

Easy

Table of contents

O Programe	3
Natavenie	6
Textové štýly	9
Čiary	10
Hladiny	12
Vkladanie blokov	13
Definícia blokov s atribútmi	13
Vyplnenie atribútov	14
Rozpiska	14
Obsluha okna	15
Dátový súbor	19
Blok Rozpisky	20
Generovanie hodnôt	20
Výmery	21
Bloky	22
Import atribútov/blokov	22
Update atribútov	23
Silent blocks	25
Atribúty	25
Bloky	27
Kódovanie	28
Hladiny	29
Čistenie výkresu	30
Blok do hladiny	31
Výška z bloku	31
Práca s blokmi	31
Texty	32
Kóty	32
Hladiny	33
UCS/Pohl'ad	35
Filtre	35
Tlačenie do PDF	35

O Programe

O PROGRAME Easy

Ako samotný názov napovedá, program, resp. balík programov slúži na uľahčenie, zjednodušenie a zrýchlenie práce pri obsluhu materského programu AutoCAD, ako aj zjednotenie grafického výstupu pracovníkov firmy, čím ju výrazne približuje k veľkým projektovým kanceláriám a dodáva im estetický a profesionálny vzhľad grafického spracovania a vyobrazenia.

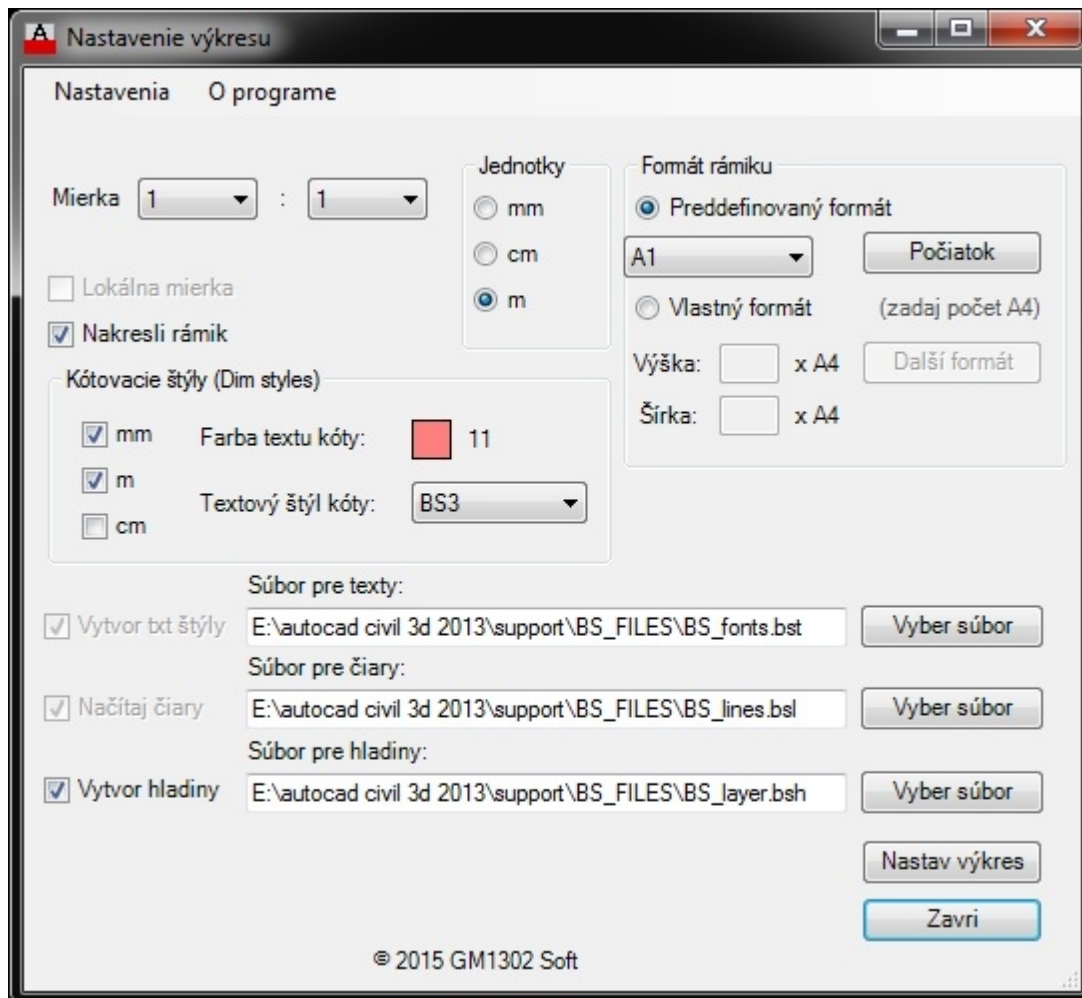
Pre projekčné kancelárie sú prvým výstupom (pred realizáciou samotného projektovaného objektu) práve výkres, ich vzhľad, a jednotné grafické spracovanie je práve to čo odlišuje jednotlivé firmy. Aj preto je vhodné aby každý výkres, ktorý vyprodukuje bol už na prvý pohľad vašou "vizitkou". Používaním týchto programov je možné jednoducho dosiahnuť požadovaný jednotný vzhľad všetkých vašich výkresov.

Základným prvkom balíku je program Nastavenie, ktorý slúži na nastavenie kresliaceho prostredia užívateľovi vytvorením:

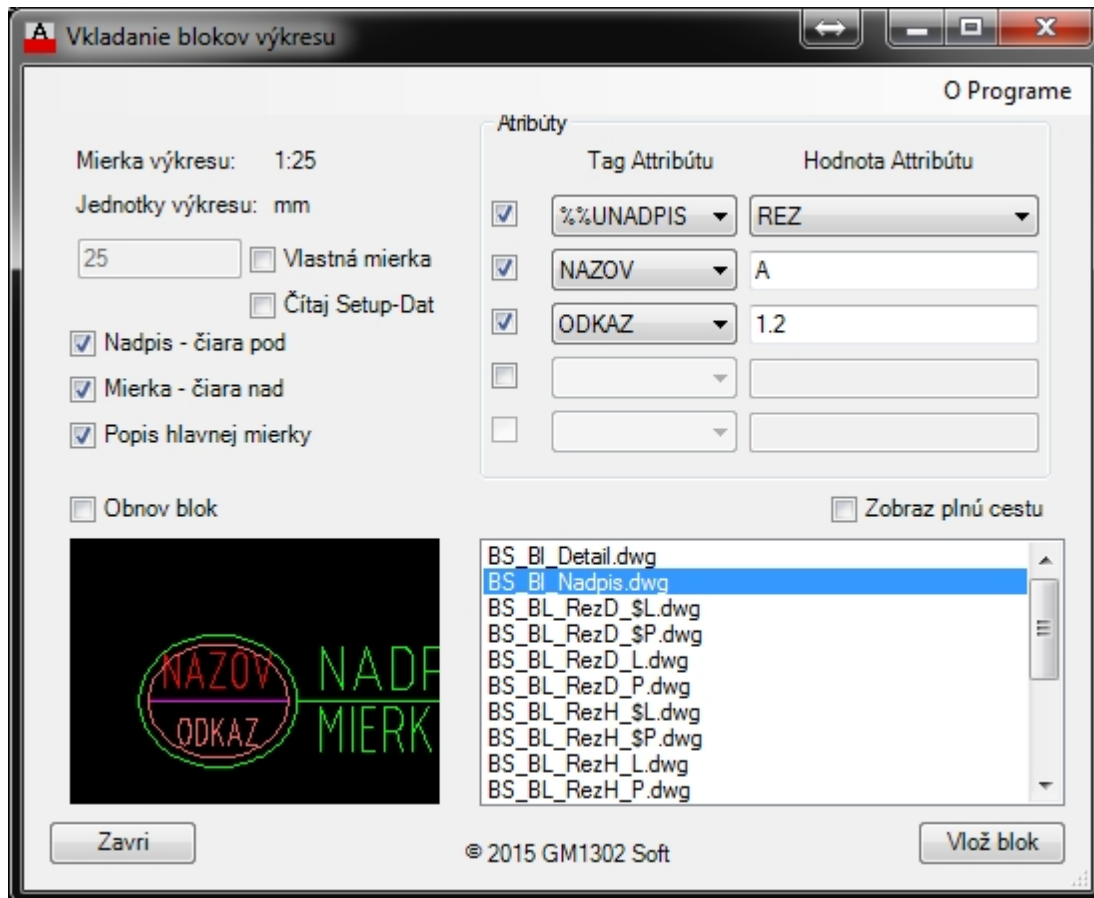
- kótovacích štýlov v hlavnej mierke
- kótovacích štýlov v lokálnych mierkach
- textových štýlov
- hladín
- hlavnej mierky výkresu
 - nastavením LTSCALE (hustota čiarkovaných, bodkovaných čiar)

Ostatné programy neskôr tieto nastavenia výkresu využívajú. Ďalšie dva programy sú Vkladanie blokov s atribútmi a Rozpiska. Prvý s menovaných slúži na popisovanie výkresu. Programom sa vkladajú preddefinované bloky s atribútmi. Týmto sa popisuje rozvrhnutie výkresu. Popisujú sa rezy, označenie rezov, mierky jednotlivých rezov (pôdorysov, pohľadov, detailov). Program Rozpiska slúži na vloženie rozpisky (titulky) výkresu. Rozpiska je opäť nadefinovaná ako blok s atribútmi, ktoré sa automaticky vyplňajú z dátového súboru. Dátový súbor rozpisky obsahuje všetky potrebné údaje na jej vyplnenie. Pre zákazku (akciu) sa vytvorí dátový súbor s údajmi o stavbe, objekte a zoznam jednotlivých príloh. Pri vkladaní rozpisky vyberieme zo zoznamu názov prílohy (výkresu) a program vloží blok rozpisky a vyplní jednotlivé údaje.

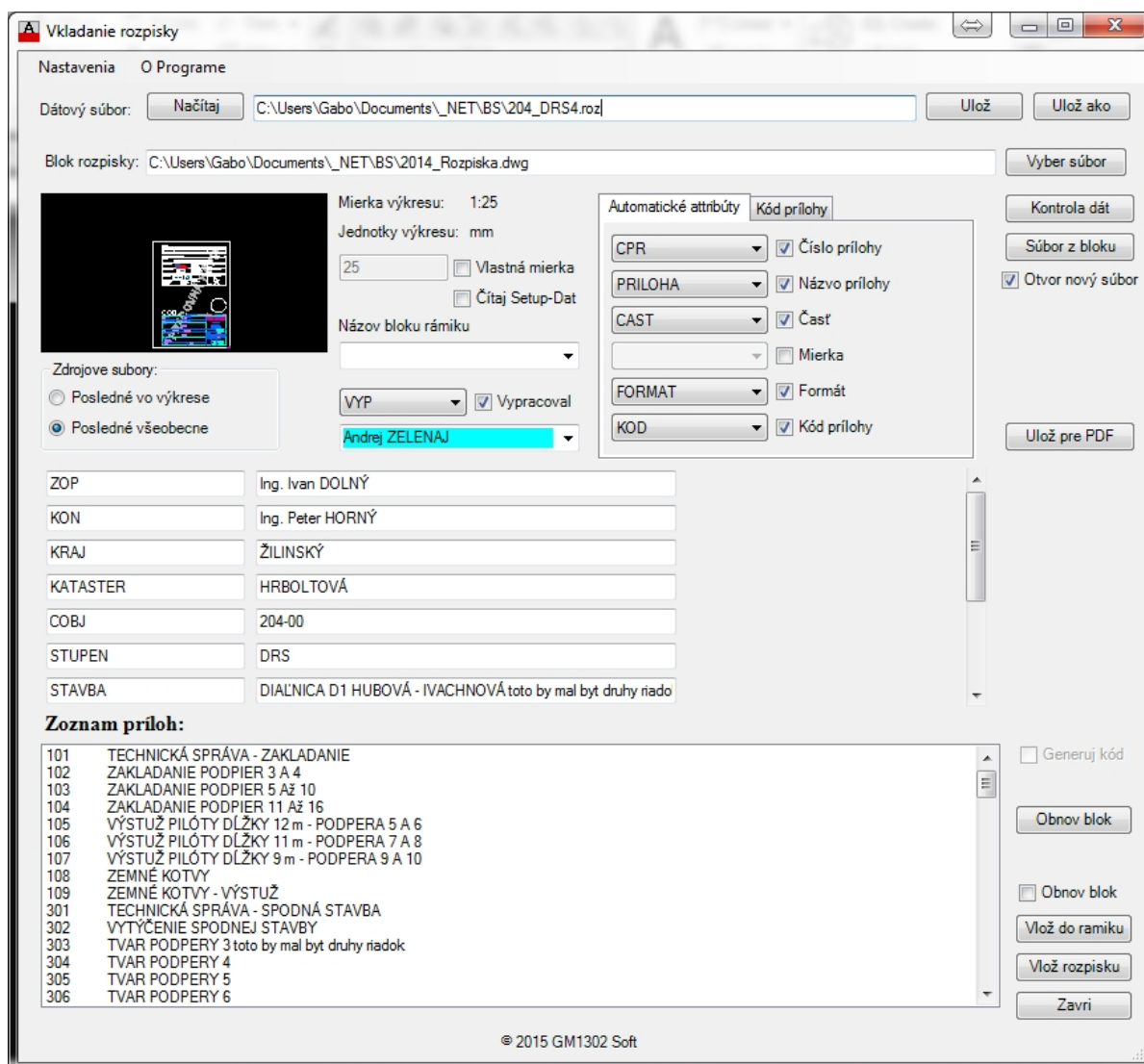
Okno programu Nastavenie



Okno programu: Vkladanie blokov s atribútmi



Okno programu: Vkladanie rozpisky



Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create CHM Help documents](#)

Nastavenie

PROGRAM NASTAVENIE

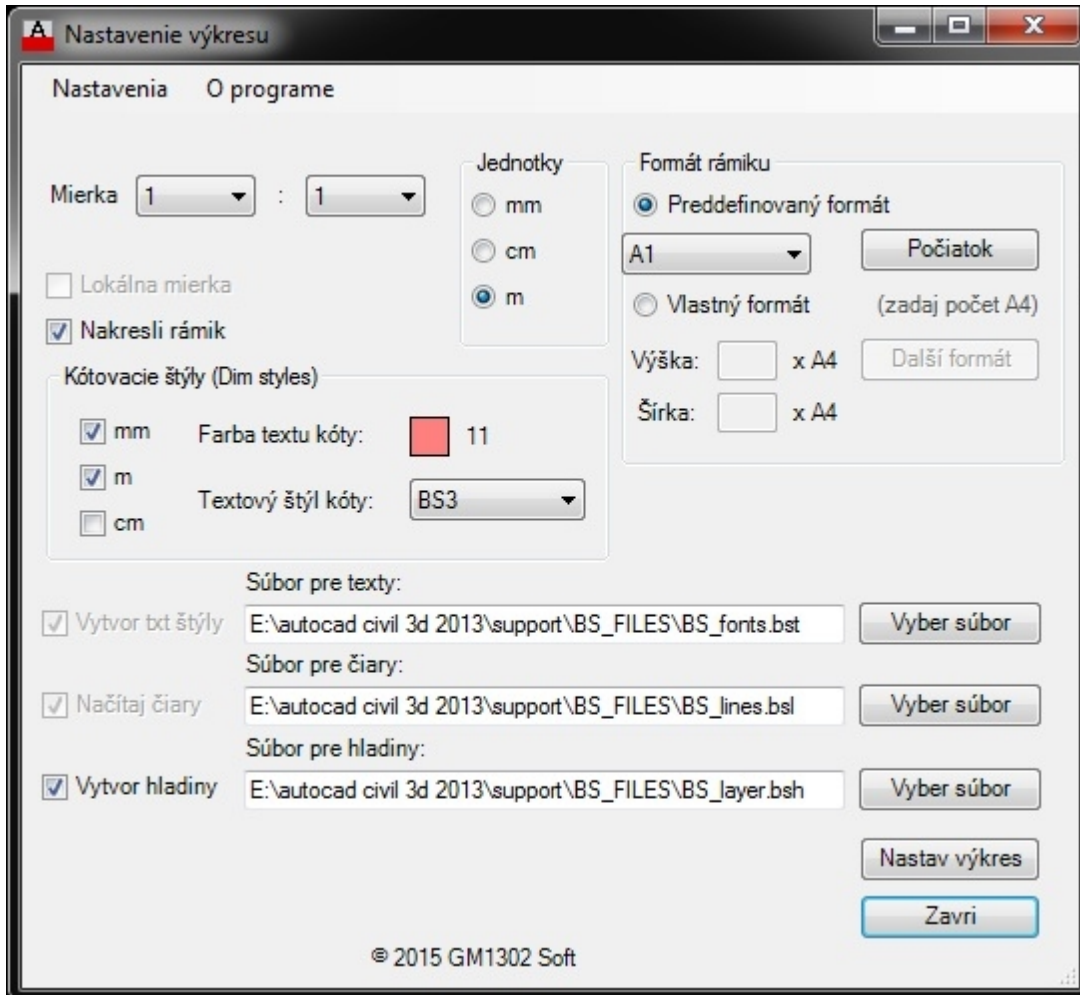
Program Nastavenie slúži na nastavenie kresliaceho prostredia užívateľovi vytvorením:

- kótovacích štýlov v hlavnej mierke
- kótovacích štýlov v lokálnych mierkach
- textových štýlov
- hladín

- hlavnej mierky výkresu
 - nastavením LTSCALE (hustota čiarkovaných, bodkovaných čiar)

Tieto nastavenia sú využívané ostatnými programami balíka.

Hlavné okno programu Nastavenie



Základným údajom nastavenia je zvolenie mierky v ktorej výkres budeme popisovať a jednotiek v ktorých budeme výkres kresliť. Ďalším údajom je formát rámičky. Je to ohraničenie kresliacej plochy. Formát je v podstate blok so zvolenými rozmermi. Môžeme vybrať z preddefinovaných formátov (A0 - A4) alebo si navoliť vlastný formát výkresu zadaním počtu A4. Pri voľbe vlastného formátu sú jednotlivé A4 ukladané, v otočení "Portrét" - teda na výšku, vedľa seba, prípadne nad seba ak zvolíme výšku viac ako 1 A4. Ak nevyberieme vlastný POČIATOK, formát bude vložený do bodu (0,0,0) s natočením vždy v aktuálnom súradnicovom systéme.

Ďalšou možnosťou je zvoliť vytvorenie kótovacích štýlov. Ak nevyznačíme žiadnu z možností pre jednotky, nebude vytvorený žiadny kótovací štýl. Kótovacie štýly sú vytvárané bez ohľadu na to v akých jednotkách sa chystáme výkres kresliť. V kótovacom štýle môžeme nastaviť štýl použitého písma (pre všetky kóty rovnaké) a farbu písma. Farba čiar kót je nastavená BYLAYER a teda je definovaná hladinou každej kóty.

Poslednými možnosťami sú vytvorenie textových štýlov, načítanie čiar a vytvorenie preddefinovaných hladín. Tieto údaje sú načítavané zo zdrojových súborov. Základné zdrojové súbory sú dodávané spolu

s balíkom programov, no je možné ich jednoducho prispôbiť tak aby tieto nastavenia spĺňali zaužívané zvyklosti každého užívateľa.

Legenda k obsluhu okna:

Rozbaľovacie polia mierky: Vybráním hodnôt v rozbaľovacích oknách zvolíme mierku výkresu.

Jednotky výkresu: Vybráním jednej z troch možností (mm, cm, m) zvolíme jednotky výkresu, v ktorých budeme kresliť.

Formát výkresu: Zvolením formátu buď preddefinovaným alebo vlastným predvolíme veľkosť rámiku. Formát môžeme zvoliť aj nekresliť v zaškrtávacom políčku Nakresli rámik jeho odznačením.

Formát výkresu je síce iba fiktívna plocha na kreslenie no jeho presným zadenovaním je možné využiť automatické tlačenie do PDF.

Počiatok: Stlačením tlačidla zvolíme počiatok formátu výkresu. Formát je vkladany cez ľavý dolný roh. Natočenie formátu je podľa aktuálneho UCS.

Lokálna mierka: Ak už máme raz nastavený výkres, pri ďalšom spustení programu Nastavenie je možné vytvoriť ďalšie kótovacie štýly pre lokálne mierky. Napríklad máme výkres s hlavnou mierkou 1:50, no niektoré detaily sú vykreslené v inej mierke. Touto funkcionalitou si vytvoríme kótovací štýl pre lokálnu mierku.

TIP: Kótovacím štýlom lokálnej mierky je vhodné aspoň počas práce s výkresom (pred jeho tlačením) zmeniť farbu textu, poprípade farbu kóty aby nedošlo k zámene kót medzi jednotlivými kresbami.

Kótovacie štýly:

Jednotky - mm, m, cm: Program vytvorí kótovací štýl pre zvolené jednotky (nezávislé od jednotiek výkresu).

Farba textu kóty: Farba textu kót.

Textový štýl: Textový štýl kót. (Textový štýl kóty je možné zvoliť z preddefinovaných textových štýlov).

Zaškrtávacie polia:

Vytvor txt štýly: Zaškrtnutím zvolíme vytvorenie textových štýlov podľa zdrojového súboru. Pozri kapitolu: [Textové Štýly](#)

Načítaj čiary: Zaškrtnutím zvolím načítanie čiar podľa zdrojového súboru. Pozri kapitolu: [Čiary](#)

Vytvor hladiny: Zaškrtnutím zvolíme vytvorenie hladín podľa zdrojového súboru. Pozri kapitolu [Hladiny](#)

Vyber súbor (texty, čiary, hladiny): Otvorí okno aby bol vybraný zdrojový súbor.

Tlačidlo Nastav: Nastaví výkres a uloží nastavenia okna.

Tlačidlo Zavri: Zavrie okno bez ďalšej akcie (neuloží nastavenia okna).

Menu:

Nastavenia >

Uprav súbor pre texty: Otvorí zdrojový súbor pre texty v textovom formáte

Uprav súbor pre čiary: Otvorí zdrojový súbor pre čiary v textovom formáte

Uprav súbor pre hladiny: Otvorí zdrojový súbor pre hladiny v textovom formáte

Všeobecné nastavenia: Otvorí okno s nastaveniami pre, texty, čiary a hladiny v ktorom sa vytvoria, resp. editujú zdrojové súbory.

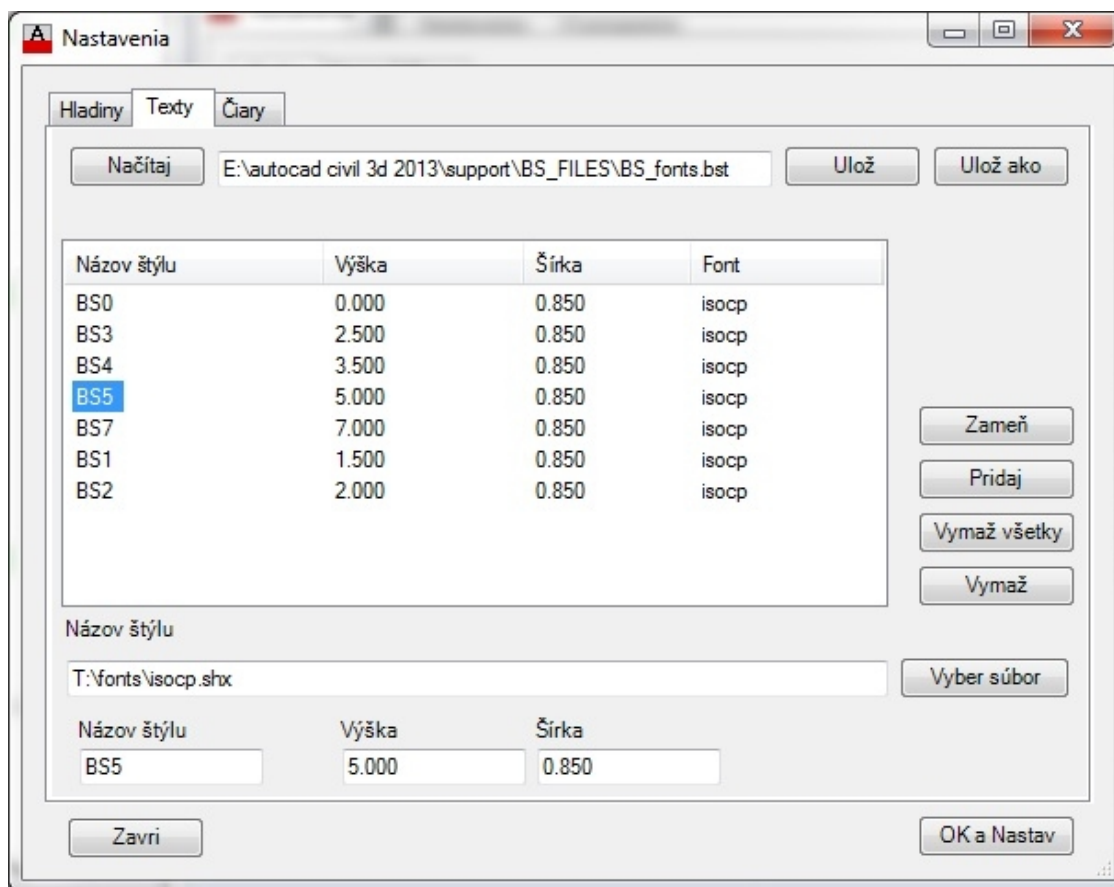
Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create EPub books](#)

Textové štýly

Nastavenie textových štýlov

V okne Nastavenia v záložke Texty je možné jednoducho a prehľadne nastaviť jednotlivé textové štýly, ktoré plánujeme používať.

Textové štýly sú vytvorené z vybraného fondu, ktorému preddefinujeme výšku a šírku.



Legenda k obsluhu okna:

Načítaj, Ulož, Ulož ako: Cesta k zdrojovému súboru pre nastavenie textov.

Tabuľka s textovými štýlmi: Tabuľka s textovými štými s definíciou:

- Názov štýlu
- Výška
- Šírka
- Font

Názov štýlu: Súbor s fontom z ktorého chceme vytvoriť textový štýl.

Textové polia - Názov štýlu, Výška, Šírka: Hodnoty použité editácii alebo vytvoreni nového štýlu.

Tlačidá Zameň, Pridaj, Vymaž všetky, Vymaž: Tlačidlá pre obsluhu tabuľky so štýlmi. Aplikuje sa vždy na vybraný štýl. Popřípade vymazanie celej dabuľky.

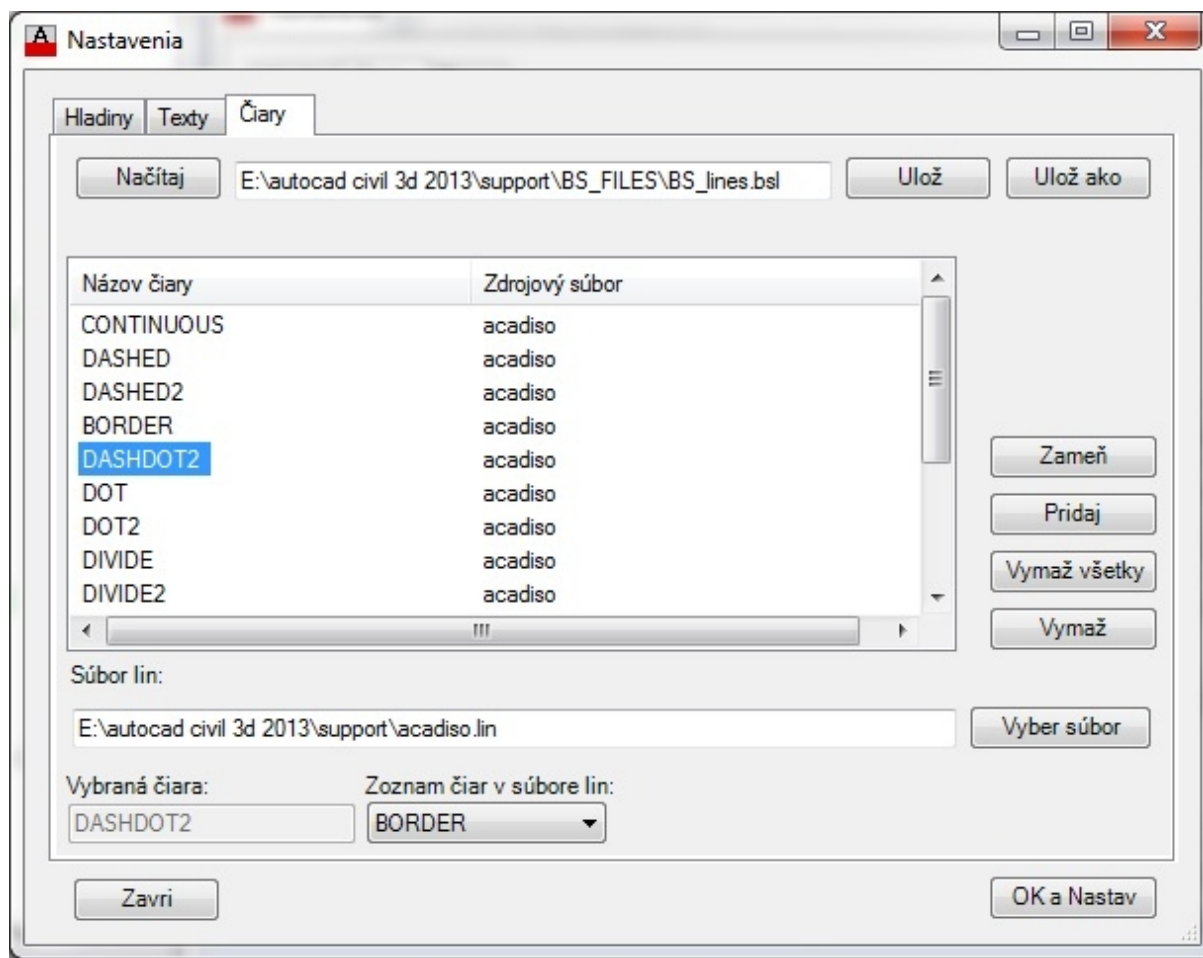
Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create iPhone documentation](#)

Čiary

Načítanie čiar

V okne Nastavenia v záložke Čiary je možné jednoducho a prehľadne nastaviť čiary, ktoré chceme načítavať do výkru pri jeho Nastavení (vytvorení).

Ak chcem načítať nové čiary najprv si zvolíme zdrojový súbor s čiarami - súbor s príponou lin. Z tohto súboru sa načítajú všetky čiary do rozbaľovacieho poľa Zoznam čiar v súbore lin. Vyberieme čiaru, ktorú chceme pridať a stlačíme tlačidlo Pridaj.



Legenda k obsluhu okna:

Načítaj, Ulož, Ulož ako: Cesta k zdrojovému súboru pre načítanie čiar pri nastavovaní výkresu.

Tabuľka s čiarami: Tabuľka s textovými štými s definíciou:

- Názov čiary
- Zdrojový súbor čiary

Súbor lin: Zdrojový súbor z ktorého sa načítajú všetky čiar v ňom zadefinované. Načítané čiar sú v rozbaľovacom okne Zoznam čiar v súbore lin.

Rozbaľovacie pole - Zoznam čiar v súbore lin: Zoznam čiar ktoré sú zadefinované v Súbore lin.

Názov štýlu: Súbor s fontom z ktorého chceme vytvoriť textový štýl.

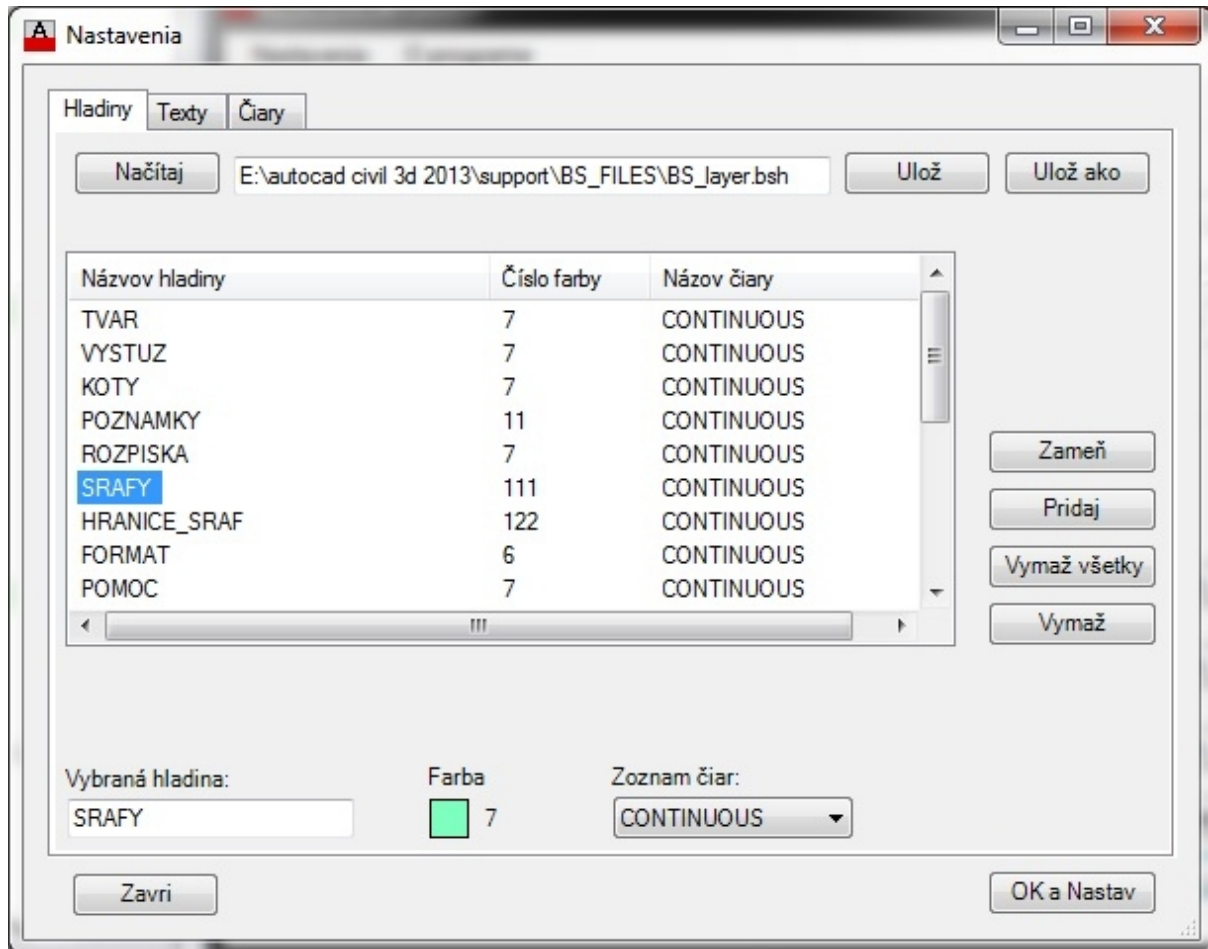
Textové pole - Vybraná čiara: Pri selektovaní čiary v tabuľke sa vyplnia údaje podľa tabuľky.

Tlačidlá Zameň, Pridaj, Vymaž všetky, Vymaž: Tlačidlá pre obsluhu tabuľky so štými. Aplikuje sa vždy na vybraný čiaru. Popríklad vymazanie celej tabuľky.

Hladiny

Vytvorenie hladín

V okne Nastavenia v záložke Hladiny je možné jednoducho a prehľadne nastaviť hladiny, ktoré chceme vytvoriť pri nastavení výkresu.



Legenda k obsluhu okna:

Načítaj, Ulož, Ulož ako: Cesta k zdrojovému súboru pre vytvorenie hladín pri nastavovaní výkresu.

Tabuľka s hladinami: Tabuľka s hladinami s definíciou:

- Názov hladiny
- Farba hladiny
- Čiara hladiny

Rozbaľovacie pole - Zoznam čiar: Zoznam čiar ktoré sú definované pre načítanie čiar.

Tlačidlo Farba: Po stlačení sa otvorí okno s farbami ktorá sa po vybraní priradí hladine.

Textové pole - Vybraná hladina: Pri selektovaní čiary v tabuľke sa vyplní názov hladiny. Po jej prepísaní a stlačení tlačidla Zameň sa daná hladina premenuje.

nasledovné TAG-y atribútov: NADPIS, MIERKA (alebo tiež – SCALE, MERITKO), ODKAZ a NAZOV.

Uvažované hodnoty pre jednotlivé TAG-y atribútov:

- NADPIS – názov nadpisu: REZ, PÔDORYS, POHĽAD atď.
- MIERKA – mierka v akej je kresba
- NÁZOV - označenie rezu, pôdorysu ..., rezy označujeme písmenami A, B, C
- ODKAZ – je krížový odkaz pre výkres na ktorom sa nachádza značka rezu (detail, atď.) alebo v prípade ak popisujeme značku rezu (detail, atď.), tak výkres kde je rez (detail ...) vykreslený.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create iPhone documentation](#)

Vyplnenie atribútov

Bloky sú vytvorené v mm. To znamená, že pri výkrese s nastavením mierky 1:1 s jednotkami mm bude blok vložený s mierkou 1. Bloky sú uložené v adresári AutoCAD-u v podpriechniku \Support\BS_FILES\Bloky. Z tohto adresára sú načítané všetky súbory dwg. Ak chceme zmeniť cieľový adresár je to možné prepísaním cesty v súbore \Support\BS_FILES\BSBloky.ini.

Atribúty blokov je možné vyplniť pred vkladáním alebo počas vkladania bloku. Pred vložením je možné preddefinovať hodnoty atribútov pre maximálne 5 – TAG-ov. Program rozoznáva TAG s názvom NADPIS a MIERKA (alebo tiež – SCALE, MERITKO).

Po vybratí jedného z načítaných blokov program načíta zoznam TAG-ov atribútov. Podľa počtu atribútov v bloku umožní vyplniť atribúty pred vložením. Do rozbaľovacích polí načíta TAG-y atribútov. Ak chce užívateľ vyplniť hodnoty pred vložením. Začiarkne políčko vyberie atribút ktorý chce vyplniť a vpiše hodnotu. Ak sa v bloku nachádzajú TAG-y s mierkou a je nastavený výkres, tento atribút nie je nutné vyplniť. Ak popisujeme kresbu s hlavnou mierkou program mierku vpiše sám, pokiaľ prebehlo nastavenie výkresu a je zaškrtnuté políčko „**Popis hlavnej mierky**“. Ak chceme použiť inú, napríklad lokálnu. Mierku zadefinujeme manuálne. Ak vyberieme v rozbaľovacom okne pre TAG-y hodnotu ktorá obsahuje text s mierkou (viď vyššie), zaškrťavacie políčko hlavnej mierky sa automaticky vypne. Ak sa v bloku nachádza atribút s TAG-om NADPIS a je prvý v poradí program ho prednastaví do prvého rozbaľovacieho okna. V rozbaľovacom okne pre hodnotu atribútu je možné vybrať s preddefinovaných alebo napísať vlastný názov nadpisu.

Program dokáže identifikovať rezové značky na základe názvu bloku. Ak názov bloku obsahuje znak \$, program pri vkladaní bloku vyzve užívateľa na zadanie natočenia bloku. Ak blok končí reťazcom _\$L.dwg alebo _\$P.dwg, po vložení bloku vyhladá k nemu párový blok (P/L) a opýta sa užívateľa na vloženie párovej značky. Táto je vložená automaticky. Súradný systém sa nastaví podľa vloženého bloku a párový blok sa vloží do počiatku LSC tak že je s ním možné hýbať v smere osi x. Ak párovú rezovú značku nechceme písmenom „N“ akciu zrušíme. Hocičo iné berie program za súhlas a vyzve užívateľa na vloženie párového bloku ktorý je natočený podľa predchádzajúceho bloku.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Generate EPub eBooks with ease](#)

Rozpiska

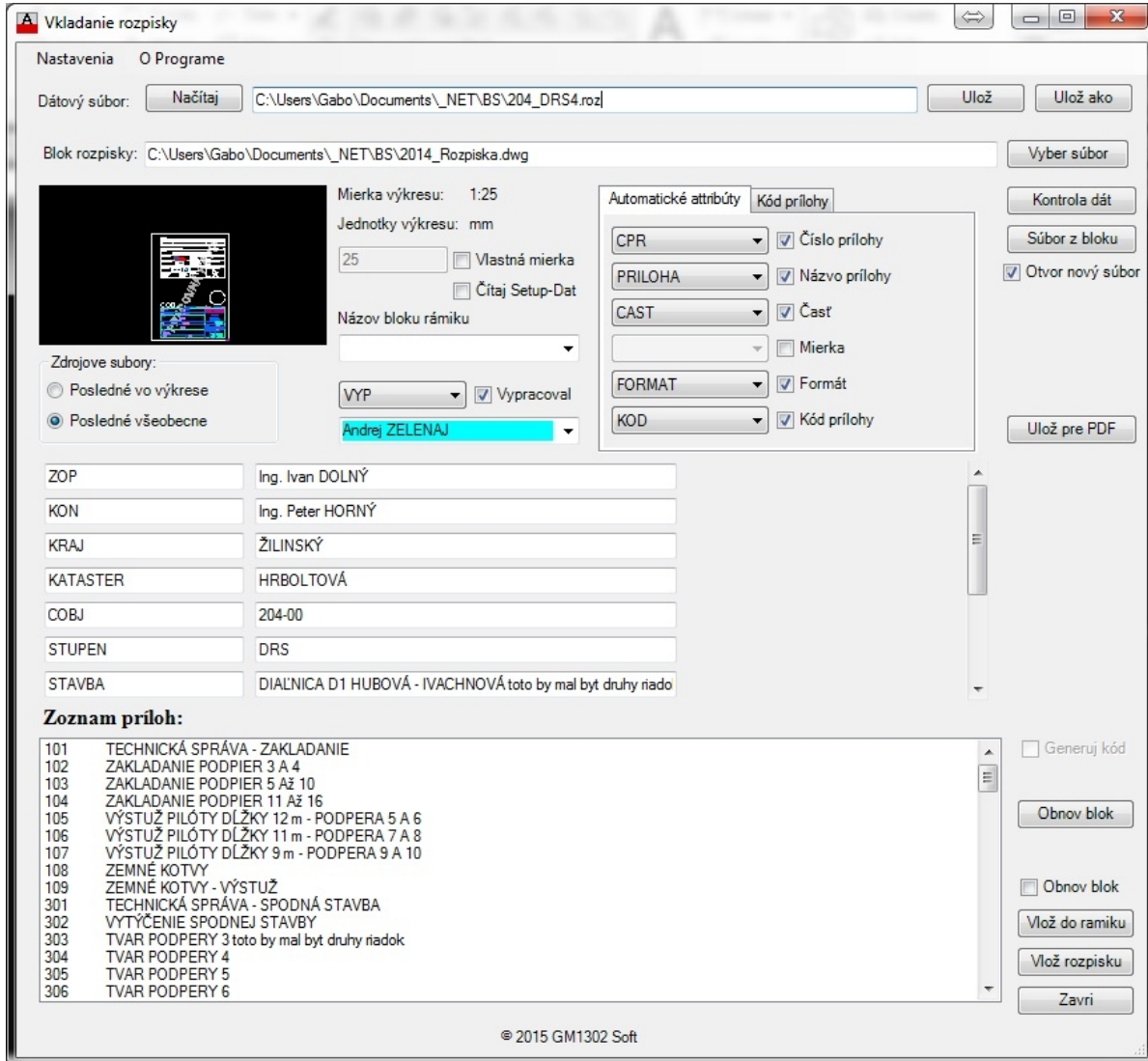
Program na *Vkladanie Rozpisky* slúži na vloženie rozpisky (titulky) výkresu. Rozpiska je opäť nadeľovaná ako blok s atribútmi, ktoré sa automaticky vyplňajú z dátového súboru. Dátový súbor rozpisky obsahuje všetky potrebné údaje na jej vyplnenie. Pre zákazku (akciu) sa vytvorí dátový súbor s údajmi o stavbe, objekte a zoznam jednotlivých príloh. Pri vkladaní rozpisky vyberieme zo zoznamu názov prílohy (výkresu) a program vloží blok rozpisky a vyplní jednotlivé údaje.

Pred ideálne fungovanie tejto aplikácie je vhodné mať pred jeho spustením „nastavený výkres“ – program *Nastavenie a správne definované bloky rozpisky s atribútmi*. Program z nastavenia načítava niektoré dáta, napríklad mierku, jednotky výkresu atď. a ďalej s nimi pracuje pri vyplňaní a vkladaní samotnej rozpisky. Pri vkladaní bloku sa podľa mierky výkresu vloží blok s príslušnou mierkou tak aby bol

v správnej veľkosti.

Obsluha okna

Okno: Vkladanie rozpisky



Výpis ovládačov okna:



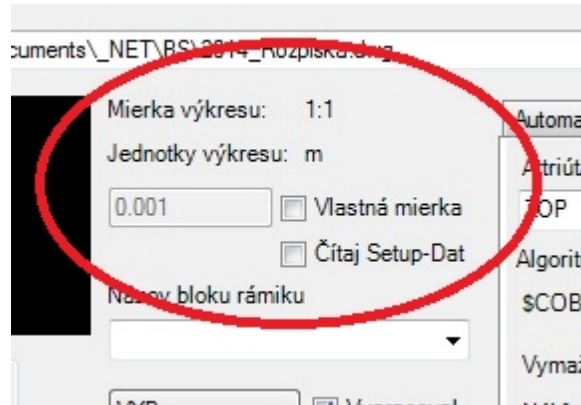
Panel pre načítanie dátového súboru rozpisky (prípona "roz"). Po otvorení sa načíta **dátový súbor rozpisky**.



Panel pre načítanie bloku rozpisky (súbor "dwg"). Po otvorení sa načíta **blok rozpisky**

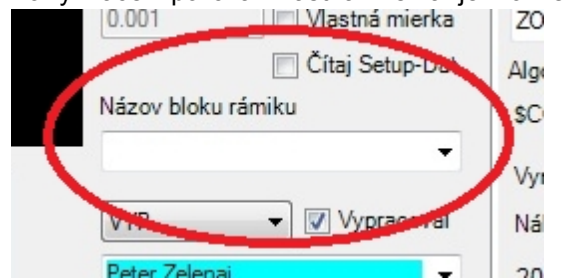


Náhľad načítaného bloku rozpisky

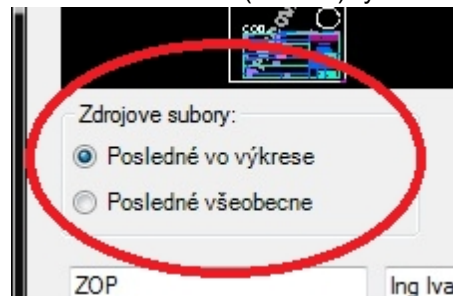


Údaje o nastavení výkresu – mierka.

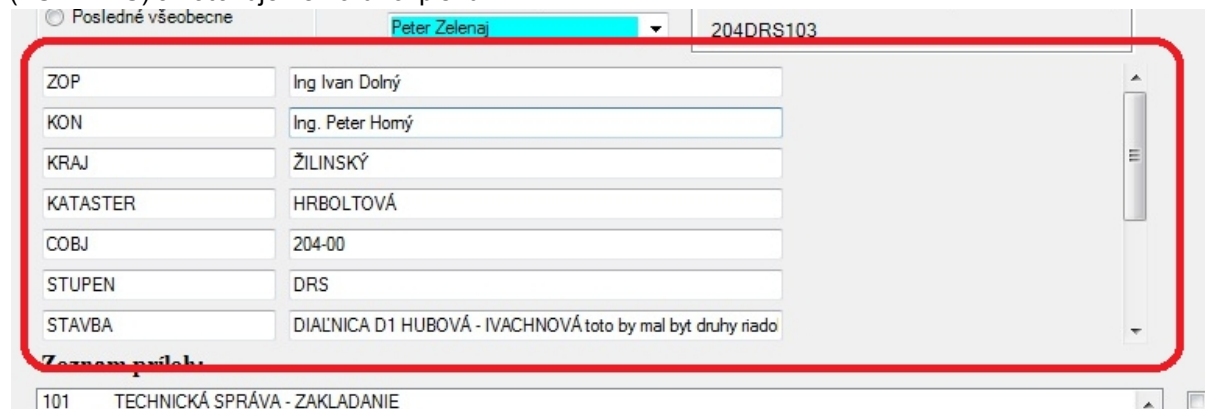
Po vyznačení políčka "Vlastná mierka" je možné zadať mierku vloženia bloku.



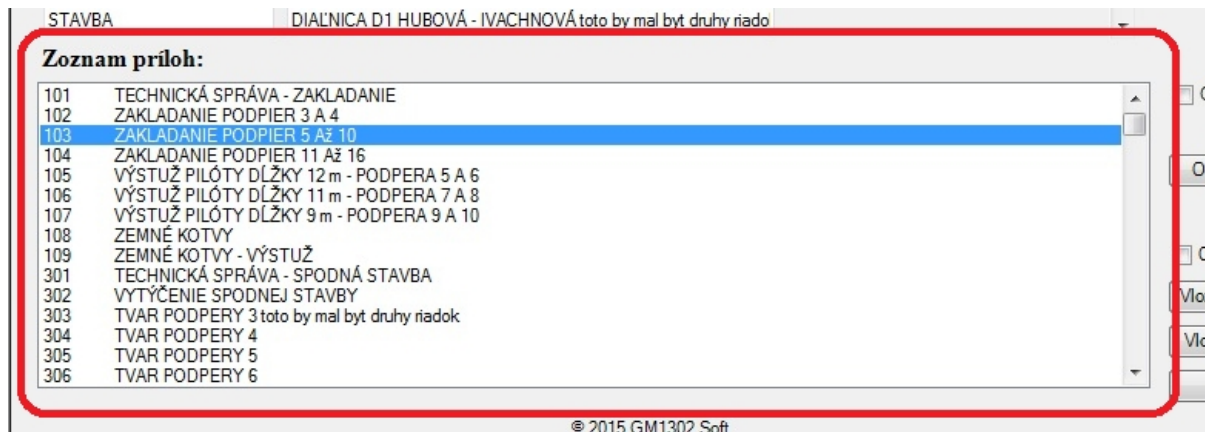
Názov bloku rámičky (formátu) výkresu.



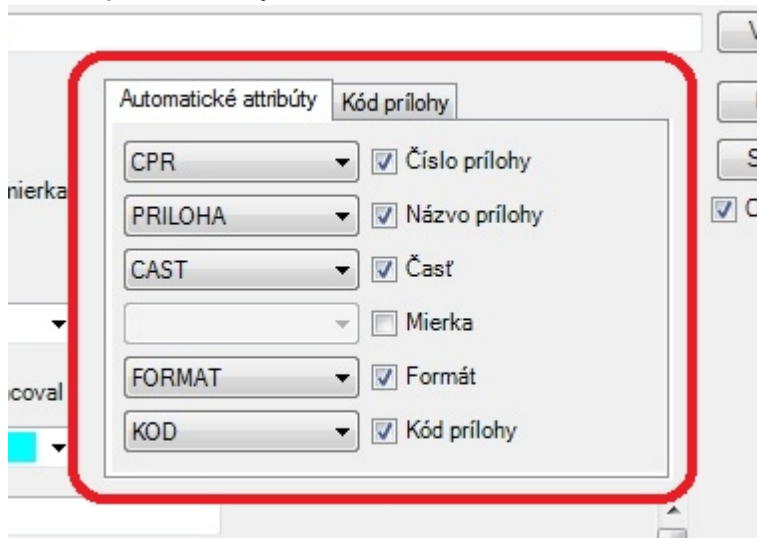
Určenie ktorý blok sa ma načítať. Využije sa napríklad keď, sa robí iný stupeň projektovje dokumentácie (DSP>DRS) a naťahujeme novú rozpisku.



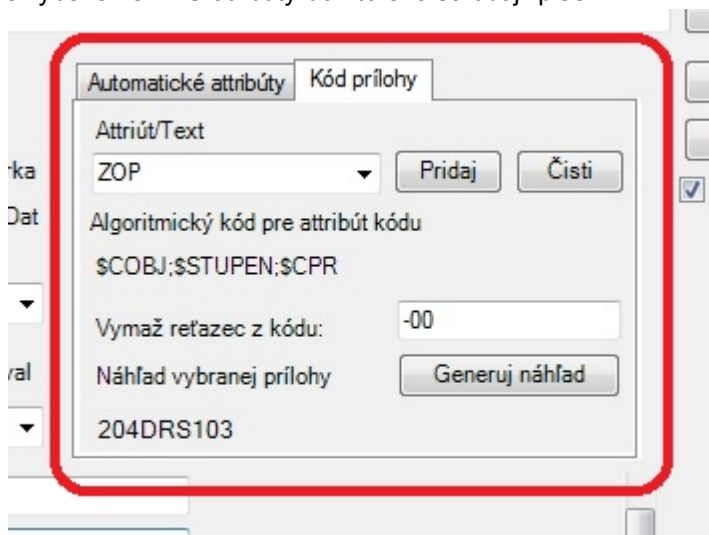
TAG-y a údaje pre jednotlivé pevné atribúty.



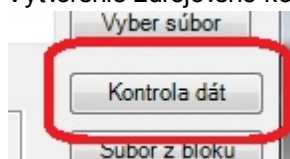
Zoznam príloh načítaný z dátového súboru.



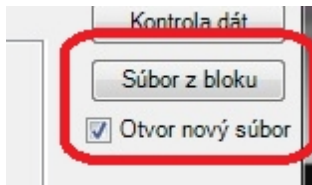
Prednastavenie premenných atribútov ktoré chceme vyplniť. Ak chceme údaj vyplniť. Vyznačíme si ho a vyberieme TAG atribúty do ktorého sa údaj vpiše.



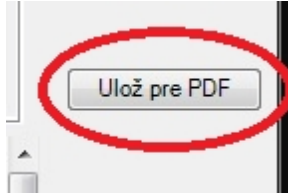
Vytvorenie zdrojového kódu pre kódovanie výkresov (súborov).



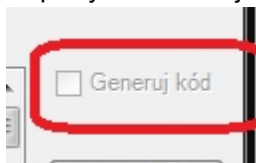
Po stlačení program porovná TAG-y v zdrojovom súbore a v bloku rozpisky a vypíše ktoré kde chýbajú. Ak je všetko ok, mali by chýbať v zdrojovom súbore premenné atribúty
Jedná sa o tieto údaje: Číslo prílohy, Názov prílohy, Časť, Mierka, Formát, Kód prílohy.



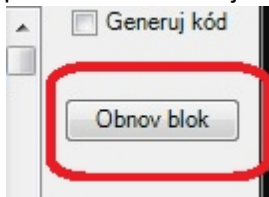
Tlačidlo „Súbor z bloku“ vytvorí prázdny dátový súbor s pokynmi. Ak je začiarknuté políčko „Otvor nový súbor“ súbor bude otvorený v textovom editore.



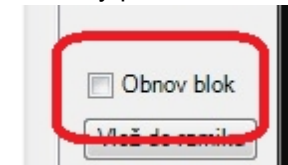
Tlačidlo „Ulož pre PDF“ vytvorí súbor AE_PDF.ini v podpriechynku AutoCAD-u ..Support\Easy\. Do súboru sa zapíše názov bloku rozpisky, ktorý má program na vytvorenie pdf podľa rozpisky uvažovať pre výber atribútov. Ďalej sa tu vpiše zdrojový kód pre vytvorenie názvu súboru ktorý program vygeneruje na základe rozpisky obsiahnutej v rámci výkresu.



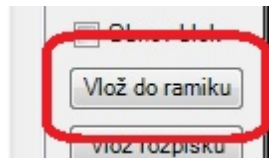
Prepínač generuj kód sa aktivuje ak máme správne nedefinovaný zdrojový kód a odskúšaný tlačidlom „Generuj náhľad“. Ak je prepínač začiarknutý, tak pri preklikávaní medzi jednotlivými súbormi v zozname príloh sa v aktualizuje náhľad na základe vybranej prílohy.



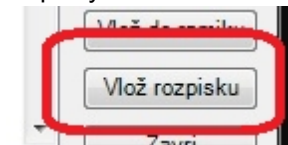
Tlačidlo obnov blok je môžeme použiť ak sa nám už vložená rozpiska zmenila. Blok vlozenej rozpisky bude obnovený podľa aktuálnej verzie.



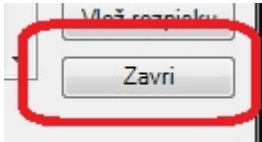
Ak je prepínač začiarknutý, pri vkladaní rozpisky sa natiahne nový blok. Je vhodné použiť ak sme už mali vo výkrese blok rozpisky s rovnakým názvom. Vtedy nebude vkladat blok vo výkrese, ale načíta aktuálnu verziu bloku.



Vloží rozpisku do rámiku výkresu vybraním rámiku výkresu. Natočenie rozpisky je podľa rámiku. **InsertPoint** je v pravom dolnom rohu rámiku. Takto by mal byť nedefinovaný aj blok rozpisky. Okno rozpisky ostáva otvorené.



Vloží rozpisku do vybraného bodu. Natočenie rozpisky je podľa aktuálneho UCS. Uložia sa nastavenia ovládačov okna a okno sa zavrie.



Zavrie sa okno rozpisok bez uloženia zmeny ovládačov okna.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EBook and documentation generator](#)

Dátový súbor

Dátový súbor je textový súbor vyplnený s určitým formátovaním. V riadku je vždy najprv názov TAG-u s hodnotou atribútu pre daný TAG. Tieto hodnoty sú oddelené **TABULÁTOROM** a to od začiatku súboru až po riadok v ktorom je „**PRÍLOHA:**“ V tejto oblasti sú po riadkoch zadefinované pevné TAG-y atribútov zodných pre všetky výkresy objektu. Výnimkou je TAG označený hviezdičkou *, ktorý je rezervovaný pre údaj rozpisok, ktorý hovorí o osobe, ktorá vypracovala výkres. V príklade nižšie je to TAG: VYP a preto je pred TAG vpísaná hviezdička => *VYP. Takto označený TAG sa automaticky nastaví do rozbaľovacieho poľa pre TAG – vypracoval a do rozbaľovacieho poľa sa vloží hodnota z dátového súboru prislúchajúca atribútu s hviezdičkou, teda v našom prípade *VYP.

V riadkoch pod riadkom obsahujúci reťazec (slovo) „**PRÍLOHA:**“ sa nachádza zoznam príloh. Ten je formátovaný obdobne ako pevné atribúty s tým, že na prvej pozícii sa nachádza číslo prílohy (výkresu), na druhej, respektíve tretej sa nachádza názov prílohy (výkresu). Ak je v bloku rozpiske zadefinovaný viacriadkový atribút je možné použiť druhý riadok. Tiež oddelený tabulátorom. Ak máme dokumentáciu rozdelenú na jednotlivé časti a pre túto časť dokumentácie máme rezervovaný atribút v rozpiske, do dátového súboru zadefinujeme túto časť názvom a dvojbodkou. Napríklad: „**ZAKLADANIE:**“. Program podľa dvojbodky rozpozna že sa jedná o časť a neberie riadok ako názov prílohy ale priradí si dané prílohy k časti dokumentácie.

```

Súbor Úpravy Formát Zobrazit Pomocník
ZOP Ing. Ivan DOLNÝ
KON Ing. Peter HORNÝ
KRAJ ŽILINSKÝ
KATASTER HRBOLTOVÁ
COBJ 204-00
STUPEN DRS
STAVBA DIALNICA D1 HUBOVÁ - IVACHNOVÁ toto by mal byť druhý riadok
OBJEKT MOST NA D1 v km 1,800 - 2,124
ZM -
*VYP Andrej ZELENÁJ
ZAK 0614
DATUM 03/2015
HIP Ing. Juraj KAPUSTA
PRÍLOHA:
ZAKLADANIE:
101 TECHNICKÁ SPRÁVA - ZAKLADANIE
102 ZAKLADANIE PODPIER 3 A 4
103 ZAKLADANIE PODPIER 5 AŽ 10
104 ZAKLADANIE PODPIER 11 AŽ 16
105 VÝSTUŽ PILÓTY DĹŽKY 12 m - PODPERA 5 A 6
106 VÝSTUŽ PILÓTY DĹŽKY 11 m - PODPERA 7 A 8
107 VÝSTUŽ PILÓTY DĹŽKY 9 m - PODPERA 9 A 10
108 ZEMNÉ KOTVY
109 ZEMNÉ KOTVY - VÝSTUŽ
SPODNÁ STAVBA:
301 TECHNICKÁ SPRÁVA - SPODNÁ STAVBA
302 VYTÝČENIE SPODNEJ STAVBY
303 TVAR PODPERY 3 toto by mal byť druhý riadok
304 TVAR PODPERY 4
305 TVAR PODPERY 5
306 TVAR PODPERY 6
307 TVAR PODPERY 7
308 TVAR PODPERY 8
309 TVAR PODPERY 9
310 TVAR PODPERY 10
311 TVAR PODPERY 11
312 TVAR PODPERY 12
313 TVAR PODPERY 13
314 TVAR PODPERY 14
315 TVAR PODPERY 15
316 TVAR PODPERY 16
317 VÝSTUŽ ZÁKLADU PODPERY 3, 4 - TYP 1
318 VÝSTUŽ ZÁKLADU PODPERY 5, 6 - TYP 2
319 VÝSTUŽ ZÁKLADU PODPERY 7, 9, 12 - TYP 3
320 VÝSTUŽ ZÁKLADU PODPERY 8, 10 - TYP 4
321 VÝSTUŽ ZÁKLADU PODPERY 11, 14 - TYP 5
322 VÝSTUŽ ZÁKLADU PODPERY 13, 15, 16 - TYP 6
323 VÝSTUŽ PILIEROV PODPERY 3
324 VÝSTUŽ PILIEROV PODPERY 4
325 VÝSTUŽ PILIEROV PODPERY 5
326 VÝSTUŽ PILIEROV PODPERY 6
327 VÝSTUŽ PILIEROV PODPERY 7
328 VÝSTUŽ PILIEROV PODPERY 8

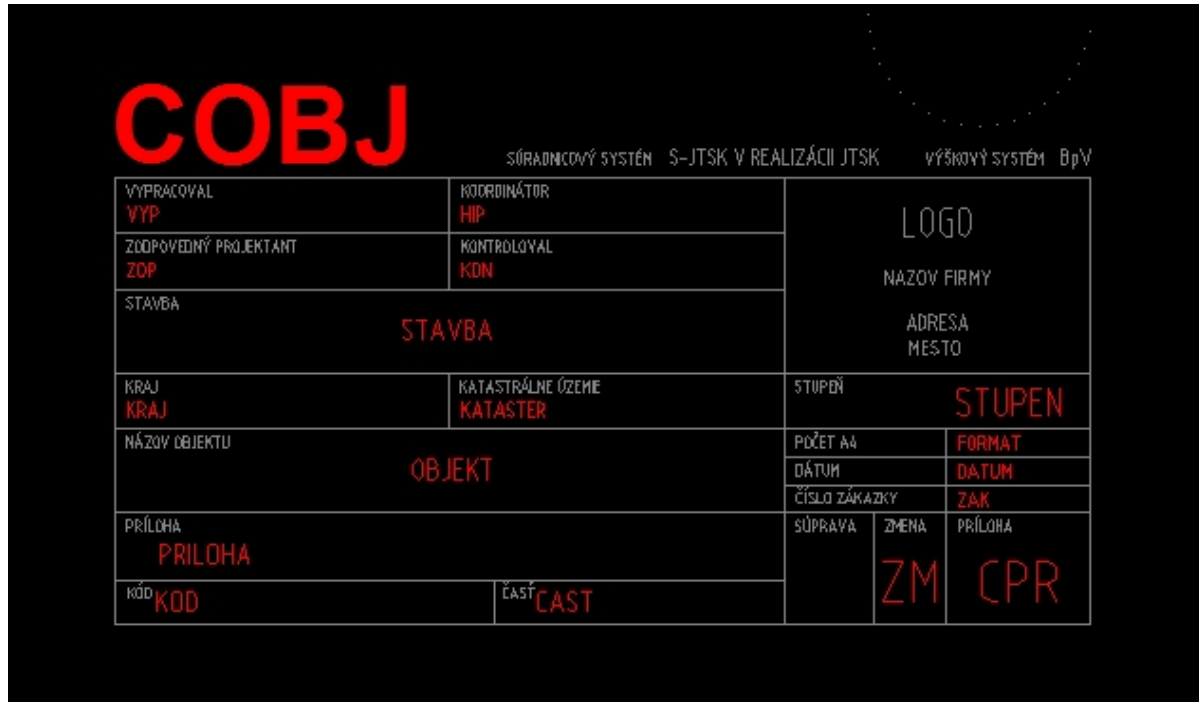
```

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free iPhone documentation generator](#)

Blok Rozpisky

Na prácu s programom na vloženie rozpisky je možné použiť akýkoľvek blok (súbor dwg). Ak chceme aby sa rozpiska vyplňala z dátového súboru musia byť v bloku (súbore) nadefinované atribúty. **UPOZORNENIE: súbor rozpisky obsahuje kresbu rozpisky s textami a atribútmi popripade iné entity nie blok rozpisky s nadefinovanými atribútmi. Ak by sme mali takýto blok treba ho rozbiť použiť príkaz – explode v AutoCAD-e.**

Na obrázku je príklad výkresu obsahujúci rozpisku so zadanými atribútmi. Atribúty sú vykreslené červenou farbou. Ostatné entity (čiary, texty ...) sú pevné. A nie je možné ich pri vkladaní zmeniť.



Program rozoznáva niektoré názvy atribútov - TAG-y a to:

- CAST – hodnota pre časť dokumentácie (ak je delená, ZAKLADANIE, SPODNÁ STAVBA, NOSNÁ KONŠTRUKCIA, atď.),
- CPR – číslo prílohy (výkresu),
- PRÍLOHA – názov prílohy (výkresu),
- KOD – kód prílohy (výkresu), súboru,
- MIERKA – mierka/mierky výkresu
- FORMAT – formát (rámik) výkresu, veľkosť v počte ks A4

Tieto TAG-y atribútov po načítaní bloku vyplnia a priradia do rozbaľovacích polí v časti **Automatické atribúty / Kód prílohy**. Pokiaľ atribúty, ktoré majú byť vyplnené týmito hodnotami, máme s inými názvami, je potrebné si ich navoliť podľa potreby z rozbaľovacích polí v spomenutej časti. **Počiatok UCS je do programu uvažovaný pravý dolný roh plus okraj.**

Generovanie hodnôt

Generované hodnoty atribútov sú údaje ktoré sa do rozpisky vyplnia automaticky alebo poloautomaticky pri vkladaní rozpisky. Údaje sa vyplnia ak sú vyznačené (začiarknuté).

Poloautomaticky sa vyplňajú atribúty pre:

- **Číslo prílohy**
- **Názov prílohy**
- **Časť dokumentácie**
- **Kód prílohy**
- **Meno kto vypracoval výkres**

Automaticky sa vyplňajú atribúty pre:

- **Formát**
- **Mierku**

dÁTA PRÍLOHY

Medzi dáta prílohy patria hodnoty vyplňajúce atribúty pre číslo výkresu, názov výkresu, časť dokumentácie a kód prílohy. Okrem kódu prílohy sú ostatné dáta prílohy generované z údajov, ktorý máme vybraný zo zoznamu príloh v čase keď ideme vložiť rozpisku.

Kód prílohy (výkresu, súboru) je potrebné pred vložení rozpisky nastaviť. Ako kód je možné navoliť prakticky hocikajký reťazec (text). No je možné používať aj načítané dáta rozpisky. V záložke "**Kód prílohy**" je možné preddefinovať zdrojový kód podľa ktorého sa bude generovať kód prílohy. Zdrojový kód vytvoríme pridávaním TAG-ov alebo vlastného textu. Ak chceme pridať TAG vyberieme ho zo zoznamu a pridáme tlačidlom "**Pridaj**". Ak chceme vložiť vlastný text, do rozbaľovacieho poľa vpišeme text a opäť stlačíme tlačidlo "**Pridaj**". Nižšie vidíme ako nám vzniká algoritmický zdrojový kód. Ak pridávame TAG atribútu pred názov sa vpiše značka doláru \$. Jednotlivé hodnoty v zdrojovom kóde sú oddelené bodkočiarkou. Ak chcem určitý reťazec (text) z výsledného kódu (nie zdrojového) odstrániť, text vpišeme do bunky pre vymazanie reťazca z kódu. Ak chcem zobrazit' výsledný kód, vyberieme prílohu a stlačíme tlačidlo "**Generuj náhľad**"

Výmery

Plochy Region: Spočíta plochy vybraných entít typu REGION.

Plochy Surface: Spočíta plochy vybraných entít typu SURFACE.

Plochy S+R: Spočíta najprv plochy entít typu REGION potom SURFACE a potom spočíta dohromady a vypíše výslednu plochy.

Plochy šrafy: Spočíta plochy vybraných entít typu HATCH.

Výkaz čiar: Spočíta dĺžky entít typu: LINE, 3DPOLYLINE, 2DPOLYLINE, ARC. Ak je zaštrnutá možnosť vypísať do súboru, program vypíše do súboru všetky entyty ich dĺžky, farbu, typ čiary, hladinu čiary a druh entity.

Dĺžky čiar: Spočíta vybrané entity. Do výberu sa zahrnú entity typu: LINE, 3DPOLYLINE, 2DPOLYLINE, ARC.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Write eBooks for the Kindle](#)

Bloky

Programy zahrnuté do časti bloky sú určené pre prácu s blokmi. Či už sú sa jedná o bloky s atribútmi alebo bez atribútov. Programami je možné vykonávať tieto operácie:

1. Importovanie blokov (s atribútmi alebo bez atribútov)
2. Update atribútov
3. Update blokov a atribútov – silent (bez nutnosti otvorenia samotného výkresu)
4. Výška z bloku (vykreslí entitu typu bod (POINT) podľa hodnôt bloku s atribútmi.
5. Rôzne:
 - a. Blok do hladiny
 - b. Rotuj blok
 - c. Posuň text (entitu) v bloku
 - d. Blok po krivke
 - e. Natoč blok podľa pline

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured EPub generator](#)

Import atribútov/blokov

Program Import blokov slúži na vkladanie požadovaného bloku do súradníc z dátového súboru. Blok môže obsahovať atribúty, ktoré sa automaticky môžu vyplňovať z dátového súboru. Blok, ktorý chceme vkladať musí byť samostatne stojaci výkres. Dátový súbor sa skladá so stĺpcami hodnôt potrebných pre vloženie atribútu. Minimálne musí obsahovať súradnice bodov do ktorých sa blok bude vkladat'. Na poradí stĺpcov nezáleží. Tieto je možné nastaviť podľa potreby v programe pred vložením blokov. Program rozoznáva stĺpce na základe znaku medzi hodnotami. Môže to byť medzera, tabulátor alebo iný znak. Program prečíta riadok a rozdelí ho na jednotlivé „stĺpce“ podľa vybraného znaku. Po načítaní dátového súboru je možné priradiť stĺpec k hodnote ktorú predstavuje. Ak máme v bloku nadefinované aj atribúty, jednotlivým atribútom priradíme stĺpec s hodnotami, ktoré do požadovaného atribúty chceme vpisovať. Pri vkladaní blokov si môžeme vybrať hladinu do ktorej sa majú bloky vložiť. V programe je možné aj vytvoriť novú hladinu.

Vkladaj blok/atribúty

O Programe

Blok: E:\AutoCAD Civil 3D 2013\Support\Easy\Bloky\AE_Bl_Nadpis.dwg

Dátový súbor: E:\AutoCAD Civil 3D 2013\Support\2ImportBlock.bt

Mierka výkresu: 1:25 Jednotky výkresu: mm 25 Vlastná mierka

Oddeľovač stĺpcov

Tabulátor

Medzera (space)

Vlastný

Poloha bloku

Súradnica X: Stípec 1 JTSK

Súradnica Y: Stípec 2

Súradnica Z: Stípec 3 z = 0

Atribúty bloku:

	Stípec v súbore	Označenie atribútu
<input checked="" type="checkbox"/> Atribút 1	Stípec 4	ODKAZ
<input checked="" type="checkbox"/> Atribút 2	Stípec 4	NAZOV
<input checked="" type="checkbox"/> Atribút 3	Stípec 6	%%OMIERKA
<input checked="" type="checkbox"/> Atribút 4	Stípec 7	ODKAZ
<input type="checkbox"/> Atribút 5		
<input type="checkbox"/> Atribút 6		
<input type="checkbox"/> Atribút 7		
<input type="checkbox"/> Atribút 8		

Nastavenie hladiny kreslenia staničenia

Hladina: 0

 © 2015 GM1302 Soft

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create iPhone web-based documentation](#)

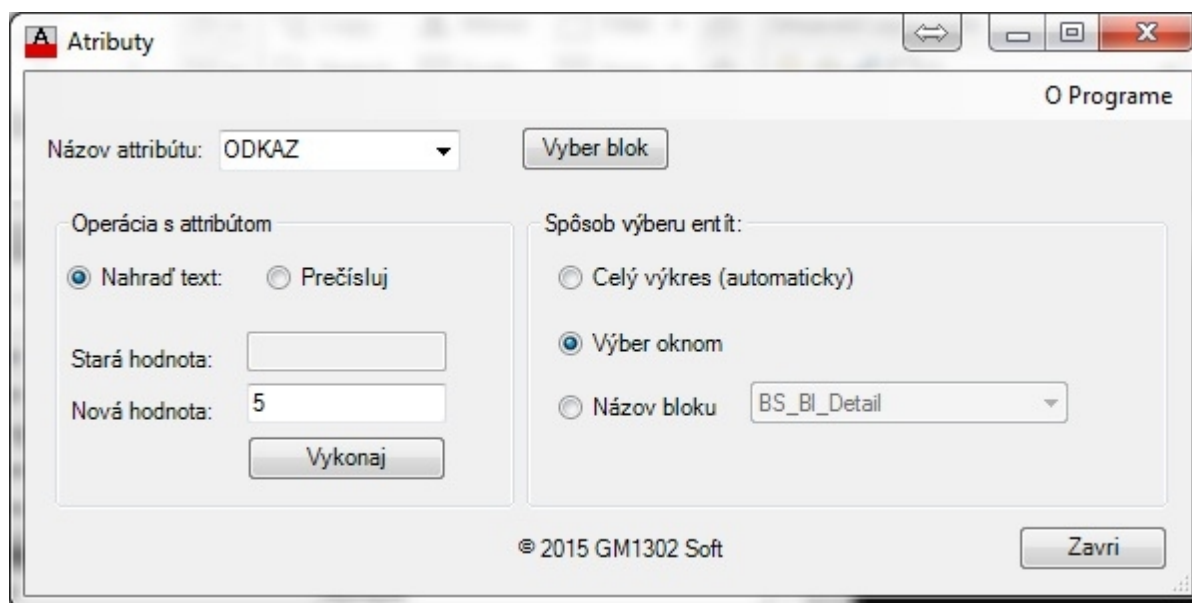
Update atribútov

Program slúži na prepisovanie hodnôt atribútov vo výkrese. Zvoliť môžeme z dvoch operácií:

1. Nahraď text
2. Prečísľuj

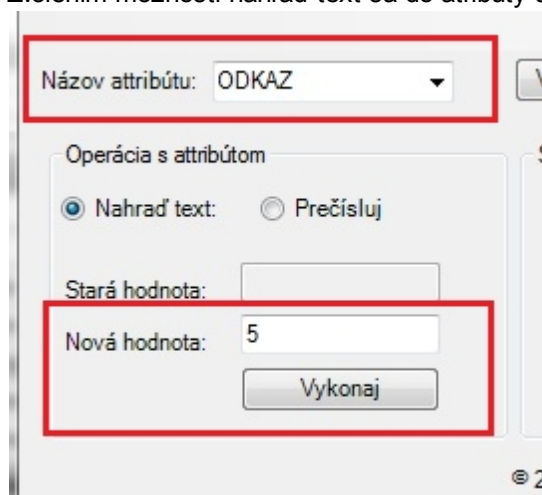
Bloky s atribútmi ktoré chceme zmeniť je možné vybrať tromi spôsobmi:

1. Celý výkres
2. Výber oknom
3. Názov bloku



Nahrad' text

Zvolením možnosti nahrad' text sa do atribúty s vybraným TAG-om vpiš nová hodnota.



Prečísľuj

Zvolením možnosti prečísľuje bude zmenený atribút na základe zadaných hodnôt. Zadávame starú a novú hodnotu. Program vypočíta rozdiel a prečísľuje všetky atribúty ktorých sa zmena týka. Toto je vhodné použiť ak máme vo výkrese vložené bloky atribútmi odkazujúce sa na iné výkresy. Všetky hodnoty atribútov ktoré budú zasiahnuté budú prečísľované.

Príklad: Ak sa nám pribudnú 3 príloha, ktorých čísla budú 5,6,7. Do políčka **stará hodnota** vpišeme číslo 5, do políčka **nová hodnota** vpišem číslo 8. Program prehľadá výkres a vo vybraných blokoch zmení hodnoty atribútov ktorých hodnota je väčšia ako 4 o prírastok +3.

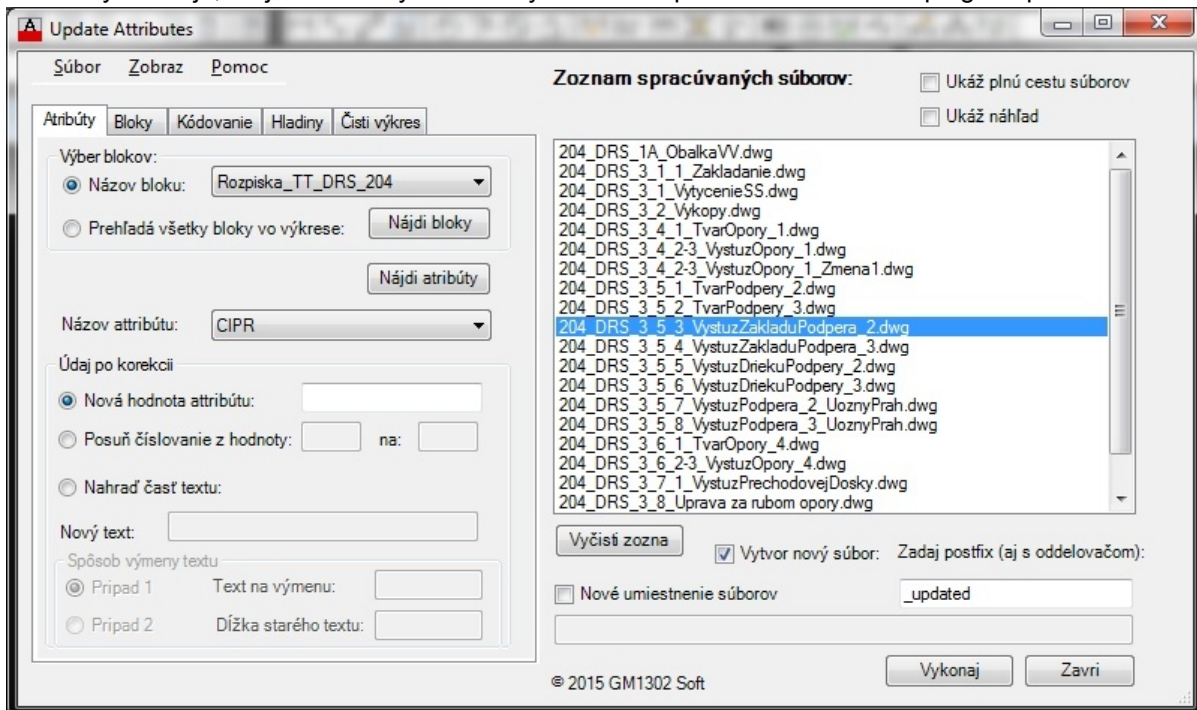
Silent blocks

Tento programík slúž na obnovu (update) a výmenu blokov vo výkresoch bez nutnosti otvárania výkresov. Program sa síce spúšťa priamo z programu AutoCAD no pri svojej práci neotvára výkresy do grafického prostredia ale do pamäte. Takto je možné obnoviť atribúty vo vložených blokoch alebo vymeniť bloky vo vybraných súboroch. Program má tri funkcionality:

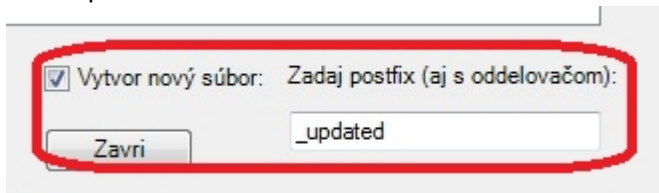
- Update (obnova) atribútov (zmena hodnôt atribútov),
- Update (obnova) blokov,
- Kódovanie súborov,
- Práca s hladinami (zapnúť/vypnúť).

Okno tohto programu je rozdelené do dvoch častí. V časti na ľavej strane vyberáme spôsob úpravy bloku vo výkrese, alebo druh operácie s hladinou (wypnutie/zapnutie) V druhej časti, na pravej strane, sú načítané súbory v ktorých zmeny chystáme sa vykonať.

Výhodou je, že program pracuje s výkresom v pamäti a nie grafickom prostredí čo značne urýchľuje prácu. Ďalšou výhodou je, že je možné vybrať viac výkresov na úpravu naraz a nechať program pracovať.



Výkresy v ktorých boli zmeny vykonané je možné uložiť do pôvodných alebo do nových výkresov. Túto funkciu zapneme zaškrtnutím políčka „Vytvor nový súbor:“ a následný zadáním textu ktorý sa pridá na koniec pôvodného názvu súboru.



Atribúty

Obnovu atribútov vyberieme vybraním prvej záložky s názvom „Update Attribute“ v okne.

Časť programu určená na obnovu atribútov slúži na zmenu atribútov vo vložených blokoch vo výkrese. Zmenu atribútov môžeme vykonať tromi spôsobmi:

1. Vpísaním novej hodnoty
2. Posunutím číslovania (ak je hodnota v atribúte číslo vieme pričítať alebo odčítať)
3. Nahradiť časť textu atribútu

Tieto operácie môžeme vykonať pre jeden, nami zadaný blok, alebo pre všetky bloky ktoré obsahujú názov vybraného TAG-u atribútu. Toto si nastavíme v časti „Výber blokov“. Viď obrázok nižšie.

Stlačením tlačidla „Nájdí bloky“ sa nám do rozbaľovacieho poľa vpišu všetky bloky (obsahujúce atribúty), ktoré sa nachádzajú vo vybranom výkrese.

Stlačením tlačidla „Nájdí atribúty“ sa do rozbaľovacieho poľa vpišu všetky atribúty, ktoré vybraný blok obsahuje.

V časti „Údaj po korekcii“ si vyberieme jednu z troch možností ktorou upravíme hodnotu atribútu na nami požadovanú.

Popis a použitie možností úprav.

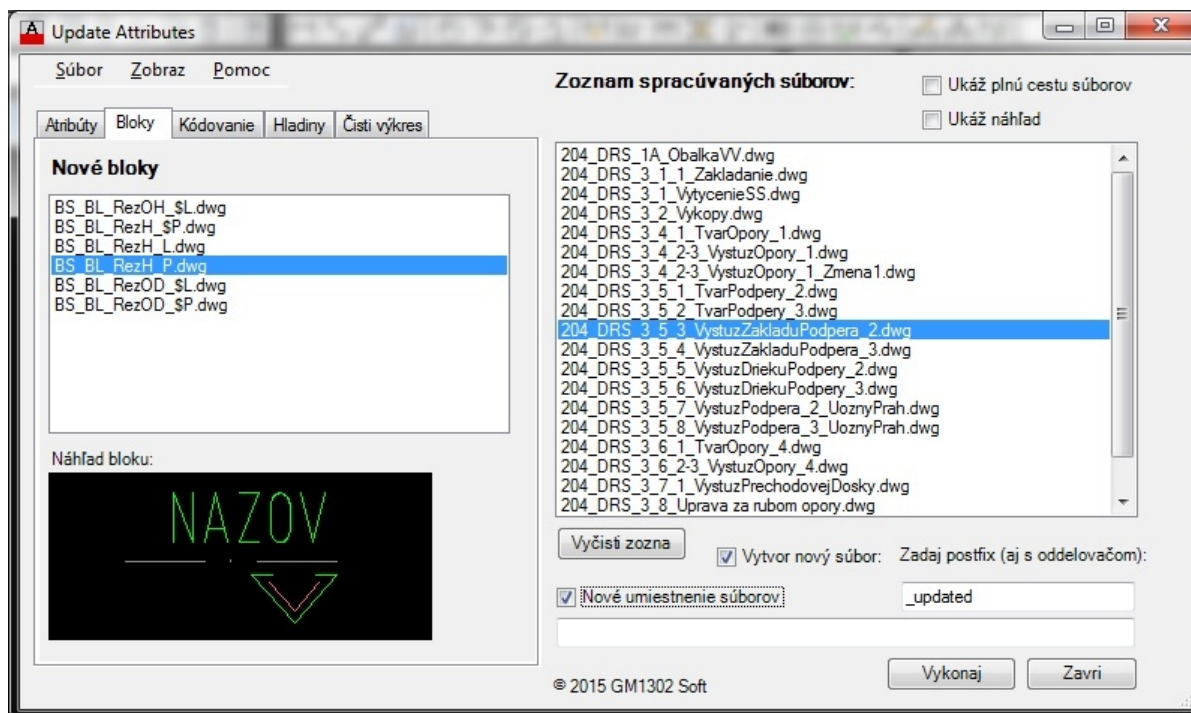
- Ak vyberieme upraviť hodnotu atribútu možnosťou „Nová hodnota atribútu“, pôvodná hodnota v bloku pre atribút sa vymení za zadaný text.
- „Posuň číslovanie“ je vhodné ak chceme zmeniť číselnú hodnotu atribútu pričítaním alebo odčítaním čísla. Túto funkcionality je možné využiť na prečíslovanie výkresov (číslo výkresu v rozpiske) alebo ako aj odkazy na výkresy v **rezových čiarach** a **nadpisoch** kresieb.
- Ak vyberieme funkcionality „Nahrad' časť textu“ je možné v hodnote atribútu vymeniť časť textu za nový text. Text je možné nahradiť dvoma spôsobmi:
 1. **Prípad 1:** Je to výmena textu za text. Do poľa „Nový text“ zadáme nový text atribútu. Do poľa text na výmenu zadáme text ktorý bude novým textom nahradený. Príklad: Ak chceme vymeniť v texte 20150302 hodnotu 03 za 04 zadáme nasledovné hodnoty do tabuľky:

2. **Prípad 2:** Časť textu ktorý chceme nahradiť definujeme jeho začiatočnou pozíciou a dĺžkou. Príklad: Ak chceme vymeniť v texte 20150302 hodnotu 03 za 04 zadáme nasledovné hodnoty do tabuľky:

Pri jednom výkrese sa nám môže zdať táto operácia nelogická a komplikovaná no ak nemáme vo všetkých výkresoch rovnaký text(v tomto prípade *Mesiac v dátume*) program takto dokáže vymeniť text za text. Samozrejme, že musia súhlasiť pozície vo všetkých výkresoch. Toto sa môže vyskytnúť napríklad pri zmene kódu výkresov.

Bloky

Obnovu blokov vyberieme vybraním druhej záložky s názvom „Update Block“ v okne.

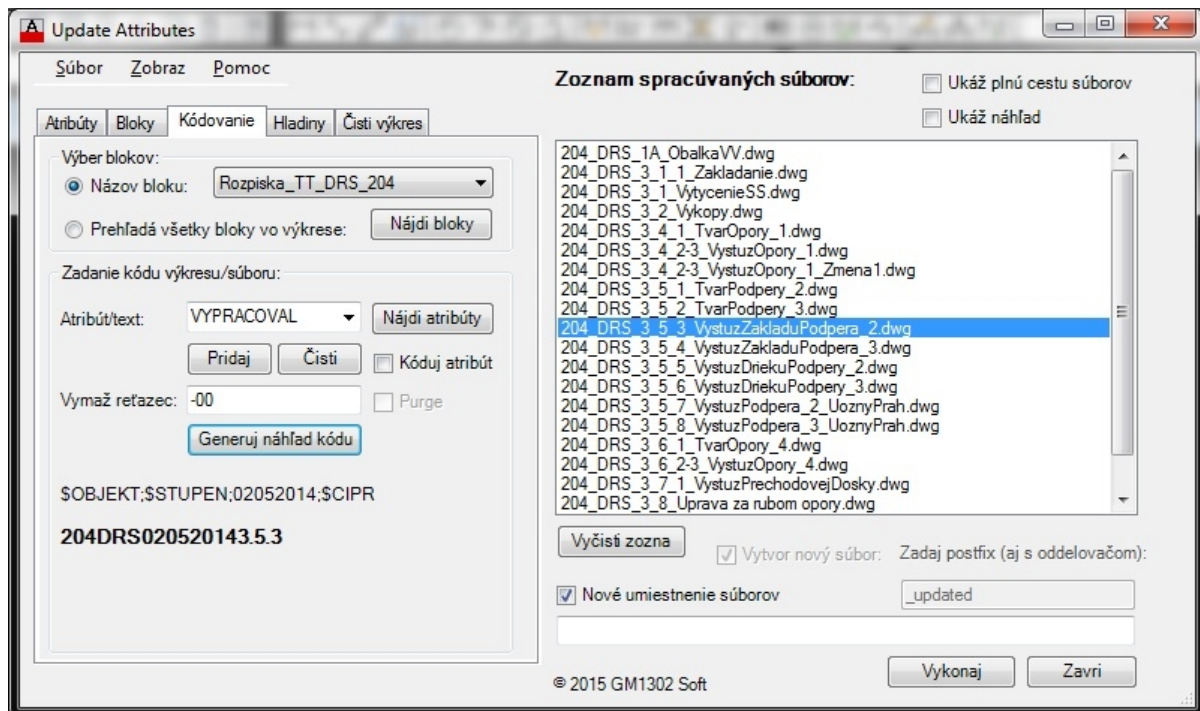


Táto funkcia slúži na výmenu blokov vo výkrese. Ideálne použitie je ak vo viacerých výkresoch máme ten istý blok ale ho potrebujeme zmeniť. Tento blok/bloky si upravíme a uložíme ako samostatný súbor s tým, názov súboru dwg sa musí zhodovať s názvom bloku ktorý budeme v ostatných výkresoch vymieňať. Takto nadefinované bloky načítame. Na ľavej strane okna vyznačíme bloky ktoré chceme vymeniť. Na pravej strane vyberieme výkresy v ktorých chceme bloky vymeniť a stlačíme tlačidlo „Vykonaj“. Naraz je možné vybrať viac blokov ako aj viac súborov. Program bude prechádzať po jednotlivých súboroch, v ktorých v každom vymení vybrané bloky.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

Kódovanie

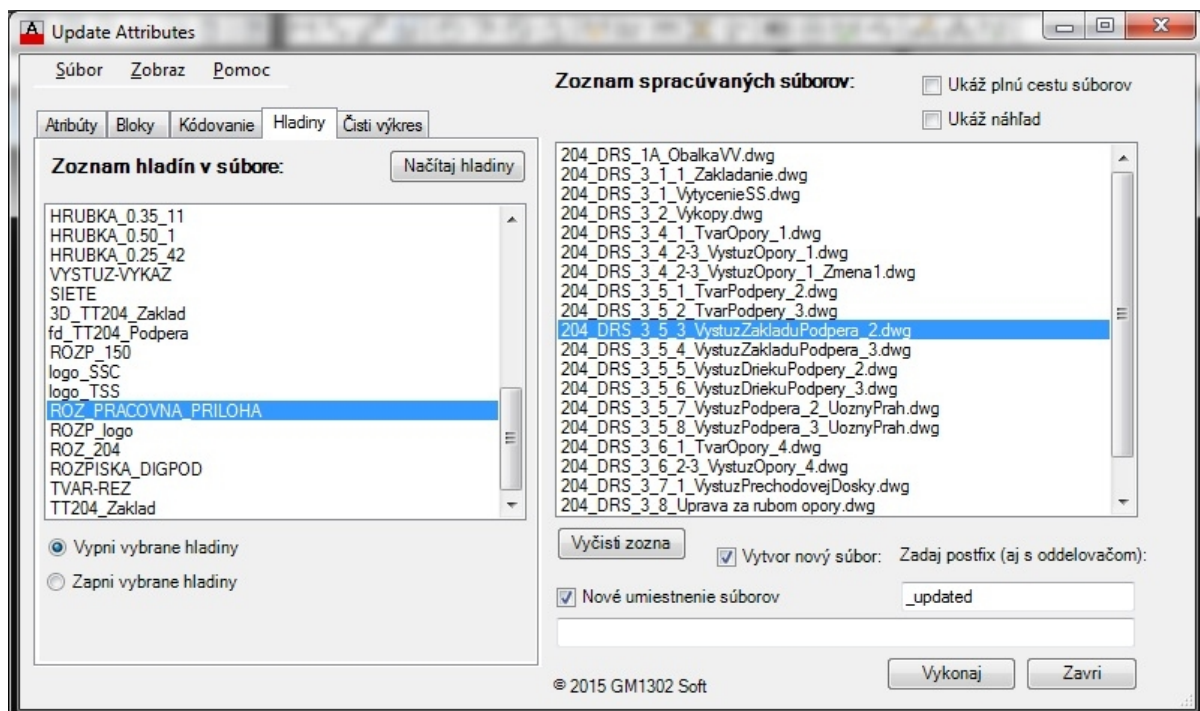
Kódovanie súbor využíva atribúty v súbore na vytvorenie názvu súboru a jeho uloženie pod týmto názvom do pôvodného alebo novozvoleného priečinka. Pri zaškrtnutí políčka „Kóduj atribút“ sa v bloku do vybraného atribútu vpíše vygenerovaný kód.



Zdrojový kód vytvárame pridávaním buď TAG-u (názvu) atribútu alebo textu. Ak chceme pridať TAG zberieme ho z rozbaľovacieho poľa „Atribút/Text“. Ak chceme zadať vlastný text prepíšeme hodnotu v rozbaľovacom poli. Program sám rozpozná či sa jedná o vpísanú hodnotu alebo vybranú. Po stlačení tlačidla „Vykonaj“ program vyhľadá vo výkrese blok s názvom ktorý sme zadali, alebo prehľadá každý blok a vyhľadá v ňom atribúty. Ak sa v bloku nachádzajú atribúty dosadené do zdrojového kódu, tak program z ich hodnôt a textu vytvorí výsledný názov súboru. Súbor s novým názvom uloží buď do nového alebo pôvodného priečinka. Možnosť nového umiestnenia si aktivujeme zaškrtnutím prepínača „Nové umiestnenie priečinka“ a následným zadáním novej cesty.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce electronic books easily](#)

Hladiny

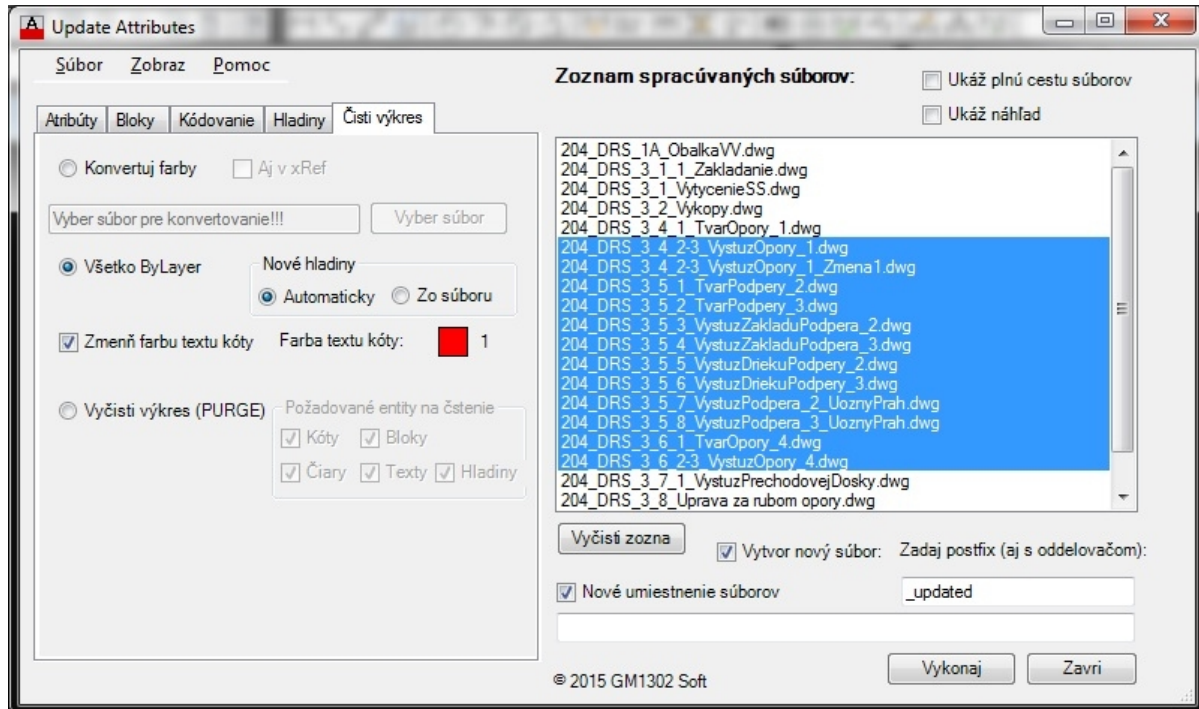


V tejto časti okna je možné vybraný súborom vypnúť alebo zapnúť vybrané hladiny.

Čistenie výkresu

V tejto časti okna je možné vykonávať niekoľko operácií:

1. Meniť farby hladinám – prepínač – **Konvertuj farby**
2. Dať všetkým entitám farbu podľa hladiny („ByLayer“) prepínač - **Všetko ByLayer**
3. Vyčistiť výkres – prepínač **Vyčisti výkres (PURGE)**



Zmena farieb hladín

Toto je vhodné použiť ak máme výkres od inej osoby ktorá používa inú farebnú konvenciu. Pre použitie tejto funkcie je potrebné mať zadaný súbor podľa ktorého sa bude farba hladiny konvertovať. Je možné vybrať súbory s príponou „con“. Súbor obsahuje čísla vpísané pod seba (do riadkov), ktoré predstavujú indexy farieb z AutoCAD-u. Poradie riadka určuje farbu hladiny ktorá sa spracúva, číslo v danom riadku predstavuje index farby na ktorá sa spracúvanej hladine priradí.

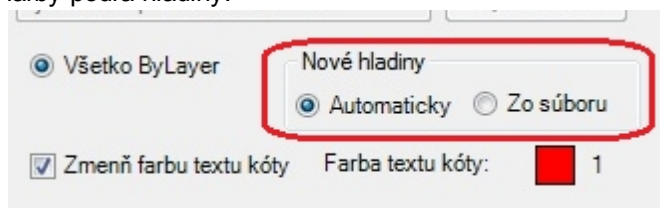
Prpínačom **Aj v xRef** budú menené aj hladiny externých referencií. Zmenia sa iba hladiny v materskom súbore nie v samotnej externej referencii.

Všetko ByLayer

Táto funkcia programu nastaví všetkým entitám vo výkrese farbu podľa hladiny, teda – ByLayer. Entity, ktorých farba nebola nastavená ByLayer budú premiestnené do novo vytvorenej hladiny. Farba novej hladiny bude nastavená podľa farby entity. Farebné zobrazenie výkresu tak zostane nezmenené. Názov novo vytvorenej hladiny je možné vytvoriť dvoma spôsobmi:

1. Automaticky
2. Zo súboru

Entitám typu Dimension, teda kótam je možné nastaviť farbu textu. Ostatným častiam kóty budú priradené farby podľa hladiny.



Vytváranie hladín

Zvolením možnosti **Automaticky** budú názvy hladín vytvorené z indexu farby a pevného názvu „Color_“. Príklad: Pre entitu ktorej farba bola nastavená ako červená bude vytvorená hladina: „Color_1“.

Zvolením možnosti **Zo súboru** budú názvy hladín vytvorené z načítaného súboru. Súbor s hladinami má príponu *“lay”*. V súbore sú v riadkoch vypísané názvy hladín. Poradie riadku určuje farbu entity, text riadku bude zobrazený ako názov hladiny.

Čistenie výkresu **Purge** „vypurguje“ zvolené typy entít z výkresu.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create HTML Help documents](#)

Blok do hladiny

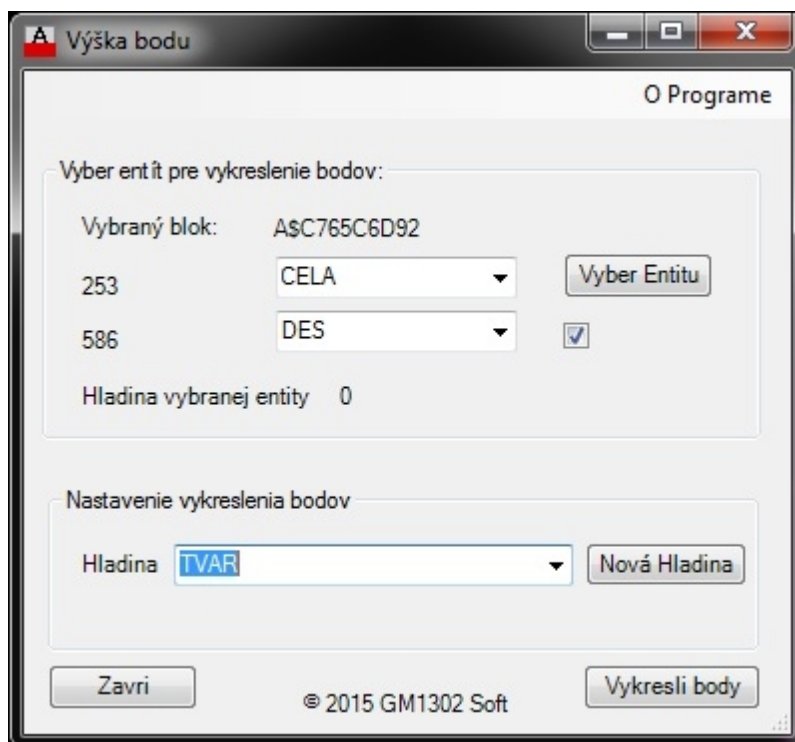
Blok do hladiny

Program si automaticky premiestni všetky bloky zhodujúce sa z výberom do hladiny vybraného bloku. Ak chceme aby všetky dané bloky vo výkrese boli v jednej hladine, premiestnime jeden blok, spustíme príkaz a program podľa vybraného bloku vyhledá všetky rovnaké bloky a dá do hladiny bloku z výberu.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

Výška z bloku

Výška z bloku: Program vykresluje body do bodu vloženia textu alebo bloku s atribútmi. Z textu číta výšku a priradí ju bodu. Pri texte program vyberie všetky texty v hladine selektovaného textu. Ak vyberáme entity typu blok, musia obsahovať atribúty z definíciou výšky. Výšku môžeme mať v jednom alebo rozdelenú v dvoch atribútoch. Podľa toho ako je výška v bloku zadefinovaná si navolíme zostavenie výšky. Na obrázku nižšie máme vybraný blok s definíciou výšky rozdelnú do dvoch atribútov. Body môžeme vykresliť do vybranej hladiny. V okne si môžeme vytvoriť aj novú hladinu.



Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Write EPub books for the iPad](#)

Práca s blokmi

Blok do hladiny

Program si automaticky premiestni všetky bloky zhodujúce sa z výberom do hladiny vybraného bloku. Ak chceme aby všetky dané bloky vo výkrese boli v jednej hladine, premiestnime jeden blok, spustíme príkaz a program podľa vybraného bloku vyhledá všetky rovnaké bloky a

dá do hladiny bloku z výberu.

Rotuj blok

Program natočí vybrané bloky o zadaný uhol. Po spustení si program vypýta blok z ktorého vyberie jeho názov a nastaví filter tak aby sa v ďalšom výbere mohli vybrať iba bloky s daným názvom.

Posuň text v bloku

Program je možné jednoducho posúvať entitami v bloku. Po spustení príkazu program vyzve na vybratie textu v bloku. Je možné vyberať aj iné entity. Potom nás program vyzve na určenie cieľového bodu.

Blok po krivke

Program slúži na uloženie bloku po krivke. Blok využíva funkciu AutoCAD-u MEASURE. Je však doplnený tak aby bol pre užívateľa jednoduchší. Po spustení program vyzve aby užívateľ vybral blok ktorý chce po krivke ukladať. Ak už predtým bol program spustený, pamätá si názov posledného bloku a spýta sa či má ukladať posledný blok alebo nový. Po vybraní bloku vyberieme krivku po ktorej chceme blok ukladať, vyberieme či chceme blok rotovať po krivke a určíme vzdialenosť medzi jednotlivými blokmi.

Natoč blok podľa pline

Program natáča bloky podľa entity typu Polyline. Uhol natočenia je podľa dotyčnice v mieste najbližšieho bodu vloženia bloku k čiare. Blok ostane na pôvodnom mieste. Zmení sa iba jeho uhol.

Túto funkciu môžeme využiť ak máme napríklad zamerané objekty popri líniovej stavbe ktorej os máme definovanú výkresu alebo si ju vieme nakresliť. Bloky do výkresu vložíme napríklad programom pre **Vkladanie atribútov/Blokov**. Po vložení ich môžeme nechať natočiť podľa čiary typu Polyline. Ak čiara nie je súvislá polilyne túto ale sa skladá z iných entít. Polyline si môžeme vytvoriť pomocou príkazov DIVIDE – AutoCAD (rozdeli krivku na zadaný počet úsekov vložení entít typu POINT). Následne spustíme príkaz **Spoj body do 2D/3D pline** a vytvoríme tak jednu polyline.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free Web Help generator](#)

Texty

Natoč text podľa pline

Program natáča texty podľa entity typu Polyline. Uhol natočenia je podľa dotyčnice v mieste najbližšieho bodu vloženia bloku k čiare. Blok ostane na pôvodnom mieste. Zmení sa iba jeho uhol.

MText spacing

Program vybraným MTextom zmení výšku riadku.

Prefix

Pred vybrané texty sa vpiše zadaný text.

Postfix

Za vybrané texty sa vpiše zadaný text.

Spoj texty

Vybrané texty sa spoja do jedného textu.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create iPhone web-based documentation](#)

Kóty

Znovuobnovenie dĺžky

Do vybranej kóty sa vráti pôvodný meraný údaj.

Vymaž údaj z kót

Z vybranej kóty sa vymaže meraný údaj.

Text do kóty

Do kóty sa vpiše zadaný text aj s pomlčkou.

Kóty do popredia

Príkazom sa vyberú kóty aj použitím DRAWORDER sa dajú na homú úroveň. Vhodne spolu s použitím nastavenie **Fill color** pre kóty **Background**.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured EBook editor](#)

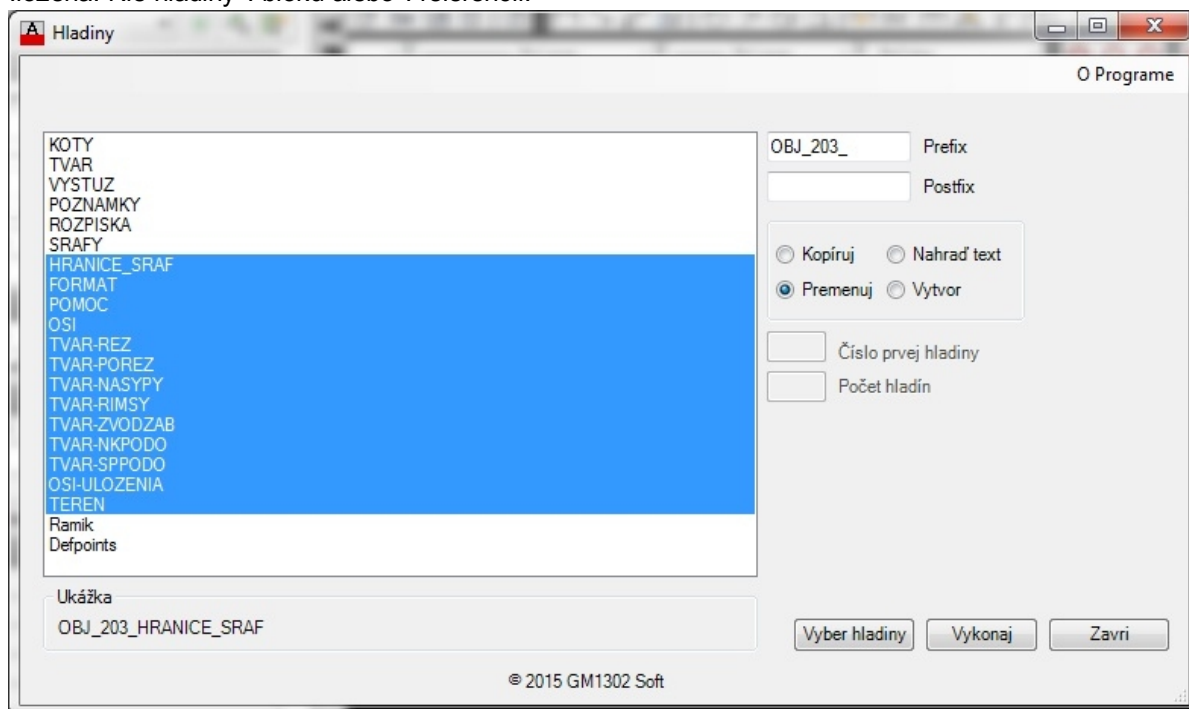
Hladiny

Hladiny

Programom je možné jednoducho pracovať s hladinami. Je možné zvoliť zo štyroch možných operácií:

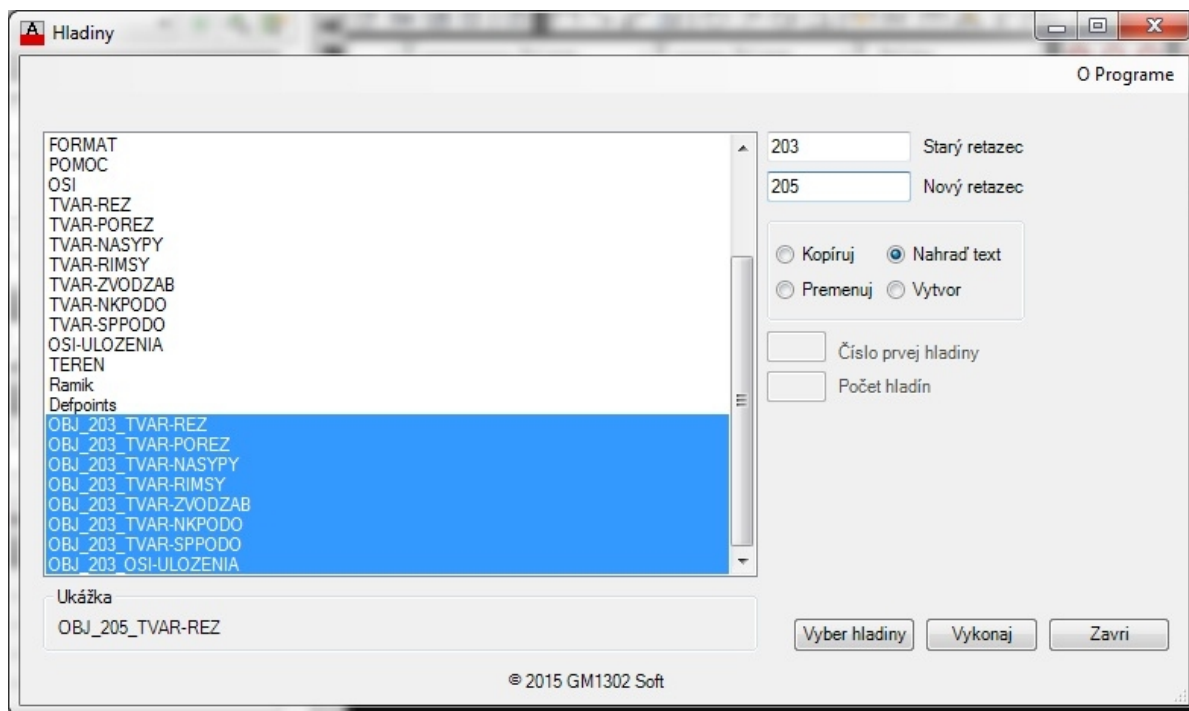
1. Kopíruj
2. Premenuj
3. Nahraď
4. Vytvor

Podľa zvolenej možnosti sa mierne upravujú popisy a možnosti zadávania vstupných údajov. Spracúvané hladiny môžeme vyberať v zozname hladín alebo výberom priamo vo výkrese pomocou tlačidla **Vyber hladiny**. Pri vybraní bloku alebo externej referencie bude vysvietená hladina v ktorej je blok alebo referencia možená. Nie hladiny v bloku alebo v referencii.

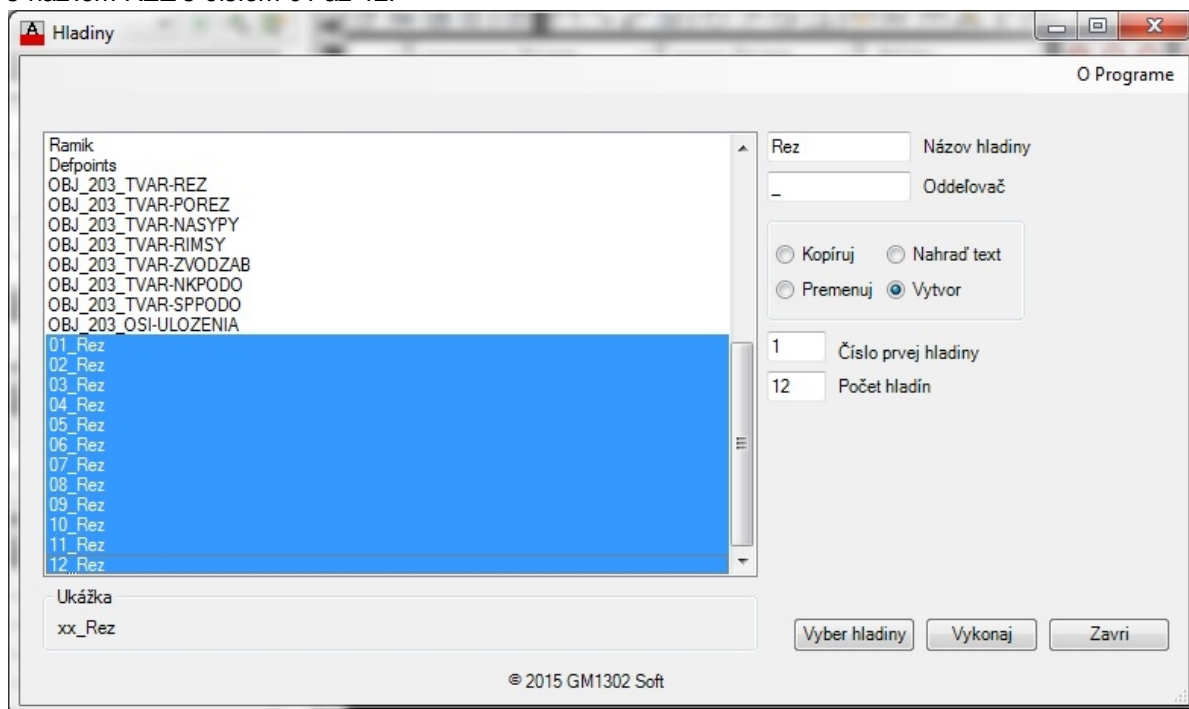


Pri zvolení funkcie **Kopíruj** alebo **Premenuj** je možné zadať prefix a postfix. Ak je vybraná aspoň jedna hladina V ľavom dolnom rohu sa nám pri zadávaní vstupných údajov zobrazuje ukážka výsledného názvu hladiny. Ak máme zvolenú možnosť **Kopíruj** vytvorí sa hladina s názvom: **prefix + pôvodným názvom + postfix**. Ak máme zvolenú možnosť **Premenuj**, vybrané hladiny sa premenujú.

Pri použití funkcie **Nahraď** je zmeniť názov hladiny výmenou textu za text. Na obrázku nižšie máme vytvorené hladiny s textom "OBJ_203_...." Chceme zmeniť číslo 203 na 205. Vyberieme predmetnú hladinu. Do políčka **Starý reťazec** vpišeme text ktorý chceme nahraďiť textom vpišaným do políčka **Nový reťazec** a spustíme tlačidlom **Vykonaj**.



Zvolením funkcie **Vytvor** je možné vytvoriť viacero hladín. V príklade na obrázku nižšie boli vytvorené hladiny s názvom REZ s číslom 01 až 12.



Vypni hladinu entity

Program zmrazí hladiny vybranej entity. (FREEZ)

Vypni hladinu entity-blok/xref

Program zmrazí hladiny vybranej entity aj v bloku alebo externej referencii.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

UCS/Pohl'ad

UCS podľa entity

Makro natočí UCS podľa vybranej entity.

Pohl'ad podľa UCS

Makro natočí pohľad výkresu podľa aktuálneho UCS.

Pohl'ad podľa entity

Makro natočí pohľad podľa vybranej entity.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free help authoring tool](#)

Filtre

Filter entity

Filter entity umožní užívateľovi vybrať v prvom kroku druh entity ktorý chce filtrovať. Po vybraní je užívateľ vyzvaný na uskutočnenie výberu. Pri výbere sa medzi vybrané objekty dostanú iba entity zhodné s filtrovanou entitou vybranou v prvom kroku. Entity sa uložia do pamäte. Pre prácu s nimi je potrebné zvoliť príkaz a výber vyvolať klávesov „P“ – predchádzajúci výber.

Filter hladiny

Filter hladiny umožní užívateľovi vybrať v prvom kroku entitu z ktorej si program vyberie názov hladiny v ktorej sa nachádza. Po vybraní je užívateľ vyzvaný na uskutočnenie výberu. Pri výbere sa medzi vybrané objekty dostanú iba entity, ktorých hladina je zhodná s hladinou entity vybranej v prvom kroku. Entity sa uložia do pamäte. Pre prácu s nimi je potrebné zvoliť príkaz a výber vyvolať klávesov „P“ – predchádzajúci výber.

Filter farby

Filter farby umožní užívateľovi vybrať v prvom kroku entitu z ktorej si program vyberie jej farbu. Po vybraní je užívateľ vyzvaný na uskutočnenie výberu. Pri výbere sa medzi vybrané objekty dostanú iba entity, ktorých farba je zhodná s farbou entity, vybranej v prvom kroku. Entity sa uložia do pamäte. Pre prácu s nimi je potrebné zvoliť príkaz a výber vyvolať klávesov „P“ – predchádzajúci výber.

Filter bloku

Filter bloku umožní užívateľovi vybrať v prvom kroku blok z ktorého si program vyberie jeho názov. Po vybraní je užívateľ vyzvaný na uskutočnenie výberu. Pri výbere sa medzi vybrané bloky dostanú iba tie, ktorých názov je zhodný s názvom bloku, vybraného v prvom kroku. Entity sa uložia do pamäte. Pre prácu s nimi je potrebné zvoliť príkaz a výber vyvolať klávesov „P“ – predchádzajúci výber.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create HTML Help documents](#)

Tlačenie do PDF

K použitiu funkcie automatického tlačenía do PDF je potrebné mať vytvorený formát výkresu programom "Nastavenie". Tlačenie do PDF je potom možné (pokiaľ sú nainštalované nutné súčasti) jednoducho spustením príkazu a následným vybraním rámíka výkresu, ktorý chceme vytlačiť. Tlačenie do PDF je možné vykonať dvoma spôsobmi a teda aj príkazmi:

1. Tlač do PDF
2. Tlač do PDF – rozpíska

Pri prvom spôsobe po spustení programu nás program vyzve na vybratie rámíka výkresu ktorý chceme vytlačiť do PDF. Program vytvorí súbor s názvom zhodným s názvom súboru a umiestni ho do podpriechinka PDF v umiestnení materského súboru DWG.

V druhom spôsobe obdobne program vyzve na vybratie rámíka výkresu s tým rozdielom, že po jeho vybratí program prehľadá vnútro vybraného rámíka a hľadá dáta definované v súbore AE_PDF.ini. Tento generuje program ROZPISKA. V súbore je zapísaný názov bloku rozpisky a zdrojový kód pre vytvorenie názvu PDF súboru. Po vybratí rámíka program vytlačí výkres do PDF súboru s názvom ktorý je vygenerovaný na základe zdrojového kódu a dát rozpisky.