUSTRO3D</i>	868
Szyk 3D – 3DSZYK	870
Modyfikacja polilinii i powierzchni 3D – EDPLIN	874
Spłaszczanie – FLATTEN	877
Uchwyty	877
Rozbijanie obiektów 3D – EXPLODE	878
Obrót – OBROTY3D	879
Modelowanie bryłowe ACIS	881
Bryły proste	882
<i>Polibryła – POLIBRYŁA</i>	882
<i>Prostopadłościan – KOSTKA</i>	884
<i>Klin – KLIN</i>	887
<i>Stożek – STOŻEK</i>	888
<i>Kula – SFERA</i>	890
<i>Walec – WALEC</i>	891
<i>Ostrosłup – OSTROŚLUP</i>	893
<i>Torus – TORUS</i>	895
Bryły złożone	896
<i>Suma brył – SUMA</i>	896
<i>Różnica brył – RÓŻNICA</i>	897
<i>Część wspólna brył – ILOCZYN</i>	898
<i>Wyciąganie – WYCIĄGNIJ</i>	899
<i>Wyciąganie i część wspólna</i>	904
<i>Wyciąganie i część wspólna 3 przekrojów</i>	906
<i>Obracanie – PRZEKRĘĆ</i>	907
<i>Naciskanie lub ciągnięcie – NACIŚNIJCIĄG</i>	909
<i>Ukosowanie – SKOS</i>	912
<i>Wyciąganie złożone – WYCIĄGNIĘCIE</i>	915
Konwersja na bryłę – KONWNABRYŁĘ	922
Pogrubianie powierzchni – POGRUB	923
Odciskanie – ODCISK	925
Sprawdzenie przenikania – PRZENIKANIE	926
Przyczepianie LUW do ścianki bryły	929
Parametry fizyczne brył – PARAMFIZ	930
Rzuty i przekroje brył	930
<i>Rzut płaski – RZUTPŁASKI</i>	931
<i>Płaszczyzna przekroju – PŁAPRZEKR</i>	932

Tworzenie rzutni – RZUTUJ	939
Rysowanie rzutów i przekrojów – RYSRZUT	940
Rysowanie zarysów – PROFIL	947
Eksport i import w formacie ACIS	949
Modyfikacja brył	951
Ścinanie krawędzi – FAZUJ	952
Zaokrąglanie krawędzi – ZAOKRĄGL	953
Przekrój – PRZEKRÓJ	955
Przecięcie – PŁAT	957
Modyfikacja brył – EDBRYŁA	959
Modyfikacja brył – ciało	961
Modyfikacja ścianek – Powierzchnia	964
Modyfikacja krawędzi – Krawędź	970

Część 6 Dla zaawansowanych

Zestawy arkuszy	973
Menedżer zestawów arkuszy – ZESTAWARKUSZY	974
Tworzenie zestawu arkuszy – NOWYZESTAWARKUSZY	975
Struktura zestawu arkuszy	981
Otwieranie rysunków	986
Właściwości zestawu i arkuszy	987
Selekcje arkuszy	992
Widoki	993
Zasoby zestawu arkuszy	993
Wstawianie widoku	994
Etykieta bloku oraz bloki objaśnień	1002
Tabelki zawierające spisy arkuszy	1003
Publikowanie i drukowanie zestawów arkuszy	1007
Publikowanie – OPUBLIKUJ	1008
Archiwizowanie zestawów arkuszy	1010
Tworzenie elektronicznej przesyłki – ETRANSMIT	1014
Rzutnie w przestrzeni modelu	1015
Konfiguracja rzutni – RZUTNIE	1016
Tworzenie konfiguracji rzutni	1018
Wybór zapisanej wcześniej konfiguracji rzutni	1020
Układ współrzędnych w rzutni	1023
Układ współrzędnych w widoku ortogonalnym	1024
Odnośniki	1025
Dołączanie odnośników – DOŁĄCZ	1026
Zarządzanie odnośnikami – ODNOŚNIK	1028
Informacje wyświetlane w oknie menedżera	1030
Status odnośników	1031
Zmiana sposobu dołączenia odnośnika	1031
Przylączenie odnośników na stałe (ustalenie) – opcja Ustal... ..	1033
Wczytywanie odnośników – OTWÓRZODN	1035

Informowanie o zmianie	1035
Przyłączanie wybranych elementów odnośnika – USTAL	1036
Przycinanie odnośników	1037
<i>Przycinanie – PRZYTODN</i>	1037
<i>Przycinanie – CLIPIT</i>	1039
Edycja odnośników	1042
<i>Edycja odnośnika – ODNEDYCJA</i>	1042
<i>Dodawanie i usuwanie elementów z odnośnika – ODNUSTAW</i>	1045
<i>Zakończenie edycji odnośnika – ODNZAMKNIJ</i>	1047
Wczytywanie odnośników na żądanie	1047
<i>Sterowanie wczytywaniem na żądanie</i>	1048
<i>Indeksy</i>	1048
Archiwizacja i przesyłanie rysunków zawierających odnośniki	1050
<i>Menedżer ścieżek dostępu plików skojarzonych z rysunkiem</i>	1050
Projekty	1053
<i>Tworzenie projektu</i>	1053
<i>Korzystanie z projektu</i>	1054
Pola tekstowe	1055
<i>Tworzenie pól – POLEDANYCH</i>	1057
<i>Wstawianie pól do akapitu tekstowego – WTEKST</i>	1061
<i>Wstawianie pól do atrybutu</i>	1062
<i>Formatowanie pól</i>	1063
<i>Wyświetlanie cechy obiektu w polu tekstowym</i>	1064
<i>Wstawianie pola do tabelki</i>	1065
<i>Hiperpołączenia w polach tekstowych</i>	1067
<i>Aktualizacja pól – UAKTUALNIJPOLADANYCH</i>	1068
<i>Usuwanie pól – WYMAŹ</i>	1070
Mapy bitowe	1071
<i>Dołączanie map bitowych – DOŁĄCZOBR</i>	1072
<i>Zarządzanie mapami bitowymi – OBRAZ</i>	1073
<i>Jakość, kontrast i płowienie – DOPASOBR</i>	1076
<i>Jakość wyświetlania – JAKOŚĆOBR</i>	1076
<i>Przezroczystość – PRZEZROCZYSTOŚĆ</i>	1077
<i>Widoczność obramowania map bitowych – RAMKAOBR</i>	1077
<i>Przycinanie map bitowych – PRZYTOBR</i>	1078
<i>Przycinanie map bitowych – CLIPIT</i>	1079
<i>Polecenie TFRAMES</i>	1080
<i>Właściwości map bitowych</i>	1080
<i>Edycja map bitowych w innym programie – IMAGEEDIT</i>	1081
Standardy CAD	1083
<i>Tworzenie standardów</i>	1084
<i>Konfiguracja standardów – STANDARDY</i>	1084
<i>Automatyczna kontrola standardów</i>	1086
<i>Sprawdzanie standardów – SPRSTANDARD</i>	1087
<i>Translator (konwerter) warstw – WARSTWKONWERT</i>	1091
<i>Ustawienia translatora warstw</i>	1093

Usuwanie nieużywanych warstw	1098
Sprawdzanie zgodności ze standardami większej ilości plików rysunkowych	1098
Grupowanie obiektów	1103
Grupowanie – GRUPA	1103
Tworzenie grupy	1107
Wybieranie grupy	1107
Zbiory wskazań	1110
Częściowe wczytywanie rysunku	1113
Częściowe otwarcie rysunku – OTWÓRZ	1113
Wczytanie dodatkowej geometrii – WCZYTAJCZĘŚĆ	1117
Symbole i typy linii	1119
Tworzenie symboli – MKSHAPE	1119
Wstawianie symboli – SYMBOL	1121
Wczytywanie symboli z pliku SHX – WCZYTAJ	1122
Przekształcenie symbolu w blok – SHP2BLK	1123
Tworzenie typów linii użytkownika – MKLTYPE	1124
Tradycyjne tworzenie typów linii	1126

Część 7 Ciekawe możliwości

Express tools	1131
Instalacja narzędzi Express Tools	1132
Internet	1133
Otwarcie rysunku w Internecie – OTWÓRZ	1134
Tworzenie rysunków DWF	1136
Oglądanie rysunków DWF w Internecie	1137
Publikacja rysunków w sieci – OPUBLIKUJWSIECI	1138
Tworzenie przesyłki służącej do elektronicznej transmisji rysunków – ETRANSMIT	1143
Centrum komunikacyjne	1145
Bezpieczeństwo rysunku	1149
Zabezpieczenie rysunku hasłem – OPCJEBEZP	1150
Podpis elektroniczny – OPCJEBEZP	1151
Weryfikacja podpisu elektronicznego – SPRAWDŹSYG	1152
Inne przydatne polecenia	1153
Zmiana nazwy – NAZWA	1154
Usuwanie obiektów nieużywanych – USUŃ	1155
Przeglądanie rysunków DWF – ZNACZNIKOTWÓRZ	1156
Pozostałe polecenia	1156
Znaki uniwersalne	1157

Część 8 Dodatki

Instalacja AutoCAD-a	1161
<i>Wymagania sprzętowe AutoCAD-a 2007 PL</i>	1161
<i>Instalacja AutoCAD-a</i>	1162
<i>Modyfikacja instalacji</i>	1171
<i>Uruchamianie AutoCAD-a</i>	1172
<i>Zmiana koloru tła ekranu</i>	1174
<i>Odinstalowanie AutoCAD-a</i>	1175
Skróty	1177
<i>Skróty poleceń</i>	1177
<i>Skróty klawiaturowe</i>	1180

Część 9 Skorowidz

Skorowidz	1185
------------------	-------------

Właściwości obiektów



Każdy obiekt AutoCAD-a ma przyporządkowane właściwości takie jak: kolor, warstwa, rodzaj linii, indywidualny współczynnik skali linii, styl wydruku, szerokość linii i wysokość pogrubienia (w przestrzeni w kierunku osi Z). Właściwości domyślne są przypisywane nowym obiektom automatycznie. Właściwości istniejących obiektów można zmienić za pomocą menedżera właściwości obiektów **WŁAŚCIWOŚCI**.

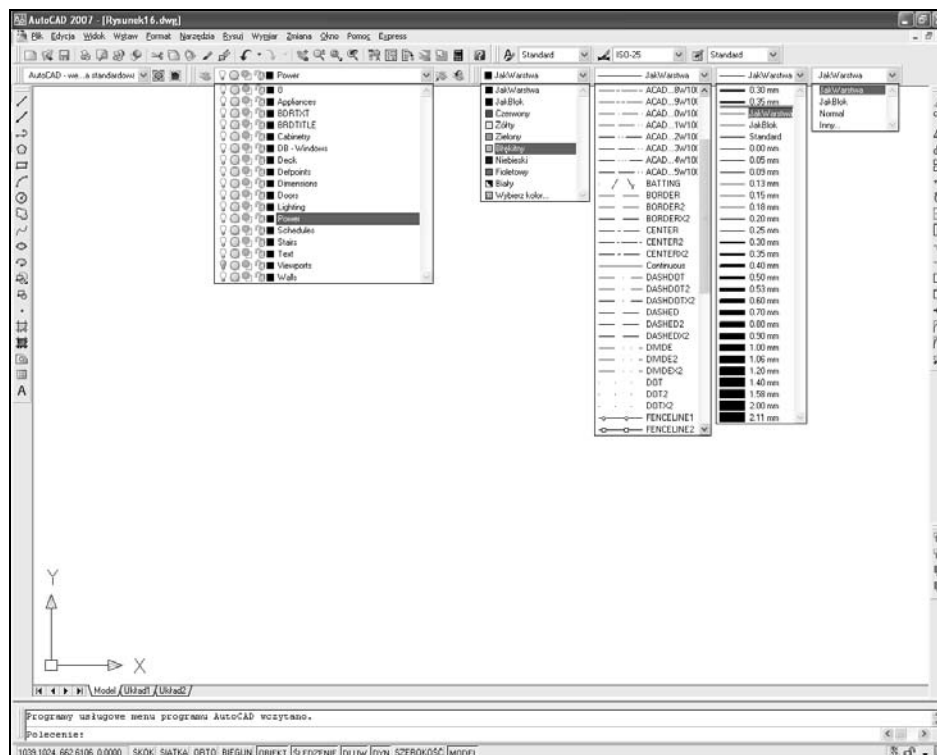
W niniejszym rozdziale omówione zostaną: kolor, rodzaj i współczynnik skali linii oraz szerokości linii. Więcej informacji na temat warstw znajdziesz w rozdziale *Warstwy*, style wydruku omówione zostaną w rozdziale *Style wydruku*. Wysokość pogrubienia obiektu (*Thickness*) została omówiona w części poświęconej rysowaniu w przestrzeni.

Oprócz właściwości wspólnych wszystkim obiektom, każdy z nich posiada wiele właściwości, które są charakterystyczne tylko dla niego, np. okrąg cechują współrzędne środka i promień.

Dzięki możliwości narysowania każdego obiektu za pomocą różnych szerokości linii użytkownik zyskał sposobność różnicowania rysunku (bez nadużywania polilinii i bazowania na kolorach, którym przypisywano szerokość linii plotera dopiero podczas wydruku). Szerokość linii może być widoczna na ekranie, co ułatwia proces sprawdzania rysunku przed wydrukiem.

Wybór właściwości domyślnych

Właściwości domyślne określamy za pomocą umieszczonych w pasku narzędzi (Właściwości) list rozwijanych znajdujących się nad obszarem rysunku. Nowe obiekty będą miały automatycznie przypisywane właściwości domyślne. Za pomocą list rozwijanych można wybrać następujące właściwości: warstwę, kolor, rodzaj linii, szerokość linii, styl wydruku.



Wybór warstwy, koloru, rodzaju linii, szerokości linii i stylu wydruku



Lista rozwijana stylów wydruku jest dostępna tylko wtedy, gdy w rysunku stosowane są nazywane style wydruku. W przypadku stylów zależnych od koloru lista ta nie jest dostępna. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale *Style wydruku*.

Listy rozwijane służą nie tylko do wyboru bieżących właściwości domyślnych, ale również do zmiany właściwości istniejących obiektów. Wystarczy wskazać dany obiekt za pomocą kursora, a w okienkach list rozwijanych pojawią się jego właściwości. W celu ich zmiany wybierz za pomocą list rozwijanych nowe właściwości.

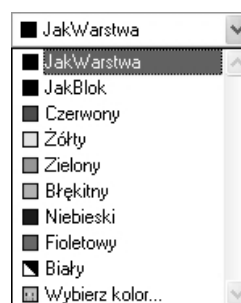
Jeżeli chcesz ustawić właściwości domyślne dla nowotworzonych obiektów, przed wybraniem ich z listy rozwijanej upewnij się najpierw, czy żaden obiekt na rysunku nie został wybrany.

Kolor

Obiekty AutoCAD-a mogą być rysowane różnymi kolorami. Ich liczba zależy od rodzaju karty graficznej oraz wybranej rozdzielczości. Oprócz kolorów standardowych występują dwa ważne kolory logiczne: **JakWarstwa** i **JakBlok**.

Przypisanie koloru **JakWarstwa** spowoduje, że obiekty przyjmą kolor warstwy, na której zostaną umieszczone.

Przypisanie koloru **JakBlok** spowoduje, że obiekty przyjmą kolor bloku, w którego skład wejdą.



Wybierz z listy rozwijanej kolor. Do wyboru masz dwa kolory logiczne: **JakWarstwa** i **JakBlok** oraz: czerwony, żółty, zielony, turkusowy, niebieski, fioletowy, biały. Po wybraniu opcji **Wybierz kolor...** na ekranie pojawi się okno dialogowe **Wybierz kolor** umożliwiające wybór innego koloru. Okno dialogowe służące do wyboru koloru można również wywołać z menu i za pomocą klawiaty.

↑ [Format]⇒[Kolor...]

 KOL



Wybór koloru

W oknie wyboru koloru widoczne są trzy zakładki umożliwiające wybór koloru podstawowego AutoCAD-a, koloru typu *True Color* oraz koloru z palety PANTONE lub RAL.



- **Kolor indeksu** – podstawowy kolor AutoCAD-a.
- **True Color** – kolor typu *True Color* definiowany jest przez użytkownika poprzez podanie jego składowych HSL (*Hue Saturation Luminance*) lub RGB (*Red Green Blue*).
- **Paleta kolorów** – kolor z palet PANTONE i RAL (odpowiadają kolorom farb z próbników kolorów tych często wykorzystywanych systemów kolorystycznych).



Kolor warstwy określamy za pomocą polecenia WARSTWA.

Kolejność wyświetlania – PORZWYŚ





Polecenie PORZWYŚ steruje kolejnością wyświetlania obiektów na ekranie. Kolejność ta ma duże znaczenie w przypadku map bitowych, wypełnionych obszarów i obiektów rysowanych kreską o niezerowej szerokości, gdyż obiekt wyświetlany później zasłoni obiekt wyświetlany wcześniej.



Zmiana kolejności wyświetlania – PORZWYŚ

Aby zrozumieć na czym polega kolejność wyświetlania, wyobraź sobie, że malujesz pędzlem po ścianie. Jeżeli zamalujesz pewien obszar kolorem zielonym, a następnie na tym obszarze namalujesz czerwone koło, koło to zasłoni zieloną plamę. Wszystko, co namalujesz później, będzie zasłaniało kształty namalowane wcześniej. Wyświetlanie na ekranie działa w podobny sposób: niektóre obiekty są wyświetlane wcześniej, a inne później. Polecenie *PORZWYŚ* umożliwia sterowanie kolejnością wyświetlania obiektów na ekranie.

Standardowo obiekt narysowany najpóźniej zostanie wyświetlony jako ostatni i będzie znajdował się „na wierzchu”. Można to zmienić za pomocą polecenia *PORZWYŚ*. Sterowanie kolejnością wyświetlania umożliwia takie ułożenie obiektów, aby obraz uzyskany na ekranie (oraz na wydruku) był właściwy.

↑ [Narzędzia]⇒[Porządek wyświetlania >]⇒[opcja]  PW
 Porządek wyświetlania⇒opcja

Wskaż obiekty, których kolejność wyświetlania chcesz zmienić „Wybierz obiekty:”. Następnie wybierz opcję „Podaj opcję wyświetlania obiektu [Nad/Pod/Wierzch/Spód] <Spód>.”:



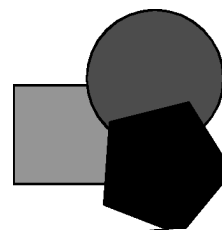
- **Przesuń na wierzch** – ustawia wybrane obiekty „na wierzchu”. Wybrane obiekty będą wyświetlane na końcu, zasłaniając obiekty wyświetlane wcześniej.
- **Przesuń na spód** – ustawia wybrane obiekty „na spodzie”. Wybrane obiekty będą wyświetlane na początku i będą zasłanianie przez obiekty wyświetlane później.
- **Nad obiekty** – ustawia wybrane obiekty „ponad” wskazanym obiektem („Wybierz obiekty odniesienia:”).
- **Pod obiekty** – ustawia wybrane obiekty „pod” wskazanym obiektem („Wybierz obiekty odniesienia:”).



Na rysunku DRAWORDER.DWG znajdują się 3 obiekty: pięciokąt, koło i prostokąt. Gdyby obiekty te nie były wypełnione w środku, kolejność ich wyświetlania praktycznie nie miałaby znaczenia. Wypełnienie wnętrza jednak sprawia, że nawzajem się zasłaniają.



Kolejność wyświetlania obiektów na ekranie jest następująca: najpierw wyświetlany jest zielony prostokąt, następnie czerwone koło. Koło zasłania więc częściowo prostokąt. Na zakończenie wyświetlany jest czarny pięciokąt, który zasłania zarówno koło, jak i prostokąt (czyli znajduje się na wierzchu). Zielony prostokąt znajduje się na spodzie.



Zmień kolejność wyświetlania tak, by zielony prostokąt znalazł się na wierzchu i zasłonił inne obiekty.

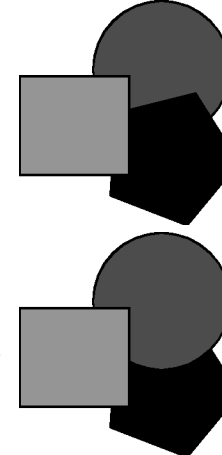
↑ [Narzędzia]⇒[Porządek wyświetlania >]⇒[Przesuń na wierzch]

Wybierz obiekty: **wskaż brzeg prostokąta**

Wybierz obiekty: **ENTER**

Prostokąt znalazł się na wierzchu i zasłonił pięciokąt i koło.

Zmień kolejność wyświetlania tak, by na wierzchu pozostał prostokąt, ale koło znalazło się ponad pięciokątem (pozostało pod prostokątem).



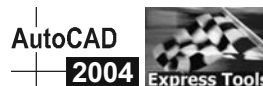
↑ [Narzędzia]⇒[Porządek wyświetlania >]⇒[Przesuń na spód]

Wybierz obiekty: wskaż brzeg koła

Wybierz obiekty: ENTER

Wybierz obiekty odniesienia: wskaż brzeg pięciokąta

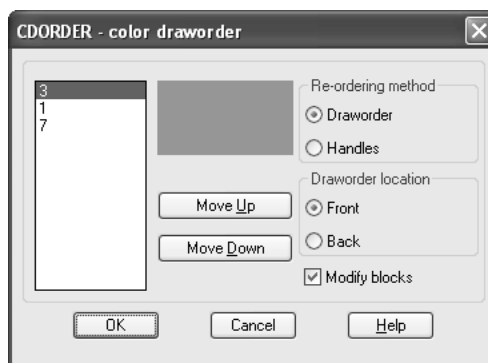
Kolejność wyświetlania w zależności od koloru – CDORDER



Polecenie CDORDER steruje kolejnością wyświetlania obiektów na ekranie w zależności od ich koloru.

↑ [Express]⇒[Modify >]⇒[DrawOrder by color]

W odpowiedzi na „Wybierz obiekty:” wskaż obiekty, których dotyczyć ma działanie polecenia. Na ekranie pojawi się okno dialogowe. Na liście po prawej stronie okna widoczne są numery kolorów. Im wyżej kolor znajduje się na liście tym później zostanie wyświetlony i przykryje kolory znajdujące się poniżej.



Kolejność wyświetlania w zależności od koloru



- **Draworder** – zmiana kolejności wyświetlania za pomocą polecenia DRAWORDER.
- **Handles** – zmiana kolejności wyświetlania poprzez dokonanie zmian w bazie danych AutoCAD-a.
- **Move Up** – przesuwa wybrany kolor na liście w górę.
- **Move Down** – przesuwa wybrany kolor na liście w dół.
- **Front** – wybrane obiekty będą wyświetlane nad pozostałymi obiektami na rysunku.

- **Back** – wybrane obiekty będą wyświetlane pod pozostałymi obiektami na rysunku.
- **Modify blocks** – włączenie przełącznika nakazuje zmianę kolejności wyświetlania obiektów wchodzących w skład bloków.



- W celu modyfikacji kolejności wyświetlania odnośników zastosuj opcję *Handles*. Opcja ta powinna być stosowana tylko wówczas, gdy opcja *Draworder* nie daje spodziewanych rezultatów.
- Polecenie jest dostępne, jeżeli zainstalowano pakiet *Express Tools* – patrz rozdział *Express tools*.



Wczytaj rysunek CDORDER.DWG. Zmień kolejność wyświetlania w taki sposób, aby obiekty żółte nie zasłaniały czarnych kresek.

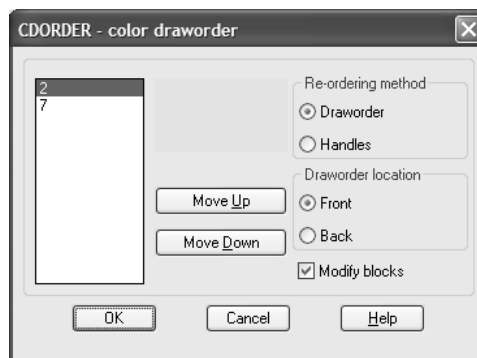


CDORDER.DWG

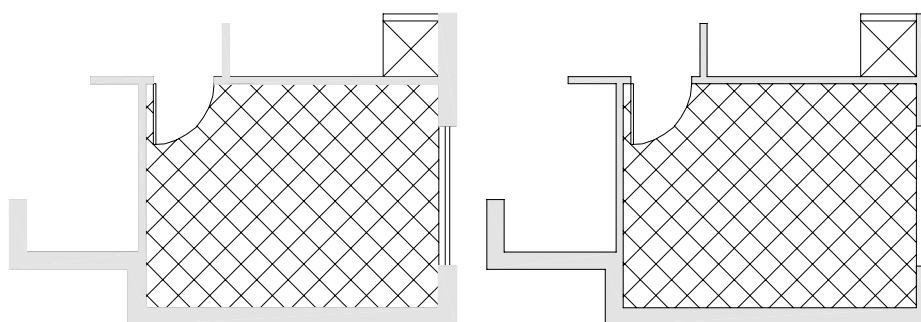
Polecenie: **CDORDER**

Wybierz obiekty: **WSZ**

Wybierz obiekty: **ENTER**



Wskaż **2** (kolor żółty) i kliknij przycisk **Move Down**.
 Obiekty żółte będą wyświetlane wcześniej niż czarne i nie będą ich zasłaniały.
 Kliknij **OK**.

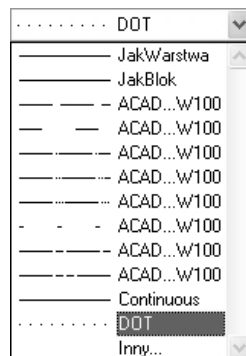


Efekt działania polecenia CDORDER (po prawej)

Rodzaj linii

Obiekty mogą być rysowane liniami różnego rodzaju, np. linią kreskowaną, przerywaną, kropkowaną itd. Rodzaj linii dla nowych obiektów można ustalić za pomocą listy rozwijanej lub okna dialogowego RODZLIN.

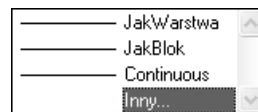
Podobnie jak w przypadku koloru, masz możliwość wybrania konkretnego rodzaju linii lub typu logicznego: *JakWarstwa* lub *JakBlok*. Przypisanie linii rodzaju *JakWarstwa* spowoduje, że nowe obiekty będą rysowane rodzajem linii warstwy, na której zostaną umieszczone. Przypisanie rodzaju linii *JakBlok* spowoduje, że nowe obiekty będą przejmowały rodzaj linii od bloków, w skład których wejdą.



Standardowo dostępne są tylko: *JakWarstwa*, *JakBlok* i *Continuous*. Aby skorzystać z innych rodzajów linii, należy je najpierw wczytać za pomocą okna dialogowego RODZLIN. Po wybraniu opcji *Inny...* na ekranie pojawi się okno dialogowe *Menedżer rodzajów linii* umożliwiające wczytanie i wybór rodzaju linii.

Okno dialogowe RODZLIN

Okno dialogowe RODZLIN umożliwia wybór domyślnego rodzaju linii dla nowych obiektów oraz wczytanie ich z dysku.

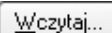


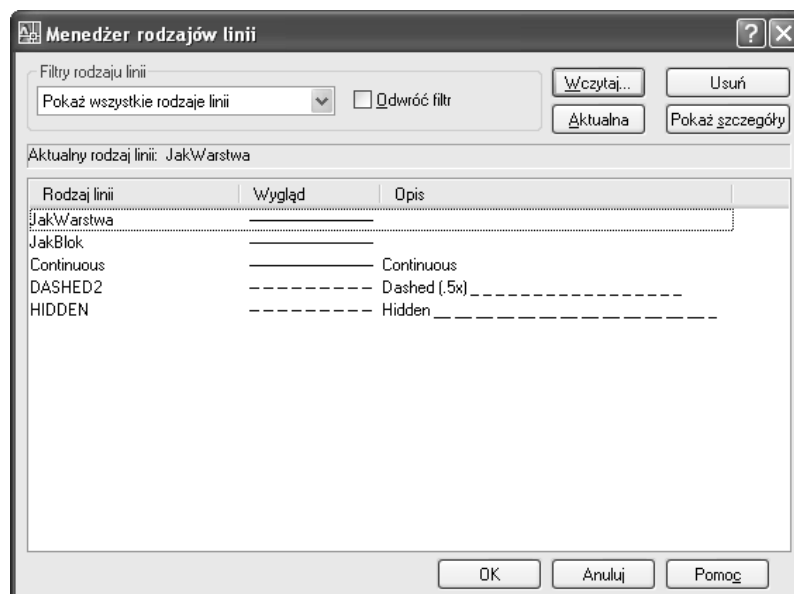
↑ [Format]⇒[Rodzaj linii...]

 RL

Po wprowadzeniu polecenia na ekranie zostanie wyświetlony menedżer rodzajów linii *Menedżer rodzajów linii* dający możliwość wybrania rodzaju linii oraz wczytania definicji rodzajów linii z dysku.

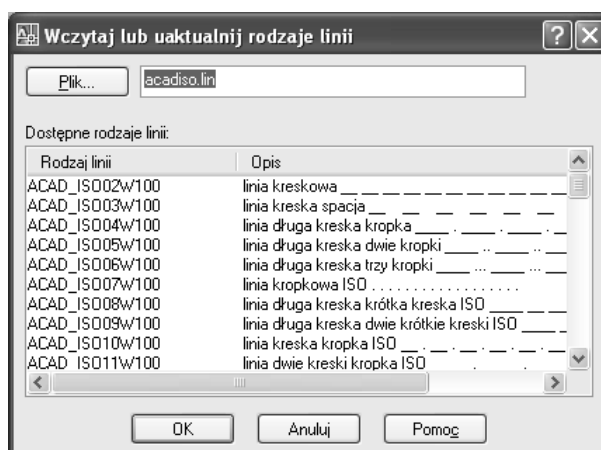
Standardowo w oknie widoczne będą tylko: *JakWarstwa*, *JakBlok* i *Continuous*, tak jak na liście rozwijanej. Standardowo wczytane są tylko te trzy rodzaje linii. Aby skorzystać z innych rodzajów linii, trzeba je najpierw wczytać z dysku. Do tego celu służy przycisk **Wczytaj...**





Menedżer rodzajów linii

Po naciśnięciu przycisku **Wczytaj** pokazuje się okno dialogowe Wczytaj lub uaktualnij rodzaje linii umożliwiające wczytanie rodzajów linii.



Wczytywanie rodzajów linii

Wybierz rodzaje linii – możesz wybrać kilka z nich jednocześnie. W tym celu wskaż jeden rodzaj linii, a następnie naciśnij na klawiaturze klawisz CTRL i przytrzymując go, wskazuj kolejne rodzaje linii. Jeżeli będziesz wybierał bez użycia klawisza CTRL, każde nowe wskazanie spowoduje rezygnację z poprzedniego. Jeżeli chcesz wczytać grupę rodzajów linii, wskaż rodzaj linii na początku grupy, naciśnij na klawiaturze klawisz SHIFT i przytrzymując go, wskaż rodzaj na końcu grupy – wybrana zostanie cała grupa rodzajów linii.

Aby wybrać wszystkie rodzaje linii, naciśnij **prawy przycisk myszy** – pojawi się menu kontekstowe, z którego wybierzesz opcję **Wybierz wszystko**. Jeżeli chcesz zrezygnować ze wszystkich zaznaczonych (wybranych) rodzajów linii, wybierz opcję **Usuń wszystko**.

Wybierz wszystko
Usuń wszystko

Istnieje możliwość wybrania pliku, z którego mają zostać wczytane rodzaje linii. Wyboru pliku dokonasz naciskając przycisk **Plik...**

Plik...

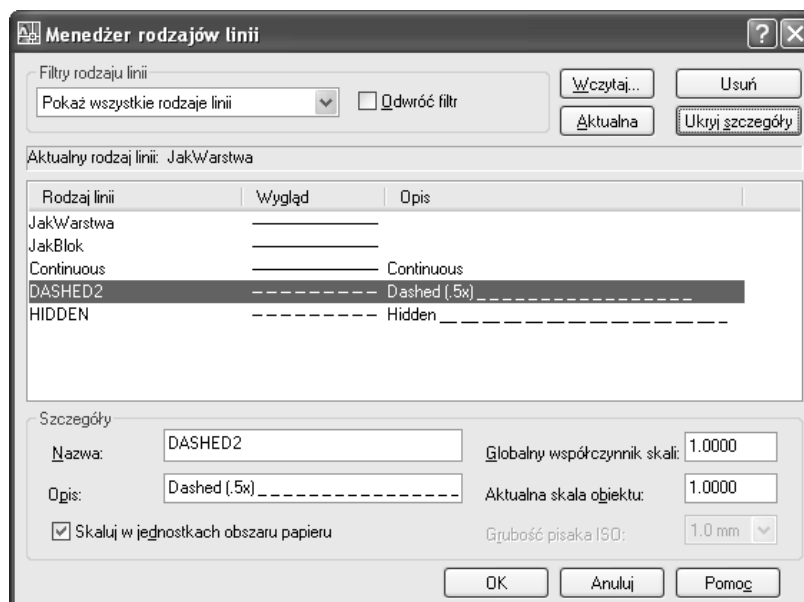
Po naciśnięciu przycisku OK wczytywane są wszystkie zaznaczone definicje rodzajów linii z wybranego pliku.

Aby ustawić bieżący rodzaj linii, wskaż go na liście i kliknij przycisk **Aktualna**.

Aktualna

Nie wszystkie opcje okna dialogowego są widoczne od razu. Aby odsłonić dodatkowe opcje, kliknij przycisk **Pokaż szczegóły**.

Pokaż szczegóły



Dodatkowe opcje polecenia RODZLIN



- **Nazwa:** – nazwa wybranego rodzaju linii.
- **Opis:** – opis wybranego rodzaju linii.
- **Globalny współczynnik skali:** – globalny współczynnik skali linii dla nowych oraz istniejących obiektów (*Ltscale*).
- **Aktualna skala obiektu:** – domyślny indywidualny współczynnik skali linii dla nowych obiektów (*Celtscale*).

- **Grubość pisaka ISO** – szerokość linii (dla linii rodzaju ISO).
- **Skaluj w jednostkach obszaru papieru** – po włączeniu tego przełącznika odległość pomiędzy kreskami linii nieciągłych jest obliczana na podstawie jednostek przestrzeni papieru. Nawet jeżeli w rzutniach podano inny współczynnik powiększenia, linie nieciągłe będą wyglądały tak samo.

Po kliknięciu przycisku **Ukryj szczegóły** schowane zostaną dodatkowe opcje menedżera rodzajów linii.

Ukryj szczegóły

Istnieje możliwość wyświetlenia w oknie menedżera oraz na liście rozwijanej tylko tych rodzajów linii, które spełniają określone kryteria. Kryteria te określamy za pomocą listy rozwijanej **Filtry rodzaju linii**:



- **Pokaż wszystkie rodzaje linii** – wszystkie rodzaje linii.
- **Pokaż wszystkie użyte rodzaje linii** – używane rodzaje linii.
- **Pokaż wszystkie rodzaje linii w odnośnikach** – rodzaje linii zdefiniowane w odnośniku zewnętrznym.
- **Odwróć filtr** – odwrócenie działania filtra. Przykładowo, jeżeli przełącznik ten zostanie włączony i wybierzemy filtr **Pokaż wszystkie użyte rodzaje linii**, wyświetlone zostaną wszystkie nieużywane rodzaje linii. Jeżeli przełącznik zostanie włączony i wybierzemy filtr **Pokaż wszystkie rodzaje linii w odnośnikach**, wyświetlone zostaną rodzaje linii niezdefiniowane w odnośnikach (zdefiniowane w bieżącym rysunku).

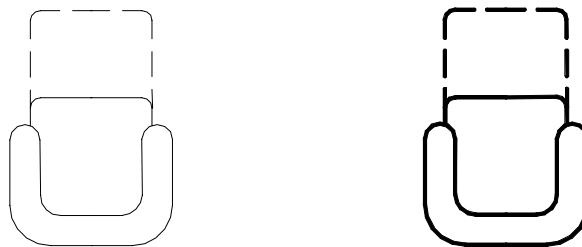


- Rodzaj linii przypisany do danej warstwy określamy za pomocą polecenia **WARSTWA**.
- Rodzaj linii istniejących obiektów można zmienić za pomocą listy rozwijanej lub menedżera właściwości obiektów **WŁAŚCIWOŚCI**.
- Definicje standardowych rodzajów linii znajdują się w standardowej bibliotece AutoCAD-a (plik **ACAD.LIN** i **ACADISO.LIN**).
- Aby można było zmienić za pomocą listy rozwijanej rodzaj linii, należy najpierw wczytać je z dysku za pomocą przycisku **Wczytaj...**
- Użytkownik może tworzyć własne rodzaje linii.

Szerokość linii



Każdy obiekt posiada przypisaną szerokość linii. Obiekty rysowane różną szerokością linii mogą być drukowane oraz wyświetlane na ekranie. Szerokości linii mogą być widoczne na ekranie. W celu włączenia wyświetlania szerokości linii na ekranie włącz znajdujący się w linii statusowej ekranu przełącznik **SZEROKOŚĆ**.



Oprócz konkretnych szerokości linii (np. 0.5 mm) występują również trzy szerokości logiczne: *JakWarstwa*, *JakBlok* i *Standard*.

JakWarstwa powoduje, że szerokości linii obiektu jest zgodna z szerokością linii warstwy, na której obiekt się znajduje. *JakBlok* powoduje, że szerokości linii obiektu jest zgodna z szerokością linii bloku, w skład którego wchodzi ten obiekt. *Standard* oznacza domyślną szerokość linii, którą ustawiamy w oknie dialogowym SZERLIN.

Bieżąca i domyślna szerokość linii – SZERLIN

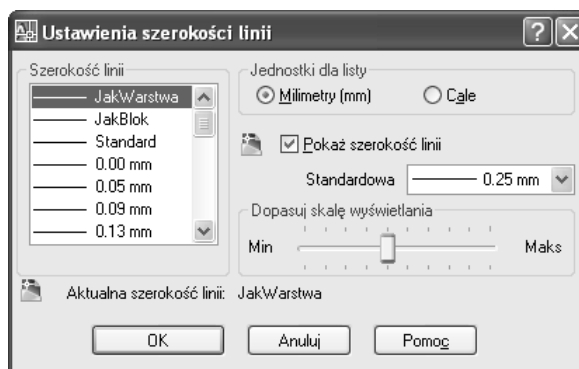


Za pomocą polecenia SZERLIN wybieramy domyślną szerokość linii oraz zmieniamy ustawienia.

↑ [Format]⇒[Szerokość linii...]



Okno dialogowe zmiany ustawień szerokości linii można również uaktywnić poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszki na znajdującym się w linii statusowej przełączniku **SZEROKOŚĆ** i wybranie opcji **Ustawienia**.



Ustawienia szerokości linii

W celu wybrania bieżącej szerokości linii, którą będą rysowane nowe obiekty, wybierz ją z listy Szerokość linii i kliknij OK. Aby ustawić domyślną szerokość linii Standard, wybierz ją z listy rozwijanej Standard.



- **Jednostki dla listy** – jednostki, w których mają być podawane szerokości linii. Do wyboru mamy milimetry i cale.
- **Pokaż szerokość linii** – przełącznik sterujący wyświetlaniem szerokości linii na ekranie. Jeżeli zostanie wyłączony, szerokość linii nie będzie wyświetlana.
- **Standardowa** – domyślna szerokość linii.
- **Dopasuj skalę wyświetlania** – dopasowanie wyświetlania szerokości linii na ekranie (wykonywane za pomocą suwaka). Dzięki tej możliwości można lepiej dopasować sposób wyświetlania grubości kresek w przestrzeni modelu. Dopasowanie nie dotyczy jednakże wydruku.



- Jedną z możliwych do wyboru szerokości linii jest szerokość = 0. Wybranie jej spowoduje dokonanie wydruku najcieńszą dostępną linią. Kreski o szerokości zeroj są wyświetlane na ekranie jako linia o szerokości 1 piksela.
- Bieżąca szerokość linii jest przypisywana nowym obiektom automatycznie. Domyślna szerokość linii jest to konkretna szerokość nadawana obiektom, których właściwość Szerokość linii jest ustawiona jako Standard.
- Regeneracja rysunku, na którym widoczne są szerokości linii trwa dłużej niż, gdy wyświetlanie szerokości linii jest wyłączone. W celu przyspieszenia regeneracji wyłącz wyświetlanie szerokości linii (poprzez wyłączenie znajdującego się w linii statusowej ekranu przełącznika SZEROKOŚĆ).
- Aby przypisać szerokość linii do warstwy, skorzystaj z polecenia WARSTWA.
- W celu zmiany szerokości linii obiektu skorzystaj z menedżera właściwości.
- Sposób łączenia stykających się kresek oraz rysowania końców można określić za pomocą stylu wydruku.

Styl wydruku



Styl wydruku jest to właściwość obiektu. Dzięki niemu można zmienić kolory, rodzaje linii oraz szerokości linii na wydruku. Ponadto styl wydruku określa wiele innych parametrów wydruku, takich jak: przypisanie pisaków, sposób wypełniania obszarów, łączenie końców linii, itp. Style wydruku znajdują zastosowanie, gdy zachodzi potrzeba kreślenia rysunku na wiele różnych sposobów.

Właściwość Styl wydruku może przybierać następujące wartości:

- **Normal** – właściwości obiektu.
- **JakWarstwa** – właściwości warstwy, na której leży obiekt.
- **JakBlok** – właściwości bloku, w którego skład wchodzi obiekt.
- **nazwa stylu** – właściwości zdefiniowane w stylu o podanej nazwie

Bieżący styl wydruku wybieramy za pomocą polecenia STYLWYDRUKU. Więcej informacji o stylach wydruku znajdziesz w rozdziale *Style wydruku*.

Współczynnik skali linii

Współczynnik skali linii wpływa na wielkość wzoru linii nieciągłych i pozwala uzyskać linie bardziej lub mniej gęste. Dzięki niemu współczynnik skali linii można dopasować do współczynnika skali rysunku.

W AutoCAD-zie występują dwa współczynniki skali linii:

- **globalny** – dotyczy wszystkich linii na rysunku.
- **indywidualny** – przypisany indywidualnie do każdego obiektu.

Ostateczny współczynnik skali linii jest wynikiem pomnożenia współczynnika globalnego (dotyczącego wszystkich linii) przez współczynnik indywidualny (przypisany do każdego obiektu). Tak więc, jeżeli obiekt został narysowany z indywidualnym współczynnikiem skali linii równym 3, a globalny współczynnik skali linii *Ltscale* wynosi 2, to ostateczny współczynnik skali linii dla tego obiektu wyniesie 6 ($2 \cdot 3$). Indywidualny współczynnik skali linii określa ile razy większa (mniejsza) jest indywidualna skala linii obiektu od globalnej skali linii rysunku.

Globalny współczynnik skali można zmienić w każdej chwili. Zmiana będzie dotyczyła wszystkich linii znajdujących się na rysunku. Indywidualny współczynnik skali jest właściwością każdego obiektu i aby go zmienić należy dokonać edycji właściwości obiektu.

Globalny współczynnik skali linii – RLSKALA



Globalny współczynnik skali linii zmieniamy za pomocą menedżera rodzajów linii ([Format]⇒[Rodzaj linii...])⇒[Pokaż szczegóły]⇒[Globalny współczynnik skali]).

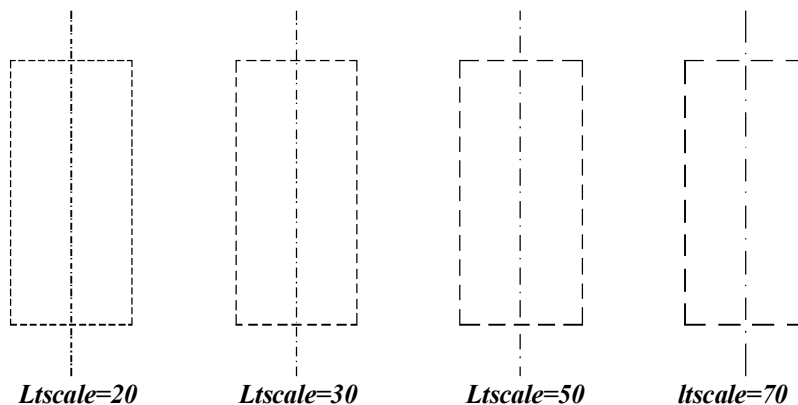
Można również zastosować polecenie RLSKALA. W odpowiedzi na pytanie „Podaj nowy współczynnik skali rodzaju linii <1.0000>:” wpisz nowy globalny współczynnik skali linii. Współczynnik skali jest standardowo równy 1.



- Zmiana globalnego współczynnika skali linii w rysunku dotyczy wszystkich linii znajdujących się na rysunku (zarówno istniejących jak i nowych).
- Polecenie 'RLSKALA można wywołać nakładkowo w czasie wykonywania innego polecenia.



Na poniższym rysunku przedstawiono obiekt narysowany linią nieciągłą przy różnych ustawieniach globalnego współczynnika skali linii *Ltscale*.



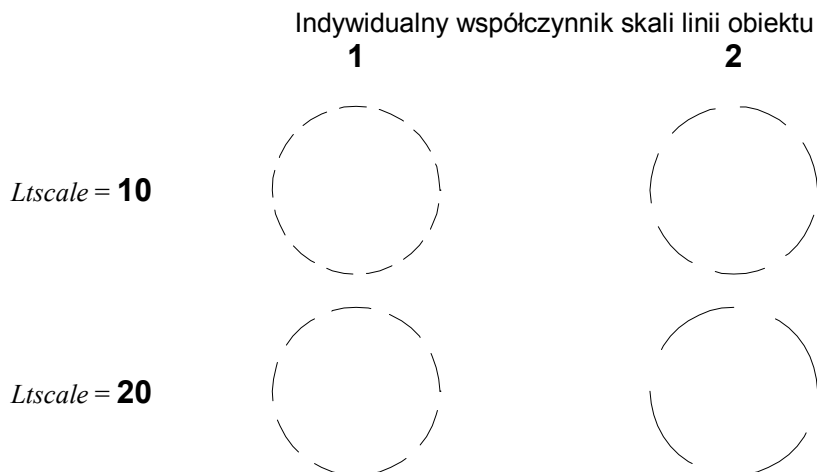
Indywidualny współczynnik skali linii

Indywidualny współczynnik skali jest to właściwość przypisana każdemu obiektowi. Współczynnik ten określamy podobnie jak bieżący kolor i rodzaj linii. Po określeniu bieżącego współczynnika skali linii będzie on przypisywany nowym obiektom automatycznie.

- **dla nowych obiektów** Aby ustalić nowy, domyślny indywidualny współczynnik skali linii dla nowych obiektów, wybierz z menu [Format]⇒[Rodzaj linii...], kliknij przycisk **Pokaż szczegóły** i wpisz w polu: **Aktualna skala obiektu:** wartość tego współczynnika.

- dla istniejących obiektów Indywidualny współczynnik skali linii (właściwość Skala rodzaju linii) istniejących obiektów zmieniamy za pomocą menedżera właściwości obiektów ([Zmiana]⇒[Właściwości]).

Indywidualny współczynnik skali linii określa skalę linii obiektu w odniesieniu do globalnego współczynnika *Ltscale*. Przykładowo, indywidualny współczynnik = 2 oznacza, że linia ma być 2 razy rzadsza niż wynika to z ustawienia *Ltscale*.



Uzgadnianie właściwości – UZGWŁAŚCIWOŚCI



Uzgadnianie właściwości umożliwia skopiowanie właściwości istniejącego obiektu i nadanie ich wskazanym obiektom. Zastosowanie tego polecenia eliminuje konieczność żmudnego nadawania tych samych właściwości wielu obiektom.

↑ [Zmiana]⇒[Uzgodnij właściwości]

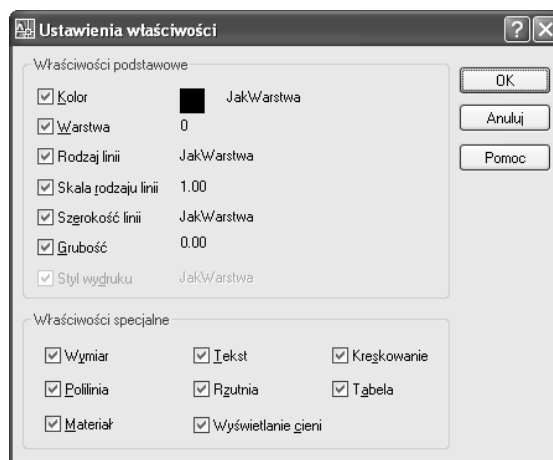
 UZG

↗ Standard⇒Uzgodnij właściwości

W odpowiedzi na komunikat „Wybierz obiekt źródłowy:” wskaż obiekt, którego właściwości mają być skopiowane. W odpowiedzi na komunikat „Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]:” wskaż obiekty, którym chcesz przypisać kopiowane właściwości lub wybierz opcję *Ustawienia*, aby określić, jakie właściwości mają być kopiowane.

W zależności od rodzaju obiektu można kopiować następujące właściwości: kolor, warstwę, rodzaj linii, współczynnik skali linii, szerokość linii, wysokość obiektu w przestrzeni, styl wydruku, styl napisu, styl wymiarowy, parametry kreskowania, właściwości

polilinii, parametry rzutni, styl tabelki, materiały oraz wyświetlanie cieni. Właściwości przeznaczone do skopiowania ustalamy po wybraniu opcji *Ustawienia*.



Ustawienia uzgadnianych właściwości



- **Kolor** – kopiowanie koloru.
- **Warstwa** – kopiowanie warstwy.
- **Rodzaj linii** – kopiowanie rodzaju linii.
- **Skala rodzaju linii** – kopiowanie indywidualnego współczynnika skali linii.
- **Szerokość linii** – kopiowanie szerokości linii.
- **Grubość** – kopiowanie wysokości pogrubienia obiektu w przestrzeni.
- **Styl wydruku** – kopiowanie stylu wydruku.
- **Wymiar** – kopiowanie stylu wymiarowego.
- **Polilinia** – kopiowanie właściwości polilinii: szerokość linii i sposób rysowania polilinii nieciągłych (np. rysowanych linią kreskowaną, przerywaną, itp.). Parametry wygładzania nie są kopiowane.
- **Materiał** – kopiowanie rodzaju materiału.
- **Tekst** – kopiowanie stylu napisu.
- **Rzutnia** – kopiowanie parametrów rzutni: status rzutni (włączona lub wyłączona), status blokady skali powiększenia, skala, chowanie linii niewidocznych, ustawienia skoku, siatki i markera LUW.
- **Wyświetlanie cieni** – kopiowanie sposobu wyświetlania cieni.
- **Kreskowanie** – kopiowanie parametrów kreskowania.
- **Tabela** – kopiowanie stylu tabelki.



Wczytaj rysunek MALARZ.DWG. Górny prostokąt na rysunku jest narysowany zieloną, linią przerywaną o grubości 0,3 mm. Dolny został narysowany linią ciągłą. Korzystając z malarza formatów nadaj dolnemu prostokątowi właściwości górnego.



Polecenie: 

Wybierz obiekt źródłowy:

wskaż obiekt źródłowy czyli zielony prostokąt.

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]:

wskaż dolny prostokąt.

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **ENTER**



Właściwości górnego prostokąta zostały przypisane prostokątowi dolnemu. Zmieniły się właściwości: kolor, rodzaj linii i szerokość linii.



Wczytaj rysunek MALARZ1.DWG. Górny okrąg został narysowany czerwoną, linią przerywaną o grubości 0,3 mm. Dolny okrąg został narysowany linią ciągłą. Korzystając z malarza formatów skopiuj tylko szerokość linii, pozostawiając inne właściwości obiektu bez zmian.



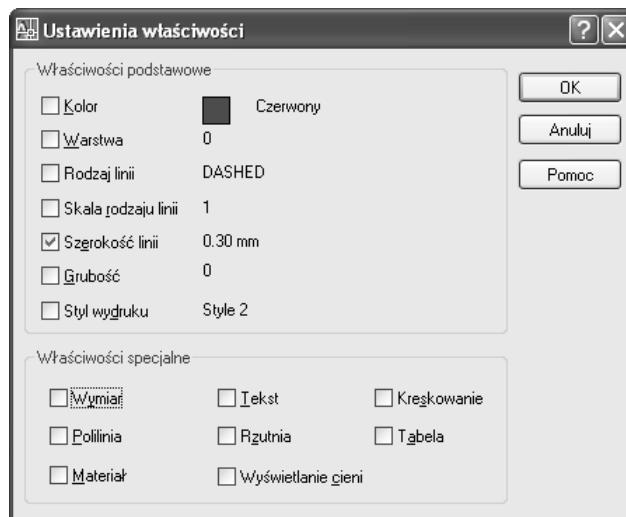
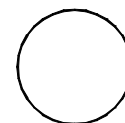
Malarz formatów domyślnie kopiuje nie tylko szerokość linii, ale również inne właściwości. Dlatego należy najpierw zmienić ustawienia.

Polecenie: **UZG**

Wybierz obiekt źródłowy: **wskaż czerwony okrąg**

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **u**

Wyłącz wszystkie przełączniki za wyjątkiem **Szerokość linii**.



Wybrana została tylko szerokość linii

Kliknij przycisk **OK**.

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **wskaż dolny okrąg**

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **ENTER**

Skopiowana została tylko szerokość linii. Inne właściwości okręgu pozostały niezmienione. Jeżeli chcesz kopiować inne właściwości, należy znowu posłużyć opcją **Ustawienia** i włączyć odpowiednie przełączniki.



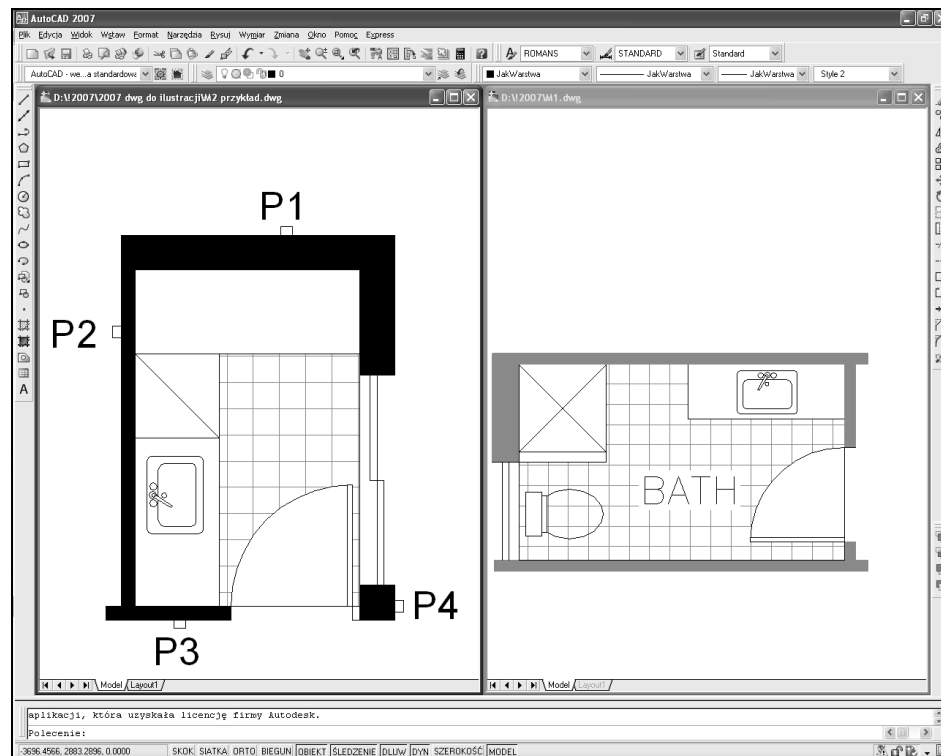
Ciekawą możliwością jest kopiowanie właściwości pomiędzy różnymi rysunkami. Wczytaj pliki M1.DWG i M2.DWG.



M1.DWG,
M2.DWG

Ustaw rysunki obok siebie, wybierając z menu **[Okno]⇒[Sąsiadujące pionowo]**.

Na rysunku M1.DWG ściany zostały narysowane w kolorze szarym i znajdują się na warstwie noszącej nazwę **ściany**. Na rysunku M2.DWG ściany są w kolorze warstwy i zostały umieszczone na warstwie 0. W rysunku M2.DWG w ogóle nie ma warstwy nazwanej **ściany**. Korzystając z malarza formatów skopiuj kolor i warstwę ścian z rysunku M1.DWG i przypisz je ścianom w rysunku M2.DWG.



Uzgadnianie właściwości obiektów między rysunkami

Wskaż rysunek M1.DWG i wywołaj uzgadnianie właściwości.

Polecenie: 

Wybierz obiekt źródłowy: **wskaż szarą ścianę**

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **u**

Upewnij się, czy włączone są wszystkie przełączniki. Kliknij **OK**.

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]:

wskaż okno rysunku M2.DWG

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **P1**

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **P2**

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **P3**

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **P4**

Wybierz obiekty docelowe lub [Ustawienia]: **ENTER**

Po wykonaniu powyższych czynności ściany w rysunku M2.DWG przybrały identyczny kolor jak ściany w rysunku M1.DWG i znalazły się na warstwie **ściany**, która została utworzona automatycznie.

Modyfikacje właściwości obiektów

Właściwości obiektów modyfikujemy za pomocą list rozwijanych umieszczonych w pasku narzędzi **Właściwości** lub za pomocą menedżera właściwości.

Modyfikacja właściwości za pomocą list

Najprostszą metodą modyfikacji podstawowych właściwości obiektu jest skorzystanie z rozwijanych list właściwości. Tą metodą można modyfikować warstwę, kolor, rodzaj linii, szerokość linii oraz styl wydruku.

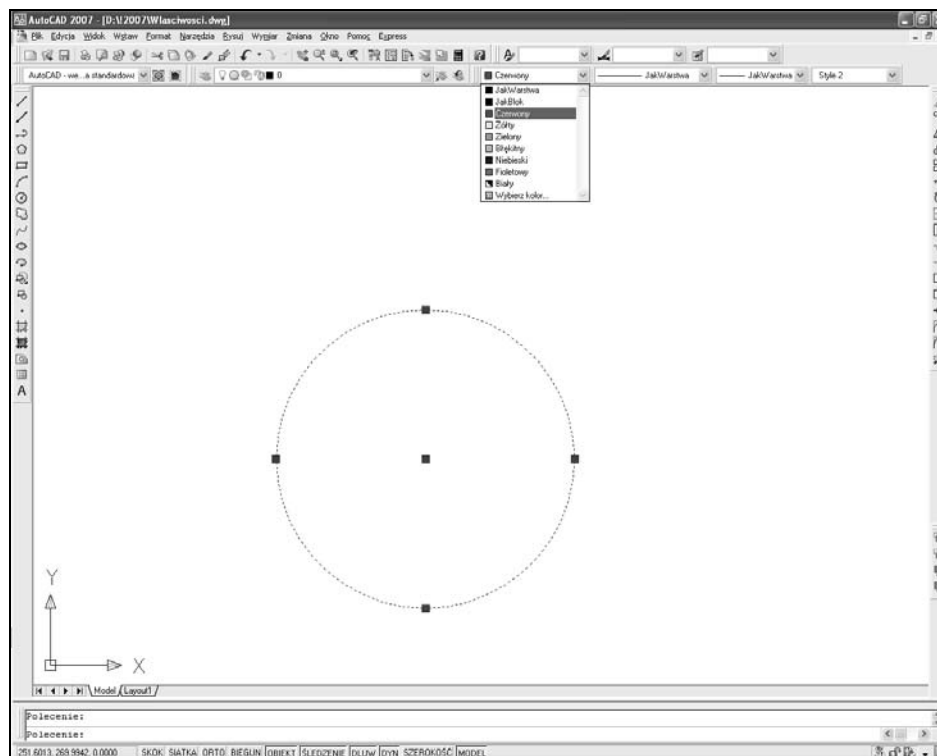


Na rysunku WŁASCIWOSCI.DWG znajduje się narysowany niebieskim kolorem okrąg. Zmień kolor tego okręgu na czerwony.



WŁASCIWOSCI.DWG

Wskaż celownikiem kursora okrąg. Zostanie on podświetlony i pojawią się uchwyty. Na liście rozwijanej kolorów pojawi się kolor niebieski, gdyż wskazany obiekt jest niebieski. Wybierz z listy rozwijanej kolor czerwony. Ponieważ został wybrany okrąg, jego kolor zmieni się na czerwony. Na zakończenie naciśnij klawisz ESC, aby usunąć uchwyty i podświetlenie okręgu. Można wybrać jeden lub kilka obiektów. Jeżeli wybierzesz kilka, właściwości z listy zostaną przypisane wszystkim wybranym obiektom.



Modyfikacja właściwości dokonywana za pomocą listy rozwijanej

Menedżer właściwości – WŁAŚCIWOŚCI



W celu zmiany właściwości obiektu korzystamy z menedżera właściwości, który umożliwia łatwy odczyt oraz modyfikację właściwości.

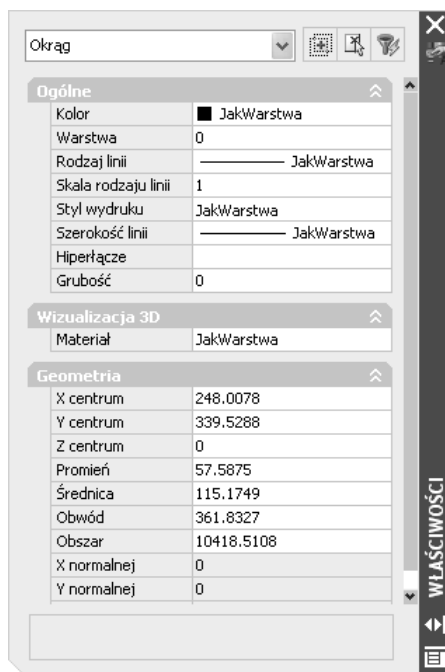
↑ [Zmiana]⇒[Właściwości]
 ↗ Standard⇒Właściwości



Oprócz możliwości otwarcia menedżera za pomocą menu można posłużyć się innymi metodami:

- wybierz obiekt lub obiekty, naciśnij prawy przycisk myszki i wybierz z menu kontekstowego opcję **Właściwości** lub
- naciśnij na klawiaturze kombinację klawiszy **CTRL-1** lub
- kliknij obiekt dwukrotnie¹.

Na ekranie pojawi się okno menedżera właściwości obiektów:



Menedżer właściwości obiektów

Właściwości wyświetlane w tym oknie zależą od rodzaju i liczby wybranych obiektów. Jeżeli nie wybrano żadnego obiektu, zobaczysz tam bieżące domyślne właściwości przypisywane nowym obiektom. Jeżeli wybranych zostało kilka obiektów, w oknie tym pojawią się właściwości charakterystyczne dla wszystkich wybranych obiektów.

¹ Dwukrotne kliknięcie obiektu powoduje niekiedy włączenie polecenia edycji tego obiektu (np. dzieje się tak w przypadku napisu, kreskowania, itp.).

Każdy obiekt ma następujące właściwości ogólne:



- **Kolor** – kolor.
- **Warstwa** – warstwa.
- **Rodzaj linii** – rodzaj linii.
- **Skala rodzaju linii** – indywidualny współczynnik skali linii.
- **Styl wydruku** – styl wydruku.
- **Szerokość linii** – szerokość linii.
- **Hiperłącze** – hiperpołączenie.
- **Grubość** – wysokość pogrubienia.

Inne właściwości zależą od rodzaju obiektu.

W oknie menedżera znajdują się trzy przyciski:



- zmienia wartość zmiennej systemowej *PickAdd* sterującej sposobem tworzenia zbioru wskazań. Kolejno wskazywane na ekranie obiekty umieszczone zostaną w zbiorze wskazań. Aby usunąć dany obiekt z tego zbioru, wskaż go przytrzymując jednocześnie klawisz **SHIFT**.




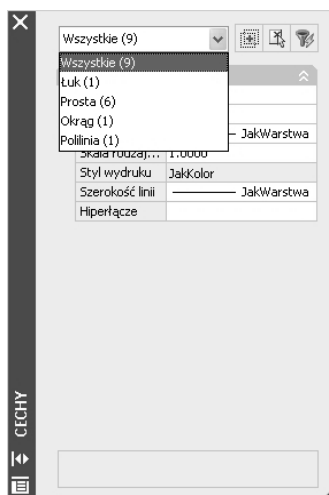
- szybki wybór obiektów. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale *Wybieranie obiektów*.



- kliknięcie tego przycisku umożliwia wskazanie obiektów znajdujących się na ekranie. Po jego kliknięciu wskaż obiekty na ekranie.

Jeżeli wybranych zostało kilka obiektów, w oknie standardowo widoczne będą właściwości, które są charakterystyczne dla wszystkich wybranych obiektów. Informacja o tym pojawi się na liście rozwijanej w postaci napisu **Wszystkie**. W nawiasie podano liczbę wybranych obiektów. Listą rozwijaną można posłużyć się w celu wybrania podgrupy obiektów określonego rodzaju. Po wybraniu podgrupy obiektów jednakowego rodzaju (np. odcinków, okręgów, itp.) w oknie menedżera pojawią się występujące w niej właściwości.

Po wybraniu obiektów modyfikujemy ich właściwości w oknie menedżera. W zależności od rodzaju właściwości można wpisać jej wartość w polu edycyjnym, wybrać z listy rozwijanej lub nacisnąć przycisk  (w celu określenia współrzędnej).



Wybór podgrupy





Menedżer właściwości umożliwia zmianę wartości atrybutów.

Zamknięcie menedżera właściwości – WŁAŚCIWOŚCIZAMKNIJ



W celu zamknięcia menedżera właściwości:

- kliknij przycisk zamknięcia okna  lub
- naciśnij kombinację klawiszy **CTRL-1** lub
- wpisz z klawiatury polecenie **WŁAŚCIWOŚCIZAMKNIJ** lub
- kliknij prawym przyciskiem myszy nagłówek okna i wybierz z menu kontekstowego opcję **Zamknij** albo
- kliknij w oknie Standard ikonę menedżera właściwości .



Menedżera właściwości nie można zamknąć za pomocą klawisza ESC.



Na rysunku POLILINIE.DWG znajduje się kilka umieszczonych na różnych warstwach polilinii o różnej szerokości. Dokonaj ujednolicenia szerokości i warstwy wszystkich polilinii, nadając im szerokość = 4 i umieszczając na warstwie noszącej nazwę „1”.



POLILINIE.DWG

Wybierz wszystkie polilinie, wskazując je po kolei lub za pomocą okna.

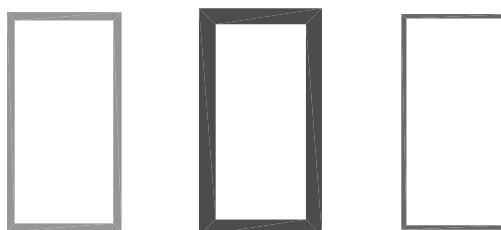
Następnie wywołaj menedżera właściwości obiektów wybierając z menu [Zmiana]⇒ [Właściwości] lub naciskając prawy przycisk myszy i wybierając z menu kontekstowego opcję Właściwości.

W oknie menedżera właściwości (na liście rozwijanej) widnieje informacja, że modyfikacja właściwości będzie dotyczyła 3 polilinii – Polilinia (3).

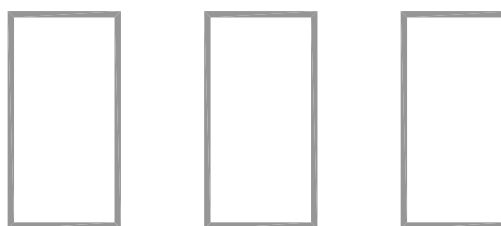
Odszukaj właściwość **Warstwa** i wybierz z listy rozwijanej warstwę **1**.

Odszukaj właściwość **Szerokość globalna**, wpisz szerokość polilinii **4** i naciśnij **ENTER**.

Zamknij menedżera właściwości i naciśnij klawisz ESC, aby schować uchwyt.



Polilinie przed ujednoczeniem



Polilinie po ujednoczeniu



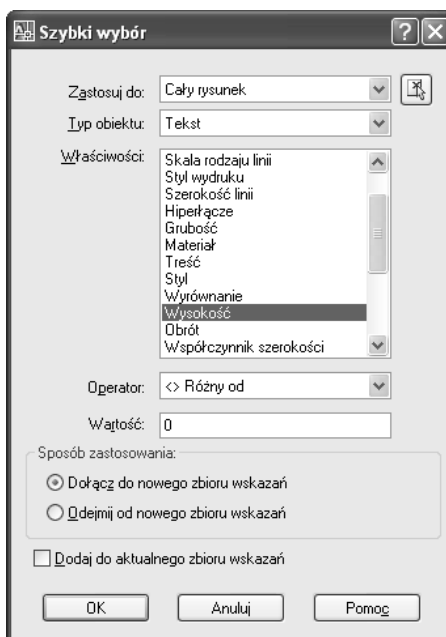
Na rysunku EXTXT.DWG znajduje się kilka napisów o różnej wysokości i różnych stylach. Dokonaj ich ujednoczenia.




EXTXT.DWG

Wykonany w ten sposób opis rysunku jest nieprawidłowy. Napisy wykonano różnymi czcionkami, mają różną wysokość, co sprawia, że rysunek jest nieczytelny. Ponadto ich niejednorodność wywołuje odczucie, że na rysunku panuje straszliwy bałagan. Zmień wysokość wszystkich napisów i nadaj im wysokość równą 2. W celu dokonania zmian posłużymy się menedżerem właściwości obiektów. Wywołaj menedżera właściwości poprzez naciśnięcie na klawiaturze kombinacji klawiszy **CRTL-1**.

W celu wybrania wszystkich napisów na rysunku skorzystamy z szybkiego wybierania².



Szybkie wybieranie

W tym celu kliknij przycisk  znajdujący się w oknie menedżera właściwości. Szybki wybór wymaga podania kryterium wyboru – tutaj przyjmiemy wysokość napisu różną od zera.

Wybierz z listy rozwijanej **Typ obiektu** opcję **Tekst**

W oknie **Właściwości** wybierz właściwość **Wysokość**.

Z listy rozwijanej **Operator** wybierz


<> Różny od.

W polu **Wartość** wpisz **0**.

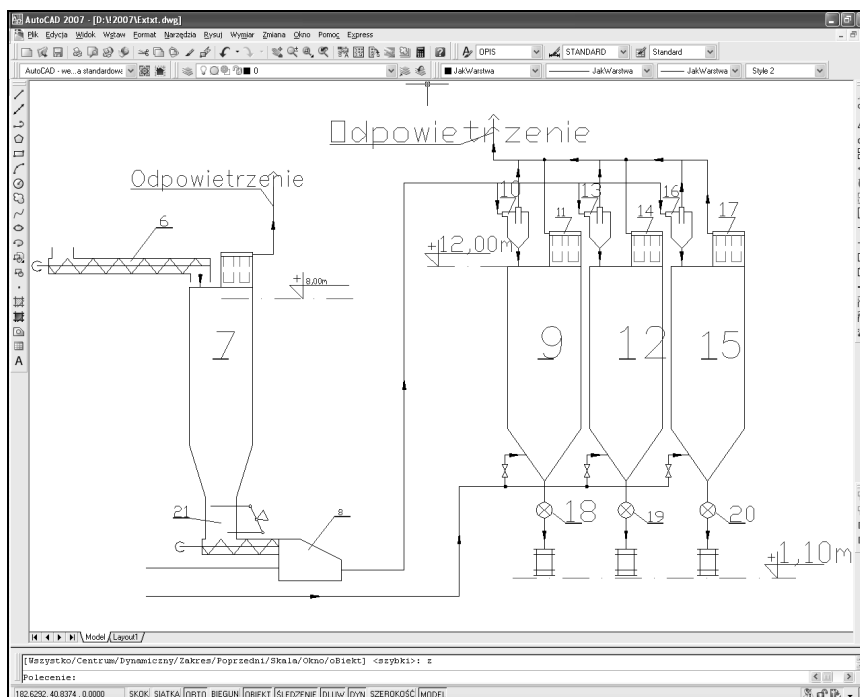
Upewnij się, czy włączony jest przełącznik **Dołącz do nowego zbioru wskazań**.

Kliknij przycisk **OK**.

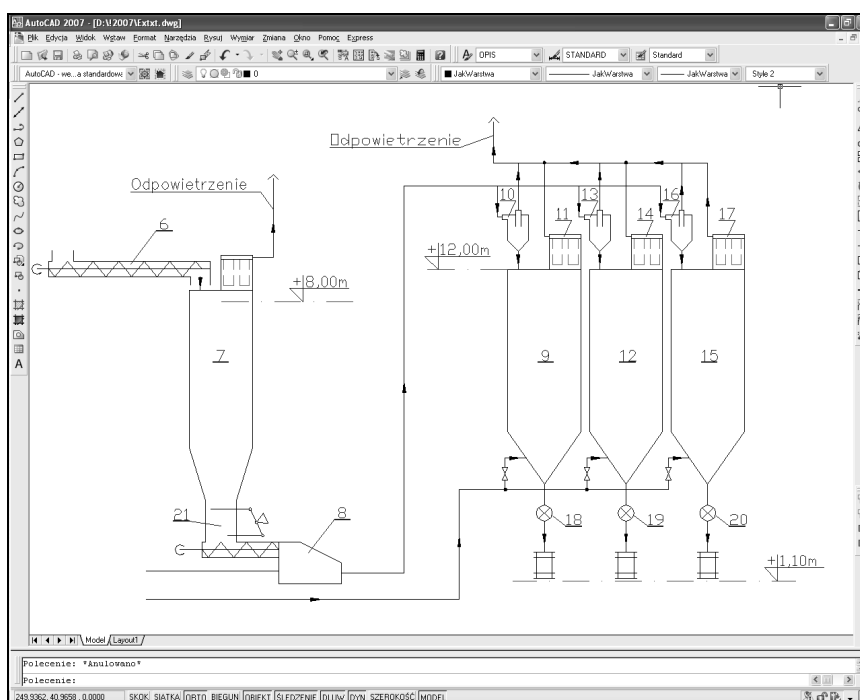
W ten sposób wybrane zostały wszystkie znajdujące się na rysunku napisy. W celu ujednoczenia wysokości odszukaj w oknie menedżera właściwości **Wysokość** i nadaj jej nową wartość równą **2**, a następnie naciśnij ENTER. Na rysunku wysokość wszystkich napisów wynosi teraz 2.

Zamknij okno menedżera właściwości poprzez kliknięcie przycisku zamknięcia okna , który znajduje się w prawym górnym rogu okna menedżera lub wpisz z klawiatury **WŁAŚCIWOŚCIZAMKNIJ**. W celu zakończenia wybierania napisów naciśnij klawisz ESC.

² Więcej informacji na temat szybkiego wybierania znajdziesz w rozdziale pod tytułem *Wybieranie obiektów*.



Napisy przed ujednoczeniem



Napisy po ujednoczeniu