

Bloki – tworzenie, zapisywanie, edycja

Wstęp

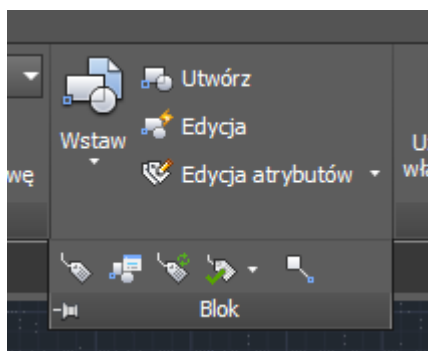
Bloki służą do tego, żeby móc zapisać narysowany obiekt i mieć możliwość jego późniejszego wykorzystania. Czyli zapisujemy obiekt w postaci pliku, a potem wstawiamy go dowolną ilość razy do projektu(-ów).

Dodatkowa korzyść jest taka, że można edytować obiekt i każda zmiana skutkuje zmianami we wszystkich projektach wykorzystujących dany blok. Można też np. zmieniać jeden obiekt na drugi.

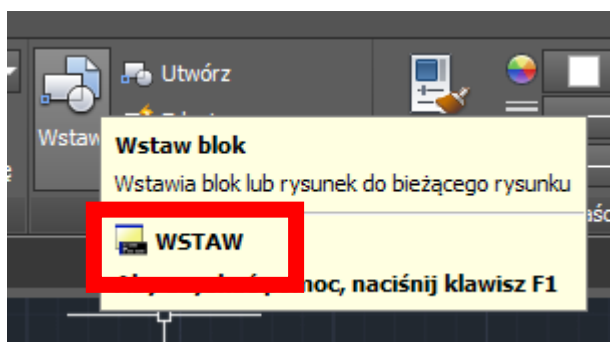
PISZBLOK – polecenie za pomocą którego można zapisać blok (aby zastosować polecenie należy po prostu zacząć pisać i potwierdzić enterem. Nie kojarzę innej metody dostępnej w standardowym menu, które pojawia się po instalacji programu (jedynie polecenie _wblock, ale to po prostu angielska wersja polecenia).

Oczywiście można dodać dowolne polecenie w formie przycisku (o tym na następnej stronie).

Ale na początek parę słów ogólnie na temat wykorzystywania poleceń (i dostosowywania interfejsu programu).



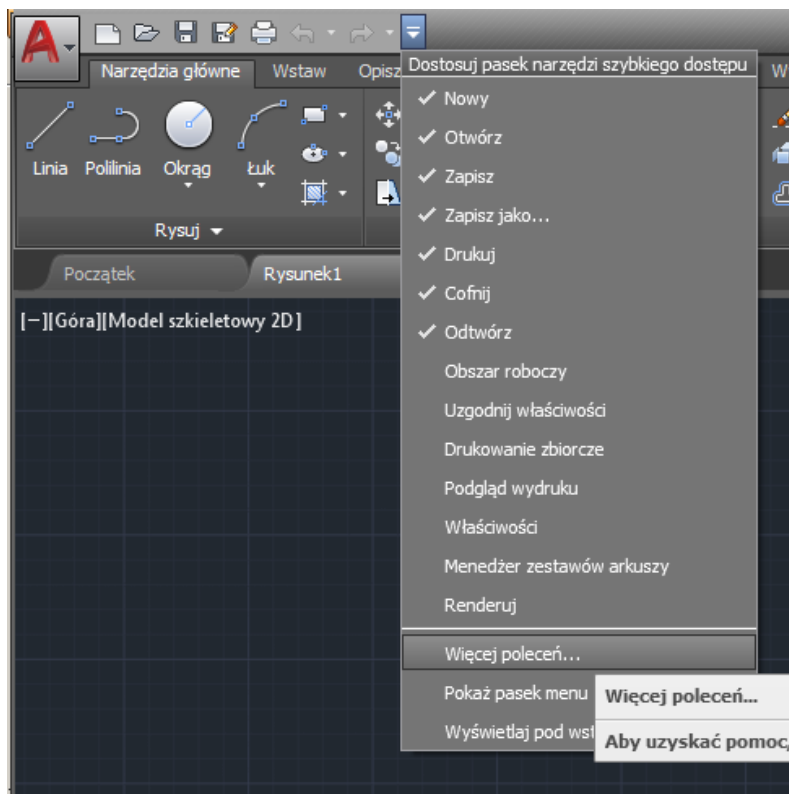
przy okazji – polecenia AutoCAD-a są przy poszczególnych przyciskach, oczywiście nie wszystkie polecenia mają przyciski, chociaż do wszystkich można takie przyciski utworzyć.



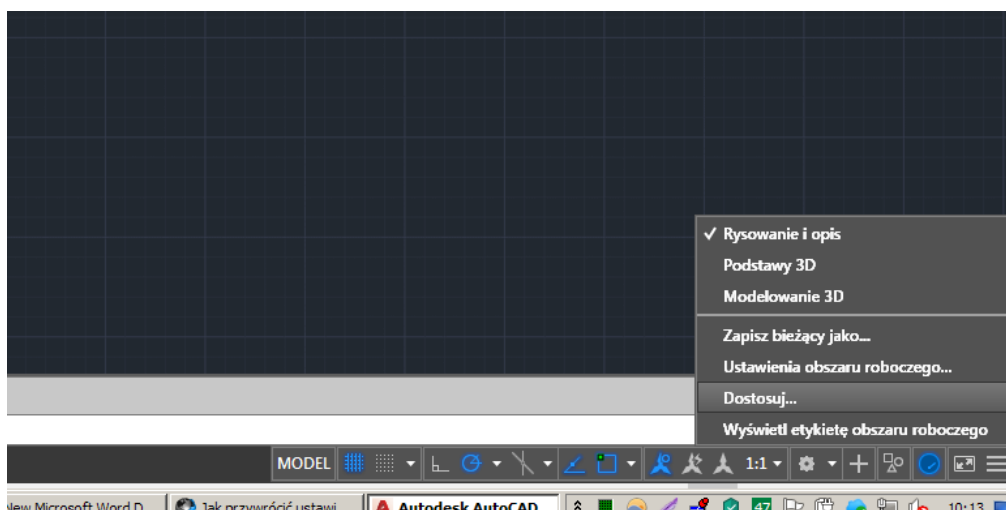
Tworzenie własnych kart i paneli na wstążce.

Dwa sposoby wejścia do panelu dostosowywania interfejsu użytkownika, niezależnie od wyboru wejdziemy w to samo miejsce:

1) strzałka na pasku szybkiego uruchamiania i polecenie „Więcej poleceń...”.

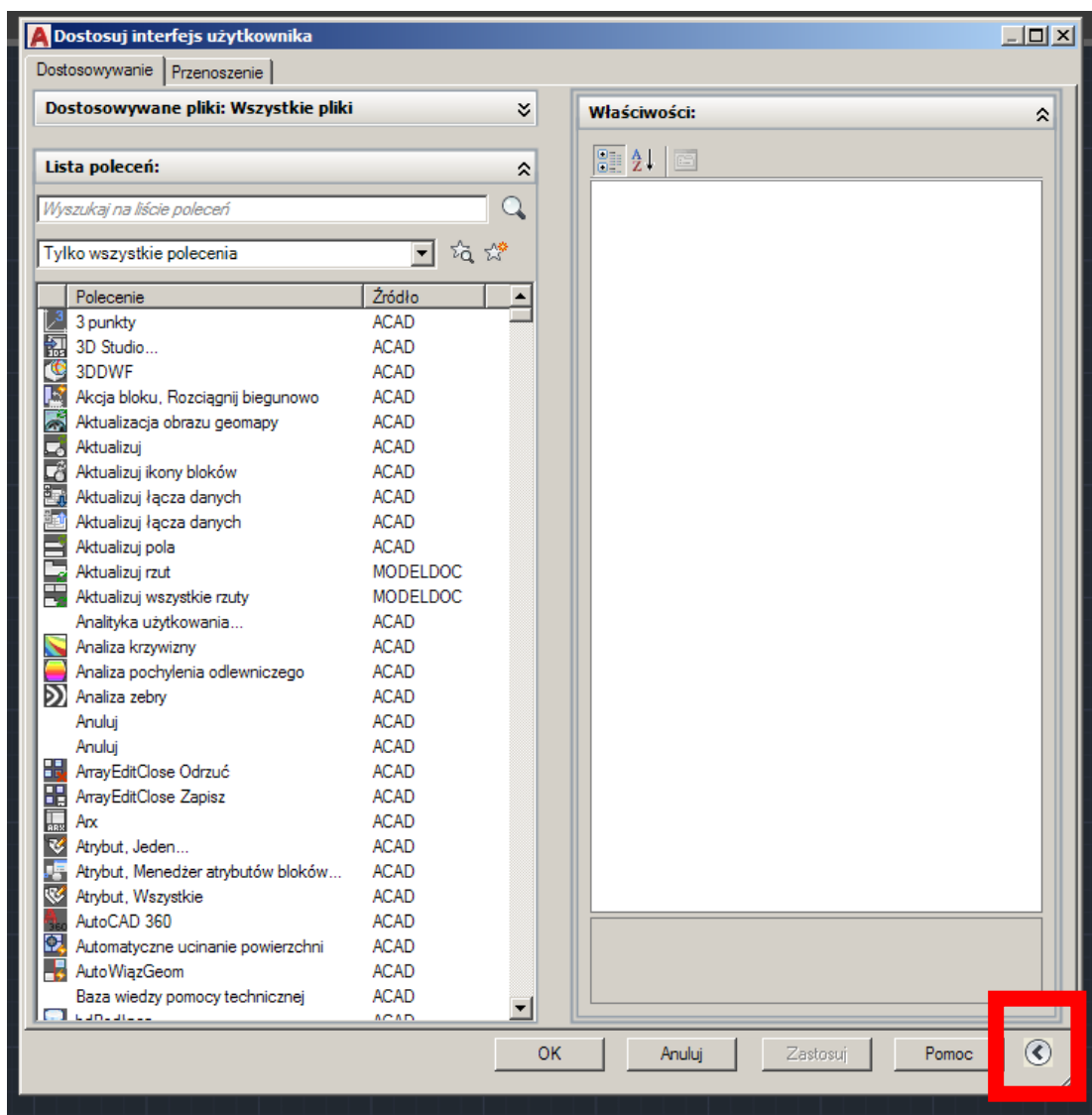


2) Przełączanie pomiędzy obszarami roboczymi (ikonka koła zębatego na dole po prawej) i polecenie „Dostosuj”.



Otworzymy w ten sposób okno „Dostosuj interfejs użytkownika”.

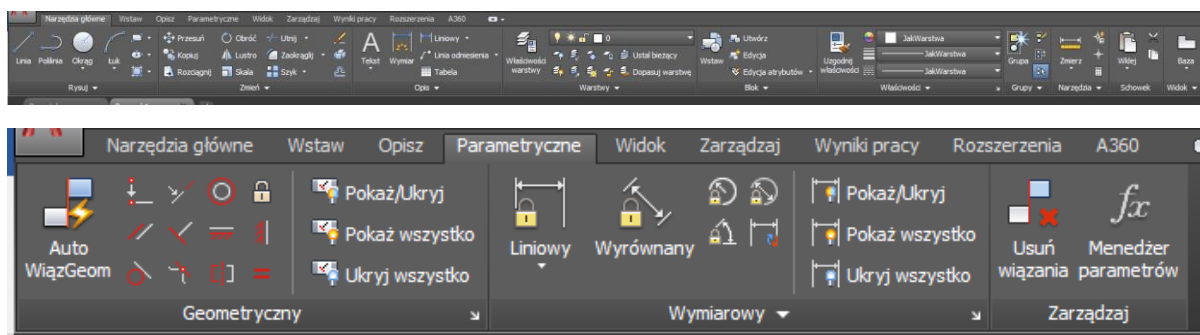
Jeśli nie widać okienka Właściwości (tego po prawej), to można kliknąć strzałkę na dole okna.



W oknie tym można zrobić wiele rzeczy, jeśli chodzi o dodawanie poleceń do pasków (zwanymi tu wstążką) narzędzi, tworzyć własne karty i panele, modyfikować istniejące itp.

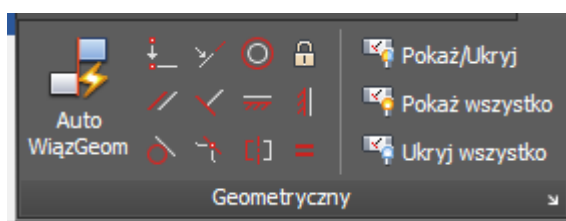
Teoria:

Wstążka – to cała część z wieloma Kartami. Czyli wstążka jest nadrzędna, zawiera „w sobie” poszczególne karty (np. Narzędzia główne; Wstaw, Opis, Parametryczne, Widok, Zarządzaj itd.).



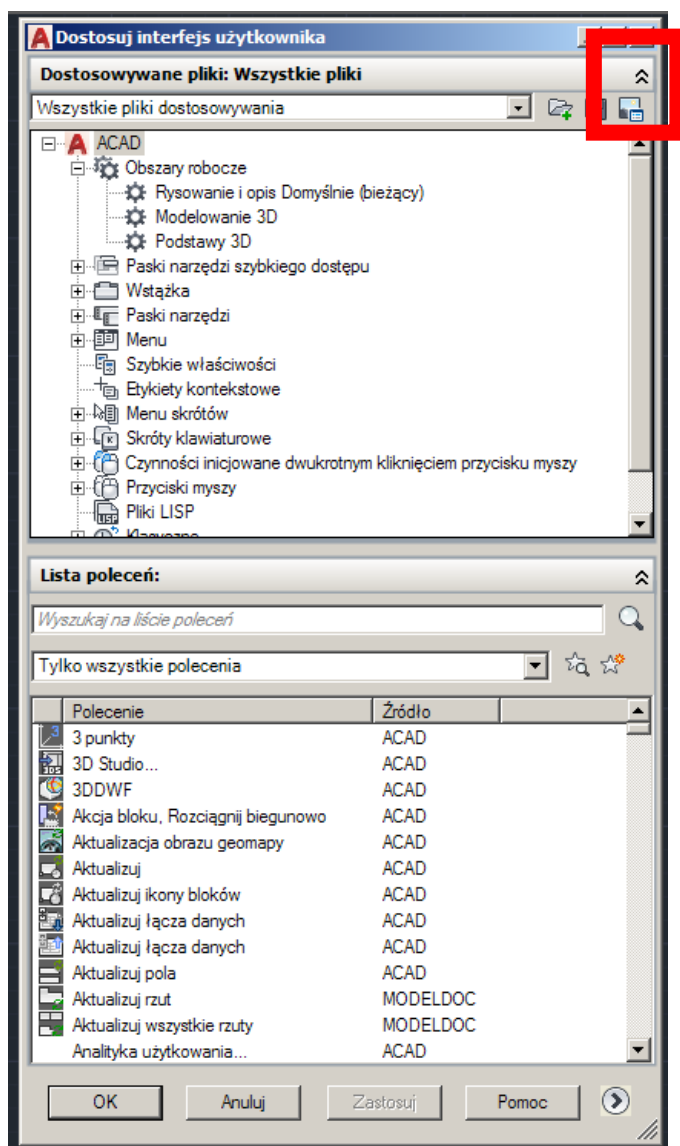
Karta – to część wstążki zawierająca tzw. Panele., przykładowo powyżej otwarta jest Karta „Parametryczne”.

Panel – to część Karty. Na Panelu umieszczone są polecenia w formie przycisków lub ew. zgrupowane w listę rozwijaną. Np. Panelem jest grupa poleceń „Geometryczne”.



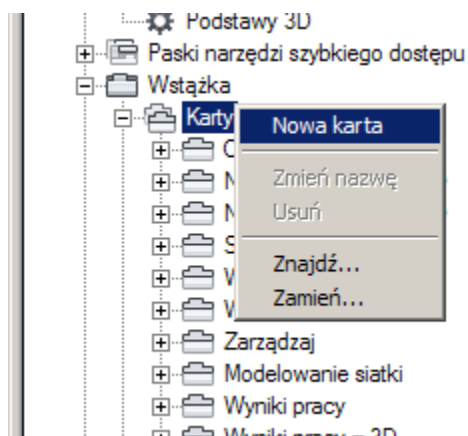
A poszczególne polecenia są w postaci przycisków, ale to już chyba oczywiste 😊

Wstawiamy własną kartę. Proszę zwrócić uwagę, że będziemy pracować w części okna „Dostosowywane pliki”, możemy ją rozwijać przy pomocy małej podwójnej strzałki.

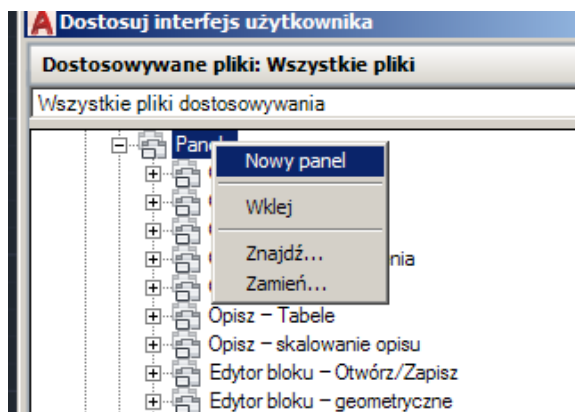


Dodanie i zmuszenie AudaCADa do wyświetlenia go wymaga to kilku czynności.

1) Tworzymy własną Kartę - rozwijamy listę „Wstążka”, klikamy PPM <prawym przyciskiem myszy> na „Karta” i wybieramy „Nowa karta”. Możemy wpisać własną nazwę karty (można to oczywiście zmienić w dowolnym momencie).



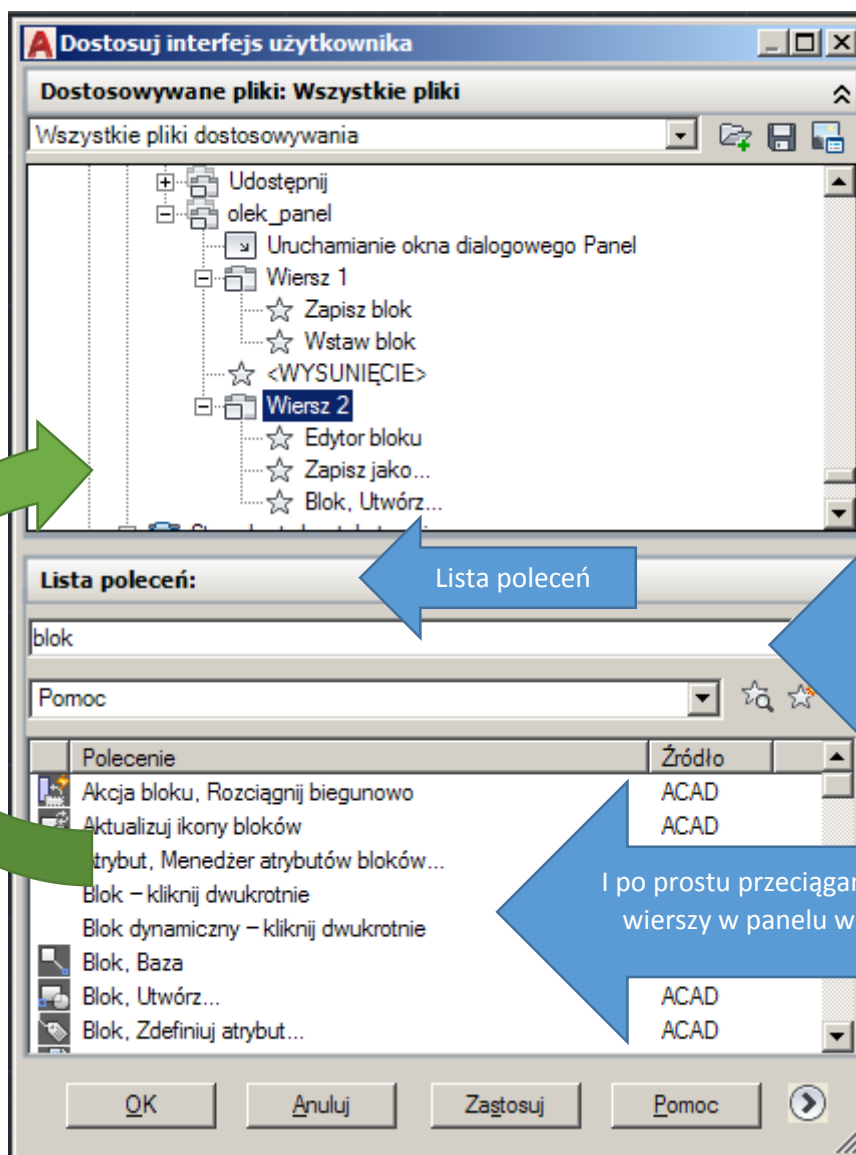
2) W karcie nie ma Paneli, więc musimy jakiś do niej dodać. Może to być panel istniejący, ale my stworzymy własny. Panel >> Nowy panel.



Teraz możemy przeciągnąć do panelu dowolne polecenia (oczywiście w założeniu takie, jakie chcemy tam mieć).

Polecenia możemy znaleźć na „Liście poleceń” w dolnej części okna.

Dodatkowo na poniższym zrzucie mam wstawiony dodatkowy wiersz (PPM – Nowy wiersz).



Można wpisać fragment nazwy polecenia, żeby łatwiej znaleźć.

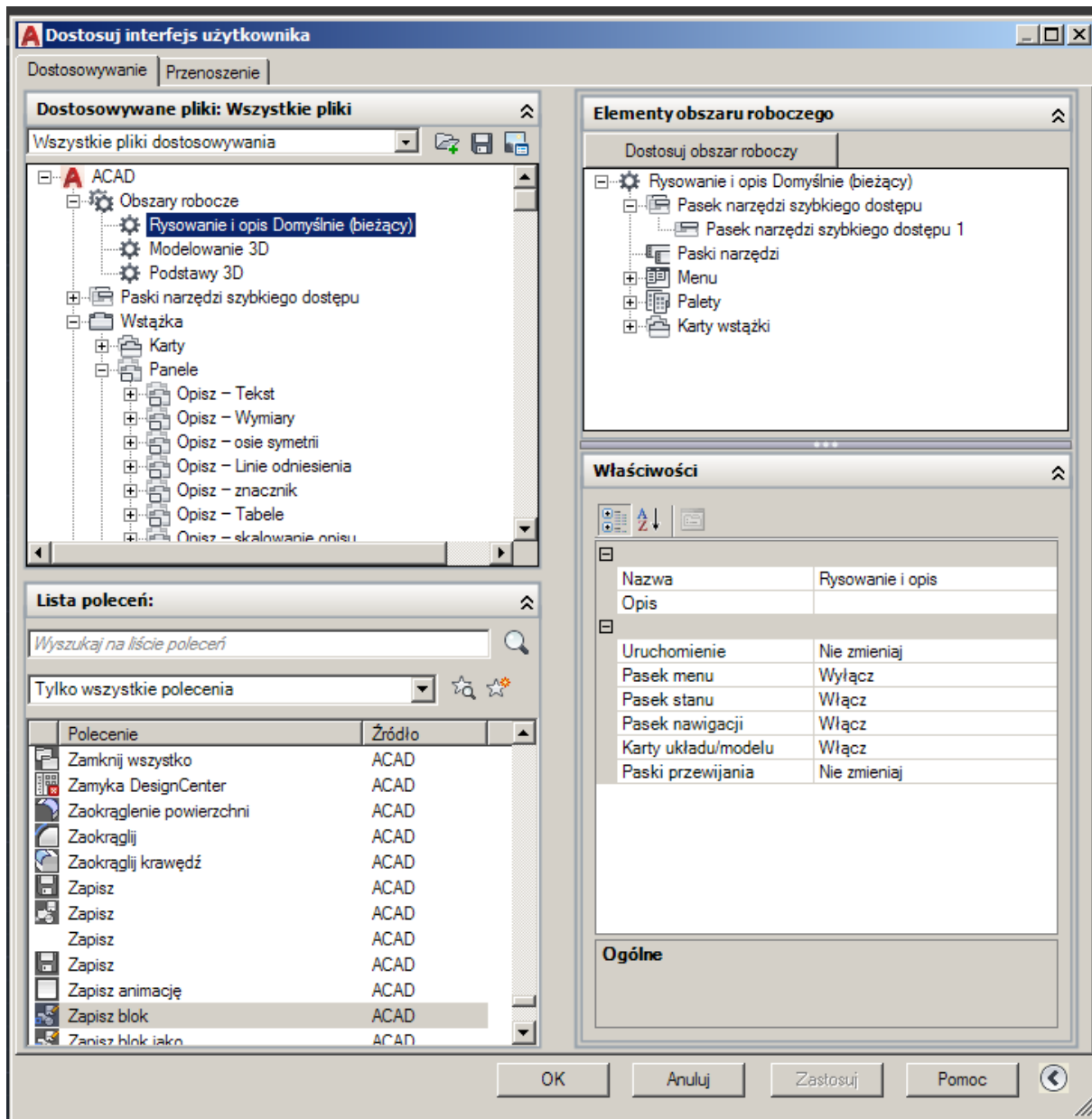
I po prostu przeciągamy wybrane polecenie do któregoś z wierszy w panelu w Panelu (zielona strzałka po lewej).

I już prawie...

Chociaż to nie wszystko, ponieważ musimy jeszcze spowodować, że AutoCAD wyświetli naszą Kartę.

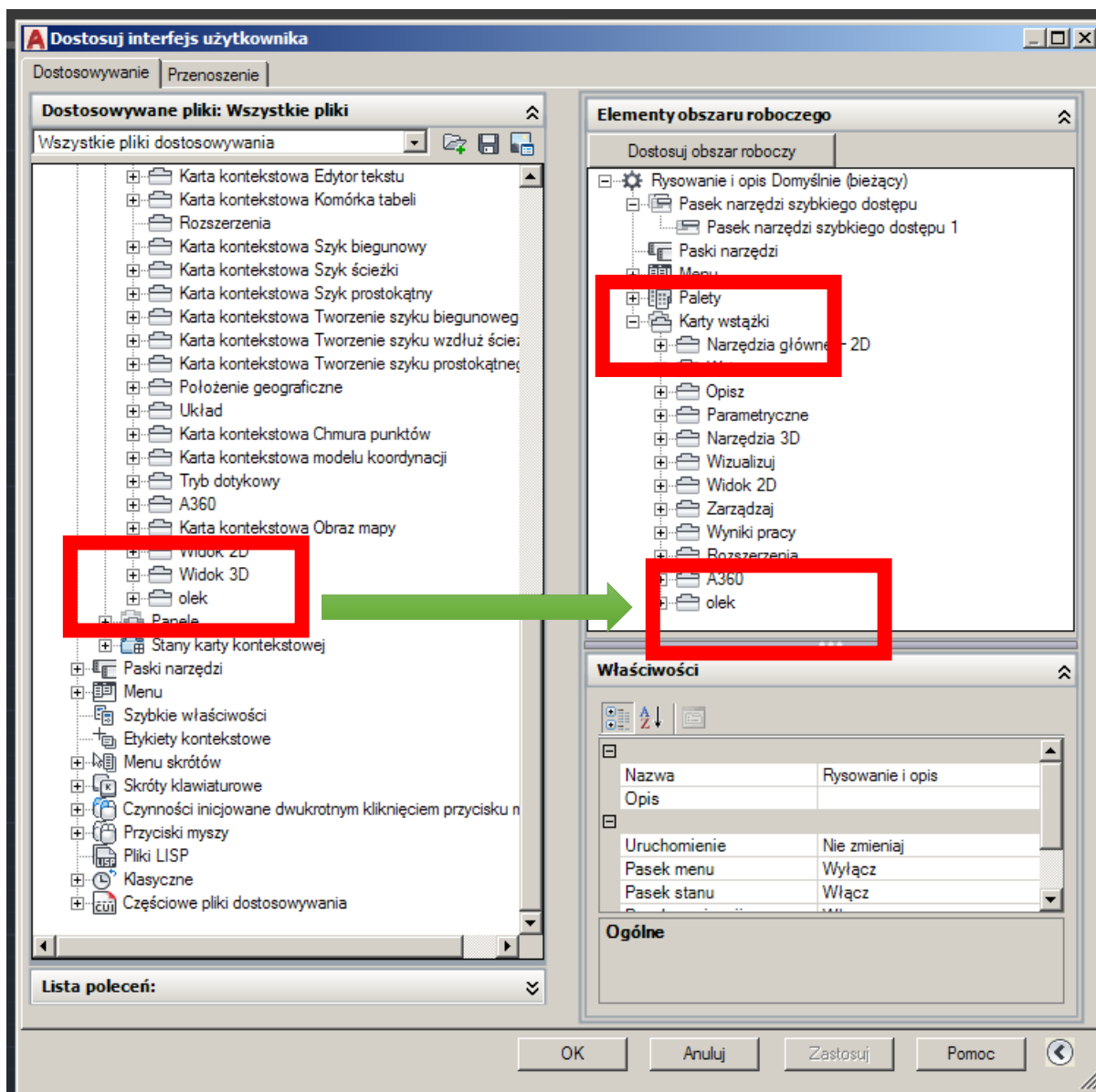
Ciągle jesteśmy w tym samym oknie.

U góry drzewa dostosowywania mamy „Obszary robocze”. Wybieramy „Rysowanie i opis Domyślnie (bieżący)” lub inny, grunt żeby miał dopisek (bieżący), bo w tym przypadku od razu zobaczymy efekty, a nie będziemy musieli się przełączać do innego obszaru.

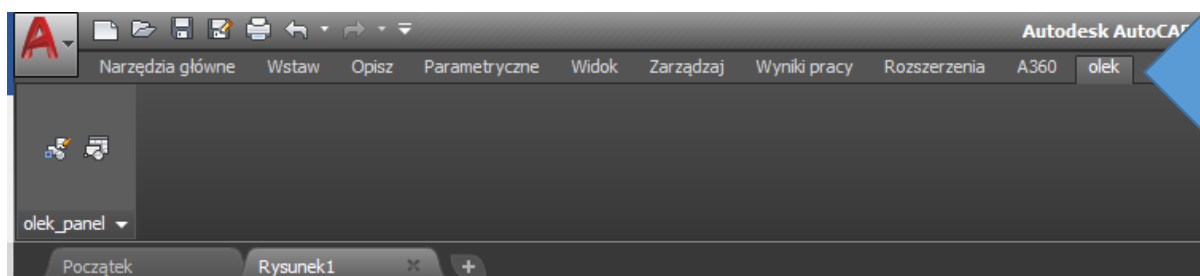


Rozwijamy gałąź „Karty wstążki” w prawej części okna (jeśli nie jest rozwinięta ta część, to możemy ją rozwinąć małą strzałką na dole okna).

I przeciągamy naszą Kartę (z lewej strony do obszaru roboczego



Po zapisaniu („Zastosuj” lub „OK”) wszystko powinno działać i na wstążce powinna pojawić się nowa Karta. Na zrzucie jest z małą ilością poleceń, bo tylko tyle zostało dodane 😊



Nasze polecenia są ustawione w domyślny sposób, czyli np. nie są wyświetlane nazwy i są użyte małe ikony. Oczywiście wszystko to możemy zmieniać.

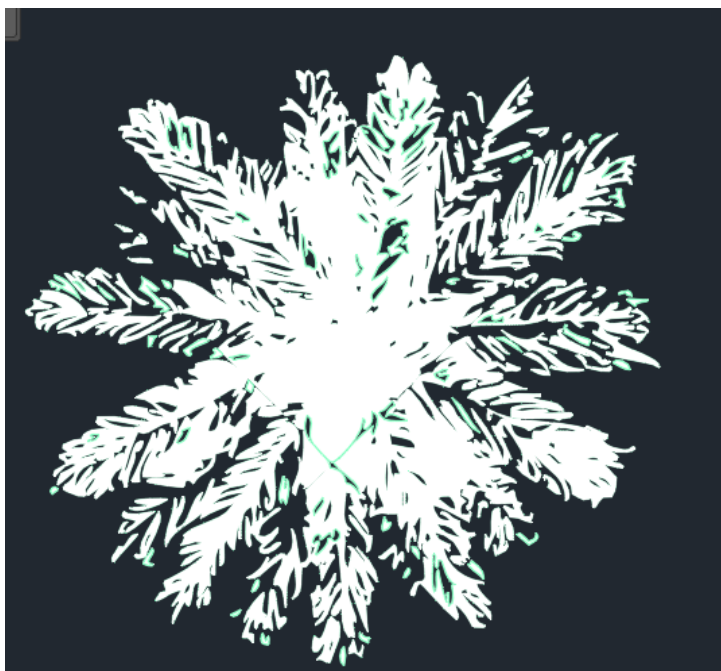
Np. dostosować obraz przycisku (łącznie z jego edycją), wyświetlaniem większych ikon, wyświetlaniem (lub nie) tekstu itp.

Ważne! Edycja stylu i właściwości polecenia możliwa jest po wybraniu polecenia w naszym Panelu w oknie dostosowywania.

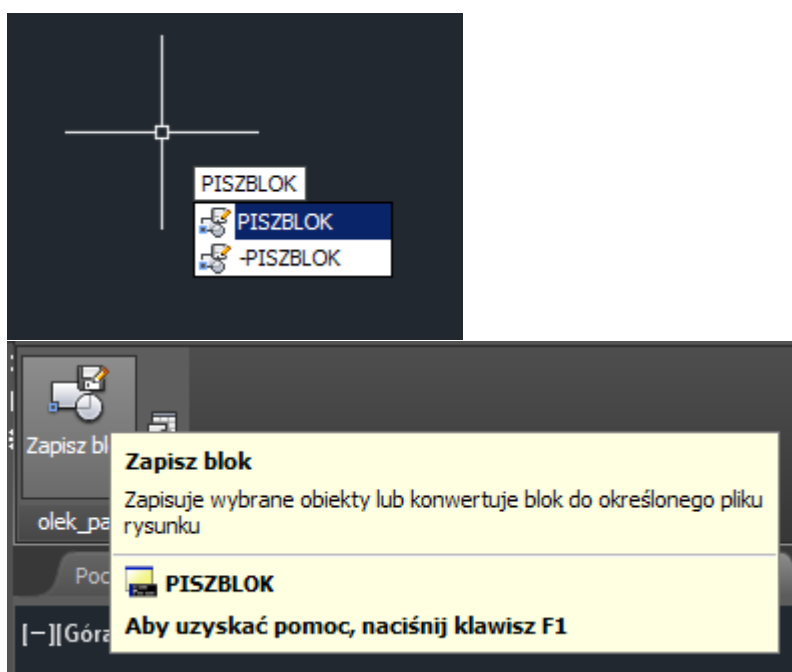
A teraz wracamy do Bloków.

W zasadzie podstawowe ich używanie jest banalne.

Rysujemy jakikolwiek obiekt (oczywiście możemy skorzystać z już istniejącego).



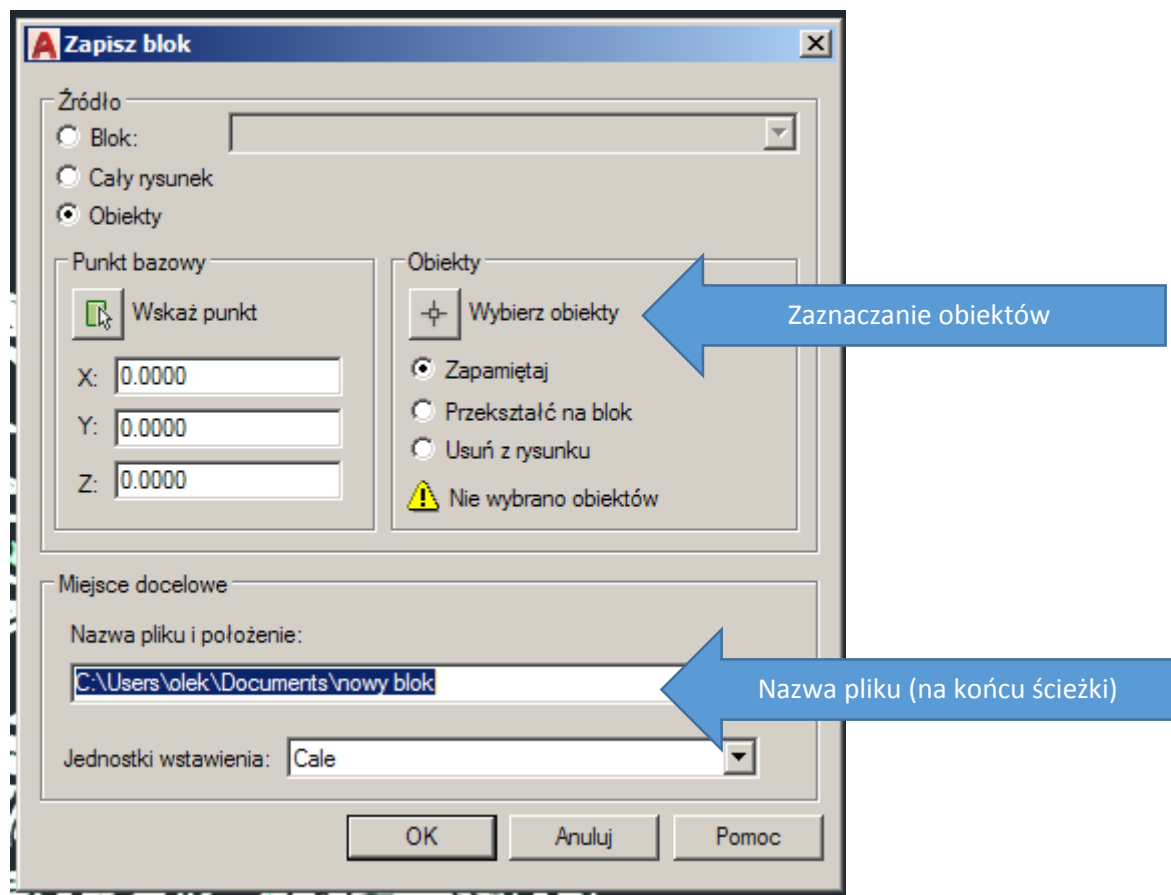
Można skorzystać z polecenia PISZBLOK (pisałem o tym na pierwszej stronie) lub z przycisku dodanego do naszego panelu (jeśli takowy dodaliśmy), polecenie „Zapisz blok”.



Otworzymy w ten sposób okno, w którym możemy nazwać nasz plik, zaznaczyć obiekty, które mają wejść w jego skład itp.

W górnej części możemy podać źródło, czyli czy blokiem ma być:

- Blok – jeśli już mamy na rysunku jakiś blok, to wystarczy podać jego nazwę,
- Cały rysunek - to chyba oczywiste ☺ - Blokiem będzie cały bieżący rysunek,
- Obiekty - obiekt lub zestaw obiektów, które za chwilę zaznaczymy (domyślna opcja),



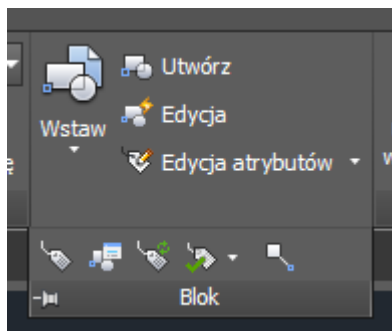
Wybieramy obiekt(-y) (oczywiście wcześniej klikając „Wybierz obiekty”).

Potwierdzamy enterem, że już zaznaczyliśmy wszystkie, które chcieliśmy.

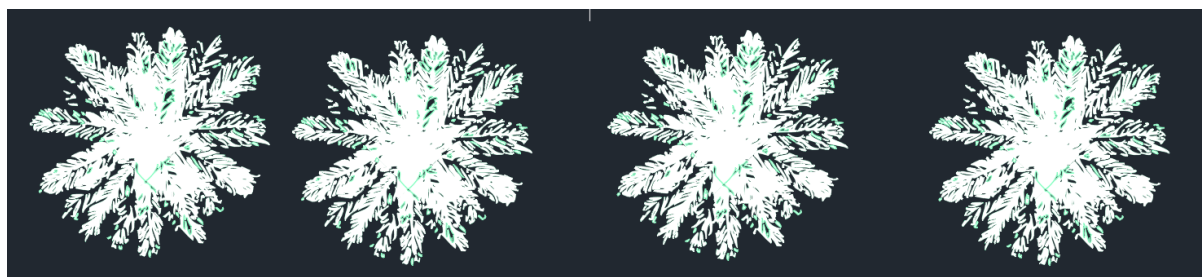
I potwierdzamy OK, że chcemy zapisać

Używanie Bloków.

Najczęściej wykorzystywane polecenia są dostępne w panelu Blok.

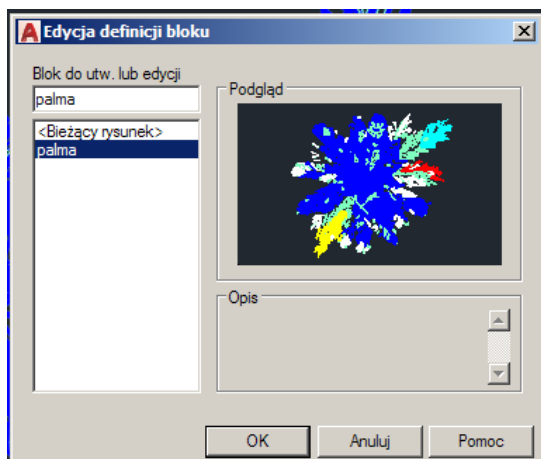
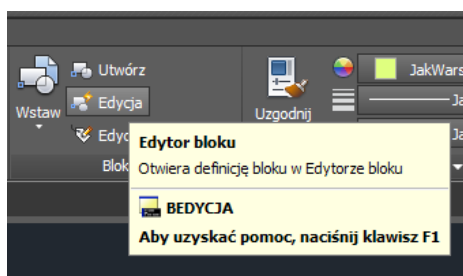


Proszę kilka razy wstawić zapisany wcześniej blok.



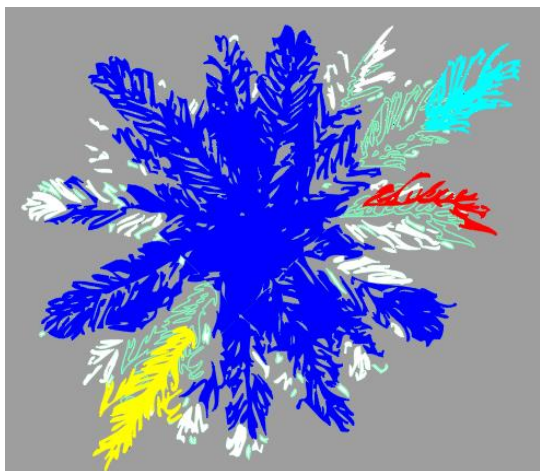
Proszę zauważyć, że blok jest traktowany jako całość, a nie zestaw obiektów. Oczywiście, każdy z wstawionych bloków jest osobnym obiektem i o ile nie możemy np. zmienić koloru, przesunąć linii (np. aby zmienić szerokość liścia), to możemy użyć innych narzędzi, jak np. skala, obracanie, lustro itp. Przykład obracania i skali na jednym z rysunków poniżej.

Mamy możliwość edycji bloku, co w praktyce sprowadza się do modyfikacji pliku bloku.

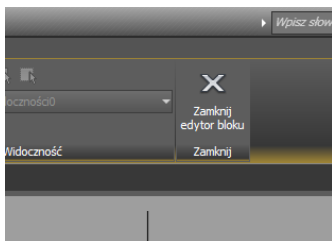


Edytujemy „normalnie”, jak w przypadku każdego rysunku CAD. Jeśli np. skasowalibyśmy naszą „palmę” i zastąpilibyśmy ją np. okręgiem, to wszystkie Bloki byłyby okręgami. Tak więc czasami warto zrobić sobie kopię pliku z gotowym blokiem, żeby móc go wykorzystać w przyszłości.

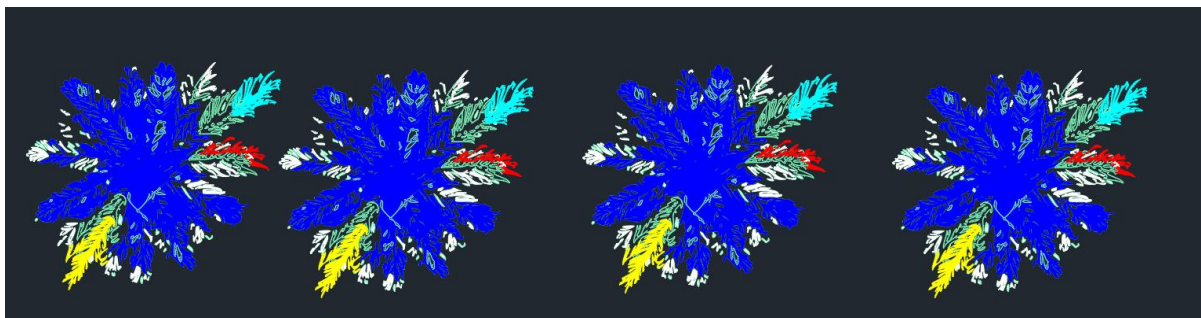
W przykładzie zmieniłem kolory i lekko odsunąłem parę listków na boki.



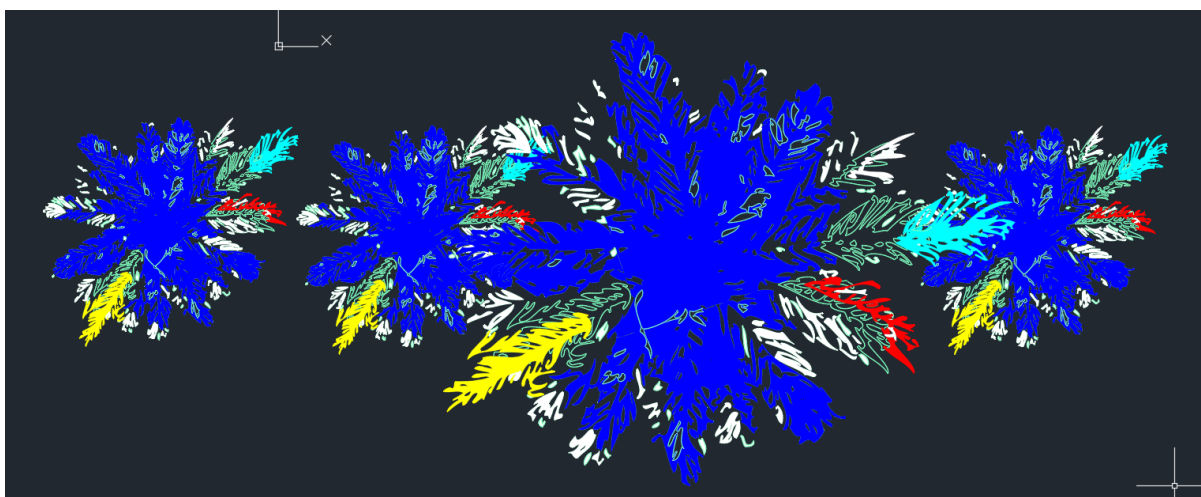
Zamykamy edycję (wcześniej możemy zapisać, a jeśli nie zapiszemy, to program zapyta nas o to, czy zapisać).



Po edycji uzyskałem coś takiego.



A po zmianie wspomnianej skali jednego ze wstawionych bloków i po jego obróceniu:



Proszę sobie poćwiczyć z blokami, bo to przydatna rzecz jest 😊