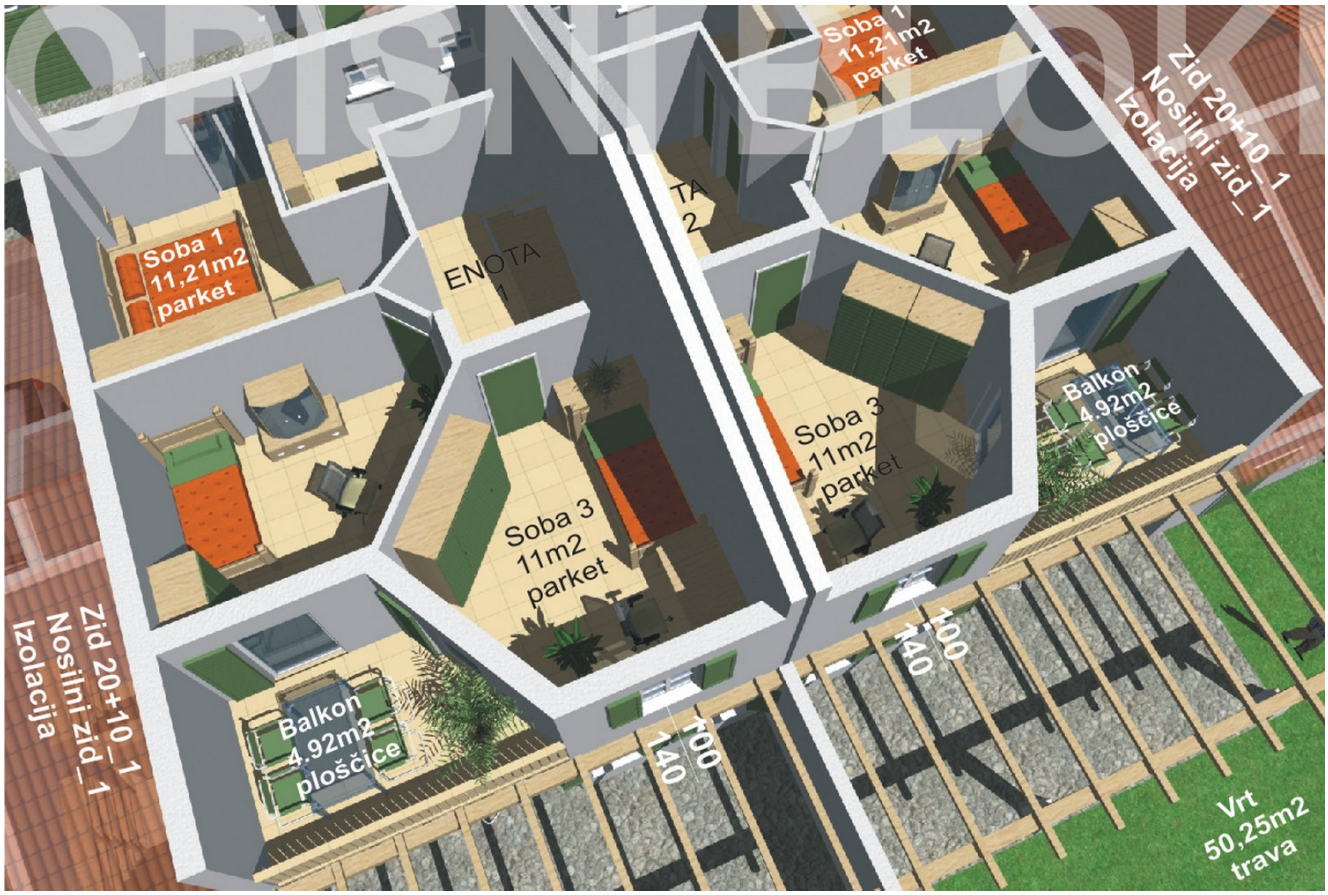
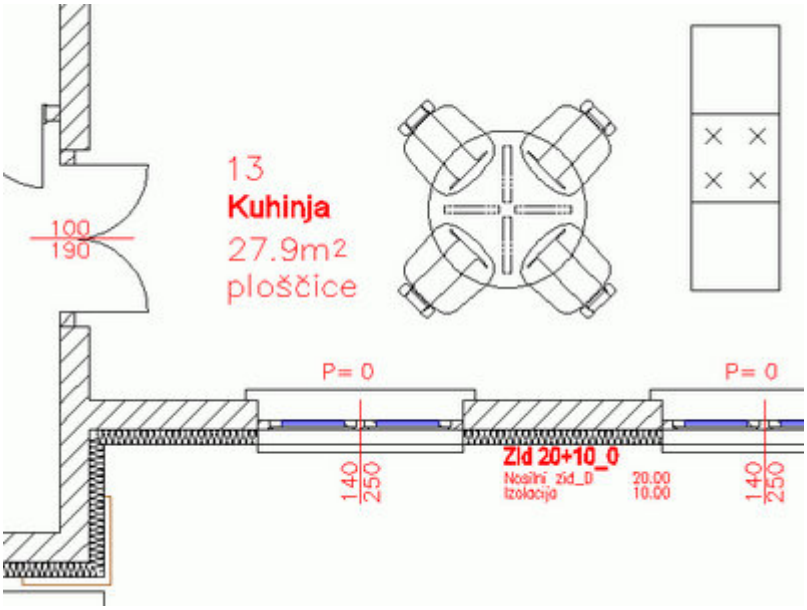
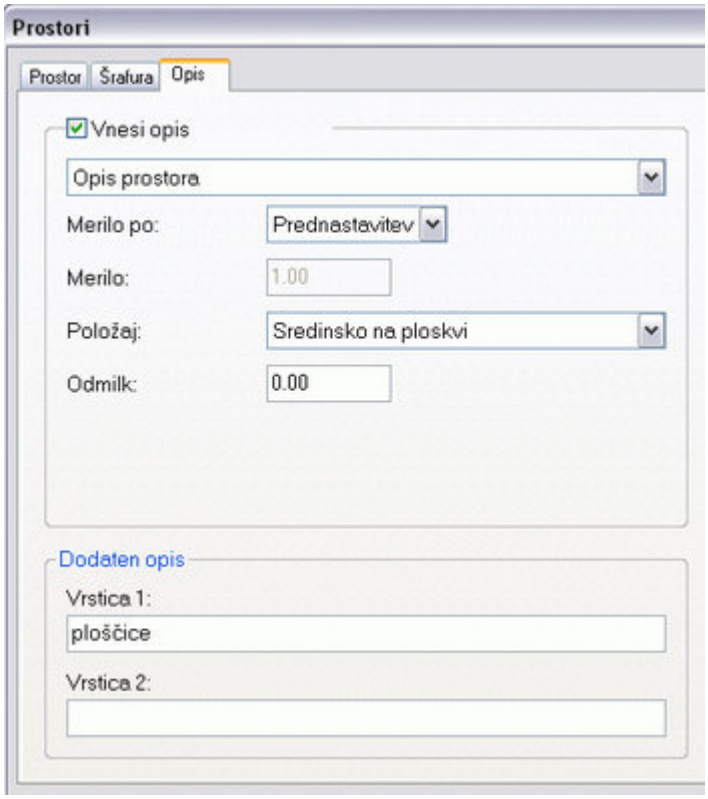
OPISI OBJEKTOV



Vsak izrisan objekt potrebuje v končnem načrtu kak opis, oznako, definicijo…In ker za opise ni nekih strogo predvidenih standardov, si vsako podjetje omisli svojo obliko oz. izgled takega opisa. Idej je veliko in zato si poglejmo, kako prilagoditi opise v risbi, da jih čimbolj približamo lastnim željam

Najpogosteje uporabljani opisi so npr. opisi prostorov, opisi oken in vrat, opisi zidov in podobno, saj si brez njih arhitekturnega načrta niti ne predstavljamo. Seveda pa ACAD-BAU omogoča opisovanje vseh objektov po enotnem principu. Že ob izdelavi (ali kasneje ob popravljanju) se lahko pomaknemo na kartonček Opis, ki je običajno zadnji izmed kartončkov v pogovornem oknu za nastavitve.



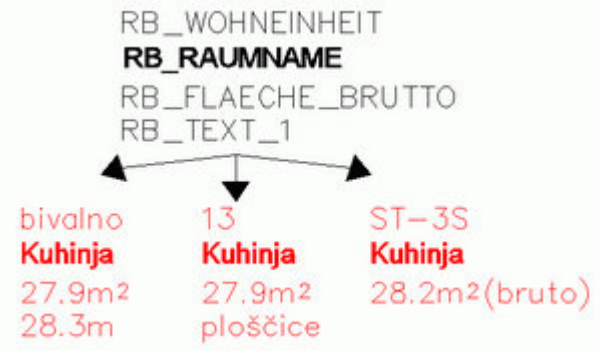


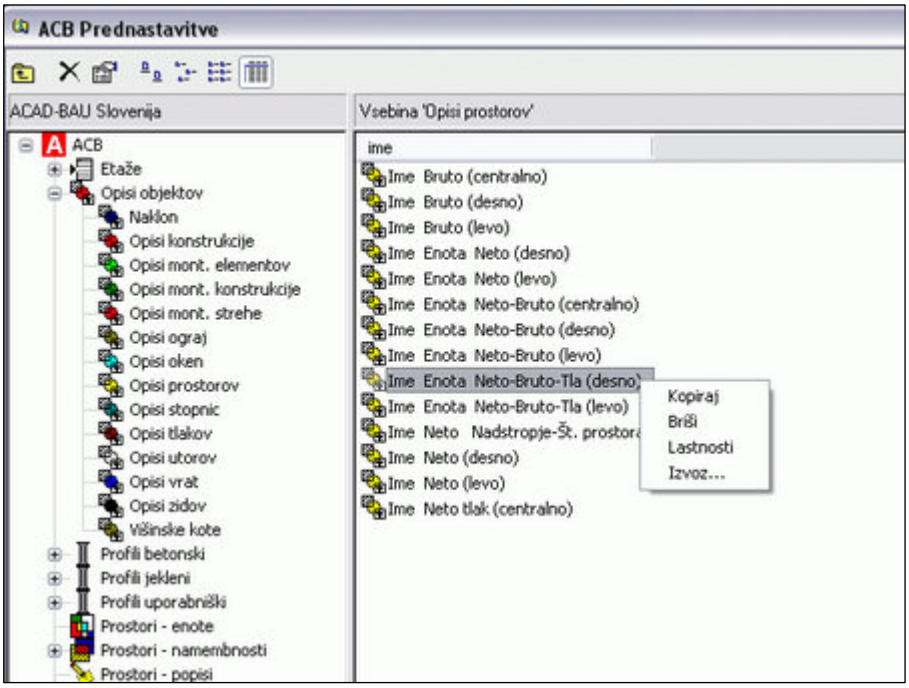
Nastavitve na kartončku Opis so ne glede na objekt več ali manj enake. Odkljukamo ali sploh želimo opis ali ne in ga v spodnjem seznamu izberemo (če je na voljo več opisov).

Sledi nastavitev merila, ki je lahko prednastavljena ali pa jo vpišemo sami – opcija Vnos. To merilo velja za izhodiščno velikost, saj se velikost vseh tekstov (tudi v opisih) kasneje z spreminjanjem globalnega merila avtomatično menja.

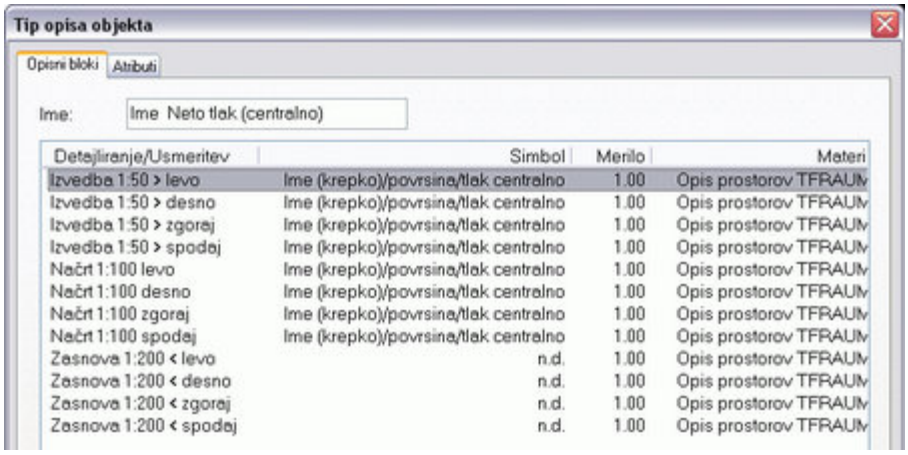
V seznamu lahko menjamo tudi usmeritev oz. položaj opisa oz. njegov odmik, če se nam v risbi kaj »prekriva«.

Vsak opis pa je v ozadju AutoCAD-ov blok sestavljen iz atributov in ga kot takega lahko popolnoma nadziramo. Sami atributi so podani tako, da ob vnosu opisa že vnesejo smiselne vrednosti. Vendar pa je včasih možnosti in kombinacij veliko – npr za opis prostora želimo enkrat videti številko, ime, neto površino in tlak, drugič mogoče stanovanjsko enoto, ime in bruto površino…. Zato je pomembno le, koliko atributov vsebuje blok našega opisa – izpis želenih vrednosti pa lahko poljubno menjamo!



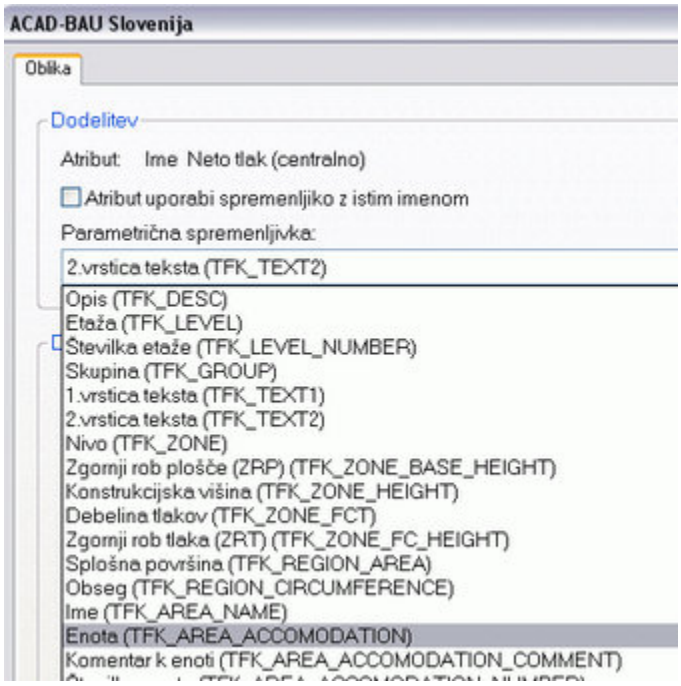


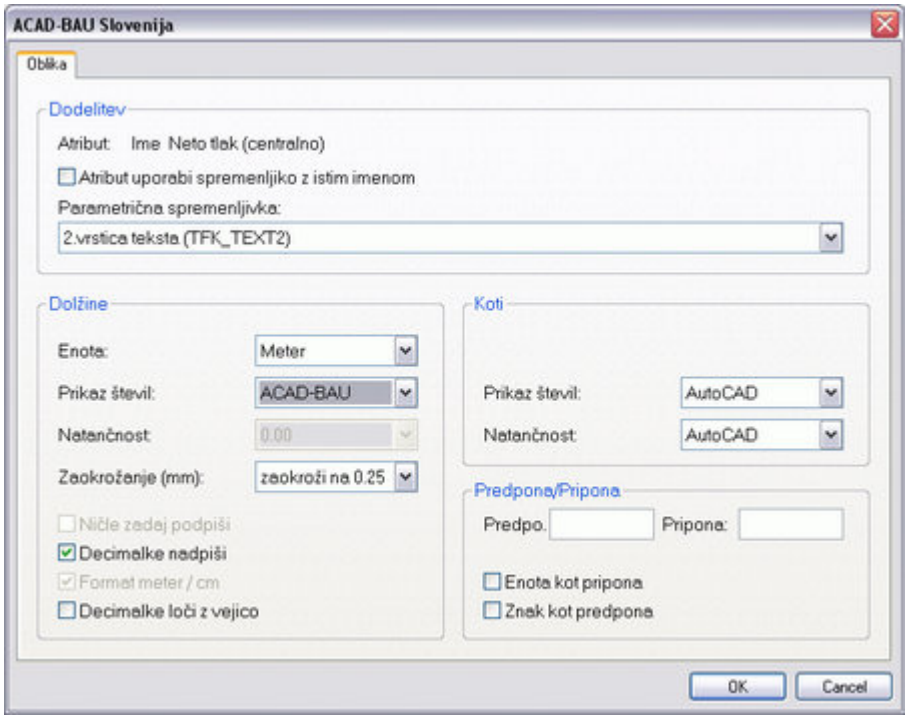
Nastavitve menjamo v Prednastavitvah – Opisi objektov in npr. Opisi prostorov. V oknu so izpisani vsi opisi, ki so na voljo. Obstoječi opis lahko popravljamo direktno ali pa izdelamo več variant s pomočjo funkcije Kopiraj. Lahko pa s klikom desnega gumba miške v prazno dostopamo tudi do ukaza Uvozi in uvozimo kak popravljen opis, ki smo ga že uporabljali pri drugem projektu. Na tak način si tudi najenostavneje posodabljamo predlogo.



Dvojni klik na opis ali na njegovo kopijo odpre okno z 2 kartončkoma. Prvi kartonček Opisni bloki je namenjen nadzoru blokov, ki se vnašajo za določen opis in njihovim merilom. Za vsako merilo lahko torej določimo drug blok in s tem drugačen izgled opisa. Lahko pa za določeno merilo blok popolnoma izključimo (npr. v M 1:200 ne bo opisov prostorov).

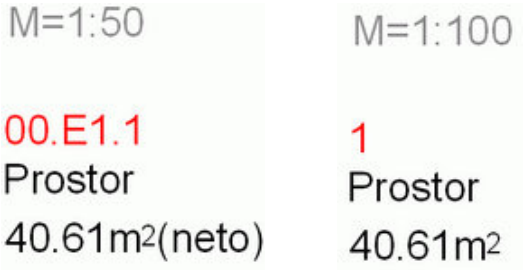
Drugi kartonček se imenuje Atributi. Tam najprej vključimo filter (spodnji seznam) »Le različni atributi«. Atribut definiran v bloku je samo »rezervacija prostora« za različne vrednosti, ki jih lahko tja vpišemo. Dvojni klik na posamezen atribut odpre vse možnosti nastavitve izpisa. V seznamu Parametrična spremenljivka izberemo vrednost, ki se bo v risbi dejansko izpisala. Lahko pa odkljukamo »Atribut uporabi spremenljivko UDF z istim imenom«. Ta način pusti atribut prazen, razen, če je ime atributa definirano v razširjenih bazah podatkov UDB (naprednejša uporaba).





V spodnjem delu okna lahko nastavljamo enote v katerih se izpišejo rezultati, če so merski. Sistem zapisa enot je običajno vezan na AutoCAD (enako kot nastavljeno v DDUNITS), Decimal je klasičen decimalni sistem, na voljo pa je tudi ACAD-BAU način zapisa, kjer so dodatno na voljo nastavitve kot npr. vejica za ločevanje decimalk, zaokrožanje…Natančnost zapisa definira število decimalnih mest v izpisu.

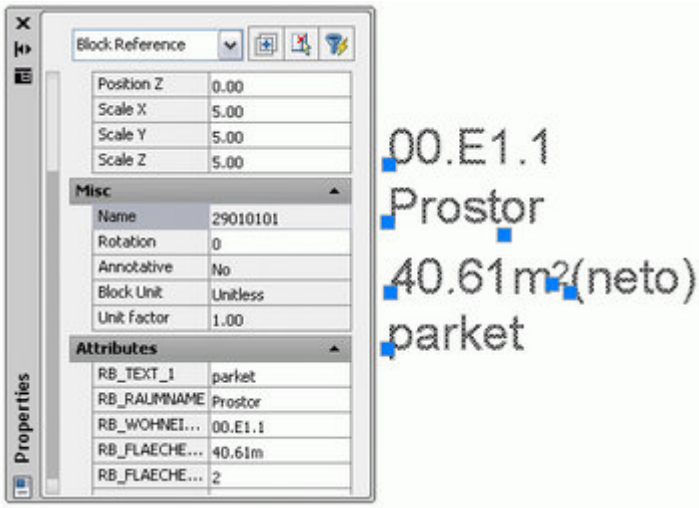
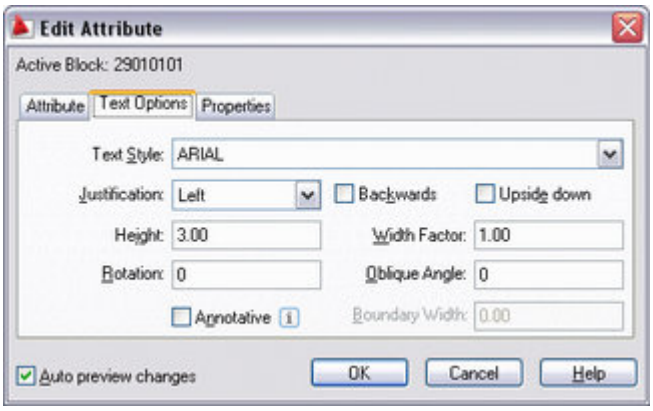
Na desni strani lahko naredimo podobno še za izpis kotnih vrednosti. V spodnjem delu pa sta zelo koristni funkciji predpona in pripona. V njuni polji lahko vpišemo karkoli in te vrednosti se izpišejo pred in za izmerjeno vrednost atributa. Ker pa je običajno pripona npr. merska enota in ker se lahko le ta spreminja, je še bolje, če odkljukamo opcijo »Enota kot pripona«. »Predznak kot predpona« pa pomeni, da se pred številom izpiše predznak – npr. pri višinskih kotah: +,- ali ± .



Če za filter na kartončku Atributi izberemo drugačno vrednost – lahko spreminjamo vrednost izpisa glede na merilo in orientacijo. Za vsako merilo in orientacijo dobimo novo vrstico, ki ji lahko na poprej omenjeni način zamenjamo vrednost. Npr. Artibut z imenom »XY« ima lahko v merilu 1:50 izpisano »številko etaže, enote in prostora« v 1:100 pa samo »številko prostora«.

Podobno lahko vplivamo na izpis z orientacijo. Npr. da želimo vedno, ko je malo prostora, obrniti opise pokonci (rotacija za 90º) in v teh pokončnih opisih ne bi radi imeli izpisanih tlakov. Izberemo atribut, ki vsebuje izpis tlaka z usmeritvijo »zgoraj« in »spodaj« in jim preko desnega gumba in ukaza »obdeluj« dodelimo opcijo »Atribut uporabi spremenljivko UDF z istim imenom«, za katero smo rekli, da pusti vrstico prazno (razen, če smo dodelili zraven lastne baze podatkov – napredna uporaba).

Če bi želeli spremeniti stil teksta, poravnavo ali kaj podobnega v samem bloku, je to možno najenostavneje preko ukaza BATTMAN. Ker pa imamo v risbo lahko vstavljenih zelo veliko blokov z različnimi imeni, je najbolje, da najprej preverimo ime bloka, ki se vnaša za naš opis. To naredimo enostavno z Explode – opis razpade na originalen blok, katerega ime odčitamo v oknu Properties. Nato pa hitro z ukazom Undo razveljavimo ukaz Explode.º



Ukaz BATTMAN vtipkamo v ukazno vrstico in v seznamu poiščemo ime našega bloka. Izberemo atribut, katerega izgled nam ne ustreza in kliknemo gumb Edit. Odpre se okno, kjer se pomaknemo na kartonček Text Options in izbiramo lahko stil teksta, poravnavo, velikost, rotacijo…ali kartonček Properties, kjer izbiramo barvo. Ko potrdimo vsa okna z OK, se vsi opisi v risbi obnovijo (včasih je potreben še RE – Regen). Če želimo vedno uporabljati nove nastavitve, storimo enako v predlogi, ki jo uporabljamo kot osnovo!