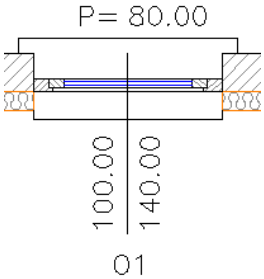
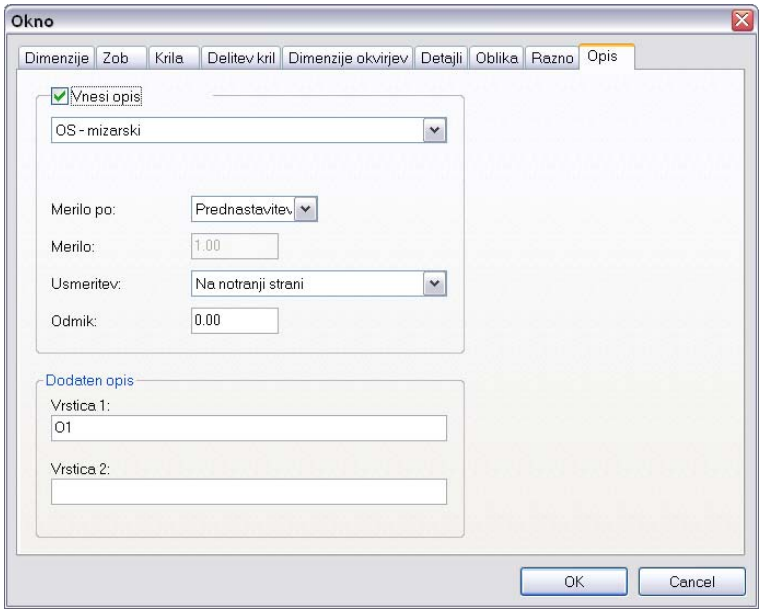
Opisovanje objektov

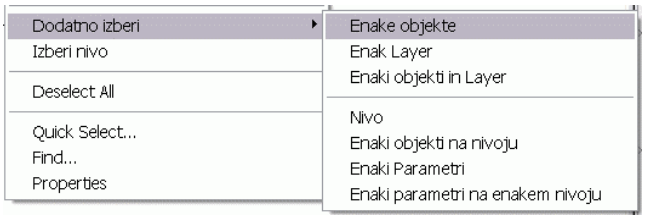


ACAD-BAU objekte lahko opremimo z opisi, ki vsebujejo številčne podatke o dimenzijah objekta ali poljuben tekst. Gre lahko za opise oken, vrat, prostorov…V predlogi so osnovni opisi že definirani, lahko pa jih seveda poljubno spreminjamo ali definiramo nove.
Opis objekta je prirejen samemu objektu in se skupaj z njim tudi popravlja. Npr. če premaknemo okno se vedno skupaj z njim premakne njegov opis. Povezava v obratni smeri ni vzpostavljena – torej lahko opis premikamo neodvisno od okna. Vsaka sprememba parametrov okna se takoj avtomatično odrazi tudi na opisu.



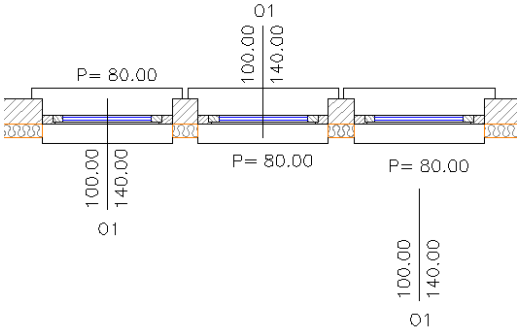
VNOS OPISA
Objekti z možnostjo opisovanja imajo v pogovornem oknu za nastavitve na zadnjem mestu kartonček Opis. Če vključimo opcijo Vnesi opis, se ta avtomatično izriše. V seznamu lahko izbiramo med različnimi vrstami opisov, ki so za ta objekt definirani.

Če želimo v eni potezi vnesti opise za vsa okna, ne glede na obliko in dimenzije, sledimo naslednjemu postopku:

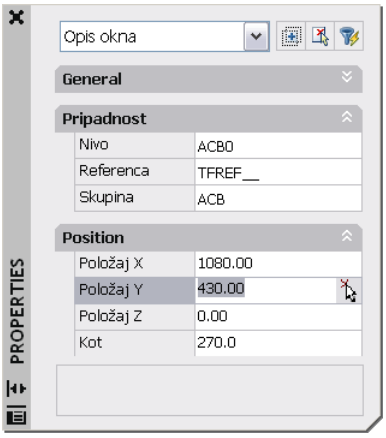


- Izberemo en objekt Okno
- V priročnem meniju poiščemo Dodatno izberi / Enaki objekti - vsa okna se izberejo
- V priročnem meniju poiščemo Okna popravi in vključimo opcijo Vnesi opis na kartončku OPIS

IZGLED OPISA
Osnovni izgled in vsebina opisa sta definirana z AutoCAD blokom. Ob vstavitvi pa lahko vplivamo na naslednje parametre (ti se sicer malo razlikujejo glede na vrsto objekta):
Merilo – lahko se povzame po merilu risbe, če pa izberemo Vnos, potem velikost opisa nastavljamo ročno.
Usmeritev – nadzira položaj opisa.
Odmik – vpišemo lahko poljuben odmik opisa od objekta
Dodaten opis – omogoča vnos poljubnega dodatnega teksta.

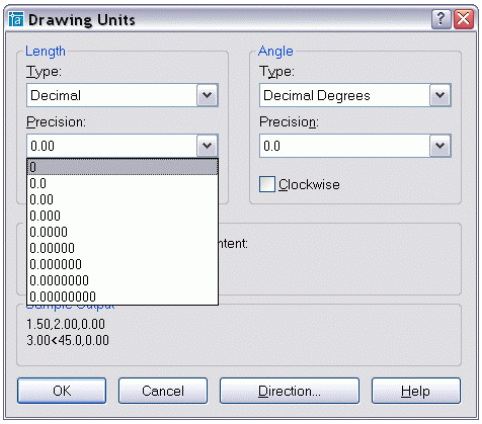


POPRAVLJANJE OPISA

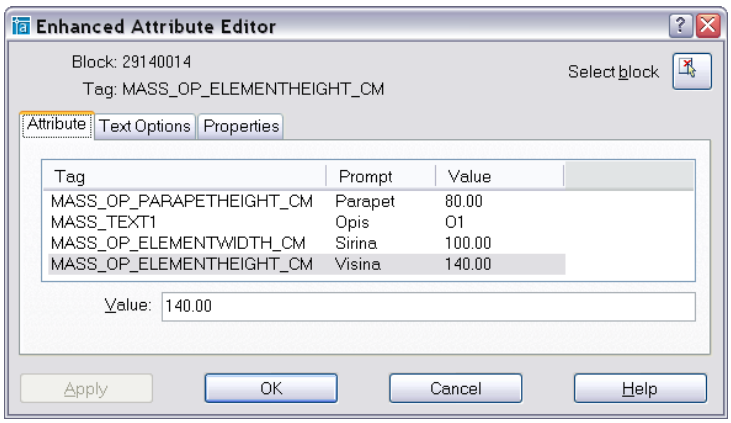


Če izberemo samo opis in pogledamo v Properties (CTRL + 1) vidimo, da gre za poseben objekt npr. Opis okna. Določene popravke, kot pripadnost etaži, layerju ali skupini, lahko menjamo kar v Properties. Sicer pa velja za opise enak način popravljanja, kot za ostale objekte – lahko ga urejamo z AutoCAD ukazi Modify, z ročaji (grips) ali preko priročnega menija in ukaza Opis popravi.

Število decimalk pri opisovanju je vezano na trenutno nastavitev DDUNITS. Če želimo opise brez decimalk, nastavimo to v ukazu DDUNITS in nato izvedemo opisovanje.

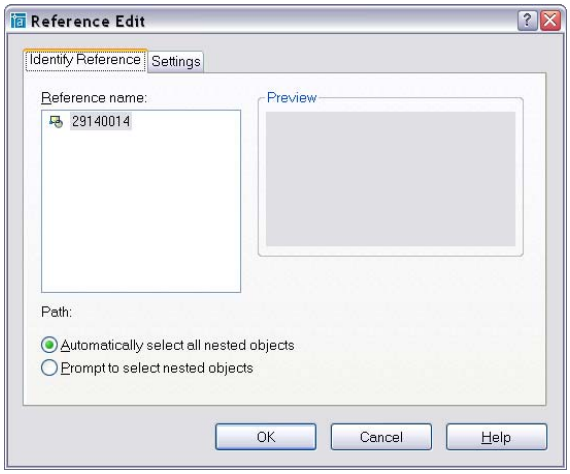


POPRAVLJANJE VSEBINE



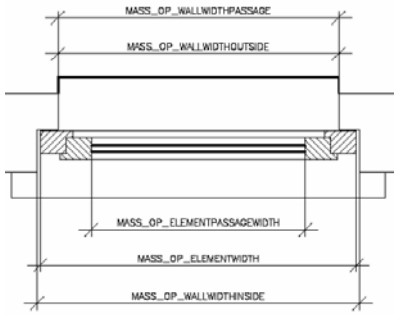
Če opis razstrelimo (Explode), razpade v prvi fazi na AutoCAD-ove atribute. Njegov izgled ostane enak, le da lahko sedaj ročno urejamo vsebino opisa – npr. popravljamo podatke o širini, višini… Po domače povedano, s tem malce pogoljufamo, če želimo da so vpisani podatki drugačni kot mere na objektu. Seveda pa smo s tem tudi prekinili povezavo med objektom in opisom – se pravi, da popravki objekta ne vplivajo več avtomatično na opis. Razstreljen opis oz. atribute najlaže urejamo s Properties (od verzije AutoCAD-a 2004 naprej) ali z dvoklikom na opis.

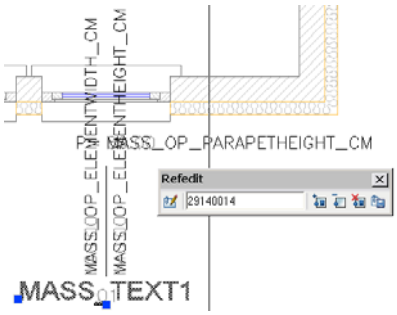
POPRAVLJANJE IZGLEDA V TRENUTNI RISBI



Če želimo globalno spremeniti izgled opisa v risbi, ki jo trenutno obdelujemo, sledimo naslednjemu postopku:

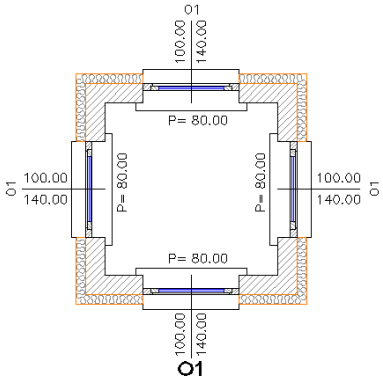
- Izberemo želeni opis in ga razstrelimo, da dobimo klasičen blok z atributi.
- Blok označimo in izberemo Edit Block in-place v priročnem meniju. Pogovorno okno potrdimo z OK. Risba posivi in urejamo lahko le osnovno definicijo bloka.
- Izberemo element, ki nam ni všeč – npr. tekst in sedaj lahko spremenimo poljubno nastavitev – npr. stil teksta, višino teksta, poravnavo…Vse skupaj delamo najlaže v oknu Properties. Lahko pa seveda popravljamo tudi druge elemente bloka, kot so pomožne črte (dolžina), dodajamo obrobe…Če želimo spremeniti vsebino teksta globalno – npr. da se izpisuje zidarska širina namesto mizarske, potem zamenjamo sam atribut (vrstica TAG v Properties). Definicije in sheme vseh možnih atributov, ki jih lahko uporabimo za določen objekt (npr. Okno) so zapisane v priročniku (stran 57).





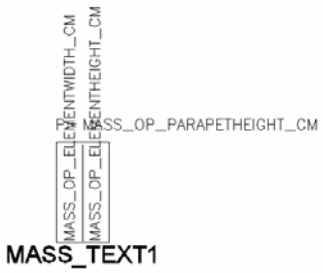
- Ko končamo s popravljanjem, kliknemo gumb Save back changes to reference na orodni vrstici Refedit, ki se je avtomatično vključila na začetku urejanja (če smo jo pomotoma zaprli, jo ponovno odpremo z desnim klikom na poljubno ikono in izborom Refedit iz seznama).

Vsi vnosi tega bloka se avtomatično obnovijo po vsej risbi. Le blok, ki smo ga razstrelili, je izgubil povezavo z objektom, zato ga izbrišemo in ponovno vključimo opis za ta objekt.
Pozorni moramo biti na dejstvo, da ima ena vrsta opisa (pri večini objektov – npr. okna, vrata…) 4 definicije v blokih za 4 možne orientacije (levo, desno, gor in dol). Zato moramo prej opisani postopek popravljanja ponoviti na vseh. Najlaže je, če si izrišemo pomožna okna obrnjena v 4 smeri – lahko v pomožni zid v obliki kvadrata. Ko bloke razstrelimo, lahko opazimo podobnost pri poimenovanju Vsi bloki imajo ime sestavljeno iz 8 znakov: npr. 29110016 je usmerjen levo, 29120016 desno, 29130016 gor in 29140016 dol.Končna številka (v našem primeru 16) predstavlja isti tip bloka, tretja in četrta številka (11,12,13 ali 14) pa usmerjenost.



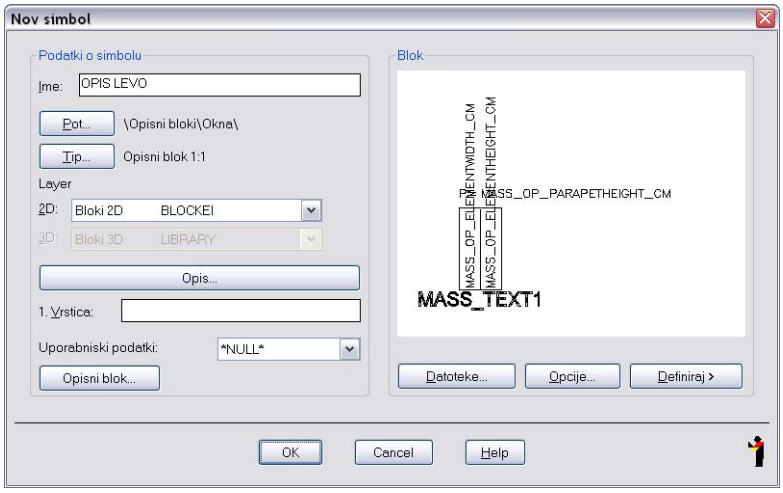
IZDELAVA VEČ RAZLIČIC OPISNEGA BLOKA ZA UPORABO V VSEH RISBAH

Za bolj dolgoročne spremembe si lahko omislimo različne opise, tako po vsebini in obliki, ki bi bili vedno dostopni kar iz seznama na kartončku Opis. Tu gre že za »globlje« posege – okvirno pa lahko sledimo naslednjemu postopku:



1. Vnos opisov in izdelava popravkov

- Vnesemo objekt (npr. okno) v vseh 4 orientacijah z enim od opisov.
- Merilo na ACB Toolbar-u popravimo na 1:10. Opisi se pomanjšajo in so identični osnovni definiciji v bloku (kjer so risani v mm).
- Vse bloke razstrelimo z Explode 2X
- Na vseh opravimo želene spremembe (teksti, zamenjava atributov -glej priročnik str.57, obrobe…)

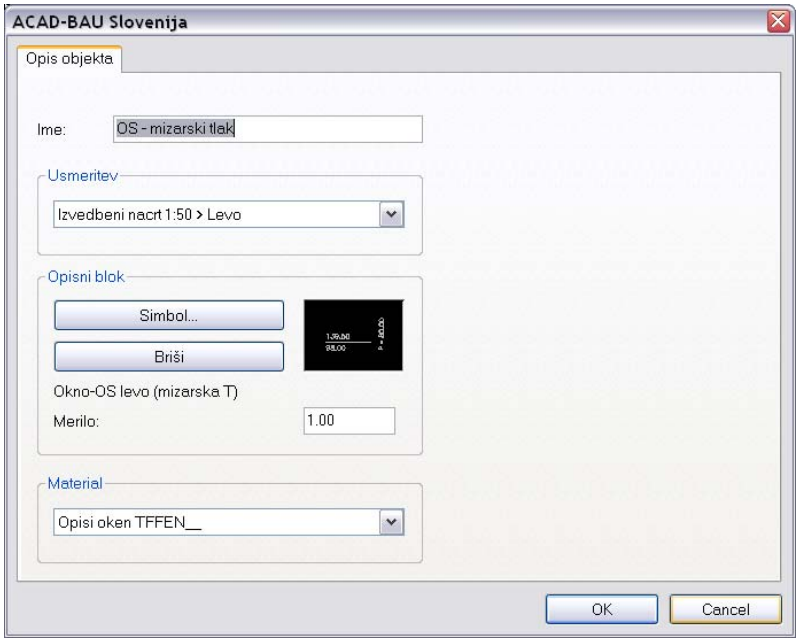


2. Definicija v upravljalcu simbolov:

- Poženemo Upravljalca simbolov
- Izberemo gumb Obdelava – opcijo Simbol in gumb Nov
- Podamo Ime – npr. Opis mizarski levo
- Podamo Pot: Opisni bloki / Okna (če gre za opis oken)
- Tip je vedno Opisni blok (mm)
- Gumb Opcije – vključimo Vprašaj za točko vstavitve
- Gumb Definiraj – podamo točko vstavitve in izberemo objekte. Točka vstavitve naj bo enaka kot pri izvornem bloku, razen če jo želimo namenoma spremeniti. Vsekakor pa naj bo postavljena osno.

Postopek ponovimo za vse 4 orientacije.

Na koncu shranimo knjižnico SDB preko gumba Datoteka in Shrani kot. Vpišemo neko novo ime, kajti osnovne knjižnice AO.SDB ne moremo prepisati. Kasneje lahko sicer stari AO.SDB izbrišemo v raziskovalcu in preimenujemo našo novo knjižnico v AO.SDB. Tako se bo vedno avtomatično nalagala ob zagonu Upravljalca simbolov.



3. Vnos definicije opisa v Prednastavitve predloge

- Odpremo prazno risbo po predlogi ki jo uporabljamo (običajno SLO_STANDARDS.DWT)
- Zaženemo Prednastavitve na ACB Toolbaru
- Poiščemo vnos Tipi opisov objektov in npr. Opisi oken
- Na desni strani izberemo v priročnem meniju ukaz Nov
- Avtomatično se izdela nov vnos z imenom »Nov opis objektov« Označimo ga in izberemo Lastnosti v priročnem meniju.
- Odpre se pogovorno okno kjer Podamo Ime
- V seznamu Usmeritev izberemo orientacijo in merilo, ki jo trenutno nastavljamo
- Na gumbu Simbol izberemo simbol, ki ustreza prej izbrani orientaciji in merilu
- Postopek ponovimo za vse orientacije in merila
- Shranimo kot novo predlogo z ukazom Save as. Za končnico (Files of type) izberemo DWT