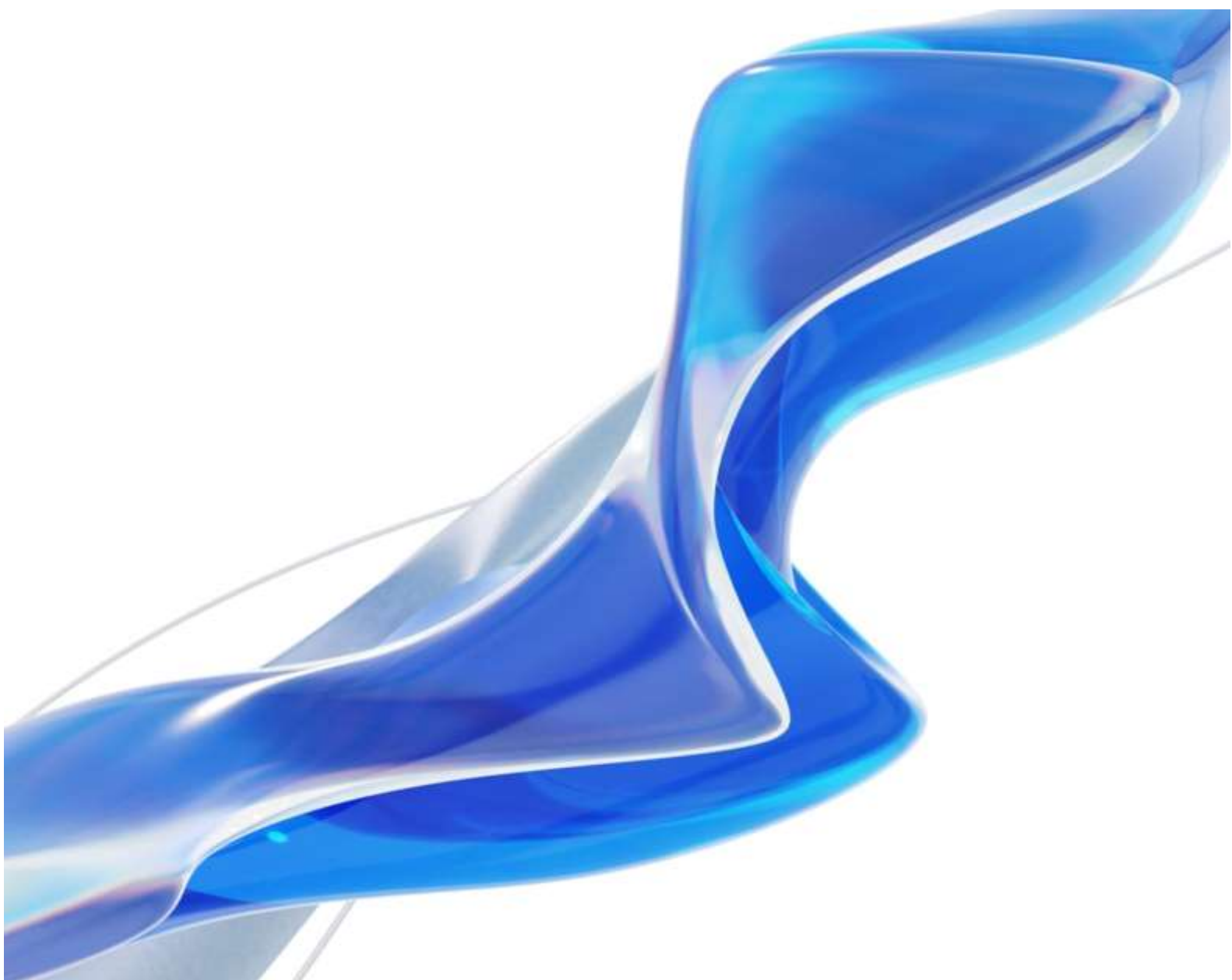




Tips & Tricks

GstarCAD 2024



Συμβουλές και κόλπα του GstarCAD

Διασύνδεση	7
3 λόγοι για να σας αρέσει η δυναμική είσοδος.....	7
Πώς να ανακυκλώνετε εντολές;	9
Πώς να εκτελέσετε διαφανείς εντολές;	10
Πώς να αλλάξετε την ταχύτητα ζουμ;	10
Πώς να αλλάξετε την κατεύθυνση του ζουμ;	10
Πώς συσκευάζω τα αρχεία μου με το eTransmit;.....	12
Πώς να ορίσετε μια προηγούμενη έκδοση αρχείου ως προεπιλεγμένη;	13
Μπλοκ	14
3 τρόποι τροποποίησης του ορισμού μπλοκ.....	14
Πώς να αντιγράψετε τον ορισμό μπλοκ;.....	16
Πώς να προσθέσετε περιγραφές σε μπλοκ;	17
Πώς μπορώ να ελέγξω τη σειρά προτροπής για τα χαρακτηριστικά;	17
Πώς να διατηρήσετε την τιμή των χαρακτηριστικών κατά την έκρηξη;.....	18
Γενικά βήματα για τη δημιουργία ενός δυναμικού ορισμού μπλοκ	18
Βήμα1: Σχεδιασμός:	18
Βήμα2: Σχεδιάστε γεωμετρικό σχήμα:	18
Βήμα4: Δοκιμή δυναμικού μπλοκ	19
Δυναμική δημιουργία μπλοκ (ορατότητα)	19
1. Προετοιμάστε την προβολή:.....	19
2. Προσθήκη παραμέτρου ορατότητας:	19
3. Κατάσταση ορατότητας επεξεργασίας:.....	20
4. Μετακίνηση και προσαρμογή:	20
5. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:.....	21
Δυναμική δημιουργία μπλοκ (ευθυγράμμιση).....	21
1. Προσθήκη παραμέτρου ευθυγράμμισης για ένα σύμβολο τραχύτητας:	21
2. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:.....	21
Δυναμική δημιουργία μπλοκ (Flip)	22

1. Προσθήκη παραμέτρου Flip:	22
2. Προσθέστε την ενέργεια Flip:.....	22
3. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:.....	23
Δυναμική δημιουργία μπλοκ (γραμμική έκταση)	23
2. Προσθήκη δράσης Stretch:	23
3. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:.....	24
Δυναμική δημιουργία μπλοκ (σύνολο τιμών παραμέτρων).....	24
1. Επιλέξτε γραμμική παράμετρο:.....	24
2. Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου:	25
3. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:.....	25
Δυναμική δημιουργία μπλοκ (συμμετρική έκταση).....	25
1. Προσθήκη ενεργειών Stretch:	26
2. Τροποποίηση της θέσης βάσης:.....	26
3. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:.....	26
Δυναμική δημιουργία μπλοκ (πολλαπλασιαστής απόστασης)	26
1. Προσθήκη γραμμικής παραμέτρου και ενέργειας Stretch για το Step Shaft:	27
2. Προσθέστε ενέργεια μετακίνησης για το φρεάτιο:.....	27
3. Τροποποίηση του πολλαπλασιαστή απόστασης της δράσης:	27
4. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:.....	28
Δυναμική δημιουργία μπλοκ (δράση αλυσίδας)	28
1. Προσθέστε Stretch για το Step Shaft:	28
2. Προσθήκη γραμμικής παραμέτρου για τις ηλεκτρολογίες:	29
3. Προσθέστε την ενέργεια Stretch Rightwards για το Keyway.....	29
4. Πραγματοποιήστε αλυσιδωτή δράση:	29
5. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:.....	30
Γνωρίζοντας περισσότερα για τον δυναμικό επεξεργαστή μπλοκ	30
Γνωρίζοντας περισσότερα για τις παραμέτρους στον δυναμικό επεξεργαστή μπλοκ ..	32
Γνωρίζοντας περισσότερα για τις ενέργειες στον δυναμικό επεξεργαστή μπλοκ.....	34
Πώς να αναφέρετε αντικείμενα σε αρχείο/URL στο GstarCAD;.....	35
Προσθήκη και χρήση υπερσυνδέσμου.....	36
Πώς να σχεδιάσετε ένα τόξο με συγκεκριμένο μήκος τόξου;.....	36
Πώς μπορείτε να ενεργοποιήσετε το συμπληρωματικό αντικείμενο σε καφασωτό;	38
Πώς να δημιουργήσετε μια πολύχρωμη οντότητα γραμμής ή με ενσωματωμένο κείμενο στο GstarCAD;.....	38
Πώς μπορώ να σχεδιάσω μια εφαιπτόμενη γραμμή από ένα τόξο μέσα σε μια πολυγραμμή;.....	40

Πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα κυκλικό wireout;	40
Πώς να δημιουργήσετε ισομετρικό σχέδιο 2D;.....	41
Ένα δείγμα του υπολογιστή γεωμετρίας του GstarCAD	42
Πώς μπορώ να αλλάξω το Mtext σε πεζά ή κεφαλαία γράμματα;	43
Πώς μπορώ να μετακινήσω, να περιστρέψω και να κλιμακώσω ένα αντικείμενο ταυτόχρονα;	43
4 Συνδυασμός πλήκτρων SHIFT που μπορεί να μην γνωρίζετε	44
1. Κρατήστε πατημένο το [shift] + δεξί κλικ.	45
2. Κρατήστε πατημένο το [shift] για προσωρινή ορθοφωτογραφική λειτουργία	45
3. Κρατώντας πατημένο το [shift] κατά την κοπή και το φιλετάρισμα.....	45
4. Κρατώντας πατημένο το [shift] κατά τη χρήση των trim/extend	45
Πώς να τροποποιήσετε αντικείμενα με ανομοιόμορφη κλίμακα;	46
Διάσταση	47
Πώς να σχολιάσετε ισομετρικά σχέδια;	47
Ισομετρικό κείμενο.....	47
Ισομετρική διάσταση	48
Πώς να ορίσετε ένα στυλ διάστασης ώστε το περιεχόμενο να είναι πάντα κενό;.....	49
Προβολή & Ρυθμίσεις	50
Πλοήγηση μεταξύ μοντέλου και χώρου χαρτιού με υπερσυνδέσμους.....	50
Γιατί συγκεκριμένα αντικείμενα στο σχέδιό μου εμφανίζονται ως κουτιά;.....	53
QTEXT.....	53
Εργαλεία	54
Ρυθμίσεις ιδιοτήτων αγώνα GstarCAD.....	54
Μετακινήστε αντικείμενα μαζί ή επεξεργαστείτε τα μεμονωμένα με το εργαλείο ομάδας.....	55
Πώς να αντιγράψετε τα σχετικά χαρακτηριστικά από ένα άλλο σχέδιο;	56
Πώς να δημιουργήσετε παλέτες εργαλείων από βιβλιοθήκες μπλοκ;.....	57
Πού μπορώ να δω τη λίστα με τα ψευδώνυμα εντολών;.....	57
Ενημερώσεις;	58
Πώς μπορώ να προσαρμόσω τις συντομεύσεις εντολών εύκολα και ταχύτερα;	59
Πώς να επιλέξετε όλες τις οριζόντιες ή κάθετες γραμμές σε ένα σχέδιο;	61
Στρώμα	62
Πώς να χρησιμοποιήσετε το GstarCAD Layer walk;.....	62

Κρατήστε ένα στρώμα.....	63
Πώς μπορώ να εξοικονομήσω χρόνο για τη μετατροπή αρχείων σε επίπεδα ..	63
με το μεταφραστή Layer;	63
Πώς μπορώ να καθαρίσω στρώματα που δεν θέλουν να καθαριστούν;	65
Πώς να αλλάξετε τις ιδιότητες στρώματος του αναφερόμενου αρχείου στο κύριο αρχείο;.....	67
Κατανόηση των Layer 0, ByLayer και ByBlock	68
Πώς να επεξεργαστείτε τα χαρακτηριστικά μπλοκ στο Microsoft Excel;	71
Πώς να περιστρέψετε πολλά κείμενα ταυτόχρονα σε αναγνώσιμο προσανατολισμό;	73
Πώς μπορώ να δημιουργήσω το δικό μου τύπο γραμμής;	74
Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω την επιλογή φίλτρου;	76
1. Μπορείτε να ορίσετε πολλαπλά φίλτρα υπό όρους ταυτόχρονα. Το QSELECT σας επιτρέπει να εφαρμόζετε μόνο ένα φίλτρο υπό όρους κάθε φορά. Στη συνέχεια, πρέπει να εφαρμόσετε ένα άλλο φίλτρο στην επιλογή σας.	76
Πώς μπορώ να διατάξω αντικείμενα οριζόντια ή κάθετα;	78
Πώς μπορώ να ευθυγραμμίσω τα αντικείμενα οριζόντια ή κάθετα;	81
Πώς μπορώ να κάνω αντίγραφα αντικειμένων κατά μήκος ομοιόμορφης/μη ομοιόμορφης διαδρομής;	83
Πώς να λάβετε το αποτέλεσμα του αθροίσματος περιοχής από κλειστά αντικείμενα με λίγα κλικ;	85
Έξοδος	86
Πώς να αλλάξετε plotter κατά τη δημοσίευση;.....	86
Πώς να λάβετε εικόνα υψηλής ανάλυσης από το GstarCAD;	87
Με τη ρύθμιση της σελίδας κερδίζετε (εξοικονομείτε) χρήματα	89
Μεταβλητές συστήματος	92
Τι συνέβη στο παράθυρο διαλόγου PLOT/FILE;	92
Χρήση του διαλόγου αρχείου στις προτροπές	92
Αγνόηση των ανυψώσεων αντικειμένου.....	92
Τι είναι η μεταβλητή OFFSETGAPTYPE;.....	92
Τι είναι η μεταβλητή TREEDEPTH;	93

Τι είναι η μεταβλητή PELLIPSE;.....	93
Τι είναι η μεταβλητή SKPOLY;.....	93
Λίστα συστήματος Μεταβλητή	93
Επιλογές για την απλούστευση των εμφανίσεων σχεδίασης.....	93
Σύστημα εκκίνησης Μεταβλητή	94



Διασύνδεση

3 λόγοι για να σας αρέσει η δυναμική είσοδος

Όπως γνωρίζετε, η δυναμική εισαγωγή παρέχει μια διεπαφή εντολών κοντά στο δρομέα για να σας βοηθήσει να διατηρήσετε την εστίασή σας στην περιοχή σχεδίασης. Όταν η δυναμική εισαγωγή είναι ενεργοποιημένη, οι συμβουλές εργαλείων εμφανίζουν πληροφορίες κοντά στο δρομέα που ενημερώνονται δυναμικά καθώς ο δρομέας κινείται. Όταν μια εντολή είναι ενεργή, οι συμβουλές εργαλείων παρέχουν μια θέση για την εισαγωγή του χρήστη και υπάρχουν επιλογές εντολών που είναι πιο διαισθητικές και εύκολες στην επιλογή. Εδώ υπάρχουν 3 λόγοι για να σας αρέσει η δυναμική εισαγωγή:

1. Λάβετε εντολές γρηγορότερα:

Με τη δυναμική εισαγωγή θα εξοικονομήσετε χρόνο πληκτρολογώντας και βρίσκοντας οποιοδήποτε μεγαλύτερο ή μικρότερο όνομα εντολής αντί να χρησιμοποιείτε τη γραμμή εντολών ή να επιλέγετε μια εντολή στις γραμμές εργαλείων! Επιπλέον, η δυναμική εισαγωγή μπορεί να συμπληρώσει αυτόματα το όνομα της εντολής αμέσως. Όταν πληκτρολογείτε μια εντολή χρησιμοποιώντας τη δυναμική εισαγωγή, εμφανίζεται μια λίστα με όλες τις εντολές των οποίων το πρόθεμα ταιριάζει με αυτό που πληκτρολογήσατε, καθώς και όλα τα εικονίδια τους, διευκολύνοντας την αναγνώρισή τους με μια ματιά.

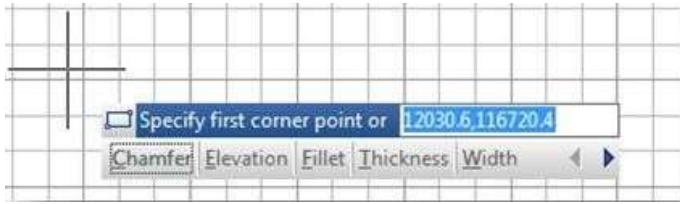


2. Ευέλικτες μέθοδοι για την επιλογή μιας επιλογής εντολής

1st. Μέθοδος: Αφού πληκτρολογήσετε μια εντολή, απλώς πληκτρολογήστε το ΚΕΦΑΛΑΙΝΟ γράμμα της επιλογής που θέλετε να επιλέξετε και πατήστε ENTER. Στη συνέχεια, το tooltip θα εμφανίσει το μήνυμα της εντολής.

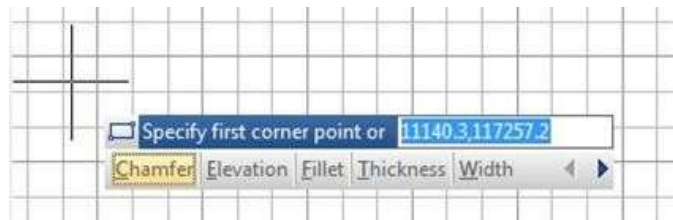


2nd. Μέθοδος: Μετά την εισαγωγή μιας εντολής απλώς χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα βέλους (δεξιά/αριστερά) για να επιλέξετε κυκλικά την επιλογή και πατήστε ENTER. Σημειώστε ότι κατά την επιλογή οποιασδήποτε επιλογής, αυτή θα είναι επισημασμένη με κουκκίδα.



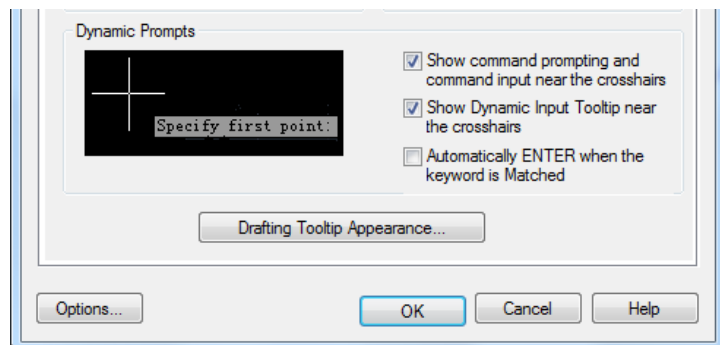
Με την ίδια μέθοδο, αφού πατήσετε το δεξί βέλος, οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν μια επιλογή χρησιμοποιώντας τον κέρσορα όπως επιθυμούν.

Παρατηρήστε ότι όταν ο κέρσορας αιωρείται πάνω από μια επιλογή, αυτή θα επισημανθεί με χρώμα.



3. Προσαρμοσμένες δυναμικές επιλογές εισόδου

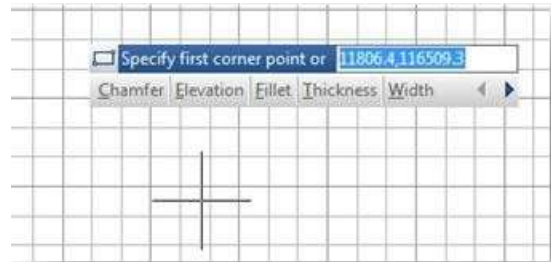
Στο πλαίσιο διαλόγου Ρυθμίσεις σχεδίασης, στην καρτέλα Δυναμική εισαγωγή, υπάρχει μια επιλογή που ονομάζεται *Εμφάνιση συμβουλών δυναμικής εισαγωγής κοντά στο σταυρόνημα*. Από προεπιλογή, αυτή η επιλογή είναι ενεργοποιημένη, αλλά αν την καταργήσετε, κατά την εκτέλεση μιας εντολής, η δυναμική συμβουλή εισαγωγής θα είναι σταθερή και μακριά από το σταυρόνημα.



Όταν το tooltip της δυναμικής εισαγωγής είναι σταθερό, γίνεται ημι-διαφανές ως προεπιλογή. Σε αυτό το στάδιο μπορείτε να μετακινήτε ελεύθερα τον κέρσορα στο χώρο εργασίας, αλλά όταν τον μετακινήτε πάνω από τη δυναμική είσοδο, αυτή θα επισημαίνεται. Επιπλέον, μπορείτε να επιλέξετε μια επιλογή εντολής με τον κέρσορα.

Εάν έχετε ήδη επιλέξει την επιλογή *Εμφάνιση δυναμικής συμβολής εισαγωγής κοντά στο*

σταυρόνημα, μπορείτε να σύρετε με τον κέρσορα τη δυναμική συμβολή εισαγωγής σε οποιοδήποτε σημείο του χώρου εργασίας. Όταν σύρετε τη δυναμική είσοδο, γίνεται φωτεινή ένδειξη.



Στο πλαίσιο διαλόγου Ρυθμίσεις σύνταξης, στην καρτέλα Δυναμική εισαγωγή, υπάρχει μια επιλογή που ονομάζεται *Αυτόματη εισαγωγή όταν η λέξη-κλειδί ταιριάζει*. Αυτή η επιλογή επιτρέπει την πληκτρολόγηση του ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ γράμματος της επιλογής εντολής που πρόκειται να επιλεγεί. Αφού πληκτρολογήσετε, δεν χρειάζεται να πατήσετε το πλήκτρο ENTER. Η επιλογή θα εκτελεστεί αυτόματα. Με αυτή την επιλογή, η αποδοτικότητα του σχεδιασμού σας μπορεί να βελτιωθεί σημαντικά.

Πώς να ανακυκλώνετε εντολές;

Ως νέος ή έμπειρος χρήστης CAD, μπορεί να διαπιστώσετε ότι το GstarCAD έχει πολλές εντολές. Για να μην αναφέρουμε την αλλαγή των μεταβλητών του συστήματος. Ορισμένες (καλά, πολλές...) από αυτές πρέπει να ενεργοποιηθούν από τη γραμμή εντολών.

Είναι πολύ δύσκολο να τα θυμάστε όλα. Ακόμα και για τους έμπειρους χρήστες. Μην ανησυχείτε, μπορείτε απλά να πληκτρολογήσετε έναν ή δύο πρώτους χαρακτήρες και να κάνετε κύκλο μεταξύ αυτών των εντολών!

Για παράδειγμα, πληκτρολογήστε δύο χαρακτήρες όπως 're' για να μάθετε ποιες εντολές ξεκινούν με αυτούς. Στη συνέχεια, πατήστε το βέλος προς τα κάτω και συνεχίστε να το πατάτε αρκετές φορές. Θα δείτε τις εντολές που ανακυκλώνονται στη δυναμική είσοδο.



Πώς να εκτελέσετε διαφανείς εντολές;

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλές εντολές διαφανώς, όπως pan, zoom, setvar, about, help, OSNAP, CAL, color, κλπ. Μπορείτε να τις εισάγετε στη γραμμή εντολών ενώ είναι ενεργή μια άλλη εντολή. Για να χρησιμοποιήσετε μια εντολή διαφανώς, πληκτρολογήστε μια απόστροφο (') πριν από την εισαγωγή της εντολής. Αφού ολοκληρώσετε τη διαφανή εντολή, η αρχική εντολή συνεχίζεται. Παράδειγμα:

Εντολή: L

LINE Καθορίστε το πρώτο σημείο: 'p

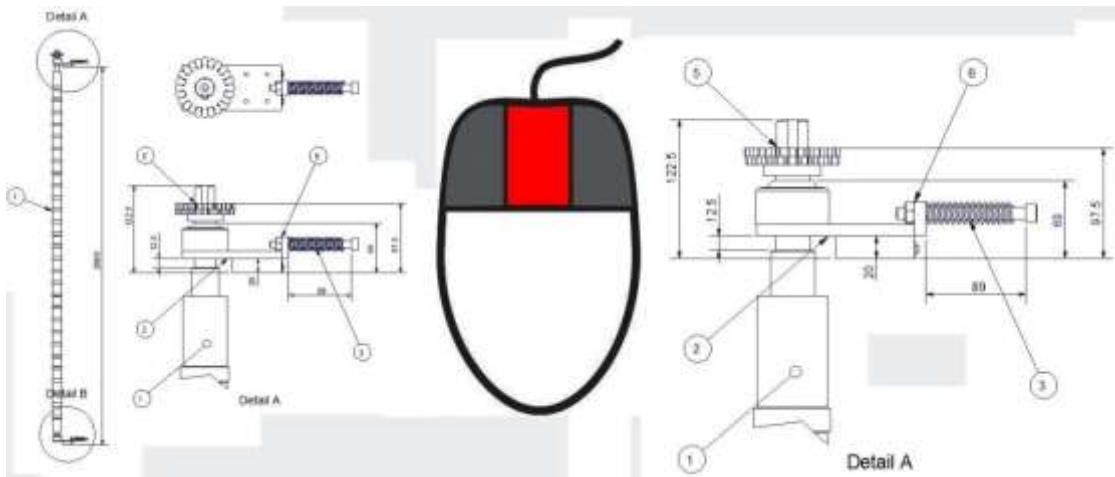
>>Πιέστε ESC ή ENTER για έξοδο ή κάντε δεξί κλικ για να εμφανιστεί το μενού συντόμευσης.

Συνέχιση της εντολής LINE.

Καθορίστε το πρώτο σημείο:

Πώς να αλλάξετε την ταχύτητα ζουμ;

Έχετε νιώσει ποτέ ότι το ζουμ του μεσαίου τροχού του ποντικιού είναι πολύ γρήγορο ή πολύ αργό όταν σχεδιάζετε; Αυτό μπορεί να εξαρτάται από την κλίμακα του σχεδίου και των αντικειμένων πάνω στα οποία εργάζεστε, ή ίσως ακόμη και από τη διάθεσή σας. Αυτή η ταχύτητα της μεγέθυνσης και της σμίκρυνσης ελέγχεται από μια μεταβλητή του συστήματος που ονομάζεται ZOOMFACTOR. Η προεπιλεγμένη τιμή της μεταβλητής συστήματος ZOOMFACTOR είναι 60. Πληκτρολογείτε ZOOMFACTOR και στη συνέχεια αλλάζετε την τιμή.

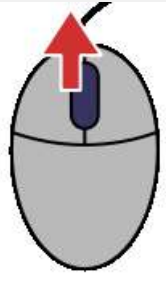
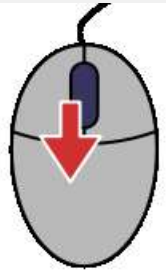


Αυτή είναι άλλη μία από αυτές τις μικρές ρυθμίσεις που σας επιτρέπουν να κάνετε το GstarCAD πιο προσαρμοσμένο στη χρήση σας, είτε σας αρέσει το ζουμ με ταχύτητα δίνης είτε το αργό ζουμ με τον τροχό του ποντικιού.

Πώς να αλλάξετε την κατεύθυνση του ζουμ;

Μια άλλη σχετική μεταβλητή συστήματος είναι η ZOOMWHEEL, η οποία μπορεί να αλλάξει την κατεύθυνση

των διαφανών λειτουργιών ζουμ όταν μετακινείτε τον μεσαίο τροχό του ποντικιού.

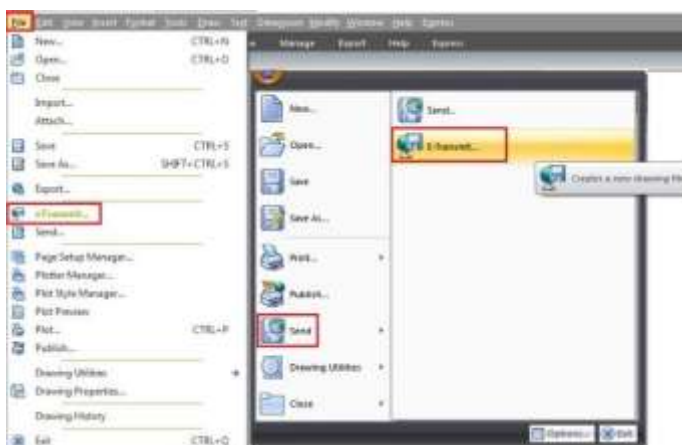
0	<p>Η κίνηση του τροχού προς τα εμπρός μεγεθύνει- η κίνηση του τροχού προς τα πίσω σμικρύνει.</p> 
1	<p>Μετακινώντας τον τροχό προς τα εμπρός, κάνετε ζουμ προς τα έξω- μετακινώντας τον τροχό προς τα πίσω, κάνετε ζουμ προς τα μέσα.</p> 



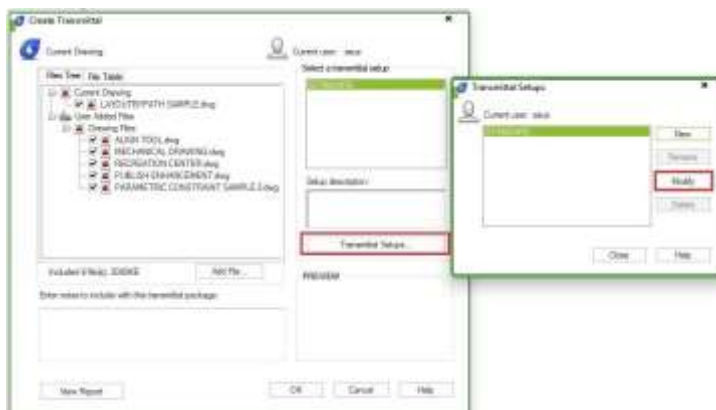
Επιλογές Share & File

Πώς συσκευάζω τα αρχεία μου με το eTransmit;

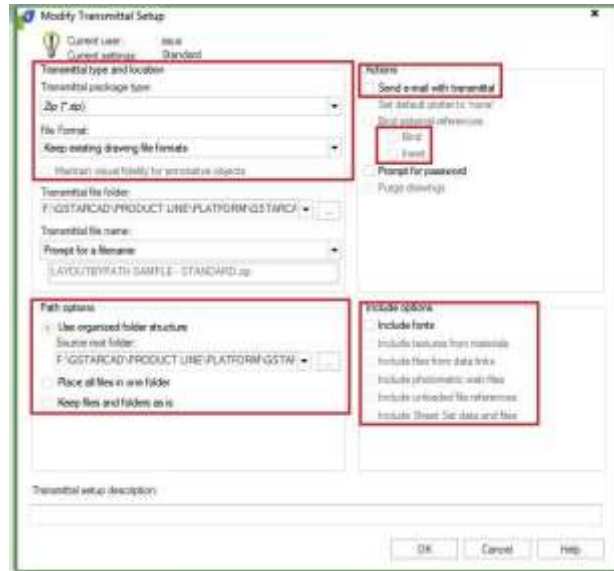
Χρειάζεται συχνά να στέλνετε αρχεία σχεδίων στους πελάτες σας; Αλλά αρκετά συχνά έχουν προβλήματα να δουν όλους τους επισυναπτόμενους πόρους σχεδίασης, όπως σπασμένες διαδρομές αναφοράς, ή δεν περιλαμβάνουν τον πίνακα στυλ σχεδίασης, προσαρμοσμένες γραμματοσειρές κ.λπ. Υπάρχει ένα εργαλείο που μπορεί να είναι πολύ χρήσιμο για αυτές τις περιπτώσεις: το eTransmit θα συσκευάσει τα σχετικά αρχεία σας σε ένα πακέτο αποστολής. Περιλαμβάνει τα αρχεία αναφοράς σας, τον πίνακα στυλ πλοκής, την αναδιοργάνωση της διαδρομής αναφοράς σας, τις υφές υλικών, τα αρχεία σύνδεσης δεδομένων κ.λπ. Μπορείτε να ανοίξετε το eTransmit αποκτώντας πρόσβαση στο μενού του GstarCAD: Αρχείο>eTransmit.



Κάντε κλικ στην επιλογή Ρύθμιση διαβίβασης και κάντε κλικ στην επιλογή Τροποποίηση. Θα δείτε πολλές επιλογές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Μπορείτε να αλλάξετε την επιλογή διαδρομής, ώστε όλα τα αρχεία σας να συμπεριληφθούν σε έναν φάκελο. Έτσι, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε ότι η διαδρομή σας θα σπάσει.



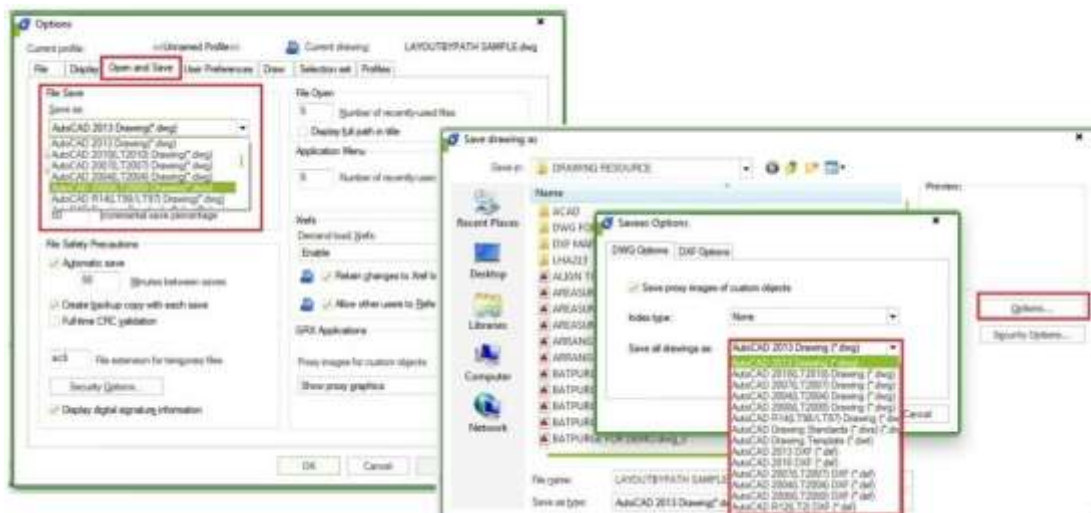
Ή μπορείτε απλώς να τα δεσμεύσετε όλα σε ένα κύριο αρχείο. Ορισμένοι χρήστες cad δεν είναι εξοικειωμένοι με την εξωτερική αναφορά, οπότε μερικές φορές το να τα δεσμεύσετε όλα σε ένα κύριο αρχείο μπορεί να είναι μια καλή ιδέα. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε ποιιο τύποι αρχείων θα συμπεριληφθούν. Μερικές φορές δεν θέλετε ο συνεργάτης σας να έχει αρχείο excel στις συνδέσεις δεδομένων. Ή ίσως μοιράζονται ήδη τις ίδιες γραμματσειρές ή υφές υλικών. Εάν θα στείλετε αυτό το αρχείο στον συνεργάτη σας που χρησιμοποιεί παλαιά έκδοση του GstarCAD, μπορείτε να επιλέξετε να το μετατρέψετε όλο πρώτα.

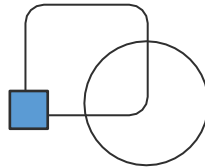


Πώς να ορίσετε μια προηγούμενη έκδοση αρχείου ως προεπιλεγμένη;

Πρέπει να εργάζεστε με διαφορετικές εκδόσεις σχεδίων; Ή μήπως πρέπει να στείλετε τα αρχεία DWG σε παλαιότερη μορφή αρχείου; Μπορείτε να ρυθμίσετε την αποθήκευση των αρχείων σε παλαιότερη έκδοση μορφής αρχείου, από προεπιλογή.

Μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτό στο παράθυρο διαλόγου επιλογών, στην καρτέλα "Άνοιγμα και αποθήκευση", στην επιλογή "Αποθήκευση αρχείου". Επίσης, στο πλαίσιο διαλόγου Αποθήκευση σχεδίου ως, επιλέξτε επιλογές και αλλάξτε την προεπιλογή στη χαμηλότερη μορφή αρχείου που μπορούν να ανοίξουν οι άλλοι χρήστες. Τώρα δεν χρειάζεται να ανησυχείτε ότι οι άλλοι δεν μπορούν να ανοίξουν τα αρχεία σας GstarCAD!





ΜΠΛΟΚ

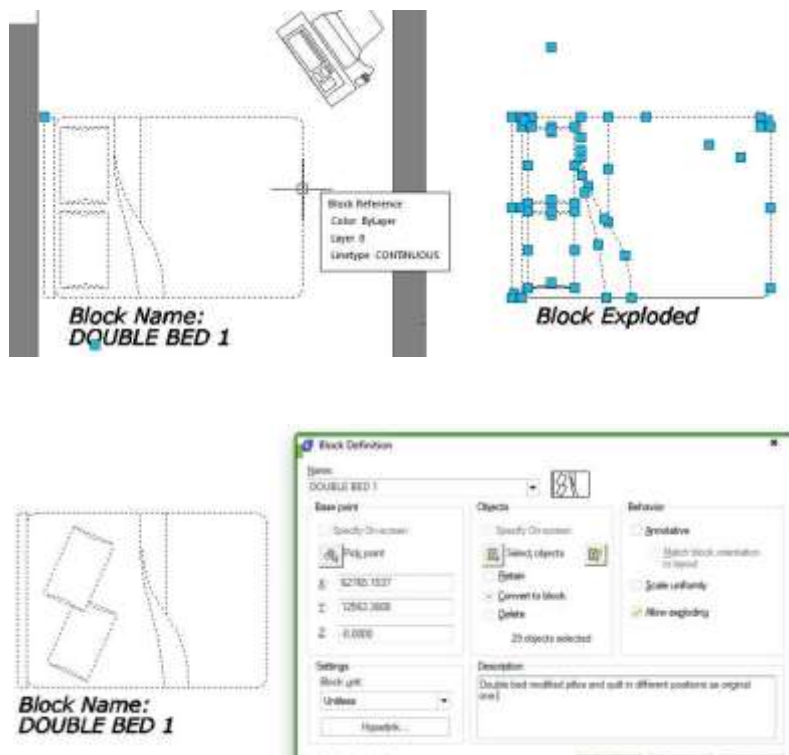
3 τρόποι τροποποίησης του ορισμού μπλοκ

Το μπλοκ είναι πολύ χρήσιμο ως επαναχρησιμοποιήσιμο περιεχόμενο. Και όταν χρειάζεται να δημιουργήσετε παρόμοια αντικείμενα στο σχέδιό σας. Ένα από τα πιο δημοφιλή οφέλη είναι όταν χρειάζεται να τροποποιήσετε όλες τις περιπτώσεις- χρειάζεται να τροποποιήσετε μόνο μία. Όλες οι άλλες περιπτώσεις θα ενημερωθούν αυτόματα. Θα δούμε 3 μεθόδους που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να τροποποιήσετε τον ορισμό του μπλοκ σας.



1. Ανατινάξτε και αναδημιουργήστε το μπλοκ:

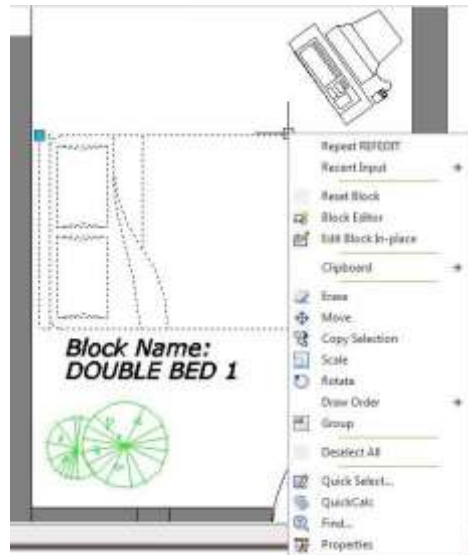
Πριν από πολύ καιρό, ο μόνος τρόπος για να επεξεργαστείτε ένα μπλοκ ήταν να το εκρήγνυτε σε απλούστερα αντικείμενα μέσω της εντολής EXPLODE. Κάνατε τις απαραίτητες αλλαγές και στη συνέχεια δημιουργούσατε εκ νέου ένα μπλοκ με το ίδιο όνομα. Αυτή η μέθοδος έχει ξεπεραστεί, αλλά είναι αξιόπιστη αν εξακολουθείτε να χρησιμοποιείτε παλιές εκδόσεις CAD.



2. Επεξεργασία μπλοκ

Η επιλογή Επεξεργασία μπλοκ στη θέση του είναι ένας πολύ καλός τρόπος τροποποίησης μπλοκ όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε άλλα αντικείμενα στο σχέδιο ως αναφορά. Το εργαλείο που χρησιμοποιούμε είναι στην πραγματικότητα το REFEDIT. Ήταν αρχικά για την επεξεργασία αναφοράς, αλλά λειτουργεί και για μπλοκ.

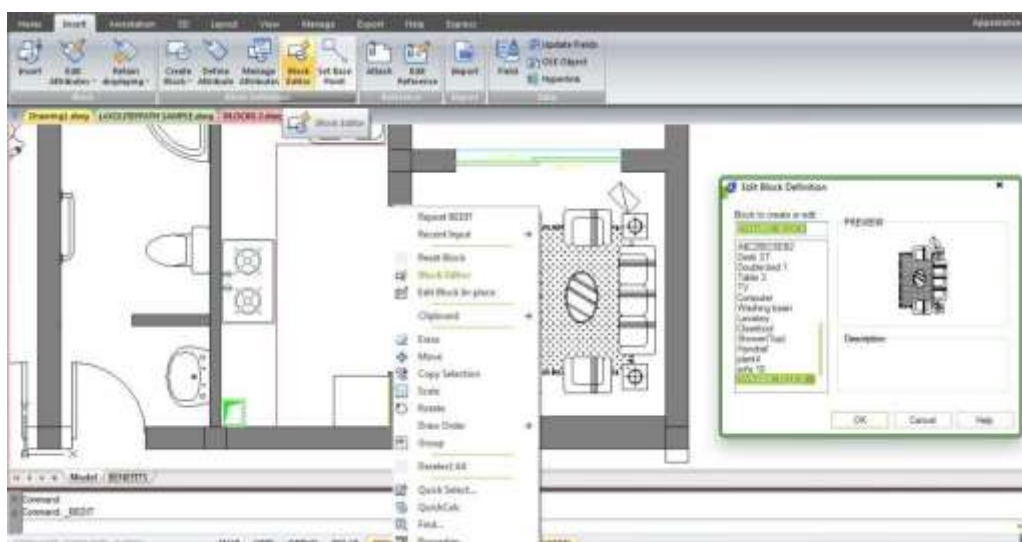
Μπορείτε να το ενεργοποιήσετε επιλέγοντας ένα μπλοκ, κάνοντας δεξί κλικ και στη συνέχεια επιλέγοντας edit block in-place από το μενού περιβάλλοντος. Ή χρησιμοποιώντας την εντολή REFEDIT.



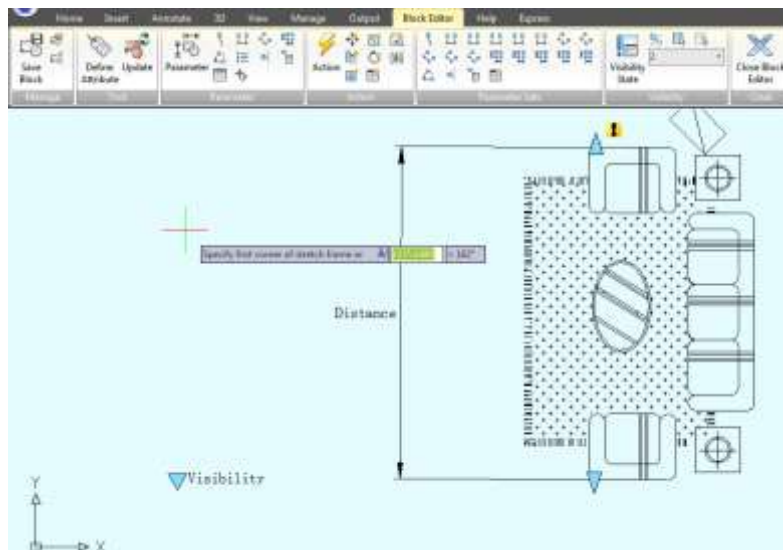
Αυτό το εργαλείο δεν είναι επεξεργαστής μπλοκ. Επομένως, μην περιμένετε να δείτε συγκεκριμένα εργαλεία επεξεργασίας μπλοκ όπως στον επεξεργαστή μπλοκ. Μπορείτε να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε αντικείμενα στο μπλοκ σας.

3. Χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή μπλοκ:

Ο επεξεργαστής μπλοκ είναι ένα πολύ ισχυρό εργαλείο για να επεξεργαστείτε το μπλοκ σας. Όχι μόνο σας επιτρέπει να τροποποιήσετε τη γεωμετρία του μπλοκ σας, αλλά μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ένα δυναμικό μπλοκ εδώ. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή μπλοκ με διάφορους τρόπους κάνοντας διπλό κλικ σε ένα μπλοκ ή επιλέγοντας ένα μπλοκ και στη συνέχεια κάνοντας δεξί κλικ στο ποντίκι> επιλέξτε τον επεξεργαστή μπλοκ από το μενού περιβάλλοντος. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε από την κορδέλα του GstarCAD> καρτέλα Εισαγωγή> πάνελ ορισμού μπλοκ> επεξεργαστής μπλοκ ή να μεταβείτε στην καρτέλα εργαλεία στη γραμμή μενού και να επιλέξετε> επεξεργαστής μπλοκ.

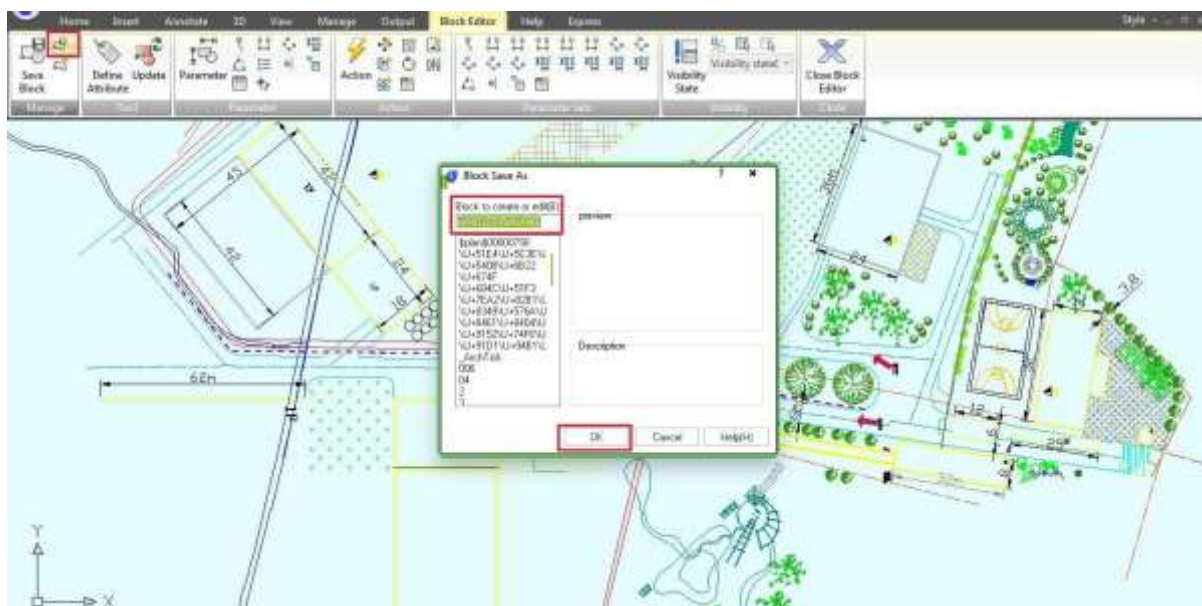


Ένα πράγμα πρέπει να θυμάστε. Όταν εργάζεστε με τον επεξεργαστή μπλοκ, το 0,0 είναι το σημείο εισαγωγής. Επομένως, μην μετακινείτε τη γεωμετρία, εκτός αν θέλετε να μετακινήσετε το σημείο εισαγωγής!



Πώς να αντιγράψετε τον ορισμό μπλοκ;

Όταν θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα παρόμοιο μπλοκ από ένα υπάρχον μπλοκ, πώς το κάνουμε; Να το ανατινάξετε και να δημιουργήσετε εκ νέου ένα μπλοκ με διαφορετικό όνομα; Θα έχετε πολλά προβλήματα όταν έχετε μπλοκ με πολλές δυναμικές παραμέτρους και ενέργειες μπλοκ! Στον επεξεργαστή δυναμικών μπλοκ, μπορούμε να αποθηκεύσουμε το μπλοκ με διαφορετικό όνομα. Ναι, υπάρχει το εργαλείο "αποθήκευση μπλοκ ως" στον πίνακα ανοίγματος/αποθήκευσης!



Πώς να προσθέσετε περιγραφές σε μπλοκ;

Το GstarCAD έχει τη δυνατότητα να προσθέτει περιγραφές στους ορισμούς των μπλοκ στο σχέδιο.

1. Εκδώστε την εντολή BLOCK.
2. Επιλέξτε το μπλοκ από τη λίστα στην κορυφή.
3. Κάντε κλικ στην κάτω ενότητα "Περιγραφή" και εισαγάγετε την περιγραφή.
4. Επιλέξτε OK για να επαναπροσδιορίσετε το μπλοκ με τη νέα περιγραφή.

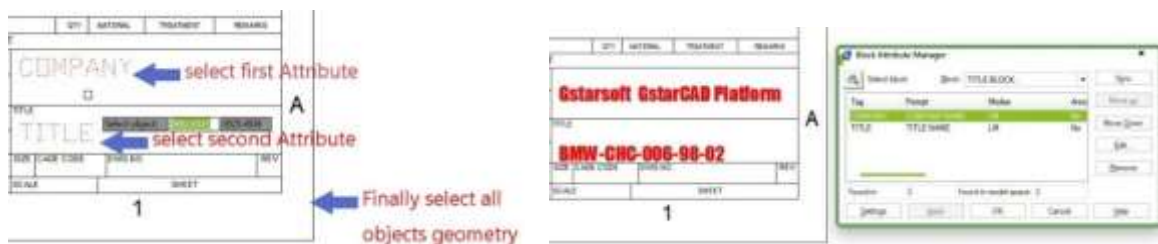


Πώς μπορώ να ελέγξω τη σειρά προτερότητας για τα χαρακτηριστικά;

Κατά τη δημιουργία του ορισμού του μπλοκ, η σειρά επιλογής είναι το κλειδί. Εάν απλά ανοίξετε παράθυρο από τη γεωμετρία, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα η σειρά προτερότητας να μην είναι η επιθυμητή.



Όταν επιλέξετε αντικείμενα για έναν ορισμό μπλοκ, επιλέξτε πρώτα μεμονωμένα τους ορισμούς των χαρακτηριστικών με τη σειρά που θέλετε να σας ζητηθεί και, στη συνέχεια, επιλέξτε την υπόλοιπη γεωμετρία.



Πώς να διατηρήσετε την τιμή των χαρακτηριστικών κατά την έκρηξη;

Τα χαρακτηριστικά μπλοκ είναι ένα ωραίο εργαλείο. Μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε για να διατηρήσουμε το στυλ και το μέγεθος του κειμένου ως μπλοκ σχολιασμού. Η σχεδίαση του τίτλου και του μπλοκ τίτλου είναι ένα καλό παράδειγμα. Το πρόβλημα είναι ότι όταν χρειαστεί να το εκθέσουμε με κάποιον τρόπο, θα χάσουμε κάθε πληροφορία που βάλουμε στο χαρακτηριστικό. Για να διατηρήσετε τις τιμές, μην χρησιμοποιείτε την εντολή explode, αλλά αντίθετα χρησιμοποιήστε την εντολή BURST.



Γενικά βήματα για τη δημιουργία ενός δυναμικού ορισμού μπλοκ

Για να αποκτήσουμε έναν ορισμό δυναμικού μπλοκ, να βελτιώσουμε την αποτελεσματικότητα της επεξεργασίας μπλοκ και να αποφύγουμε τις επαναλαμβανόμενες τροποποιήσεις, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα δυναμικό μπλοκ με τα ακόλουθα βήματα.

Βήμα1: Σχεδιασμός:

Πριν από τη δημιουργία του Δυναμικού Μπλοκ, είναι απαραίτητο να σχεδιάσετε το Δυναμικό Μπλοκ, να σχεδιάσετε τις λειτουργίες, την εμφάνιση, τη μέθοδο σχεδίασης και τις απαιτούμενες παραμέτρους και ενέργειες που απαιτούνται για την επίτευξη των μελλοντικών λειτουργιών.

Βήμα2: Σχεδιάστε γεωμετρικό σχήμα:

Το βασικό εικονοστοιχείο που περιλαμβάνεται κατά τη διάρκεια της δυναμικής σχεδίασης, φυσικά μπορείτε να σχεδιάσετε αυτά τα εικονοστοιχεία στο Block Editor.

Βήμα3: Προσθέστε παράμετρο και ενέργεια:

Αυτό είναι το πιο κρίσιμο βήμα κατά τη δημιουργία του Dynamic Block. Όταν επεξεργάζεστε την Παράμετρο και τη Δράση, δεν εξετάζετε μόνο την επίτευξη της Παραμέτρου και της Δράσης, αλλά και την αναγνωσιμότητα του Δυναμικού Μπλοκ και την ευκολία της Τροποποίησης, αφήστε το σημείο δράσης της Παραμέτρου να συνδεθεί με το αντίστοιχο εικονοστοιχείο όσο το δυνατόν περισσότερο και τοποθετήστε τη Δράση κοντά στη σχετική παράμετρο, εάν υπάρχουν περισσότερες Παράμετροι και Δράσεις, πρέπει ακόμα να μετονομαστούν για την κατανόηση, την επεξεργασία και την Τροποποίηση.

Βήμα4: Δοκιμή δυναμικού μπλοκ

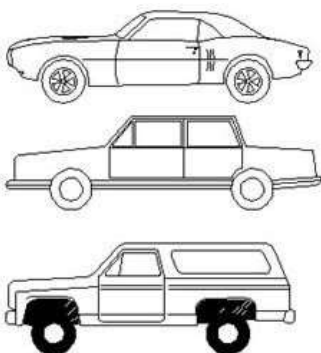
Αποθηκεύστε και βγείτε από τον επεξεργαστή μπλοκ, ξεκινήστε τη δοκιμή δυναμικού μπλοκ για να ελέγξετε αν φτάνει στο μελλοντικό αποτέλεσμα.

Δυναμική δημιουργία μπλοκ (ορατότητα)

Χρησιμοποιώντας τη λειτουργία Παράμετρος ορατότητας, μπορείτε να ελέγχετε την εμφάνιση και την απόκρυψη μιας συγκεκριμένης προβολής στο δυναμικό μπλοκ.

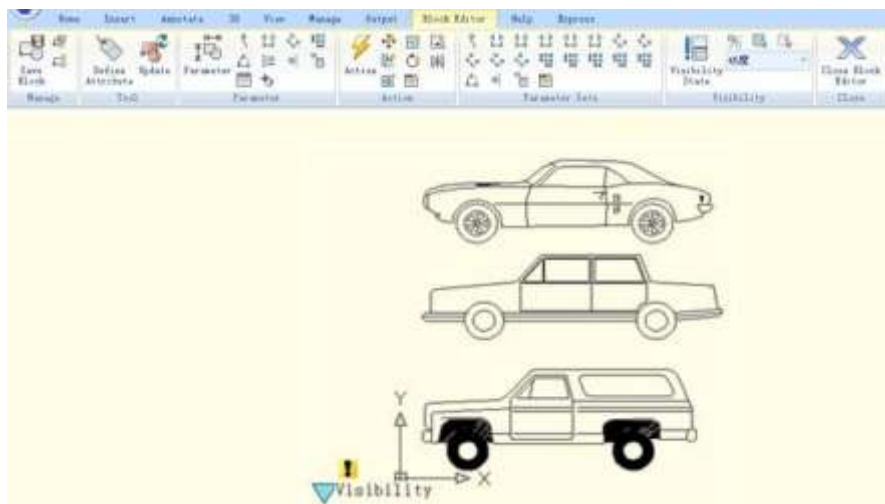
1. Προετοιμάστε την προβολή:

Σχεδιάστε τρία αυτοκίνητα όπως παρακάτω και ορίστε τα όλα ως μπλοκ.



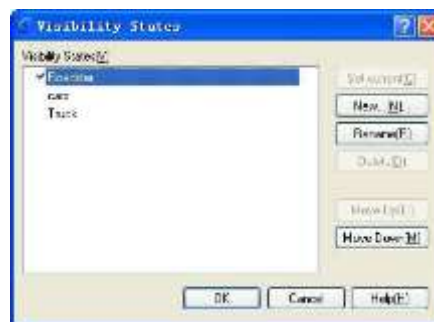
2. Προσθήκη παραμέτρου ορατότητας:

Εισέλθετε στο Block Editor κάνοντας διπλό κλικ στο μπλοκ ή δεξί κλικ στο μενού, κάντε κλικ στο κουμπί Visibility of Parameter στον πίνακα Parameter, ορίστε τη θέση της παραμέτρου σύμφωνα με την προτροπή του συστήματος, όπως φαίνεται παρακάτω.

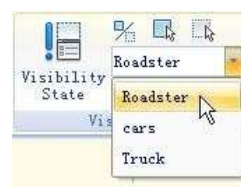


3. Κατάσταση ορατότητας επεξεργασίας:

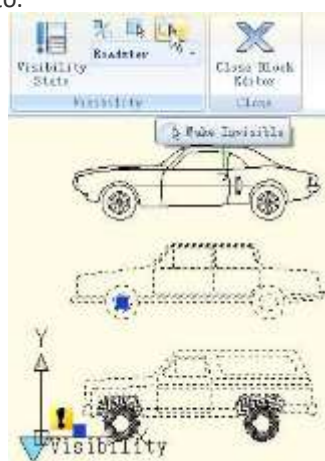
Κάντε κλικ στο κουμπί Καταστάσεις ορατότητας, και στη συνέχεια θα εμφανιστεί το παράθυρο διαλόγου Καταστάσεις ορατότητας. Στο πλαίσιο διαλόγου, μπορείτε να μετονομάσετε, να δημιουργήσετε νέες και να καταργήσετε καταστάσεις ορατότητας. Για να ελέγξουμε την ορατότητα της προβολής τριών αυτοκινήτων σε αυτό το παράδειγμα, κάνουμε κλικ στη νέα επιλογή για τις τρεις καταστάσεις ορατότητας, όπως φαίνεται στην εικόνα.



Κάντε κλικ στο ακόλουθο κουμπί όπως φαίνεται στην εικόνα και επιλέξτε roadster στο πτυσσόμενο μενού.



Κάντε κλικ στο κουμπί "Αορατότητα" στον πίνακα εργαλείων ορατότητας, επιλέξτε τα σχέδια του φορτηγού και του αυτοκινήτου και, στη συνέχεια, κάντε τα αόρατα στην κατάσταση "roadster", όπως φαίνεται στο ακόλουθη εικόνα, αφού επιλέξετε, πατήστε enter για επιβεβαίωση. Για την κατάσταση "Αυτοκίνητο" και "Φορτηγό", ρυθμίστε τα με τον ίδιο τρόπο.



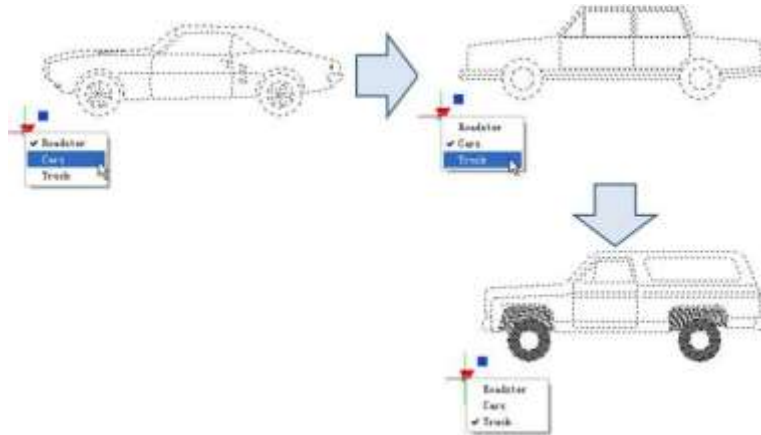
4. Μετακίνηση και προσαρμογή:

Αφού ολοκληρώσετε την επεξεργασία των καταστάσεων ορατότητας, μετακινήστε την προβολή των τριών αυτοκινήτων ώστε να επικαλύπτονται μεταξύ τους, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



5. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:

Εισάγετε το Δυναμικό μπλοκ σε ένα σχέδιο, επιλέξτε το Δυναμικό μπλοκ και κάντε κλικ στη λαβή της παραμέτρου ορατότητας, επιλέξτε ένα στοιχείο από την πτυσσόμενη λίστα, το Δυναμικό μπλοκ θα αλλάξει αυτόματα την κατάσταση εμφάνισης, όπως φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα.

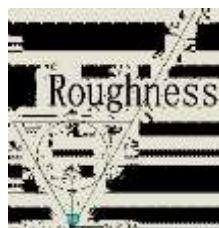


Δυναμική δημιουργία μπλοκ (ευθυγράμμιση)

Η παράμετρος ευθυγράμμισης μπορεί να δώσει στα δυναμικά μπλοκ τη λειτουργία της αυτόματης ευθυγράμμισης, η οποία μπορεί να εξοικονομήσει το βήμα της περιστροφής των μπλοκ.

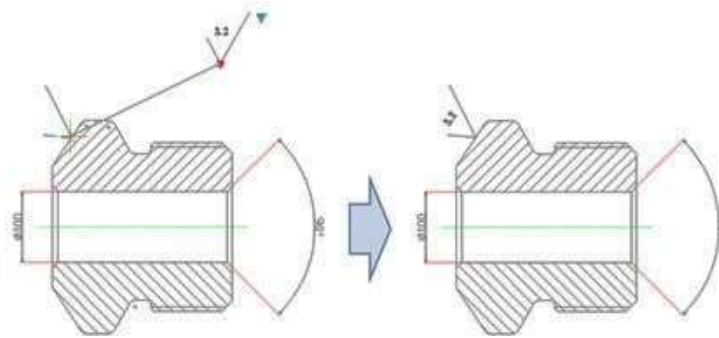
1. Προσθήκη παραμέτρου ευθυγράμμισης για ένα σύμβολο τραχύτητας:

Σχεδιάστε ένα σύμβολο τραχύτητας στο Block Editor. Επιλέξτε το εικονίδιο της παραμέτρου ευθυγράμμισης. Καθορίστε τη θέση και τον προσανατολισμό ευθυγράμμισης της παραμέτρου ακολουθώντας αυτό που ζητάει ο υπολογιστής όπως φαίνεται στην εικόνα, η διακεκομμένη γραμμή είναι ο προσανατολισμός ευθυγράμμισης.



2. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:

Εισάγετε τα δυναμικά μπλοκ τραχύτητας, μετακινήστε τις λαβές ευθυγράμμισης, το σύμβολο θα ευθυγραμμιστεί με τη διεπαφή των διαστάσεων, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

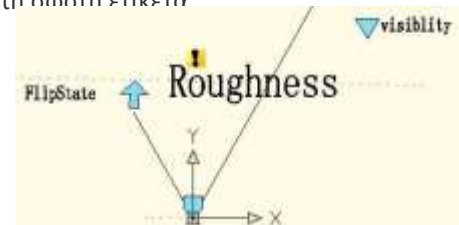


Δυναμική δημιουργία μπλοκ (Flip)

Όταν χρησιμοποιείτε το "μπλοκ συμβόλων τραχύτητας" για να επισημάνετε τα ανταλλακτικά, το σύμβολο είναι μερικές φορές ήδη στη σωστή θέση, ωστόσο η κατεύθυνση των χαρακτήρων δεν είναι σωστή. Πρέπει να προσθέσουμε τη λειτουργία "αναστροφή χαρακτήρων" για να λάβουμε τη σωστή ετικέτα.

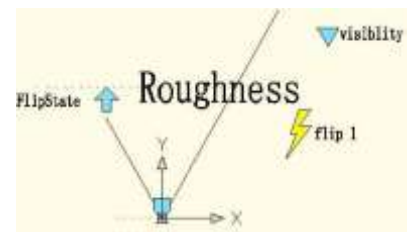
1. Προσθήκη παραμέτρου Flip:

Κάντε κλικ στο κουμπί της παραμέτρου "flip" - προσθέστε την παράμετρο flip σύμφωνα με την προτροπή, όπως φαίνεται στην εικόνα.

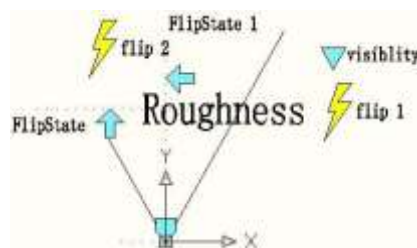


2. Προσθέστε την ενέργεια Flip:

Κάντε κλικ στο κουμπί flip action στον πίνακα ενεργειών, αντιστοιχίστε την παράμετρο και το αντικείμενο για την ενέργεια. Εδώ, επιλέγουμε το "roughness" ως αντικείμενο και τοποθετούμε το κουμπί δράσης, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

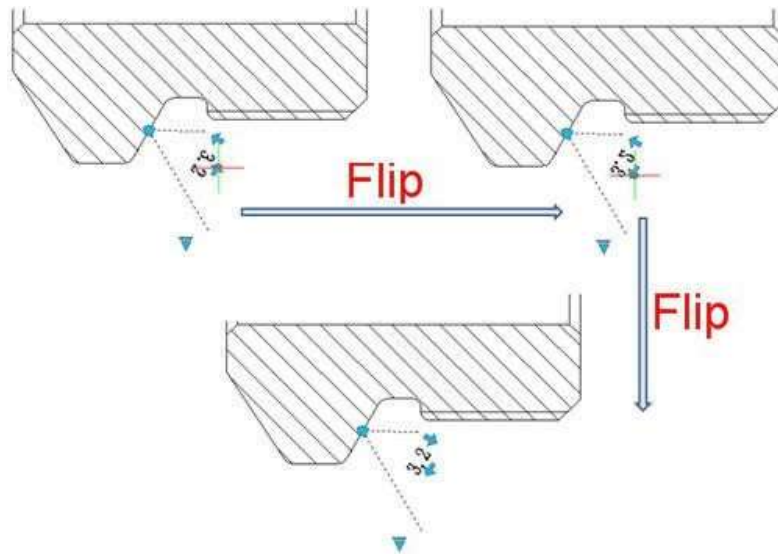


Χρησιμοποιήστε την ίδια μέθοδο για να προσθέσετε ένα ζεύγος παραμέτρων αναστροφής και δράσης της κάθετης κατεύθυνσης, όπως φαίνεται στην εικόνα:



3. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:

Όπως μπορείτε να δείτε, μετά την προσθήκη της παραμέτρου flip, αν κάνετε κλικ μόνο στη λαβή flip, μπορείτε να στρέψετε τους χαρακτήρες προς τη σωστή κατεύθυνση.



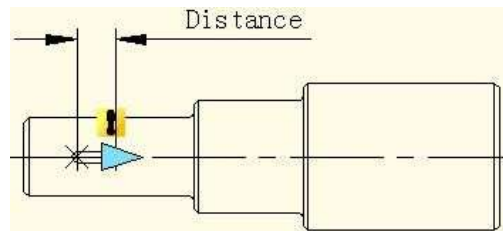
Δυναμική δημιουργία μπλοκ (γραμμική έκταση)

Για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια του μηχανολογικού σχεδιασμού, συχνά χρειάζεται να αλλάξουμε τη θέση καθώς και τη διάσταση του

κλειδαριά. Σε αυτή την ενότητα, θα προσθέσουμε τη λειτουργία Linear stretch (Γραμμικό τέντωμα) για την αυλάκωση του άξονα της βαθμίδας.

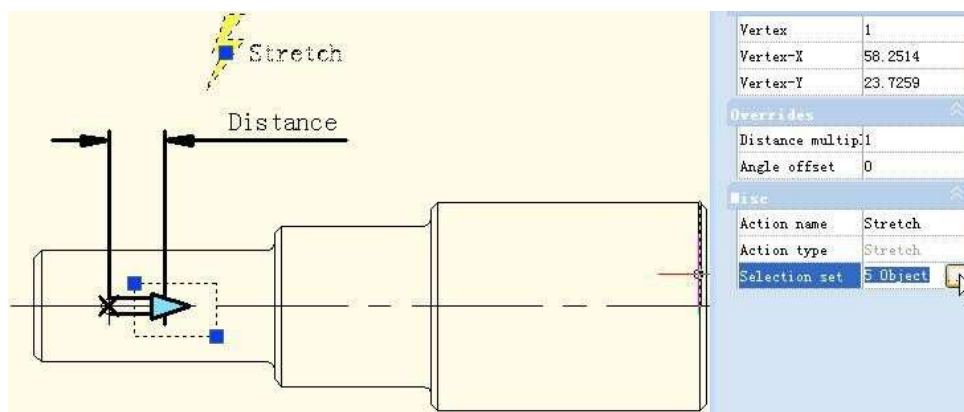
1. Προσθήκη γραμμικής παραμέτρου:

Προσθέστε γραμμική παράμετρο στο αντικείμενο όπως φαίνεται παρακάτω:



2. Προσθήκη δράσης Stretch:

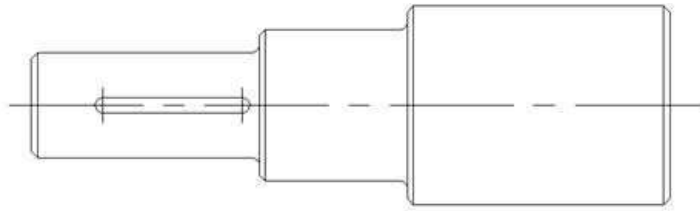
Κάντε κλικ στο κουμπί stretch action στον πίνακα ενεργειών, επιλέξτε την παράμετρο σύμφωνα με την προτροπή και ορίστε τη δεξιά λαβή ως βασικό σημείο παραμέτρου, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



Το μαυρισμένο αντικείμενο είναι το λειτουργικό αντικείμενο της δράσης, το πλαίσιο διακεκομμένης γραμμής είναι το πλαίσιο τεντώματος, τα αντικείμενα που τέμνονται με το πλαίσιο τεντώματος θα τεντωθούν, τα αντικείμενα που επιλέγονται από το πλαίσιο τεντώματος θα μετακινηθούν.

3. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:

Βγείτε από τον επεξεργαστή μπλοκ, σύρετε τη λαβή τεντώματος για να τεντώσετε την οδόντωση, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

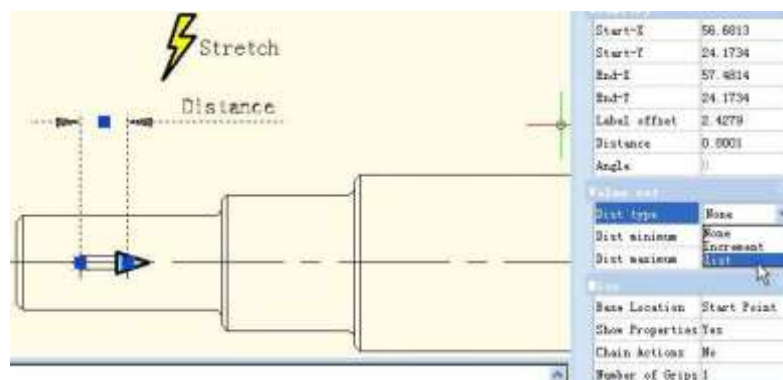


Δυναμική δημιουργία μπλοκ (σύνολο τιμών παραμέτρων)

Για μηχανολογικό σχεδιασμό, συχνά χρειάζεται να τεντώσουμε την αυλάκωση σε ένα συγκεκριμένο μήκος. Τώρα, ας δούμε πώς μπορούμε να πραγματοποιήσουμε την ακριβή επιμήκυνση.

1. Επιλέξτε γραμμική παράμετρο:

Στον επεξεργαστή μπλοκ, επιλέξτε τη γραμμική παράμετρο, στη συνέχεια κάντε κλικ στο πλαίσιο εισόδου που βρίσκεται στη δεξιά πλευρά του "τύπου απόστασης" στον πίνακα ιδιοτήτων, εμφανίζεται ένα αναπτυσσόμενο μενού.



Εκεί, το none είναι η προεπιλεγμένη επιλογή, σημαίνει ότι μπορεί να τεντωθεί προαιρετικά. Με τις άλλες δύο επιλογές, μπορείτε να ορίσετε τον μέγιστο και τον ελάχιστο αριθμό αντίστοιχα.

"Αύξηση" σημαίνει τέντωμα όλο και περισσότερο, η τιμή που έχει οριστεί εμφανίζεται όπως παρακάτω μετά την επιλογή αύξησης.

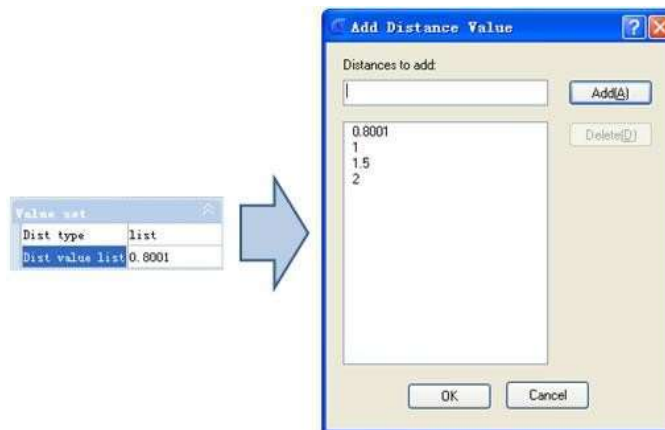
Value set	
Dist type	Increment
Dist increment	0
Dist minimum	0
Dist maximum	

Αν επιλέξετε "λίστα", το σύνολο τιμών εμφανίζεται όπως στην παρακάτω εικόνα, το δυναμικό μπλοκ μπορεί να τεντωθεί μόνο σύμφωνα με τον αριθμό στη λίστα.

Value set	
Dist type	list
Dist value list	0.8001

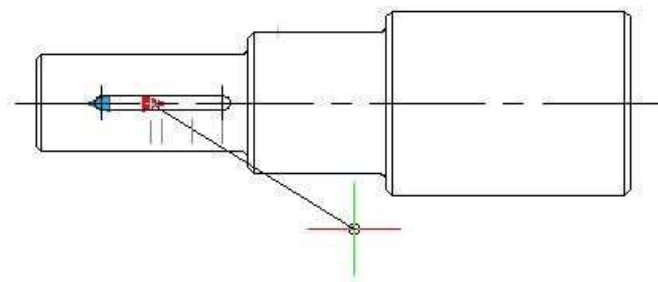
2. Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου:

Το οποίο βρίσκεται στη δεξιά πλευρά της "λίστας τιμών απόστασης". Κάντε κλικ σε αυτό το κουμπί, εμφανίζεται το παράθυρο διαλόγου "Προσθήκη απόστασης". Προσθέστε τρεις αριθμούς "1", "1.5", "2" στο πλαίσιο διαλόγου, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα



3. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:

Βγείτε από τον επεξεργαστή μπλοκ και τεντώστε τη δεξιά λαβή, θα συνειδητοποιήσετε ότι αρκετές γκριζες γραμμές εμφανίζονται στη δεξιά πλευρά της βασικής οδού και η βασική οδός μπορεί να τεντωθεί μόνο στη θέση της γκριζας γραμμής, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Προφανώς, μέσω της λίστας τιμών, μπορείτε να ορίσετε ορισμένους αριθμούς του τεντώματος, για να πραγματοποιήσετε ακριβές τέντωμα.



Δυναμική δημιουργία μπλοκ (συμμετρική έκταση)

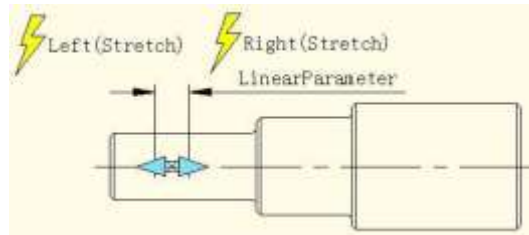
Υπάρχει ένας εύκολος τρόπος για να πραγματοποιήσετε το αμφίδρομο τέντωμα, ο οποίος είναι η προσθήκη δύο ενεργειών τεντώματος. Αν και μπορεί να πραγματοποιήσει αμφίδρομη τάνυση, η δράση της τάνυσης είναι ανεξάρτητη. Η παράμετρος χρειάζεται κάποια πρόσθετη ρύθμιση για την υλοποίηση του συμμετρικού τεντώματος διπλής κατεύθυνσης.

1. Προσθήκη ενεργειών Stretch:

Προσθέστε δύο ενέργειες τεντώματος για την παράμετρο και επιλέξτε τις δύο λαβές των δύο παραμέτρων ως το σχετικό σημείο κάθε ενέργειας.

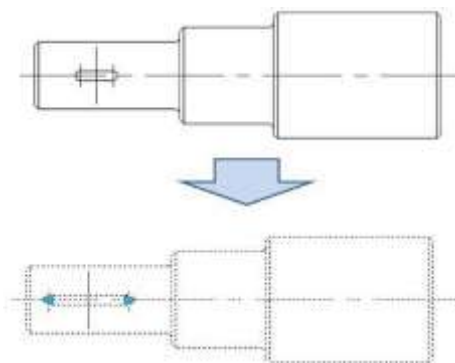
2. Τροποποίηση της θέσης βάσης:

Στο misc, τροποποιήστε τη θέση της βάσης από "Start Point" σε "Mid Point", όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Αποθηκεύστε και βγείτε από τον επεξεργαστή μπλοκ.



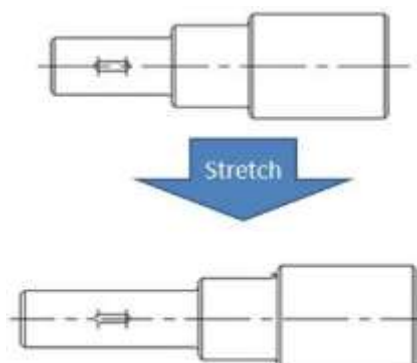
3. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:

Για την ευκολία παρακολούθησης του αποτελέσματος, σχεδιάζουμε μια κατακόρυφη κεντρική γραμμή στη μέση της εγκοπής και στη συνέχεια τεντώνουμε τη λαβή προς την αριστερή ή τη δεξιά πλευρά της εγκοπής. Όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Καθώς οι λαβές κινούνται, πραγματοποιείται συμμετρικό τέντωμα διπλής κατεύθυνσης.



Δυναμική δημιουργία μπλοκ (πολλαπλασιαστής απόστασης)

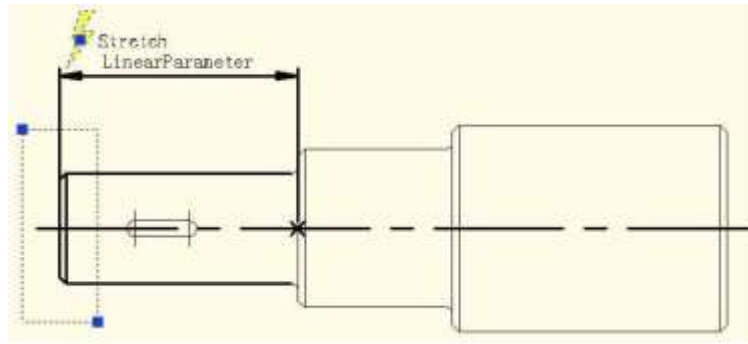
Πάρτε τον άξονα βήματος ως παράδειγμα, εάν τεντώσουμε το αριστερό τμήμα του άξονα βήματος και η εγκοπή εξακολουθεί να βρίσκεται στο κεντρικό σημείο του άξονα μικρότερης διαμέτρου μετά το τέντωμα. Όπως δείχνει η ακόλουθη εικόνα:



Στη συνέχεια, χρησιμοποιούμε την ιδιότητα "Πολλαπλασιαστής απόστασης" της δράσης για την επίτευξη του στόχου.

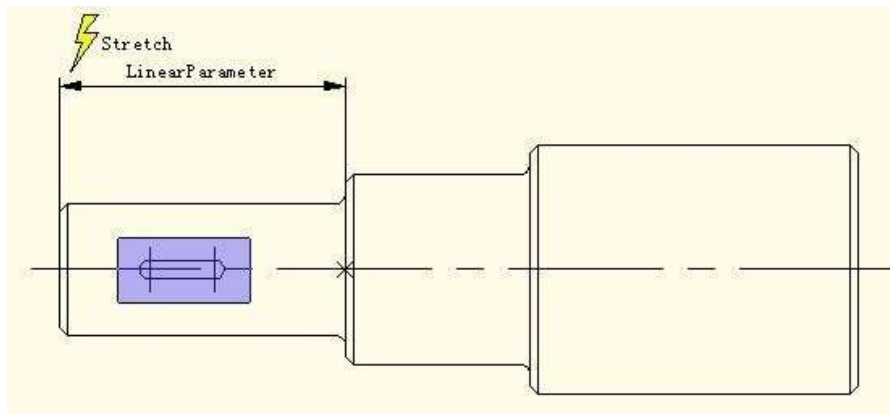
1. Προσθήκη γραμμικής παραμέτρου και ενέργειας Stretch για το Step Shaft:

Αποκρύψτε τη δεξιά λαβή του σημείου παραμέτρων, το πλαίσιο τεντώματος δράσης είναι όπως στην ακόλουθη εικόνα, το αντικείμενο με έντονη γραφή είναι το αντικείμενο λειτουργίας δράσης.



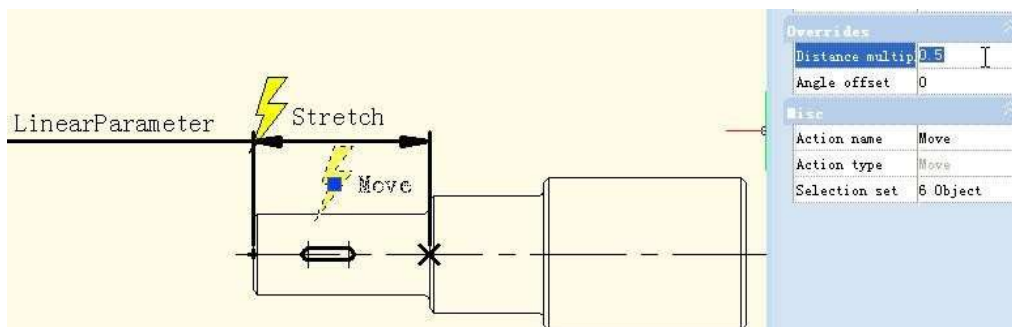
2. Προσθέστε ενέργεια μετακίνησης για το φρεάτιο:

Επιλέξτε την αριστερή λαβή της γραμμικής παραμέτρου κατά τη μετακίνηση, τεντώνοντας τα σχετικά σημεία της παραμέτρου. Μετακινήστε τα αντικείμενα της δράσης επιλέξτε ολόκληρο το διάδρομο πλήκτρων, όπως στην ακόλουθη εικόνα.



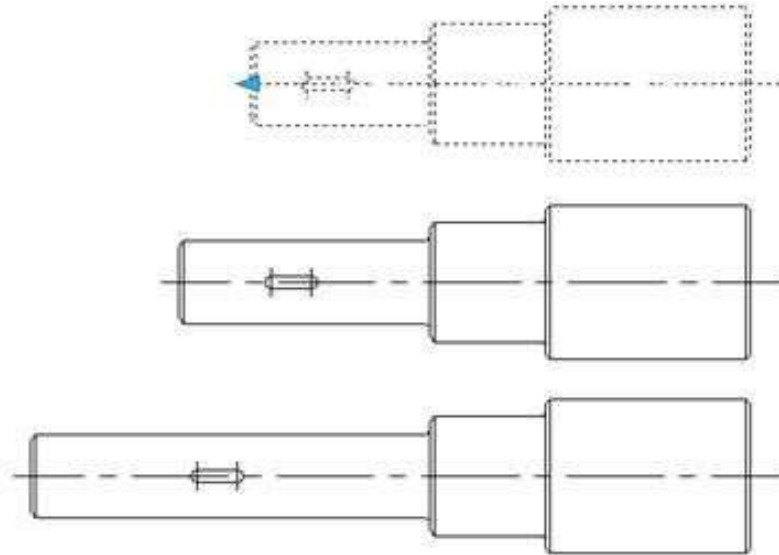
3. Τροποποίηση του πολλαπλασιαστή απόστασης της δράσης:

Επιλέξτε Move Action και τροποποιήστε την προεπιλεγμένη τιμή από 1 σε 0,5 στην ιδιότητα του πολλαπλασιαστή απόστασης, αποθηκεύστε και βγείτε από τον επεξεργαστή μπλοκ.



4. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:

Τεντώστε την αριστερή λαβή και με τη λαβή που κινείται προς τα αριστερά, ο άξονας μικρότερης διαμέτρου θα εμφανιστεί επίδραση τεντώματος, η οδός κλειδιού θα κινηθεί επίσης προς τα αριστερά αναλόγως, εν τω μεταξύ, η οδός κλειδιού βρίσκεται στο κέντρο του άξονα μικρότερης διαμέτρου του άξονα βήματος όλη την ώρα, όπως η ακόλουθη εικόνα



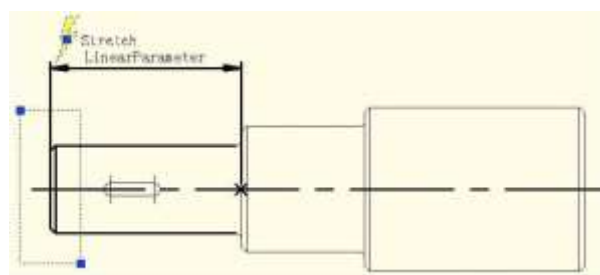
Παρόλο που οι επιλογές Stretch και Move έχουν κοινή παράμετρο, αλλά όταν ο πολλαπλασιαστής απόστασης της Move τροποποιείται ως 0,5, η μετατόπιση της Move μπορεί να τεντωθεί μόνο 0,5 φορές της μετατόπισης.

Δυναμική δημιουργία μπλοκ (δράση αλυσίδας)

Εάν θέλετε να πραγματοποιήσετε συμμετρική τάνυση διατηρώντας το κέντρο του άξονα χωρίς αλλαγή και το μήκος του άξονα μικρότερης διαμέτρου αλλάζει με την τάνυση ταυτόχρονα, πώς θα το πραγματοποιήσετε αυτό;

1. Προσθέστε Stretch για το Step Shaft:

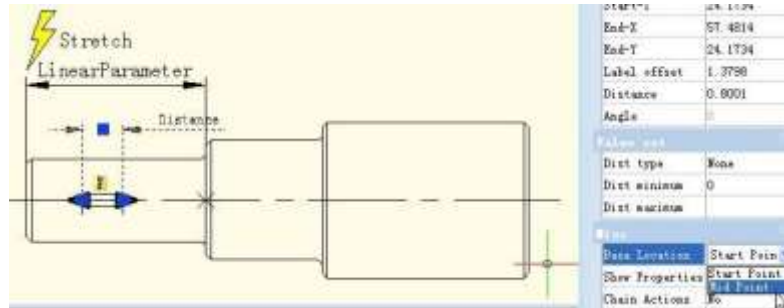
Προσθέστε την παράμετρο και την ενέργεια stretch για τον άξονα του βήματος, όπως δείχνει η ακόλουθη εικόνα. Εκεί στα αντικείμενα με έντονη γραφή υποδεικνύεται το αντικείμενο λειτουργίας της δράσης.



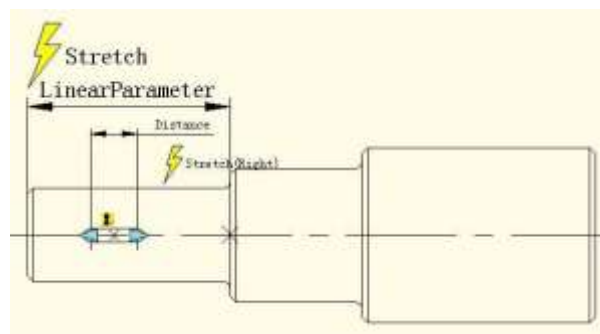
Επειδή η λειτουργία παρακολούθησης δεν θα τεντώσει τον άξονα βήματος με λαβές αυτής της γραμμικής παραμέτρου, ο αριθμός της γραμμικής παραμέτρου της λαβής μπορεί να τροποποιηθεί ως "0".

2. Προσθήκη γραμμικής παραμέτρου για τις πληκτρολογήσεις:

Ορίστε τη θέση του σημείου βάσης της παραμέτρου γραμμής ως "Κέντρο" για να πραγματοποιήσετε τη λειτουργία συμμετρικής τάνυσης.

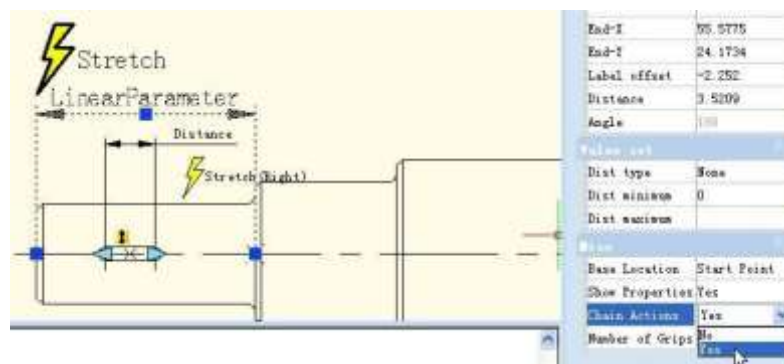


3. Προσθέστε την ενέργεια Stretch Rightwards για το Keyway



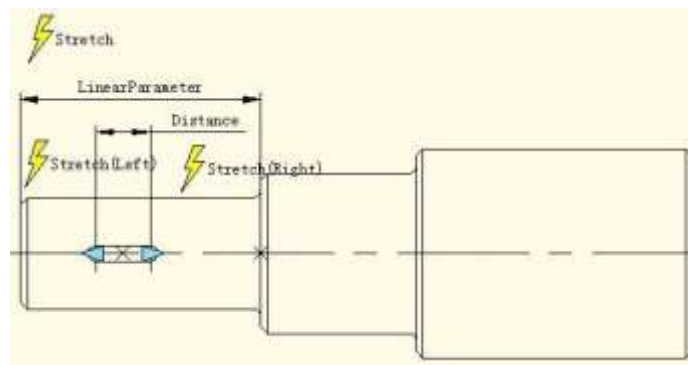
4. Πραγματοποιήστε αλυσιδωτή δράση:

Επιλέξτε τη γραμμική παράμετρο "Απόσταση" και τροποποιήστε την αλυσιδωτή δράση της ευημερίας από "ΟΧΙ" σε "Ναι", όπως δείχνει η ακόλουθη εικόνα.



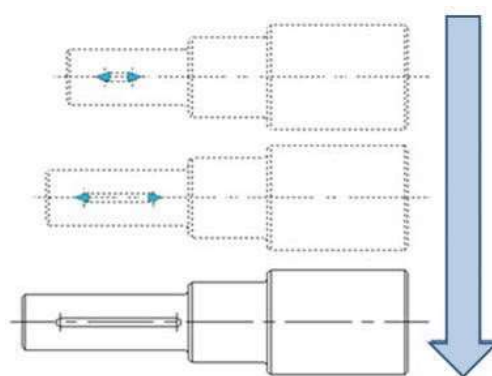
Προσθέστε Stretch Αριστερή δράση για την εγκοπή πλήκτρων όπως δείχνει η ακόλουθη εικόνα. Ειδικές

σημειώσεις: Επιλέξτε την "Απόσταση" στη γραμμική παράμετρο για να τεντώσετε προς τα αριστερά τα αντικείμενα που έχουν οριστεί. Αυτή είναι μια απαραίτητη διαδικασία της λειτουργίας αλυσίδας.



5. Δοκιμή δυναμικού μπλοκ:

Μετά το σύρσιμο της αριστερής λαβής όχι μόνο η εγκοπή θα τεντωθεί αμφίδρομα και συμμετρικά, αλλά και ο άξονας μικρότερης διαμέτρου του άξονα βήματος θα τεντωθεί αυτόματα. Πρόκειται για αλυσιδωτή δράση.

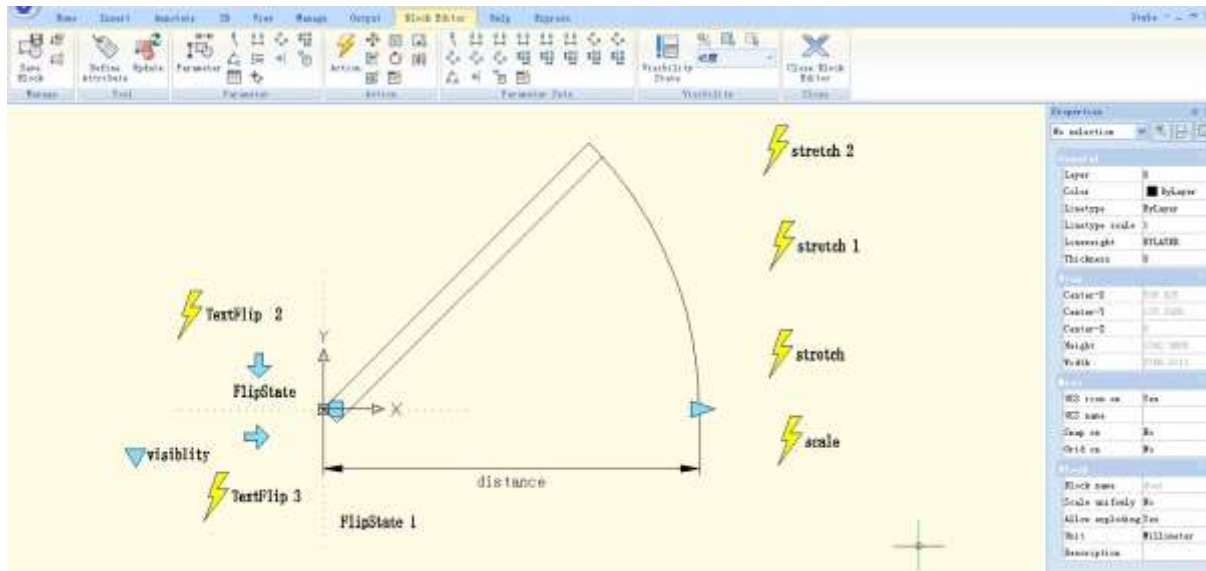


Η υλοποίηση της αλυσιδωτής δράσης έχει δύο σημαντικές διαδικασίες: και να τροποποιήσετε την ιδιότητα της "αλυσιδωτής δράσης" από "ΟΧΙ" σε "ΝΑΙ". Δεύτερον, επιλέξτε την παράμετρο των αντικειμένων που έχουν επιλεγεί για να οριστεί η δράση σύνδεσης.

Γνωρίζοντας περισσότερα για τον δυναμικό επεξεργαστή μπλοκ

Χρησιμοποιείτε τον Επεξεργαστή μπλοκ για να ορίσετε και να τροποποιήσετε τα αντικείμενα και τη συμπεριφορά σε έναν ορισμό μπλοκ. Στο Block Editor, προσθέτετε παραμέτρους και ενέργειες, οι οποίες καθορίζουν προσαρμοσμένες ιδιότητες και δυναμική συμπεριφορά.

Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στον επεξεργαστή μπλοκ πληκτρολογώντας την εντολή BEDIT ή κάνοντας διπλό κλικ στο μπλοκ χωρίς χαρακτηριστικό. Θα δείτε τη διεπαφή της κορδέλας του Block Editor όπως παρακάτω, τα μαύρα βέλη σηματοδοτούν τις παραμέτρους, ενώ το κίτρινο σύμβολο φωτισμού συμβολίζει τη δράση. Εάν οι χρήστες εργάζονται στο πλαίσιο της κλασικής διεπαφής, θα εμφανιστούν γραμμές εργαλείων.



Πίνακες εργαλείων δυναμικού επεξεργαστή μπλοκ:

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα εργαλεία στα Panels για να ορίσετε, να επεξεργαστείτε και να τροποποιήσετε δυναμικούς ορισμούς μπλοκ, γεγονός που το καθιστά πολύ βολικό και γρήγορο.

Διαχειριστείτε: Δημιουργία ή επεξεργασία άλλου μπλοκ. Εργαλείο: Ορισμός, επεξεργασία ή ενημέρωση του χαρακτηριστικού του μπλοκ.

Παράμετρος: Μπορείτε να προσθέσετε παραμέτρους για δυναμικά μπλοκ σε αυτό το πάνελ. Ενέργεια: Μπορείτε να προσθέσετε ενέργειες για δυναμικά μπλοκ σε αυτό το πάνελ.

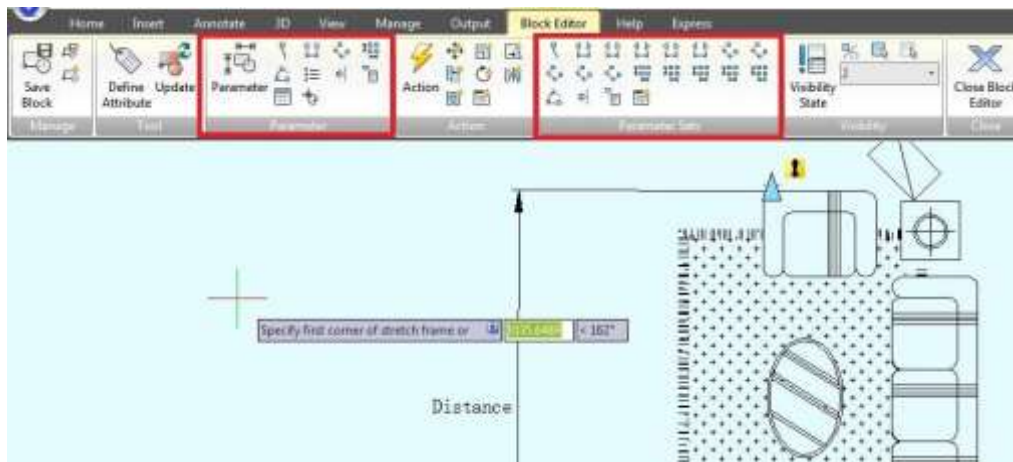
Σετ παραμέτρων: Μπορείτε να προσθέσετε το σύνολο παραμέτρων σε αυτόν τον πίνακα. Ορατότητα: Αυτό το πάνελ χρησιμοποιείται ειδικά για την επεξεργασία της ορατότητας.

Κοντά: Κλείσιμο: Χρησιμοποιείται για την έξοδο από τον επεξεργαστή μπλοκ. Πριν από την έξοδο, ορισμένες εντολές όπως αποθήκευση ή άνοιγμα κ.λπ. μπορεί να μην λειτουργούν.

Γνωρίζοντας περισσότερα για τις παραμέτρους στον δυναμικό επεξεργαστή μπλοκ

Οι παράμετροι έχουν εμφάνιση παρόμοια με τις διαστάσεις. Οι παράμετροι καθορίζουν επίσης θέσεις, αποστάσεις και γωνίες για τη γεωμετρία σε αναφορά μπλοκ. Όταν προσθέσετε μια παράμετρο σε έναν ορισμό δυναμικού μπλοκ, η παράμετρος ορίζει μία ή περισσότερες προσαρμοσμένες ιδιότητες για το μπλοκ.

Ο ορισμός ενός δυναμικού μπλοκ πρέπει να περιέχει τουλάχιστον μία παράμετρο. Όταν μια παράμετρος προστίθεται σε έναν ορισμό δυναμικού μπλοκ, προστίθενται αυτόματα οι λαβές που σχετίζονται με τα βασικά σημεία της παραμέτρου. Στη συνέχεια, πρέπει να προσθέσετε μια ενέργεια στον ορισμό μπλοκ και να συσχετίσετε την ενέργεια με μια παράμετρο.



Παράμετρος σημείου: Ορίζει μια θέση X και Y στο σχέδιο. Μια παράμετρος σημείου μπορεί να συσχετιστεί με μια ενέργεια μετακίνησης ή έκτασης.

Γραμμική παράμετρος: Δείχνει την απόσταση μεταξύ δύο σημείων αγκύρωσης. Περιορίζει την κίνηση της λαβής κατά μήκος μιας προκαθορισμένης γωνίας. Μια γραμμική παράμετρος μπορεί να συσχετιστεί με μια ενέργεια κίνησης, έκτασης, κλίμακας ή συστοιχίας.

Πολική παράμετρος: Εμφανίζει την απόσταση μεταξύ δύο σημείων αγκύρωσης και εμφανίζει μια τιμή γωνίας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τις δύο λαβές και την παλέτα Ιδιότητες για να αλλάξετε τόσο την τιμή της απόστασης όσο και τη γωνία. Μια πολική παράμετρος μπορεί να συσχετιστεί με μια ενέργεια μετακίνησης, κλίμακας, έκτασης, πολικής έκτασης ή συστοιχίας.

Παράμετρος XY: Εμφανίζει τις αποστάσεις X και Y από το σημείο βάσης της παραμέτρου. Μπορεί να συσχετιστεί με μια ενέργεια μετακίνησης, κλίμακας, έκτασης ή συστοιχίας.

Παράμετρος περιστροφής: Ορίζει μια γωνία. Η γωνία περιστροφής μπορεί να είναι σε οποιαδήποτε τιμή ή να οριστεί σε ένα εύρος ή μια καθορισμένη τιμή.

Παράμετρος ευθυγράμμισης: Ορίζει μια θέση X και Y και μια γωνία. Μια παράμετρος ευθυγράμμισης ισχύει

πάντα για ολόκληρο το μπλοκ και δεν χρειάζεται καμία ενέργεια που να σχετίζεται με αυτήν. Μια παράμετρος ευθυγράμμισης επιτρέπει στην αναφορά του μπλοκ να περιστρέφεται αυτόματα γύρω από ένα σημείο για να ευθυγραμμιστεί με ένα άλλο αντικείμενο στο σχέδιο. Μια παράμετρος ευθυγράμμισης επηρεάζει την ιδιότητα περιστροφής του μπλοκ.

Παράμετρος αναστροφής: Η παράμετρος flip αναστρέφει τα αντικείμενα. Μπορείτε να συσχετίσετε μια παράμετρο flip με μια ενέργεια flip.

Παράμετρος ορατότητας: Ελέγχει την ορατότητα των αντικειμένων στο μπλοκ. Μια παράμετρος ορατότητας ισχύει πάντα για ολόκληρο το μπλοκ και δεν χρειάζεται καμία ενέργεια που να σχετίζεται με αυτήν. Σε ένα σχέδιο, κάνετε κλικ στη λαβή για να εμφανίσετε μια λίστα με τις καταστάσεις ορατότητας που είναι διαθέσιμες για την αναφορά του μπλοκ.

Παράμετρος αναζήτησης: Ορίζει μια προσαρμοσμένη ιδιότητα που μπορείτε να καθορίσετε ή να ορίσετε για να αξιολογήσετε μια τιμή από μια λίστα ή έναν πίνακα που ορίζετε. Μπορεί να συσχετιστεί με ένα μόνο lookup grip. Στην αναφορά μπλοκ, κάνετε κλικ στη λαβή για να εμφανίσετε μια λίστα με τις διαθέσιμες τιμές. Μπορείτε να συσχετίσετε μια παράμετρο αναζήτησης με μια ενέργεια αναζήτησης.

Παράμετρος σημείου βάσης: Ορίζει ένα σημείο βάσης για την αναφορά του δυναμικού μπλοκ σε σχέση με τη γεωμετρία του μπλοκ. Δεν μπορεί να συσχετιστεί με καμία ενέργεια, αλλά μπορεί να ανήκει στο σύνολο επιλογής μιας ενέργειας.

Παράμετρος σημείου: Ορίζει μια θέση X και Y στο σχέδιο. Μια παράμετρος σημείου μπορεί να συσχετιστεί με μια ενέργεια μετακίνησης ή έκτασης.

Γραμμική παράμετρος: Δείχνει την απόσταση μεταξύ δύο σημείων αγκύρωσης. Περιορίζει την κίνηση της λαβής κατά μήκος μιας προκαθορισμένης γωνίας. Μια γραμμική παράμετρος μπορεί να συσχετιστεί με μια ενέργεια μετακίνησης, έκτασης, κλίμακας ή συστοιχίας.

Πολική παράμετρος: Εμφανίζει την απόσταση μεταξύ δύο σημείων αγκύρωσης και εμφανίζει μια τιμή γωνίας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τις δύο λαβές και την παλέτα Ιδιότητες για να αλλάξετε τόσο την τιμή της απόστασης όσο και τη γωνία. Μια πολική παράμετρος μπορεί να συσχετιστεί με μια ενέργεια μετακίνησης, κλίμακας, έκτασης, πολικής έκτασης ή συστοιχίας.

Παράμετρος XY: Εμφανίζει τις αποστάσεις X και Y από το σημείο βάσης της παραμέτρου. Μπορεί να συσχετιστεί με μια ενέργεια μετακίνησης, κλίμακας, έκτασης ή συστοιχίας.

Παράμετρος περιστροφής: Ορίζει μια γωνία. Η γωνία περιστροφής μπορεί να είναι σε οποιαδήποτε τιμή ή να οριστεί σε ένα εύρος ή μια καθορισμένη τιμή.

Παράμετρος ευθυγράμμισης: Ορίζει μια θέση X και Y και μια γωνία. Μια παράμετρος ευθυγράμμισης ισχύει πάντα για ολόκληρο το μπλοκ και δεν χρειάζεται καμία ενέργεια που να σχετίζεται με αυτήν. Μια παράμετρος ευθυγράμμισης επιτρέπει στην αναφορά του μπλοκ να περιστρέφεται αυτόματα γύρω από ένα σημείο για να

ευθυγραμμιστεί με ένα άλλο αντικείμενο στο σχέδιο. Μια παράμετρος ευθυγράμμισης επηρεάζει την ιδιότητα περιστροφής του μπλοκ.

Παράμετρος αναστροφής: Η παράμετρος flip αναστρέφει τα αντικείμενα. Μπορείτε να συσχετίσετε μια παράμετρο flip με μια ενέργεια flip.

Παράμετρος ορατότητας: Ελέγχει την ορατότητα των αντικειμένων στο μπλοκ. Μια παράμετρος ορατότητας ισχύει πάντα για ολόκληρο το μπλοκ και δεν χρειάζεται καμία ενέργεια που να σχετίζεται με αυτήν. Σε ένα σχέδιο, κάνετε κλικ στη λαβή για να εμφανίσετε μια λίστα με τις καταστάσεις ορατότητας που είναι διαθέσιμες για την αναφορά του μπλοκ.

Παράμετρος αναζήτησης: Ορίζει μια προσαρμοσμένη ιδιότητα που μπορείτε να καθορίσετε ή να ορίσετε για να αξιολογήσετε μια τιμή από μια λίστα ή έναν πίνακα που ορίζετε. Μπορεί να συσχετιστεί με ένα μόνο lookup grip. Στην αναφορά μπλοκ, κάνετε κλικ στη λαβή για να εμφανίσετε μια λίστα με τις διαθέσιμες τιμές. Μπορείτε να συσχετίσετε μια παράμετρο αναζήτησης με μια ενέργεια αναζήτησης.

Παράμετρος σημείου βάσης: Ορίζει ένα σημείο βάσης για την αναφορά του δυναμικού μπλοκ σε σχέση με τη γεωμετρία του μπλοκ. Δεν μπορεί να συσχετιστεί με καμία ενέργεια, αλλά μπορεί να ανήκει στο σύνολο επιλογής μιας ενέργειας.

Γνωρίζοντας περισσότερα για τις ενέργειες στον δυναμικό επεξεργαστή μπλοκ

Οι ενέργειες καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο η γεωμετρία ενός δυναμικού μπλοκ αναφοράς θα μετακινείται ή θα αλλάζει όταν οι προσαρμοσμένες ιδιότητες του μπλοκ αναφοράς χειρίζονται σε ένα σχέδιο.



Μετακίνηση: Η ενέργεια Μετακίνηση προκαλεί τη μετακίνηση αντικειμένων σε μια καθορισμένη απόσταση και γωνία, όπως ένα σημείο, μια γραμμική, μια πολική, μια παράμετρος ΧΥ κ.λπ., μετακινεί όλα τα αντικείμενα σε ένα σύνολο επιλογής προς μια/κάθε κατεύθυνση.

Κλίμακα: Κλίμακα, όπως μια γραμμική, μια πολική, μια παράμετρος ΧΥ κ.ο.κ., κλιμακώνει τα επιλεγμένα

αντικείμενα προς την κατεύθυνση της παραμέτρου. Οι χρήστες μπορούν να χειριστούν τις λαβές με διαφορετικό τρόπο αλλάζοντας τις ιδιότητες και τις τιμές στην παλέτα Properties (Ιδιότητες).

Stretch: Τέντωμα: Η ενέργεια Τέντωμα προκαλεί την κίνηση και το τέντωμα αντικειμένων σε καθορισμένη απόσταση σε καθορισμένη θέση. Μια ενέργεια τεντώματος που σχετίζεται με ένα σημείο, μια γραμμική, μια πολική, μια παράμετρο XY κ.λπ.

Polar Stretch: Η ενέργεια πολική έκταση περιστρέφει, μετακινεί και τεντώνει τα αντικείμενα κατά μια καθορισμένη γωνία και απόσταση, όταν το σημείο κλειδί της σχετικής πολικής παραμέτρου αλλάζει μέσω μιας λαβής ή της παλέτας Ιδιότητες. Μια ενέργεια πολικού τεντώματος μπορεί να εφαρμοστεί μόνο σε μια πολική παράμετρο.

Περιστροφή: Περιστροφή: Η ενέργεια Περιστροφή συνδέεται πάντα με μια παράμετρο περιστροφής. Τα επιλεγμένα αντικείμενα μπορούν να περιστραφούν ελεύθερα ή ο τρόπος χειρισμού των λαβών είναι διαφορετικός στην παλέτα Ιδιότητες.

Flip: Flip: Η ενέργεια Flip συνδέεται πάντα με μια παράμετρο flip.

Συστοιχία: αντιγράφει και συστοιχίζει επιλεγμένα αντικείμενα με διαφορετικό τρόπο.

Αναζήτηση: Lookup: Η ενέργεια Lookup μπορεί να συσχετιστεί μόνο με μια παράμετρο lookup.

Πώς να αναφέρετε αντικείμενα σε αρχείο/URL στο GstarCAD;

Στο GstarCAD είναι δυνατή η σύνδεση ενός αντικειμένου με ένα άλλο αρχείο. Έτσι, αν χρειαζόταν να δείτε τις προδιαγραφές των εξαρτημάτων ή το τρισδιάστατο μοντέλο ενός συγκεκριμένου εξαρτήματος από ένα σχέδιο, μπορείτε να προσθέσετε υπερσυνδέσμους σε ένα αντικείμενο. Οι υπερσύνδεσμοι μπορούν να παραπέμπουν απευθείας σε έναν ιστότοπο του κατασκευαστή, σε ένα έγγραφο word που περιέχει τη διαδικασία εγκατάστασης ή σε αρχείο excel που περιέχει προδιαγραφές προϊόντων ως δείγματα.

Προσθήκη και χρήση υπερσυνδέσμου

Η προσθήκη ενός υπερσυνδέσμου είναι πολύ εύκολη. Ενεργοποιήστε τον υπερσύνδεσμο από το μενού: Υπερσύνδεσμος, ή από την κορδέλα: Εισαγωγή> Πίνακας δεδομένων.



Το GstarCAD θα σας ζητήσει να επιλέξετε το αντικείμενο, και στη συνέχεια θα δείτε αυτό το παράθυρο διαλόγου:

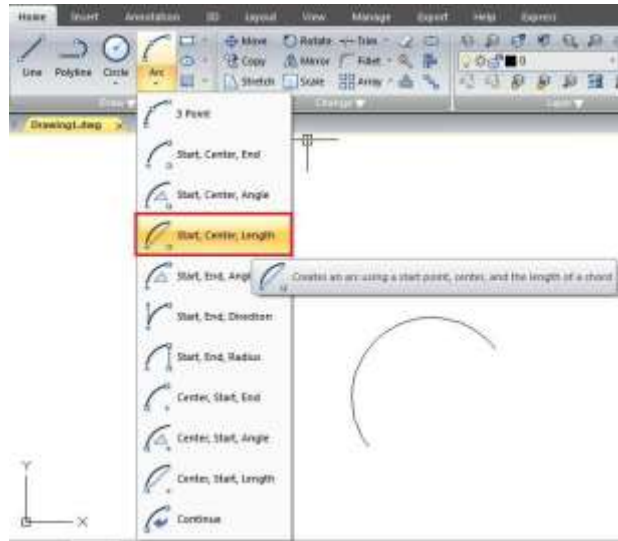


Σε αυτό το παράδειγμα μπορείτε να προσθέσετε σύνδεσμο προς έγγραφο προδιαγραφών στον τοπικό σας υπολογιστή, ή μπορεί να θέλετε να τον παραπέμψετε σε ένα αρχείο στον διακομιστή σας. Ή σε μια σελίδα στον ιστότοπο. Δεν είναι μόνο ο σύνδεσμος ιστότοπου και τα τοπικά αρχεία, μπορείτε να συνδέσετε με διάταξη ή αποθηκευμένη προβολή στο μοντέλο σας. Μπορείτε επίσης να συνδέσετε με διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Ίσως θέλετε να συνδέσετε ένα συγκεκριμένο στοιχείο με τον υπεύθυνο επικοινωνίας του προμηθευτή για συντήρηση ή κάτι τέτοιο. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο για σκοπούς συντήρησης του κτιρίου.

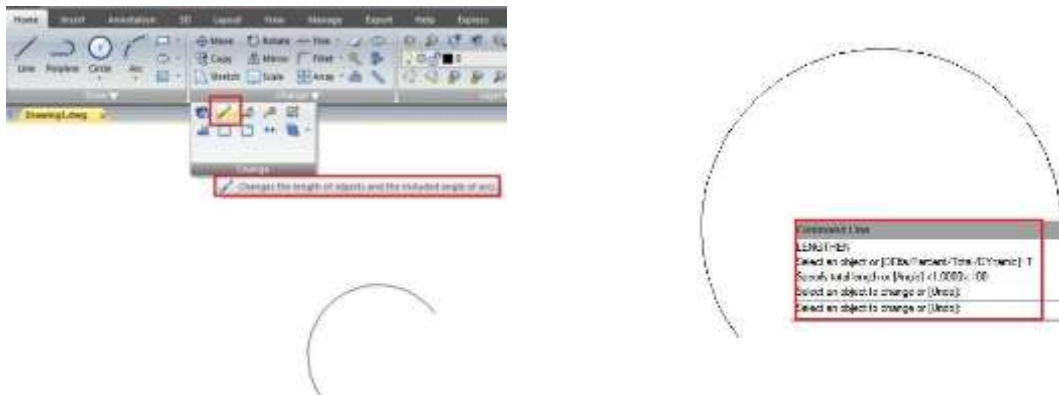


Πώς να σχεδιάσετε ένα τόξο με συγκεκριμένο μήκος τόξου;

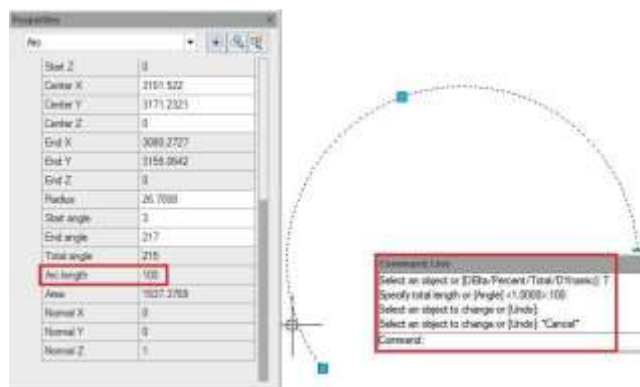
Υπάρχουν ορισμένες μέθοδοι που φαίνεται να σας επιτρέπουν να ορίσετε το μήκος. Για παράδειγμα, αρχή, κέντρο, μήκος. Αλλά αυτό ορίζει το μήκος της χορδής, όχι το μήκος του τόξου. Υπολογισμός της γωνίας χρησιμοποιώντας απλό μαθηματικό υπολογισμό, σύγκριση της ακτίνας τόξου και του μήκους τόξου. Αφού λάβετε την τιμή της γωνίας, τότε μπορείτε να τη σχεδιάσετε. Αλλά δεν είναι εύκολο!



Μια καλύτερη λύση είναι να σχεδιάσετε το τόξο και στη συνέχεια να το τροποποιήσετε χρησιμοποιώντας την εντολή LENGTHEN. Η εντολή Lengthen σας επιτρέπει να ορίσετε το συνολικό μήκος του αντικειμένου, συμπεριλαμβανομένου ενός τόξου. Επιλέξτε την επιλογή συνολικό μήκος και, στη συνέχεια, πληκτρολογήστε την απόσταση που θέλετε.

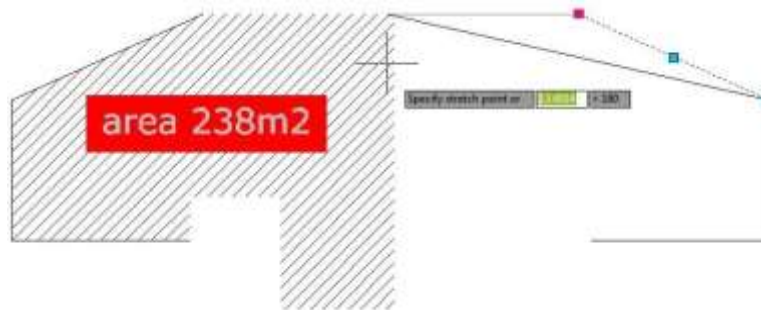


Τώρα, αν προσπαθήσετε να κάνετε έρευνα ή να δείτε τις ιδιότητες του τόξου, θα δείτε ότι το τόξο έχει το ακριβές μήκος που ήθελα.

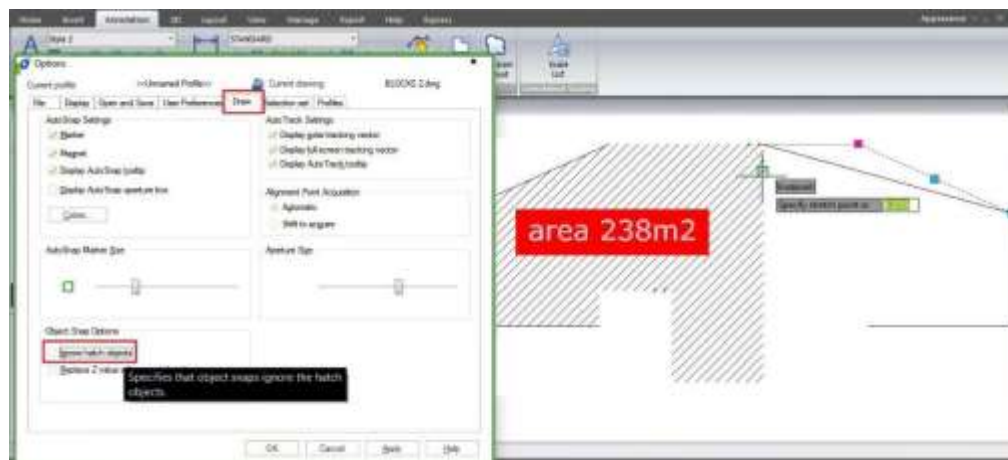


Πώς μπορείτε να ενεργοποιήσετε το συμπληρωματικό αντικείμενο σε καφασωτό;

Υπάρχουν αρκετοί χρήστες που ρωτούν, γιατί δεν μπορούν να κουμπώσουν σε αντικείμενο με καπέλο, η απάντηση είναι απλή, επειδή δεν ενεργοποίησαν την επιλογή σύνταξης για να κουμπώσουν σε αντικείμενο με καπέλο.



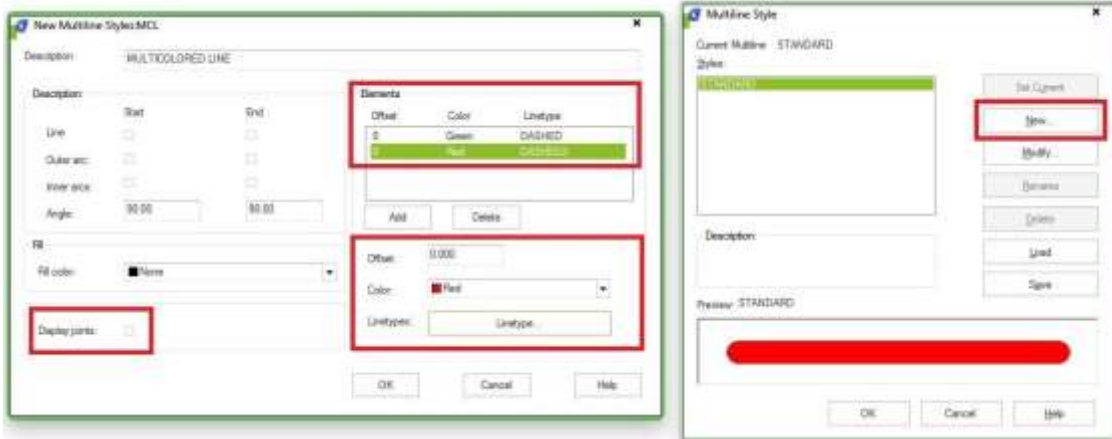
Για να την ενεργοποιήσετε, απλώς δώστε την εντολή OPTION. Στο παράθυρο διαλόγου επιλογών, καρτέλα σχεδίασης, στις επιλογές συμπληρωματικών αντικειμένων, απενεργοποιήστε την επιλογή ignore hatch objects (αγνόηση αντικειμένων με καφασωτή). μπορείτε επίσης να ορίσετε αυτή την επιλογή αλλάζοντας τη μεταβλητή συστήματος OSOPTIONS.



Πώς να δημιουργήσετε μια πολύχρωμη οντότητα γραμμής ή με ενσωματωμένο κείμενο στο GstarCAD;

Αν και μπορεί να ακούγεται αδύνατο, μπορείτε να σχεδιάσετε πολύχρωμες γραμμές/πολυγραμμές στο GstarCAD.

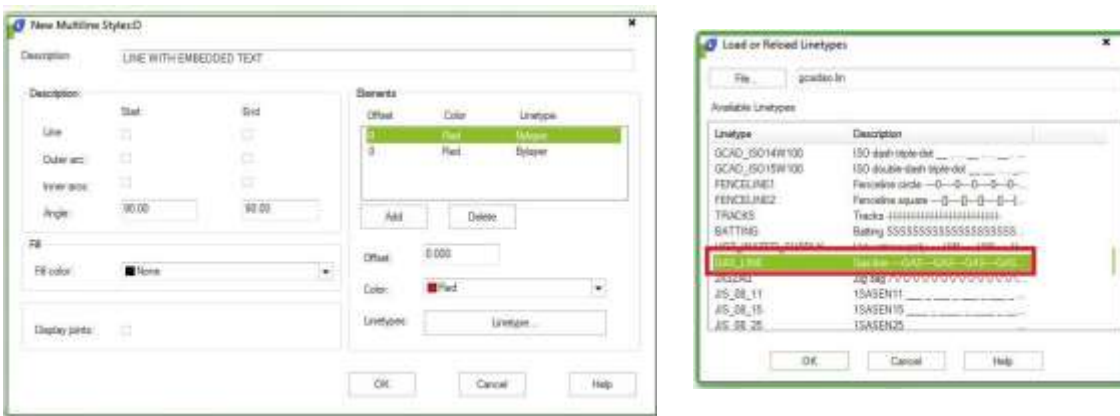
Η λειτουργικότητα του MLINE μπορεί να χρησιμοποιηθεί γι' αυτό. Χρησιμοποιήστε την εντολή MLSTYLE για να ορίσετε ένα νέο πολυγραμμικό στυλ και ορίστε (ιδιότητες στοιχείου) δύο στοιχεία γραμμής, και τα δύο με μετατόπιση ίση με 0. Ορίστε διαφορετικά χρώματα σε αυτά (π.χ. πράσινο και κόκκινο). Χρησιμοποιήστε διαφορετικούς τύπους γραμμών, π.χ. DASHED και DASHED2 (μπορεί να χρειαστεί να τους φορτώσετε πρώτα) - για πραγματικές εφαρμογές θα χρειαστεί πιθανότατα να ορίσετε τους δικούς σας τύπους γραμμών. Αποθηκεύστε το νέο στυλ Mline.



Τώρα χρησιμοποιήστε την εντολή MLINE για να σχεδιάσετε μια πολυγραμμή χρησιμοποιώντας αυτό το νέο mlstyle - έχει εναλλάσσόμενα πράσινα/κόκκινα χρώματα! Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ίδια προσέγγιση για να ορίσετε ακόμη και τρία ή περισσότερα χρώματα.

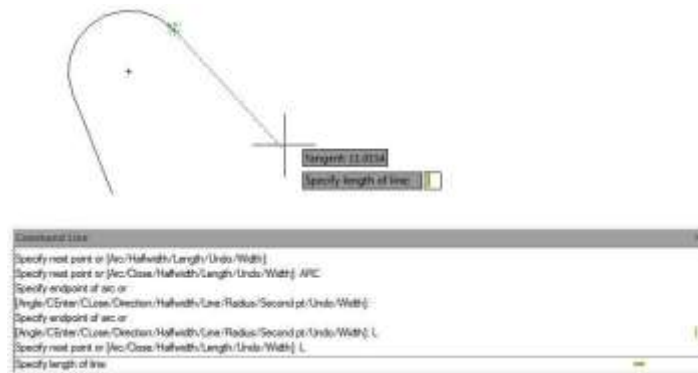


Καθώς το GstarCAD επιτρέπει τον ορισμό σύνθετων γραμμοτύπων που περιέχουν κείμενο, μπορείτε ακόμη και να δημιουργήσετε γραμμοτύπους (mlines) με ενσωματωμένο κείμενο σε διαφορετικό χρώμα από τη γραμμή (π.χ. γραμμή σε χρώμα BYLAYER και κείμενο πάντα σε μπλε χρώμα). Για το σκοπό αυτό πρέπει να ορίσετε ένα σύνθετο τύπο γραμμής που περιέχει κείμενο και σχεδόν καθόλου γραμμές (π.χ. μόνο κουκκίδες) συν έναν κατάλληλο διακεκομμένο τύπο γραμμής με κενά για το κείμενο.



Πώς μπορώ να σχεδιάσω μια εφαπτόμενη γραμμή από ένα τόξο μέσα σε μια πολυγραμμή;

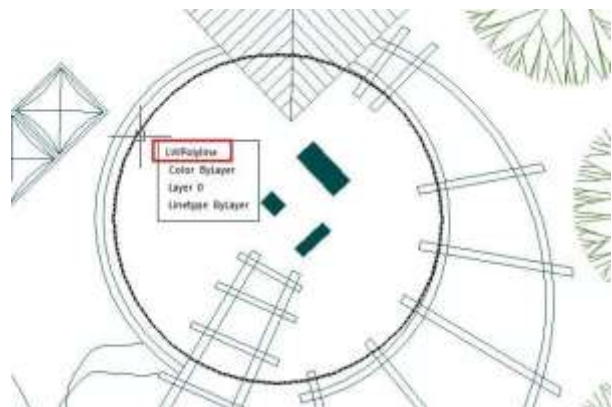
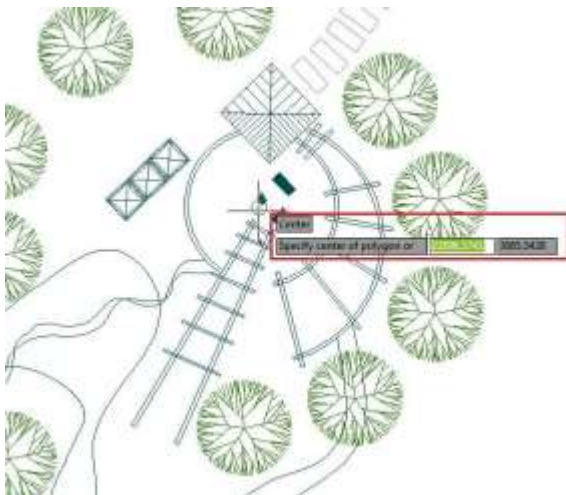
Ίσως έχετε παρατηρήσει ότι όταν μεταβαίνετε στη λειτουργία ARC μέσα από την εντολή PLINE, το πρώτο και τα επόμενα τόξα εφάπτονται στο προηγούμενο τμήμα. Για να δημιουργήσετε μια εφαπτόμενη γραμμή από το τελευταίο τμήμα, πατήστε πρώτα το L για τη λειτουργία Line (Γραμμή) και στη συνέχεια ένα δεύτερο L για Length (Μήκος). Επιλέξτε ή εισαγάγετε μια απόσταση και το τμήμα που θα σχεδιαστεί θα είναι εφαπτόμενο του τελευταίου τόξου. Το 2ο L είναι αυτό που κάνει το κόλπο.



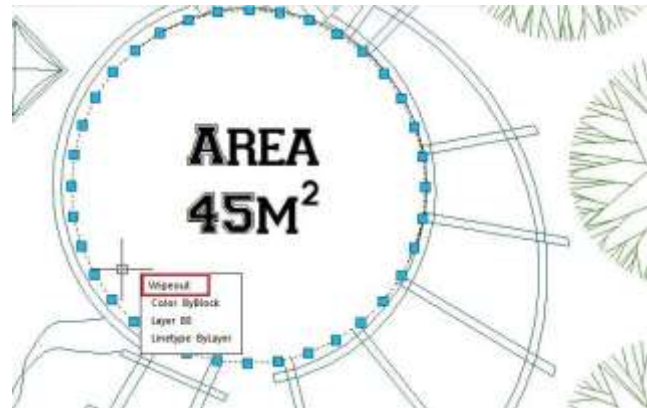
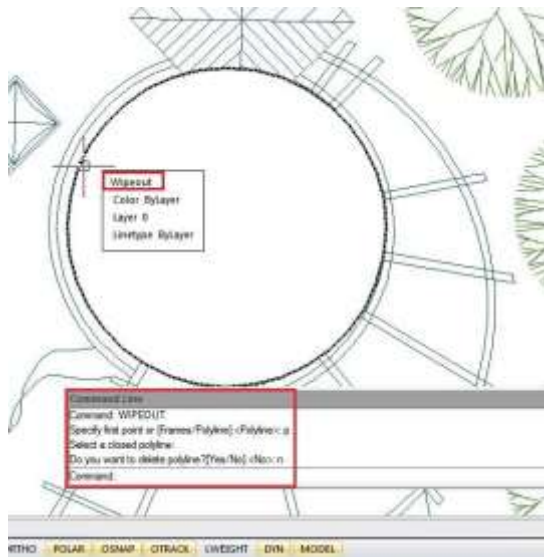
Πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα κυκλικό wireout;

Πολλοί χρήστες CAD θέλουν να δημιουργήσουν ένα κυκλικό σκούπισμα, όπως ίσως γνωρίζετε ή δεν γνωρίζετε, δεν μπορείτε να δημιουργήσετε ένα σκούπισμα χρησιμοποιώντας έναν κύκλο, παρά μόνο μια κλειστή γραμμή χωρίς τόξα. Αντ' αυτού, χρησιμοποιήστε την εντολή POLYGON.

1. Εισάγετε την εντολή POLYGON,
2. Όταν σας ζητηθεί να εισαγάγετε τον αριθμό των πλευρών, εισαγάγετε την τιμή 36, η οποία θα δημιουργήσει μια κλειστή γραμμή που μοιάζει ακριβώς με κύκλο. Μπορείτε να ορίσετε την τιμή των 36 πλευρών για το pline επειδή μοιάζει ακριβώς με κύκλο χωρίς να έχει πάρα πολλές κορυφές που κάνουν το κλειστό pline πολύ "πολυάσχολο"



3. Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε την εντολή WIPEOUT όπως θα κάνατε κανονικά, και επιλέξτε την επιλογή Polyline, στη συνέχεια επιλέξτε την γραμμή που δημιουργήθηκε και έτοιμο! Επίσης, μπορείτε να αλλάξετε τις ιδιότητες του wipeout μέσω του παραθύρου ιδιοτήτων.



Πώς να δημιουργήσετε ισομετρικό σχέδιο 2D;

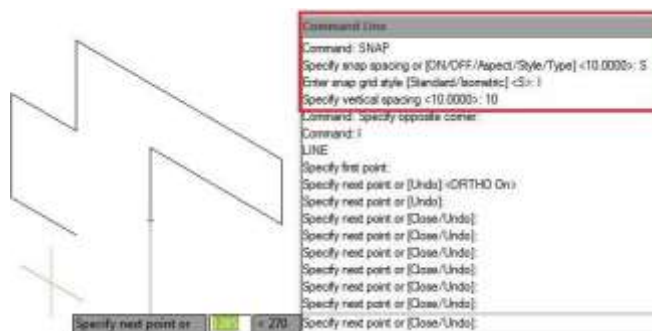
Εάν εργάζεστε στη βιομηχανία εγκαταστάσεων, τότε ίσως χρειαστεί να σχεδιάσετε ισομετρικά σχέδια. Εάν χρησιμοποιείτε το GstarCAD, ίσως επιθυμείτε να μπορείτε να το κάνετε εύκολα. Δεν είναι ένα τριδιάστατο σχέδιο, αλλά ένα σχέδιο 2D, αλλάζοντας απλώς τον προσανατολισμό του σχεδίου σας. Μπορείτε να το κάνετε με τη χρήση snap, και στη συνέχεια να αλλάξετε το στυλ του σε ισομετρικό.

Εντολή: SNAP

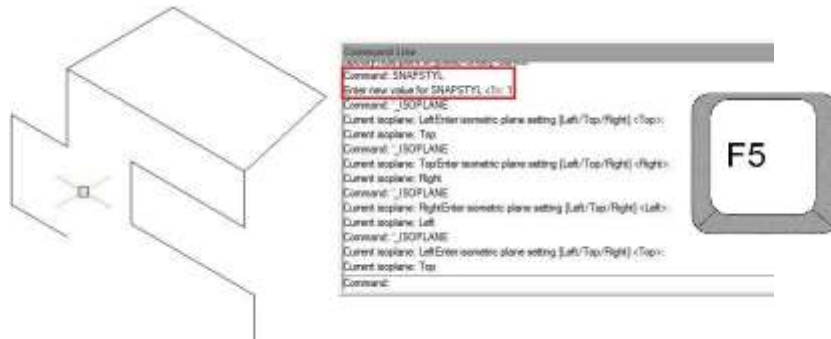
Καθορίστε την απόσταση συμπληρωματικών στοιχείων ή [ON/OFF/Aspect/Style/Type] <10.0000>: S

Εισάγετε το στυλ πλέγματος τοποθέτησης

[Standard/Isometric] <S>: I Καθορισμός κατακόρυφης



Επίσης, μπορείτε να αλλάξετε το επίπεδό σας πληκτρολογώντας ISOPLANE [enter] και στη συνέχεια επιλέξτε αριστερά, πάνω, δεξιά. Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή SNAPSTYL, αλλάζοντας την τιμή της μεταβλητής σε 1. Μπορείτε να αλλάξετε το επίπεδό σας πληκτρολογώντας ISOPLANE, αλλά μπορεί να γίνει πιο γρήγορα πατώντας το πλήκτρο "F5". Για να επιστρέψετε στην προεπιλεγμένη κατάσταση, χρησιμοποιήστε ξανά την εντολή SNAPSTYL και αλλάξτε την τιμή της μεταβλητής σε 0.



Ένα δείγμα του υπολογιστή γεωμετρίας του GstarCAD

Οι άνθρωποι συχνά δεν γνωρίζουν για την ενσωματωμένη αριθμομηχανή γεωμετρίας του GstarCAD. Αν και δεν είναι ελκυστική σε επίπεδο διεπαφής, το αναπληρώνει με το παραπάνω σε επίπεδο δυνατοτήτων. Πάρτε τη δυνατότητα να μετακινηθείτε σε ένα σημείο μεταξύ δύο τελικών σημείων. Σκεφτείτε αυτό το παράδειγμα όπου ένας κύκλος τοποθετείται στη μέση μεταξύ των τελικών σημείων δύο γραμμών.

Εντολή: CIRCLE

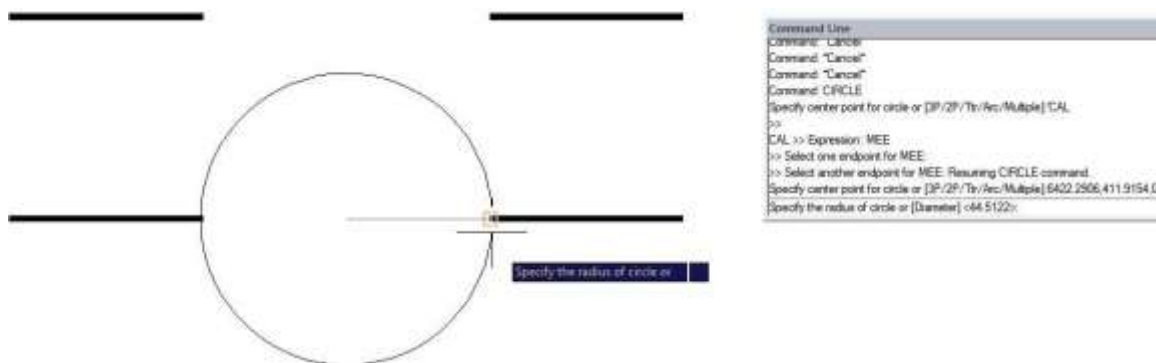
Καθορισμός του κεντρικού σημείου του κύκλου ή [3P/2P/Ttr (ακτίνα tan tan)]: 'CAL

>> Έκφραση: MEE

>> Επιλέξτε ένα τελικό σημείο για το MEE:

>> Επιλέξτε ένα άλλο τελικό σημείο για το MEE:

Το κλειδί είναι όταν σας ζητείται να καθορίσετε οποιοδήποτε σημείο, πληκτρολογήστε 'CAL και πληκτρολογήστε την έκφραση. Στην περίπτωση του MEE γνωρίζει ότι θέλετε τελικά σημεία και δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε ένα snar αντικειμένου κατά την επιλογή. Λάβετε επίσης υπόψη ότι το MEE είναι μόνο μία από τις δεκάδες εκφράσεις που είναι διαθέσιμες στο GstarCAD.





Τροποποίηση

Πώς μπορώ να αλλάξω το Mtext σε πεζά ή κεφαλαία γράμματα;

Μπορεί να κάνετε κάποιο λάθος και να θέλετε να αλλάξετε την πεζότητα του κειμένου... είτε σε πεζά είτε σε κεφαλαία. Χρειάζεται να το ξαναγράψετε; Αποκλείεται! Είναι εύκολο να το κάνετε.

1. Επιλέξτε τη λέξη που θέλετε να αλλάξετε.
2. Κάντε δεξί κλικ στη λέξη, επιλέξτε την επιλογή ΑΛΛΑΓΗ ΠΕΡΙΘΩΡΙΑΣ> Μικρή ή Μεγάλη περίπτωση από το μενού περιβάλλοντος. 3.



3. Εναλλακτικά, πατήστε [Ctrl] + [Shift] + U για να ρυθμίσετε το κείμενο σε κεφαλαία γράμματα ή πατήστε [Ctrl] + [Shift] + L για να ρυθμίσετε το κείμενο σε πεζά γράμματα.

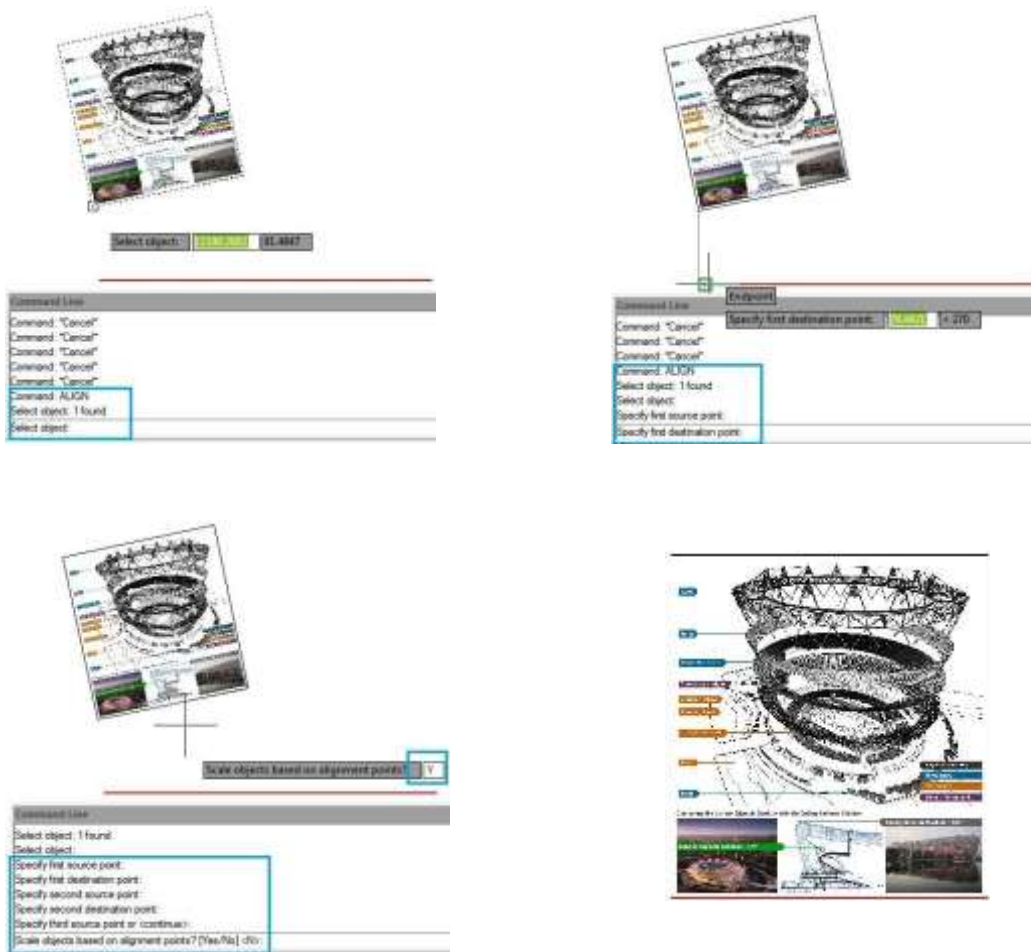
Πώς μπορώ να μετακινήσω, να περιστρέψω και να κλιμακώσω ένα αντικείμενο ταυτόχρονα;

Η εντολή ALIGN συχνά παραβλέπεται από πολλούς χρήστες CAD. Αντί να χρησιμοποιείτε τις εντολές μετακίνησης, περιστροφής και κλίμακας ξεχωριστά, μπορείτε να τις κάνετε ταυτόχρονα χρησιμοποιώντας αυτό το εργαλείο.

Με την ALIGN μπορείτε να μετακινήσετε, να περιστρέψετε και να κλιμακώσετε ένα αντικείμενο, ευθυγραμμίζοντάς το με την υπάρχουσα γεωμετρία ή τα επιλεγμένα σημεία. Μπορείτε επίσης να κλιμακώσετε και να ευθυγραμμίσετε εικόνες.

Απλώς σχεδιάστε μια γραμμή στο "γνωστό μήκος", επιλέξτε τα δύο αντίστοιχα σημεία της εικόνας και

χρησιμοποιήστε την επιλογή κλίμακας για να περιστρέψετε, να κλιμακώσετε και να τοποθετήσετε την εικόνα τέλεια.



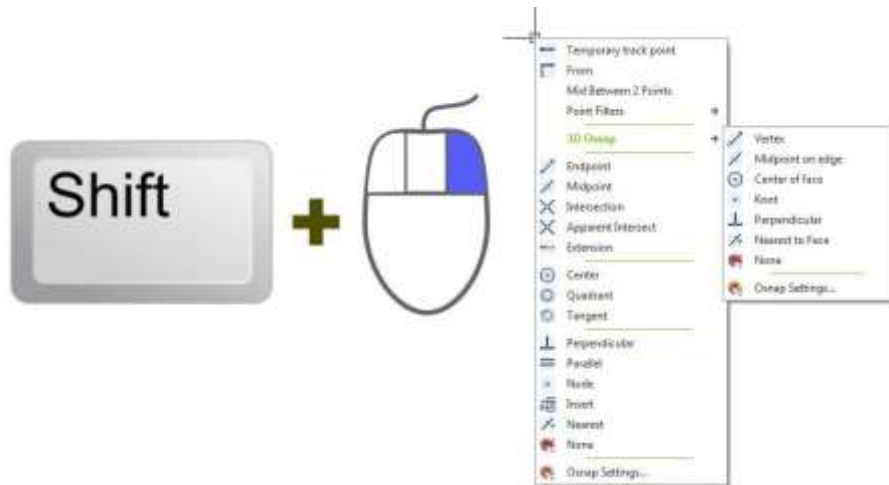
4 Συνδυασμός πλήκτρων SHIFT που μπορεί να μην γνωρίζετε

Είναι πολύ καλό να γνωρίζετε ότι το GstarCAD προσφέρει συνδυασμό πλήκτρων που βοηθάει στη γρήγορη τροποποίηση βασικών αντικειμένων. Πολλοί άνθρωποι δεν συνειδητοποιούν ότι η χρήση του συνδυασμού shift μπορεί να αυξήσει την παραγωγικότητά τους. Ακολουθεί μια μικρή λίστα που μπορεί να σας ενδιαφέρει:



1. Κρατήστε πατημένο το [shift] + δεξί κλικ.

Αυτός ο συνδυασμός πλήκτρων συντόμευσης θα εμφανίσει πολύ γρήγορα το μενού περιβάλλοντος για παρακάμψεις συμπληρωματικών προγραμμάτων. Δοκιμάστε να κρατήσετε πατημένο το [shift] και στη συνέχεια κάντε δεξί κλικ. Απελευθερώστε και, στη συνέχεια, πατήστε το [E] για να ενεργοποιήσετε το στιγμιότυπο τελικού σημείου.



2. Κρατήστε πατημένο το [shift] για προσωρινή ορθοφωτογραφική λειτουργία

Αν κρατήσετε πατημένο αυτό το πλήκτρο ενώ σχεδιάζετε, θα ενεργοποιήσετε την προσωρινή λειτουργία ορθοφωτογραφίας. Ακριβώς όπως όταν ενεργοποιείτε τη λειτουργία ορθοφωτογραφίας πατώντας το πλήκτρο [F8]. Αλλά αυτό είναι μόνο προσωρινό.



3. Κρατώντας πατημένο το [shift] κατά την κοπή και το φιλετάρισμα

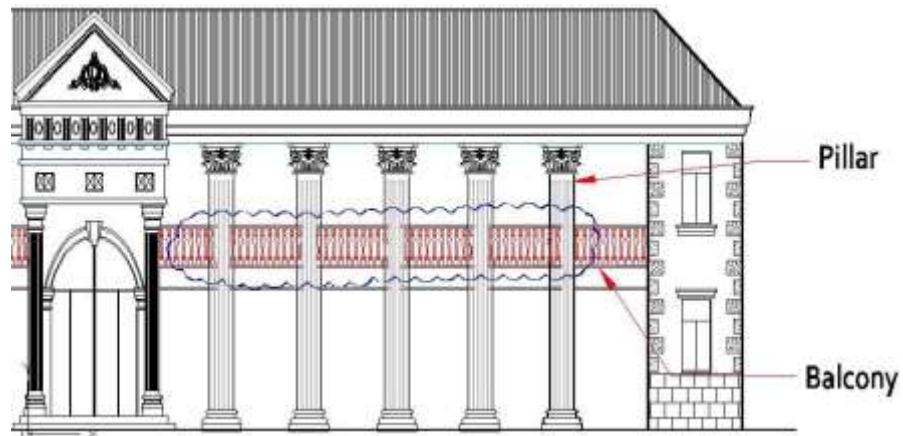
Ξέρετε τι θα συμβεί αν κρατήσουμε πατημένο αυτό το πλήκτρο συντόμευσης όταν χρησιμοποιούμε λοξότμηση ή φιλέτο; Θα παρακάμψει την τιμή της απόστασης ή της ακτίνας και θα χρησιμοποιήσει την τιμή 0 (μηδέν)! Πολύ ωραία.

4. Κρατώντας πατημένο το [shift] κατά τη χρήση των trim/extend

Όταν χρησιμοποιούμε το trim, μερικές φορές θέλουμε να επεκτείνουμε άλλα αντικείμενα στην ίδια αναφορά. Δεν χρειάζεται να ολοκληρώσετε τη συνεδρία περιποίησης και να ενεργοποιήσετε την επέκταση για να το κάνετε. Απλά κρατήστε πατημένο το [shift], τότε η περικοπή θα αντιστραφεί στην εντολή extend. Αυτή η εργασία γίνεται με τον άλλο τρόπο, όταν η εντολή extend είναι ενεργή, γίνεται trim!

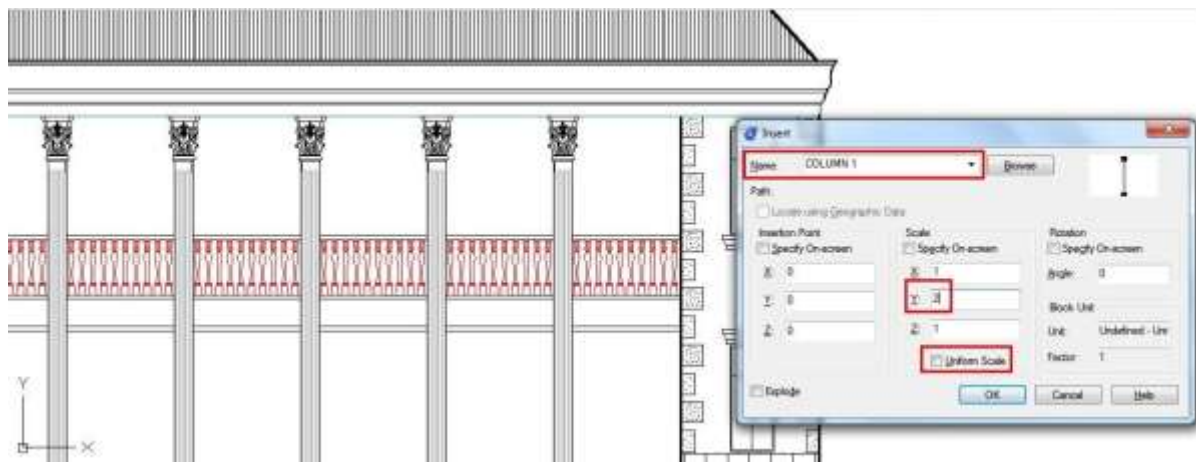
Πώς να τροποποιήσετε αντικείμενα με ανομοιόμορφη κλίμακα;

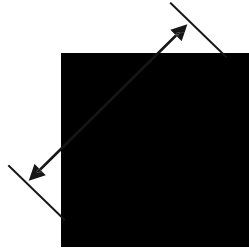
Απλά χρησιμοποιώντας ένα απλό εργαλείο. Στο παρακάτω σχέδιο, αν παρατηρήσετε την περιοχή με τα μπλε σύννεφα, μπορείτε να δείτε ότι οι στήλες ή οι πυλώνες δεν ταιριάζουν σε πλάτος με το μακρύ στενό μπαλκόνι. Παρεμπιπτόντως, οι κολώνες είναι αντικείμενα μπλοκ.



Μην ανησυχείτε, υπάρχει ένας αποτελεσματικός τρόπος για την επίλυση αυτού του ζητήματος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή μη ομοιόμορφης κλίμακας για τη στήλη. Η κλιμάκωσή της γίνεται μόνο στον άξονα Χ, αλλά αγνοείται η κλιμάκωση στον άξονα Υ. Πώς να το κάνετε αυτό;

1. Πληκτρολογήστε την εντολή INSERT και θα εμφανιστεί το παράθυρο διαλόγου INSERT.
2. Αναζητήστε το μπλοκ COLUMN.
3. Στην περιοχή Κλίμακα> καταργήστε την επιλογή Ομοιόμορφη κλίμακα.
4. Αφήστε την τιμή Χ στο 1 και αλλάξτε λίγο την τιμή Υ, ας βάλουμε την τιμή 2 ως δείγμα.
5. Κάντε κλικ στο κουμπί OK. Απλά πρέπει να το τοποθετήσετε σωστά και να κάνετε πολλά αντίγραφα, έτοιμο!





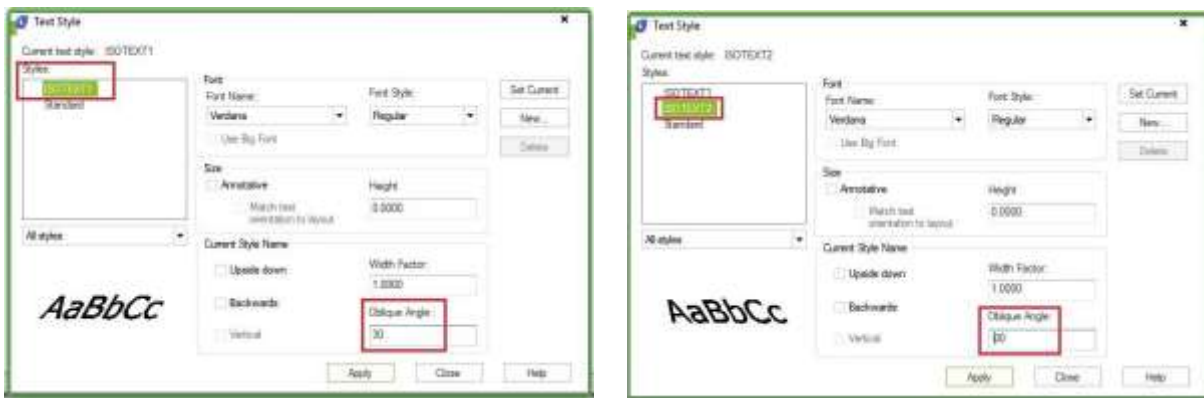
Διάσταση

Πώς να σχολιάσετε ισομετρικά σχέδια;

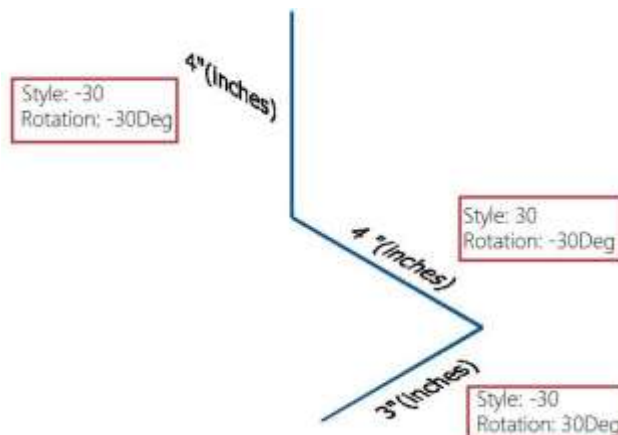
Έχετε δοκιμάσει να σχολιάσετε τα ισομετρικά σας σχέδια; Τι γίνεται με τις διαστάσεις και το κείμενο, εμφανίζονται σωστά; Όχι, δεν εμφανίζονται. Το σχέδιο φαίνεται ισομετρικό, αλλά όχι οι σχολιασμοί. Πώς μπορείτε λοιπόν να δημιουργήσετε ισομετρικά σχόλια;

Ισομετρικό κείμενο

Πρώτον, δημιουργήστε δύο στυλ κειμένου στο πλαίσιο διαλόγου Στυλ κειμένου. Χρησιμοποιήστε λοξή γωνία 30 μοίρες για το ένα στυλ και -30 μοίρες για το άλλο.

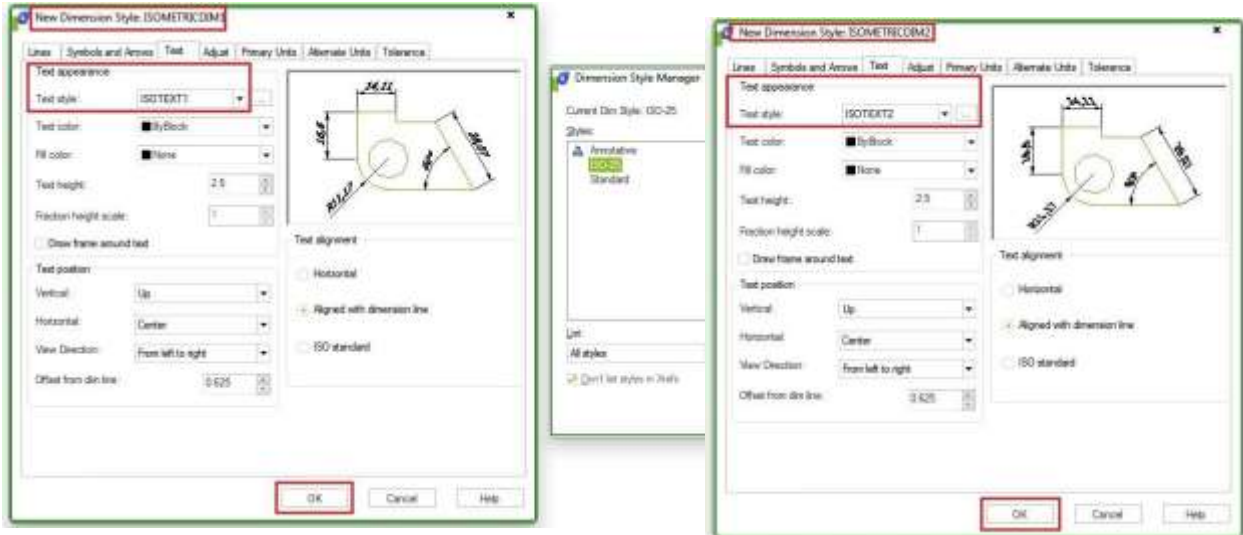


Τώρα δοκιμάστε να δημιουργήσετε κείμενο (μονής ή πολλαπλής γραμμής) με διαφορετικά στυλ και συνδυασμό γωνιών, και στη συνέχεια αλλάξτε την περιστροφή σε 30 μοίρες ή -30 μοίρες, ανάλογα με το ποιά θέλετε να τοποθετήσετε. Δείτε την επόμενη εικόνα ως αναφορά.



Ισομετρική διάσταση

Τι γίνεται με τις διαστάσεις; Πρέπει επίσης να δημιουργήσετε δύο στυλ στο πλαίσιο διαλόγου Διαχείριση στυλ διαστάσεων. Το ένα στυλ χρησιμοποιεί το στυλ κειμένου 30 μοίρες και το άλλο χρησιμοποιεί το στυλ -30 μοίρες.



Τώρα τοποθετήστε ευθυγραμμισμένη διάσταση. Παρατηρήστε ότι οι γραμμές επέκτασης της διάστασης δεν είναι κάθετες όπως η μπλε γραμμή. Τώρα πρέπει να κάνουμε μια μικρή τροποποίηση.

Ενεργοποιήστε το DIMEDIT [enter], επιλέξτε OBLIQUE και στη συνέχεια δώστε 30 ή -30 ως λοξή γωνία. Για άλλη μια φορά, εξαρτάται από το πού βρίσκεται η διάστασή σας.

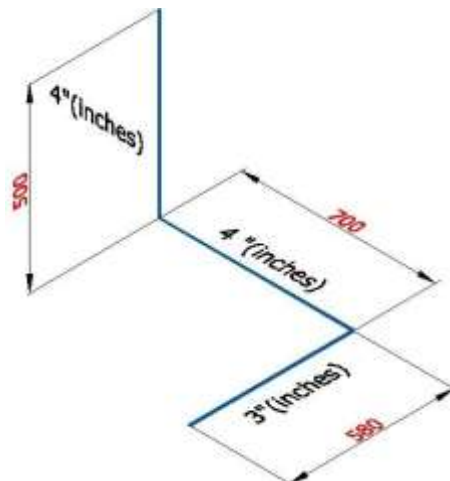
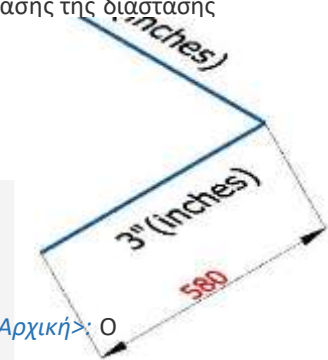
Εντολή: DIMEDIT

Εισάγετε τον τύπο επεξεργασίας διαστάσεων [Αρχική/Νέα/Περιστροφή/Οθελιαία] <Αρχική>: 0

Επιλέξτε αντικείμενα:

Εισάγετε τη γωνία λοξότητας (πατήστε ENTER)

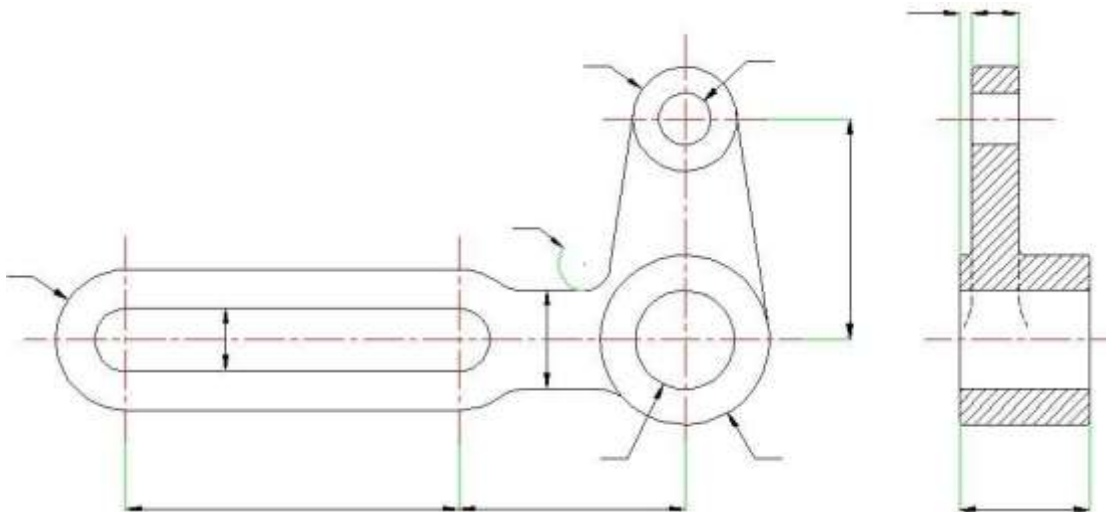
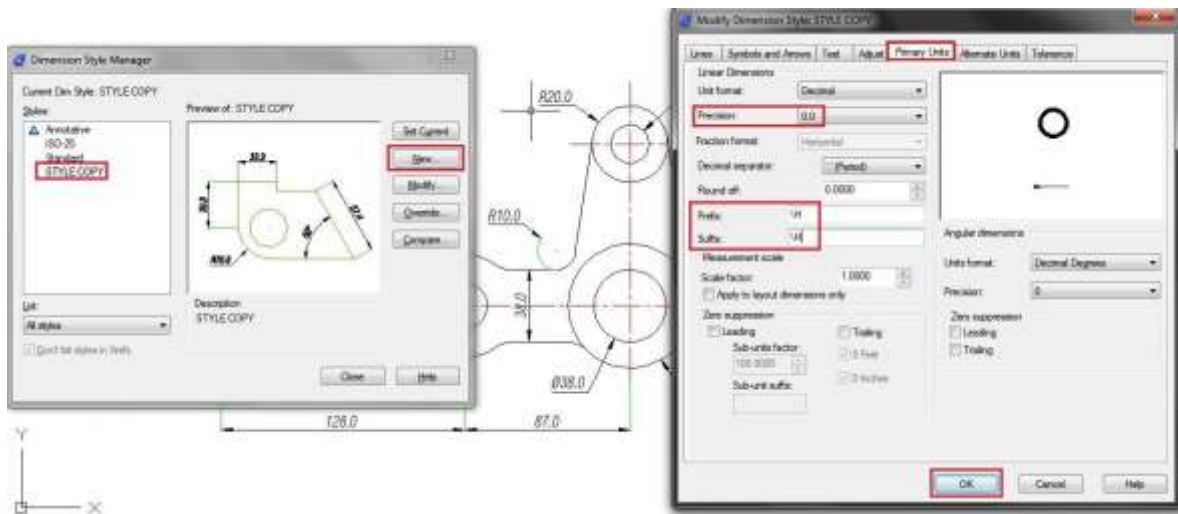
Δείτε αυτή την εικόνα ως αναφορά.



Πώς να ορίσετε ένα στυλ διάστασης ώστε το περιεχόμενο να είναι πάντα κενό;

Εάν οι χρήστες δεν επιθυμούν να εμφανίζουν την τιμή των διαστάσεων για κάποιο συγκεκριμένο λόγο, μπορούν να κάνουν τα περιεχόμενα των διαστάσεων μόνιμα κενά ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

1. Δημιουργήστε ένα νέο στυλ διάστασης στο παράθυρο διαλόγου στυλ διάστασης.
2. Πηγαίνετε απευθείας στην καρτέλα πρωτογενών μονάδων, στο κενό διάστημα του προθέματος, πληκτρολογήστε: \H
3. Εάν χρησιμοποιείτε μια μονάδα ακριβείας όπως: 0,0, πρέπει να πληκτρολογήσετε \H και στην κατάληξη.
4. Κάντε κλικ στο κουμπί OK και ορίστε το νέο στυλ διάστασης. Έγινε, απλά δοκιμάστε το!



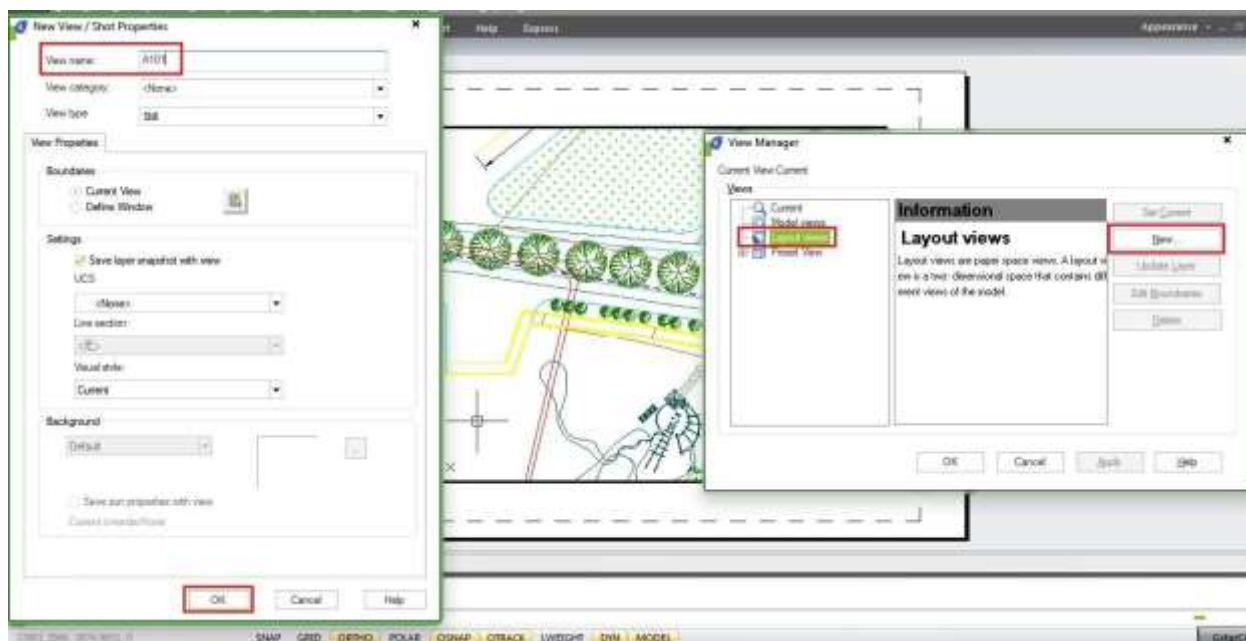


Προβολή & Ρυθμίσεις

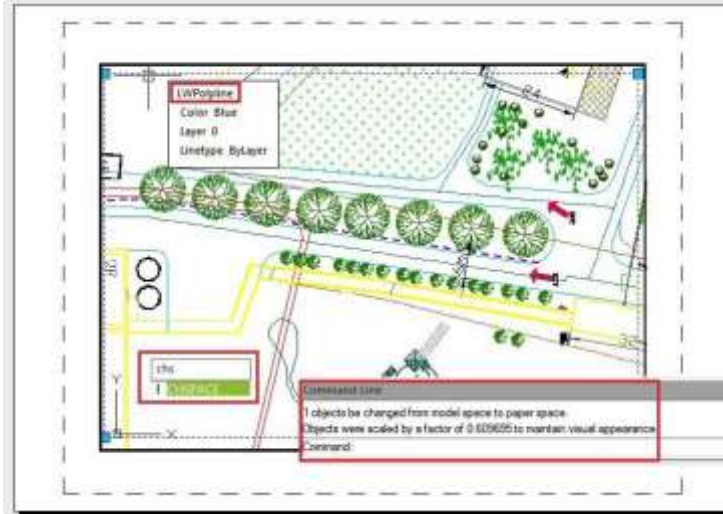
Πλοήγηση μεταξύ μοντέλου και χώρου χαρτιού με υπερσυνδέσμους

Ακολουθεί μια διαδικασία βήμα προς βήμα που σας βοηθά να πλοηγηθείτε γρήγορα μεταξύ των προσανατολισμών του χώρου Model και των πολλαπλών καρτελών Διάταξης χρησιμοποιώντας Αποθηκευμένες προβολές και Υπερσυνδέσμους (αυτή η συμβουλή είναι μακροσκελής, αλλά αξίζει τον κόπο).

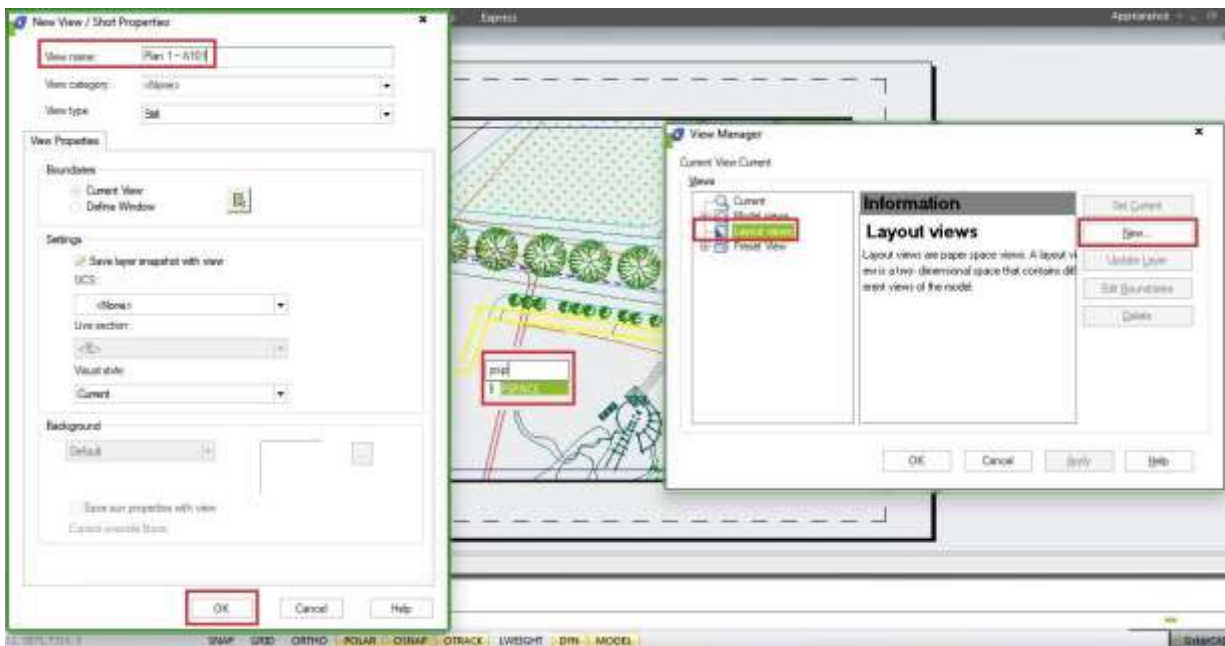
1. Ενώ βρίσκεστε σε μια καρτέλα διάταξης, χρησιμοποιήστε την εντολή VIEW για να αποθηκεύσετε ένα όνομα προβολής (συνήθως, θα ονομάσω την προβολή με βάση τον αριθμό του φύλλου, όπως "A101").



2. Στη συνέχεια, σχεδιάστε μια κλειστή γραμμή γύρω από την περίμετρο ενός Viewport (είτε στο Layer "defpoints" είτε σε ένα μοναδικό Layer που έχει οριστεί σε "no plot") και, στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε την εντολή CHSPACE για να στείλετε την γραμμή στο Model space μέσω αυτού του Viewport.

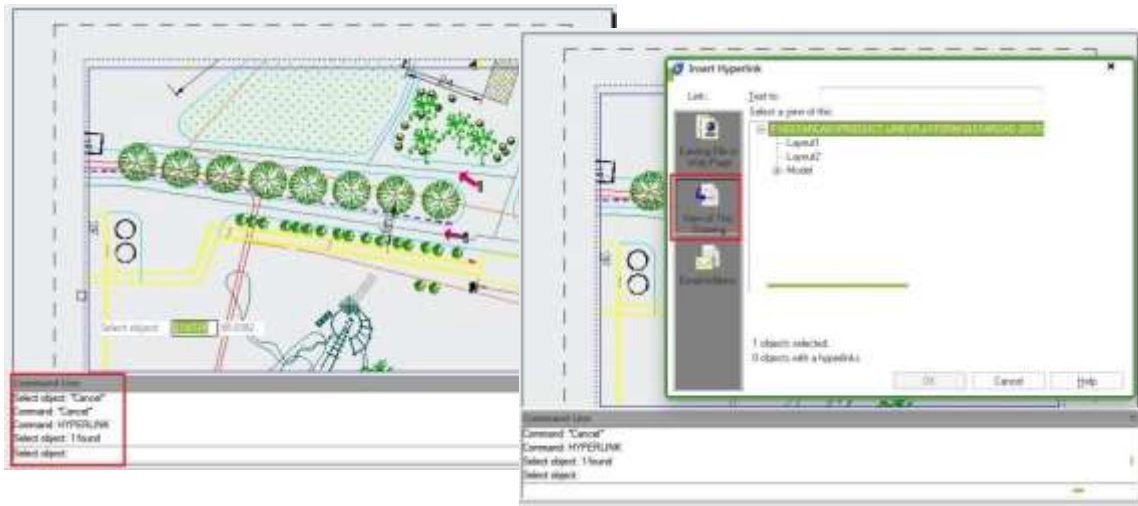


3. Με τον κέρσορα ακόμα μέσα στο Model space μέσω του Viewport, αποθηκεύστε ένα νέο όνομα προβολής σε κάτι αντανακλώντας τι συμβαίνει μέσα στο παράθυρο προβολής και συμπεριλαμβανομένου του αριθμού του φύλλου (π.χ. "Σχέδιο 1 - A101"), και στη συνέχεια φέρτε τον κέρσορά σας πίσω στο περιβάλλον διάταξης (δηλ. εντολή PSPACE).

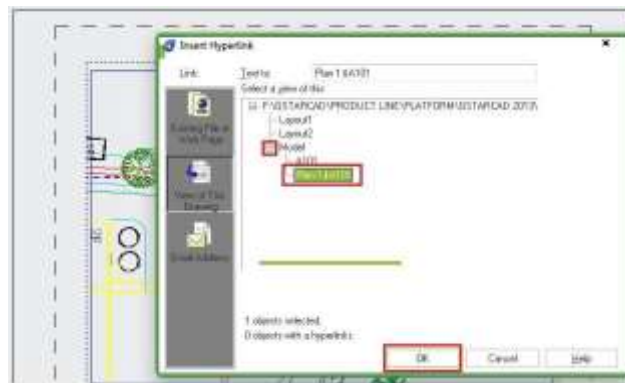


4. Εισάγετε την εντολή HYPERLINK.

- Όταν σας ζητηθεί να επιλέξετε "Select Objects" (Επιλογή αντικειμένων), επιλέξτε το όριο του Viewport στο οποίο μόλις αποθηκεύσατε μια προβολή.
- Όταν εμφανιστεί το παράθυρο διαλόγου "Εισαγωγή υπερσυνδέσμου", κάντε κλικ στο κουμπί "Προβολή αυτού του σχεδίου".



- Αναπτύξτε το δέντρο Model κάνοντας κλικ στο σύμβολο "+", επιλέξτε το όνομα της προβολής που μόλις δημιουργήσατε και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί OK.

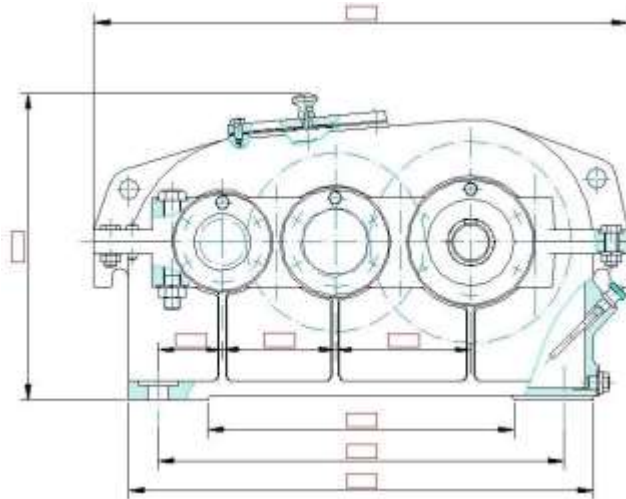


Τώρα, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και κάντε κλικ μία φορά στο όριο του παραθύρου προβολής με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Στη συνέχεια, το GstarCAD θα μεταβεί στο Model space και θα κάνει ζουμ στην περιοχή της αποθηκευμένης προβολής Model space που δημιουργήσατε νωρίτερα και θα δείτε επίσης το κλειστό pline που στείλατε μέσω του Viewport.



Γιατί συγκεκριμένα αντικείμενα στο σχέδιό μου εμφανίζονται ως κουτιά;

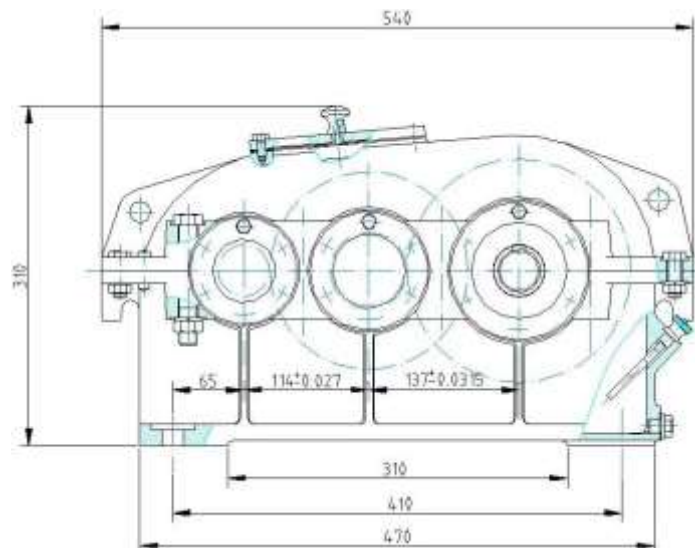
Έχετε διαπιστώσει ποτέ ότι όταν ανοίγετε ένα σχέδιο, βλέπετε ότι λείπουν τα κείμενά σας; Τα βλέπετε μόνο ως πλαίσια όπως παρακάτω.



Αυτή είναι στην πραγματικότητα μια ρύθμιση για την απλοποίηση της εμφάνισης του σχεδίου. Απλοποιώντας την εμφάνιση του κειμένου, μπορείτε να εργάζεστε με το σχέδιο πιο γρήγορα. Ελέγξτε το τέχνασμα για να ενεργοποιήσετε το κείμενο που λείπει από το σχέδιό σας.

QTEXT

Η μεταβλητή συστήματος που είναι υπεύθυνη για αυτή την εμφάνιση είναι η QTEXTMODE. Αυτή η μεταβλητή συστήματος είναι αποθηκευμένη στο σχέδιο, οπότε είναι συγκεκριμένη για το σχέδιο. Δεν ισχύει για όλα τα σχέδια. Μπορείτε να την ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε πληκτρολογώντας QTEXTMODE. Η τιμή 1 σημαίνει ότι είναι ενεργή και 0 είναι ανενεργή (προεπιλογή). Χρησιμοποιήστε την λοιπόν μόνο όταν δεν εργάζεστε με κείμενο.



Εργαλεία

Ρυθμίσεις ιδιοτήτων αγώνα GstarCAD

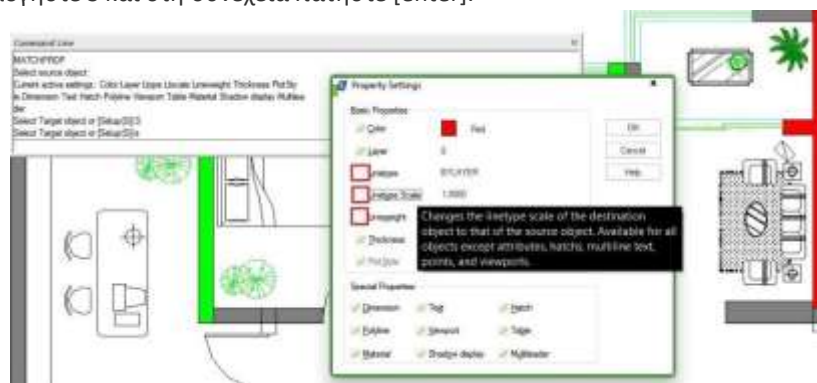
Πολλοί χρήστες γνωρίζουν ήδη ότι μπορούμε να αντιστοιχίσουμε ιδιότητες αντικειμένων χρησιμοποιώντας το MATCHPROP (ή MA για συντομία key in). Αυτό το εργαλείο είναι πολύ χρήσιμο για εσάς που θέλετε να αλλάξετε τις ιδιότητες ενός αντικειμένου για να αντιγράψετε άλλα αντικείμενα. Αλλά πολλοί από εμάς δεν συνειδητοποιούν ότι υπάρχουν κάποιες ρυθμίσεις που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σε αυτό το εργαλείο. Μας επιτρέπει να χρησιμοποιήσουμε αυτό το εργαλείο για να ταιριάξουμε μόνο μια συγκεκριμένη ιδιότητα. Ας πούμε ότι θέλετε να αντιγράψετε το στυλ γραμμής ενός αντικειμένου. Αλλά δεν θέλετε να αντιγράψετε το χρώμα, το επίπεδο και οποιεσδήποτε άλλες ιδιότητές του.

Ας προσπαθήσουμε να ενεργοποιήσουμε αυτό το εργαλείο. Πληκτρολογήστε MA και πατήστε [enter].

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την ενεργοποίηση αυτού του εργαλείου από την κορδέλα του GstarCAD> αρχική καρτέλα> πάνελ πρόχειρου> ιδιότητες αντιστοίχισης.



Αφού ενεργοποιήσετε το εργαλείο, προσέξτε ότι υπάρχει η δυνατότητα επιλογής ρυθμίσεων στη γραμμή εντολών. Πληκτρολογήστε S και στη συνέχεια πατήστε [enter].



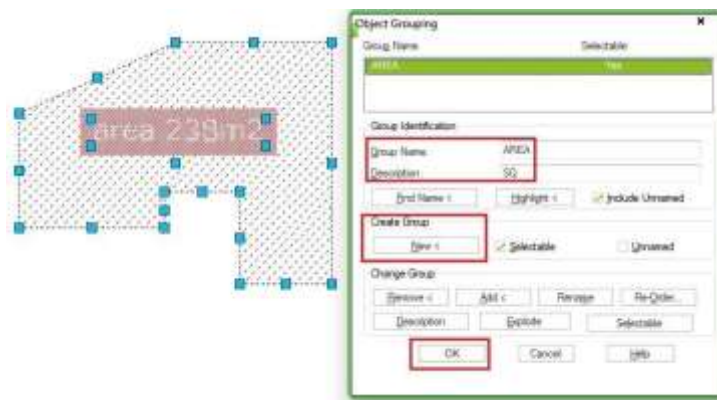
Θα εμφανιστεί το παράθυρο διαλόγου ρυθμίσεων ιδιοτήτων. Αποεπιλέξτε οτιδήποτε δεν θέλετε να αλλάξετε. Κάντε κλικ στο OK. Τώρα μπορείτε να αντιγράψετε επιλεκτικές ιδιότητες στα αντικείμενα του GstarCAD!

Μετακινήστε αντικείμενα μαζί ή επεξεργαστείτε τα μεμονωμένα με το εργαλείο ομάδας

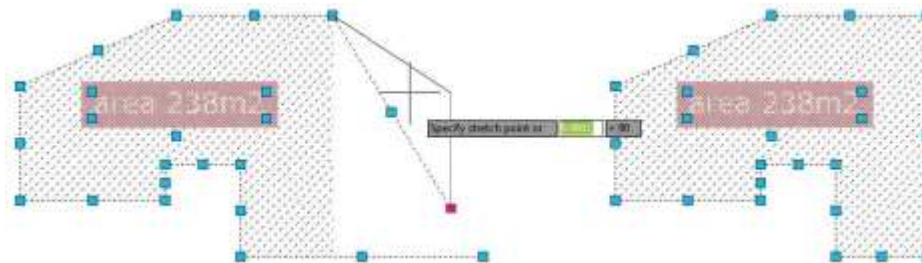
Χρειάζεται ποτέ να μετακινείτε ή να επεξεργάζεστε αντικείμενα μαζί, αλλά εξακολουθείτε να έχετε την ανάγκη να επεξεργάζεστε τα ίδια αντικείμενα μεμονωμένα; Το GstarCAD μπορεί να το κάνει αυτό με GROUPS.

Οι ομάδες διαφέρουν από τα μπλοκ. Με τα μπλοκ, μπορείτε να χειριστείτε το μπλοκ ως σύνολο και αυτό είναι όλο. Με τις ομάδες, μπορείτε να επεξεργαστείτε το αντικείμενο, αλλά δεν θα αλλάξετε άλλες περιπτώσεις της ομάδας. Και δεν μπορείτε να μοιράζετε ομάδες από αρχείο σε αρχείο. Η δημιουργία ομάδων είναι μάλλον εύκολη.

1. Ξεκινήστε την εντολή GROUP.
2. Συμπληρώστε το πεδίο ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ (για να ονομάσετε την ομάδα σας) και εισάγετε μια περιγραφή. Εάν δεν καταχωρίσετε περιγραφή, μπορείτε πάντα να το συμπληρώσετε αργότερα.
3. Στη συνέχεια, πατήστε το κουμπί ΝΕΑ. Επιλέξτε τα στοιχεία που θέλετε να ομαδοποιήσετε και πατήστε enter. Τελειώσατε. Τώρα έχετε μια ομάδα.

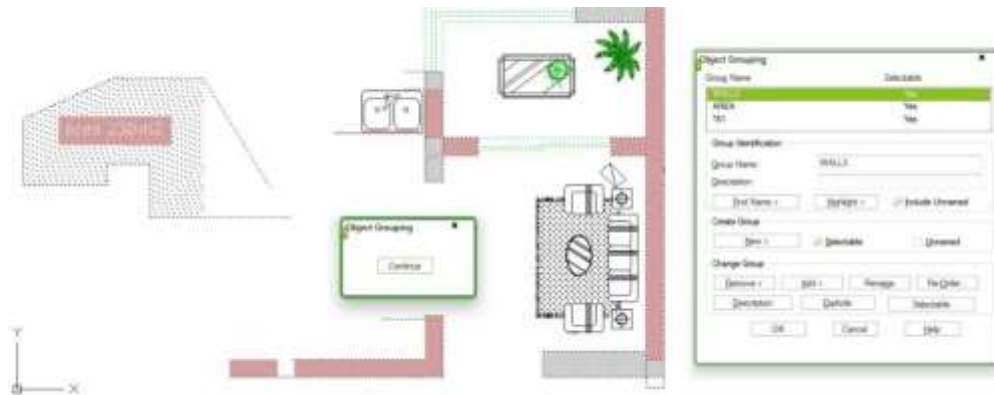


Τι μπορείτε να κάνετε λοιπόν με μια ομάδα; Μπορείτε να επεξεργαστείτε τα στοιχεία με GRIP μεμονωμένα, να μετακινήσετε/αντιγράψετε/κλιμακώσετε την ομάδα στο σύνολό της. Το διπλό κλικ στο κείμενο μιας ομάδας δεν θα ενεργοποιήσει τον επεξεργαστή κειμένου. Πρέπει να εκκινήσετε την εντολή του επεξεργαστή κειμένου και στη συνέχεια να επιλέξετε το κείμενό σας για να το αλλάξετε.



Τώρα τι άλλο μπορώ να κάνω με μια ομάδα; Ανοίξτε το GROUP Manager (πληκτρολογήστε GROUP). Θα λάβετε μια λίστα με κάθε ομάδα στο αρχείο. Διαλέξτε μία και, στη συνέχεια, πατήστε το κουμπί HIGHLIGHT. Αυτή η ομάδα θα επισημανθεί στο αρχείο σας, διευκολύνοντας την εύρεσή της. Μια λειτουργία ZOOM TO θα ήταν ωραία. Μπορείτε να αφαιρέσετε τη δυνατότητα επιλογής από μια ομάδα, αν θέλετε (το κάνετε αυτό για να

μπορείτε να διαγράψετε ένα συγκεκριμένο στοιχείο). Αυτό θα αφαιρέσει τη δυνατότητα αντιγραφής/περιστροφής/κλιμάκωσης/μετακίνησης της ομάδας στο σύνολό της. Μπορείτε να το επαναφέρετε αργότερα, αν θέλετε.

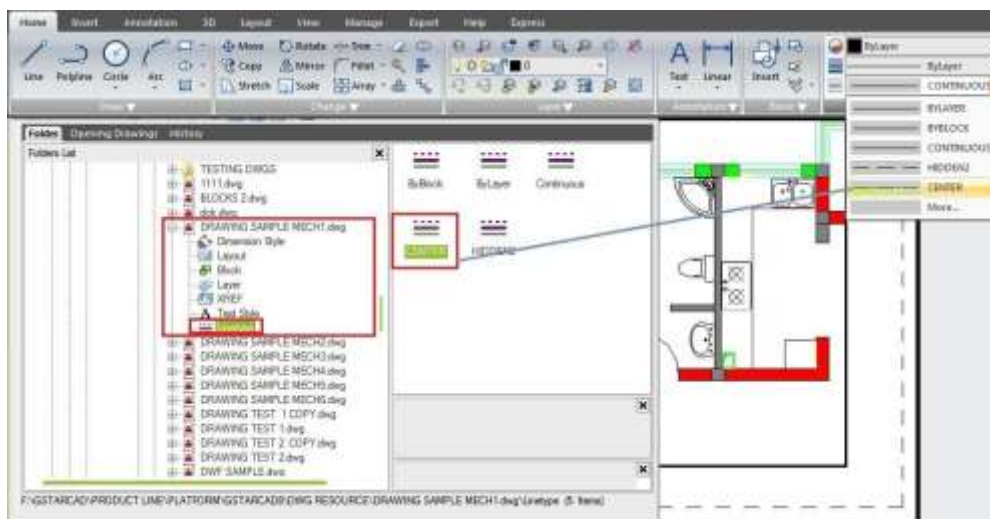


Με τη Διαχείριση ομάδων, μπορείτε να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε στοιχεία από μια ομάδα. Κάντε κλικ στο κατάλληλο κουμπί και, στη συνέχεια, επιλέξτε τα στοιχεία που θέλετε να προσθέσετε/αφαιρέσετε από/προς την ομάδα. Μπορείτε να αναδιατάξετε τη σειρά με την οποία εμφανίζονται οι ομάδες στον διαχειριστή-μπορείτε να διαλύσετε μια ομάδα, να τη μετονομάσετε ή να επεξεργαστείτε την περιγραφή.

Πώς να αντιγράψετε τα σχετικά χαρακτηριστικά από ένα άλλο σχέδιο;

Οι χρήστες θα έχουν τη δυνατότητα να αντιγράψουν σχετικά χαρακτηριστικά σχεδίασης, όπως στυλ διαστάσεων και κειμένου, μπλοκ, επίπεδα, τύπους γραμμών και χrefs από το Σχέδιο A και να τα προσθέτουν στο Σχέδιο B χρησιμοποιώντας το εργαλείο DESIGNCENTER στο GstarCAD.

1. Για να ανοίξετε το DesignCenter, μπορείτε είτε να χρησιμοποιήσετε το Ctrl +2, είτε να μεταβείτε στην καρτέλα Προβολή>Πίνακας Παλέτες>DesignCenter.
2. Πλοηγηθείτε στο σχέδιο που περιέχει την καρτέλα διάταξης που θέλετε να προσθέσετε στο τρέχον σχέδιο.
3. Επεκτείνετε τον κόμβο σχεδίασης κάνοντας κλικ στο σύμβολο συν (+) για να εμφανιστεί το διαθέσιμο περιεχόμενο από το συγκεκριμένο σχέδιο που μπορεί να μεταφερθεί στο τρέχον σχέδιο.
4. Για παράδειγμα, κάντε κλικ στο Linetype για να εμφανιστούν οι τύποι γραμμών που περιέχονται σε αυτό το σχέδιο.
5. Επιλέξτε το είδος γραμμής που θέλετε και σύρετέ το στην περιοχή σχεδίασης!

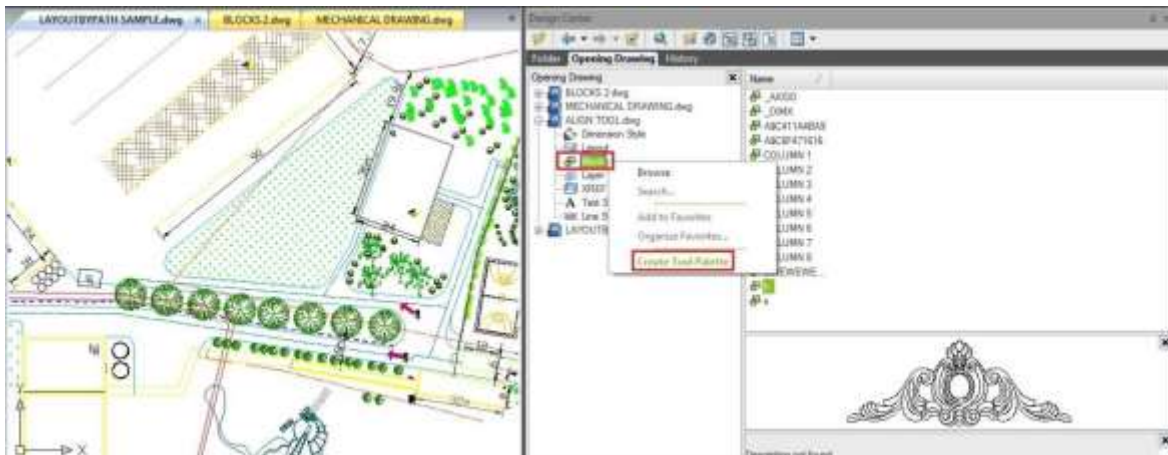


Πώς να δημιουργήσετε παλέτες εργαλείων από βιβλιοθήκες μπλοκ;

Αν έχετε ήδη ένα σχέδιο που θεωρείτε πρότυπο, ίσως θελήσετε να χρησιμοποιήσετε τα μπλοκ από αυτό το σχέδιο. Ο ευκολότερος τρόπος διαχείρισης των μπλοκ είναι η χρήση της παλέτας εργαλείων. Πρέπει λοιπόν να ανοίξουμε τα σχέδια, να σύρουμε και να αφήσουμε κάθε μπλοκ στην παλέτα; Αποκλείεται!

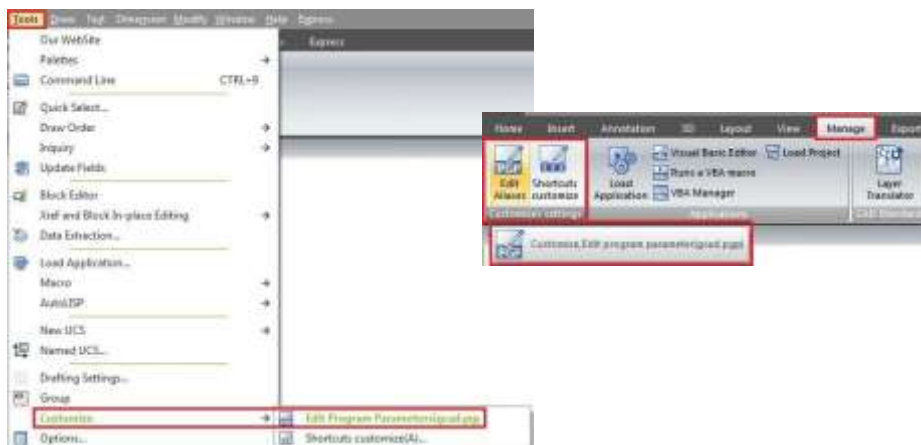
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κέντρο σχεδιασμού και να δημιουργήσετε τις παλέτες με λίγα μόνο κλικ!

1. Ανοίξτε το κέντρο σχεδιασμού, βρείτε το αρχείο σας.
2. Αναπτύξτε το σύμβολο (+), κάντε δεξί κλικ στα μπλοκ.
3. Κάντε κλικ στην επιλογή CREATE TOOL PALETTES, τότε τα μπλοκ σε αυτό το αρχείο θα είναι σε μια παλέτα!

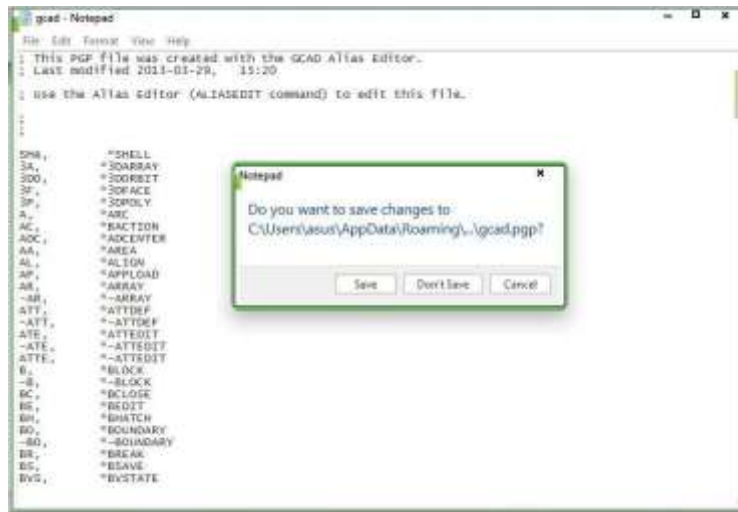


Πού μπορώ να δω τη λίστα με τα ψευδώνυμα εντολών;

Όταν χρησιμοποιείτε το GstarCAD, θα θέλετε να το χρησιμοποιείτε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, σωστά; Μπορείτε να δείτε τη λίστα ψευδώνυμων εντολών και να προσαρμόσετε τις δικές σας συντομεύσεις, αποκτώντας πρόσβαση στην επεξεργασία ψευδώνυμων εντολών στην καρτέλα > Διαχείριση> πάνελ Προσαρμοσμένες ρυθμίσεις> Επεξεργασία ψευδώνυμων εντολών. Ή μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση από το μενού> Εργαλεία> Προσαρμογή> Επεξεργασία παραμέτρων προγράμματος (gscad.pgr)



Αυτό θα ανοίξει το αρχείο gcad.pgp σε επεξεργαστή κειμένου (από προεπιλογή είναι το notepad).



Όπως μπορείτε να δείτε, ο κατάλογος όλων των ψευδώνυμων εντολών του GstarCAD από προεπιλογή. Έτσι, το ψευδώνυμο για τη γραμμή είναι L. Όταν πληκτρολογήσω L, τότε το [enter] θα ενεργοποιήσει το εργαλείο γραμμής. Πληκτρολογώντας LA [enter] θα ανοίξει ο διαχειριστής στρώσεων. κ.λπ. Είναι πολύ χρήσιμες συντομεύσεις για να εργάζεστε πιο γρήγορα! Μπορείτε να επεξεργαστείτε τα ψευδώνυμα εντολών και να τα αλλάξετε σε αυτό που θέλετε. Αφού τελειώσετε, αποθηκεύστε αυτό το αρχείο. Ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε το GstarCAD σας αφού κάνετε την τροποποίησή σας. Ή μπορείτε να εκτελέσετε το REINIT για να επαναφορτώσετε το gcad.pgp σας.

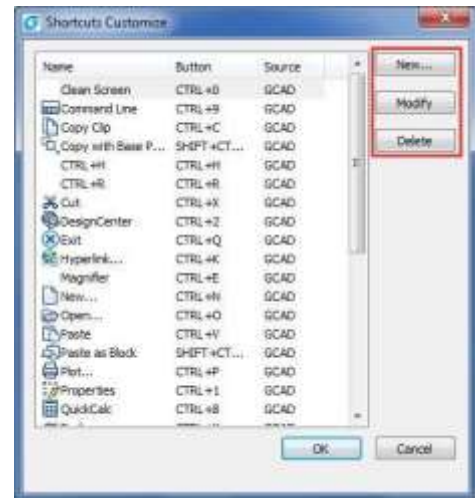
Ενημερώσεις:

Υπάρχει ένας άλλος τρόπος για να τροποποιήσετε εύκολα τα ψευδώνυμα εντολών. Πρέπει να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο express για να το κάνετε αυτό. Το όνομα αυτού του εργαλείου είναι Command Alias Editor. Μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτό από το μενού: Express>Εργαλεία>Command Alias Editor.



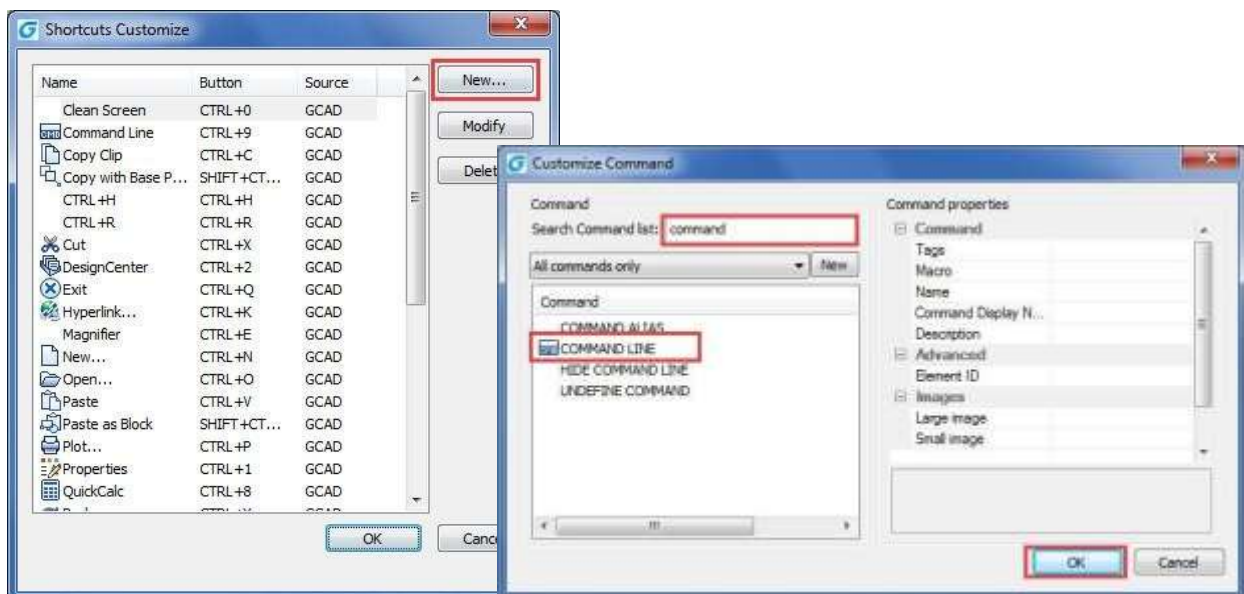
Πώς μπορώ να προσαρμόσω τις συντομεύσεις εντολών εύκολα και ταχύτερα;

Ένας ταχύτερος τρόπος για την κλήση μιας εντολής είναι η προσαρμογή της συντόμευσής της. Η εντολή CUSTACC σας επιτρέπει να προσαρμόσετε, να διαγράψετε ή να τροποποιήσετε τις υπάρχουσες συντομεύσεις εντολών. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτήν την εντολή, μεταβείτε στη γραμμή μενού, στην ενότητα εργαλεία, επιλέξτε Προσαρμογή και επιλέξτε Προσαρμογή συντομεύσεων. Μετά από αυτό, θα εμφανιστεί το παράθυρο προσαρμογής συντόμευσης. Όπως μπορείτε να δείτε, υπάρχει μια λίστα με εντολές συντομεύσεων που μπορείτε εύκολα να τροποποιήσετε, να διαγράψετε ή ακόμα και να δημιουργήσετε μια νέα εντολή πάνω σε μια υπάρχουσα.

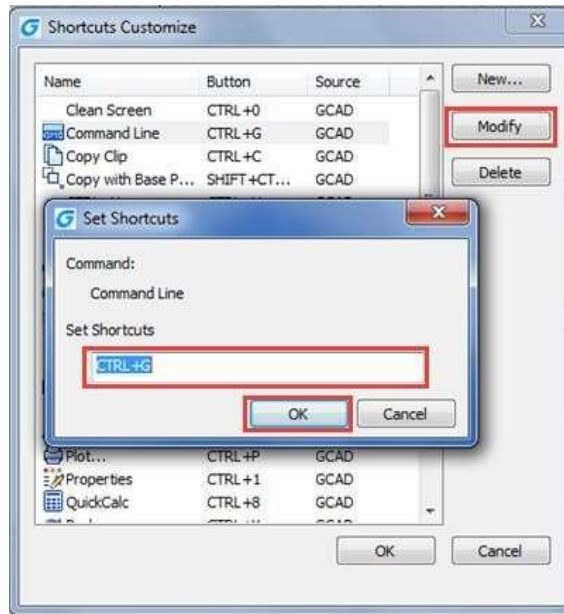


Αν θέλετε να δημιουργήσετε μια νέα, απλώς κάντε κλικ στο κουμπί New και θα εμφανιστεί το παράθυρο εντολών προσαρμογής. Στη συνέχεια, μπορείτε να αναζητήσετε την εντολή ή να επιλέξετε μία από τη λίστα εντολών. Για παράδειγμα, μπορείτε να εισαγάγετε

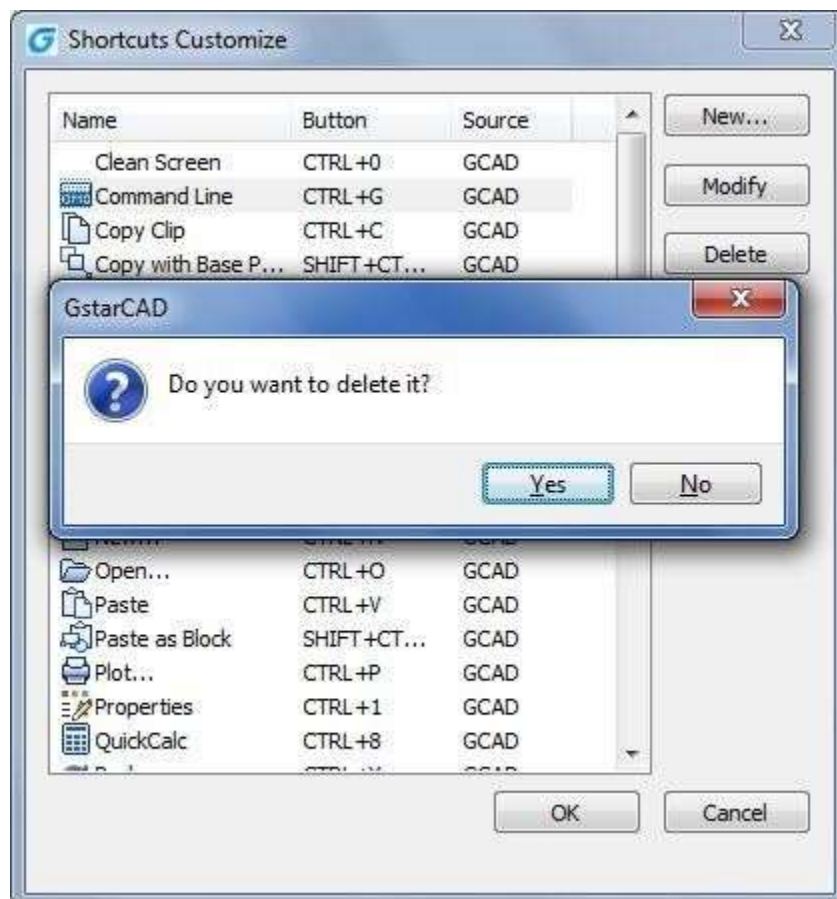
"γραμμή εντολών" και, στη συνέχεια, επιλέξετε την εντολή που ζητείται. Παρατηρήστε ότι επιλέγοντας την επιθυμητή εντολή, στη δεξιά πλευρά του παραθύρου, θα εμφανιστούν οι ιδιότητες της εντολής. Αφού επιλέξετε την εντολή, πατήστε το κουμπί OK.



Στη συνέχεια, θα εμφανιστεί το παράθυρο ορισμού συντομεύσεων. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε συνδυασμούς πλήκτρων συντόμευσης. Για παράδειγμα, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο ctrl και να εισαγάγετε το G.



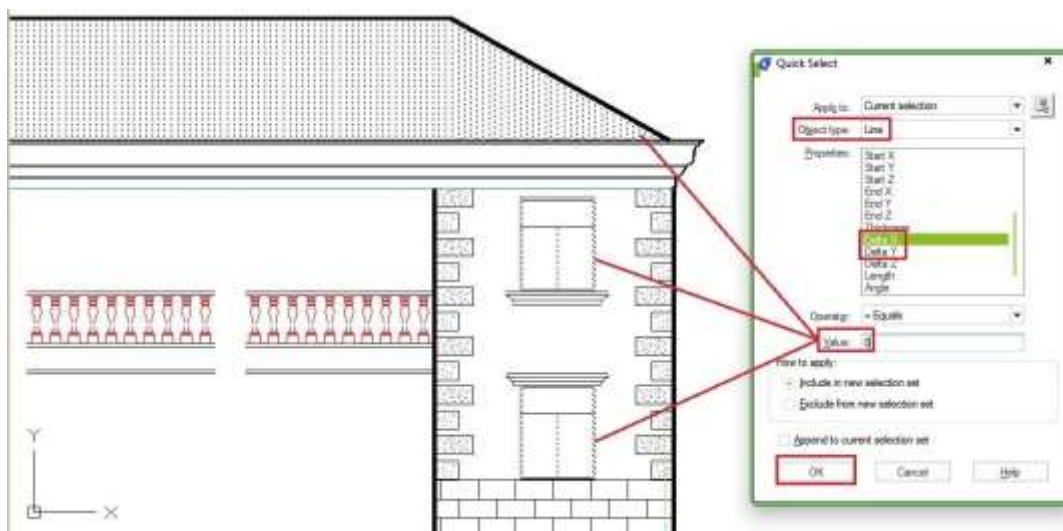
Εάν θέλετε να διαγράψετε μια δημιουργημένη εντολή συντόμευσης, καλέστε την εντολή CUSTACC, επιλέξτε την εντολή και πατήστε το κουμπί διαγραφής από το παράθυρο Προσαρμογή συντόμευσης.



Πώς να επιλέξετε όλες τις οριζόντιες ή κάθετες γραμμές σε ένα σχέδιο;

Αν πρέπει να επιλέξετε όλες τις οριζόντιες ή κάθετες γραμμές μέσα σε ένα σχέδιο, αυτό μπορεί να είναι μια κουραστική εργασία. Δεν είναι εύκολο να τις επιλέξετε σε ένα αρκετά πολύπλοκο σχέδιο. Μπορείτε όμως να το κάνετε εύκολα αν χρησιμοποιήσετε το εργαλείο QSELECT.

Πώς να το χρησιμοποιήσετε για να επιλέξετε όλες τις κάθετες γραμμές; Απλά. Αυτό σημαίνει ότι έχουν την ίδια τιμή X και οι οριζόντιες γραμμές έχουν την ίδια τιμή Y. Όταν ενεργοποιήσετε το παράθυρο γρήγορων ιδιοτήτων, αλλάξετε τον τύπο του αντικειμένου σε γραμμή, τις ιδιότητες σε Δέλτα X (ή Δέλτα Y), αλλάξετε την τιμή σε 0. Κάντε κλικ στο OK, και είστε έτοιμοι!



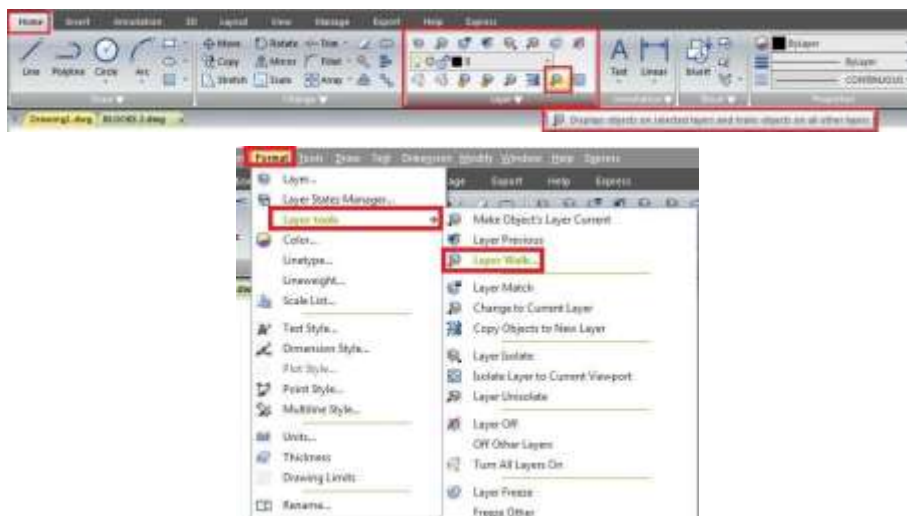
Θυμηθείτε: Μπορείτε να φιλτράρετε περαιτέρω την επιλογή. Μπορείτε να επιλέξετε μόνο κάθετες γραμμές στο επίπεδο 1, ή οριζόντιες γραμμές που έχουν κόκκινο χρώμα, με συγκεκριμένο μήκος κ.ο.κ.



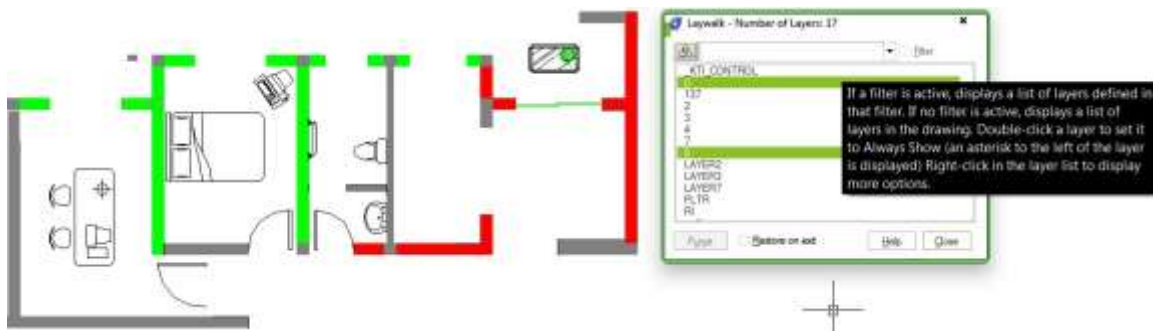
Στρώμα

Πώς να χρησιμοποιήσετε το GstarCAD Layer walk;

Έχετε μπερδευτεί ποτέ με το ποια δημιουργημένα αντικείμενα βρίσκονται σε ποια στρώση; Όταν εργάζεστε με το πρότυπο στρώσεων, μπορεί να έχετε δεκάδες ή και εκατοντάδες στρώσεις στο σχέδιό σας. Το να βρείτε ποιο από τα δύο τοποθετείται σε λάθος στρώμα μπορεί να είναι μια κουραστική εργασία. Ακολουθεί μια συμβουλή: Πληκτρολογήστε την εντολή LAYWALK για να ενεργοποιήσετε αυτό το εργαλείο. Εναλλακτικά, μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτό από το μενού: Μορφή> Εργαλεία στρώσεων> Περίπατος στρώσεων. Ή αποκτήστε πρόσβαση σε αυτό από την κορδέλα σας: Αρχική καρτέλα> Πίνακας στρώσεων> Περίπατος στρώσεων.



Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να ελέγξετε γρήγορα αν τα αντικείμενά σας έχουν τοποθετηθεί σωστά στη στρώση τους. Μπορείτε να απενεργοποιήσετε την επαναφορά κατά την έξοδο, εάν διαπιστώσετε ότι ένα αντικείμενο έχει τοποθετηθεί σε λάθος στρώμα και το μετακινήσετε.



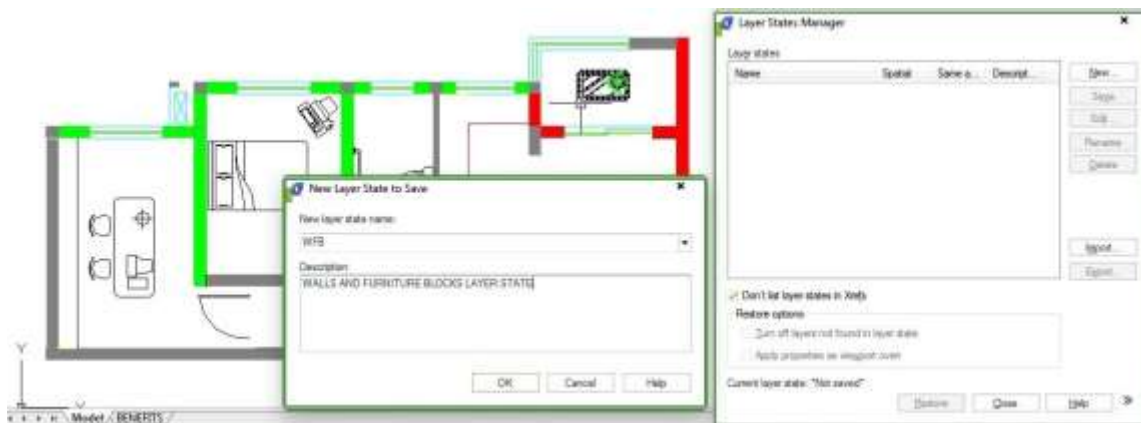
Κρατήστε ένα στρώμα

Μπορείτε να εμφανίσετε πολλαπλά επίπεδα πατώντας το πλήκτρο ctrl και στη συνέχεια να κάνετε την επιλογή. Ή, αν δεν σας αρέσει να πατάτε το πλήκτρο ctrl, μπορείτε να κάνετε δεξί κλικ και στη συνέχεια να επιλέξετε κρατήστε την επιλογή από το μενού περιβάλλοντος.



Δημιουργία καταστάσεων στρώματος

Ένα άλλο ενδιαφέρον πράγμα που μπορεί να κάνει είναι η κατάσταση στρώματος. Η δημιουργία κατάστασης στρώματος μπορεί να είναι λίγο κουραστική, αλλά είναι εύκολη με τη χρήση του layer walk! Απλά επιλέξτε όλες τις στρώσεις που θέλετε να ενεργοποιησετε. Θα πρέπει να είναι εύκολο γιατί είναι γρήγορο και μπορείτε να δείτε γρήγορα τις αλλαγές στην οθόνη σας. Τώρα κάντε δεξί κλικ και, στη συνέχεια, επιλέξτε αποθήκευση κατάσταση στρώματος από το μενού περιβάλλοντος. Πληκτρολογήστε το όνομα της κατάστασης στρώματος και, στη συνέχεια, τελειώσατε! Πολύ εύκολο, έτσι δεν είναι;

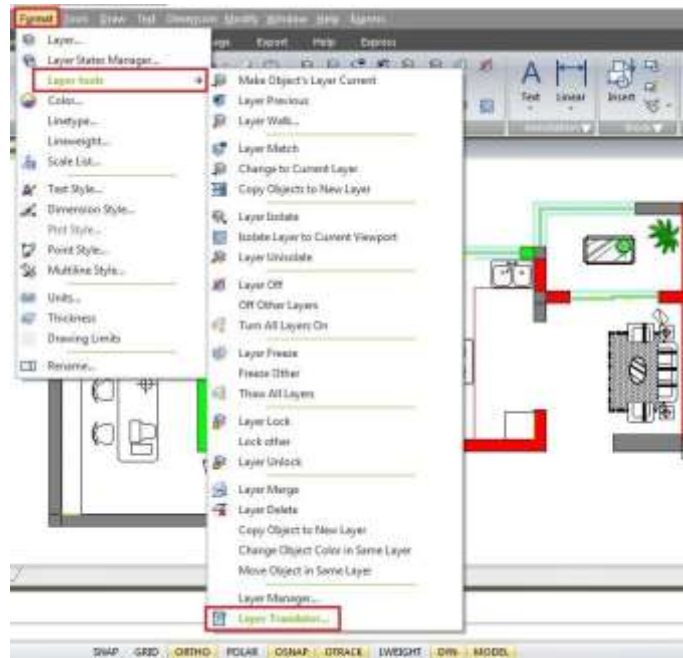


Πώς μπορώ να εξοικονομήσω χρόνο για τη μετατροπή αρχείων σε επίπεδα με το μεταφραστή Layer;

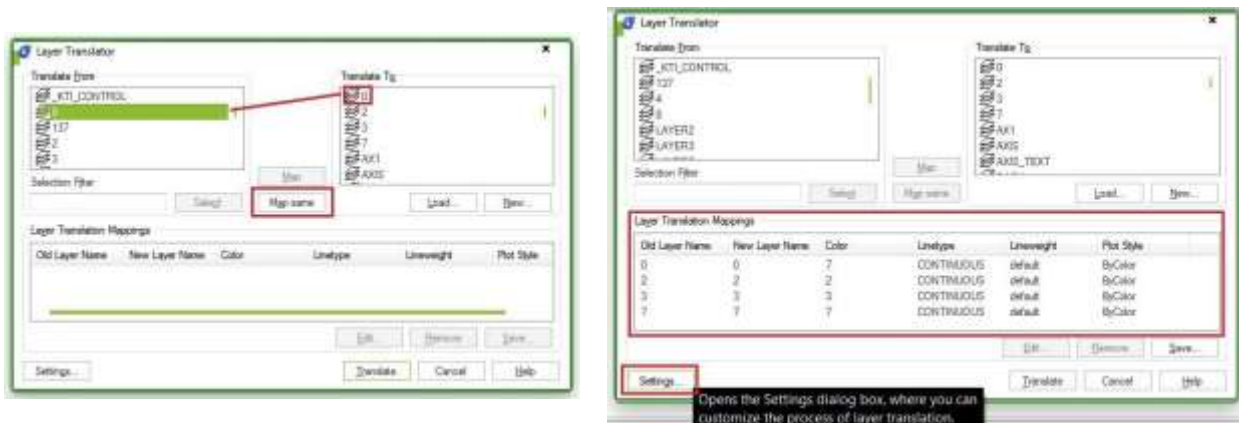
Αν έχετε λάβει ποτέ ένα σύνολο αρχείων DWG από έναν πελάτη και θέλετε να καθαρίσετε τα επίπεδα σύμφωνα με τα πρότυπα σχεδίασης μου, πώς μπορώ να το κάνω και να μην χρειαστούν μέρες ή να χρειαστεί να γράψω κώδικα;

Η λύση είναι αρκετά απλή και ισχυρή. Χρησιμοποιώντας το εργαλείο Layer Translator, μπορείτε να διαβάσετε συγκεκριμένα επίπεδα σχεδίων ή ένα αρχείο DWS (Drawing Standards) και να τα χρησιμοποιήσετε ως στόχο και στη συνέχεια να επιλέξετε τα σχέδια από τα οποία θέλετε να μεταφράσετε τα επίπεδα στα πρότυπα επίπεδα και να τα χαρτογραφήσετε.

Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στον μεταφραστή στρώσεων από τον τύπο στην εντολή LAYTRANS ή από το μενού > Μορφή> Εργαλεία στρώσεων> Μεταφραστής στρώσεων.



Για παράδειγμα, μπορείτε να αντιστοιχίσετε και να μεταφράσετε το ίδιο όνομα στρώματος όπως φαίνεται παρακάτω:

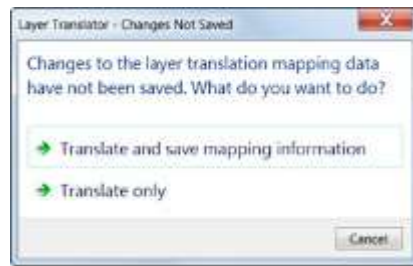


Με τις ρυθμίσεις του μεταφραστή στρώσεων, μπορείτε να ρυθμίσετε τις ιδιότητες στρώσεων ώστε να μεταφράζονται στην εκχωρημένη στρώση των προτύπων σχεδίασης που χρειάζεστε.



- Force Object Color to BYLAYER: Καθορίζει αν κάθε μεταφρασμένο αντικείμενο θα παίρνει ή όχι το χρώμα που έχει εκχωρηθεί στη στρώση του.
- Force Object Linetype to BYLAYER: Καθορίζει αν κάθε μεταφρασμένο αντικείμενο θα παίρνει ή όχι το linetype που έχει εκχωρηθεί στη στρώση του.
- Μετάφραση αντικειμένων σε μπλοκ: Καθορίζει αν μεταφράζονται ή όχι τα αντικείμενα που είναι φωλιασμένα μέσα σε μπλοκ.
- Γράψτε το αρχείο καταγραφής συναλλαγών: Καθορίζει αν θα δημιουργηθεί ή όχι ένα αρχείο καταγραφής με τα αποτελέσματα της μετάφρασης. Εάν επιλεγεί αυτή η επιλογή, δημιουργείται ένα αρχείο καταγραφής στον ίδιο φάκελο με το μεταφρασμένο σχέδιο. Το αρχείο καταγραφής λαμβάνει το ίδιο όνομα με το μεταφρασμένο σχέδιο, με επέκταση αρχείου .log.
- Εμφάνιση περιεχομένων στρώματος όταν είναι επιλεγμένο: Καθορίζει ποιες στρώσεις θα εμφανίζονται στην περιοχή σχεδίασης.

Όταν τελειώσετε, θα σας δοθεί η δυνατότητα να αποθηκεύσετε τα δεδομένα χαρτογράφησης για να τα χρησιμοποιήσετε ξανά σε ένα αρχείο .DWS (Drawing Standards).



Πώς μπορώ να καθαρίσω στρώματα που δεν θέλουν να καθαριστούν;

Θέλετε να καθαρίσετε τα σχέδιά σας από επιπλέον στρώματα ή στρώματα σκουπιδιών; Ο προφανής τρόπος για να καθαρίσετε τα επίπεδα είναι να χρησιμοποιήσετε την εντολή PURGE, αλλά μερικές φορές αυτό δεν είναι αρκετό. Η εκκαθάριση μπορεί να χρειαστεί να εκτελεστεί αρκετές φορές. Βεβαιωθείτε ότι έχετε επιλέξει την επιλογή καθαρισμού φωλιασμένων στοιχείων. Παρατηρήστε ότι στο παράθυρο διαλόγου καθαρισμού μπορείτε να βρείτε στοιχεία που δεν μπορείτε να καθαρίσετε.

- το ενεργό ή τρέχον στρώμα
- στρώματα με αντικείμενα
- στρώμα 0
- layer Defpoints (Μπορεί να καθαριστεί αν αφαιρέσετε όλες τις διαστάσεις)
- στρώματα σε XREFs (στρώματα εξαρτώμενα από xref)

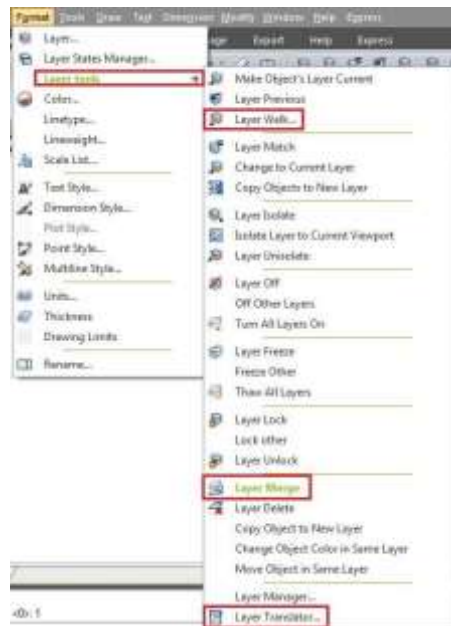


Εδώ υπάρχουν μερικές συμβουλές για να καθαρίσετε τα ανεπιθύμητα στρώματα:

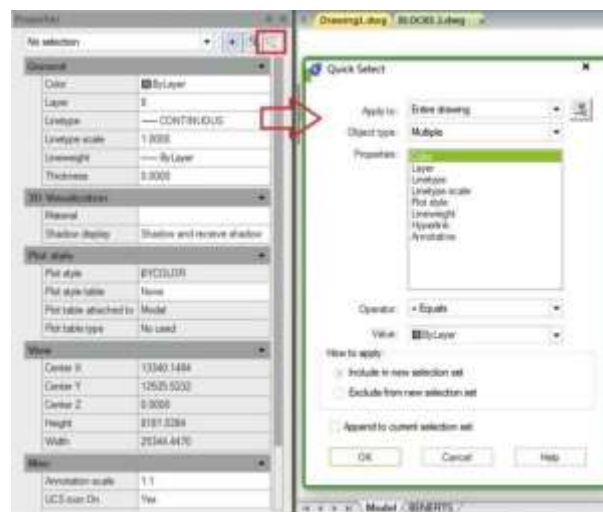
- Τα στρώματα μπορούν να εμφωλευτούν σε μπλοκ. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν από κενές συμβολοσειρές κειμένου (το QTEXTMODE μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να τις εμφανίσει) ή γραμμές χωρίς μήκος ή ακόμα και παράθυρα προβολής που έχουν παγώσει το επίπεδο.

- Το LAYMRG (Layer Merge) ή το LAYDEL (Layer Delete) μπορεί να σας βοηθήσει είτε να συγχωνεύσετε το επίπεδο στο επίπεδο 0, για παράδειγμα, είτε να το διαγράψετε, αν δεν σας ενδιαφέρει τι υπάρχει στο επίπεδο.

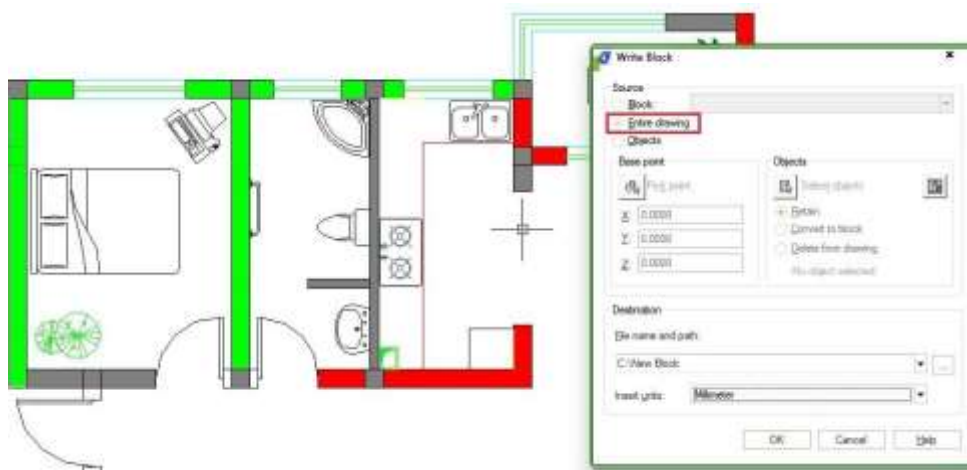
Το LAYWALK είναι επίσης χρήσιμο για να δείτε τι υπάρχει σε κάθε στρώμα και μπορεί να καθαρίσει στρώματα χωρίς αναφορά. Το LAYTRANS μπορεί επίσης να καθαρίσει στρώματα. Στον μεταφραστή στρώσεων, κάντε δεξί κλικ στη λίστα Translate From (Μετάφραση από). Κάντε κλικ στην επιλογή Καθαρισμός στρώσεων.



- Για να χρησιμοποιήσετε τα φίλτρα στην παλέτα Ιδιότητες (QSelect) μπορεί επίσης να λειτουργήσει, αλλά ίσως χρειαστεί να ανατινάξετε τα πάντα πολλά πράγματα πρώτα.



- Ένας άλλος τρόπος για να καθαρίσετε γενικά ένα σχέδιο είναι να μπλοκάρτε ολόκληρο το σχέδιο σε ένα νέο σχέδιο ή να χρησιμοποιήσετε WBLOCK και * για ολόκληρο το σχέδιο ή μπορείτε να μπλοκάρτε επιλεγμένα αντικείμενα.



- Μπορείτε επίσης να προσπαθήσετε να απομονώσετε το πρόβλημα διαγράφοντας το 50% του σχεδίου, να προσπαθήσετε να το καθαρίσετε και στη συνέχεια να το επαναλάβετε μέχρι να μη μείνει τίποτα. Εάν το επίπεδο εξακολουθεί να υπάρχει, μπορεί να χρησιμοποιείται από κάποιο είδος αντικειμένου που δεν καθαρίζεται με την απλή εντολή καθαρισμού.

- Το DXF μπορεί επίσης να βοηθήσει. Αποθηκεύστε ως DXF ή χρησιμοποιήστε την εντολή DXFOUT και ανοίξτε την σε έναν επεξεργαστή κειμένου και αναζητήστε το στρώμα για να δείτε πού χρησιμοποιείται.

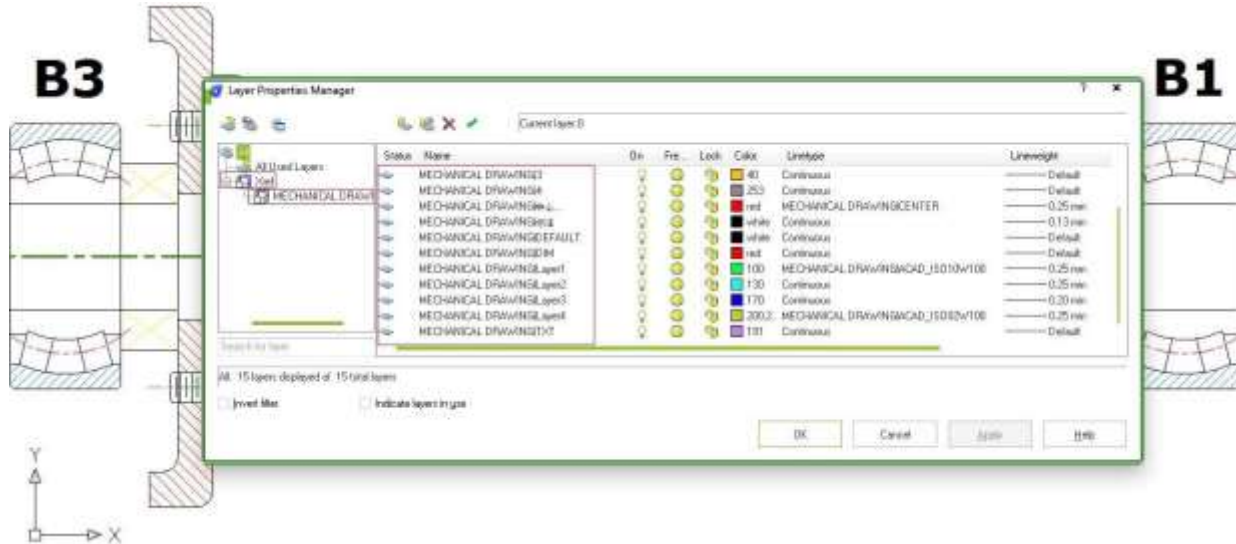
Πώς να αλλάξετε τις ιδιότητες στρώματος του αναφερόμενου αρχείου στο κύριο αρχείο;

Όταν συνεργάζεστε με μηχανικούς και αρχιτέκτονες, ενδέχεται να χρησιμοποιήσουν τα σχέδια της δομής σας ως αναφορά στα σχέδιά τους. Το πρόβλημα είναι ότι κάθε μηχανικός έχει πιθανώς το δικό του πρότυπο. Ίσως χρειαστεί να αλλάξετε τις ιδιότητες στρώματος για τα σχέδιά τους, ώστε να ταιριάζουν με το δικό σας πρότυπο. Πώς μπορείτε να το κάνετε αυτό; Κάντε πρέπει να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο του σχεδίου, να κάνετε τις απαραίτητες αλλαγές πριν το χρησιμοποιήσετε ως αναφορά; Αυτό θα αναιρούσε τον σκοπό του XREF, έτσι δεν είναι;

Αλλαγή ιδιοτήτων στρώματος στο κύριο αρχείο

Πριν ξεκινήσουμε, ας κάνουμε μια σύμβαση ονοματοδοσίας για να αποφύγουμε τη σύγχυση: Θα ονομάζουμε το αρχείο στο οποίο επισυνάπτετε τις εξωτερικές αναφορές ως κύριο αρχείο. Θα αποκαλούμε την επισυναπτόμενη αναφορά ως αρχείο αναφοράς.

1. Προσπαθήστε να επισυνάψετε ένα XREF ή μια εξωτερική αναφορά.
2. Ανοίξτε τη διαχείριση ιδιοτήτων στρώματος. Αυτό θα εμφανίσει και τις στρώσεις από το αρχείο στο οποίο γίνεται παραπομπή.
3. Στην κατηγορία XREF θα δείτε όλα τα ονόματα των αρχείων στα οποία γίνεται αναφορά. Όταν επιλέξετε το όνομα του αρχείου, θα εμφανιστούν μόνο οι στρώσεις σε αυτό το αρχείο. Θα πρέπει να βλέπετε τις στρώσεις ως ΟΝΟΜΑ ΑΡΧΕΙΟΥ | ΟΝΟΜΑ ΣΤΡΩΜΑΤΟΣ (2).



Μπορείτε να αλλάξετε τις ιδιότητες εδώ. Ότι κι αν κάνετε εδώ, δεν θα αλλάξει τις αρχικές ιδιότητες του στρώματος. Προσπαθήστε να αλλάξετε το χρώμα, το βάρος γραμμής, το πάγωμα/απόψυξη, κ.λπ.

5. Αποθηκεύστε το κύριο αρχείο και προσπαθήστε να ανοίξετε το αναφερόμενο αρχείο. Θα πρέπει να δείτε ότι δεν θα αλλάξουν οι ιδιότητες στρώματος του αρχικού αρχείου. Οι ιδιότητες είναι συγκεκριμένες μόνο για το κύριο αρχείο.

Κατανόηση των Layer 0, ByLayer και ByBlock

Κάθε φορά που δημιουργείτε ένα νέο σχέδιο, θα βλέπετε μια προεπιλεγμένη στρώση: Layer0. Δεν μπορείτε να το διαγράψετε.

Στη συνέχεια, όταν ορίζετε τις ιδιότητές τους, όπως το χρώμα, το βάρος γραμμής κ.λπ., θα δείτε τις ιδιότητες ByLayer και ByBlock. Οι περισσότεροι από εσάς ίσως γνωρίζετε ήδη τι σημαίνει ByLayer. Γνωρίζετε όμως επίσης τι σημαίνει ByBlock συμπεριφορά;

- Το Layer0 είναι ένα προεπιλεγμένο επίπεδο του GstarCAD. Μπορείτε να δημιουργήσετε γεωμετρία στα μπλοκ σας σε αυτό. Όταν εισάγετε αυτά τα μπλοκ, θα χρησιμοποιούν το ενεργό επίπεδο. Όταν μετακινήσετε αυτό το μπλοκ σε διαφορετικό επίπεδο, τα αντικείμενα σε αυτό θα το χρησιμοποιήσουν και θα αγνοήσουν το επίπεδο 0.

- Όταν ορίζετε ιδιότητες αντικειμένων (χρώμα, βάρος γραμμής, κ.λπ.) στο ByLayer, όλες οι ιδιότητες θα χρησιμοποιούν τις ίδιες ιδιότητες που ορίζονται στις ιδιότητες των επιπέδων.
- Όταν δημιουργείτε γεωμετρίες στο μπλοκ σας χρησιμοποιώντας το ByBlock, τότε μπορείτε να παρακάμψετε τις ιδιότητές του μετά την τοποθέτηση του μπλοκ.
- Όταν δημιουργείτε γεωμετρίες στο μπλοκ σας εκτός από ByLayer ή ByBlock, τότε δεν μπορείτε να τις παρακάμψετε μετά την τοποθέτηση του μπλοκ σας.

Μπερδεύτηκες; Ας δημιουργήσουμε κάποιο παράδειγμα για να το κατανοήσουμε καλύτερα.

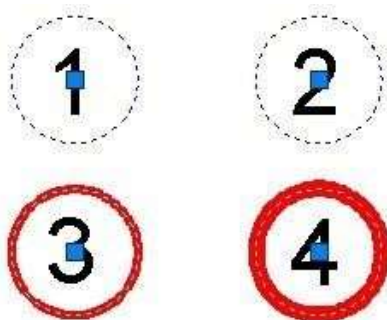
1. Ανοίξτε ένα νέο αρχείο και δημιουργήστε δύο επίπεδα, στα οποία μπορείτε να δώσετε οποιοδήποτε όνομα. Ορίστε διαφορετικό χρώμα και βάρος γραμμής ώστε να μπορούμε να τα διακρίνουμε εύκολα αργότερα.



2. Τώρα θα δημιουργήσουμε 4 αντικείμενα, σε αυτό το παράδειγμα θα χρησιμοποιήσω τον κύκλο.

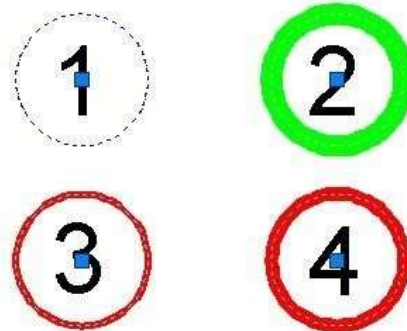
- Πρώτος κύκλος χρήση layer0, χρώμα: ByLayer, βάρος γραμμής: ByLayer
- Δεύτερος κύκλος χρήση layer0, χρώμα: ByBlock, βάρος γραμμής: ByBlock.
- Τρίτος κύκλος χρήση layer0, χρώμα: κόκκινο, βάρος γραμμής: 0,5 (το θέσαμε ψηλά για να είναι πιο ευδιάκριτο).
- Το τελευταίο χρησιμοποιεί layer1, χρώμα: ByLayer, βάρος γραμμής: ByLayer.

Δημιουργήστε 4 μπλοκ από κάθε κύκλο. Τώρα επιλέξτε και τα τέσσερα αυτά και, στη συνέχεια, αλλάξτε το επίπεδο τους σε Layer2. Μπορείτε να δείτε ότι τα μπλοκ 1 και 2 χρησιμοποιούν τις ιδιότητες, αλλά τα μπλοκ 3 και 4 εξακολουθούν να χρησιμοποιούν τις δικές τους ιδιότητες.



3. Τώρα παρακάμψτε το χρώμα και το βάρος γραμμής. Χρησιμοποιήστε πράσινο χρώμα και βάρος

γραμμής 2. Μπορείτε να δείτε ότι το μόνο μπλοκ που χρησιμοποιεί τις παρακαμπτήριες ιδιότητες είναι το μπλοκ αριθ. 2!



Μόνο το μπλοκ no.2 χρησιμοποιεί τις ιδιότητες του μπλοκ, επειδή έχουμε ορίσει τις ιδιότητες γεωμετρίας ανά μπλοκ. Τώρα παγώστε το Layer1. Μπορούμε να δούμε το μπλοκ αρ. 4 εξαφανίστηκε, επειδή το αντικείμενο σε αυτό δημιουργήθηκε σε αυτό. Ξεπαγώστε το Layer1, ώστε να μπορούμε να δούμε το block no. 4 πίσω. Τώρα παγώστε το στρώμα2. Θυμηθείτε ότι έχουμε μετακινήσει όλα τα μπλοκ σε αυτό το επίπεδο.

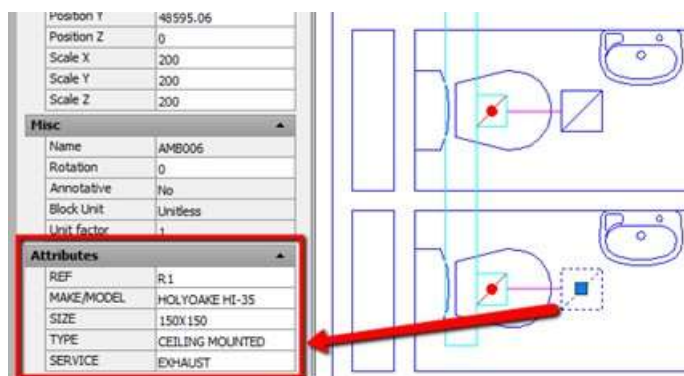
Τι συμβαίνει;

Όλα τα μπλοκ εξαφανίζονται, συμπεριλαμβανομένου του μπλοκ αριθ. 4! Αυτό το μπλοκ εξαφανίζεται επίσης επειδή το ίδιο το μπλοκ χρησιμοποιεί το Layer1. Όταν παγώσουμε το Layer1, το μπλοκ εξακολουθεί να εμφανίζεται. Αλλά η γεωμετρία στο εσωτερικό του θα εξαφανιστεί. Αυτό θα είναι πιο ξεκάθαρο αν έχουμε ένα άλλο αντικείμενο με διαφορετικό στρώμα σε αυτό το μπλοκ. Ξεπαγώστε το Layer2 και, στη συνέχεια, παγώστε το Layer0. Κανένα από τα μπλοκ δεν εξαφανίζεται! Θυμάστε ότι δημιουργήσαμε γεωμετρία στα μπλοκ 1, 2 και 3 χρησιμοποιώντας το Layer0; Θα την αγνοήσουν και θα χρησιμοποιήσουν τις νέες ιδιότητες. Αν θέλετε να κατανοήσετε περισσότερο αυτή τη συμπεριφορά, προσπαθήστε να δημιουργήσετε περισσότερα αντικείμενα στα μπλοκ σας. Ορίστε τους διαφορετικές ιδιότητες.



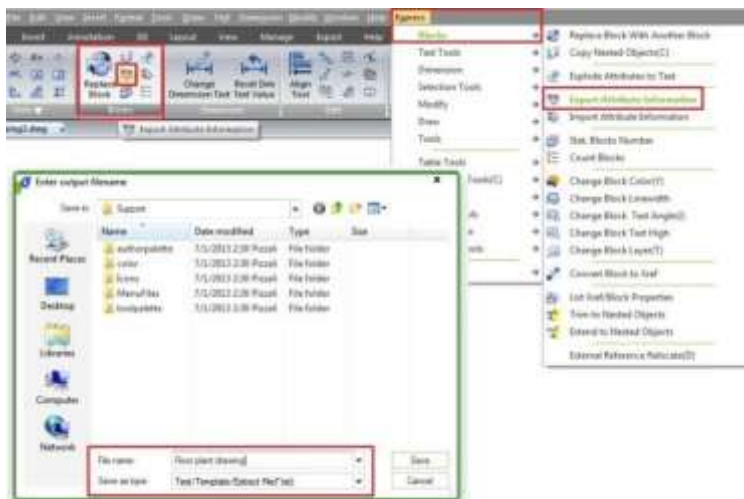
Πώς να επεξεργαστείτε τα χαρακτηριστικά μπλοκ στο Microsoft Excel;

Τα χαρακτηριστικά μπλοκ είναι ένας πολύ καλός τρόπος αποθήκευσης πληροφοριών, αλλά αν έχετε ήδη πολλά μπλοκ στο σχέδιό σας, η επεξεργασία των χαρακτηριστικών μπορεί να είναι κουραστική και επιρρεπής σε σφάλματα. Θα ήταν ευκολότερο να επεξεργαστείτε τα χαρακτηριστικά σε πίνακα, έτσι δεν είναι;



Εξαγωγή των δεδομένων χαρακτηριστικών (ATTOUT)

Μπορείτε να επεξεργαστείτε τα χαρακτηριστικά στο Microsoft Excel. Για να το κάνετε αυτό, πρέπει πρώτα να εξαγάγετε τα δεδομένα από το GstarCAD. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή ATTOUT. Ή μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτήν στην καρτέλα Express Tools> Πίνακας Blocks. Η εντολή Export attributes (Εξαγωγή χαρακτηριστικών) θα σας ζητήσει να ορίσετε ένα όνομα αρχείου (σε μορφή .txt) και να επιλέξετε αντικείμενα προς εξαγωγή.



Επεξεργασία των χαρακτηριστικών

Μπορείτε να επεξεργαστείτε το αρχείο χρησιμοποιώντας το notepad. Αλλά μπορεί να μην είναι βολικό. Θα ήταν πιο βολικό να το επεξεργαστείτε στο Microsoft Excel. Επιπλέον, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τύπο εάν το χαρακτηριστικό πρέπει να είναι υπολογισμένη τιμή. Μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο txt στο Excel και να το επεξεργαστείτε εκεί.

Ανοίξτε το Microsoft Excel και, στη συνέχεια, ανοίξτε το αρχείο. Αλλάξτε τον τύπο αρχείου σε Αρχεία κειμένου ή Όλα τα αρχεία για να δείτε το εξαγόμενο αρχείο σας.



Κάντε κλικ στο άνοιγμα. Θα δείτε τον οδηγό εισαγωγής. Μπορείτε να κάνετε κλικ στο κουμπί Επόμενο για να επανεξετάσετε τις ρυθμίσεις εισαγωγής. Ή απλά κάντε κλικ στο κουμπί Τέλος για να αποδεχτείτε τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις. Συνήθως οι προεπιλεγμένες ρυθμίσεις είναι μια χαρά. Τώρα μπορείτε να επεξεργαστείτε τις τιμές.

ΜΗΝ επεξεργάζεστε τη στήλη handle. Είναι το αναγνωριστικό του μπλοκ. Εάν την αλλάξετε, ενδέχεται να μην εισαχθεί σωστά.

	A	B	C	D	E	F	G
1	HANDLE	BLOCKNAME	REF	MAKE/MC SIZE	TYPE		SERVICE
2	'8B10	AMB006	R1	HOLYOAKI 150X150	CEILING MOUNTED		EXHAUST
3	'8AFD	AMB006	R1	HOLYOAKI 150X150	CEILING MOUNTED		EXHAUST
4	'8AE2	AMB006	R2	HOLYOAKI 200X200	WALL MOUNTED		INHAUST
5	'8ACF	AMB006	R1	HOLYOAKI 150X150	CEILING MOUNTED		EXHAUST
6	'8AA9	AMB006	R1	HOLYOAKI 150X150	CEILING MOUNTED		EXHAUST
7	'8A96	AMB006	R1	HOLYOAKI 150X150	CEILING MOUNTED		EXHAUST
8	'8A83	AMB006	R1	HOLYOAKI 150X150	CEILING MOUNTED		EXHAUST
9	'8A70	AMB006	R1	HOLYOAKI 150X150	CEILING MOUNTED		EXHAUST
10	'8A5D	AMB006	R1	HOLYOAKI 150X150	CEILING MOUNTED		EXHAUST
11	'8A56	AMB006	R2	HOLYOAKI 200X200	WALL MOUNTED		INHAUST

Αφού τελειώσετε, αποθηκεύστε το αρχείο. Ενδέχεται να εμφανιστεί προειδοποίηση επειδή εργάζεστε

σε μορφή txt. Απλά κάντε κλικ στο ναι, επειδή θέλουμε να το διατηρήσουμε σε αυτή τη μορφή.

Εισαγωγή των δεδομένων χαρακτηριστικών (ATTIN)

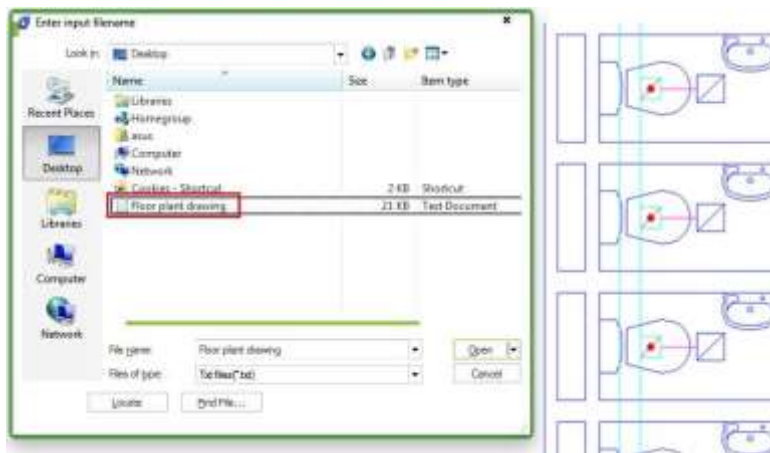
Μπορεί ήδη να μαντέψετε το επόμενο βήμα. Ναι, μπορείτε να εισαγάγετε την τιμή μετά το τέλος της επεξεργασίας.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα χαρακτηριστικά εισαγωγής ή την εντολή ATTIN. Ή μπορείτε να έχετε πρόσβαση στην καρτέλα Express Tools> Πίνακας Blocks.

Εντολή: ATTIN

Ανάγνωση του αρχείου εισόδου... Έγινε. 11 Εισαγωγές μπλοκ τροποποιήθηκαν.

Αυτό είναι πολύ βολικό αν εργάζεστε με πολλά μπλοκ στο σχέδιό σας. Η επεξεργασία των χαρακτηριστικών των μπλοκ στο σχέδιο θα έπαιρνε πολύ χρόνο.

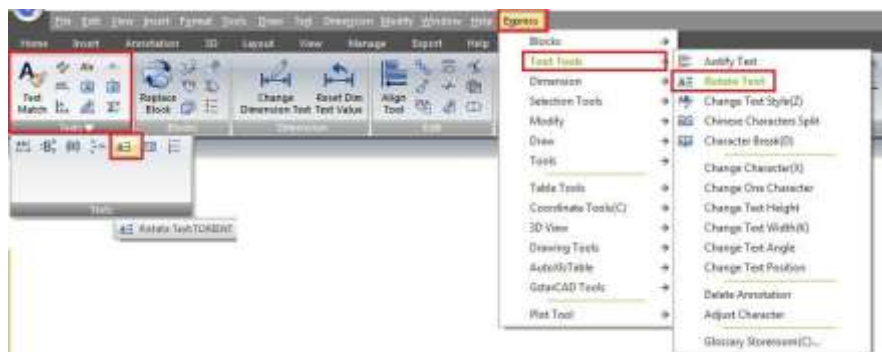


Πώς να περιστρέψετε πολλά κείμενα ταυτόχρονα σε αναγνώσιμο προσανατολισμό;

Εάν έχετε πολλά κείμενα, mtexts ή χαρακτηριστικά μπλοκ στο σχέδιό σας. Και θέλετε να τα βλέπετε περιστρεφόμενα σε διαφορετικές γωνίες. Μπορεί να είναι πολύ δύσκολο να τα διαβάσετε! Για να διορθώσετε τον προσανατολισμό των κειμένων μπορείτε να χρησιμοποιήσετε: Το εργαλείο περιστροφής κειμένου.

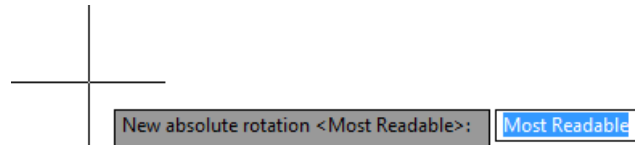
Πρόσβαση στο εργαλείο περιστροφής κειμένου (TORIENT)

Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτό το εργαλείο στην καρτέλα Express Tool> Εργαλεία κειμένου> Περιστροφή κειμένου. Αν σας αρέσει η γραμμή εντολών, πληκτρολογήστε απλά TORIENT και πατήστε [enter].



Η περιστροφή του κειμένου λειτουργεί!

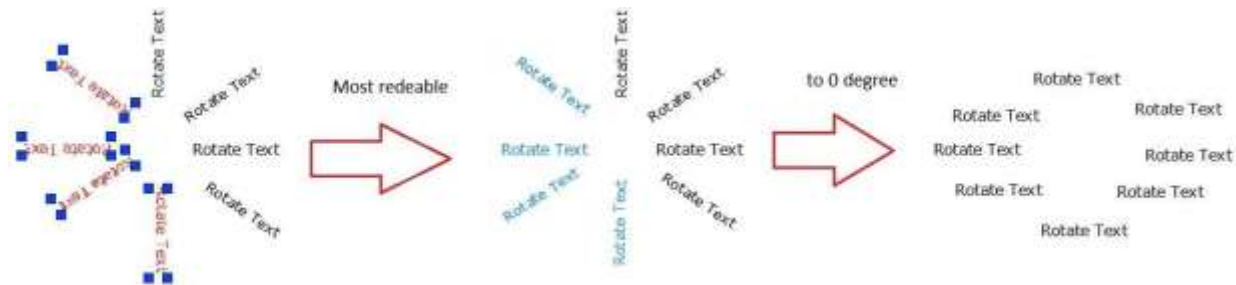
Αφού ενεργοποιήσετε το εργαλείο, μπορείτε να επιλέξετε όλα τα κείμενα που θέλετε να περιστρέψετε. Πατήστε το πλήκτρο enter αφού ολοκληρώσετε την επιλογή. Τώρα έχετε ως προεπιλεγμένη επιλογή το πιο ευανάγνωστο. Απλά πατήστε [enter] αν θέλετε αυτή την επιλογή.



Ή αν θέλετε να ορίσετε γωνία προσανατολισμού κειμένου, μπορείτε να πληκτρολογήσετε τη γωνία και στη συνέχεια να πατήσετε [enter]. Φυσικά, μπορείτε επίσης να κάνετε κλικ σε σημεία για να ορίσετε τη γωνία.

Δείτε αυτή την εικόνα. Η αριστερή εικόνα δείχνει πώς είναι τα πρωτότυπα κείμενα. Αν επιλέξετε το πιο ευανάγνωστο, τότε ο προσανατολισμός θα είναι όπως στην επάνω δεξιά εικόνα. Διατηρεί την αρχική γωνία, αλλά είναι προσανατολισμένη έτσι ώστε να μπορείτε να διαβάσετε τα κείμενα από το κάτω μέρος ή τη δεξιά πλευρά του χαρτιού.

Αν πληκτρολογήσετε 0, τότε το αποτέλεσμα είναι όπως στο κάτω μέρος δεξιά. Αρκετά χρήσιμο, σωστά;



Πώς μπορώ να δημιουργήσω το δικό μου τύπο γραμμής;

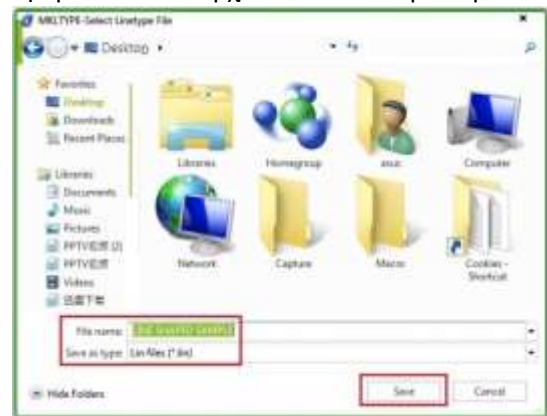
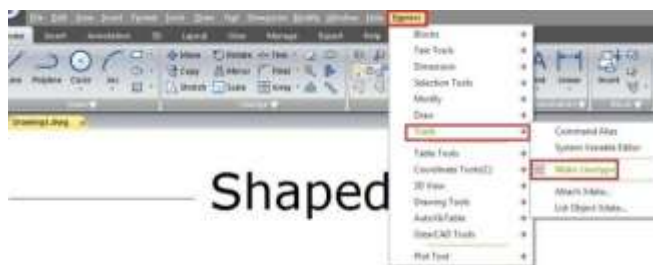
Οι προεπιλεγμένοι τύποι γραμμών του GstarCAD είναι συνήθως αρκετοί για κοινούς σκοπούς. Αλλά μερικές φορές δεν είναι αρκετοί, μερικές φορές πρέπει να έχουμε τους δικούς μας. Το πρόβλημα είναι ότι η δημιουργία προσαρμοσμένου τύπου γραμμής μπορεί να είναι δύσκολο να γίνει. Αλλά αν έχετε εργαλεία express, η δημιουργία προσαρμοσμένου linetype μπορεί να είναι πολύ εύκολη, ταχύτερη και να καταναλώνει λιγότερους πόρους υλικού.

Πρώτον, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα απλό τύπο γραμμής. Σχεδιάστε μία γραμμή και μία απλή γραμμή κειμένου, όπως φαίνεται παρακάτω.

Shaped

Για να μετατρέψετε αυτά τα αντικείμενα σε ένα προσαρμοσμένο τύπο γραμμών.

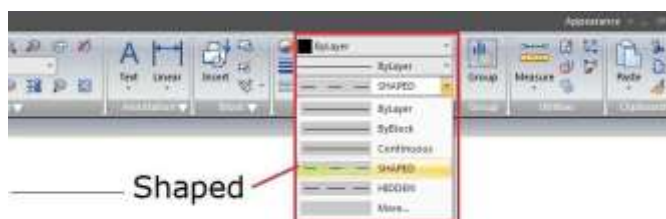
1. Πρόσβαση από το μενού: Express>Εργαλεία>Κατασκευή γραμμοτύπου. Ή μπορείτε να πληκτρολογήσετε την εντολή MKLTYPE.
2. Πληκτρολογήστε το όνομα του αρχείου τύπου γραμμής και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί save. Αυτό το όνομα αρχείου είναι αυτό που θα δείτε όταν φορτώσετε το αρχείο .lin στο παράθυρο διαλόγου των Windows.



3. Πληκτρολογήστε το όνομα του τύπου γραμμής και, στη συνέχεια, πατήστε [enter]. Αυτό το όνομα τύπου γραμμής είναι αυτό που θα δείτε στη λίστα με τα ονόματα.
4. Πληκτρολογήστε την περιγραφή του τύπου γραμμής (προαιρετικά) και, στη συνέχεια, πατήστε [enter]. Αυτή η περιγραφή θα πρέπει να μπορεί να σας δώσει μια σύντομη περιγραφή για αυτόν τον τύπο γραμμής.
5. Καθορίστε το σημείο εκκίνησης και το σημείο τερματισμού. Σε αυτό το παράδειγμα, επιλέγω το αριστερό τελικό σημείο της γραμμής ως σημείο εκκίνησης. Και κάπου ελαφρώς στα δεξιά του κειμένου.
6. Επιλέξτε αντικείμενα. Επιλέξτε και τα δύο και, στη συνέχεια, πατήστε [enter].



Ορίστε. Αλλάξτε τις ιδιότητες τύπου γραμμής και προσπαθήστε να σχεδιάσετε γραμμές, τόξα ή άλλα αντικείμενα.



Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω την επιλογή φίλτρου;

Έχουμε συζητήσει για τη χρήση της Γρήγορης Επιλογής στο παρελθόν. Υπάρχει όμως ένα ακόμη βοηθητικό πρόγραμμα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, όχι τόσο όμορφο όσο το QSELECT. Η εντολή FILTER προσφέρει ένα παράθυρο διαλόγου που μπορεί επίσης να σας τρομάξει όταν το βλέπετε για πρώτη φορά. Αλλά αφού το χρησιμοποιήσετε για λίγο καιρό, μπορεί να μη θέλετε να χρησιμοποιείτε πλέον το QSELECT.

Τα πλεονεκτήματα της χρήσης του FILTER είναι:

1. Μπορείτε να ορίσετε πολλαπλά φίλτρα υπό όρους ταυτόχρονα. Το QSELECT σας επιτρέπει να εφαρμόζετε μόνο ένα φίλτρο υπό όρους κάθε φορά. Στη συνέχεια, πρέπει να εφαρμόσετε ένα άλλο φίλτρο στην επιλογή σας.
2. Μπορείτε να αποθηκεύσετε τη ρύθμιση του φίλτρου και να τη χρησιμοποιήσετε ξανά αργότερα. Ας δούμε πώς λειτουργεί.

Χρήση υπό όρους

Μπορείτε να ανοίξετε το σχέδιό σας. Πληκτρολογήστε FILTER και στη συνέχεια [enter]. Φορτώνεται το παράθυρο διαλόγου Φίλτρο.

Τώρα, αν θέλετε να επιλέξετε όλα τα αντικείμενα που το χρώμα ορίζεται εκτός από το στρώμα.

Μπορείτε απλά να προσθέσετε αυτή τη γραμμή.

**Αρχισε να MHN

Χρώμα = 256 - Ανά στρώμα

**Τέλος ΔΕΝ



Μπορείτε να το κάνετε αυτό για να επιλέξετε όλα τα αντικείμενα που δεν χρησιμοποιούν το χρώμα 'ByLayer' και να τα αλλάξετε σε ByLayer. Μπορείτε να προσθέσετε περισσότερες προϋποθέσεις για σύνθετα αντικείμενα. Ας πούμε ότι θέλετε να επιλέξετε γρήγορα όλους τους κύκλους και τις γραμμές και το χρώμα πρέπει να είναι κόκκινο. Τότε το

Οι υπό όρους γραμμές στο φίλτρο πρέπει να είναι:

**Αρχίστε AND

**Αρχή Ή

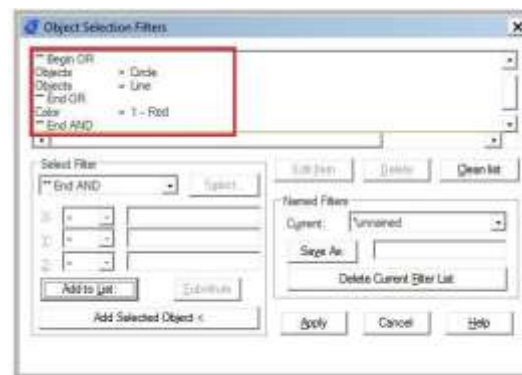
Αντικείμενο = Κύκλος

Αντικείμενο = Γραμμή

**Τέλος Ή

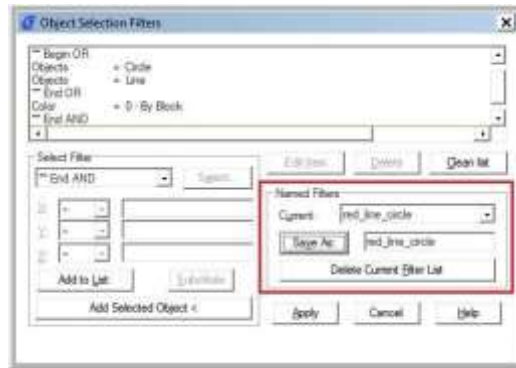
Χρώμα = 1 - Κόκκινο

**Τέλος AND



Φίλτρο αποθήκευσης

Η ομορφιά του φίλτρου είναι ότι μπορεί να σωθεί. Αν έχετε ορίσει πολλά φίλτρα υπό όρους, τότε θα ήταν γελοίο να πρέπει να τα ορίζετε κάθε φορά που θέλετε να τα χρησιμοποιήσετε. Πληκτρολογήστε το όνομα του φίλτρου στην ομάδα Ονομαστικά φίλτρα και κάντε κλικ στην επιλογή Αποθήκευση ως.

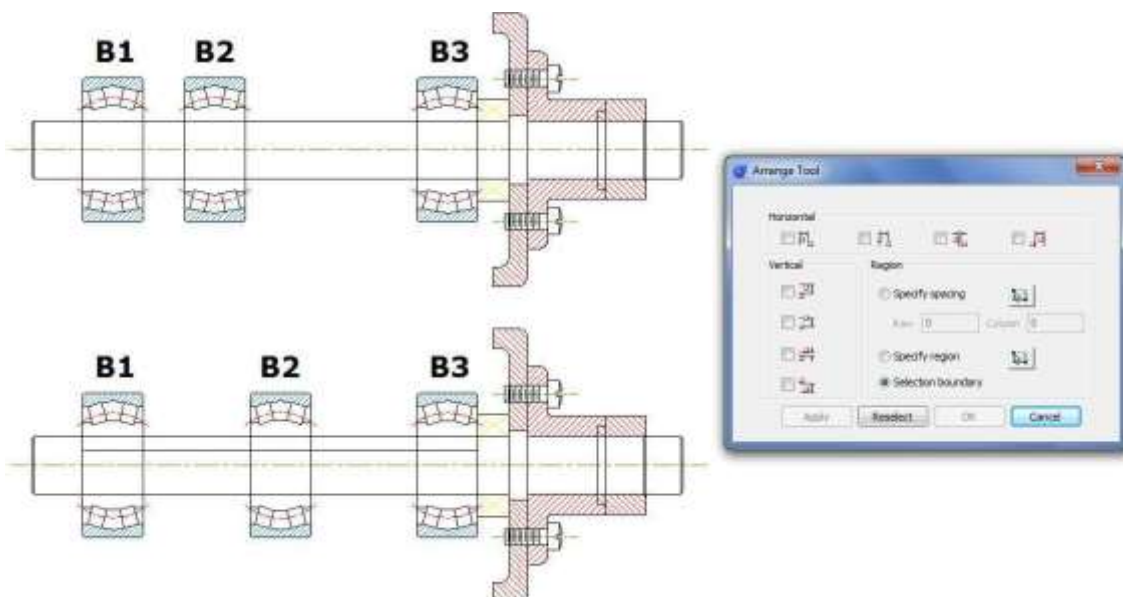


Τώρα, αφού αποθηκεύσετε κάποια φίλτρα, μπορείτε να επιλέξετε γρήγορα τα αντικείμενά σας με επιλεκτικές ιδιότητες με λίγα μόνο κλικ!

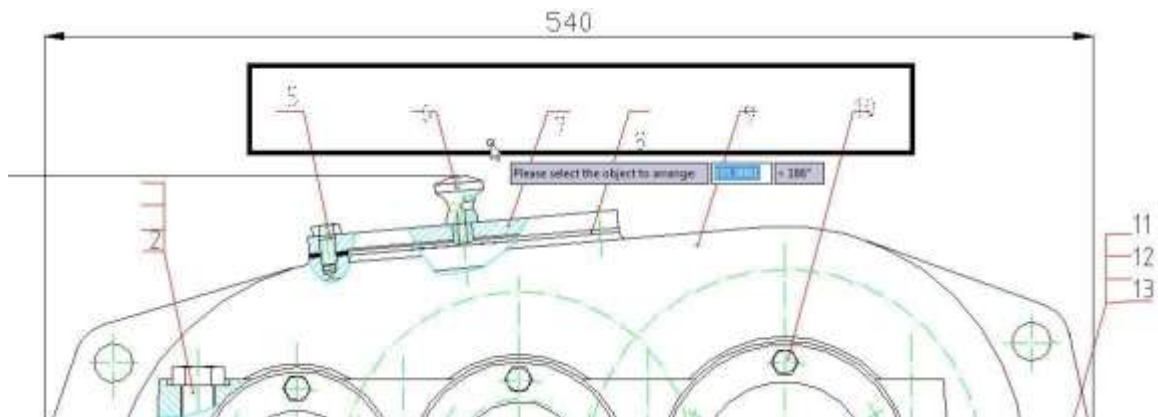
Πώς μπορώ να διατάξω αντικείμενα οριζόντια ή κάθετα;

Οι χρήστες έχουν κουραστεί να τακτοποιούν μια δέσμη αντικειμένων με το χέρι χρησιμοποιώντας την εντολή move. Στο GstarCAD μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή ARRANGETOOL για να ρυθμίσετε γρήγορα τη διάταξη (κάθετα ή οριζόντια) πολλαπλών επιλεγμένων αντικειμένων, όπως ορθογώνια, κύκλους, splines, γραμμές, plines, μπλοκ ακόμα και κείμενα. Αυτό το εργαλείο διαθέτει διαφορετικές μεθόδους διάταξης και περιλαμβάνει επίσης την επιλογή αποστάσεων για στήλη και γραμμή. Αυτές οι επιλογές διάταξης μπορούν επίσης να συνδυαστούν. Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση από το Μενού: Express Tools> Modify> Arrange Tool.

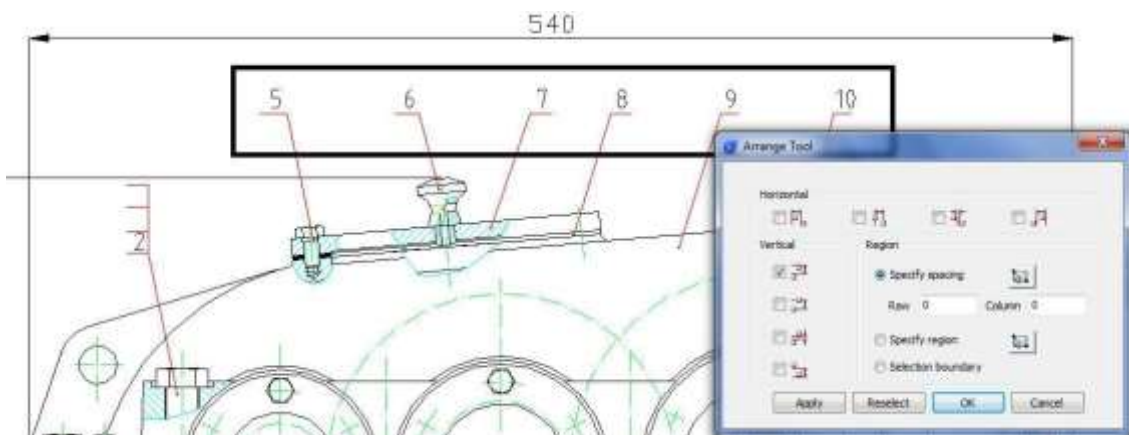
Για παράδειγμα, το ArrangeTool κάνει τα ρουλεμάν να κατανέμονται ομοιόμορφα στον άξονα.



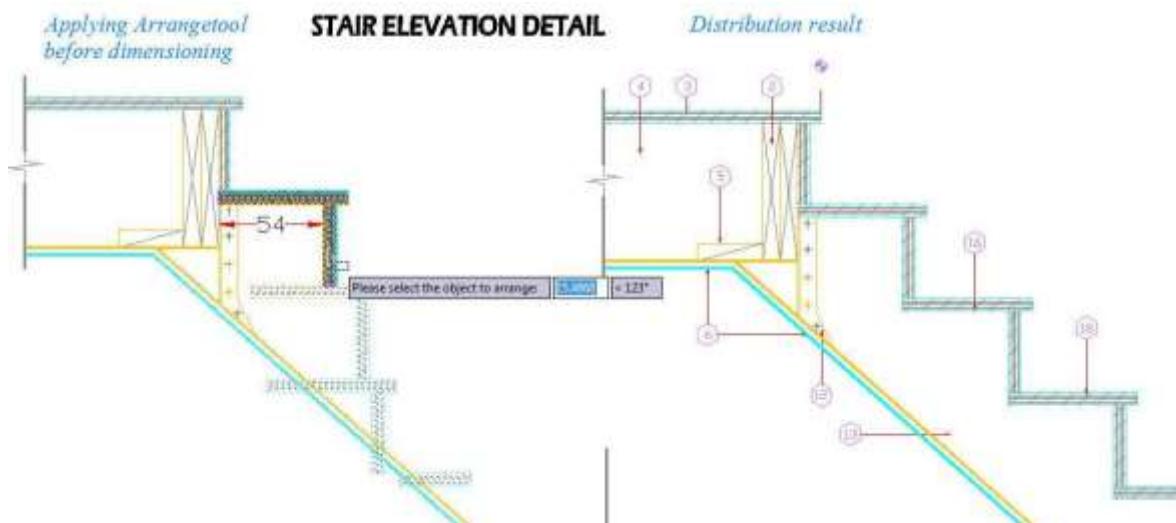
Ένα άλλο παράδειγμα, μπορούμε να εφαρμόσουμε αυτό το εργαλείο για να οργανώσουμε την κατανομή των αριθμών εξαρτημάτων πάνω στις γραμμές αρχηγού. Παρατηρήστε ότι τα αντικείμενα που θα επιλεγούν είναι Mtext και θα κατανεμηθούν σύμφωνα με το ανώτερο επίπεδο αντικειμένου ως αναφορά. Αφού ξεκινήσει η εντολή, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα προτροπής > [Παρακαλώ επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να τακτοποιήσετε:](#)



Στη συνέχεια, επιλέξτε τους αριθμούς εξαρτημάτων. Αφού επιλέξετε τους αριθμούς εξαρτημάτων, θα εμφανιστεί το παράθυρο του εργαλείου διάταξης, επιλέξτε την επιλογή: [Καθορίστε την απόσταση και, στη συνέχεια, τσεκάρτε ή επιλέξτε την επιλογή: Κορυφαία κατακόρυφη διάταξη.](#) Δείτε το παρακάτω αποτέλεσμα:



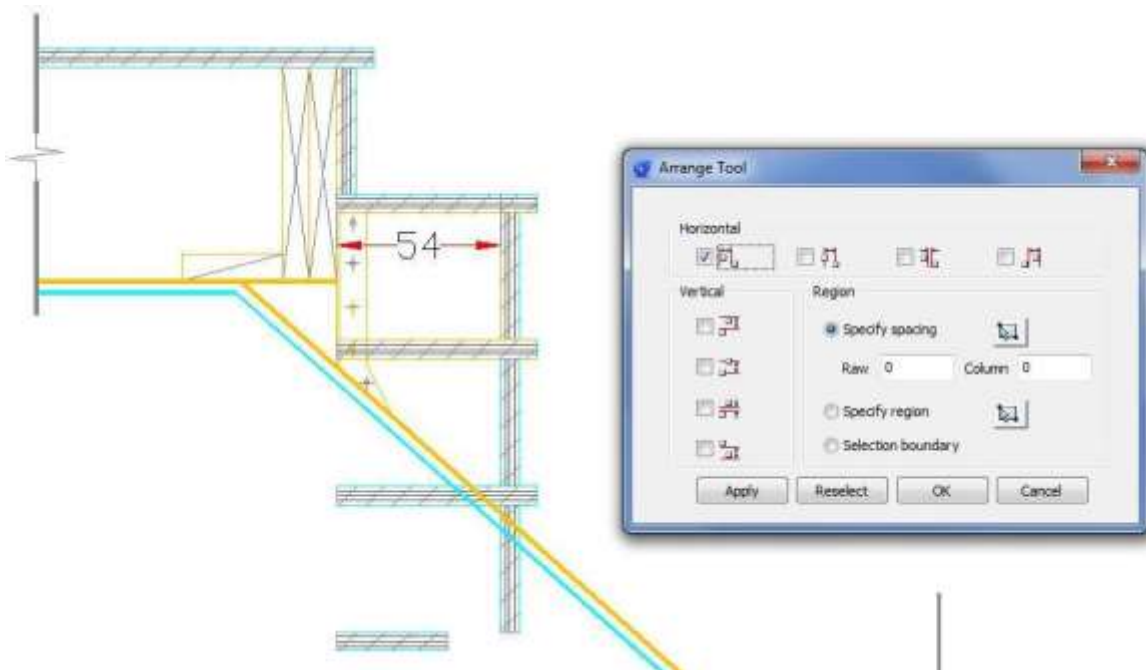
Ας δούμε ένα άλλο ενδιαφέρον παράδειγμα που εφαρμόζεται σε ένα σχέδιο αρχιτεκτονικής λεπτομέρειας. Θα τακτοποιήσουμε την κατανομή και την απόσταση των σκαλοπατιών πιο γρήγορα από ποτέ, αποφεύγοντας και πάλι τη χρήση της εντολής move. Δείτε την παρακάτω εικόνα:



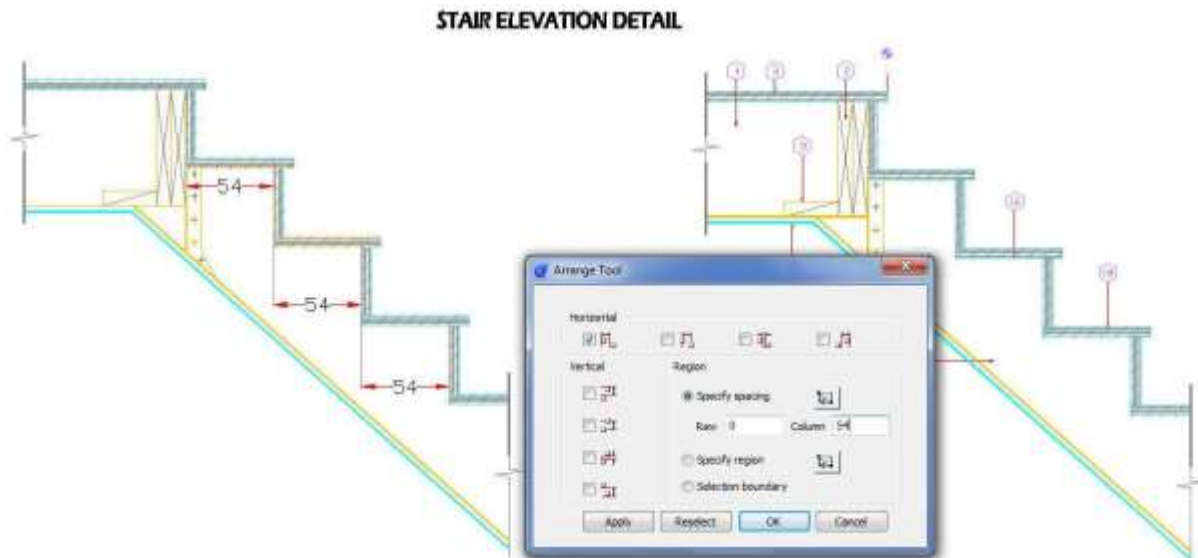
Παρατηρήστε ότι τα προς επιλογή αντικείμενα είναι μπλοκ και ότι η τιμή της οριζόντιας κατανομής είναι 54 mm μεταξύ τους.

Μετά την εκκίνηση του Arrange tool, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα προτροπής > *Παρακαλώ επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να τακτοποιήσετε:*

Στη συνέχεια, επιλέξτε τις σκάλες. Αφού επιλέξετε τις σκάλες, θα εμφανιστεί το παράθυρο του εργαλείου διευθέτησης, επιλέξτε την επιλογή: Καθορισμός απόστασης και, στη συνέχεια, επιλέξτε ή τσεκάρετε την επιλογή: Αριστερή οριζόντια διάταξη. Δείτε το παρακάτω αποτέλεσμα:



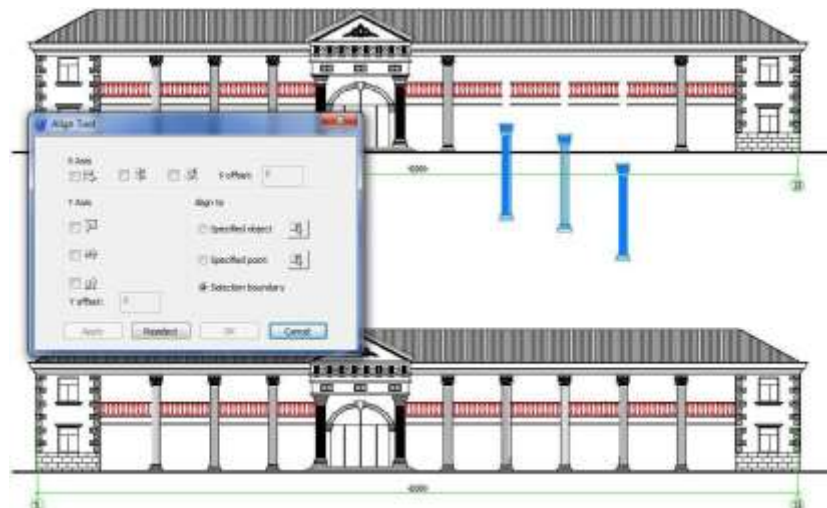
Μετά από αυτό, στο πεδίο Specify Spacing υπάρχει ένας τίτλος (Column), δίπλα του εισάγετε την τιμή 54 και στη συνέχεια δείτε το παρακάτω αποτέλεσμα:



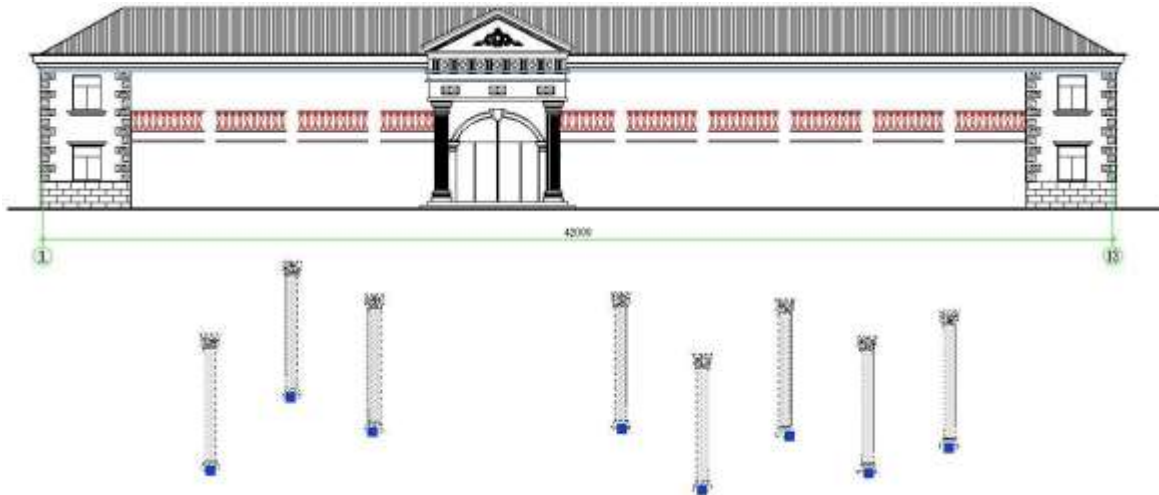
Πώς μπορώ να ευθυγραμμίσω τα αντικείμενα οριζόντια ή κάθετα;

Η ευθυγράμμιση επιλεγμένων αντικειμένων σε μια κατεύθυνση συντεταγμένων αναφοράς είναι χρονοβόρα αν χρησιμοποιείτε την εντολή move. Στο GstarCAD μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ALIGNTOOL που επιτρέπει την ευθυγράμμιση επιλεγμένων αντικειμένων όπως: ορθογώνιο, κύκλος, γραμμή, spline, τόξο, pline, block και ακόμη και αντικείμενα 3D μοντέλων κατά μήκος των συντεταγμένων του άξονα Χ ή Υ. Αυτό το εργαλείο διαθέτει διαφορετικές μεθόδους ευθυγράμμισης, συμπεριλαμβανομένης μιας επιλογής μετατόπισης για κάθε άξονα και μπορεί επίσης να συνδυαστεί. Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση από το Μενού: Express Tools> Modify> Align Tool (Εργαλείο ευθυγράμμισης).

Μπορούμε να εφαρμόσουμε αυτό το εργαλείο σε ένα σύνθετο σχέδιο με πλήρη αντικείμενα προς ευθυγράμμιση, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:

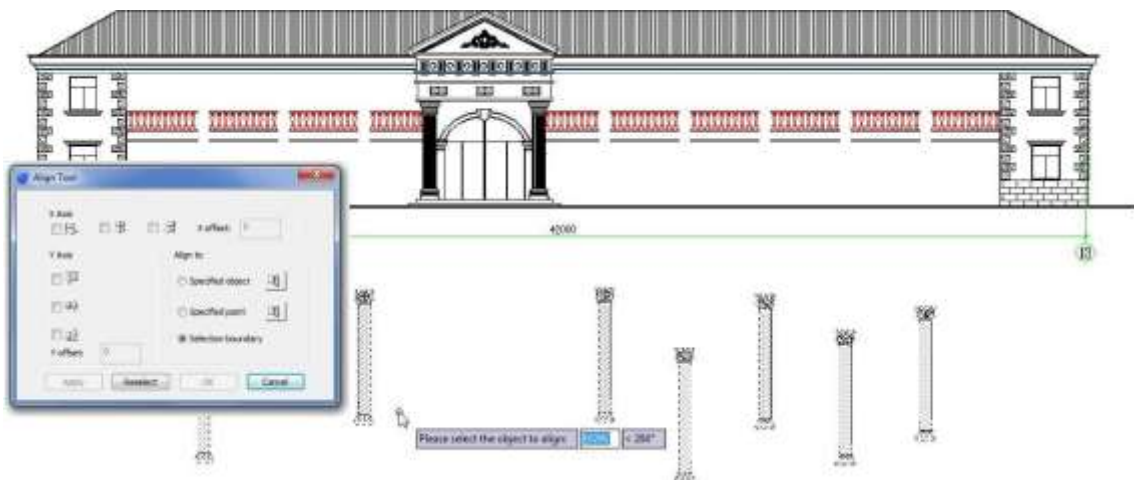


Ως παράδειγμα, θα θέσουμε αυτό το εργαλείο σε λειτουργία. Μπορούμε να εφαρμόσουμε αυτό το εργαλείο για να ευθυγραμμίσουμε μια μεγάλη ποσότητα αντικειμένων (στήλες) στη σωστή θέση σε αυτό το σύνθετο σχέδιο, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:

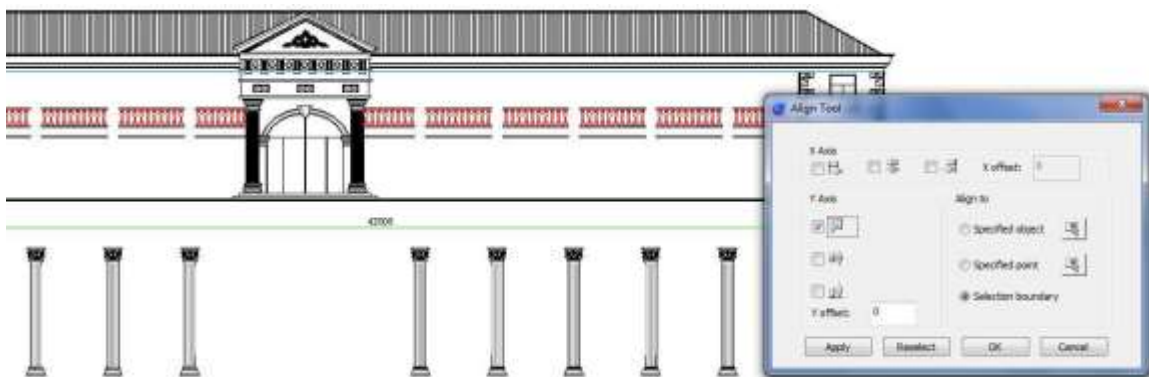


Σημειώστε ότι οι στήλες δεν είναι ευθυγραμμισμένες στην ίδια θέση μεταξύ τους και ότι πρόκειται για ανεξάρτητα μπλοκ.

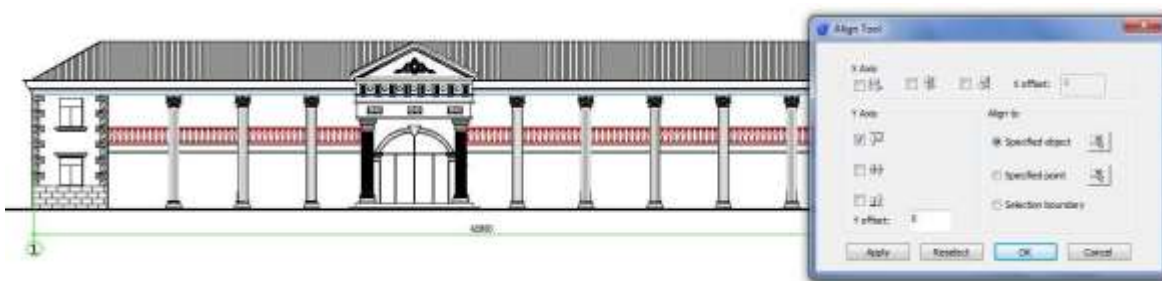
Σε αυτή την περίπτωση, θα εκτελέσουμε την ευθυγράμμιση του άξονα Y του κορυφαίου αντικειμένου και του καθορισμένου αντικειμένου. Εκτελέστε την εντολή ALIGNTOOL, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα προτροπής > *Παρακαλώ επιλέξτε το αντικείμενο προς ευθυγράμμιση:* Στη συνέχεια, επιλέξτε τα αντικείμενα (στήλες) με όποια σειρά θέλετε:



Αφού έχετε επιλέξει τα αντικείμενα, θα εμφανιστεί το παράθυρο ρυθμίσεων του εργαλείου ευθυγράμμισης: πρώτα πρέπει να τσεκάρουμε την επιλογή Top object (Κορυφαίο αντικείμενο) στην ευθυγράμμιση του άξονα Y. Αφού τσεκάρετε αυτή την επιλογή, τα αντικείμενα (στήλες) θα ευθυγραμμιστούν στο ίδιο επίπεδο:



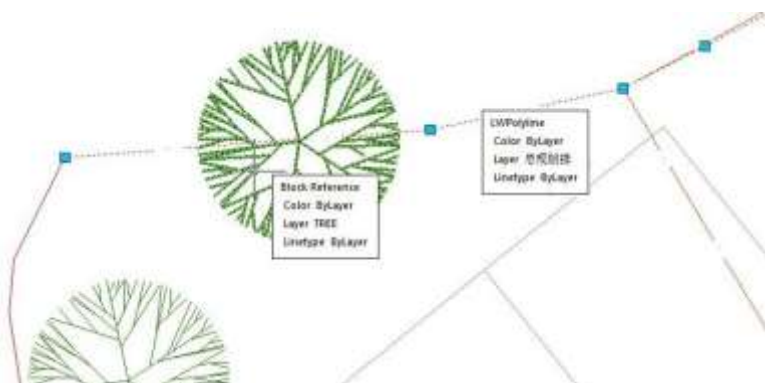
Αφού ευθυγραμμιστούν τα αντικείμενα, πρέπει να επιλέξουμε την επιλογή που έχει οριστεί στο πεδίο Ευθυγράμμιση με. Στη συνέχεια, επιλέξτε το αντικείμενο (μπλε γραμμή) όπου θέλουμε να ευθυγραμμιστούν και να τοποθετηθούν τα αντικείμενα. Τέλος, θα έχετε ένα ταχύτερο αποτέλεσμα εκτελώντας αυτή τη λειτουργία:



Πώς μπορώ να κάνω αντίγραφα αντικειμένων κατά μήκος ομοιόμορφης/μη ομοιόμορφης διαδρομής;

Οι χρήστες γνωρίζουν ότι η εντολή array δεν μπορεί να δημιουργήσει αντίγραφα αντικειμένων κατά μήκος μη ομοιόμορφης διαδρομής. Στο GstarCAD, σε αντίθεση με τις δυνατότητες συστοιχίας, το εργαλείο LAYOUTBYPATH, διανέμει αντίγραφα αντικειμένων κατά μήκος μιας διαδρομής (ομοιόμορφη/μη ομοιόμορφη) με μια ποικιλία επιλογών συστοιχίας όπως: τυχαία, διαίρεση και μέτρηση και συστοιχία σε διαφορετικές κατευθύνσεις κατά μήκος της διαδρομής. Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση από το Μενού: Express Tools> Modify> Layout by Path (Διάταξη ανά διαδρομή).

Για παράδειγμα, μπορούμε να εφαρμόσουμε αυτό το εργαλείο για τη διάταξη ενός αντικειμένου (μπλοκ) μέσω μιας μη ομοιόμορφης διαδρομής (pline), όπως φαίνεται παρακάτω:



Αφού εκκινήσετε την εντολή LAYOUTBYPATH, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

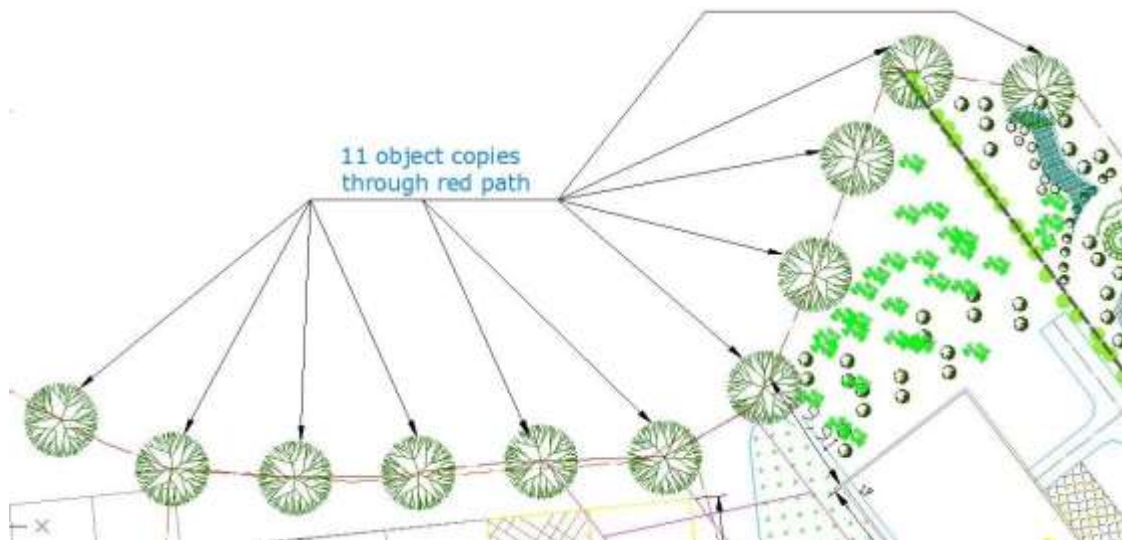
1. *Παρακαλούμε επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να συστοιχίσετε:* Επιλέξτε το αντικείμενο (μπλοκ)
2. *Καθορίστε το σημείο βάσης:* Μπορείτε να καθορίσετε το σημείο βάσης ως κέντρο του αντικειμένου.
3. *Καθορίστε την κατεύθυνση του αντικειμένου κατά μήκος της καμπύλης <άξονας Y του WCS>:*
Μπορείτε να κάνετε κλικ πάνω/κάτω στη διαδρομή.
4. *Επιλέξτε την καμπύλη:* Στη συνέχεια, επιλέξτε την κόκκινη γραμμή ως διαδρομή.
5. *Καθορίστε επιλέξτε κατά μήκος ποιας πλευράς της καμπύλης <αριστερή πλευρά ή κατεύθυνση προς τα εμπρός>:* πρέπει να καθορίσετε την πλευρά, στην οποία θα τοποθετηθεί το αντικείμενο. Για παράδειγμα, μπορείτε να καθορίσετε την αριστερή πλευρά της διαδρομής.
6. *Επιλέξτε τη μέθοδο Τυχαία (R) / Διαίρεση (F) / Μέτρηση (D):*

Τυχαία: σε ένα καθορισμένο σημείο σύμφωνα με τις ανάγκες του χρήστη. Διαίρεση: Συστοιχίες επιλεγμένων αντικειμένων αυτόματα κατά μήκος της διαδρομής με την εισαγωγή του αριθμού των αντικειμένων. Μέτρηση: Συστοιχίζει αυτόματα το επιλεγμένο αντικείμενο κατά μήκος της διαδρομής εισάγοντας την τιμή της απόστασης.

Για παράδειγμα, αν δεν γνωρίζουμε την απόσταση μεταξύ των αντικειμένων αλλά γνωρίζουμε την ποσότητα των αντικειμένων, μπορούμε να επιλέξουμε την επιλογή Διαίρεση:

Αφού επιλέξετε την επιλογή, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα:
Εισάγετε τον αριθμό: Μπορείτε να εισαγάγετε την τιμή 11

Μετά την εισαγωγή της τιμής, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα προτροπής:
Επιλέξτε ένα σημείο της καμπύλης ως σημείο έναρξης (Διανομή από την τελική καμπύλη όταν η επιλογή είναι κενή): Στη συνέχεια, επιλέξτε το κεντρικό σημείο του αντικειμένου. Δείτε το παρακάτω αποτέλεσμα:

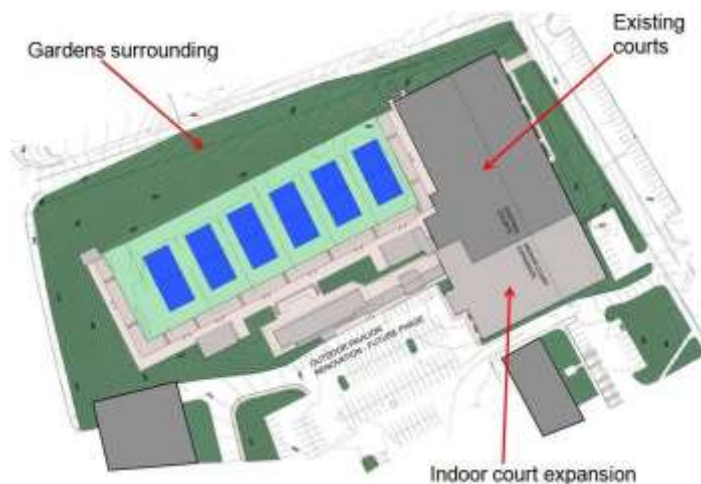


Πώς να λάβετε το αποτέλεσμα του αθροίσματος περιοχής από κλειστά αντικείμενα με λίγα κλικ;

Σε σύγκριση με την εντολή AREA, τα εργαλεία AREASUM είναι πιο ευέλικτα και ισχυρά. Όταν χρησιμοποιούν την παραδοσιακή εντολή area, οι χρήστες πρέπει συνήθως να ξανασχεδιάσουν το όριο της περιοχής ή να μετατρέψουν το όριο σε ένα ενιαίο αντικείμενο και στη συνέχεια να λάβουν το εμβαδόν της κλειστής περιοχής.

Όταν το όριο δεν είναι ένα μεμονωμένο αντικείμενο, το εργαλείο AREASUM μπορεί να αναζητήσει αυτόματα το όριο ενός σύνθετου γραφικού. Μετά την επιλογή πολλαπλών κλειστών περιοχών, η γραμμή εντολών θα προσθέσει την τρέχουσα τιμή περιοχής και την ακολουθία αθροίσματος περιοχής ταχύτερα σε πραγματικό χρόνο. Μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτήν από το Μενού: Express tools>Modify>Areasum.

Για παράδειγμα, αν τελειώσετε το σκίτσο της παρακάτω διάταξης, αυτό ανήκει σε ένα κέντρο τένις σε κλίμακα 1:1. Τώρα θέλετε να γνωρίζετε την έκταση των περιβαλλόντων Κήπων, τα υπάρχοντα γήπεδα και την επέκταση του κλειστού γηπέδου με λίγα κλικ. Απλά εκτελέστε την εντολή AREASUM.



Αφού ξεκινήσετε την εντολή, πρέπει να επιλέξετε ένα ή περισσότερα εσωτερικά σημεία στην κλειστή περιοχή για να δείτε το αποτέλεσμα της περιοχής. Για παράδειγμα, αν θέλετε να μάθετε το άθροισμα των εμβαδών των υφιστάμενων γηπέδων, συμπεριλαμβανομένης της επέκτασης του κλειστού γηπέδου, απλά επιλέξτε ένα εσωτερικό σημείο κάθε κλειστού αντικειμένου. Αφού επιλέξετε σημεία, η γραμμή εντολών θα εμφανίσει σε πραγματικό χρόνο την ακολουθία τιμών περιοχής και το άθροισμα εμβαδού σε (mm²):





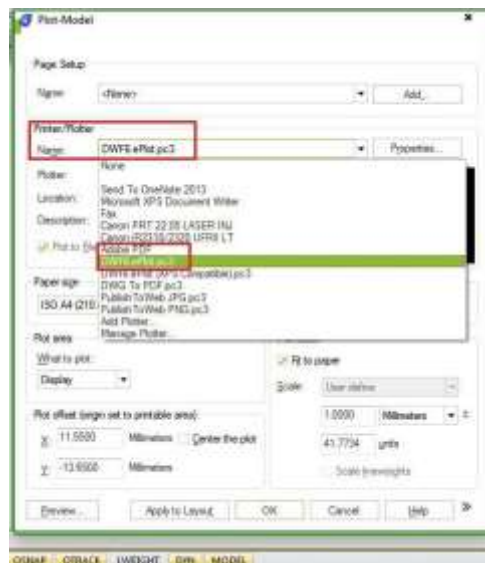
Έξοδος

Πώς να αλλάξετε plotter κατά τη δημοσίευση;

Ας πούμε ότι μια μέρα το plotter σας χαλάει και πρέπει να δημοσιεύσετε σε νέο plotter. Ή πρέπει να το σχεδιάσετε σε άλλο γραφείο που έχει διαφορετικό τύπο plotter. Η προηγούμενη ρύθμιση δεν θα λειτουργήσει. Θα πρέπει να τροποποιήσετε τη ρύθμιση σελίδας για όλα τα αρχεία από την αρχή; Φυσικά όχι! Ας δούμε κάποια λύση που μπορείτε να κάνετε.

Χρήση DWF

Το DWF (ή DWFx) δεν είναι μόνο για σκοπούς αναθεώρησης του σχεδιασμού. Μπορείτε να θεωρήσετε ότι μπορείτε να δημοσιεύσετε το σχέδιό σας πρώτα σε DWF και στη συνέχεια να το σχεδιάσετε στο πλότερ σας. Μπορείτε να το στείλετε και να το σχεδιάσετε οπουδήποτε. Εάν το σύστημα μπορεί να αναγνωρίσει το πλότερ, μπορείτε να το σχεδιάσετε εκεί.

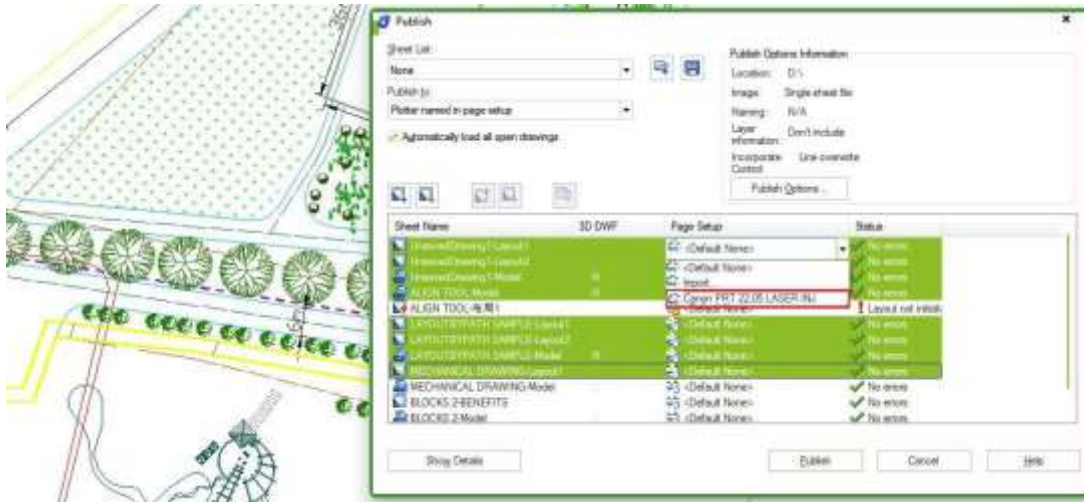


Άλλη ανεξάρτητη μορφή που μπορείτε να εξετάσετε είναι το PDF. Το PDF είναι μια τυπική μορφή σχεδόν κάθε υπολογιστής (συμπεριλαμβανομένων των ταμπλετών και των κινητών τηλεφώνων) μπορεί να το ανοίξει.

Αλλαγή της μορφής στον διάλογο δημοσίευσης

Εάν δεν είστε πεπεισμένοι να χρησιμοποιήσετε ενδιάμεση μορφή όπως DWF ή PDF, μπορείτε φυσικά να αλλάξετε το plotter στο παράθυρο διαλόγου δημοσίευσης. Μπορείτε να δημιουργήσετε μια νέα

ρύθμιση σελίδας σε ένα σχέδιο. Μπορείτε να τη δημιουργήσετε σε ένα νέο αρχείο ή σε ένα υπάρχον αρχείο που θέλετε να δημοσιεύσετε. Πρέπει να το κάνετε αυτό μόνο μία φορά. Πριν το κάνετε αυτό, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει το πρόγραμμα οδήγησης του πλόττερ. Τώρα, όταν επιστρέψετε στο παράθυρο διαλόγου δημοσίευσης, μπορείτε να επιλέξετε όλα τα φύλλα στο παράθυρο διαλόγου. Κάντε κλικ στο πρώτο φύλλο της λίστας, κρατήστε πατημένο το SHIFT και στη συνέχεια κάντε κλικ στο τελευταίο φύλλο.

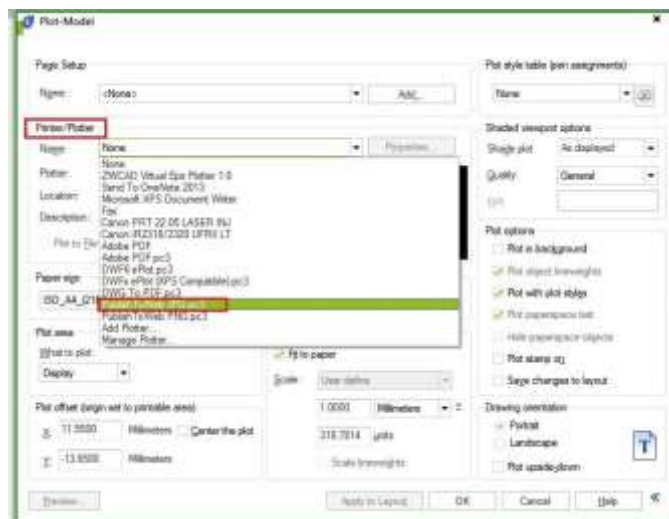


Τώρα μπορείτε να κάνετε κλικ στο πεδίο εγκατάστασης σελίδας και να επιλέξετε τη νέα σελίδα που δημιουργήσατε. Αν τη δημιουργήσατε σε ένα αρχείο που δεν υπάρχει στη λίστα, επιλέξτε εισαγωγή. Πρέπει πρώτα να εισαγάγετε τη ρύθμιση σελίδας.

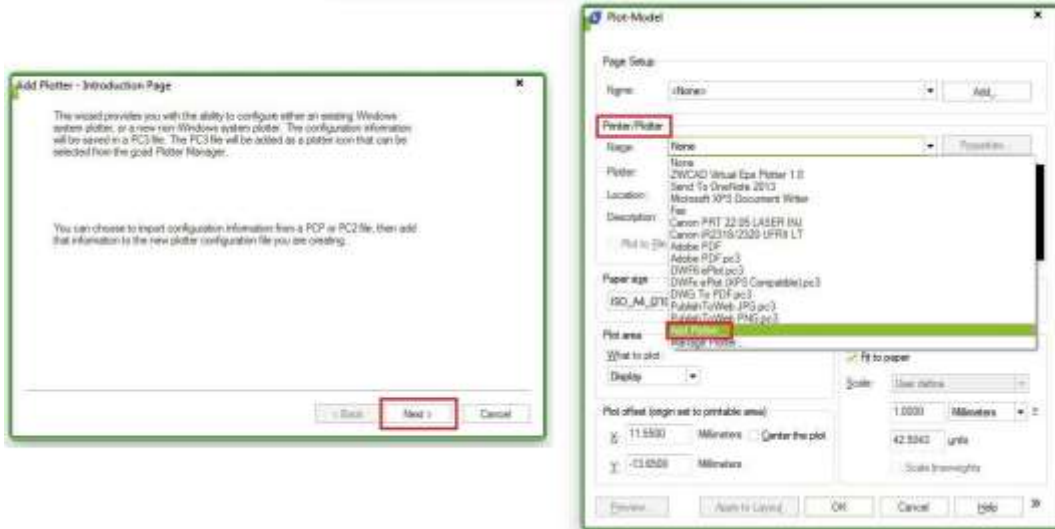
Πώς να λάβετε εικόνα υψηλής ανάλυσης από το GstarCAD;

Χρειάζεται να δημιουργήσετε μια εικόνα υψηλής ανάλυσης από γραμμές, τόξα και άλλα αντικείμενα στο σχέδιό σας; Όχι, δεν πρόκειται για απόδοση. Απλά μπορείτε να σχεδιάσετε το μοντέλο/το σχέδιό σας.

Προσπαθήστε να ανοίξετε το παράθυρο διαλόγου σας. Μπορείτε να δείτε ένα plotter με όνομα PublishToWebJPG.pc3. Χρησιμοποιήστε τον, θα λάβετε μια εικόνα JPG με ικανοποιητική ποιότητα.



Το JPEG είναι πιθανώς η πιο δημοφιλής μορφή εικόνας για παρουσίαση. Αλλά αν και πάλι δεν είναι αρκετά καλή... Τι θα λέγατε για BMP, TIFF ή TGA; Μπορείτε να προσθέσετε περισσότερα plotters για αυτούς τους τύπους αρχείων. Στην περιοχή Εκτυπωτής/Πλωτέρ, θα δείτε την επιλογή Προσθήκη πλωτέρ. Κάντε κλικ για να την ανοίξετε. Αυτό θα σας φέρει σε ένα παράθυρο οδηγού, ακολουθήστε



τα βήματα:

1. Κάντε κλικ στο κουμπί next στην πρώτη σελίδα.
2. Στην επόμενη σελίδα, επιλέξτε Ο υπολογιστής μου. Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί next.

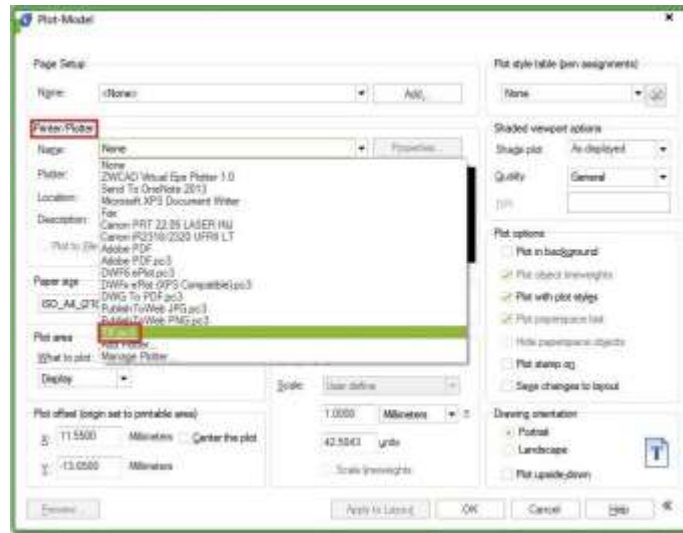


3. Στην επόμενη σελίδα, μπορείτε να δείτε μια λίστα με τους κατασκευαστές και τα μοντέλα. Θέλουμε να προσθέσουμε την TIF αυτή τη φορά.
4. Επιλέξτε Raster File Formats ως κατασκευαστές. Στη συνέχεια, επιλέξτε την επιλογή TIF ως μοντέλο plotter.



Μπορείτε επίσης να επιλέξετε BMP αν θέλετε. Τώρα, μπορείτε απλά να κάνετε κλικ στο κουμπί next και να ολοκληρώσετε το υπόλοιπο του οδηγού. Ανοίξτε το GstaCAD, ανοίξτε το παράθυρο διαλόγου plot. Θα πρέπει να δείτε εκεί το νέο σας plotter!

Χρησιμοποιήστε τα για να δημιουργήσετε την εικόνα σας. Θα πρέπει να είστε σε θέση να πάρετε εικόνα υψηλής ποιότητας από τα σχέδιά σας.

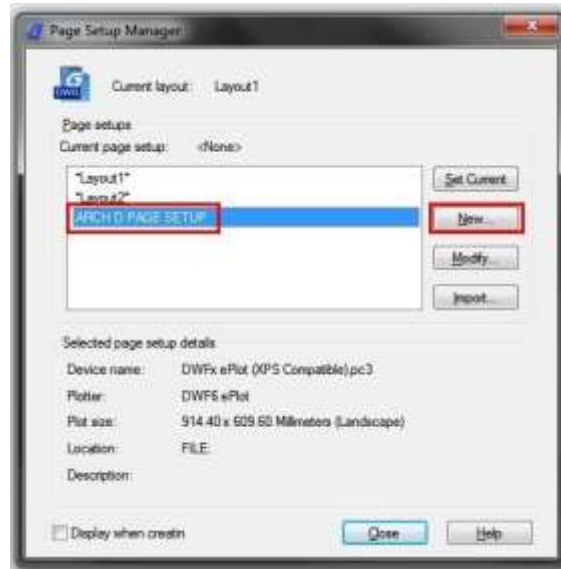


Με τη ρύθμιση της σελίδας κερδίζετε (εξοικονομείτε) χρήματα

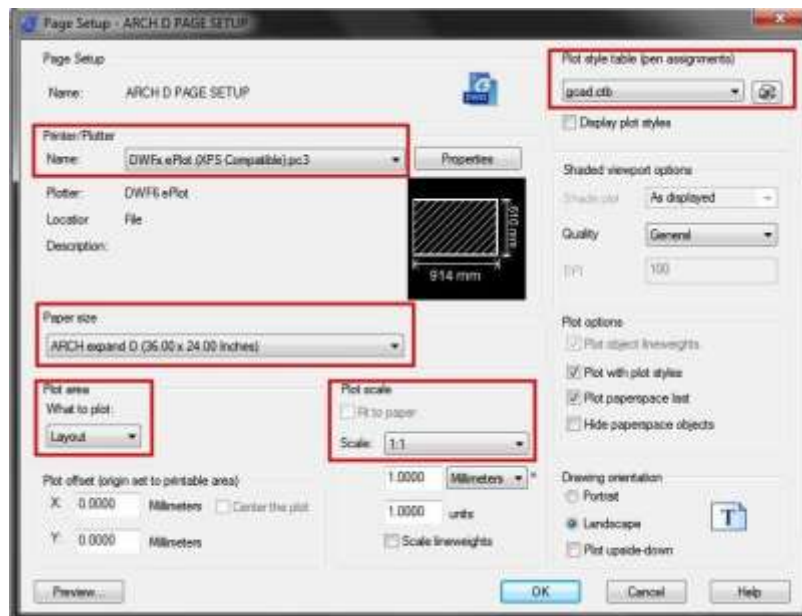
Η δημιουργία σχεδίου για την πλοκή είναι σαν να φτιάχνει ένας καλλιτέχνης την αναπαραγωγή ενός πίνακα- οι δύο πίνακες θα μοιάζουν πολύ, αλλά ποτέ δεν θα είναι ακριβώς ίδιοι. Αυτό μοιάζει πολύ με τη σχεδίαση στο GstarCAD- πιθανώς θα βρείτε τον κατάλληλο συνδυασμό για να σχεδιάσετε σωστά τη διάταξη σχεδίασης 1, αλλά η αναπαραγωγή αυτών των ρυθμίσεων για τη διάταξη 2 και ούτω καθεξής... θα είναι μάλλον μια βολή στο σκοτάδι. Ακόμη και αν καταφέρατε να αναπαράγετε τέλεια αυτές τις ρυθμίσεις για τα επόμενα φύλλα ή διατάξεις - πόσο χρόνο χάσατε;



Αντί να διαμορφώνετε χειροκίνητα την εντολή PLOT για κάθε σχέδιο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ονομαστικές ρυθμίσεις σελίδας για να αλλάξετε τις ίδιες ρυθμίσεις για τη διάταξη σχεδίου 1, 2, 3 κ.ο.κ.

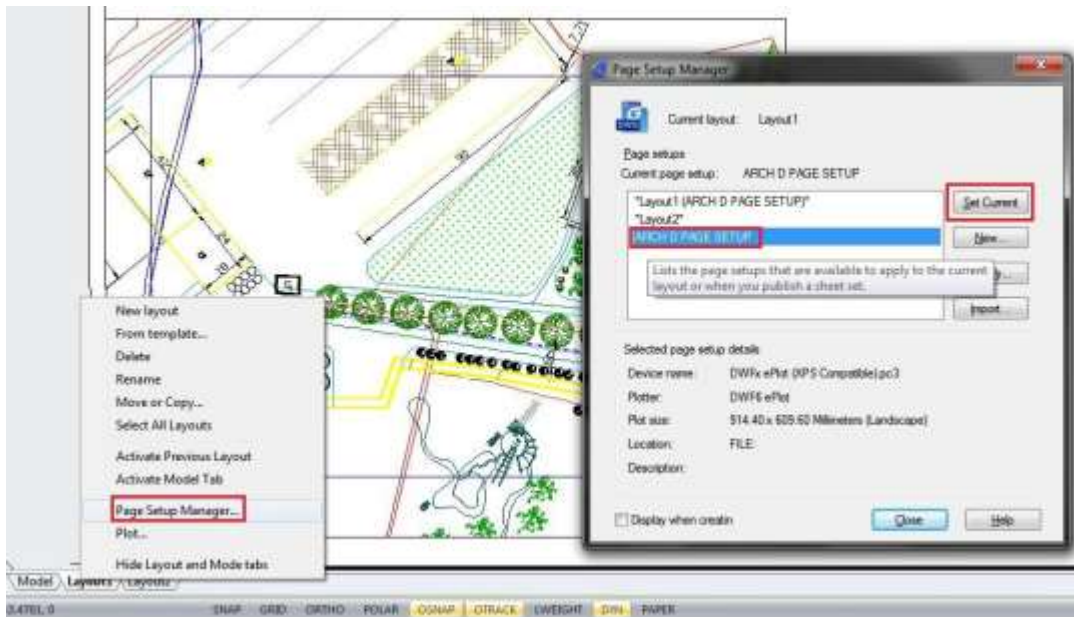


Παρακάτω μπορείτε να δείτε ότι έχω διαμορφώσει μια ρύθμιση ονομαστικής σελίδας που χρησιμοποιεί το DWFX ePlot plotter, ένα μέγεθος σελίδας ARCH expand D και τον πίνακα στυλ σχεδίασης gcad.ctb. Αντί να τα αλλάζω χειροκίνητα αυτά σε κάθε φύλλο σχεδίασης (καρτέλες διάταξης).



Θα αλλάξω μόνο μια ρύθμιση για κάθε διάταξη - τη ρύθμιση σελίδας. Ακούστε πώς:

1. Ορίστε την καρτέλα Διάταξη που θέλετε να εφαρμόσετε μια ρύθμιση σελίδας στην τρέχουσα. Σε αυτό το παράδειγμα θα ορίσω την καρτέλα διάταξης του φύλλου 1 ως τρέχουσα, ώστε να μπορώ να εφαρμόσω το ARCH D PAGE SETUP.
2. Κάντε δεξί κλικ σε μια καρτέλα διάταξης και επιλέξτε Διαχείριση ρυθμίσεων σελίδας.
3. Επιλέξτε το Page Setup που θέλετε να εφαρμόσετε (Arch D σε αυτό το παράδειγμα) και κάντε κλικ στο Set Current. Η καρτέλα διάταξής σας θα ενημερωθεί αμέσως ώστε να αντικατοπτρίζει τις ρυθμίσεις που είναι αποθηκευμένες στο Page Setup (Arch D στο παράδειγμα).



Οι ονομαστικές ρυθμίσεις σελίδων όχι μόνο σας εξοικονόμησαν χρόνο για να ρυθμίσετε κάθε καρτέλα διάταξης ώστε να σχεδιάζεται σωστά, αλλά και αποτρέπουν το φύλλο 1 να σχεδιάζεται διαφορετικά από το φύλλο 2 επειδή κάποιος εκχώρησε κατά λάθος το μέγεθος σελίδας ARCH D (36,00 x 24,00 ίντσες) στο ένα φύλλο και το ARCH expand D (36,00 x 24,00 ίντσες) στο άλλο. Για ένα τόσο μικρό χαρακτηριστικό, τα οφέλη της τυποποίησης μπορεί να είναι εκτεταμένα.



Μεταβλητές συστήματος

Τι συνέβη στο παράθυρο διαλόγου PLOT/FILE;

Ενίοτε μπορεί να βρεθείτε σε μια κατάσταση όπου οι εντολές ΝΕΟ, ΑΝΟΙΓΜΑ και ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ δεν παρέχουν διάλογο. Απλώς πληκτρολογήστε FILEDIA στη γραμμή εντολών και εισάγετε την τιμή 1. Εάν επιχειρήσετε να κάνετε PLOT και δεν λάβετε διάλογο, απλώς πληκτρολογήστε ` στη γραμμή εντολών και εισάγετε την τιμή 1.

Χρήση του διαλόγου αρχείου στις προτροπές

Μερικές φορές οι ρυθμίσεις (όπως FILEDIA) μπορούν να προκαλέσουν ορισμένες ρουτίνες να ζητούν ένα όνομα αρχείου στη γραμμή εντολών. Σε αυτές τις περιπτώσεις μπορείτε να πληκτρολογήσετε τον χαρακτήρα tilde ~ ακολουθούμενο από enter για να εμφανιστεί ο διάλογος επιλογής αρχείου.

Αγνόηση των ανυψώσεων αντικειμένου

Ένα συχνό πρόβλημα στα snaps αντικειμένων είναι η κληρονομικότητα της τιμής Z κατά το snapping σε ένα σημείο. Το GstarCAD αντιμετωπίζει αυτό το πρόβλημα με τη μεταβλητή συστήματος OSNAPZ. Εάν οριστεί σε 0, το osnap χρησιμοποιεί την τιμή z του σημείου που ασφαλίστηκε. Εάν οριστεί σε 1, χρησιμοποιεί τα x+y του σημείου που έχει ασφαλιστεί και την τρέχουσα τιμή της μεταβλητής συστήματος ELEVATION. Σημειώστε επίσης ότι κατά τη δημιουργία ελαφρών πολυγραμμών, το υψόμετρο του πρώτου snap θα καθορίσει το υψόμετρο. Μετά από αυτό, οποιοδήποτε συμπληρωματικό κλικ σε άλλα υψόμετρα θα αγνοηθεί.

Τι είναι η μεταβλητή OFFSETGAPTYPE;

Αυτή η μεταβλητή του συστήματος μπορεί να έχει δραστική επίδραση στην εμφάνιση των αντισταθμίσεων. Είναι αποθηκευμένη στο μητρώο, οπότε επηρεάζει όλα τα σχέδια. Η αρχική τιμή είναι 0.

- 0 Επεκτείνει τα τμήματα για να καλύψει το κενό (ο παλιός τρόπος)

- 1 Συμπληρώνει τα κενά με ένα τμήμα τόξου (η ακτίνα του τμήματος τόξου είναι ίση με την απόσταση μετατόπισης)
- 2 Γεμίζει τα κενά με ένα λοξό τμήμα γραμμής

Τι είναι η μεταβλητή TREEDEPTH;

Οι χρήστες με ΜΕΓΑΛΑ σχέδια ίσως θελήσουν να εξετάσουν το ενδεχόμενο αλλαγής της τιμής της μεταβλητής TREEDEPTH. Ελέγχει το δενδρικό χωρικό ευρετήριο του GstarCAD, το οποίο καθορίζει τον αριθμό των φορών που το δενδρικό χωρικό ευρετήριο μπορεί να διαιρεθεί σε κλάδους. Η ρύθμιση της τιμής σε -3020 ισοπεδώνει τον δείκτη Z δίνοντάς σας πιο λεπτομερείς κόμβους στο XY, γεγονός που αποδίδει ταχύτερη επιλογή αντικειμένων. Δεν έχει καμία επίδραση στα υψόμετρα των αντικειμένων σας.

Τι είναι η μεταβλητή PELLIPSE;

Αν θέλετε η εντολή ellipse να δημιουργεί πολυγραμμές αντί για τις πραγματικές μαθηματικές ελλείψεις, ορίστε τη μεταβλητή PELLIPSE σε 1.

Τι είναι η μεταβλητή SKPOLY;

Από προεπιλογή, η εντολή SKETCH δημιουργεί μια συλλογή αντικειμένων γραμμής. Για να δημιουργήσετε αντί αυτού πολυγραμμές, ορίστε τη μεταβλητή SKPOLY σε 1.

Λίστα συστήματος Μεταβλητή

Για να ελέγξετε την κατάσταση ορισμένων μεταβλητών συστήματος, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή SETVAR. Αφού εκδώσετε την εντολή, πληκτρολογήστε? για να ξεκινήσετε τη λίστα και, στη συνέχεια, εφαρμόστε ένα προαιρετικό φίλτρο. Για παράδειγμα, πληκτρολογώντας DIM* θα εμφανιστούν όλες οι μεταβλητές διαστάσεων.

Επιλογές για την απλούστευση των εμφανίσεων σχεδίασης

Προσωπικά, διαπίστωσα ότι η επιτάχυνση ολόκληρου του συστήματος και η βελτιστοποίηση του GstarCAD είναι οι καλύτεροι τρόποι για να το κάνετε να λειτουργήσει ελαφρύτερα και γρηγορότερα. Ωστόσο, πιθανόν να είστε περίεργοι αν υπάρχουν επιλογές για την απλοποίηση της εμφάνισης των σχεδίων.

FILLMODE

Το FILLMODE είναι πολύ χρήσιμο για σχέδια με καταπακτές και στερεά γεμίσματα. Εάν θεωρείτε ότι οι κατωφλίτσες υποβαθμίζουν την απόδοση του υπολογιστή σας, μπορείτε να αλλάξετε το FILLMODE σε 0. Αυτή η μεταβλητή αποθηκεύεται επίσης στο σχέδιο.

RTDISPLAY

Αν ενσωματώσετε ή αναφέρετε εικόνες στο σχέδιό σας, μπορεί να αισθανθείτε ότι η σάρωση και το ζουμ είναι αργά. Ειδικά αν οι εικόνες είναι υψηλής ανάλυσης και έχετε πολλές από αυτές στο σχέδιο.

Μπορείτε να αλλάξετε το RTDISPLAY σε 0. Από προεπιλογή, η τιμή είναι 0. Αλλά πιθανώς εσείς ή ο συνάδελφός σας το ενεργοποιήσατε πριν για να βλέπετε την εικόνα κατά την πλοήγηση στο σχέδιο. Αυτή η τιμή είναι επίσης αποθηκευμένη στο μητρώο.

MAXACTVP

Αυτό είναι για εσάς που πρέπει να εργαστείτε σε διάταξη με πολλά παράθυρα προβολής. Μπορείτε να ορίσετε το μέγιστο ορατό περιεχόμενο των θυρίδων προβολής. Έτσι, αν έχετε πρόβλημα με την απόδοση, μπορείτε να το ορίσετε σε χαμηλό αριθμό. Αυτό δεν θα επηρεάσει το αποτέλεσμα του σχεδιαγράμματος.

Σύστημα εκκίνησης Μεταβλητή

Αυτή η μεταβλητή συστήματος ενεργοποιεί/απενεργοποιεί το παράθυρο διαλόγου εκκίνησης για να βοηθήσει τους χρήστες να ρυθμίσουν τις ρυθμίσεις προτύπων σχεδίασης. Η χρήση αυτού του πλαισίου διαλόγου είναι ασφαλέστερη. Θα τους κάνει να συνειδητοποιήσουν ότι πρέπει να επιλέξουν ένα πρότυπο πριν από την πραγματική έναρξη της σχεδίασης. Μπορείτε να ρυθμίσετε αυτό το παράθυρο διαλόγου εκκίνησης να ανοίγει κάθε φορά που ξεκινάτε το GstarCAD, απλά πληκτρολογήστε STARTUP [enter] και στη συνέχεια πληκτρολογήστε 1 ως νέα τιμή και στη συνέχεια [enter]. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε να μην ανοίγει νέο αρχείο ή παράθυρο διαλόγου. Μπορείτε να ορίσετε τη μεταβλητή συστήματος STARTUP σε 2.

