

CADian 2025

Tanulási útmutató

Ezen útmutató összeállításának idején...

A dél-koreai mérnökök hosszú ideig az amerikai Autodesk cég AutoCAD nevű CAD szoftverét részesítették előnyben. A legtöbb CAD-oktató intézmény az AutoCAD használatának oktatására összpontosított.

Mivel az AutoCAD-et szinte minden iparágban használják – beleértve az építészetet, az építőmérnöki tudományokat, az üzemtervezést, a létesítmények tervezését, a térinformatikát, a bútortervezést, a gépészetet, a formatervezést, az elektromos/elektronikai ipart –, a tervezést segítő segédprogramok (harmadik féltől származó alkalmazások) is az AutoCAD-on alapultak. Ez a tendencia oda vezetett, hogy a tervezők és a felülvizsgálók körében mind a magánvállalkozásokban, mind az oktatási és közintézményekben jelentős mértékben támaszkodnak az AutoCAD-ra.

Ezen kihívásokkal teli körülmények ellenére a CADian, az egyetlen Koreában fejlesztett CAD szoftver, az IMF-válság alatt indult, és mára már egy 21 éves fiatal felnőtté vált. Az évek során különféle kiegészítő programok jelentek meg, és a CADiant szinte minden nagyobb hazai csoport, kis- és középvállalkozás, valamint kisvállalkozás átvette a külföldi CAD szoftverek alternatívájaként. Figyelemre méltó, hogy a CADian nagyobb felhasználói bázist ért el a kormányzati és közintézményekben, mint az AutoCAD.

Az utóbbi években a multinacionális vállalatok előfizetési alapon kínáltak szoftverlicenceket, időszakos díjakat számítva fel a felhasználóknak. Ez az éves bérleti licencrendszer jelentős szoftverkötség-terhet ró nemcsak a koreai kisvállalkozásokra, hanem a közép- és nagyvállalatokra is. Ennek eredményeként a hazai alternatív CAD szoftver, a CADian iránti érdeklődés minden eddiginél nagyobb.

Saját technológiánkkal fejlesztettük és 129 országba exportáltuk, a CADian kiváló kompatibilitással büszkélkedhet az AutoCAD dwg fájlokkal, lehetővé téve a meglévő dwg rajzok újrafelhasználását. Támogatja az AutoCAD parancsokat és gyorsbillentyűket is, így nincs szükség további tanulásra. Ez tette a CADiant a leggazdaságosabb alternatív CAD megoldássá világszerte.

Az AutoLISP-ben írt segédprogramok támogatása mellett ingyenesen kínáljuk a tervezők körében népszerű Dream CAD-et is. Ígérjük, hogy folyamatosan fejlesztjük és bővítjük a CADian-t a tervezők által igényelt különféle kényelmi funkciókkal.

Legmélyebb hálánkat fejezzük ki minden ügyfelünknek, aki 1998 óta használja a CADian-t. Továbbra is gyakran biztosítunk frissítéseket online és offline kurzusokon keresztül. Ha bármilyen kérdése van a tanulási folyamat során, kérjük, látogassa meg a GYIK fórumot hivatalos weboldalunkon.www.cadian.com, segítségért.

Folyamatosan fejlesztjük ezt az útmutatót egy kiegészítő folyamat révén, amennyiben hiányosságokat találunk. Fáradhatatlanul dolgozunk majd addig a napig, amíg a koreai CAD globálisan elismert tervezőeszközzé nem válik. Köszönjük.

2024. október 25.

Pual Park, a CADian Inc. vezérigazgatója

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés a CADian 2025-be	4
2. Áttekintése a CADian 2025-nek	6
3. CADian 2025 Menü -Fájl	19
4. CADian 2025 Menü -Szerkesztés.....	69
5. CADian 2025 Menü -Nézet	95
6. CADian 2025 Menü -Beszúrás	167
7. CADian 2025 Menü -Formátum	167
8. CADian 2025 Menü -Szerszámok.....	255
9. CADian 2025 Menü - Rajzok	328
10. CADian 2025 Menü -Méretek.....	408
11. CADian 2025 Menü -Módosítás.....	430
12. CADian 2025 Menü -Utility.....	480
13. CADian 2025 Menü -Ablakok.....	564
14. CADian 2025 Menü -Súgó.....	572

1. Bevezetés a CADian programba

A CADian (CADian: CAD Enthusiasts) egy koreai CAD (számítógéppel segített tervezés) program, amelyet a CADian Inc. fejlesztett ki. Ez a sokoldalú 2D/3D számítógéppel segített tervezőszoftver felhasználóbarát Microsoft Windows grafikus felhasználói felületet használ, lehetővé téve a felhasználók számára, hogy rajzokat készítsenek különböző ipari területeken, beleértve az építészetet, a belsőépítészetet, az építőmérnöki tudományokat, a szerkezettervezést, a villamosmérnöki tudományokat, az üzentervezést, a gépészmérnöki tudományokat és a formatervezést.

A CADian ugyanazt a fájlformátumot (DWG) támogatja, mint az Autodesk, Inc. AutoCAD programja, amelyet a tervezőmérnökök széles körben használnak projektek végrehajtásához. Ez kiváló kompatibilitást biztosít a két program között. Ezenkívül a CADian ugyanazokat a parancsokat, vonaltípusokat, sraffozási mintákat és szövegstílusokat használja, mint az AutoCAD, így gazdaságos alternatív CAD megoldást kínál, amelyet az AutoCAD-dal ismerkedő felhasználók további képzés nélkül is használhatnak.

A CADian főbb jellemzői

- Tökéletes kétirányú kompatibilitás az AutoCAD összes verziójával
- Ugyanaz a parancsstruktúra és DWG fájlkiterjesztés, mint az AutoCAD-ban
- AutoCAD menük (MNU), párbeszédpanelek (DCL) és szkriptek (SCR) támogatása
- Az AutoCAD tervezési környezetével összhangban lévő felhasználói tervezési környezet
- AutoCAD gyorsbillentyűk támogatása, vagy importálásuk lehetősége

A CADian alkalmazásai

- Építészeti és mélyépítési tervezés (AEC): Építészeti és mélyépítési projektek tervezése.
- Villamos és elektronikai tervezés (EDA): Villamos és elektronikai projektek tervezése.
- Gépészeti tervezés (MDA): Gépészeti projektek tervezése.
- Tájtervezés: Tereprendezési projektek tervezése.
- Kartográfia: Térképkészítés.
- Ipari, belsőépítészeti és terméktervezés: Ipari, belsőépítészeti és termékalkalmazások tervezése.
- Szimuláció: Szimuláció katonai és tudományos területeken.
- Animáció: Animáció filmekhez, reklámokhoz stb.
- Műszaki rajzok készítése: Különböző műszaki rajzok készítése.

Ajánlott rendszerkövetelmények a CADian-hoz

- CPU: Intel® és AMD® processzorok (Intel i5 vagy újabb ajánlott)
- Memória (RAM): 8 GB javasolt a több
- VGA: 1024x768 vagy nagyobb felbontás
- Merevlemez: Legalább 3 GB szabad hely a telepítéshez
- Optikai meghajtó: DVD-ROM meghajtó vagy telepítés ESD-n (interneten) keresztül
- Beviteli eszköz: Microsoft egérrel kompatibilis mutatóeszköz
- Operációs rendszer: Microsoft Windows 10, 11
- Internet: Microsoft Internet Explorer® 11 vagy Chrome, Firefox stb.
- Kimeneti eszköz: A4-es és A3-as rajzlapok nyomtatására alkalmas nyomtató vagy plotter

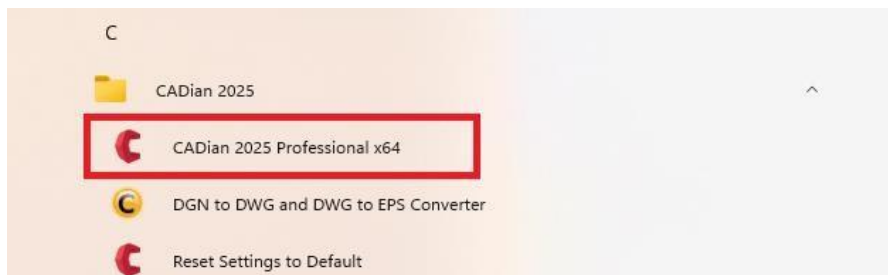
2 A CADian 2025 áttekintése

2-1. A CADian indítása

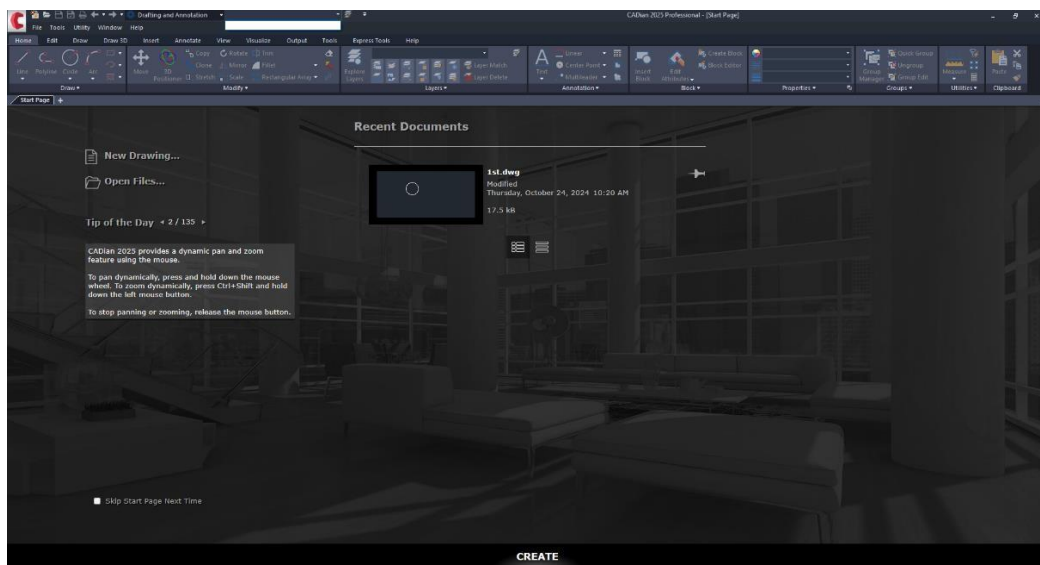
A CADian telepítése után kattintson duplán az asztalon létrehozott CADian indító ikonra.



Vagy kattintson a Windows Start gombjára, majd navigáljon a CADian 2025 ► CADian 2025 Professional x64 menüpontra, és válassza ki azt. (Ez a Professional verzióra vonatkozik.)



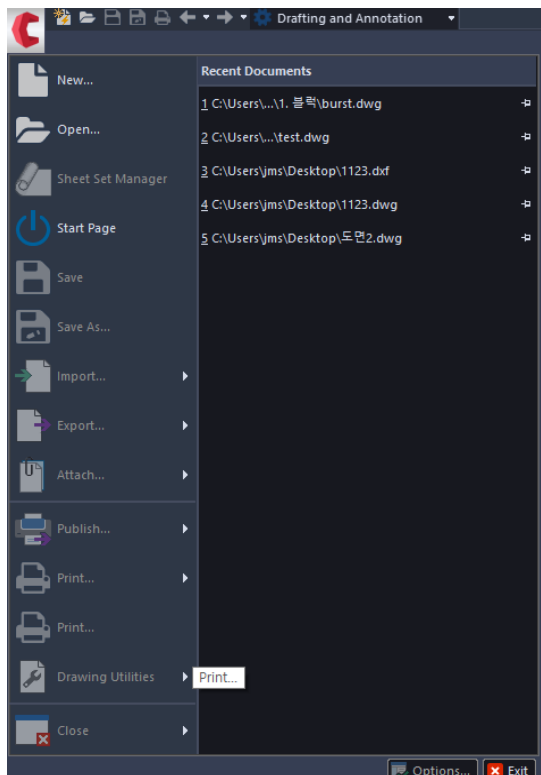
Ez elindítja a CADian 2025 verzióját.



2-2. CADian interfész elrendezés

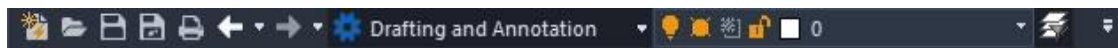
A CADian a következő elemekből áll. Minden rész szabadon be- és kikapcsolható, és egyes elemek áthelyezhetők.

Alkalmazás gomb: Ez a gomb olyan funkciókat egyesít, mint a rajzok megnyitása, mentése és a korábban feldolgozott rajzok listájának áttekintése.

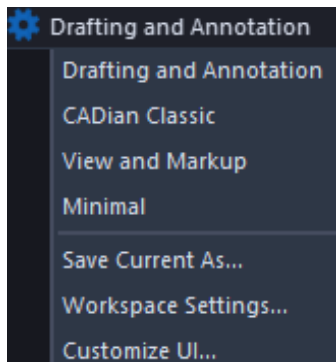


Tipp: Kattintson a kívánt rajz nevére a jobb oldalon található legutóbbi dokumentumok listájában a rajz azonnali megnyitásához.

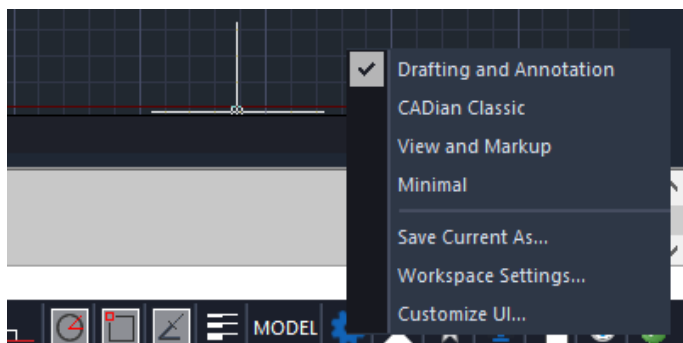
Gyorsmenü: Ez a menü a gyakran használt funkciókat (például Új, Megnyitás, Mentés, Nyomtatás stb.) csoportosítja, hogy segítsen a feladatok gyors elvégzésében.



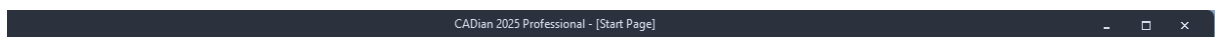
Munkaterület A munkaterületet CADian Classic, Nézet, és Jelölés stb. lehetőségekre módosíthatja. Az alapértelmezett beállítás a „Rajzolás és jegyzetelés”.



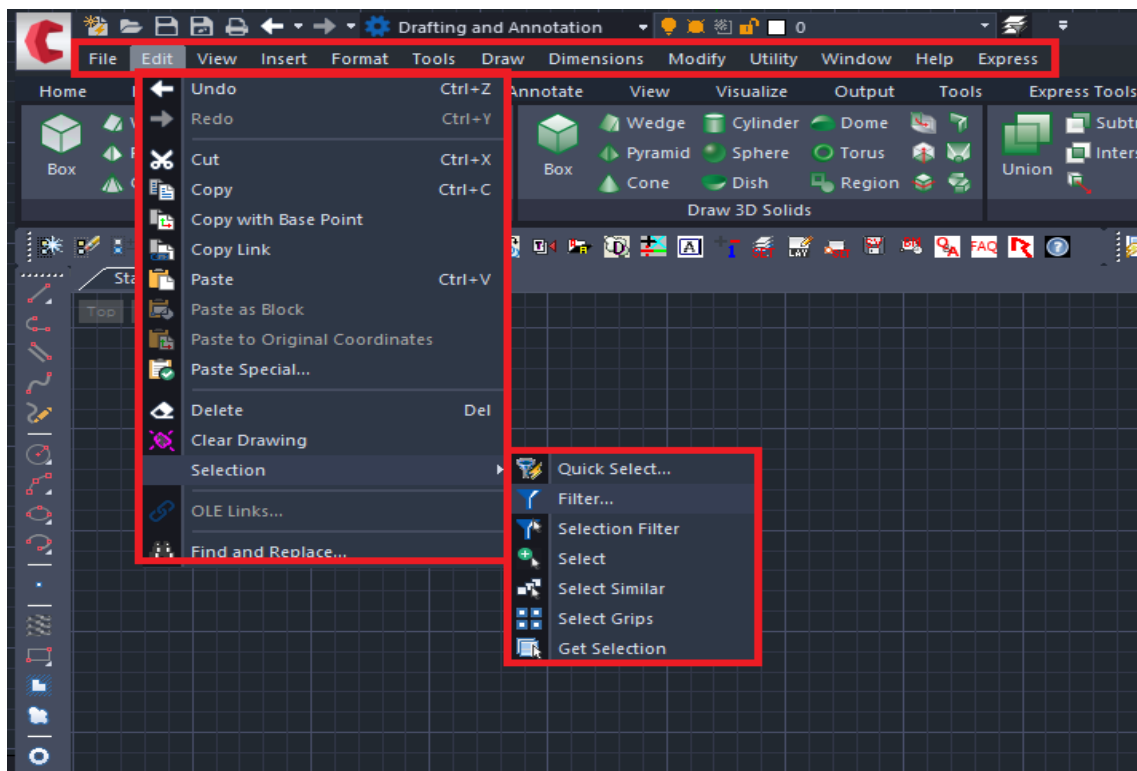
Tipp: A CADian Classic-ra való váltás után a munkaterület menüje többé nem jelenik meg. A munkaterület „Rajzolás és jegyzetelés”-re való visszaváltásához kattintson a CADian ablak jobb alsó sarkában található „Munkaterület váltása” gombra, majd válassza a „Rajzolás és jegyzetelés” lehetőséget.



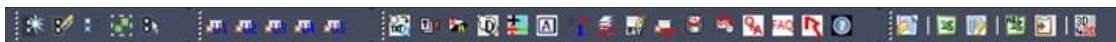
Címsor: Megjeleníti a CADian aktuális verzióját (pl. CADian 2025 x64 Professional) és az aktuálisan szerkesztett fájl nevét.



Menü: A CADian különböző funkcióit szöveggént jeleníti meg. Az olyan elemekre kattintva, mint a Fájl, Szerkesztés, Nézet stb., megjelennek a menüpontok. Egy menüpontra kattintva végrehajtható a parancs. Továbbá, a ► szimbólummal jelölt menüpontokra kattintva almenük jelennek meg, és egy almenüelemre kattintva végrehajtható a megfelelő parancs.



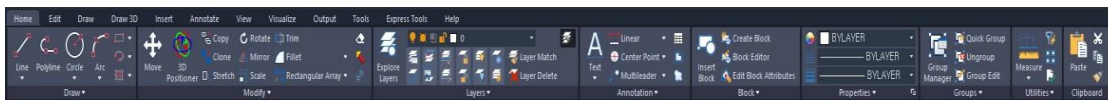
Eszköztár: Ez az eszköz úgy lett kialakítva, hogy a kezdők könnyen végrehajthassanak függvényeket a CADian jellemzők szöveges helyett képi formában történő ábrázolásával.



Tipp: Az eszköztár pozíciójának megváltoztatásához helyezze az egérmutatót az eszköztár elejére. Amikor az egérmutató kereszt alakúra változik, kattintson a bal egérgombbal, és húzza az eszköztár kívánt helyére.

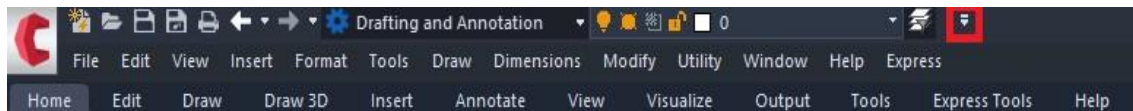


Menüszalag: Egy új grafikus felhasználói felület, amely egyetlen felületté egyesíti a menüt és az eszköztárat. Egy legfelső szintű elemre kattintva megjelennek a megfelelő alelemek, így rákattinthat és használhatja a kívánt funkciót.



Tipp: A menüszalag menüjének minimalizálásához kattintson a Gyorselérési eszköztár testreszabása gombra, és válassza a Menüszalag minimalizálása lehetőséget. A menüszalag minimalizálódik, eltűnik a képernyőről, és a következőt mutatja:

több helyed lesz a rajzfelületnek.



Parancssáv (Parancssor): Ide írhatja be a parancsokat, vagy itt tekintheti meg az aktuálisan futó parancsok állapotát és üzeneteit.



Tipp: A parancssáv kikapcsolásához nyomja le a Control billentyűt, és írja be a 9-es számot. A Control+9 billentyűkombináció újbóli megnyomásával visszaállíthatja a parancssávot.

📏 Célkereszt: A képernyőn lévő aktuális pozíciót, valamint az x, y és z tengelyek irányát jelzi. A középen lévő négyzetet kiválasztódoboznak nevezik.



Célkereszt 2D-ben mód Célkereszt 3D-ben mód

Tipp: A célkereszt méretének módosításához írja be a "cursorsize" parancsot a parancssorba, és adjon meg egy 1 és 100 közötti értéket. Az 1 beírásával a célkereszt nagyon kicsi, míg a 100-zal nagyon nagyvá válik (kitöltve a teljes rajzterületet).

Választódoboz: Egy kis téglalap alakú doboz, amely az objektumok kijelölésére szolgáló területet jelzi. Általában négyzetként jelenik meg a célkereszt közepén.



Tipp: A kiválasztómező méretének módosításához írja be a „pickbox” parancsot a parancssorba, és adjon meg egy 0 és 50 közötti értéket. A 0 beírásával a kiválasztómező eltűnik, míg az 50 beírásával nagyon nagy lesz.

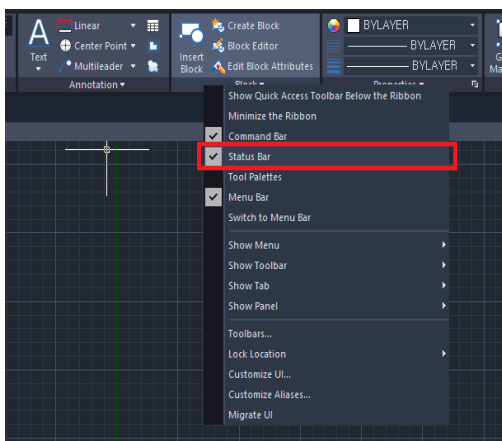
FKR ikon: Megjeleníti az aktuális koordináta-rendszert. Ez különösen hasznos az xyz irányok ellenőrzéséhez 3D-s munka során.



Állapotsor: Megjeleníti a rajz aktuális állapotát, beleértve a koordinátákat, a használatban lévő rajz verzióját, a raszter és az orto módok be-/kikapcsolási állapotát, valamint a hardveres gyorsítást.

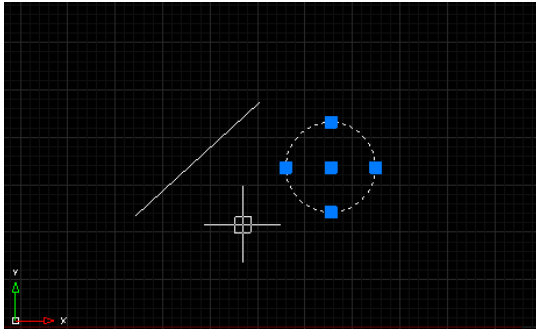


Tipp: Az állapotsor be- vagy kikapcsolásához vigye az egérmutatót a menüszalag vagy a menüterület fölé, kattintson a jobb gombbal, majd jelölje be vagy törölje a jelet az Állapotsor jelölőnégyzetből. Ez be- vagy kikapcsolja az állapotsort.

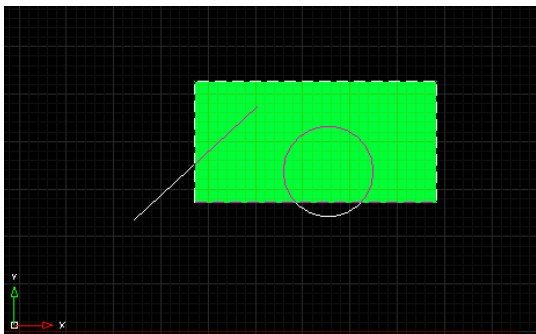


2-3. Objektumok kiválasztása a CADian-ban

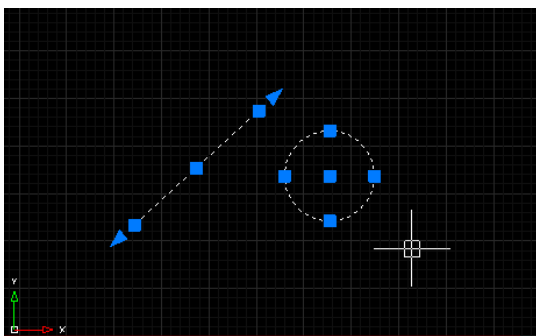
Objektumok kijelölése kattintással: Az objektumokat közvetlenül az egérrel kattintva jelölheti ki. Amikor egy objektumra kattint, fogók jelennek meg az objektumon, jelezve, hogy az kijelölve van.



Keresztkijelölés: Az egérkurzor jobbról balra húzásával létrehozható egy kijelölési terület. Minden olyan objektum kijelölésre kerül, amely akár részben is ezen a kijelölési területen belül van. A kijelölés után fogók jelennek meg az objektumokon, jelezve azok kijelölési állapotát. Ha a kijelölt objektumok száma nagy, az objektumok szaggatott vonalként jelenhetnek meg.



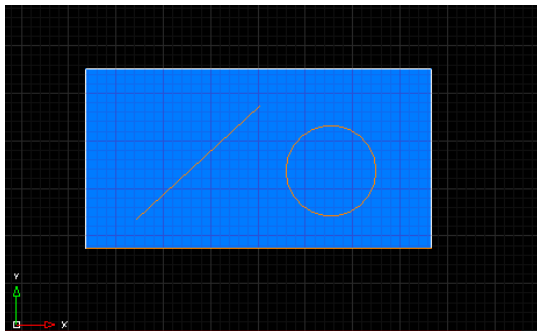
Objektumok kijelölése húzással



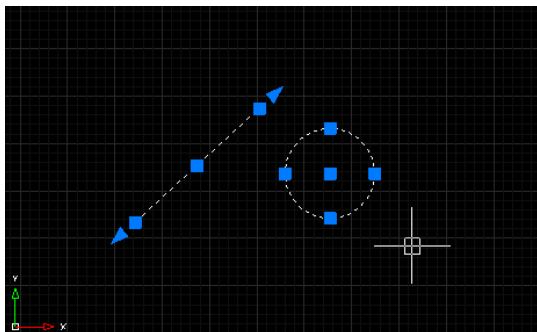
Kiválasztást jelző fogók

Ablakválasztás: Az egérkurzor balról jobbra húzásával kijelölhető a terület

létrehozva. Csak a teljes egészében ezen a kijelölési területen belül lévő objektumok lesznek kijelölve. A csak részben a kijelölési területen belül lévő objektumok nem lesznek kijelölve. A kijelölés után fogók jelennek meg az objektumokon, amelyek jelzik a kijelölési állapotukat. Ha a kijelölt objektumok száma nagy, az objektumok szaggatott vonalként jelenhetnek meg.

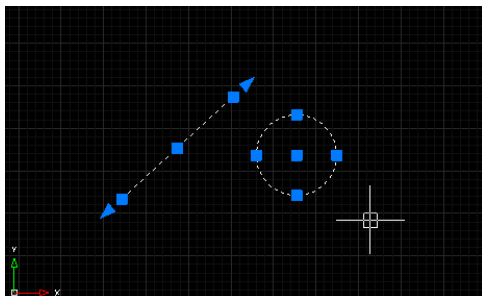


Objektumok kijelölése húzással

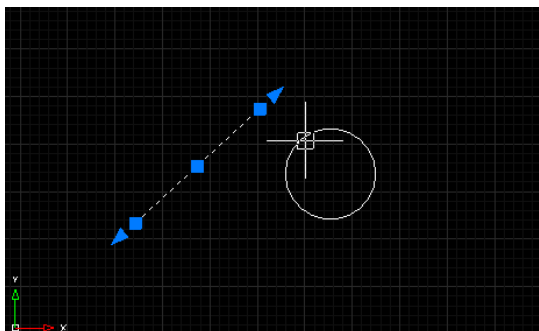


Fogók, amelyek jelzik a kijelölést objektumok kijelölése után

Objektumok eltávolítása a kijelölési halmazból: Tartsa lenyomva a Shift billentyűt, miközben az egérrel az objektumokra kattint, vagy húzással jelölje ki őket. A kijelölt objektumok kijelölése megszűnik, és eltávolításra kerülnek a kiválasztási halmazból.



Két objektum már kijelölve

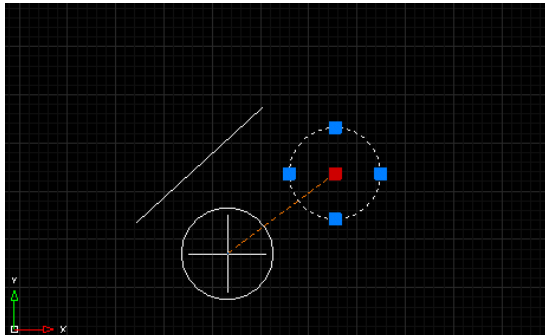


Tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és jelölje ki a kört

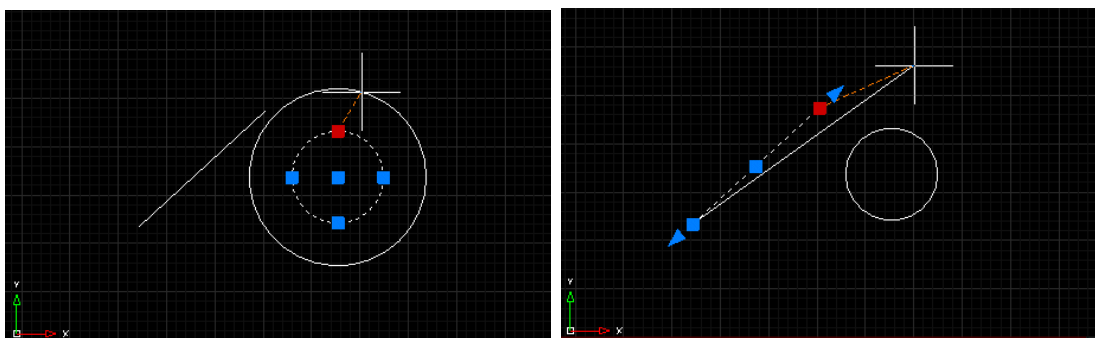
Az összes objektum kijelölése: Válassza a Szerkesztés → Összes Ctrl+A menüt a rajz összes objektumának kijelöléséhez.

2-4. Fogók (Grips) használata

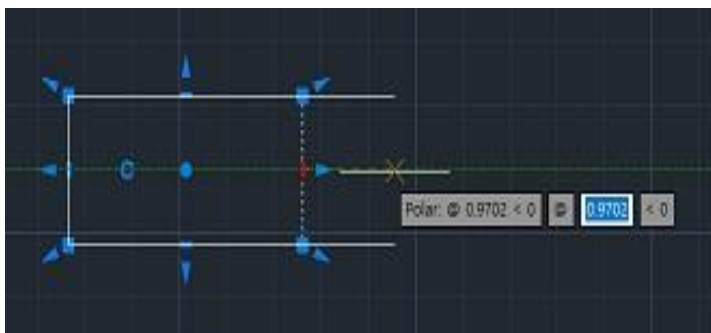
Objektum mozgatása: Kattintson és húzza az objektum középső fogóját az áthelyezéshez.



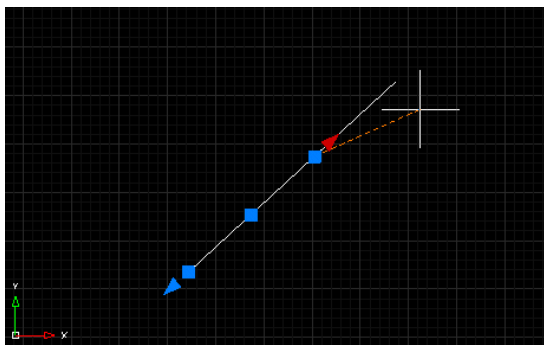
Objektum méretezése: A külső fogók húzásával méretezheti az objektumot.



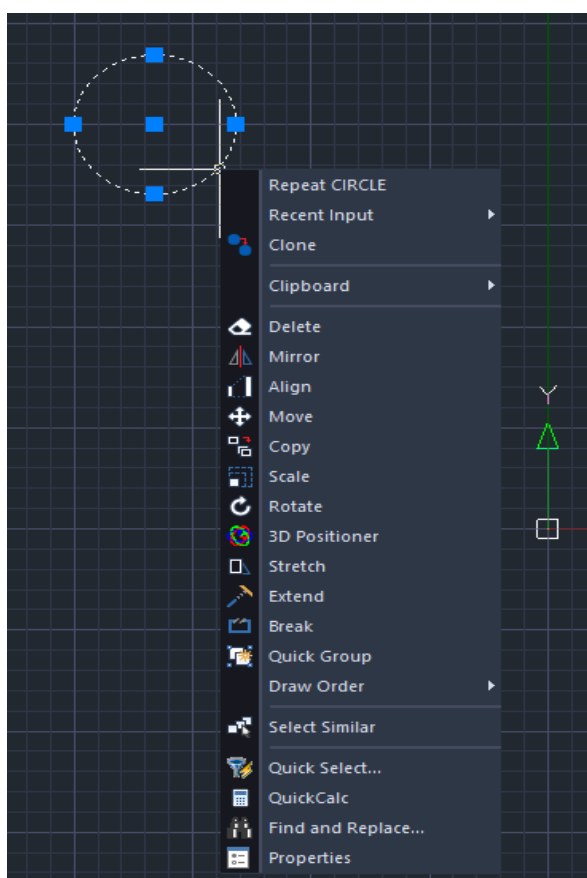
Téglalap nyújtása: A téglalap sarokfogóinak húzásával nyújthatja azt.



Vonal hosszának módosítása: Húzza a vonal végein található ► alakú fogókat a vonal hosszának módosításához, miközben megtartja az alakját.



Jobb klikk menü: Egy objektum kiválasztása után kattintson a jobb gombbal a gyakran használt menük megjelenítéséhez. Kattintson a kívánt funkcióra a végrehajtásához.



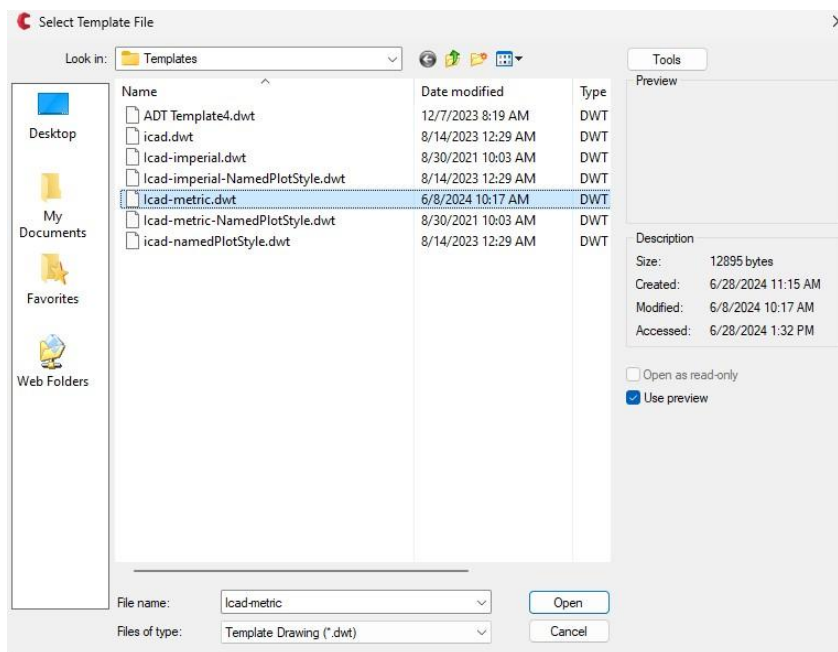
3. CADian 2025 menü – Fájl.

3-1. Új fájl

Megnyit egy üres rajzot egy új projekthez.

Menü: Válassza a Fájl ► Új fájl menüpontot. (Vagy írja be a “new” a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+N billentyűkombinációt.)

Válassza ki a kívánt sablonfájlt (általában az icad-metric.dwt ajánlott), és kattintson a ► Megnyitás gombra.



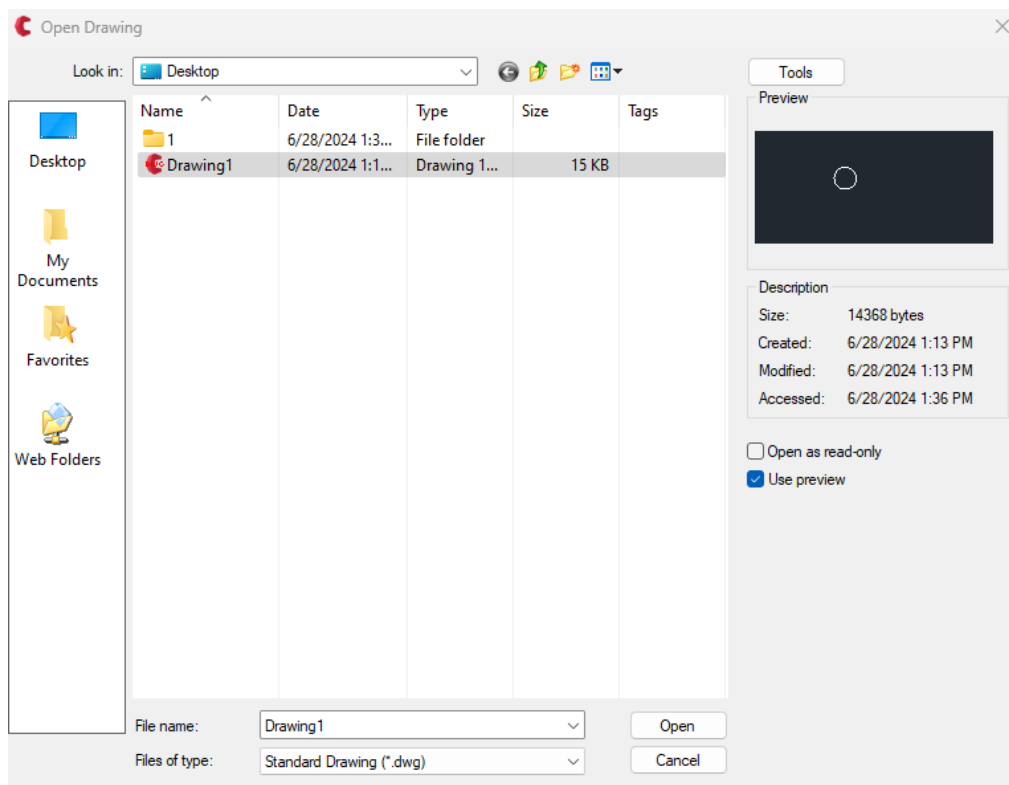
3-2.

Betölt egy korábban mentett rajzfájlt (dwg, dxf, stb.) a CADian-ba.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Megnyitás. (Vagy írja be a parancssorba, hogy „Open”, vagy nyomja meg a Ctrl+O billentyűkombinációt.)

2) Válassza ki a kívánt fájlt ► Tekintse meg a jobb oldalon található előnézetet és leírást, majd

kattintson a „Megnyitás” gombra.

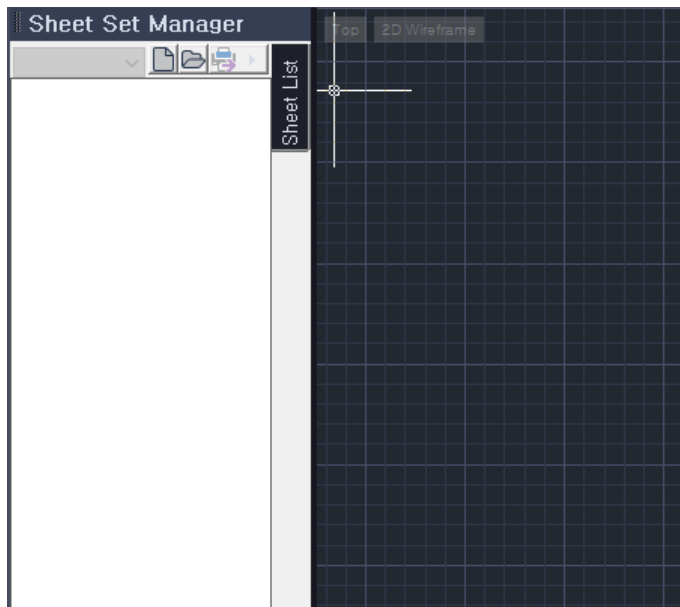


3-3. Lapkészlet-kezelő

Lehetővé teszi több rajzfájl vagy egy teljes projekt elrendezésének létrehozását, megjelenítését és rendszerezését. Emellett egyszerű hozzáférést biztosít a kívánt lapokhoz, vagy lehetővé teszi azok közzétételét (közzétételét).

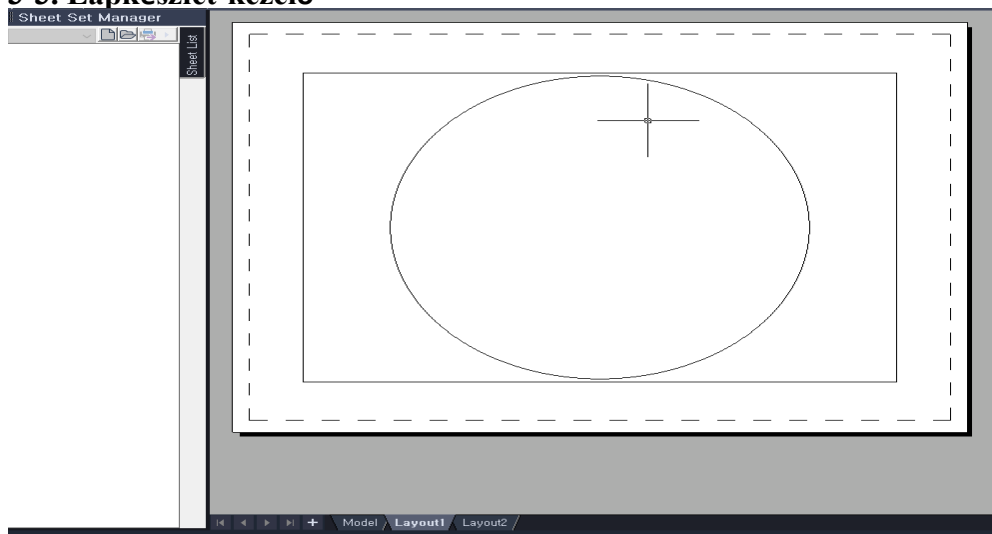
1) Menü: Fájl kiválasztása ► Lapkészlet-kezelő. (Vagy írja be a “sheetset” parancsot a parancssorba.)

2) A Lapkészlet-kezelő ablak a CADian ablak bal oldalán jelenik meg.



3) Kattintson a kívánt munkalapra a munkalapkészlet listából a közvetlen megnyitáshoz.

3-3. Lapkészlet-kezelő

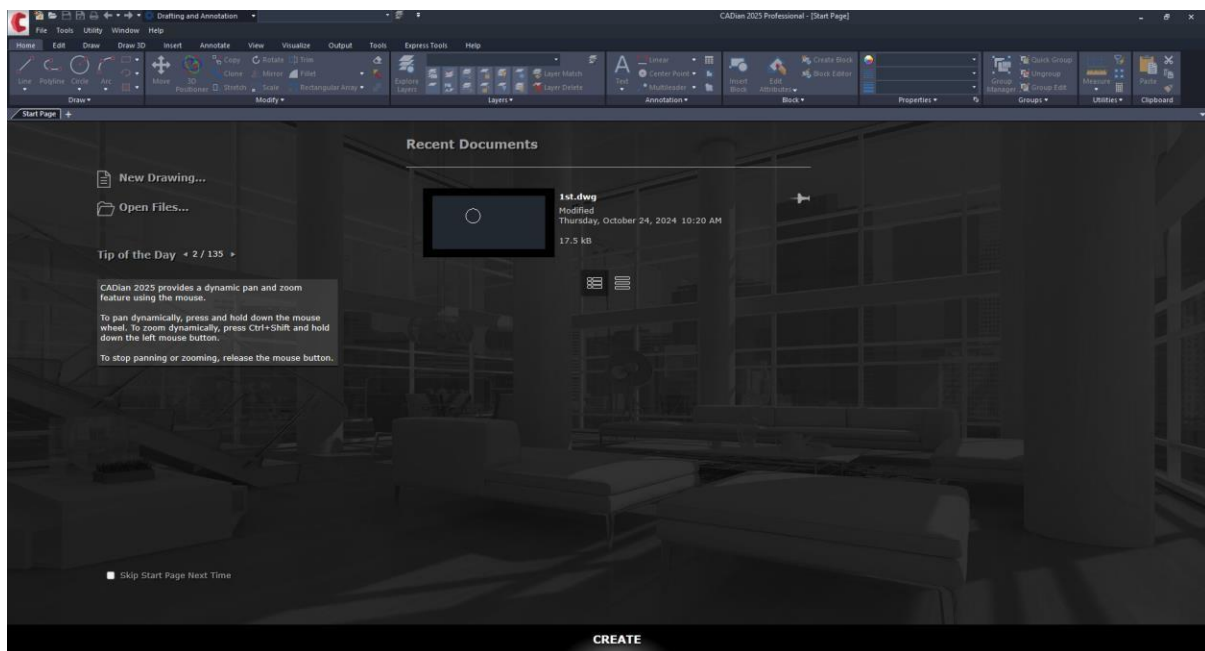


3-4. Kezdőlap

Megjeleníti a CADian program indításakor megjelenő kezdőlapot. Könnyű hozzáférést biztosít a rajzsablonfájlokhoz és a nemrég megnyitott rajzlistákhoz.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Kezdőlap.

2) Megjelenik a kezdőlap.



Tipp: Ha bejelöli a „Kezdőlap kihagyása legközelebb” lehetőséget a bal alsó sarokban, a kezdőlap nem fog megjelenni a CADian indításakor.

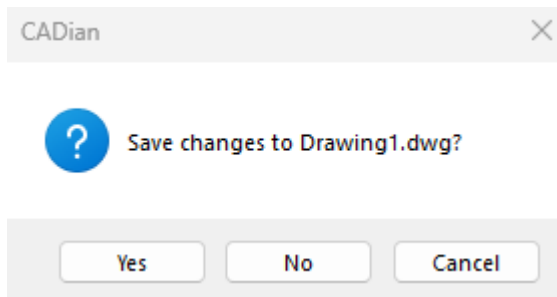
3-5. Bezárás

Bezárja az aktuálisan megnyitott rajzot. Ha a rajz nincs mentve, a program kéri a mentését.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Zárja be az aktuális rajzot. (Vagy írja be a parancssorba a „close” parancsot.)

2) Ha az aktuális rajz mentésre kerül, azonnal bezárul.

3) Ha az aktuális rajz nincs mentve, megjelenik egy mentési ablak. Kattintson az „Igen” gombra a rajz mentéséhez, vagy a „Nem” gombra a mentés nélküli bezáráshoz.



4) A bezárási művelet megszakításához kattintson a „Mégsem” gombra.

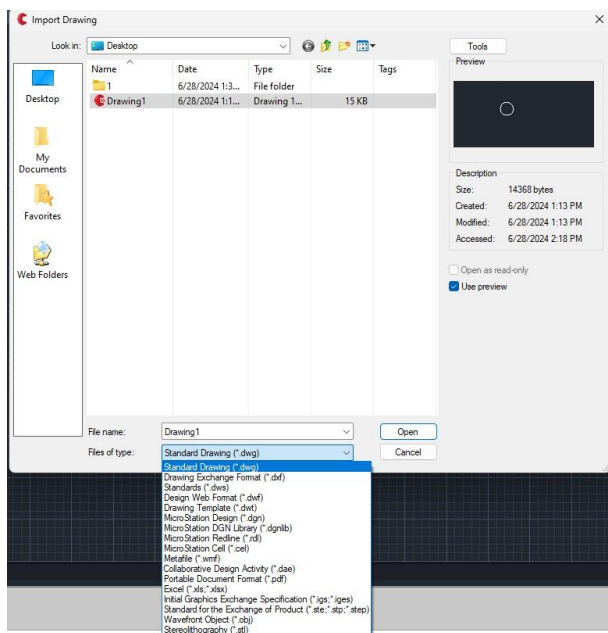
Tipp: Vigye az egérmutatót a bezárni kívánt rajz fölére, és kattintson a jobb gombbal a menü megjelenítéséhez. A rajz bezárásához kattintson a „Rajz bezárása” gombra. Az összes megnyitott rajz mentéséhez kattintson az „Összes mentése” gombra. Az összes megnyitott rajz mentés nélküli bezárásához kattintson az „Összes bezárása mentés nélkül” gombra (óvatosan használja).

3-6. Importálás

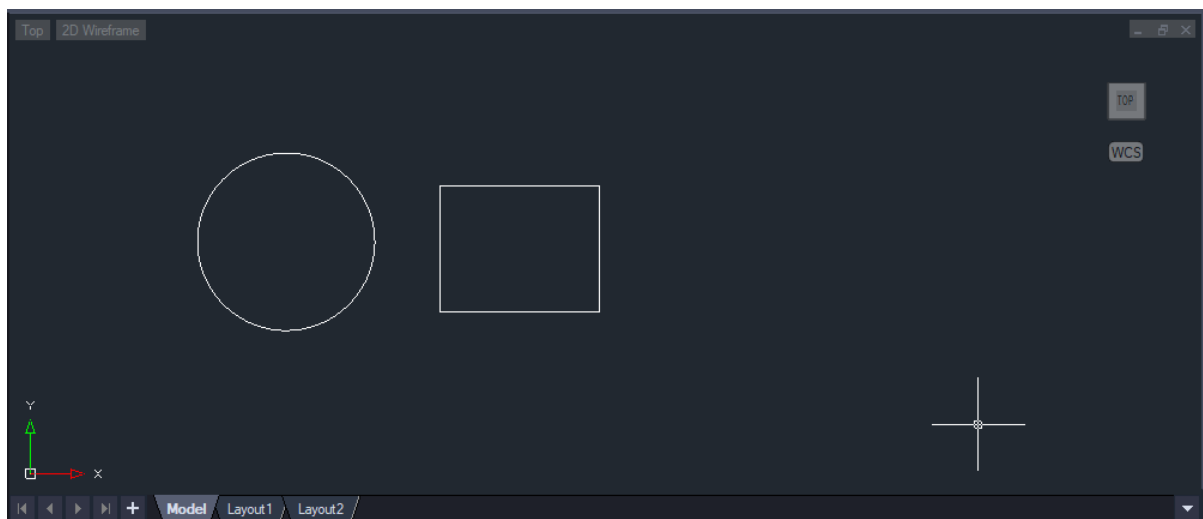
Lehetővé teszi a dwg és dxf formátumtól eltérő fájlok importálását, például dgn (MicroStation tervfájl), wmf (metafájl) és dae (Collada fájl).

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Importálás. (Vagy írja be az “import” parancsot a parancssorba.)

2) Kattintson a fájl típusra ► Válassza ki a kívánt fájl típust.



3) Jelölje ki a fájlt, és kattintson a „Megnyitás” gombra ► A kiválasztott fájl importálásra kerül az aktuális rajzba.

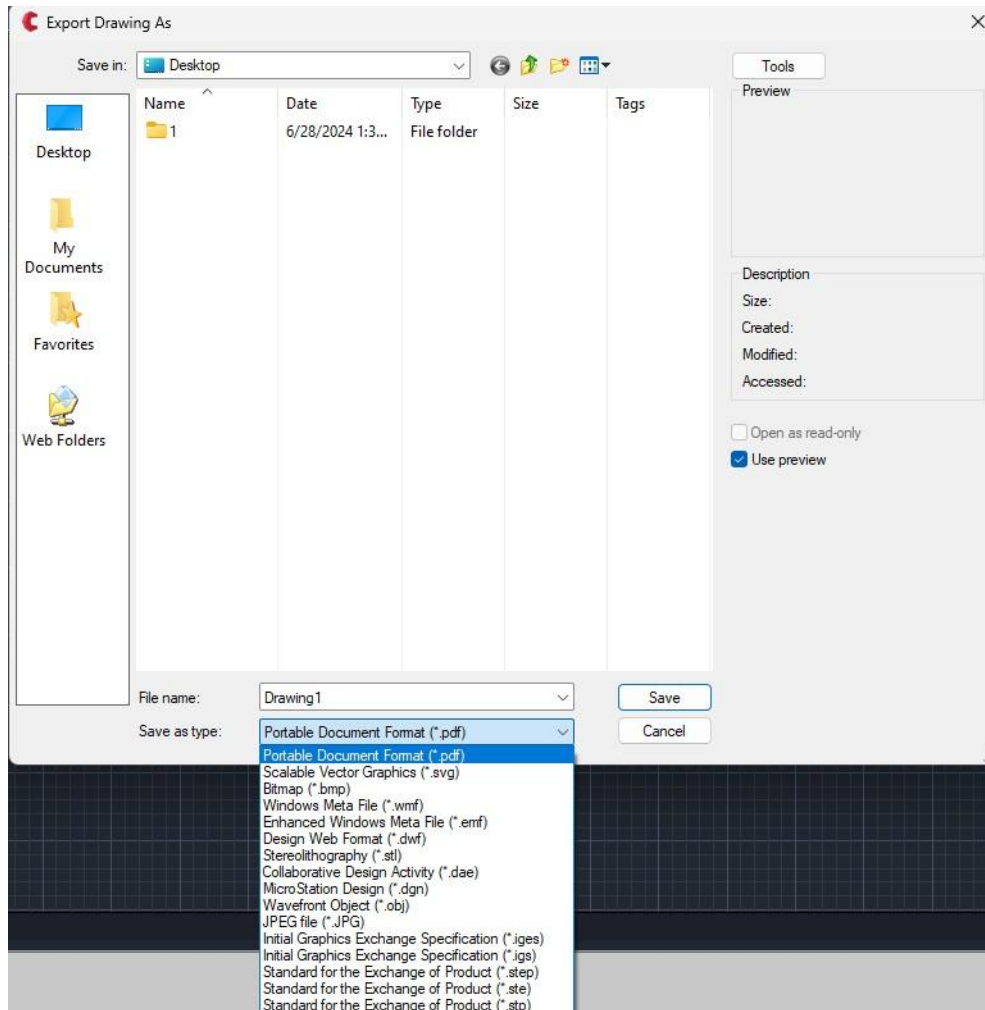


3-7. Export

Lehetővé teszi rajzi objektumok PDF, SVG, BMP, DGN, STL vagy JPG fájlalba exportálását.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Exportálás. (Vagy írja be az “export” parancsot a parancssorba.)

2) Válassza ki a fájlípust ► Válassza ki a kívánt fájlformátumot.



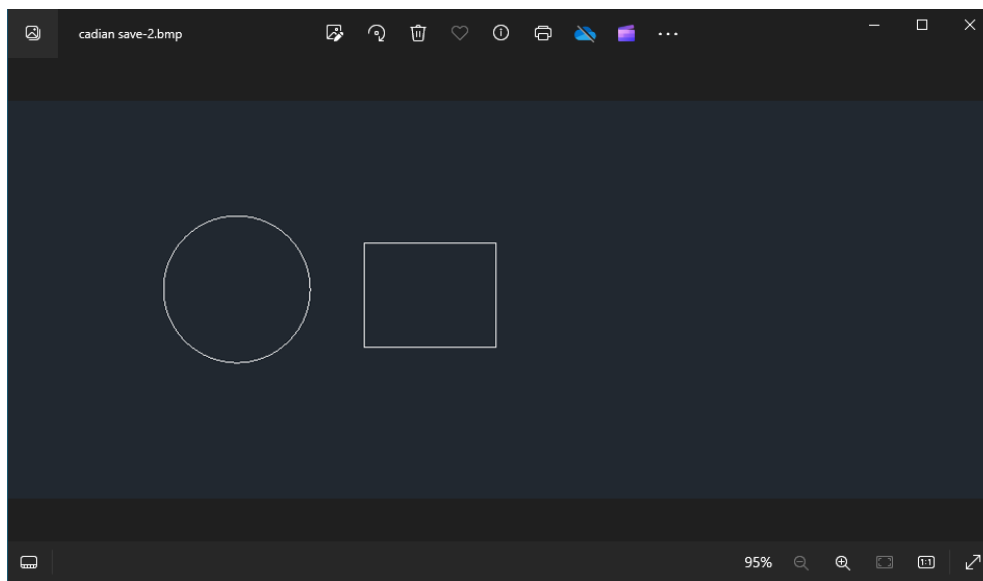
3) JPG fájl exportálása

3-1) Válasszon JPEG fájlt (*.JPG) ► Kattintson a „Mentés” gombra ► Amikor a rendszer kéri az exportálandó entitások kiválasztását, kattintson vagy húzással jelölje ki a rajzban azokat az objektumokat, amelyeket JPG formátumban szeretne exportálni, majd nyomja meg az Enter billentyűt.

3-2) Amikor a rendszer kéri az „Export [Aktív elrendezés(A)/Kiterjedt(E)/Blok(B)/Entitás(ok) kiválasztása] <Aktív elrendezés>:” kérdést, nyomja meg az Enter billentyűt.

3-3) Amikor a rendszer kéri a „Grave Generate [Be/Ki] <Be>:” kérdést, nyomja meg az Enter billentyűt.

3-4) Amikor megjelenik az „Exportálás sikeresen befejeződött” üzenet, ellenőrizze az exportált JPG fájlt.



4) PDF fájl exportálása

4-1) Válassza ki a Portable Document Format (*.pdf) lehetőséget ► Kattintson a „Mentés” gombra ► Amikor a rendszer kéri a nyomtatási terület megadását [Megjelenítés(D)/Kiterjedt(M)/Ablak(W)] <Megjelenítés>:, válassza ki a PDF-be exportálni kívánt területet.

- Kijelző (D): Az aktuális képernyőelrendezést exportálja eredeti állapotában.
- Kiterjedt (M): Az aktuális rajz összes objektumát exportálja az oldal méretéhez igazítva.
- Ablak (W): Húzza az egeret az exportálni kívánt terület megadásához.

4-2) Ellenőrizze a beállításokat az Exportálás PDF-be ablakban ► Kattintson az „Exportálás” gombra.

 Export to PDF ✕

Output file:

Properties

☐ Embedded fonts

☐ Optimized

☒ True type as geometry

☒ SHX text as geometry

☐ Make text searchable

☐ Enable simple geometry optimization

☒ Zoom to extents mode

☐ Exact extents

☒ Use hidden line removal algorithm

☐ Enable layer support (pdf v1.6)

☐ Export Off layers too

☐ 3D PDF Export

☐ Export hyperlinks

☐ Linearize PDF (Web PDF)

Paper width: in

Paper height: in

Unit types: Inches

[Custom Properties...](#)

☒ Landscape ☐ Portrait

Layouts to export: ☒ Active ☐ All

☒ Encoded (small size)

☐ ASCIIHEX encoded (x2 size)

☐ Ignore invisible viewport borders

Color policy: As Is

Export solid hatches using:

PDF paths

Export gradient hatches using:

Bitmap export

Export other hatches using:

Vectorizer

Title:

Author:

Subject:

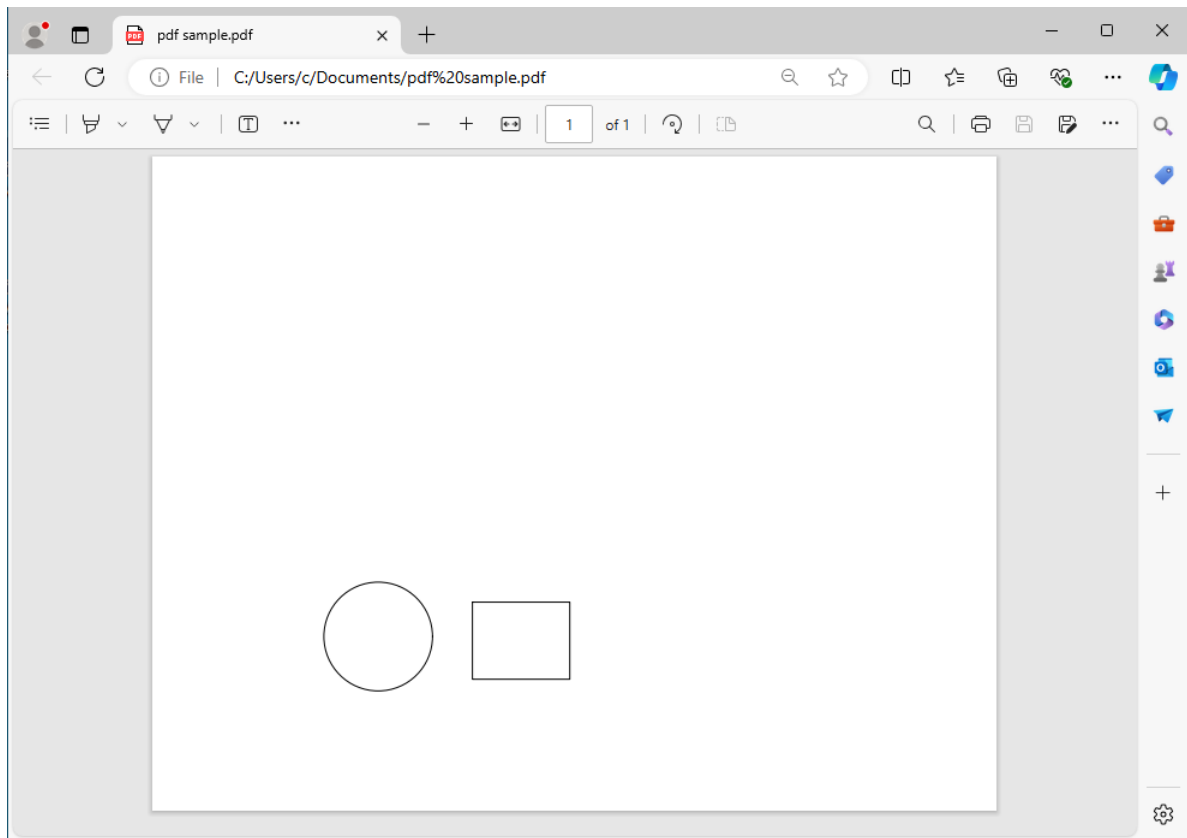
Keywords:

Creator:

Producer:

?
Export
Cancel

4-3) Amikor megjelenik az „Exportálás sikeresen befejeződött” üzenet, ellenőrizze az exportált PDF fájlt.

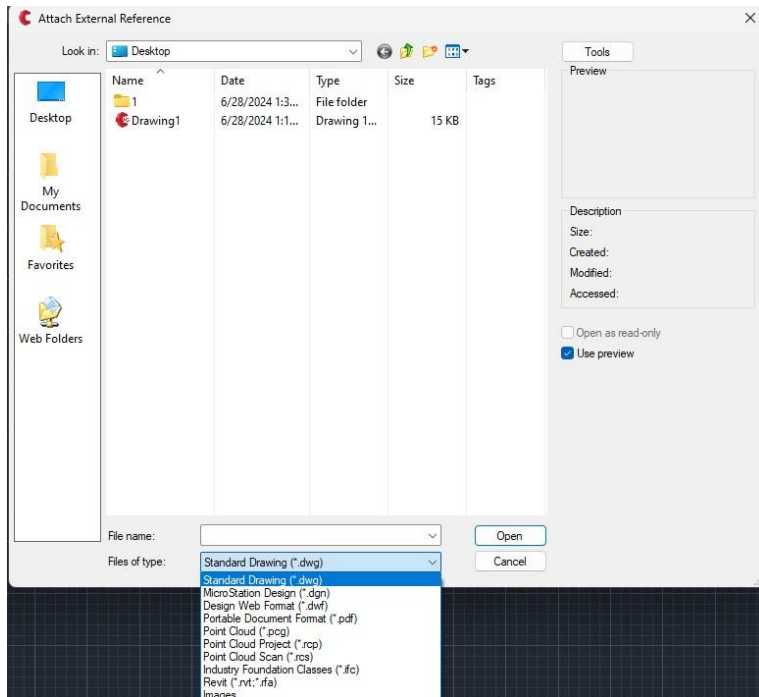


3-8. Csatolás

Lehetővé teszi dwg, dgn (MicroStation tervfájl), PDF és képfájlok csatolását a rajzhoz.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Csatolás. (Vagy írja be a “attach” parancsot a parancssorba.)

2) Kattintson a fájl típusra ► Válassza ki a kívánt fájl típust.



3) Jelölje ki a fájlt, és kattintson a „Megnyitás” gombra.

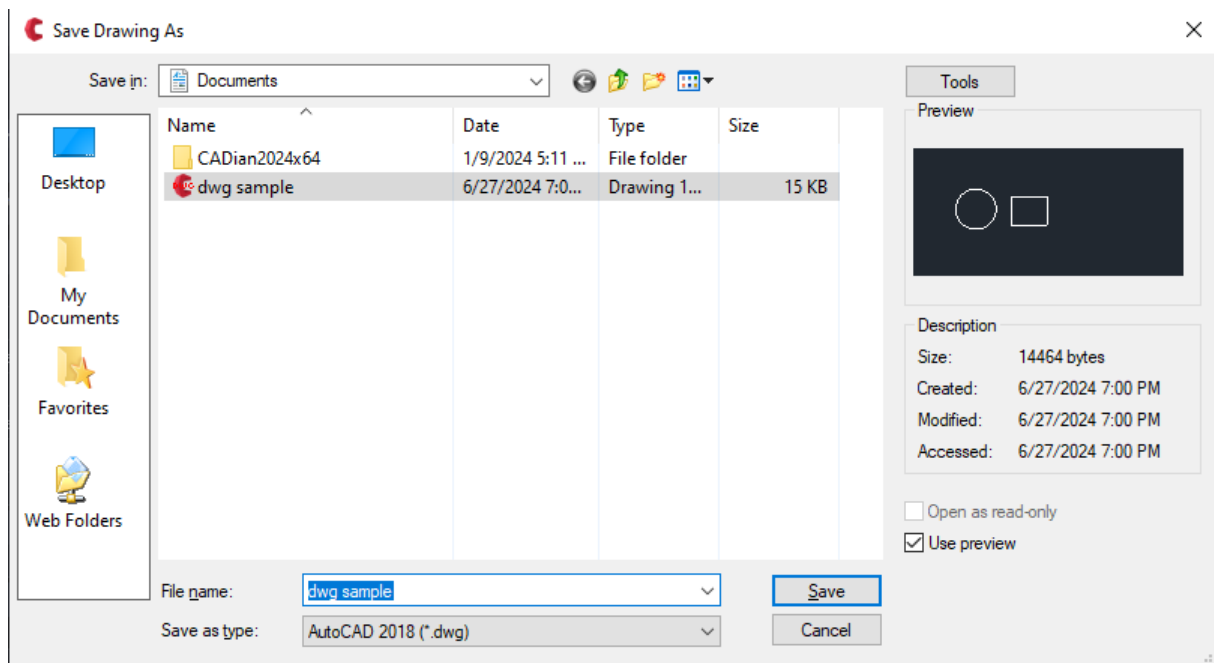
4) Adja meg a beszúrási pontot, a méretarányt és az elforgatási szöget, majd a fájl csatolva lesz a rajzhoz.

3-9. Mentés

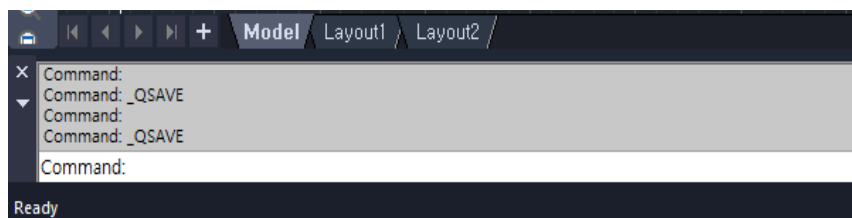
Az aktuális rajzot egy adattároló eszközre (HDD, SSD, USB, külső HDD stb.) menti.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Mentés. (Vagy írja be a “save” parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+S billentyűkombinációt.)

2) **Ha a rajzon végzett munka után először ment:** Megjelenik a Mentés másként ablak. Írja be a kívánt fájlnevet. ► Állítsa be a kívánt fájlformátumot (rajz verzióját) ► Kattintson a „Mentés” gombra.



3) Ha egy már mentett rajzot ment újra: A QSAVE parancs a parancssorban kerül végrehajtásra, és a rajz azonnal mentésre kerül ugyanazzal a fájlnévvel.

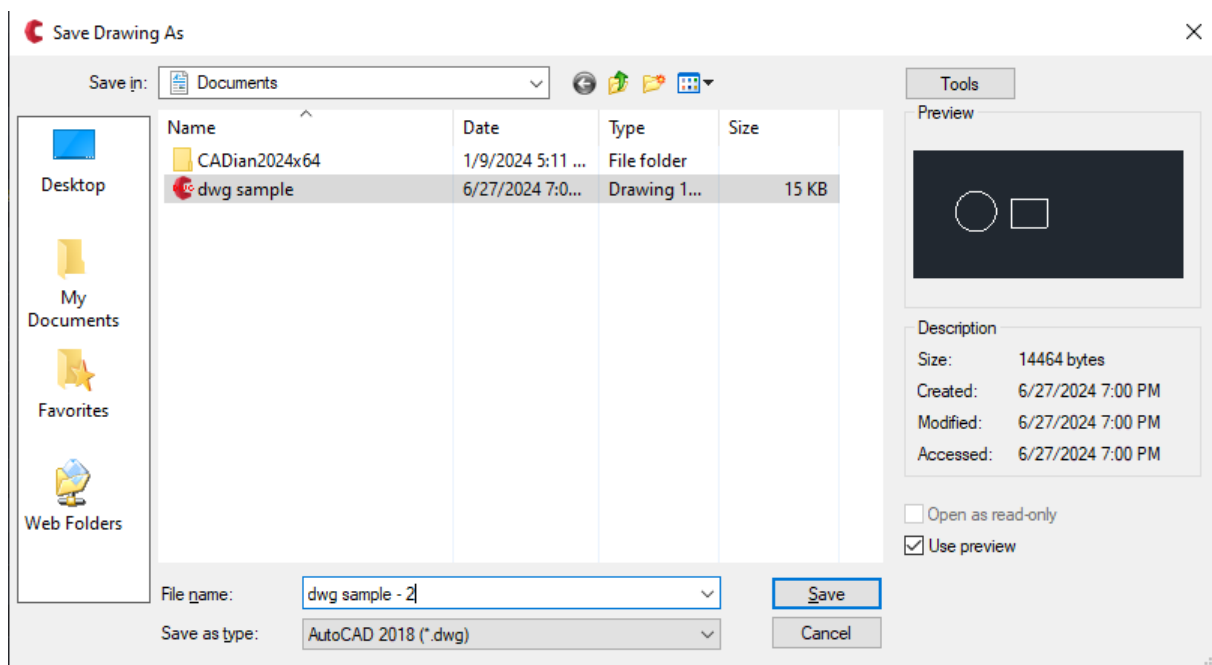


3-10. Mentés másként

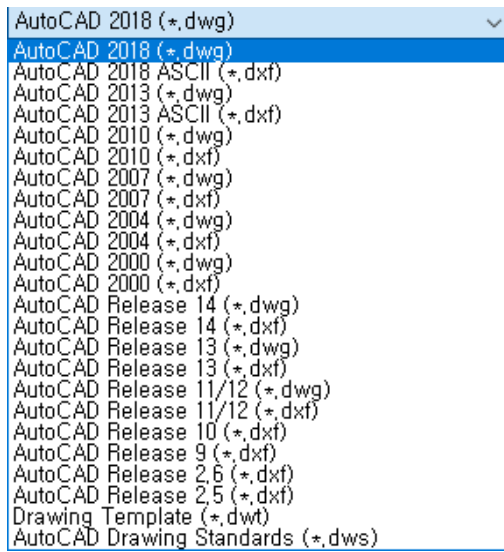
Az aktuális rajzot más néven vagy verzióval menti egy tárolóeszköze (HDD, SSD, USB, külső HDD stb.).

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Mentés másként. (Vagy írja be a “save as” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Mentés másként ablak. Írja be a kívánt fájlnevet. ► Állítsa be a kívánt fájlformátumot (rajz verzióját) ► Kattintson a „Mentés” gombra.

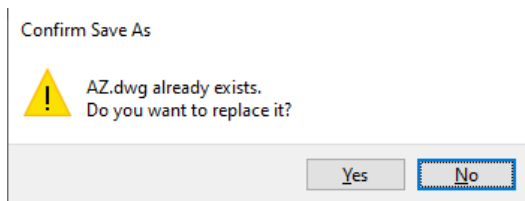


- Támogatott rajzverziók: Kattintson a fájl típusra a verziók megjelenítéséhez, amelyek az AutoCAD 2018-tól a 2.5-ös kiadásig terjednek.



- Ha egy már létező nevet ad meg, megjelenik egy üzenet: „A fájl már létezik. Szeretné lecserélni?”

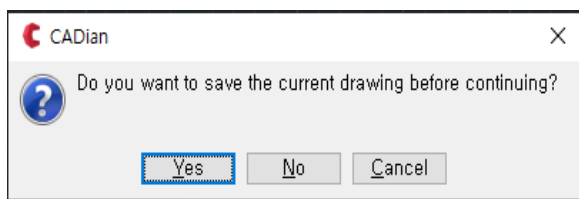
Kérjük, erősítse meg, majd folytassa a mentést.



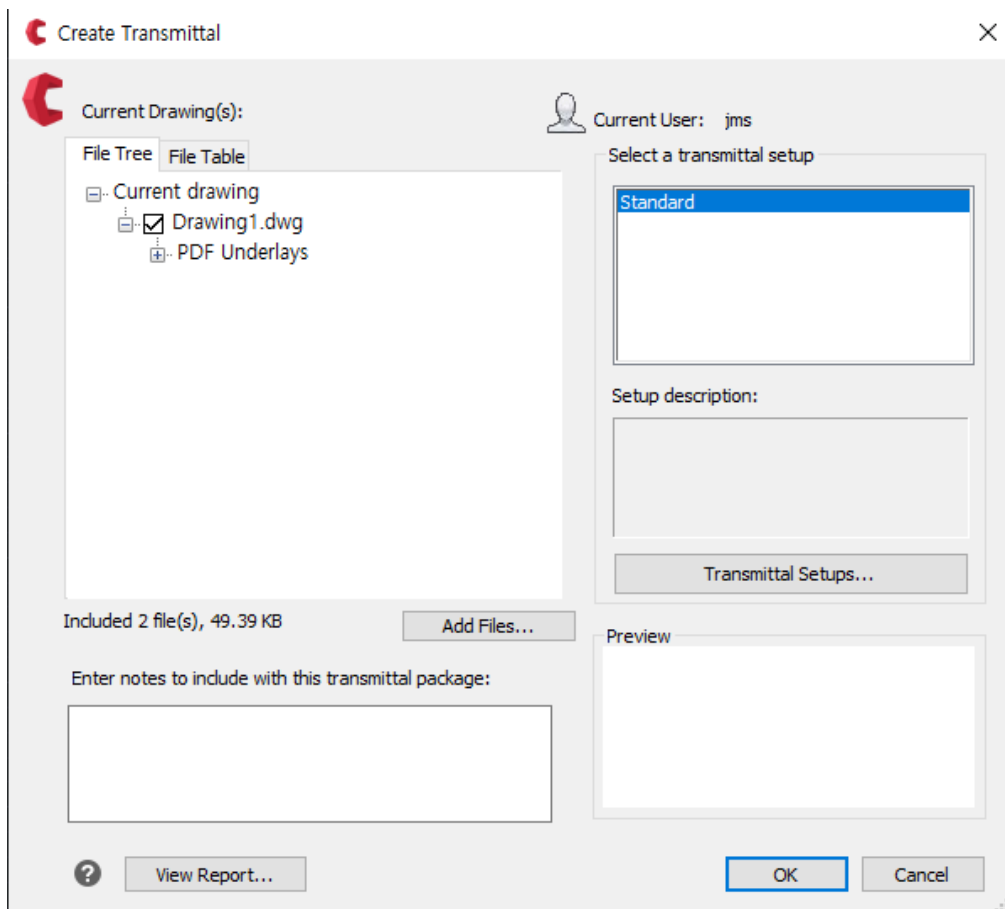
3-11. E-átvitel (Etransmit)

Az Etransmit parancs lehetővé teszi rajzcsomagok interneten keresztüli továbbítását. Amikor rajzokat csatol a csomaghoz, a csatolt rajzban foglalt vagy hivatkozott egyéb rajzok és szövegfájlok is a csomagba kerülnek.

- 1) Menü: Fájl kiválasztása ► E-küldés. (Vagy írja be az “ettransmit” parancsot a parancssorba.)
- 2) Ha a fájl nincs mentve, megjelenik az E-küldés - Változtatások mentése párbeszédpanel. A fájl mentéséhez először kattintson a Megerősítés gombra.



- 3) Megjelenik a Küldemény létrehozása párbeszédpanel.



Fájlfa lap:

Megjeleníti a fájlok listáját, amelyek bekerülnek az átvitel (transmittal) csomagba. Alapértelmezés szerint tartalmazza az aktuális rajzhoz kapcsolódó elemeket (pl. plotstílus, hivatkozások – xref –, betűtípusok).

Fájltábla lap:

Táblázatos formában jeleníti meg az átvitelhez tartozó fájlokat. Itt fájlokat adhat hozzá vagy eltávolíthat.

Fájl hozzáadása:

Megnyit egy párbeszédpanelt, ahol a „**Fájl hozzáadása**” gombra kattintva további fájlokat adhat az átvitel csomaghoz.

Átvitel beállítás kiválasztása:

A mentett átvitel-beállítások listájából választhat.

Az alapértelmezett beállítás neve **STANDARD**.

Kattintással választhat másik beállítást.

Új beállítás létrehozásához vagy meglévő módosításához kattintson az **Átvitel beállítás (Transmittal Setup)** gombra.

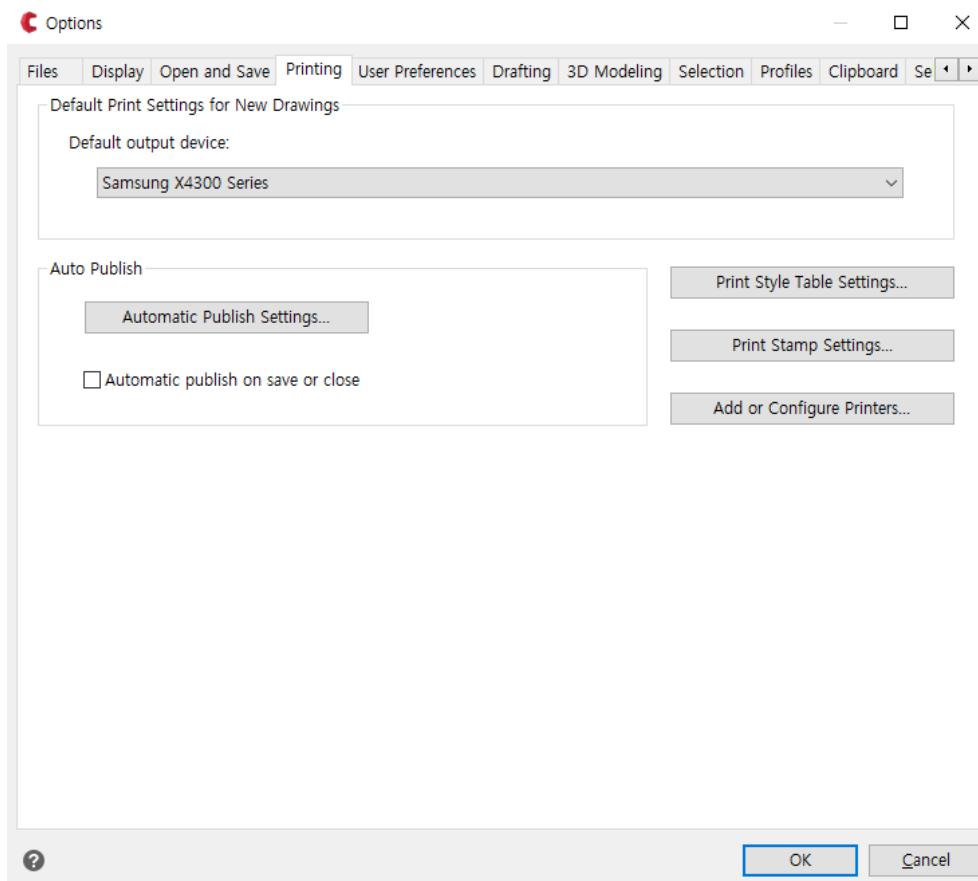
Átvitel beállítás:

Megnyit egy párbeszédpanelt, ahol új átvitel-beállításokat hozhat létre, illetve módosíthatja vagy törölheti a meglévőket.

3-12. Nyomtatóbeállítások

Megjeleníti a Beállítások - Nyomtatás lapot, ahol kezelheti a különféle nyomtatóbeállításokat, beleértve az alapértelmezett kimeneti eszközt, a nyomtatási stílustáblázat beállításait, a nyomtatott fejléceket és lábléceket, valamint a nyomtatókonfigurációs fájlokat (PC3-fájlok). További részleteket a Beállítások menüben talál.

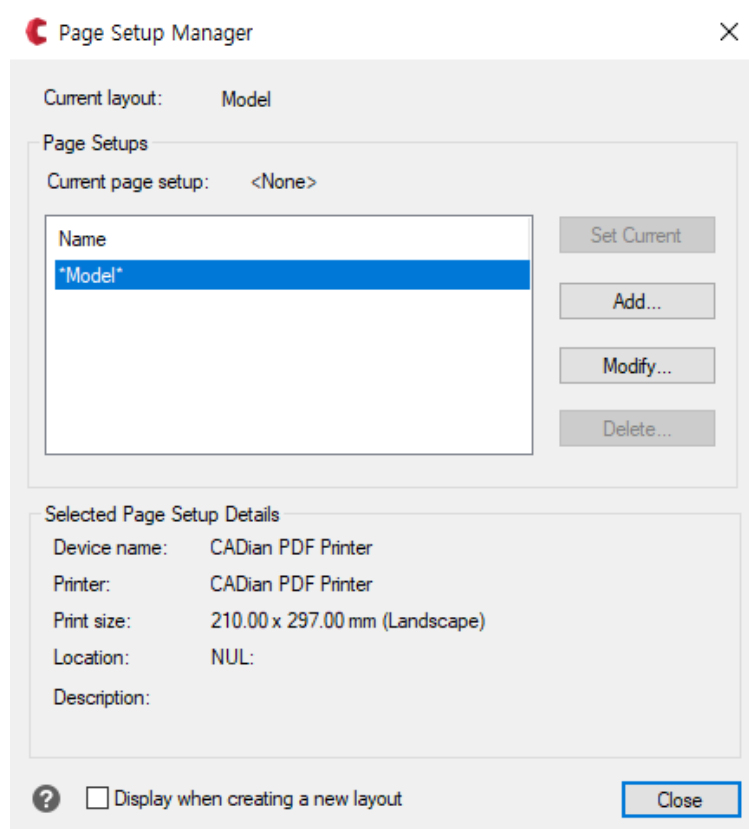
Menü: Válassza a Fájl ► Nyomtatóbeállítások menüpontot. (Vagy írja be a “printoptions” parancsot a parancssorba.)



3-13. Oldalbeállítás-kezelő

Kezeli az oldalbeállításokat, amelyek adott modell- és elrendezési lapokhoz tartozó nyomtatási beállításokat tárolnak.

1) Menü: Válassza a Fájl ► Oldalbeállítás menüpontot. (Vagy írja be a pagesetup parancsot a parancssorba.)



Aktuális elrendezés:

Megjeleníti annak a modellfülnak vagy elrendezésfülnak a nevét, amelyhez az aktuális oldalbeállítás tartozik.

Aktuális oldalbeállítás:

Megjeleníti az elrendezéshez alkalmazott aktuális oldalbeállítás nevét.

Név:

Felsorolja az összes oldalbeállítást a modellfül vagy az elrendezésfül számára – attól függően, melyik volt megnyitva a párbeszédpanel megnyitása előtt.

Kiválasztott oldalbeállítás részletei:

Részletes információkat jelenít meg a kijelölt oldalbeállításról.

Aktuálissá tétel:

Alkalmazza a kijelölt oldalbeállítást az aktuális elrendezésre.

3-13. Oldalbeállítás-kezelő

Hozzáadás:

Megnyitja az **Új oldalbeállítás hozzáadása** párbeszédpanelt, ahol új oldalbeállítást adhat hozzá.

Módosítás:

Megnyitja az **Oldalbeállítás módosítása** párbeszédpanelt, ahol a kijelölt oldalbeállítást szerkesztheti.

Törlés:

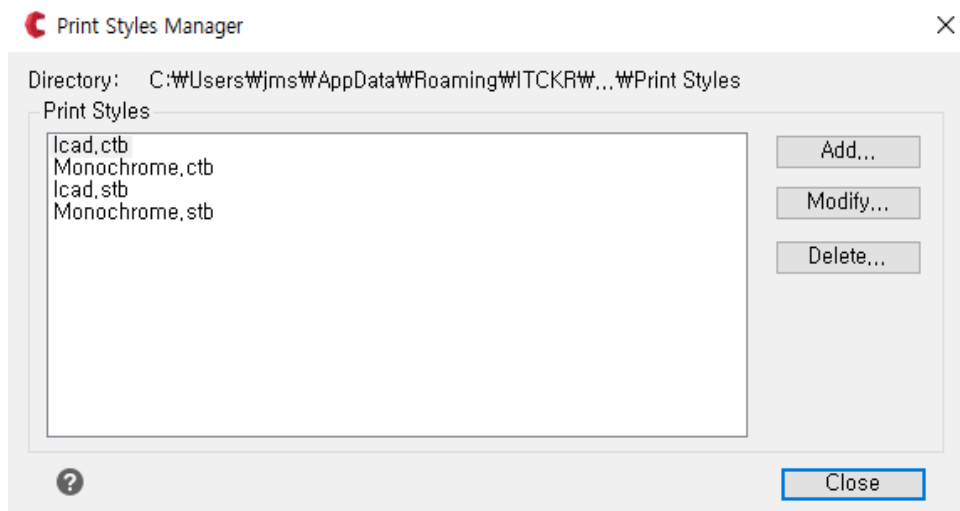
Törli a kijelölt oldalbeállítást.

3-14. Nyomtatási stíluskezelő

Megjeleníti az alapértelmezett mappát, ahol a nyomtatási stílus táblázatok tárolódnak.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Nyomtatási stíluskezelő. (Vagy írja be a stylemanager parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Nyomtatási stíluskezelő ablak.



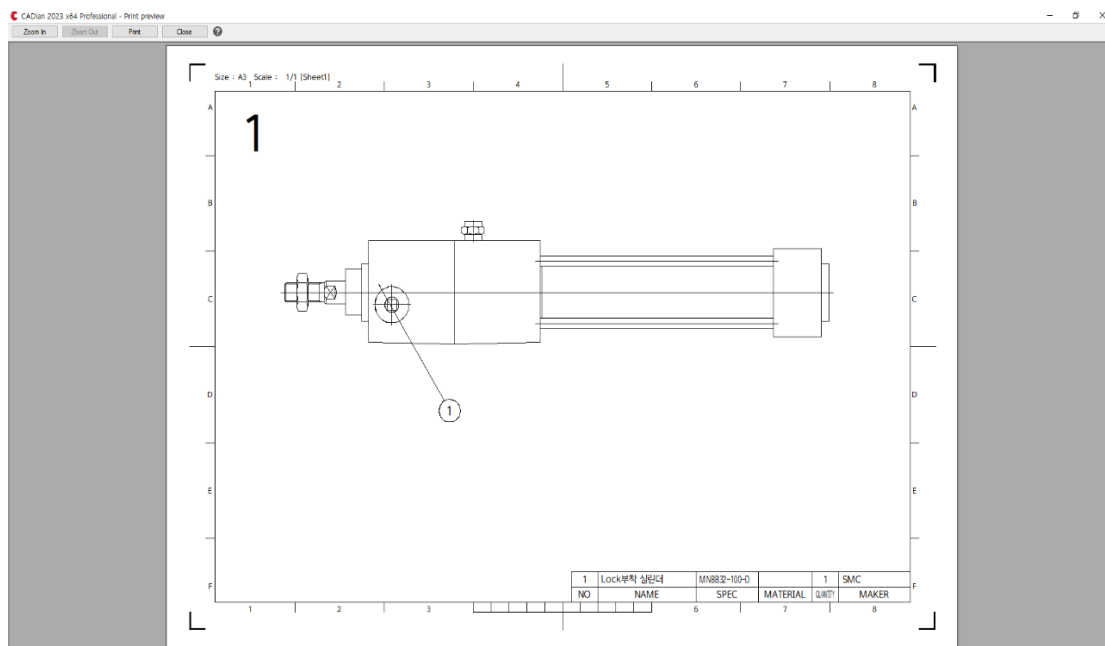
3) Nyomtatási stílus táblázat szerkesztéséhez kattintson duplán a táblázatra a Nyomtatási stíluskezelő ablakban a Nyomtatási stílus táblázat szerkesztő párbeszédpanel megnyitásához.

3-15. Nyomtatási előnézet

Megjeleníti a rajz nyomtatási előnézetét, amelyen dolgozik.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Nyomtatási kép. (Vagy írja be a “preview” parancssorba az előnézet parancsot.)

2) Megjelenik a nyomtatási előnézet.

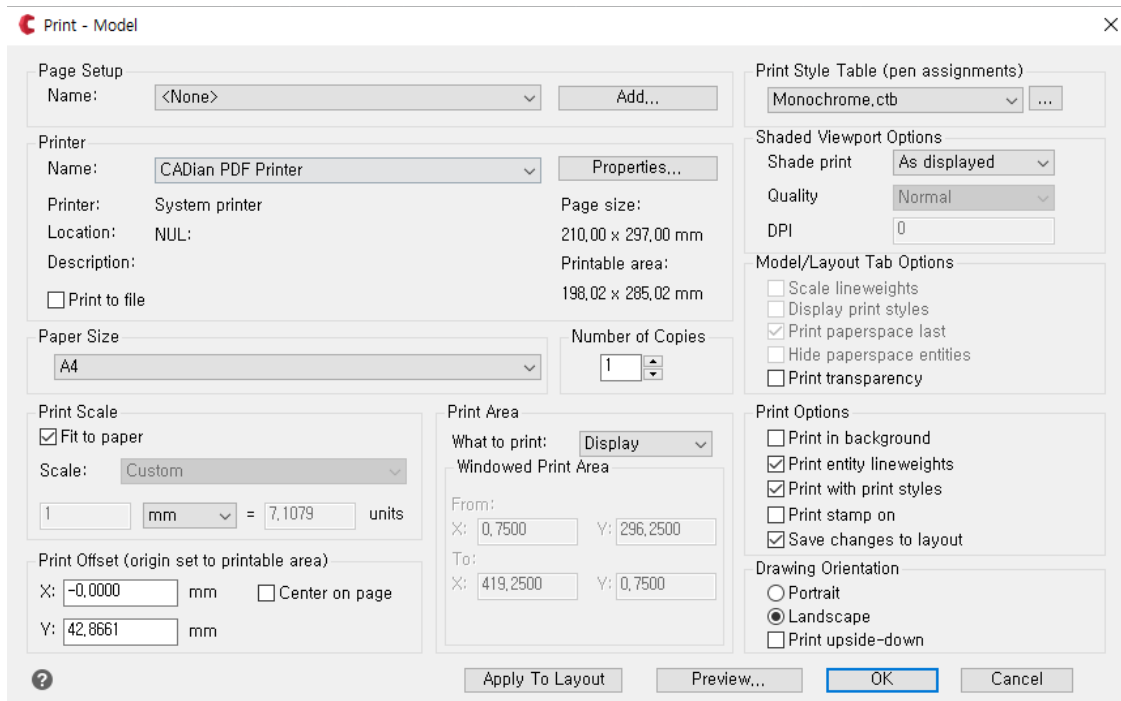


3-16. Plot

Kinyomtatja a rajzot egy nyomtatóra (plotterre), vagy PDF fájlként menti el.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Plot. (Vagy írja be a plot parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Nyomtatás - Modell párbeszédpanel.

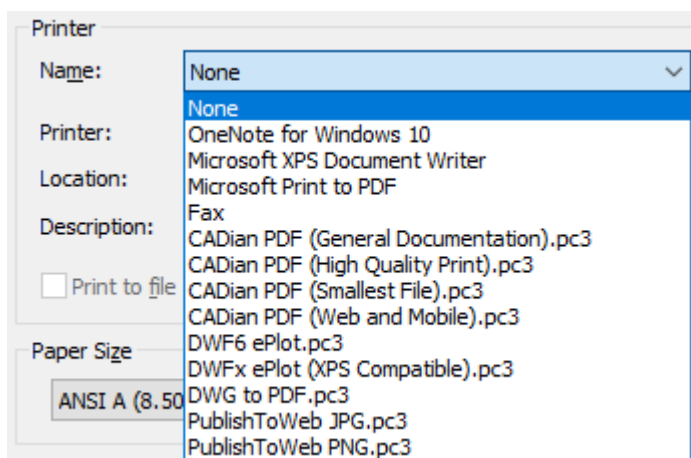


Oldalbeállítás:

Válassza ki a használni kívánt, elnevezett oldalbeállítást.

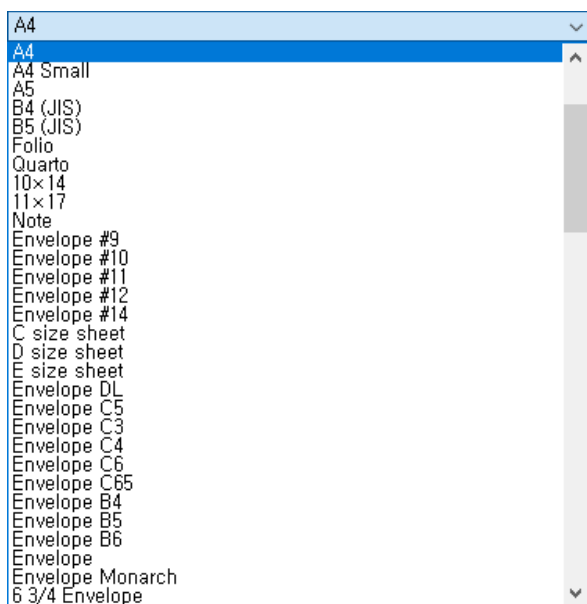
Nyomtató neve:

Válassza ki a használni kívánt nyomtatót.



Papírméret:

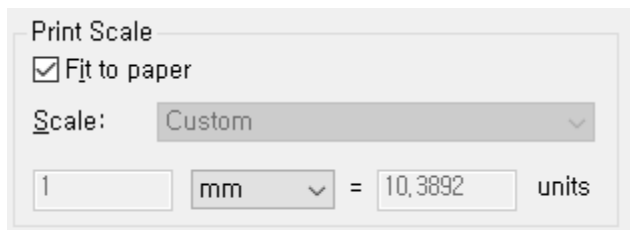
Válassza ki a nyomtatáshoz kívánt papírméretet (általában **A4** vagy **A3**).



Nyomtatási méretarány:

Adja meg a nyomtatás méretarányát.

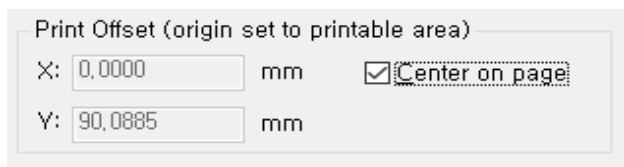
A **„Laphoz igazítás” (Fit to paper)** beállítás automatikusan a papírmérethez igazítja a méretarányt.

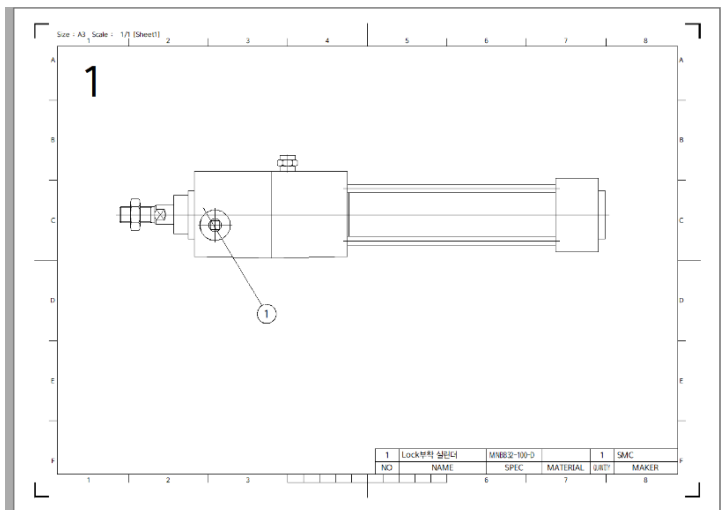


Nyomtatási eltolás:

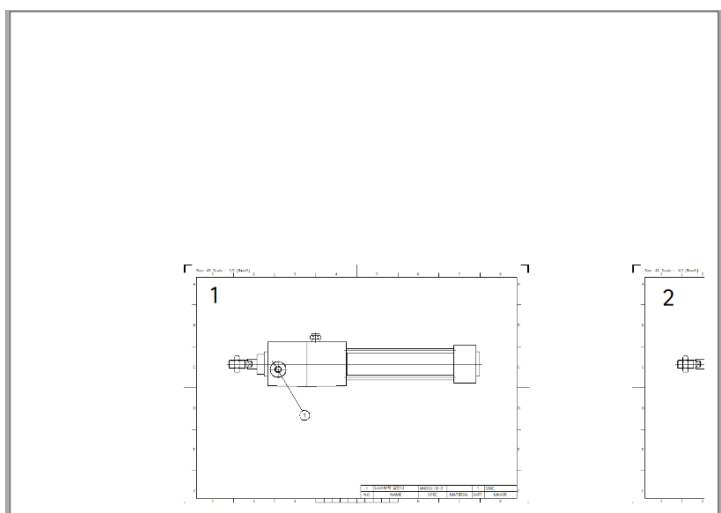
Ezzel adhatja meg a nyomtatás margóit.

Ha bejelöli a **„Rajz középre igazítása” (Center the plot)** opciót, a nyomtatás automatikusan a papíron középre kerül.





Telek eltolás: A telek középre igazítása



Nyomatás eltolás: Adja meg az x és y koordinátákat 20 mm-ként



Nyomatási terület:

Válassza ki, hogy pontosan a képernyőn látható tartalmat szeretné-e kinyomtatni, vagy manuálisan szeretné megadni a nyomtatási területet.

A „Ablak” (Window) beállítás kiválasztása után kattintson a „Nyomatási terület kijelölése” (Select Plot Area) gombra az ablak alján, majd az egerrel húzva jelölje ki a nyomtatandó területet.

Print Area

What to print:

Windowed Print Area

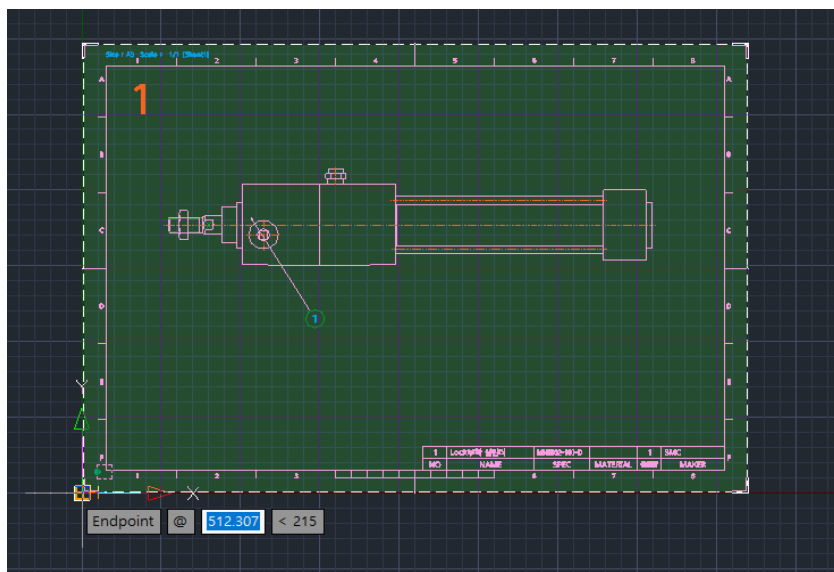
From:

X: Y:

To:

X: Y:

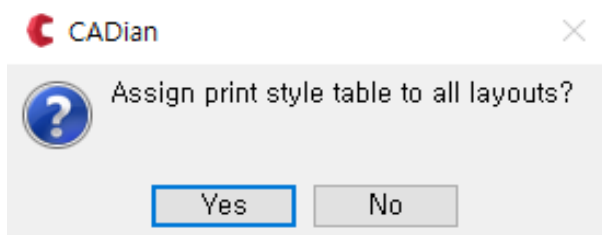
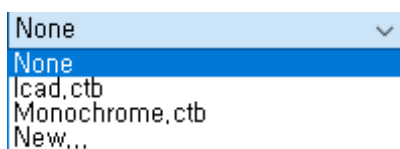
Select Print Area >



Jelölje ki a nyomtatási területet az egér húzásával

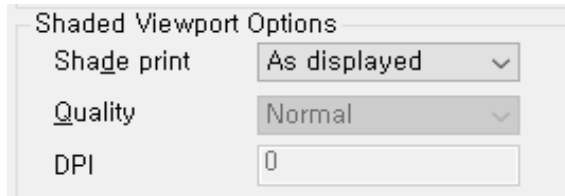
Nyomtatási stílustábla:

Válassza ki a kívánt nyomtatási stílust. Fekete-fehér nyomtatáshoz válassza a „monochrome.ctb” beállítást. Ha megjelenik a kérdés: „Alkalmazza a nyomtatási stílustáblát minden elrendezésre?”, kattintson az „Igen” gombra.



Árnyékolt nyomtatás:

Adja meg, hogyan történjen a nézetablak (viewport) nyomtatása. Kétdimenziós rajzok esetében az „Ahogy megjelenik” (As displayed) beállítás kiválasztása felgyorsítja a nyomtatási folyamatot.



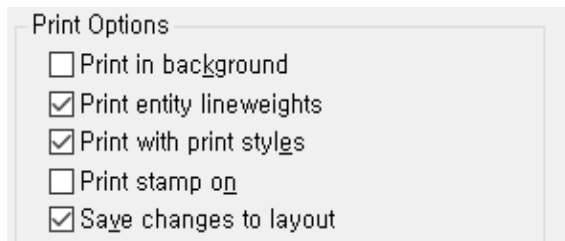
Elrendezés fül beállításai:

Állítsa be az elrendezés fülhöz tartozó nyomtatási beállításokat.



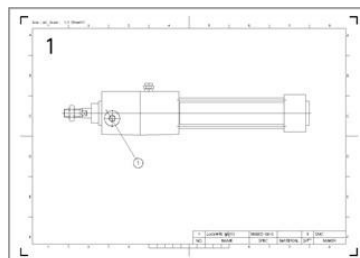
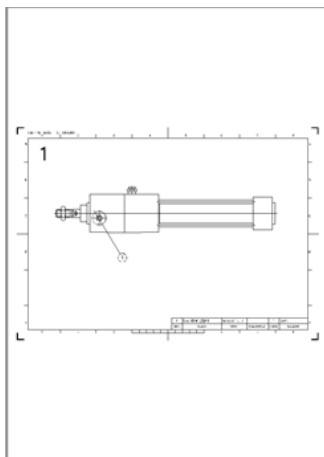
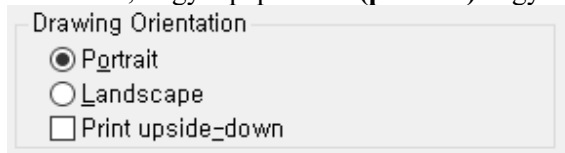
Nyomtatási beállítások:

Állítsa be a nyomtatási stílusra, vonalvastagságra és nyomtatási bélyegzőkre (plot stamps) vonatkozó opciókat.



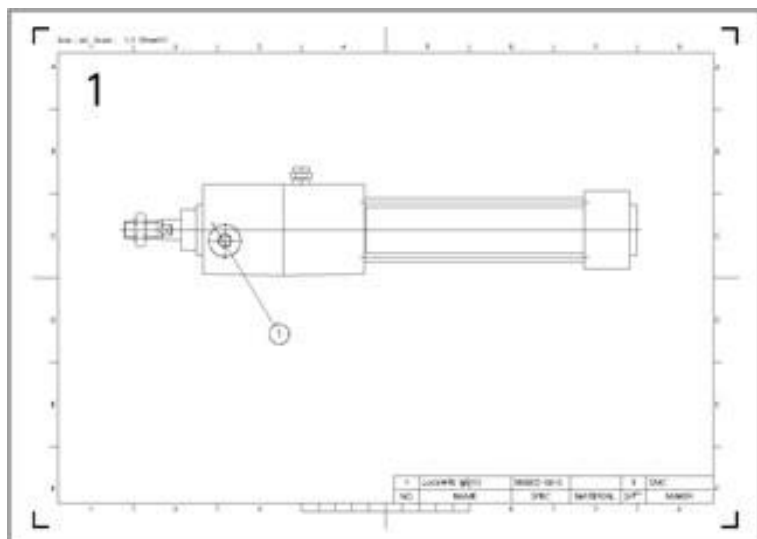
Rajz tájolása:

Válassza ki, hogy a papírt **álló (portrait)** vagy **fekvő (landscape)** tájolásban kívánja nyomtatni.



● **Előnézet:**

Megjeleníti, hogyan fog kinézni a nyomtatás a tényleges nyomtatás előtt

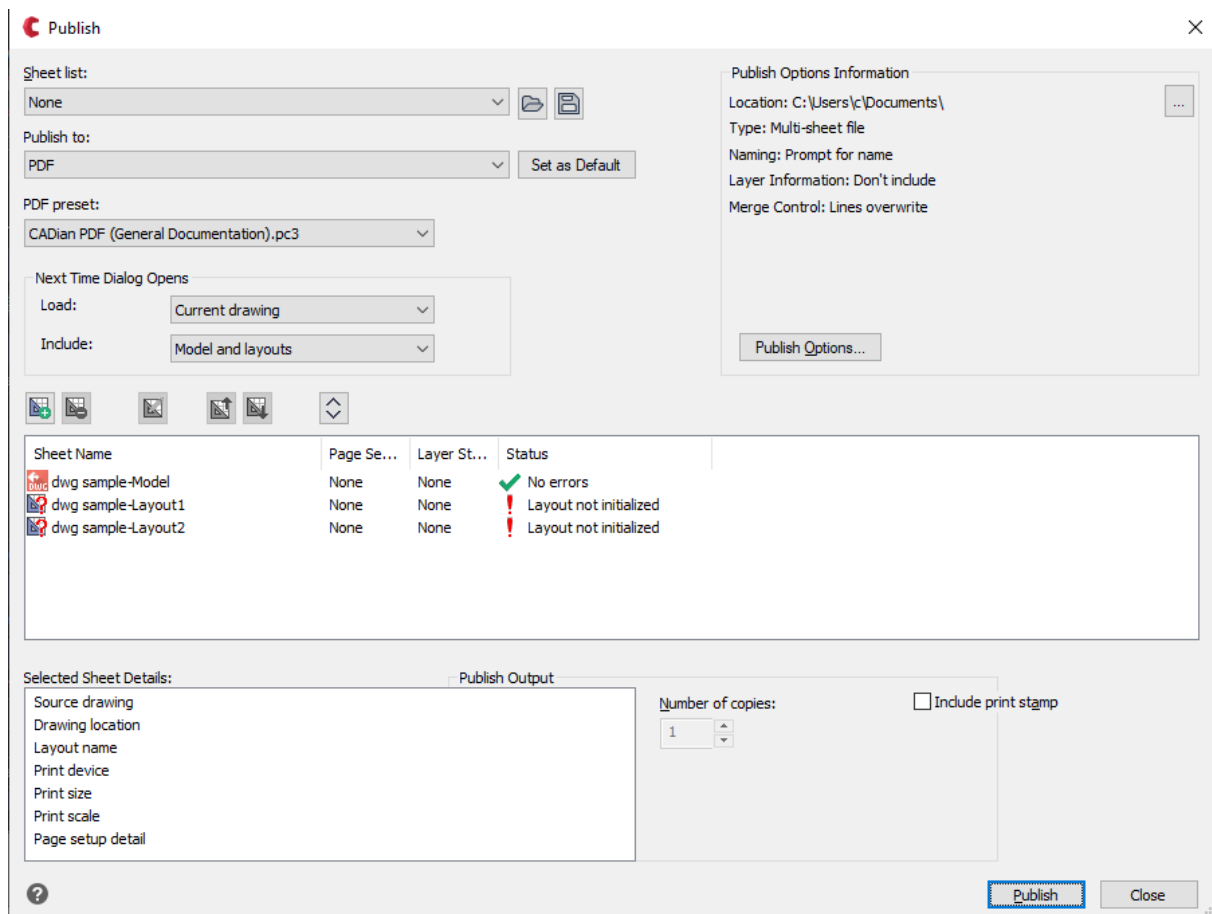


3-17 Közzététel (Publish)

Közzéteszi a lapok listáját, amelyek tartalmazhatnak hivatkozásokat egy vagy több rajz elrendezésére. A lapok az egyes elrendezésekhez rendelt oldalbeállításokban meghatározott nyomtatón nyomatódhatnak ki. Ha egy elrendezéshez nincsenek oldalbeállítások rendelve, akkor a Nyomtatás párbeszédpanelen az elrendezéssel együtt mentett kimeneti beállításokat használja.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Közzététel. (Vagy írja be a “publish” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Közzététel párbeszédpanel.



Laplista:

Válassza ki a közzétenni (publikálni) kívánt lapok listáját. Ez a lista megjeleníti a korábban betöltött **laplista (.dsd fájl)**

3-17 Közzététel (Publish)

Betöltés:

Válassza ki és adja hozzá a listához a már meglévő **laplistát (.dsd fájlt)**.

Mentés:

Mentse az aktuális elrendezéslistát **laplista (.dsd fájl)** formátumban.

Összes megnyitott rajz automatikus betöltése:

Betölti az összes elrendezést – beleértve a modellteret is – minden jelenleg megnyitott rajzból.

Hozzáadás:

Válasszon egy rajzot, amely tartalmazza a hozzáadni kívánt elrendezést lapként.

A listában kijelölt lap esetén a **Insert** billentyű lenyomásával is kiválaszthat egy rajzot.

Eltávolítás:

Törli a kijelölt lapot a listáról.

A **Remove** gomb megnyomásával törölheti a kijelölt lapot.

Módosítás:

Módosítja a kijelölt laphoz rendelt oldalbeállítást.

Dupla kattintással a lapra másik oldalbeállítás is kiválasztható.

Lap neve:

Megjeleníti a közzétenni kívánt lapok nevét, valamint a hozzájuk tartozó részletes információkat.

Kijelölt lap:

Részletes információkat jelenít meg az éppen kijelölt lapról.

Példányszám:

Adja meg vagy válassza ki a közzétenni kívánt példányok számát.

Nyomtatási bélyegző hozzáadása:

Tegye lehetővé, hogy a közzétett lapon megjelenjenek a fejléc- és lábléc-információk.

Háttérben történő közzététel:

Lehetővé teszi, hogy a közzététel a háttérben fusson, miközben más feladatokat is végezhe

3-18. Automatikus közzététel

Automatikusan létrehoz elektronikus fájlokat (.dwf/.pdf) az aktuális rajzból, és menti azokat egy megadott helyre.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Automatikus közzététel.

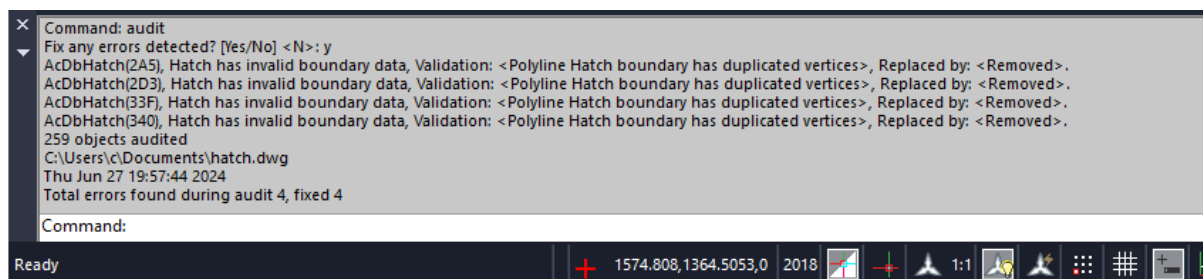
2) Amikor a rendszer a „DWfx automatikus közzététel vagy [Helyszín(L)/Beállítások(S)] <Automatikus közzététel> újrakezdése” kérdésre kéri a rendszert, nyomja meg az Enter billentyűt az automatikus közzététel elindításához.

3) Ha a fájlok mentéséhez másik helyet szeretne megadni, válassza a Hely lehetőséget, és jelölje ki a mappát. Az automatikus közzététel különféle beállításainak testreszabásához válassza a Beállítások lehetőséget, és konfigurálja azokat az Automatikus közzététel beállításai párbeszédpanelen.

3-19. Ellenőrzés

Az Audit függvény ellenőrzi és kijavítja a rajzon belüli hibákat.

- 1) Menü: Fájl kiválasztása ► Audit. (Vagy írja be az “audit” parancsot a parancssorba.)
- 2) Amikor a rendszer megkérdezi a „Javítja a hibákat?” kérdést, írja be az y betűt, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Megjelennek az audit eredményei, és a folyamat befejeződik.

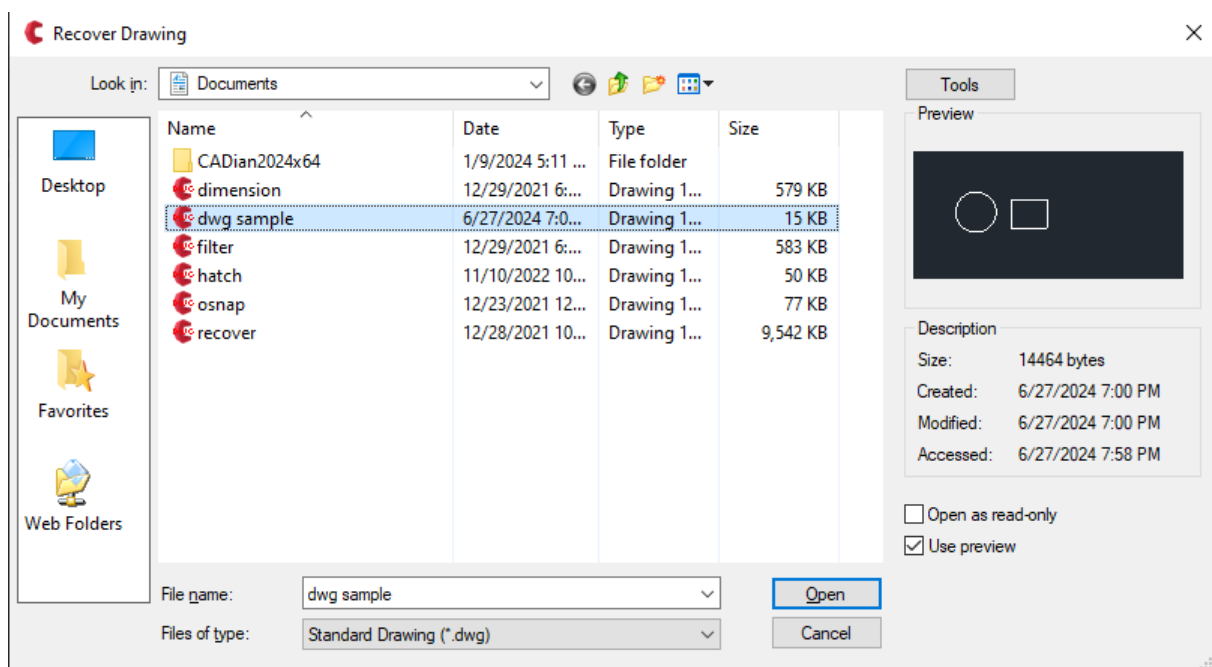


3-20. Helyreállítás

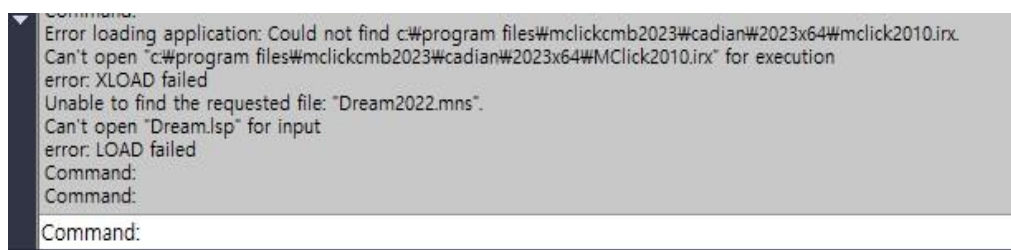
A Recover függvény hibákat keres a rajzban, és megnyitja azt.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Helyreállítás. (Vagy írja be a “recover” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a rajz helyreállítási ablaka. Válassza ki a helyreállítani kívánt fájlt. ► Kattintson a „Megnyitás” gombra.



3) A helyreállítás befejezése után egy üzenet tájékoztatja az eredményekről, és ha nincsenek problémák, a rajz normál módon megnyílik.

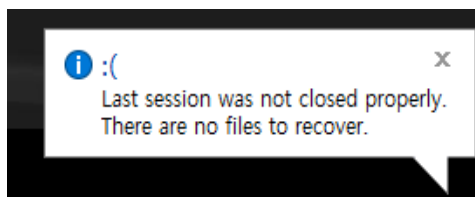


4) Ha a hibák száma túl magas, ajánlott újra futtatni a Recover függvényt, vagy az Audit parancs használatával újból ellenőrizni a rajz hibáit.

3-21. Rajz-helyreállítás-kezelő

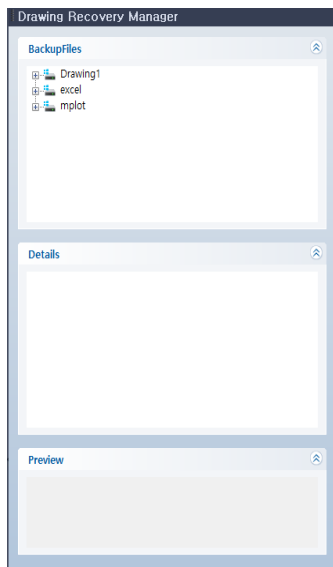
Hirtelen áramkimaradás vagy összeomlási hiba esetén, amely megakadályozza a rajz mentését, és a CADian váratlanul bezárul, visszaállíthatja az utoljára feldolgozott rajzfájlt és az automatikusan mentett fájlokat.

- 1) Ha a CADian hirtelen áramkimaradás vagy hiba miatt bezárul, a CADian újraindításakor egy rajz-helyreállítási üzenet jelenik meg a CADian ablak jobb alsó sarkában.



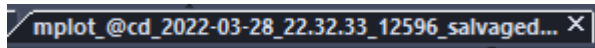
- 2) Menü: Fájl kiválasztása ► Rajz-helyreállítás-kezelő.

- 3) A bal oldali Rajz-helyreállítás-kezelő ablakban kattintson a helyreállítani kívánt biztonsági mentési fájlra, és ellenőrizze az alsó részen található részleteket.



- 4) A Részletek részben láthatja a fájl nevét, a mappa helyét, a létrehozás dátumát és a fájl méretét.
- 5) Az Előnézet részben megtekintheti a kiválasztott fájl képernyőképét (előnézetét).

- 6) Kattintson duplán a visszaállítani kívánt fájlra a Biztonsági mentés fájl részben, és az automatikusan helyreáll és betöltődik a CADianba.
- 7) Ha a fájlnev tartalmazza a „salvaged” karakterláncot, akkor automatikusan mentett ideiglenes fájlról van szó.

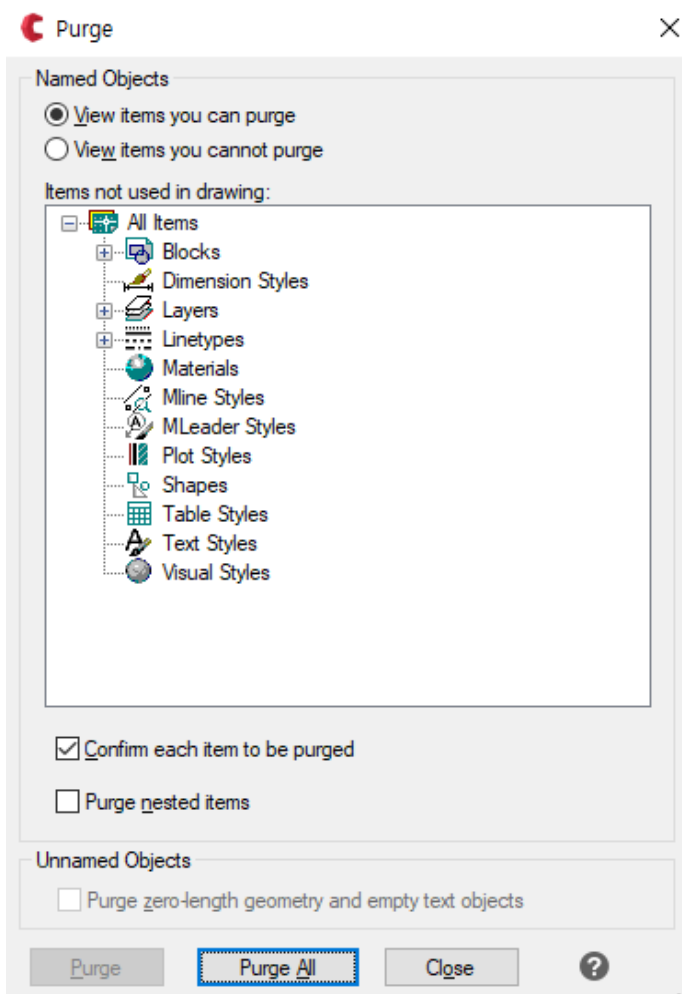


- 8) Az ideiglenes fájlok a C meghajtón található ideiglenes mappába kerülnek mentésre (ahol a Windows telepítve van). Lemezkarbantartás vagy számítógép-karbantartás során törölődhetnek. Ezért a Mentés másként parancs segítségével mentse el a fájlt a munkamappájába (az ideiglenes mappa helyett) a későbbi felhasználás érdekében.

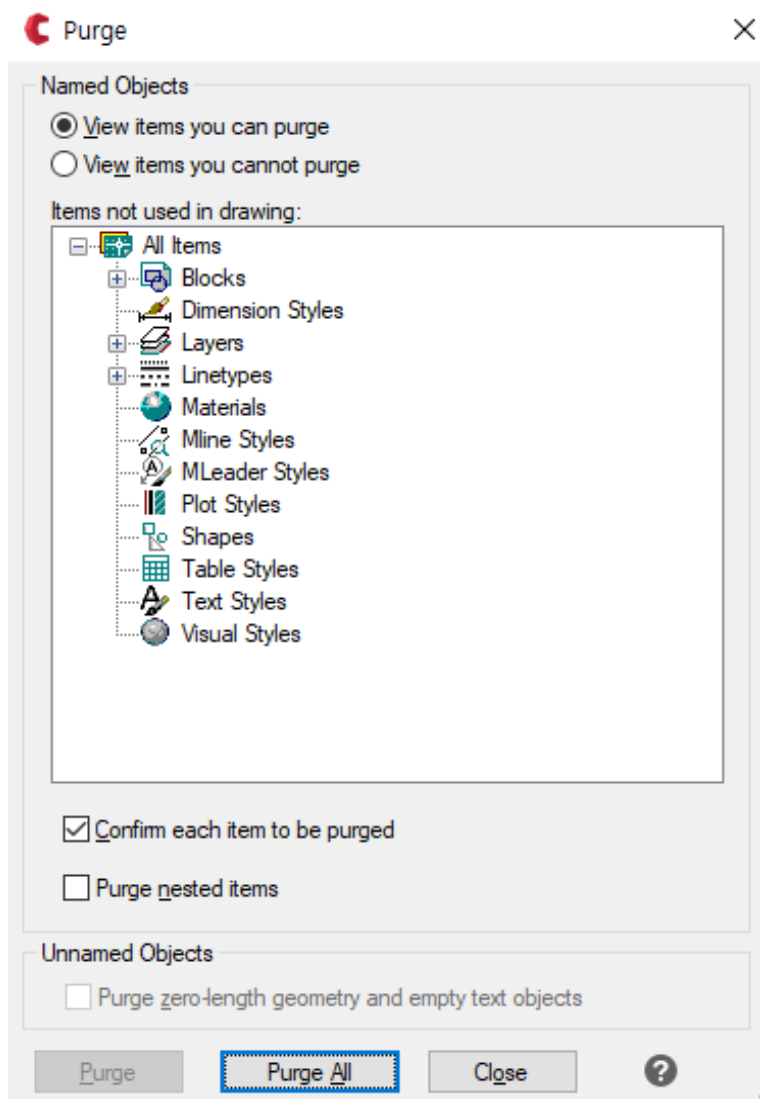
3-22. Tisztítás

A Tisztítás eltávolítja a felesleges objektumokat, amelyeket nem használunk a rajzban.

- 1) Menü: Fájl kiválasztása ► Tisztítás. (Vagy írja be a “purge” parancsot a parancssorba.)
- 2) Válassza ki a kiüríteni kívánt elemeket ► Kattintson a „Tisztítás” gombra.



- 3) Jelölje be a „Beágyazott elemek törlése” jelölőnégyzetet az engedélyezéséhez. ► Kattintson az „Összes törlése” gombra az összes felesleges adat eltávolításához a rajzból.



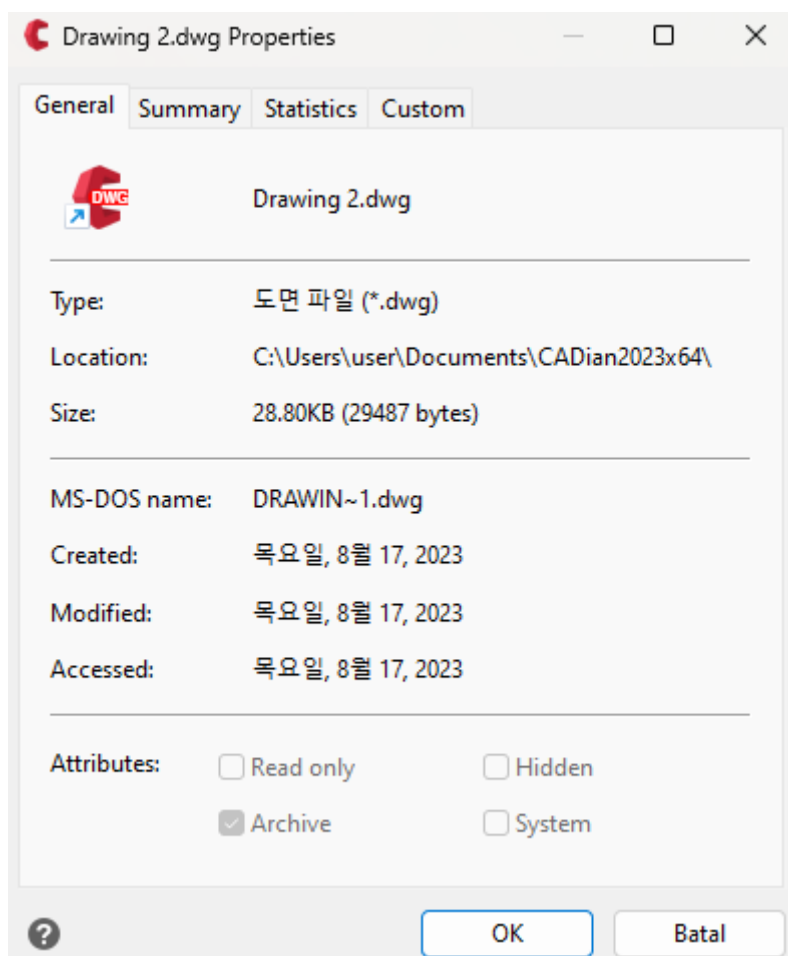
- 4) Ha bejelöli a „Nulla hosszúságú geometria és üres szövegobjektumok törlése” jelölőnégyzetet, a null entitások és a szellem entitások is törlődnek a folyamat során. (Ez a beállítás le van tiltva, ha nincsenek üres objektumok, így az állapota nem módosítható „ellenőrzött”-re.)

3-23. Rajztulajdonságok

Lehetővé teszi a rajz verziójának automatikus konvertálását annak megnyitása nélkül.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Rajz tulajdonságai. (Vagy írja be a “dwgprops” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a tulajdonságok ablak a rajzfájl nevével.



⚙️ Általános fül:

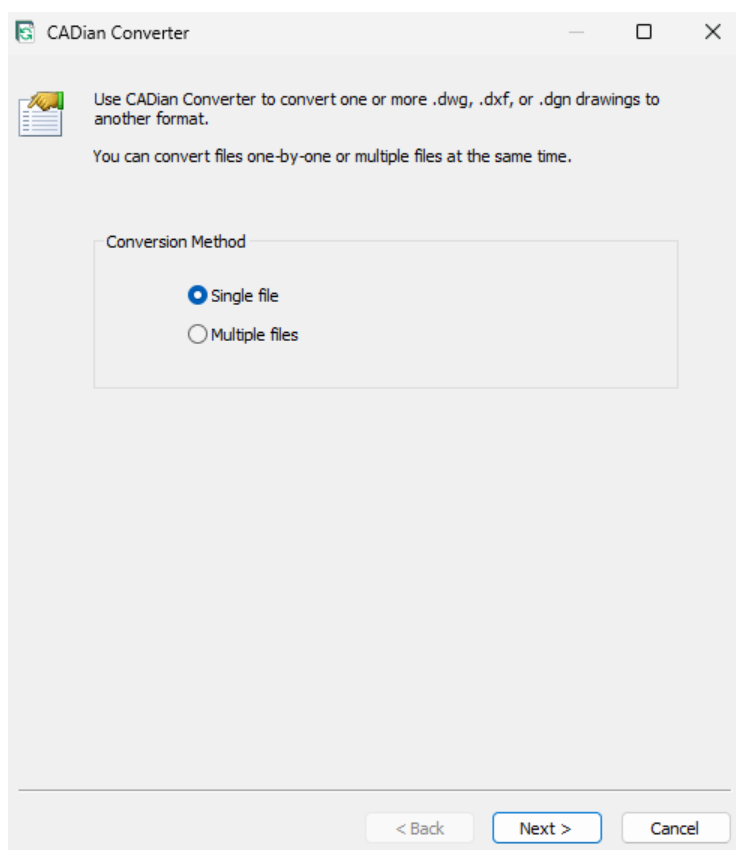
- Típus: Megjeleníti a fájl típust.
- Hely: Megjeleníti a fájl elérési útját.
- Méret: Megjeleníti a fájl méretét.
- Létrehozva: Megjeleníti a fájl létrehozásának dátumát.

- **Módosítva:** Megjeleníti a legutóbbi módosítás dátumát.
- **Hozzáférés:** Megjeleníti a legutóbbi hozzáférés dátumát.
- **Csak olvasható:** Azt jelzi, hogy a fájl csak olvasható-e. Ha be van jelölve, a fájl nem módosítható vagy törölhető.
- **Archívum:** Azt jelzi, hogy a fájl archívumként van-e megjelölve. Ha be van jelölve, a fájl módosításokat tartalmaz.
amelyekről nem készült biztonsági mentés.
- **Rejtett:** Azt jelzi, hogy a fájl rejtett-e. Ha be van jelölve, a fájlhoz csak a fájlnev és a hely ismert.
- **Rendszer:** Azt jelzi, hogy a fájl rendszerfájl-e. A rajzok nem lehetnek rendszerfájlok, ezért ez a beállítás
nem fog megjelenni.

3-24. Fájlkonvertálás (Intelliconvert)

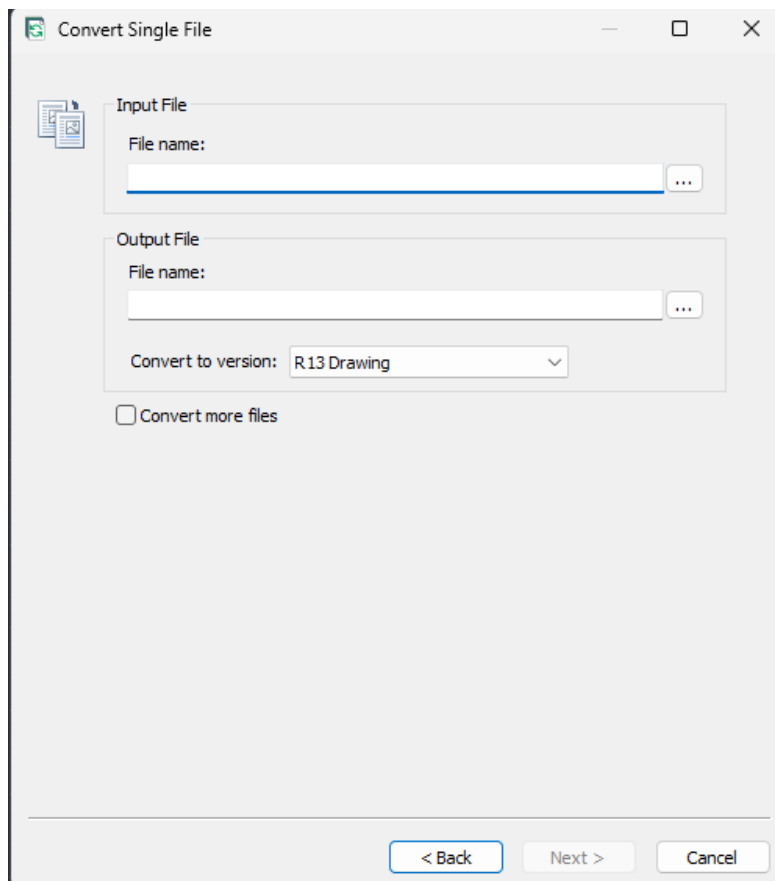
Lehetővé teszi több rajz formátumának vagy verziójának automatikus konvertálását egy megadott mappában anélkül, hogy megnyitná őket.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Fájlkonvertálás ► Megjelenik a CADian konverziós ablak. (Vagy írja be az “intelliconvert” parancsot a parancssorba.)

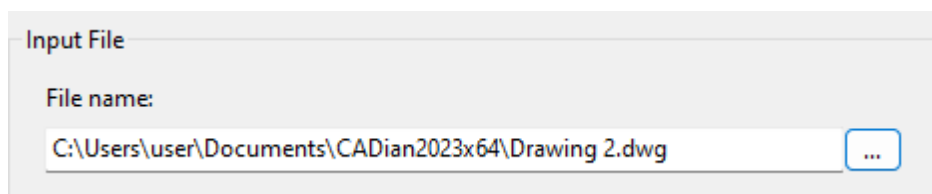


2) Egyetlen fájl konvertálásához:

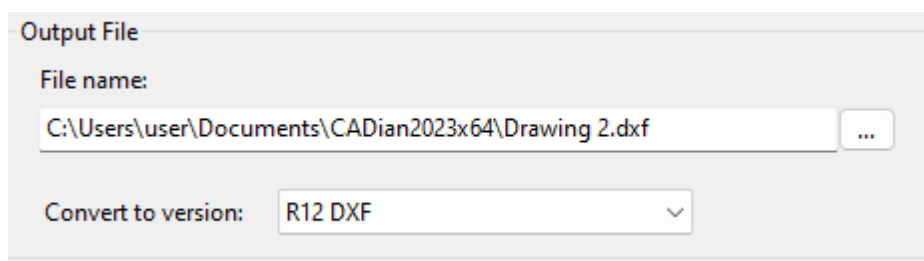
2-1) Jelölje be az „Egyetlen fájl” jelölőnégyzetet ► Kattintson a Tovább gombra ► Az Egyetlen fájl



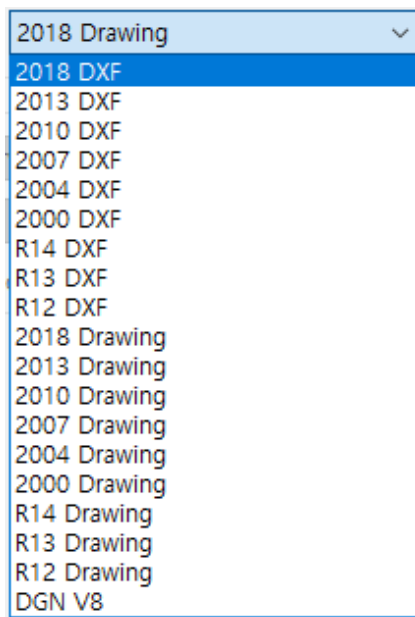
2-2) Kattintson a Fájlnév megadása mezőben található gombra a konvertálni kívánt fájl kiválasztásához.



2-3) A célfájl automatikusan kijelölésre kerül a Kimeneti fájl mezőben. A fájlnev vagy a mappa módosításához kattintson a '...' gombra a konvertált fájl mentési mappájának kijelöléséhez.

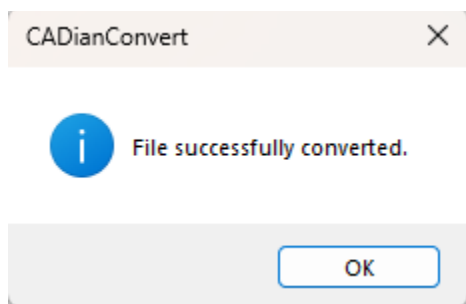


2-4) Kattintson a Konverziós verzió mezőre ► Válassza ki a konvertáláshoz kívánt fájlformátumot vagy verziót (dwg vagy dxf).

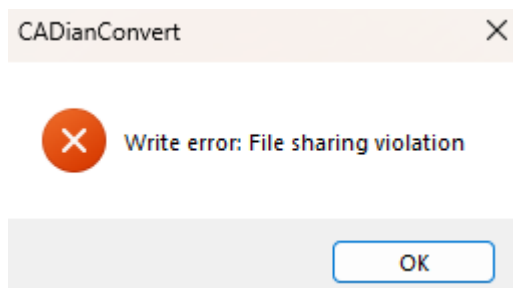


2-5. Minden beállítás kész, kattintson a „Befejezés” gombra ► Megjelenik egy üzenet, amely megerősíti a beállítást

a konvertálás sikeresen befejeződött.



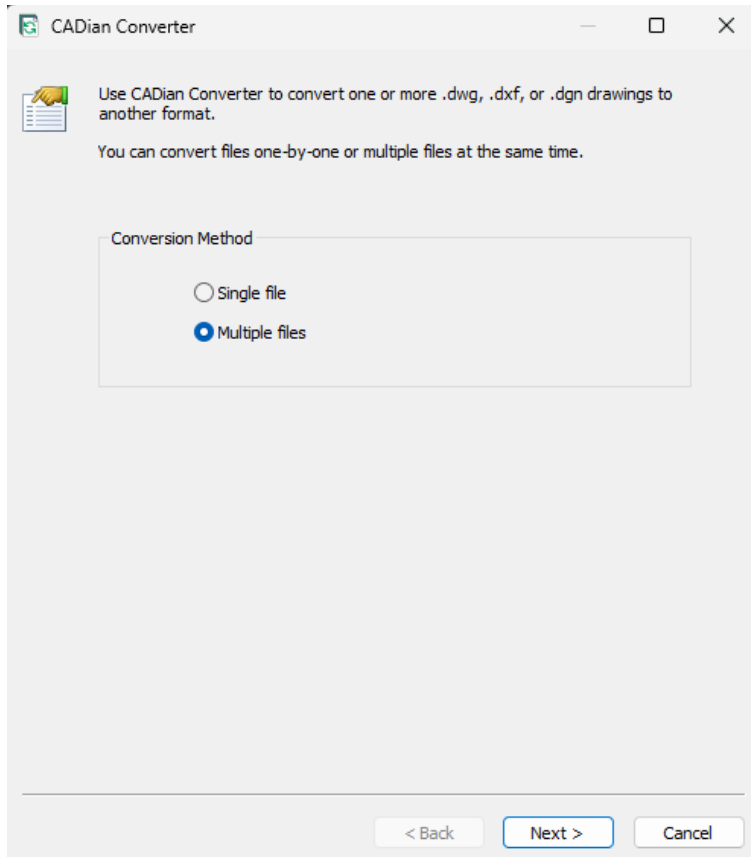
2-6. Ha a konvertálás valamilyen okból nem megy végbe sikeresen, például azért, mert a fájl meg van nyitva, hibaüzenet jelenik meg.



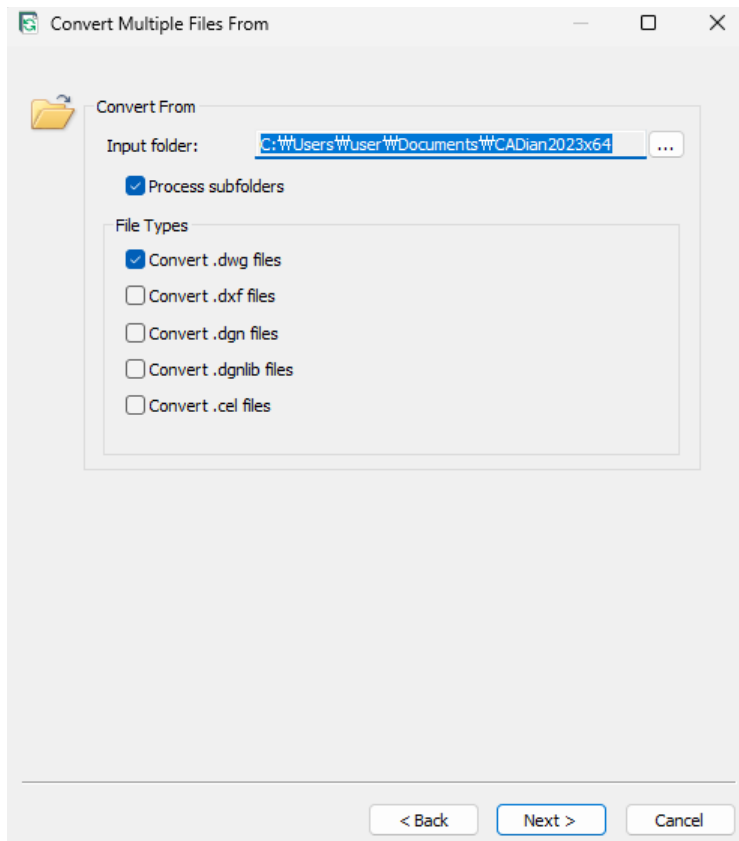
3) Több fájl konvertálásához:

3-1) Kattintson a „Több fájl” jelölőnégyzetre ► Kattintson a „Tovább” gombra ► A CADian konverzió

ablak jelenik meg.

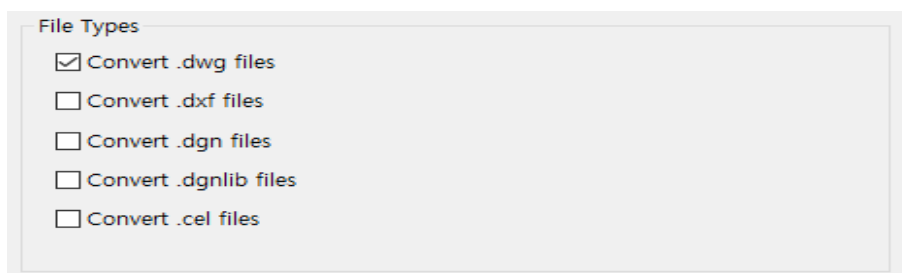


3-2) Kattintson a Beviteli mappa melletti '...' gombra a konvertálni kívánt fájlokat tartalmazó mappa kiválasztásához.



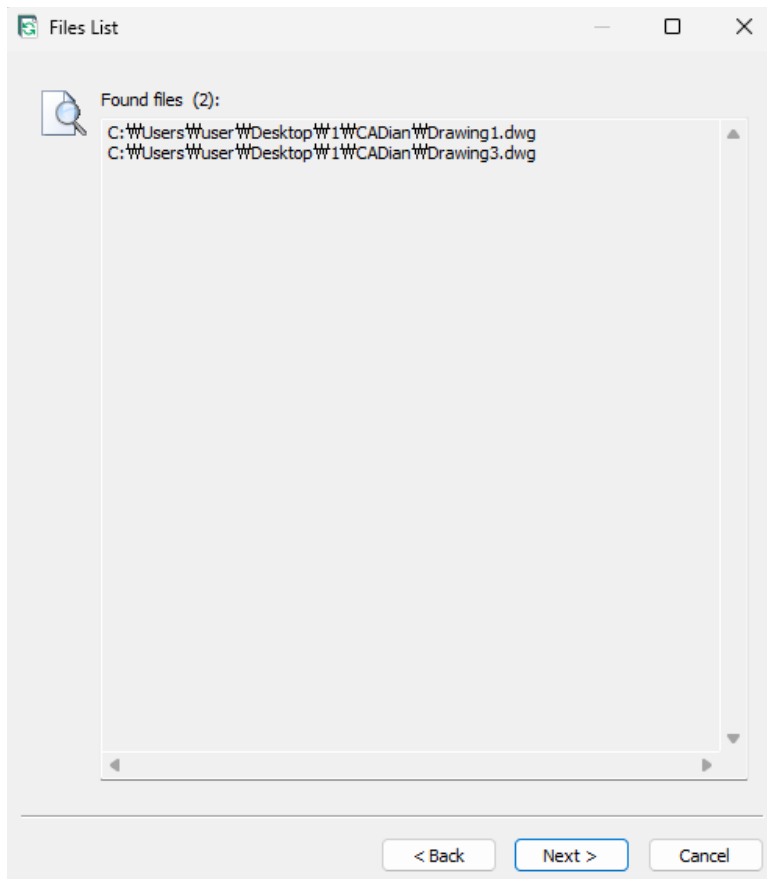
3-3) Ha almappákból származó fájlokat szeretne belefoglalni, jelölje be az „Almappák belefoglalása” jelölőnégyzetet.

3-4) Válassza ki a konvertálni kívánt fájlformátumot.

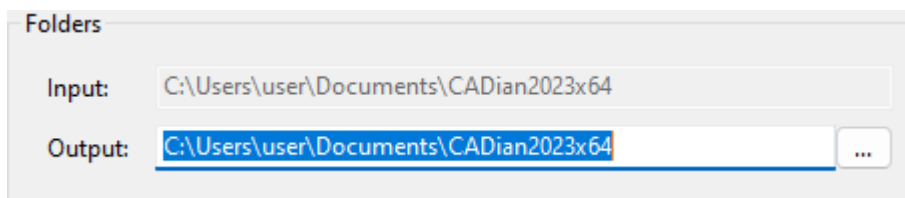


3-5) Kattintson a „Tovább” gombra ► Erősítse meg a konvertálandó fájlok listáját a Fájllista ablakban ►

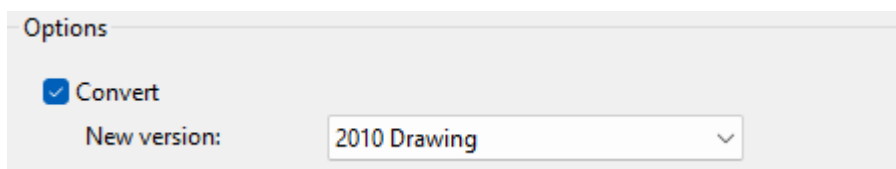
Kattintson a „Tovább” gombra.



3-6) A „Több fájl konvertálása” ablakban a Kimenet részben erősítse meg a konvertált fájlok mentési útvonalát.



3-7) A Beállítások részben válassza ki a kívánt fájlformátumot és verziót a Konverziós verzió legördülő menüből.



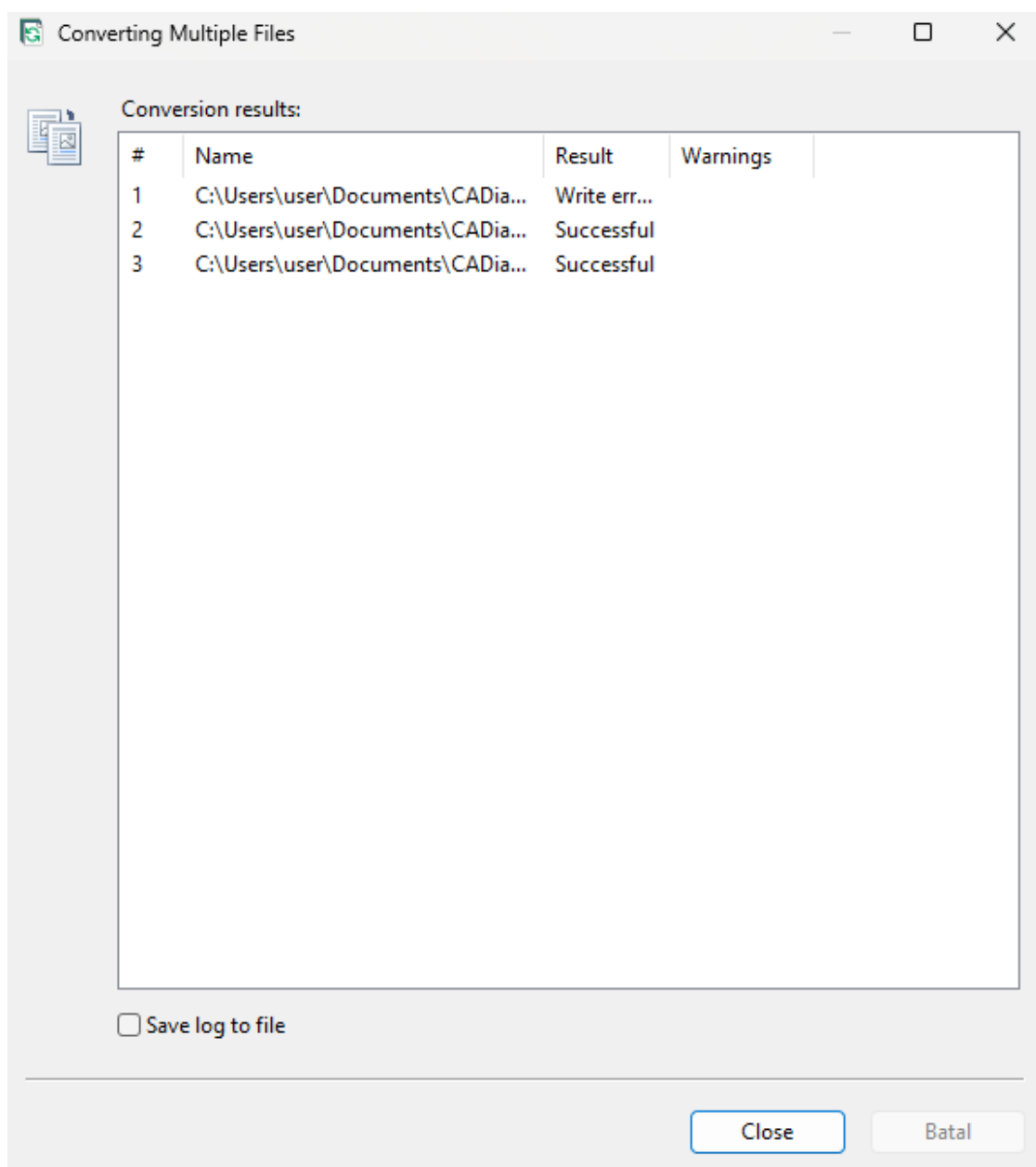
3-8) Ha automatikusan szeretné ellenőrizni a fájlokat és kijavítani az esetleges hibákat a konvertálás során, jelölje be az „Ellenőrzés és hibák javítása” jelölőnégyzetet.

3-9) Ha a meglévő fájlokat azonos névre szeretné cserélni, kattintson a „Meglévő fájlok cseréje” gombra.

jelölőnégyzetet. Ha át szeretné ugrani a meglévő fájlokat, jelölje be a „Létező fájlok kihagyása” jelölőnégyzetet. Ha a fájlokat egy adott karakterlánccal szeretné menteni a nevükhöz fűzve, jelölje be az „Utótag hozzáadása a kimeneti fájlokhoz” jelölőnégyzetet, és adja meg a kívánt karakterláncot.

3-10) Kattintson a „Tovább” gombra ► Tekintse át a konvertálás eredményeit a Több fájl konvertálása ablakban

► Kattintson a „Bezárás” gombra a parancs befejezéséhez.



3-25. Digitális aláírás

Digitális aláírást ad a rajzhoz. Megnyitja a Digitális aláírás párbeszédpanelt, amely információkat jelenít meg a számítógépen elérhető digitális tanúsítványról.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Digitális aláírás hozzáadása. (Vagy írja be a “digitalsign” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Digitális aláírás ablak.

Digital Signatures [X]

☐ Attach digital signature after saving drawing

Select a Digital ID (Certificate):

Issued To	Issued By	Expiration Date
-----------	-----------	-----------------

Signature Information

Comment:

Time stamp: None

[?] [OK] [Cancel]

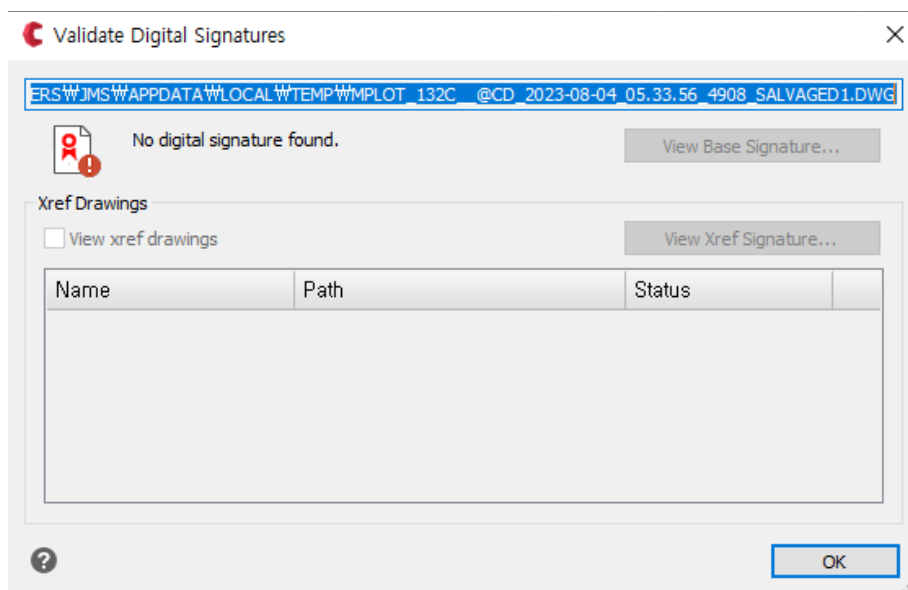
rajz.

3-26. Digitális aláírások érvényesítése

Információkat jelenít meg az aktuális rajzhoz csatolt digitális aláírások állapotáról.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Digitális aláírások érvényesítése. (Vagy írja be a “sigvalidate” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a digitális aláírás érvényesítése ablak.

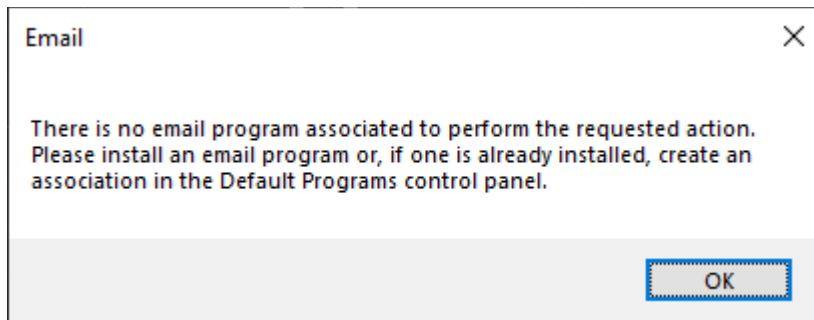


az aktuális rajzhoz. Ez a beállítás nem érhető el, ha nincs digitális aláírás csatolt.

3-27. Levél küldése

Aktiválja az e-mail programot, lehetővé téve a CADian rajzfájlok e-mailben történő küldését. A Küldés e-mailben parancs minden MAPI-kompatibilis e-mail programot támogat (pl. Microsoft Exchange vagy Outlook). A rajzfájlok e-mailben történő küldésével kapcsolatos további információkért tekintse meg az e-mail programhoz mellékelt dokumentációt.

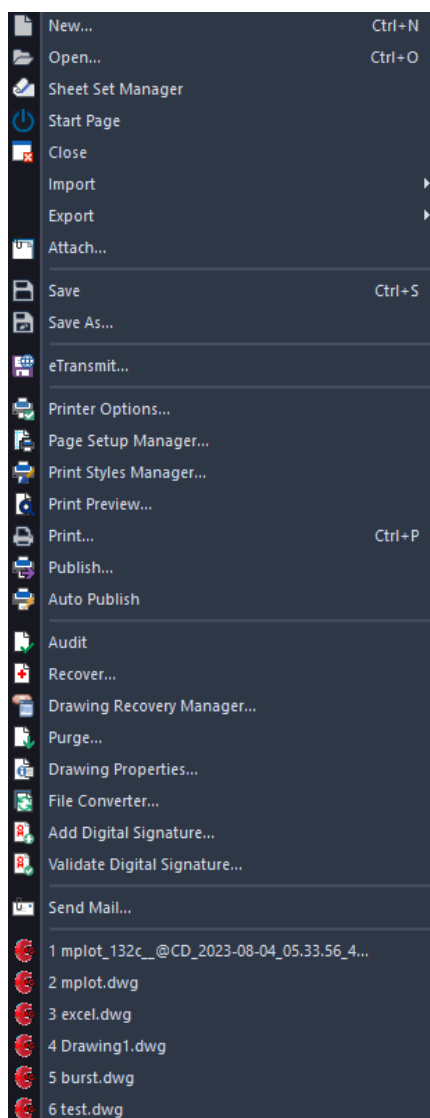
A funkció használatához aktiválni kell a levelezési profilját.



3-28. Legutóbbi fájlok listája

Megjeleníti a korábban feldolgozott fájlok listáját, így nagyon hasznos a legutóbb használt rajzfájlok gyors megnyitásához és a rajtuk végzett munka folytatásához.

1) Menü: Fájl kiválasztása ► Válassza ki a kívánt fájlnevet a fájllistából.

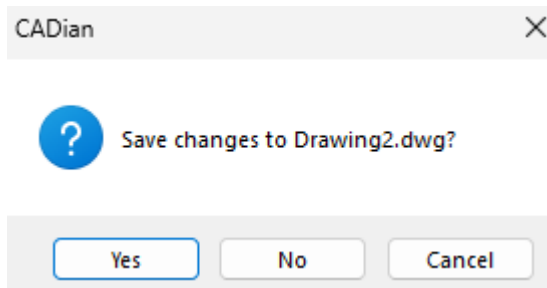


2) A kiválasztott rajz azonnal megnyílik.

3-29. Kilépés

Kilép a CADian-ból. Ha a rajz nincs mentve, a CADian bezárása előtt a program kérni fogja a mentést.

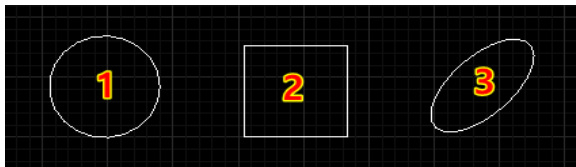
- 1) Menü: Fájl kiválasztása ► Kilépés. (Vagy írja be az “exit” parancsot a parancssorba.)
- 2) Ha a rajz nincs mentve, megjelenik egy kérdés, amely megkérdezi, hogy menteni kívánja-e a rajzot. Kattintson az „Igen” gombra a mentéshez és kilépéshez, a „Nem” gombra a mentés nélküli kilépéshez, vagy a „Mégsem” gombra a CADian-ba való visszatéréshez kilépés nélkül.



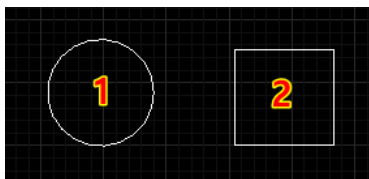
4. Menü CADian szerkesztés

4-1. Visszavonás

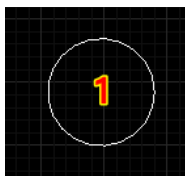
A munka során visszavonhatja az utolsó (vagy több) műveletet. Tegyük fel, hogy rajzolt egy kört, egy téglalapot és egy ellipszist ebben a sorrendben, és a Visszavonás függvényt használja a műveletek visszavonásához.



- 1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Visszavonás. (Vagy írja be az "undo" parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+Z billentyűkombinációt.)
- 2) Megjelenik egy visszavonási üzenet, és az utoljára rajzolt ellipszis visszavonásra kerül és eltávolításra kerül a rajzból.



- 3) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Visszavonás. (Vagy írja be az "undo" parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+Z billentyűkombinációt.)
- 4) Megjelenik egy újabb visszavonási üzenet, és a másodikként rajzolt téglalap visszavonásra kerül, majd eltávolításra kerül a rajzból.



- 5) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Visszavonás. (Vagy írja be az "undo" parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+Z billentyűkombinációt.)
- 6) Megjelenik egy újabb visszavonási üzenet, és az elsőként rajzolt kör visszavonásra kerül és eltávolításra kerül a rajzból.



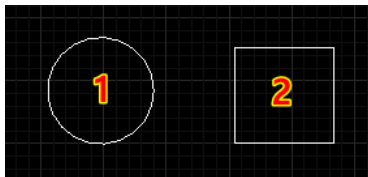
7) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Visszavonás. (Vagy írja be az "undo" parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+Z billentyűkombinációt.)

8) Nincs több visszavonható művelet, így a visszavonási művelet nem folytatódik.

```
Nothing to undo.  
Command:  
Command: _U  
Nothing to undo.  
Command:
```

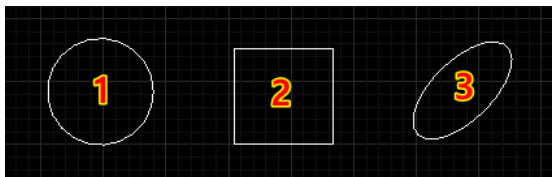
4-2. Újra

Az utolsó visszavont parancsot újra elvégezheti. A Redo parancsot azonban közvetlenül a Visszavonás parancs után kell használni. Ha a két parancs között egy másik parancsot használ, a Redo funkció nem használható. Tegyük fel, hogy rajzolt egy kört, egy téglalapot és egy ellipszist, majd visszavonta az utolsóként rajzolt ellipszist. Most a Redo funkciót fogjuk használni.



1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Újra. (Vagy írja be a „redo” parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+Y billentyűkombinációt.)

2) Megjelenik egy „újra” üzenet, és az utolsó visszavont ellipszis visszaáll, és megjelenik a rajzban.



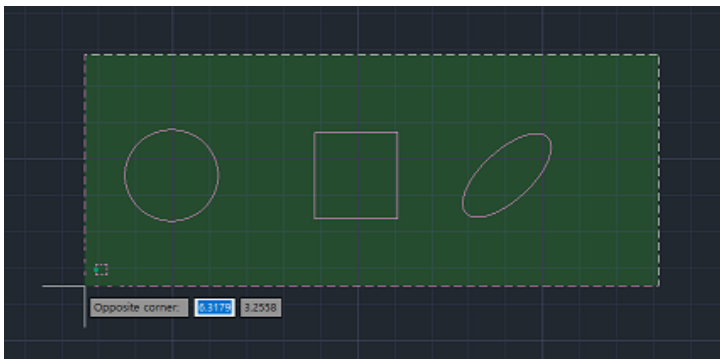
3) Ha nincsenek további lépések, amelyeket meg kell ismételni, az Újra opció szürkén jelenik meg, és kattintásra nem hajtódik végre.

4-3. Kivágás lip

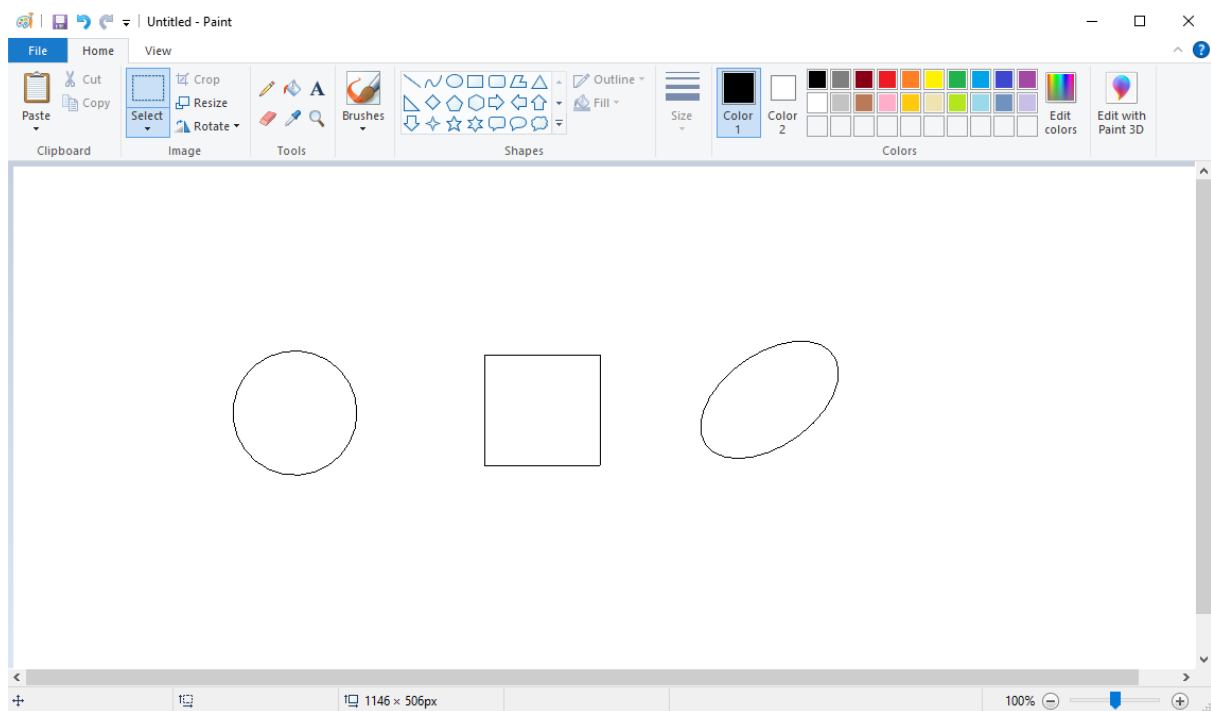
A kijelölt objektumokat a vágólapra menti, hogy azokat egy másik rajzba vagy OLE-t támogató alkalmazásba (pl. Paint, Hangul, Excel) lehessen beilleszteni. Fontos megjegyezni, hogy a Kivágás függvény használata azonnal eltávolítja az objektumokat a rajzból.



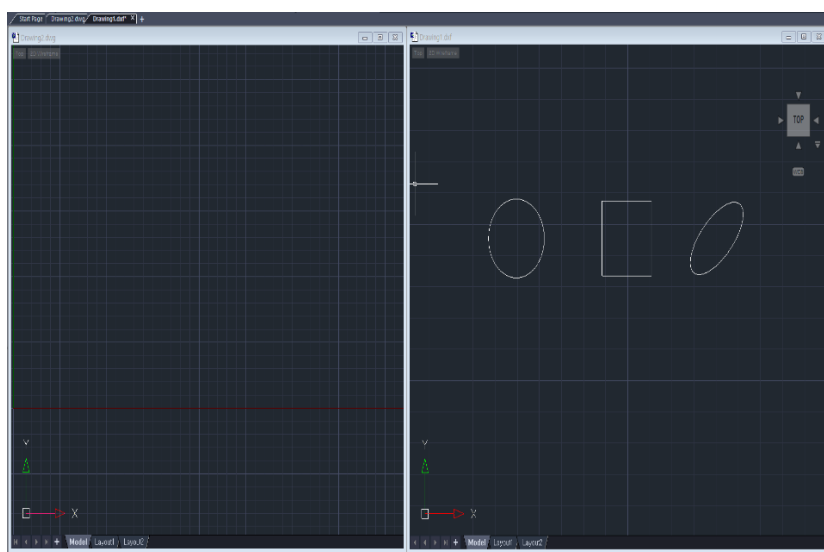
- 1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Vágás. (Vagy írja be a “cutclip” parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+X billentyűkombinációt.)
- 2) Amikor a „Válassza ki a vágólapra vágandó entitásokat” kérdés jelenik meg, kattintson vagy húzással jelölje ki az objektumokat. ► Nyomja meg az Enter billentyűt.



- 3) Nyissa meg a Paint-et ► Kattintson a Beillesztés gombra ► A kivágott objektumok beillesztésre kerülnek a Paint programba.



- 4) Egy másik CADian rajzba való beillesztéshez váltson a célrajzra ► Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Paszta ► Amikor a rendszer kéri a beszúrási pont megadását, kattintson a kívánt helyre. ► A másolt objektumok beillesztésre kerülnek a rajzba. (Az eredeti objektumok eltávolításra kerülnek.)



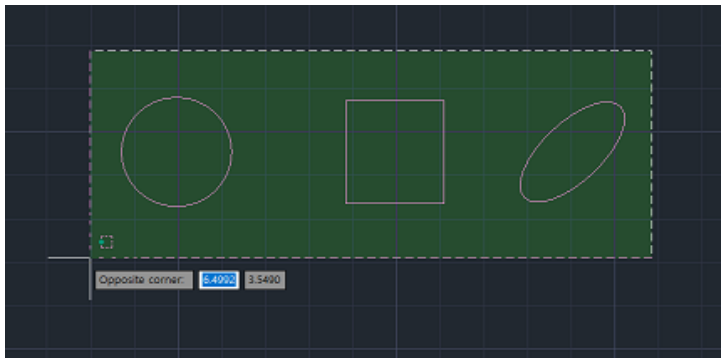
4-4. Másolási klip

A kijelölt objektumokat a vágólapra menti. A CutClip függvénytől eltérően az objektumok a másolás után is a rajzban maradnak.

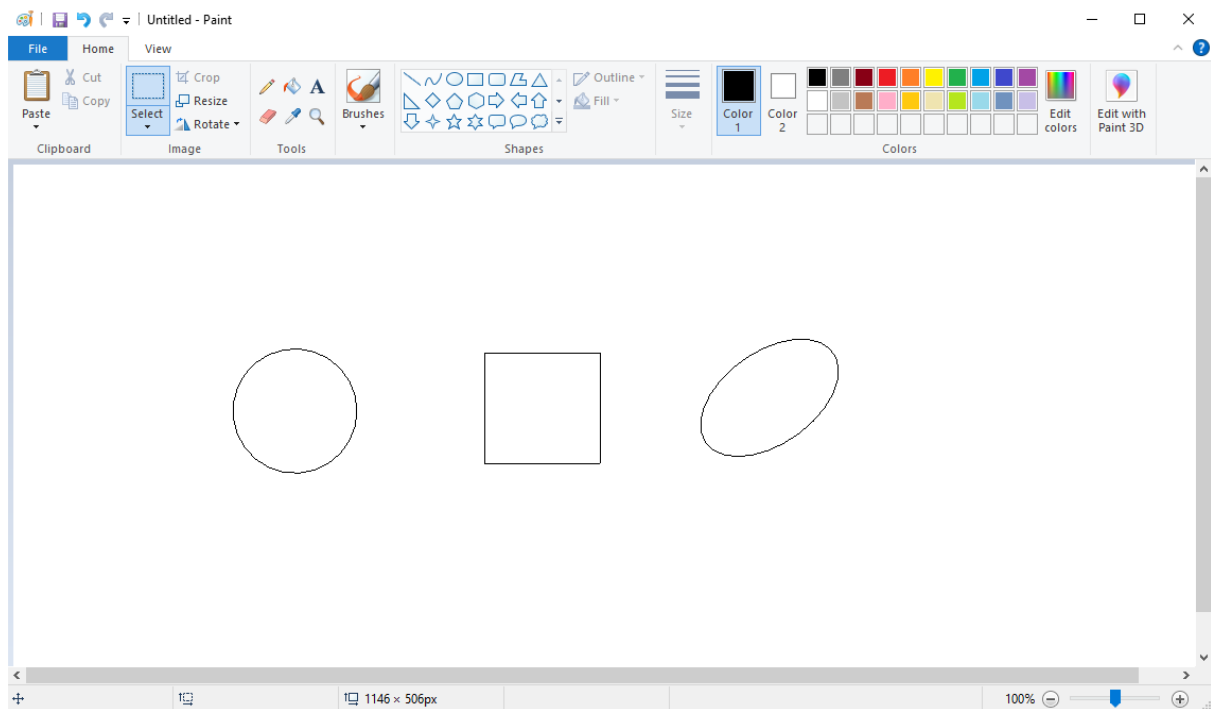


1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Másolás. (Vagy írja be a “copyclip” parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+C billentyűkombinációt.)

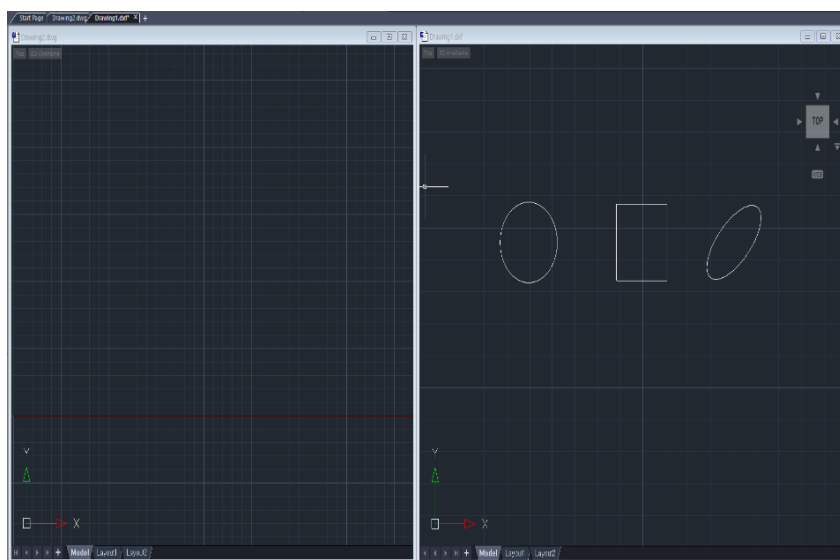
2) Amikor a „Válassza ki a vágólapra másolandó entitásokat” kérdés jelenik meg, kattintson vagy húzással jelölje ki az objektumokat. ► Nyomja meg az Enter billentyűt.



3) Nyissa meg a Paint-et ► Kattintson a Beillesztés gombra ► A másolt objektumok beillesztésre kerülnek a Paint programba.



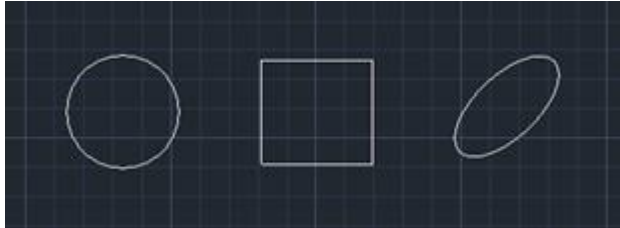
- 4) Egy másik CADian rajzba való beillesztéshez váltson a célrajzra ► Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Paszta ► Amikor a rendszer kéri a beszúrási pont megadását, kattintson a kívánt helyre. ► A másolt objektumok beillesztésre kerülnek a rajzba. (Az eredeti objektumok megmaradnak.)



- 5) Nyissa meg a Paint-et ► Kattintson a Beillesztés gombra a CADian-ból a Paint programba másolt objektumok beillesztéséhez.

4-5. Másolásbázis

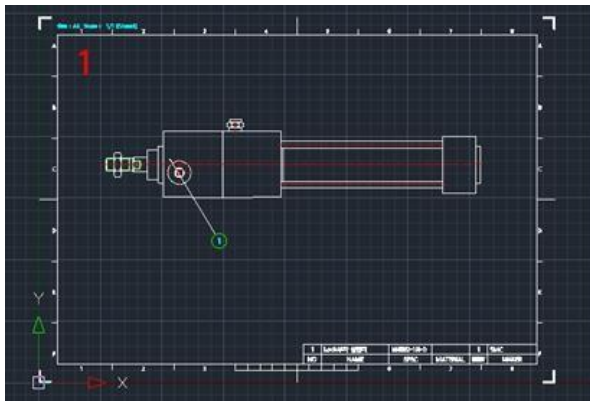
A kijelölt objektumokat a vágólapra menti egy megadott bázisponttal, hogy más alkalmazásokba vagy rajzokba lehessen beilleszteni.



- 1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Másolás bázisponttal. (Vagy írja be a “copybase” parancsot a parancssorba.)
- 2) Amikor a rendszer kéri az alappont megadását, kattintson az FKR ikon origójára (vagy írjon be 0,0 értéket abszolút koordinátákhoz).
- 3) Amikor a „Válassza ki a vágólapra másolandó entitásokat” kérdés jelenik meg, kattintson vagy húzással jelölje ki az objektumokat. ► Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 4) Váltás a célra ► Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Paszta ► Amikor a rendszer kéri a beszúrási pont megadását, kattintson az FKR ikon origójára (vagy írjon be 0,0 értéket abszolút koordinátákhoz). ► A másolt objektumok a megadott koordinátákon lesznek beillesztve.

4-6. Link másolása

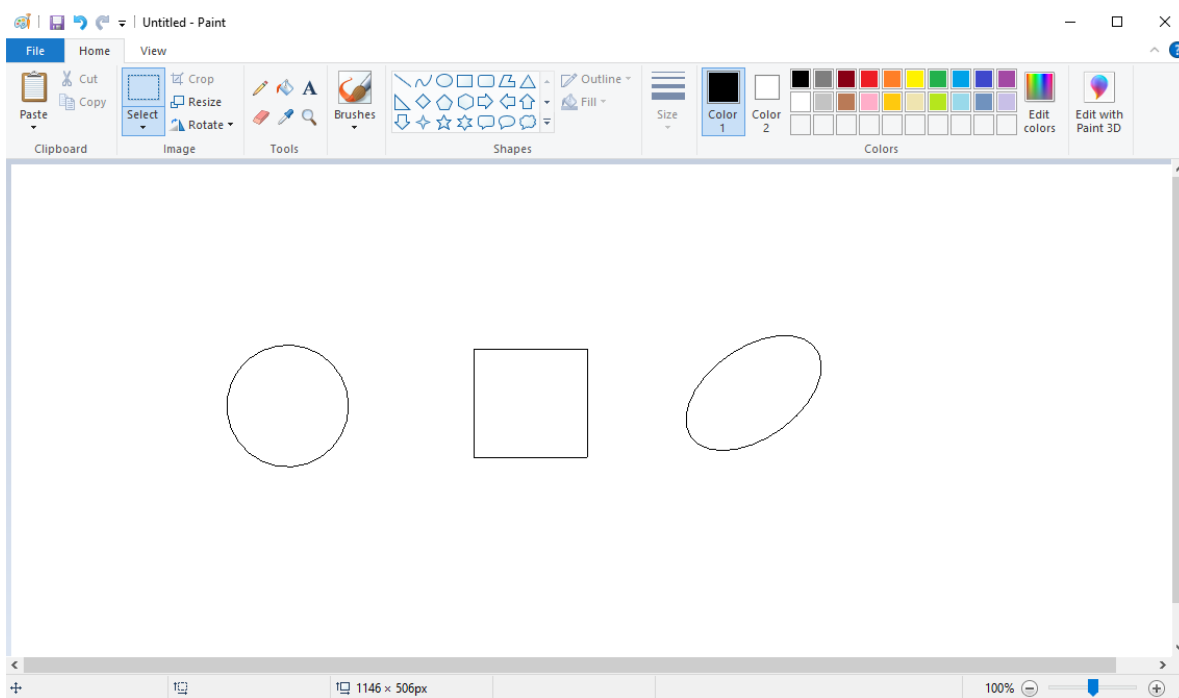
Elmenti az aktuális nézetet a vágólapra. Használjuk ezt a függvényt objektumok másolására a rajzból a Paint programba.



1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Link másolása. (Vagy írja be a “copylink” parancsot a parancssorba.)

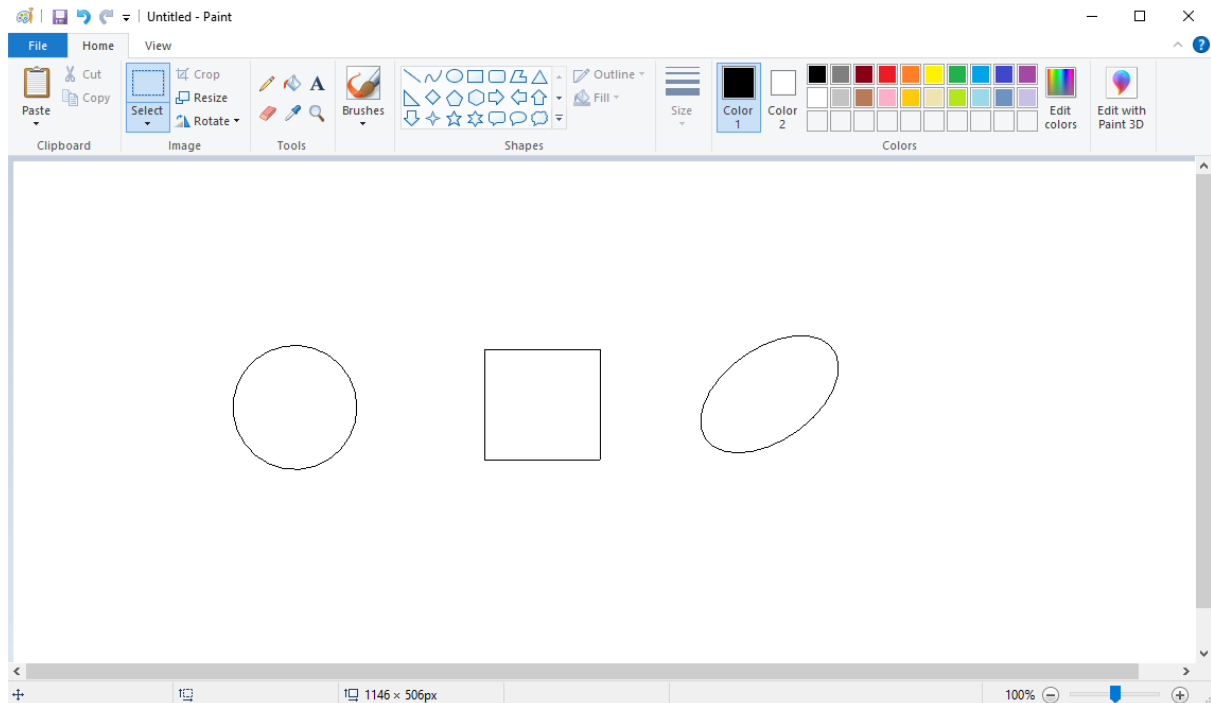
2) A copylink parancs megjelenik a parancssorban, és a képernyő objektumai 3) azonnal a vágólapra másolódnak.

Nyissa meg a Paint programot ► Kattintson a Beillesztés gombra a másolt objektumok Paint programba való beillesztéséhez.

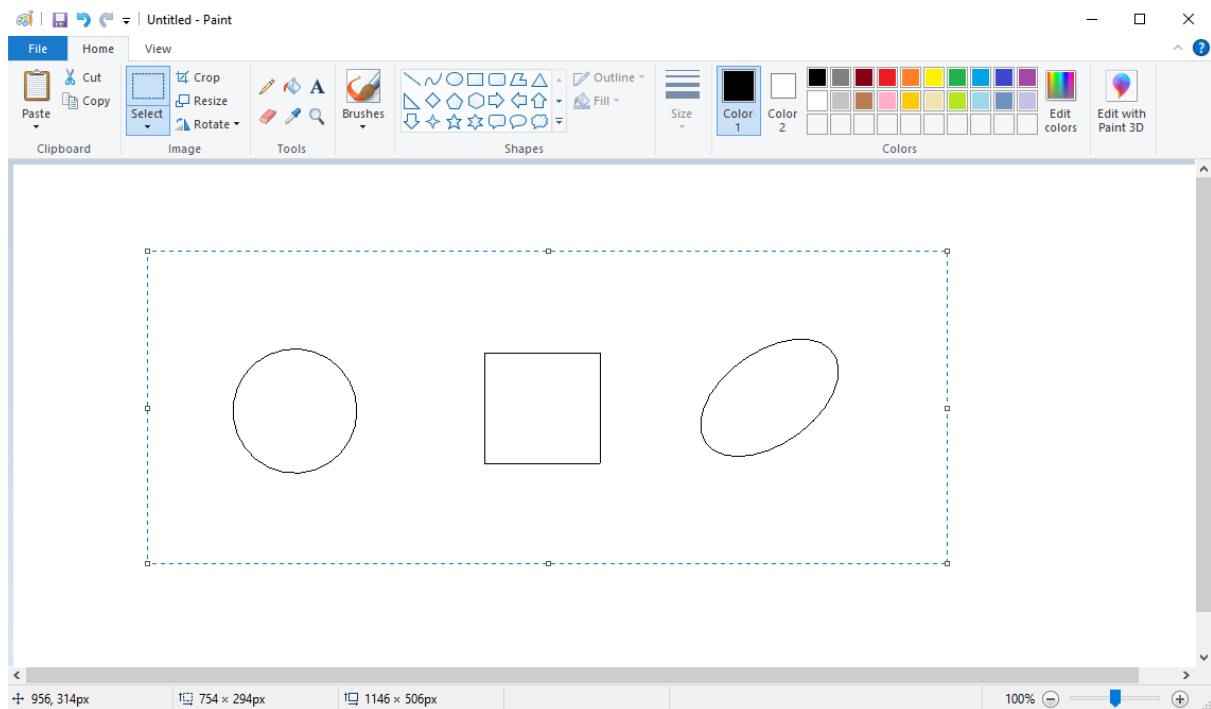


4-7. Beilleszt

Beilleszti az objektumokat a vágólapról a CADian-ba.

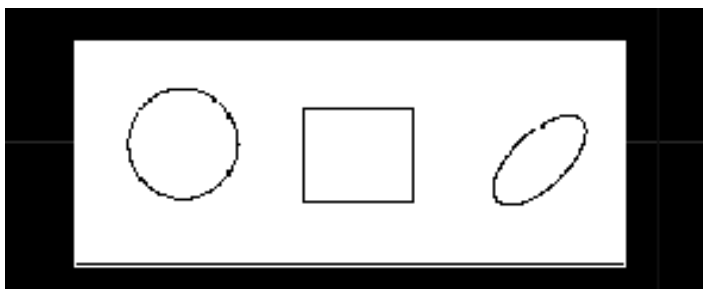


1) Nyissa meg a Paint-et ► Kattintson a Kiválasztás gombra ► Húzással jelölje ki a másolni kívánt területet ► Kattintson a Másolás gombra a vágólapra mentéshez.



- 2) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Beillesztés. (Vagy írja be a pasteclip parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+V billentyűkombinációt.)

- 3) Amikor a rendszer kéri a beszúrási pont megadását, kattintson a kívánt helyre (vagy írjon be 0,0 értéket abszolút koordinátákhoz)
 - A program beszúrja az objektumokat a rajzba.

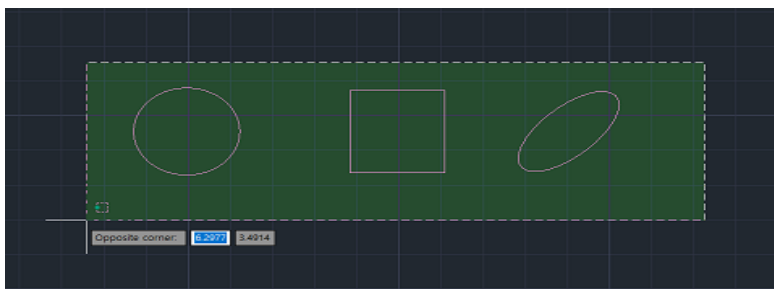
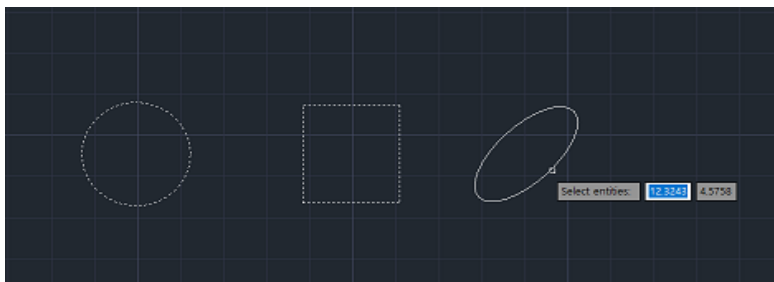


4-8. Blokk beillesztés

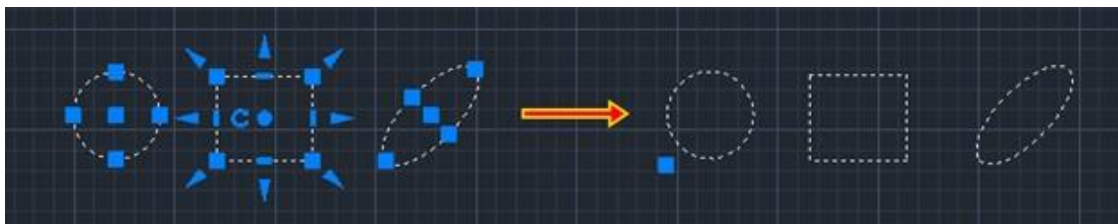
Blokként illeszti be az objektumokat a vágólapról a CADian-ba.



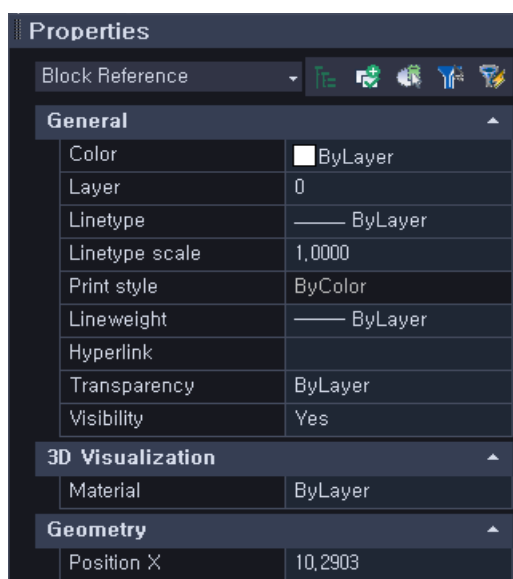
- 1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Másolás. (Vagy írja be a “copyclip” parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+C billentyűkombinációt.)
- 2) Amikor a „Válassza ki a vágólapra másolandó entitásokat” kérdés jelenik meg, kattintson vagy húzással jelölje ki az objektumokat. ► Nyomja meg az Enter billentyűt.



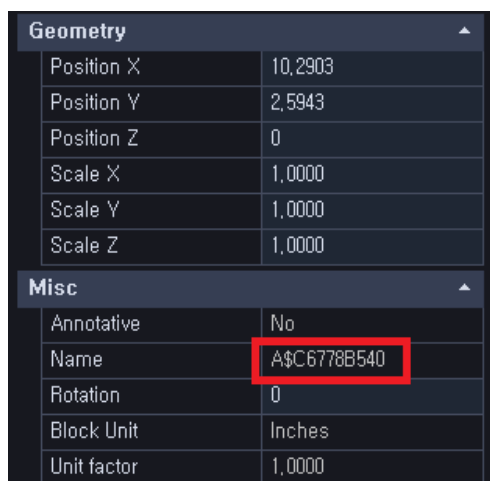
- 3) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Beillesztés blokkként. (Vagy írja be a pasteblock parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+Shift+V billentyűkombinációt.)
- 4) Amikor a rendszer kéri a beszúrási pont megadását, kattintson a kívánt helyre (vagy adja meg a koordinátákat) ► Az objektumok blokkként kerülnek beillesztésre.



5) Amikor a beillesztett blokkra kattint, egyetlen fogó jelenik meg a bal alsó sarokban, és az objektum a tulajdonságokban „Blokreferencia” felirattal jelenik meg.

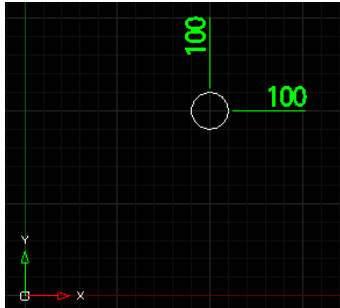


6) A blokknév automatikusan generálódik (pl. A\$C6778B540).

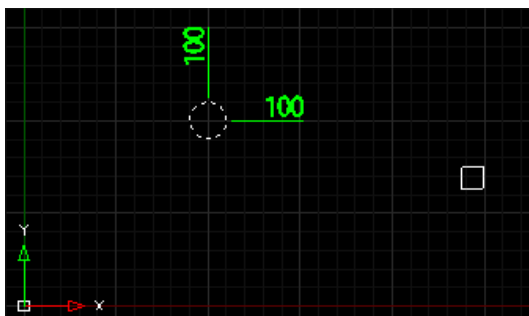


4-9. PasteOrig

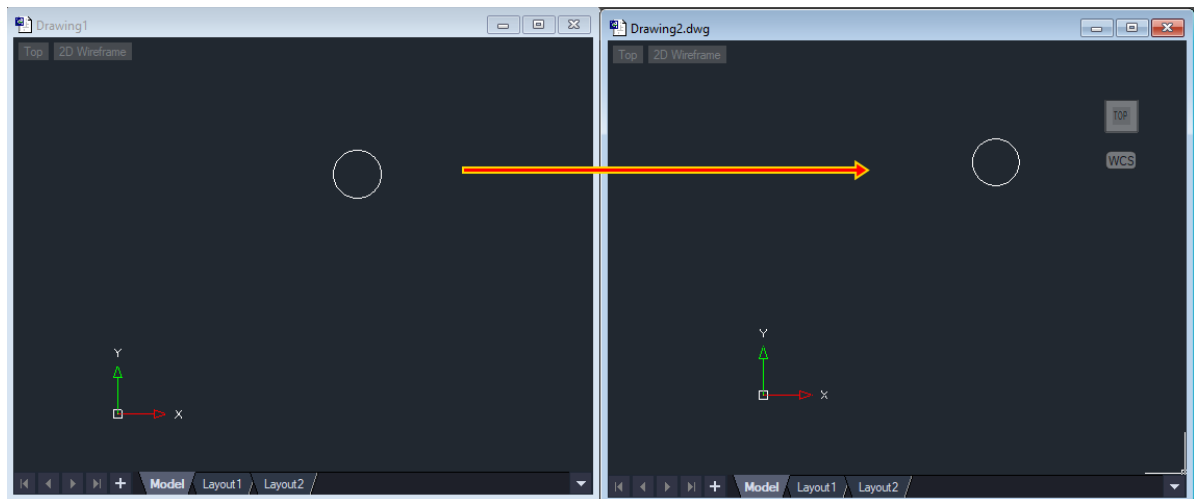
Beilleszti az objektumokat a vágólapról a CADian-ba az eredeti koordinátaikkal.



- 1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Másolás. (Vagy írja be a “copyclip” parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+C billentyűkombinációt.)
- 2) Amikor a „Válassza ki a vágólapra másolandó entitásokat” kérdés jelenik meg, kattintson vagy húzással jelölje ki a kört. ► Nyomja meg az Enter billentyűt.

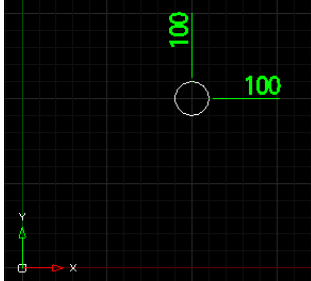


- 3) Váltás a célrajzra ► Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Beillesztés az eredeti koordinátákhoz. (Vagy írja be a “pasteorig” parancsot a parancssorba.)
- 4) A másolt objektumok az eredeti koordinátaikra lesznek beillesztve (pl. 100,100).

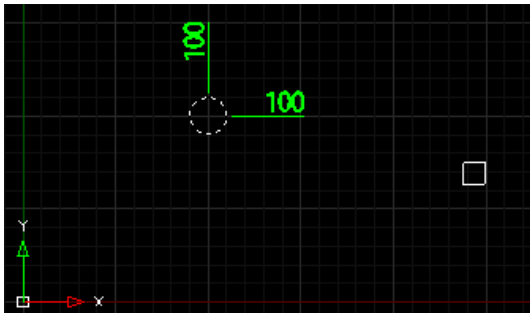


4-10. PasteSpec

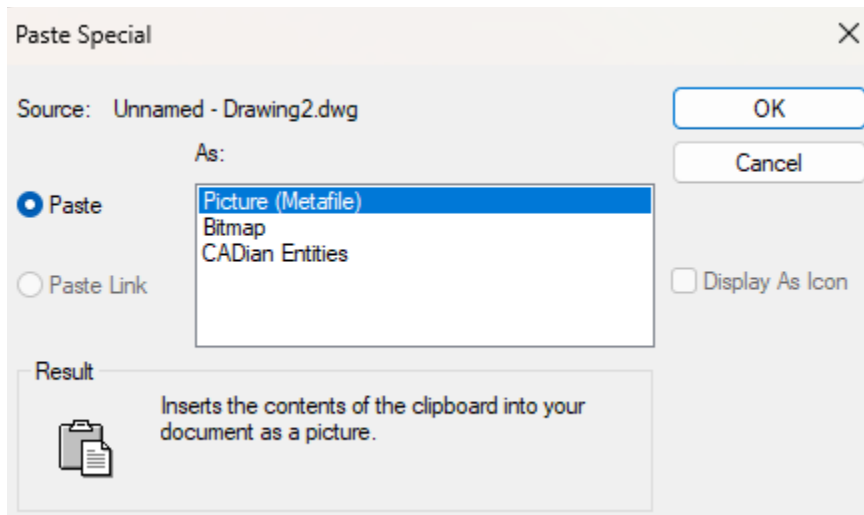
Objektumokat illeszt be a vágólapról a CADian-ba különböző formátumokban.



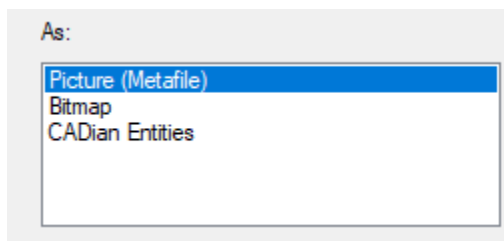
- 1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Másolás. (Vagy írja be a “copyclip” parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Ctrl+C billentyűkombinációt.)
- 2) Amikor a „Válassza ki a vágólapra másolandó entitásokat” kérdés jelenik meg, kattintson vagy húzással jelölje ki a kört. ► Nyomja meg az Enter billentyűt.



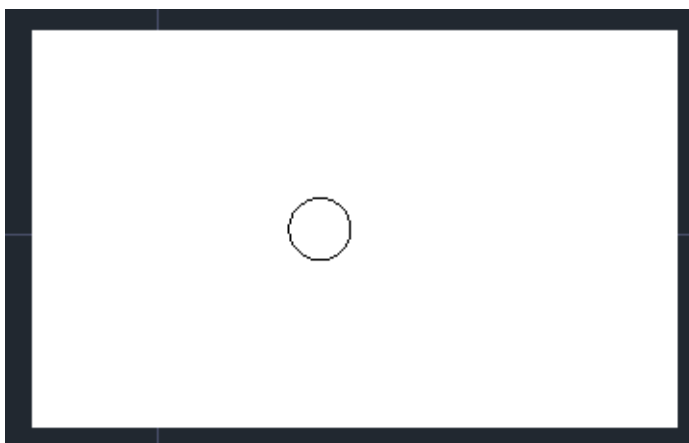
- 3) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Beillesztés speciális módban. (Vagy írja be a “pastespec” parancsot a parancssorba) ► Megjelenik a Speciális beillesztés párbeszédpanel.



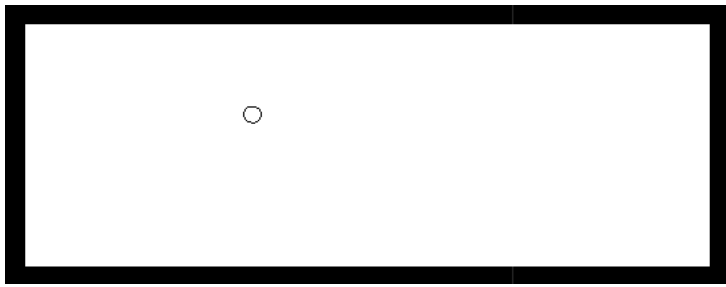
- 4) Az Adattípus részben válassza ki a beillesztés formátumát (pl. Kép (metafájl), Bitkép, CADian entitások).



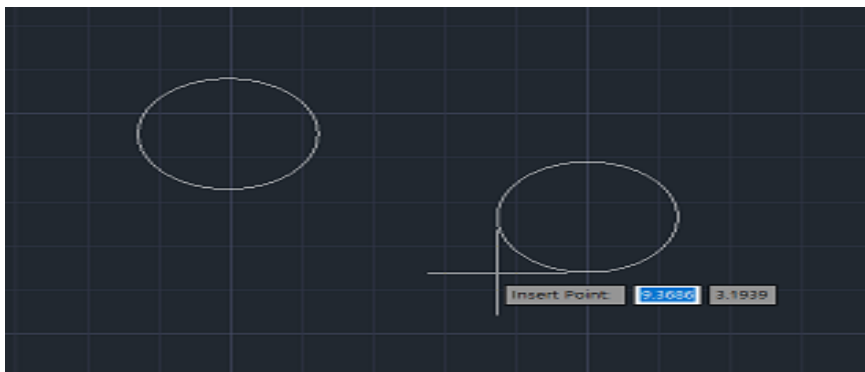
- 5) Kép kiválasztása (metafájl) ► Kattintson az „OK” gombra ► Amikor a rendszer kéri a beszúrási pont megadását, kattintson a kívánt helyre (vagy adja meg a koordinátákat) ► Az objektum OLE képként kerül beillesztésre.



- 6) Bitkép kiválasztása ► Kattintson az „OK” gombra ► Amikor a rendszer kéri a beszúrási pont megadását, kattintson a kívánt helyre (vagy adja meg a koordinátákat) ► Az objektum OLE képként (bitképként) kerül beillesztésre.



7) CADian entitások kiválasztása ► Kattintson az „OK” gombra ► Amikor a rendszer kéri a beszúrási pont megadását, kattintson a kívánt helyre (vagy adja meg a koordinátákat) ► Az objektum CADian entitásként kerül beillesztésre.

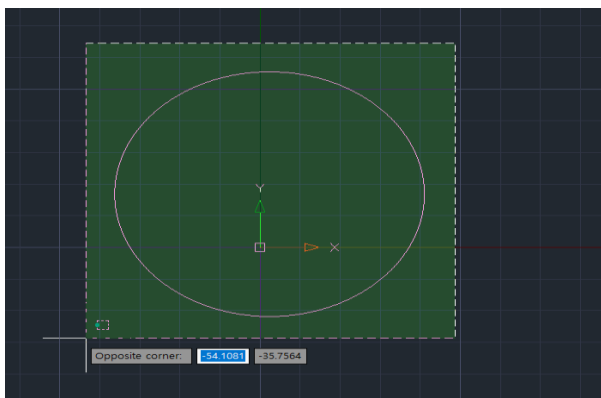


4-11. Törlés (Erase)

Törli az objektumokat a rajzból.



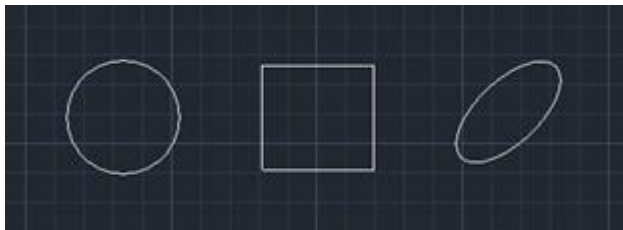
- 1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Törlés. (Vagy írja be a “erase” parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg a Del billentyűt.)
- 2) Amikor a „Törlendő entitások kiválasztása” kérdés jelenik meg, kattintson vagy húzással jelölje ki a kört. ► Nyomja meg az Enter billentyűt.



- 3) Az objektum törlődik a rajzból.

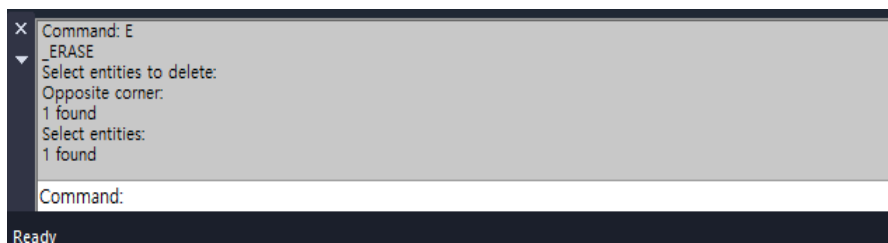
4-12. Összes törlése (Erase, All)

Törli a rajz összes objektumát, üresen hagyva azt.



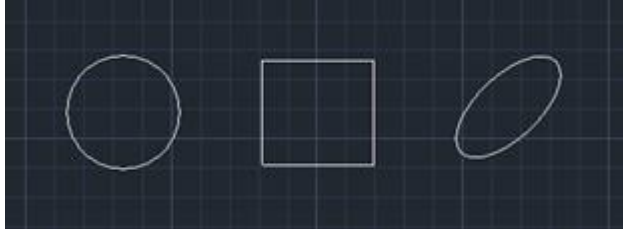
1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Összes törlése.

2) A rajzban található összes objektum automatikusan kijelölődik és törlődik.



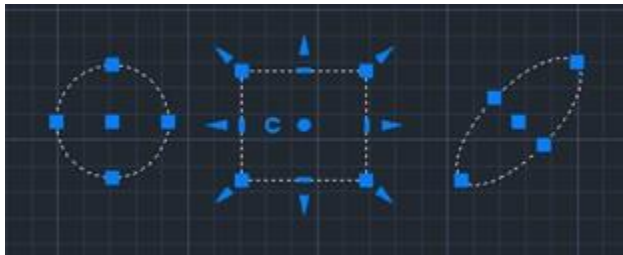
4-13. Összes kijelölése (Select All)

Kijelöli a rajz összes objektumát. Ez akkor hasznos, ha túl sok objektum van ahhoz, hogy egyenként



1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Összes kijelölése. (Vagy nyomja meg a Ctrl+A billentyűkombinációt.)

2) A rajzban lévő összes objektum automatikusan kijelölődik.

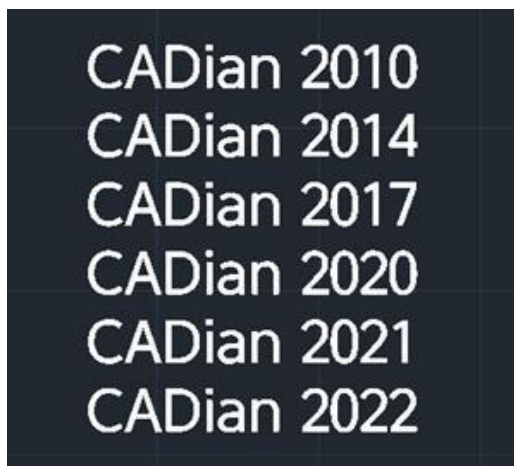


3) Az objektumok kijelölése után olyan műveleteket végezhet, mint a másolás, áthelyezés vagy törlés.

4-14. Keresés és csere

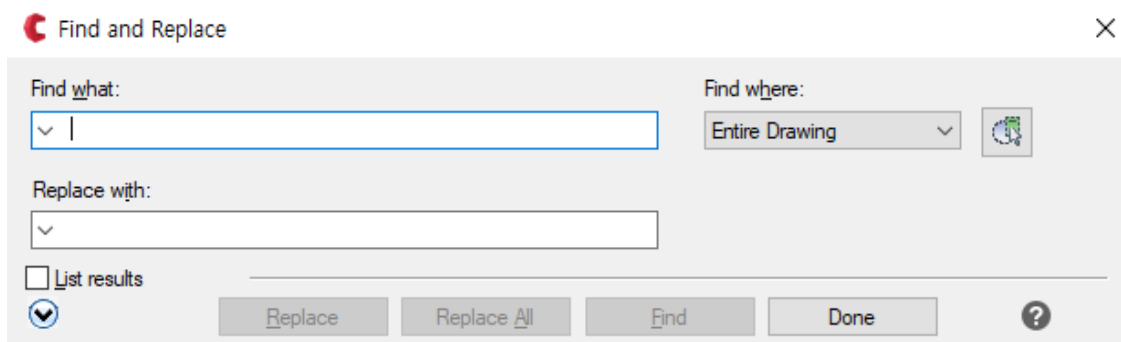
Megkeresi a rajzon belüli adott szöveget, és lehetővé teszi annak más szöveggel való helyettesítését.

Keressünk meg egy adott szöveget, majd a csere függvénnyel módosítsuk.



1) Menü: Válassza a Szerkesztés lehetőséget ► Keresés és csere. (Vagy írja be a “find” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Keresés és csere ablak.



3) Keressen konkrét szöveget

3-1) Állítsa be a keresési helyet a teljes rajzra.

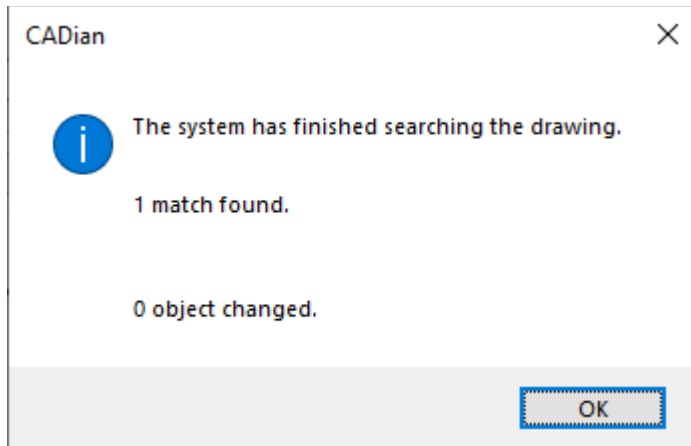
- Kijelölt objektumok: Csak a kijelölt objektumokon belül keres.
- Teljes rajz: A teljes rajzban keres.
- Aktuális tér/elrendezés: Csak az aktuális térben vagy elrendezési területen belül keres.

3-2) Írja be a keresendő szöveget a Keresés mezőbe ► Kattintson a



Find what:
▼ 2014

3-3) Egy üzenet jelzi, hogy a szöveg egy előfordulását megtalálták, és a szöveg kiemelve jelenik meg.



4) Adott szöveg cseréje egy másik szöveggel

4-1) Állítsa be a keresési helyet a teljes rajzra.

Find where:
Entire Drawing

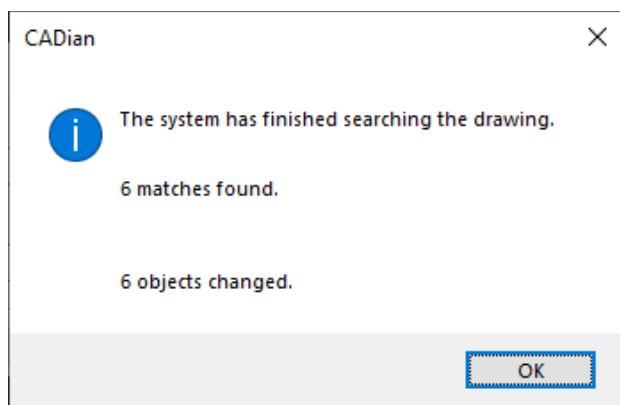
4-2) Írja be a „CADian” szöveget a Keresés

Find what:
2014

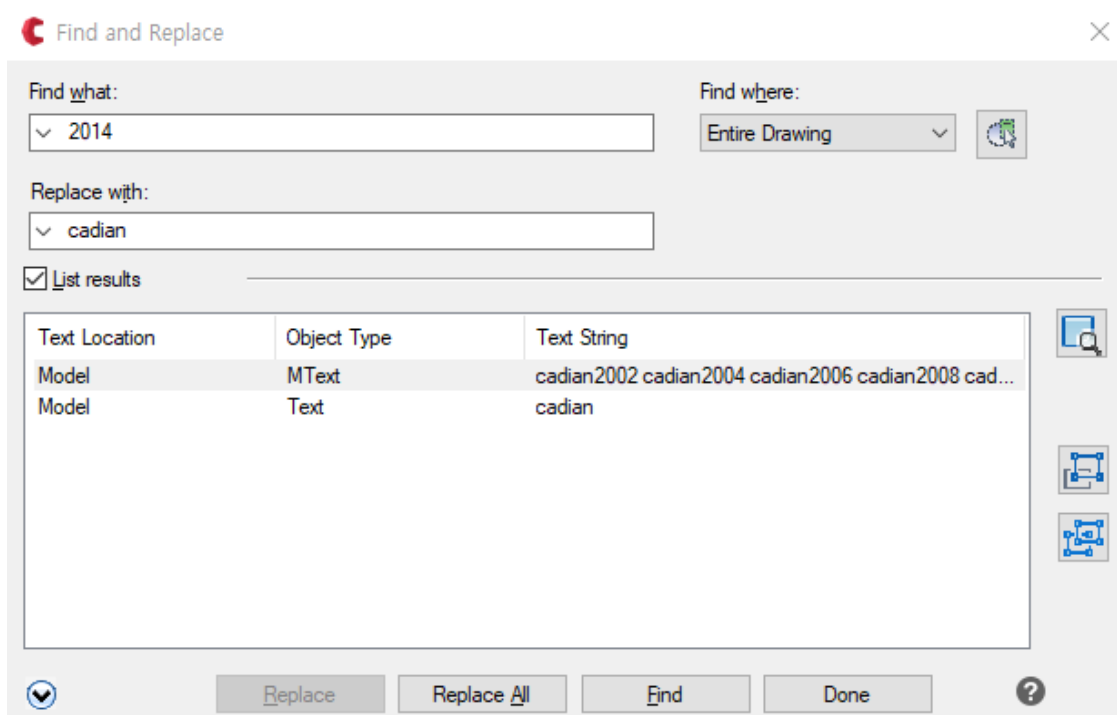
4-3) Írja be a „CADian” helyettesítő szöveget a Csere mezőbe ► Kattintson az „Összes cseréje” gombra.

Replace with:
cadian

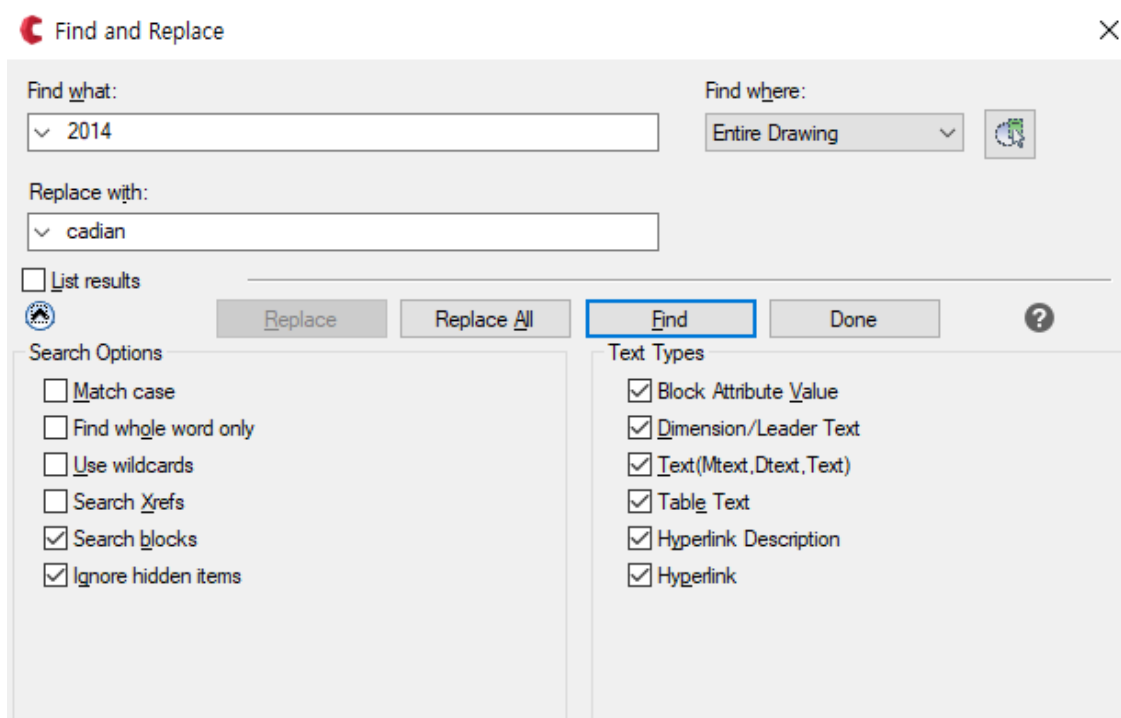
4-4) Egy üzenet jelzi, hogy 4 példányt találtak és cseréltek. A „CADian” összes példánya „CADian Pro”-ra változik.



5) További információkért kattintson az „Eredmények listázása” gombra.



6) Amikor a gombra kattint, megjelenik a további lehetőségek listája.



- **Gyufa toka** keresések megkülönböztetik a kis- és nagybetűket.
- **Csak egész szavak:** Csak a szöveggel pontosan megegyező teljes szavakat keres.

■ A „CADian” keresése nem fogja megtalálni a „CADian2010”-et.

■ A „2010” keresése nem fogja megtalálni a „CADian2010”-et.

- **Használjon helyettesítő karaktereket:** Helyettesítő karaktereket használ a keresésben.

■ Helyettesítő karakter *: Tetszőleges karakterláncot jelöl.

■ Helyettesítő karakter ?: Bármelyik karaktert jelöli.

■ A „CADian*” kifejezésre keresve a „CADian2010”, „CADian2014”, „CADian2017”, „CADian2020” fog megjelenni.

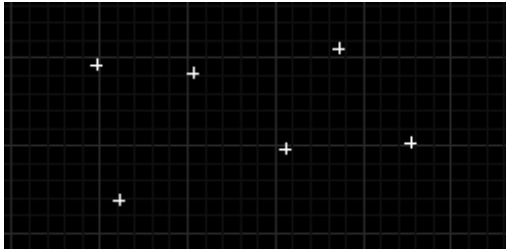
■ A „CADian201” kifejezést keresi? megtalálja a következőt: „CADian2010”, „CADian2014”, „CADian2017”.

- Xrefek keresése: A keresésbe belefoglalja a külső referenciafájlokban található szöveget is.
- Keresési blokkok: A keresés blokkokban lévő szöveget is belefoglalja.
- Rejtett elemek figyelmen kívül hagyása: Kizárja a keresésből a zárolt vagy fólián kívüli szöveget.
- Szövegtípusok: Meghatározza a keresésbe belefoglalni kívánt szövegtípusokat.
Alapértelmezés szerint minden szövegtípusban keres a rendszer.

5. Menü CADian 2025-Nézet

5-1. Újrahúzás

Újrarajzolja a képernyőt, hogy eltávolítsa a villogó jeleket, vagy felfedje a törlés utáni rejtett objektumokat.



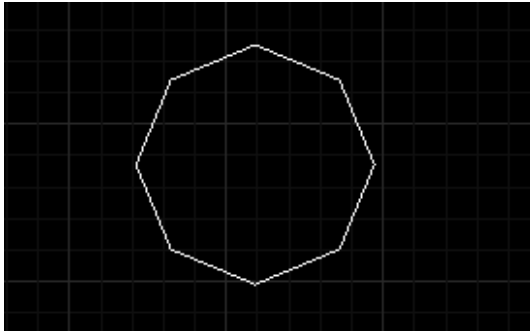
1) Menü: Nézet kiválasztása ► Újrarajzolás. (Vagy írja be a “redraw” parancsot a parancssorba.)

2) Az aktuális rajzban lévő objektumok újrarajzolódnak, és a blipek vagy hasonló műhibák eltávolításra kerülnek.



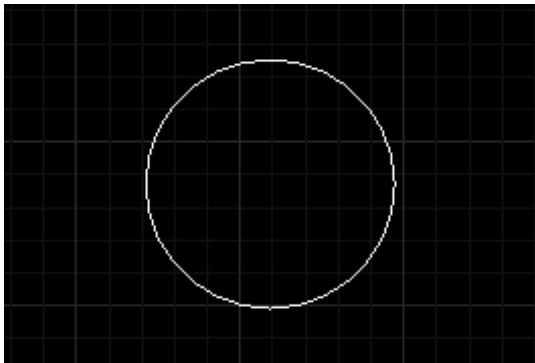
5-2. Regen

Újraszámítja és újrarajzolja az aktuális rajz összes objektumát, ami különösen hasznos a nagyítás vagy kicsinyítés után szaggatottnak tűnő körök vagy ívek simításához.



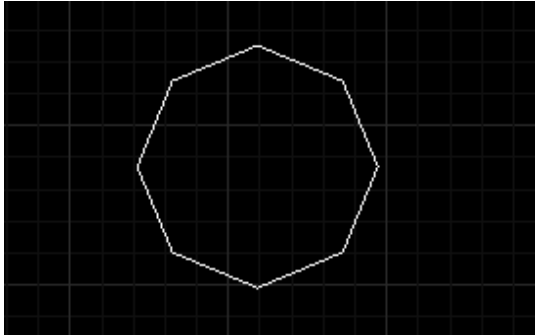
1) Menü: Nézet kiválasztása ► Regen. (Vagy írja be a “regen” parancsot a parancssorba.)

2) A rajz összes objektuma újragenerálódik, és a körök simának tűnnek.

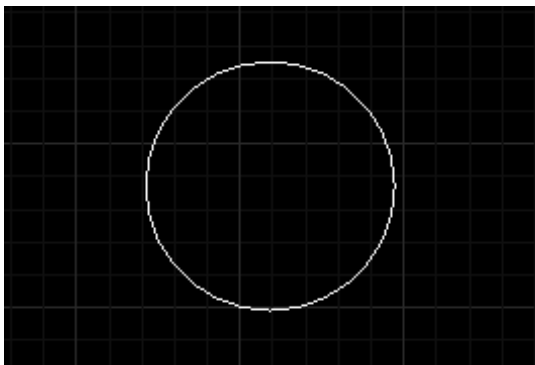


5-3. RegenAll

Újraszámítja és újrarajzolja az összes megnyitott rajz összes objektumát, simítva a nagyítás vagy kicsinyítés után szaggatottnak tűnő köröket vagy íveket.



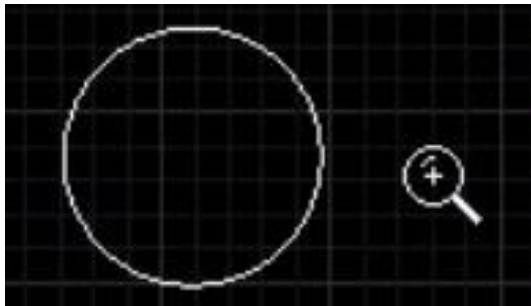
- 1) Menü: Nézet kiválasztása ► RegenAll. (Vagy írja be a “regenall” parancsot a parancssorba.)
- 2) A rajz összes objektuma újragenerálódik, és a körök simának tűnnek.



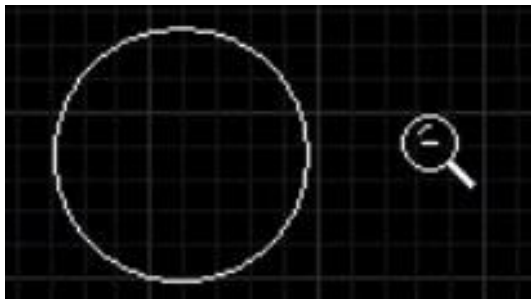
5-4. RtZoom

Az egér húzásával nagyítja vagy kicsinyíti az aktuális nézetet.

- 1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► RtZoom. (Vagy írja be az “rtzoom” parancsot a parancssorba.)
- 2) Húzza felfelé az egeret a nagyításhoz, ami a mutatót egy + nagyítóüveg alakúra változtatja.



- 3) A kicsinyítéshez húzza lefelé az egeret, amitől a mutató egy nagyítóüveg alakúvá válik.



- 4) A parancsból való kilépéshez nyomja meg az ESC vagy az Enter billentyűt.

5-5. Nagyítás

A beállítások segítségével nagyíthatja vagy kicsinyítheti az aktuális munkaképernyőt.

Menü: Válassza a Nézet ► Nagyítás ► Nagyítás menüpontot (vagy írja be a „zoom” parancsot a parancssorba).

Nagyítás:

[Be(I)/Ki(O)/Összes(A)/Közép(C)/Dinamikus(D)/Kiterjedések(E)/Bal(B)/Előző(P)/Méretezés(D)/Jobb(R)/Ablak(W)/Objektum(OB)] /<Valós idejű>: Megjelenik az üzenet, és a billentyűzet segítségével közvetlenül megadhatja a kívánt beállításokat a nagyításhoz vagy kicsinyítéshez.

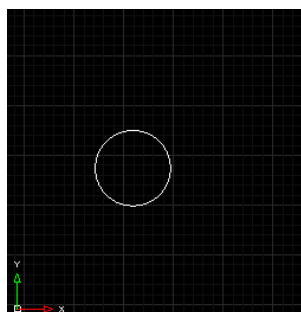
Mindezek a beállítások funkcionálisan megegyeznek a Nézet ► Nagyítás parancsával a menüben, ezért a Nagyítás menü tartalmát fogjuk ismertetni.

5-6. Nagyítás (2x)

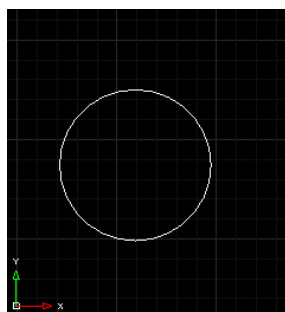
A jelenlegi nézetet kétszeresére nagyítja.

1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Be.

2) A képernyőn látható objektumok azonnal kétszeresére nagyodnak.



Nagyítás előtt



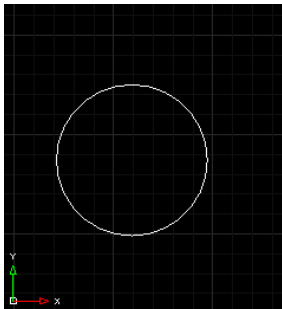
Nagyítás után

5-7. Kicsinyítés

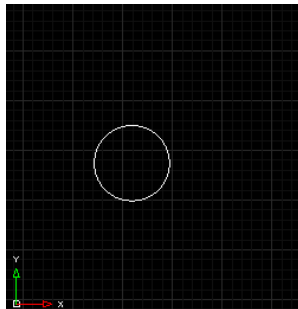
0,5-szeresére kicsinyíti az aktuális nézetet.

1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Ki.

2) A képernyőn látható objektumok azonnal a felére csökkennek.



Kicsinyítés előtt



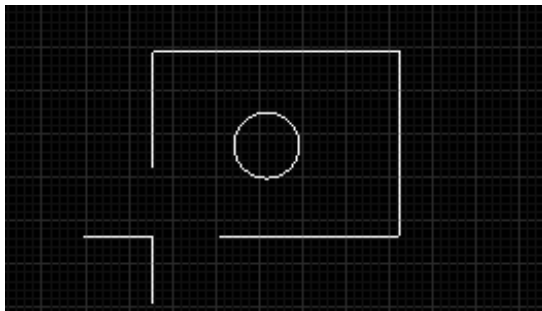
Kicsinyítés után

5-8. Nagyítási ablak

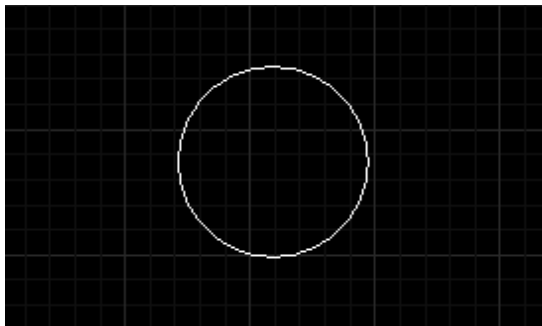
Ránagyít az aktuális nézet egy megadott területére.

1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Ablak.

2) Amikor a rendszer kéri az első sarok megadását, kattintson a kívánt sarokpontra a nagyítandó területre. ► Amikor a rendszer kéri az ellenkező sarok megadását, kattintson a másik sarokpontra.



3) A rajz a megadott területre lesz nagyítva.

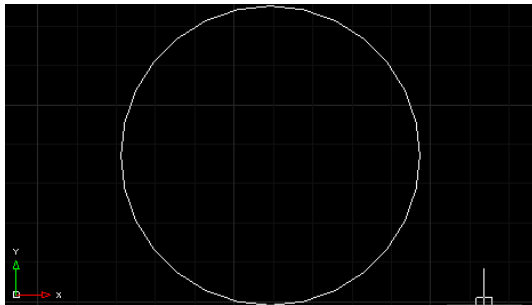


5-9. Nagyítás mértéke

Úgy nagyít, hogy az aktuális rajz összes objektuma illeszkedjen a képernyőhöz.

1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Kiterjedések.

2) A rajz nagyítás után minden objektum láthatóvá válik, kitöltve a képernyőt.

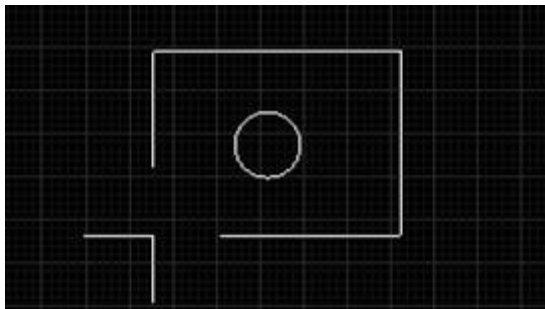


5-10. Dinamikus zoom

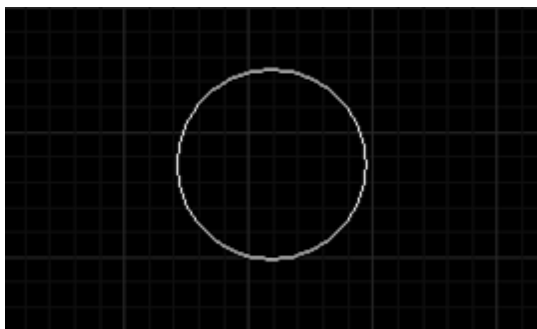
Nagyítás/kicsinyítés egy téglalap alakú nézetdoboz segítségével.

1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Dinamikus.

2) Amikor a rendszer kéri az első sarok megadását, kattintson a kívánt sarokpontra a nagyítandó területre. ► Amikor a rendszer kéri az ellenkező sarok megadását, kattintson a másik sarokpontra.



3) A rajz a megadott területre lesz nagyítva.



5-11. Előző nagyítás

Visszatér az előző nézethez.

1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Előző.

2) Az előző nézet visszaáll.



Eredeti nézet



Nagyítás ► Előző nézet megjelenítése

5-12. Összes zoomolása

Nagyítással jeleníti meg az összes objektumot és a rajzi határokat. Ez jellemzően a rajzhoz definiált teljes határterületet mutatja.

1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Minden.

2) A rajz nagyítás után a teljes határterület látható lesz. Ha a határterület nagyobb, mint a tényleges rajzterület, az objektumok nagyon kicsinek tűnhetnek.



5-13. Nagyítás balra

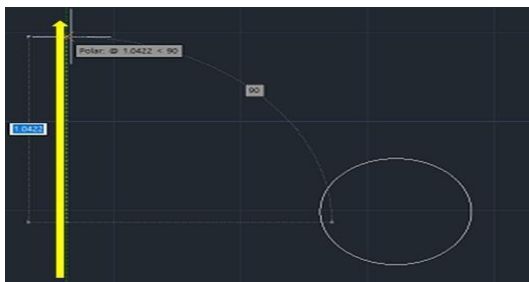
A megadott nézetmagasság vagy nagyítási skála használatával nagyít a megadott bal alsó sarokhoz képest.

1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Balra.

2) Amikor a rendszer kéri a bal alsó sarok megadását, kattintson a kívánt pontra (vagy adja meg a koordinátákat, például a 0,0 értéket).

3) Amikor a rendszer kéri a nagyítási tényezőt (nX/nXP), vagyis a nézet magasságát, adja meg a kívánt értéket.

3-1) Adja meg a nézet magasságát az egérrel vagy egy érték beírásával. Ez lesz az y tengely értéke a nagyításhoz vagy kicsinyítéshez.

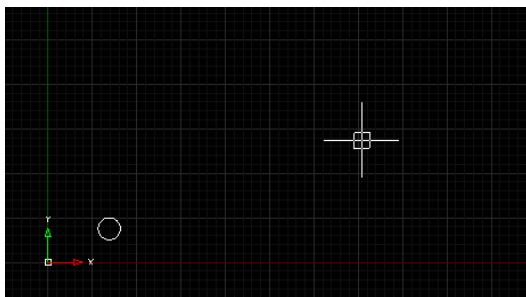


ElőttzoomingAfter

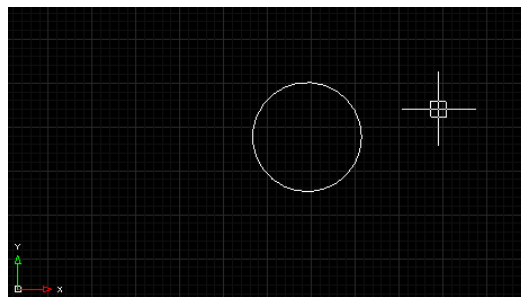


zoomolás

3-2) Írjon be egy értéket, majd egy 'x' karaktert (pl. 5x), hogy az adott szorzóval nagyítson. Adjon meg 1-nél kisebb értéket (pl. 0,5x) a kicsinyítéshez.



ElőttzoomingAfter



zoomolás

3-3) Írjon be egy értéket, majd az 'xp' karakterláncot (pl. 5xp) a rajztér mértékegységéhez viszonyított nagyításhoz vagy kicsinyítéshez.

5-14. Nagyítási középpont

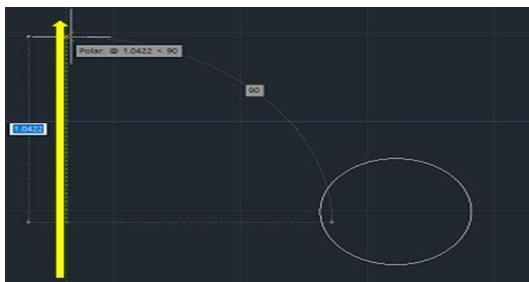
A megadott középponthez képest nagyít a megadott nézetmagasság vagy nagyítási skála használatával.

1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Központ.

2) Amikor a program kéri a nézet középpontjának megadását, kattintson a kívánt pontra (vagy adja meg a koordinátákat, például a 0,0 értéket).

3) Amikor a rendszer kéri a nagyítási tényezőt (nX/nXP), vagyis a nézet magasságát, adja meg a kívánt értéket.

3-1) Adja meg a nézet magasságát az egérrel vagy egy érték beírásával. A nézet a megadott pontra lesz középre igazítva, és ennek megfelelően nagyítva lesz.

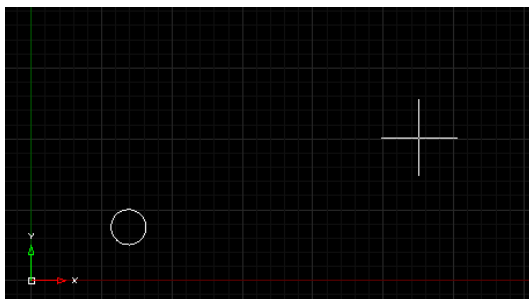


ElőttzoomingAfter

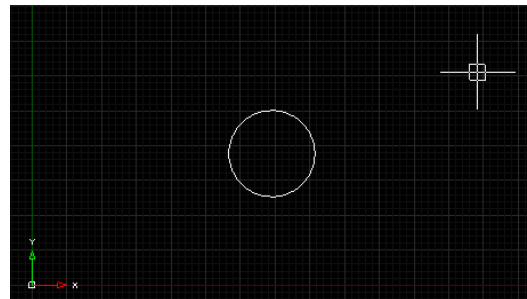


zoomolás

3-2) Írjon be egy értéket, majd egy 'x' karaktert (pl. 5x), hogy az adott szorzóval nagyítson. Adjon meg 1-nél kisebb értéket (pl. 0,5x) a kicsinyítéshez.



ElőttzoomingAfter



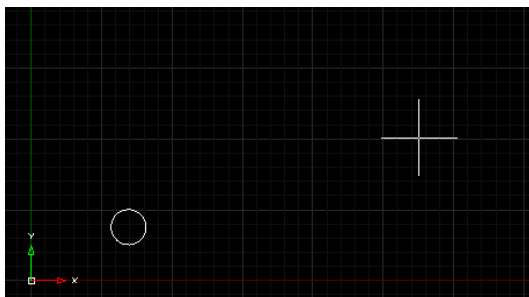
zoomolás

3-3) Írjon be egy értéket, majd az 'xp' karakterláncot (pl. 5xp) a rajztér mértékegységéhez viszonyított nagyításhoz vagy kicsinyítéshez.

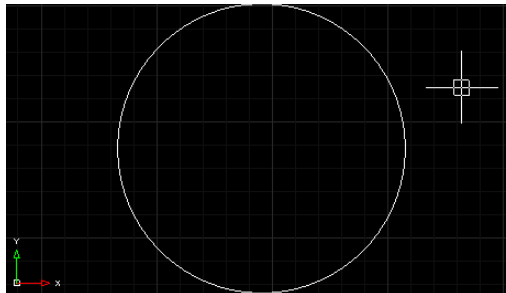
5-15. Objektum nagyítása

A kiválasztott objektum(ok) képernyőhöz igazításához nagyítja/kicsinyíti a képet.

- 1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Objektum.
- 2) Amikor a rendszer objektumok kiválasztására kéri, jelölje ki az objektumokat ► Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) A nézet nagyításra kerül, hogy a kiválasztott objektumok illeszkedjenek a képernyőhöz.



Előtt Nagyítás után



Nagyítás

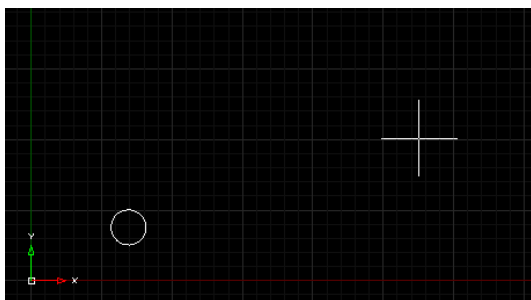
5-16. Nagyítási skála

Nagyítás vagy kicsinyítés egy megadott méretarány segítségével.

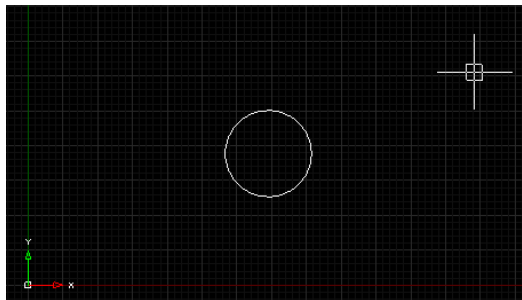
1) Menü: Nézet kiválasztása ► Zoomolás ► Skála.

2) Amikor a rendszer kéri a nagyítási tényezőt (nX/nXP), adja meg a kívánt értéket, majd az 'x' karaktert (pl. 2x). ►

Az adott szorzójú nagyításhoz nyomja meg az Enter billentyűt. Kicsinyítéshez adjon meg 1-nél kisebb értéket (pl. 0,5x).



ElőttNagyítás után



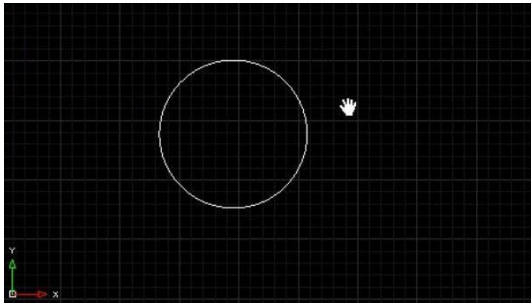
Nagyítás

3) Írjon be egy értéket, majd az 'xp' karakterláncot (pl. 5xp) a rajztér mértékegységéhez viszonyított nagyításhoz vagy kicsinyítéshez.

5-17. RtPan

Valós időben mozgatja a nézetet a rajz különböző részei között való navigáláshoz.

- 1) Menü: Nézet kiválasztása ► Pan ► RtPan.
- 2) Amikor a rendszer a „Nyomja meg az ESC vagy ENTER billentyűt a kilépéshez, vagy kattintson a jobb gombbal a helyi menü megnyitásához” kérdésre ad választ, az egérmutató kéz alakúra változik. A nézet mozgatásához húzza a mutatót.



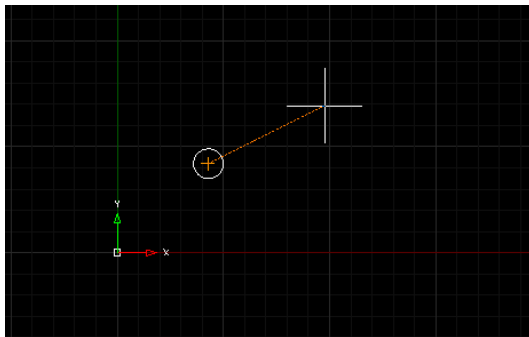
- 3) A parancsból való kilépéshez nyomja meg az ESC vagy az Enter billentyűt.

Tipp: Valós idejű pásztázást az egér görgőjének húzásával is végezhet.

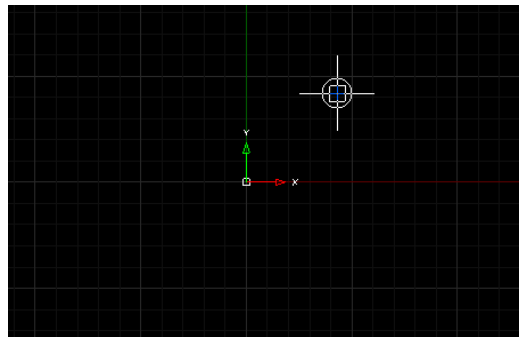
5-18. PAN - Görgetés

Két pont megadásával mozgatja a nézetet a távolság és az irány meghatározásához.

- 1) Menü: Nézet kiválasztása ► Pan ► Pan.
- 2) Amikor a rendszer kéri az alappont vagy az elmozdulás megadását, kattintson az alappontra (vagy adja meg a koordinátákat, például 0,0).
- 3) Amikor a program kéri a második pont megadását, kattintson a célpontra (vagy adja meg a koordinátákat, például a 0,0 értéket abszolút vagy relatív elmozduláshoz).



Pásztázással adja meg a második pontot



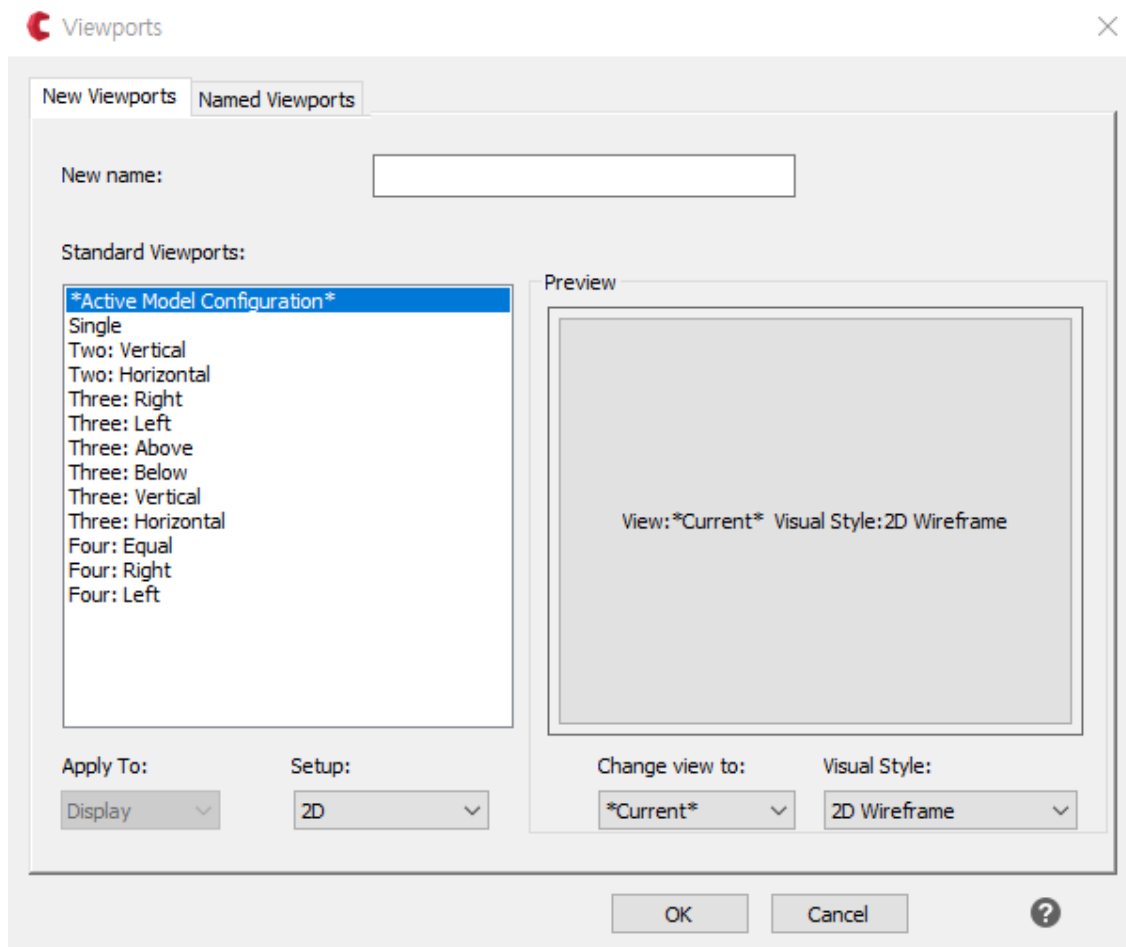
Pan kész

Tippek: Az egér görgőjével valós időben is áthelyezheti a fókuszot.

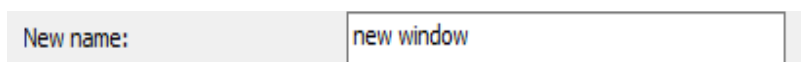
5-19. Nézetablakok

Meghívja a Nézetablakok ablakot az elrendezési nézetablakok létrehozásához, elnevezéséhez és mentéséhez.

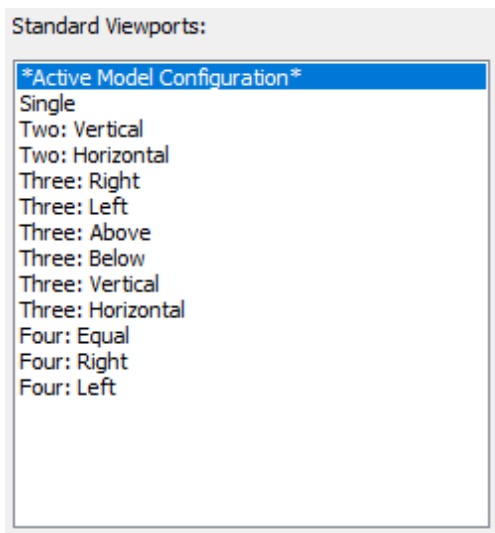
1) Menü: Nézet kiválasztása ► Nézetablakok ► Nézetablakok. (Vagy írja be a “viewports” parancsot a parancssorba.)



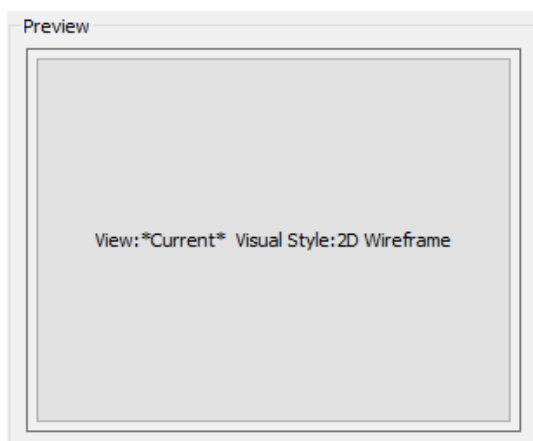
2) Az Új nézetablakok lapon megjelenítheti a szabványos nézetablak-elrendezéseket, és beállíthatja a modell tér nézetablakait.



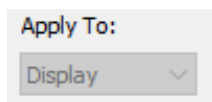
- **Standard nézetablak:** Felsorolja és beállítja a standard nézetablak-elrendezéseket és az aktuális nézetablakot.



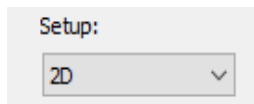
- **Előnézet:** Megjeleníti a kiválasztott nézetablak elrendezésének előnézetét, és megjeleníti az egyes nézetablakok alapértelmezett nézetét



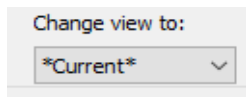
- **Alkalmazás:** A nézetablak elrendezését a teljes képernyőre vagy az aktuális nézetablakba alkalmazza.
- **Kijelző:** A nézetablak elrendezését a modellfűl teljes képernyőjére alkalmazza. (Alapértelmezett beállítás)
- **Jelenlegi nézetablak:** A nézetablak elrendezését csak az aktuális nézetablakba alkalmazza.



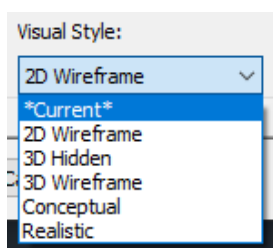
- **Beállítások:** Állítsa 2D vagy 3D értékre.
- **2D:** Egy új nézetablak-elrendezés jön létre az összes nézetablak aktuális nézetéhez.
- **3D:** A szabványos ortogonális 3D nézet az aktuális nézetre lesz alkalmazva.



- **Nézet módosítása:** A kiválasztott nézetablakban lévő nézetet a listából kiválasztott nézettel cseréli le.

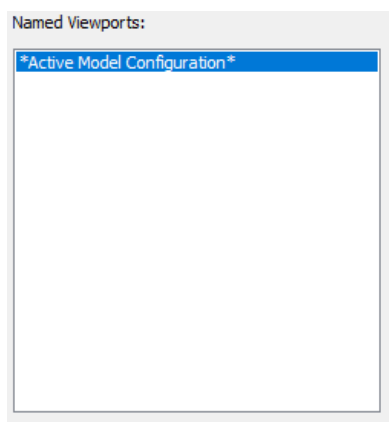


- **Nézet módosítása:** A kiválasztott nézetablakban lévő nézetet a listából kiválasztott nézettel cseréli le.

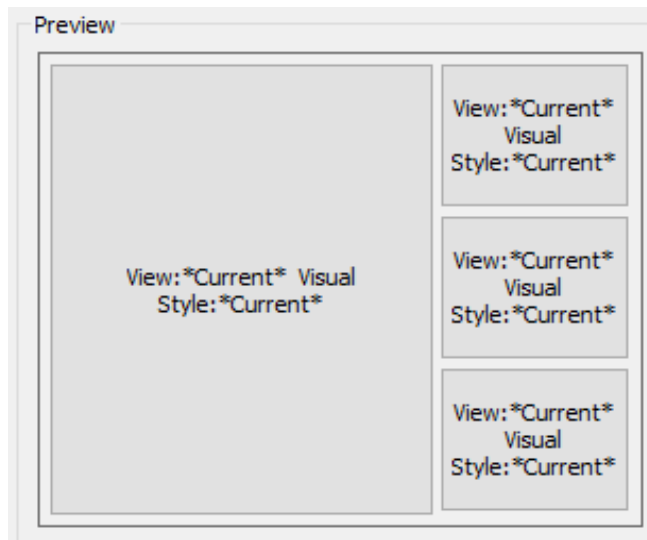


3) Elnevezett nézetablak fül: Ellenőrizze a mentett nézetablakok listáját az Új név mezőben.

- **Elnevezett nézetablak:** Vizuális stílust alkalmaz a nézetablakba.



- **Előnézet:** Megjeleníti a kiválasztott nézetablak elrendezésének előnézetét, és megjeleníti az egyes nézetablakok alapértelmezett nézetét.

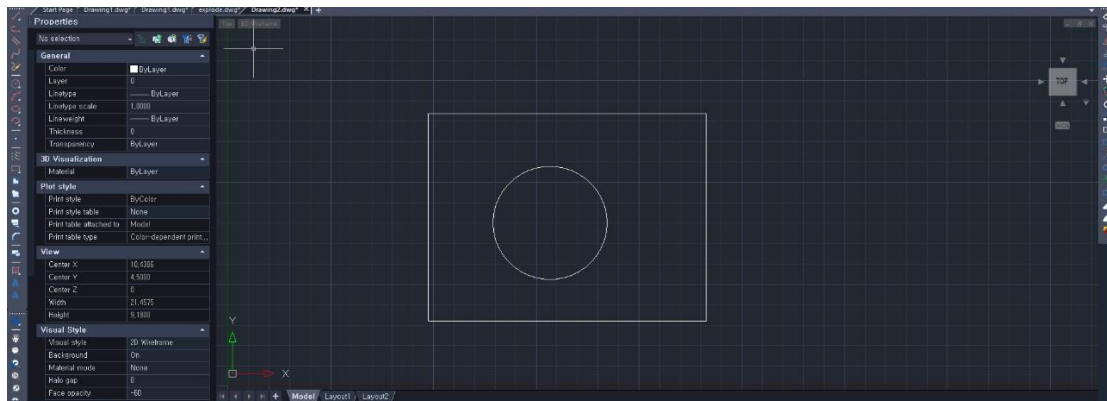


5-20. Egyszeres nézetablakok

A képernyőt egyetlen nézetablakká változtatja.

1) Menü: Válassza a Nézet → Nézetablakok → Egyetlen lehetőséget.

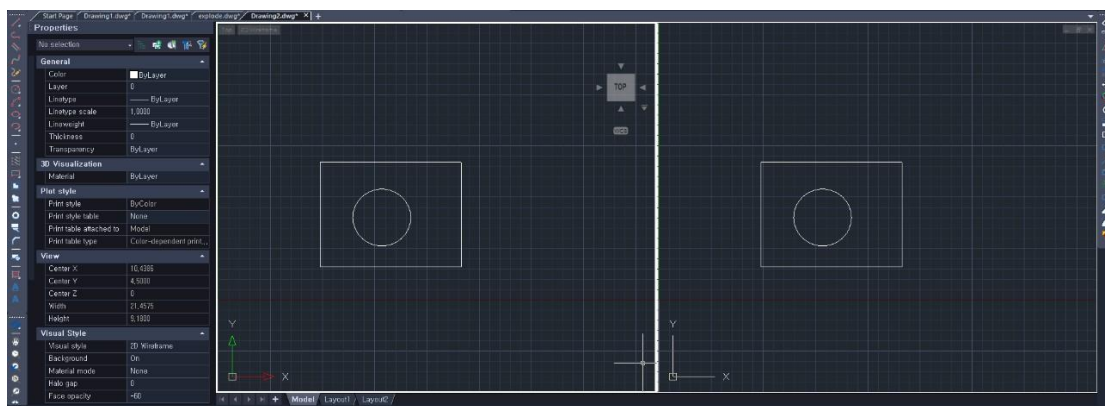
2) A képernyő azonnal egyetlen nézetablakba vált.



5-21. 2 nézetablak, 2

Két nézetablakba osztja a képernyőt.

- 1) Menü: Válassza a Nézet → Nézetablakok → 2 Nézetablak lehetőséget.
- 2) Amikor a rendszer két nézetablak megadását kéri: [Vízszintes(H)]/<Függőleges(V)>:, adja meg a H értéket vízszintes felosztáshoz, vagy a V értéket függőleges felosztáshoz (az alapértelmezett érték a függőleges).
- 3) A képernyő azonnal két nézetablakba oszlik.



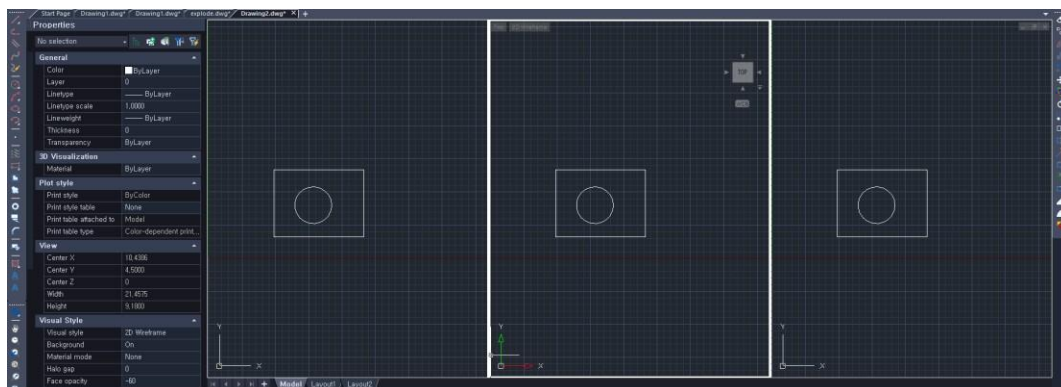
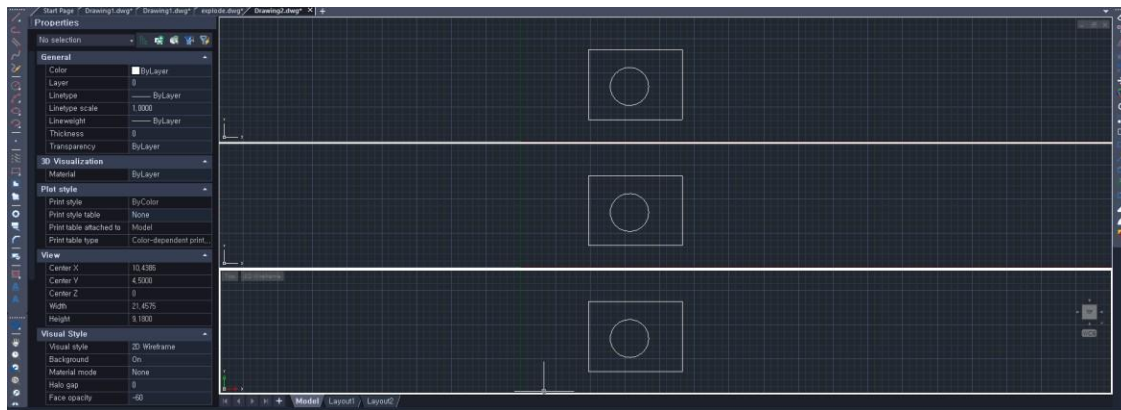
5-22. 3 Nézetablak, 3

Három nézetablakba osztja a képernyőt.

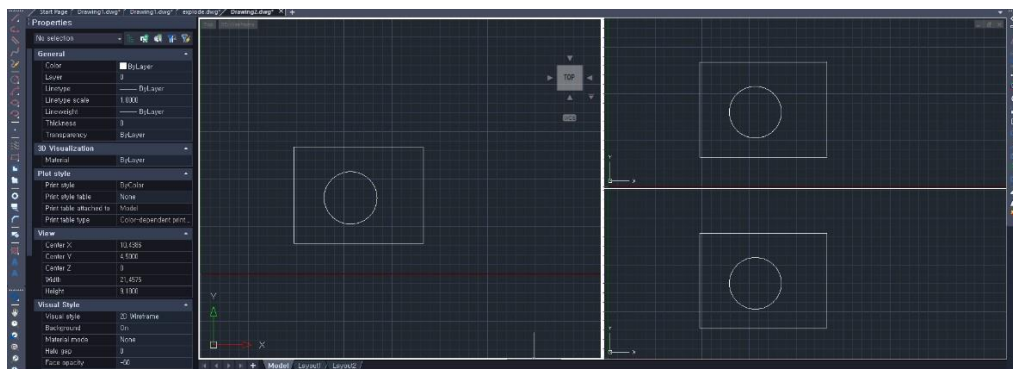
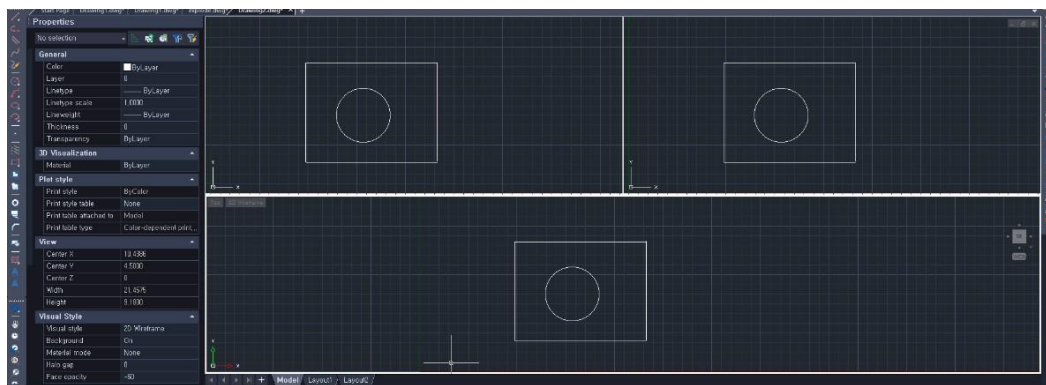
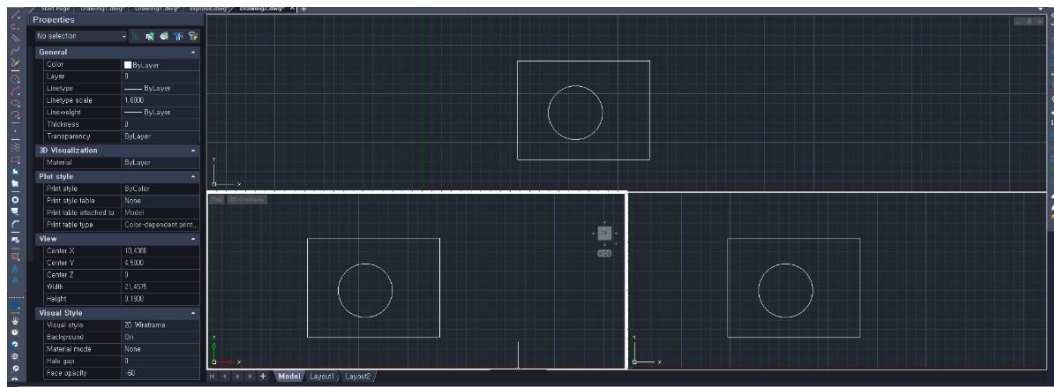
1) Menü: Válassza a Nézet → Nézetablakok → 3 Nézetablak lehetőséget.

2) Amikor a rendszer kéri a Három nézetablak lehetőségre:

[Vízszintes(M)/Függőleges(V)/Fent(A)/Alul(B)/Balra(L)]/<Jobbra>:, válassza ki a felosztási módszert, és írja be a megfelelő billentyűparancsot → Nyomja meg az Enter billentyűt.



□ Above (Fent) (A): Egy nézetablak felül, kettő alul.

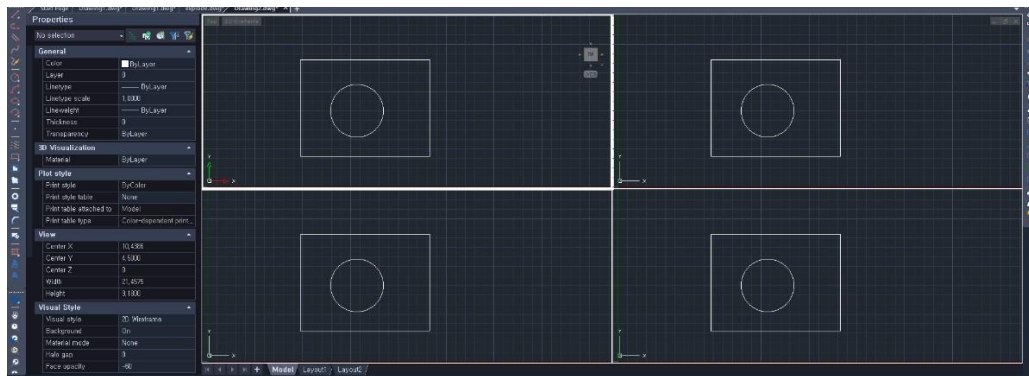


5-23. Nézetablakok, 4

Négy nézetablakba osztja a képernyőt.

1) Menü: Válassza a Nézet → Nézetablakok → 4 Nézetablak lehetőséget.

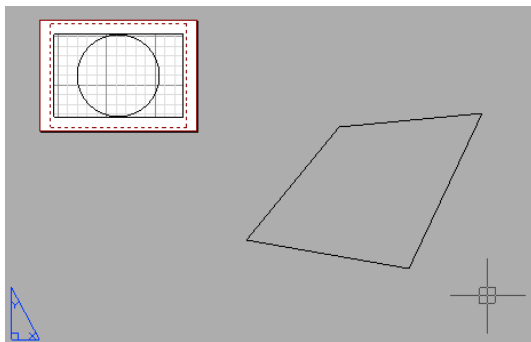
2) A képernyő azonnal négy nézetablakba oszlik.



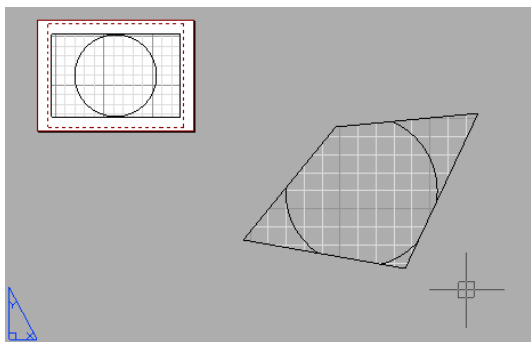
5-24. Nézetablakok, Objektum

Létrehoz egy nézetablakot az elrendezési térben egy objektum alakjának felhasználásával.

- 1) Kattintson a képernyő alján, a Modell/Elrendezés1/Elrendezés2 szakasz alatt található „1. elrendezés” vagy „2. elrendezés” lehetőségre az elrendezési területre való navigáláshoz.
- 2) Válassza a Nézet → Nézetablakok → Objektum menüpontot.
- 3) Amikor a rendszer kéri a „Válasszon ki objektumot a nézetablak kivágásához:” lehetőséget, kattintson a nézetablak alakzataként használni kívánt objektumra (zárt vonallánc, ellipszis, spline vagy kör).



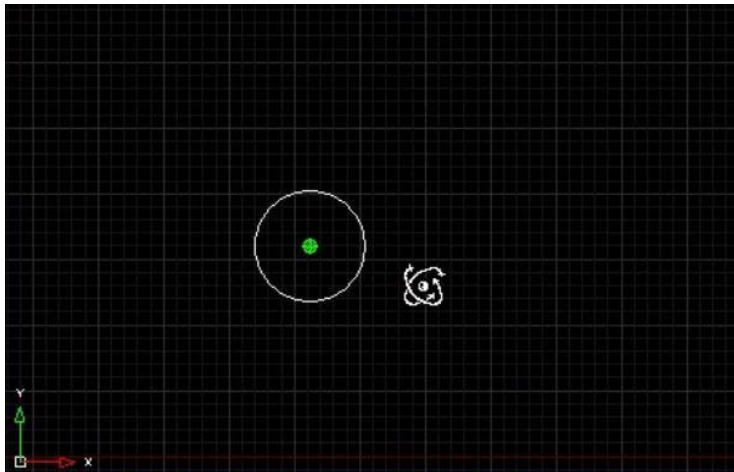
- 4) Egy nézetablak jön létre a kiválasztott objektum alakjában.



5-25. Garis Pandaun Terbatas (3 dorbit)

Elforgatja a nézetet, hogy a 3D objektumot különböző szögekből vizsgálhassa, elsősorban 3D alakzatok vizsgálatára használják.

- 1) Menü: Válassza a Nézet → 3D pálya → Korlátozott pálya menüpontot. (Vagy írja be a “3dorbit” parancsot a parancssorba.)
- 2) Az egérmutató egy 3D-s pálya ikonná változik, és megjelenik egy üzenet, amely jelzi, hogy a nézet húzással forgatható. A parancsból való kilépéshez nyomja meg az Enter vagy az Esc billentyűt.



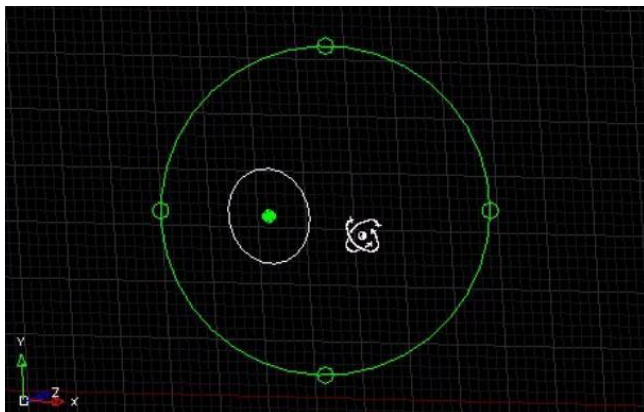
5-26. Garis Panduan Bebas (3dforbit)

Ez a funkció lehetővé teszi a nézet különböző szögekből történő elforgatását a 3D objektumok alakjának vizsgálatához. Elsősorban 3D objektumok formájának ellenőrzésére használják.

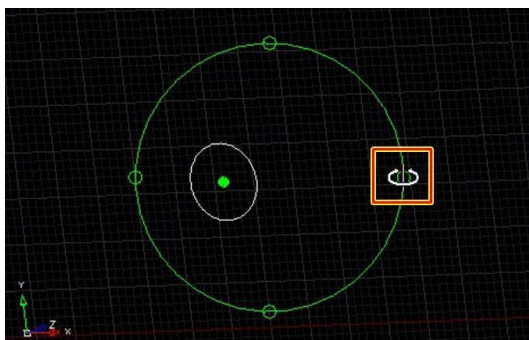
1) Menü: Válassza a Nézet → 3D pálya → Szabad pálya menüpontot. (Alternatív megoldásként írja be a “3dforbit” parancsot a parancssorba.)

2) Az egérmutató 3D Orbit ikonná változik, és a 3dorbittal ellentétben egy kör alakú jel jelenik meg a képernyőn a forgatás elősegítése érdekében.

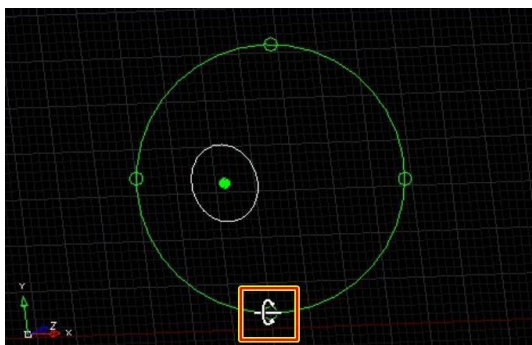
3) A forgáspont módosításához írja be a [Beállítások (S)] parancsot, és nyomja meg az Enter billentyűt, kattintson jobb gombbal, vagy nyomja meg az Esc billentyűt a befejezéshez. Megjelenik egy üzenet, és az egér felfelé, lefelé, balra vagy jobbra húzása a megfelelő irányba forgatja az objektumot.



4) Amikor az egérmutatót a kör alakú jel sarkai fölé viszi, az egérmutató megváltozik, és csak a mutató irányába forgatható.



Olyan állapot, amelyben a forgatás csak balra és jobbra lehetséges.



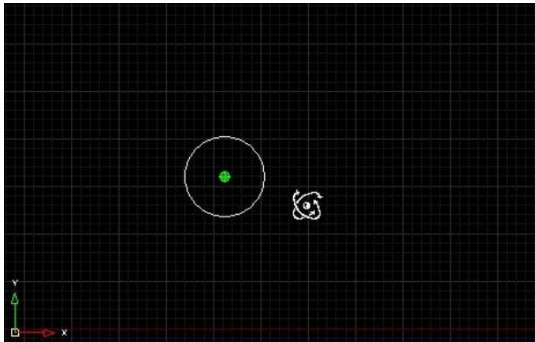
Olyan állapot, amelyben a forgás csak felfelé és lefelé lehetséges.

Tipp: A Shift billentyű lenyomva tartása és az egér görgőjének húzása közben engedélyezi a szabad pályás forgatást.

5-27. 3D folyamatos forgatás

Ez a funkció lehetővé teszi a nézet folyamatos forgatását különböző irányokba, így vizsgálva egy 3D objektum alakját.

- 1) Menü: Válassza a Nézet → 3D forgatás → Folyamatos forgatás lehetőséget.
- 2) Az egérmutató egy 3D forgatás ikonná változik. A forgáspont módosításához írja be a [Beállítások (S)] parancsot, és nyomja meg az Enter billentyűt, kattintson jobb gombbal, vagy nyomja meg az Esc billentyűt a befejezéshez. Megjelenik egy üzenet, és az egér felfelé, lefelé, balra vagy jobbra húzása a megfelelő irányba forgatja az objektumot.



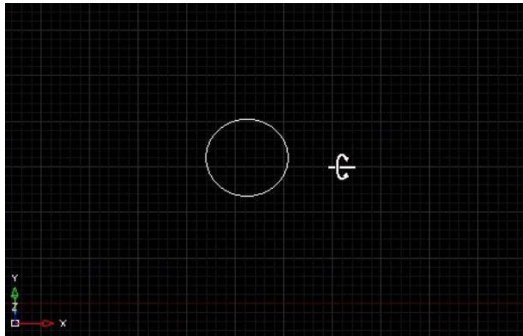
- 3) Miután az objektum forogni kezdett, az egérgomb elengedése után is folytatja a forgást abban az irányban.

5-28. Korlátozott X forgatás (Rtrotx)

Ez a függvény az x tengely körül forgatja el a nézetet.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D pálya → Korlátozott X forgatás lehetőséget.

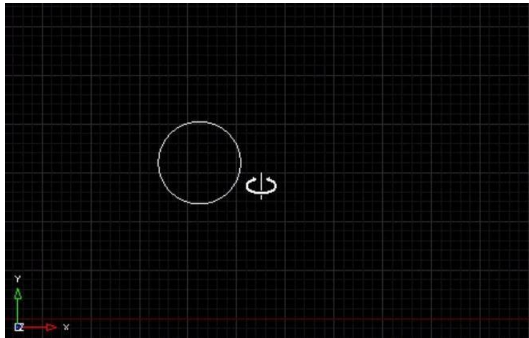
2) Az egérmutató egy 3D forgatás ikonná változik (ami az x tengely körüli forgatást jelzi). A befejezéshez nyomja meg az Enter billentyűt, kattintson a jobb gombbal, vagy nyomja meg az Esc billentyűt. Megjelenik egy üzenet, és az egér felfelé, lefelé, balra vagy jobbra húzásával az objektum az x tengely körül forgatható.



5-29. Korlátozott Y forgatás (Rtroty)

Ez a függvény az y tengely körül forgatja el a nézetet.

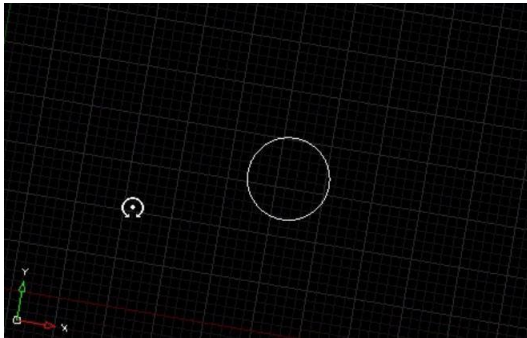
- 1) Menü: Válassza a Nézet → 3D forgatás → Korlátozott Y forgatás lehetőséget.
- 2) Az egérmutató egy 3D forgatás ikonná változik (ami az y tengely körüli forgatást jelzi). A befejezéshez nyomja meg az Enter billentyűt, kattintson a jobb gombbal, vagy nyomja meg az Esc billentyűt. Megjelenik egy üzenet, és az egér felfelé, lefelé, balra vagy jobbra húzásával az objektum az y tengely körül forgatható.



5-30. Korlátozott Z forgatás (Rtrotz)

Ez a függvény a nézetet a z tengely körül forgatja el.

- 1) Menü: Válassza a Nézet → 3D forgatás → Korlátozott Z p forgatás lehetőséget.
- 2) Az egérmutató egy 3D pálya ikonná változik (ami a z tengely körüli forgatást jelzi). A befejezéshez nyomja meg az Enter billentyűt, kattintson a jobb gombbal, vagy nyomja meg az Esc billentyűt. Megjelenik egy üzenet, és az egér felfelé, lefelé, balra vagy jobbra húzásával az objektum a z tengely körül forgatható.

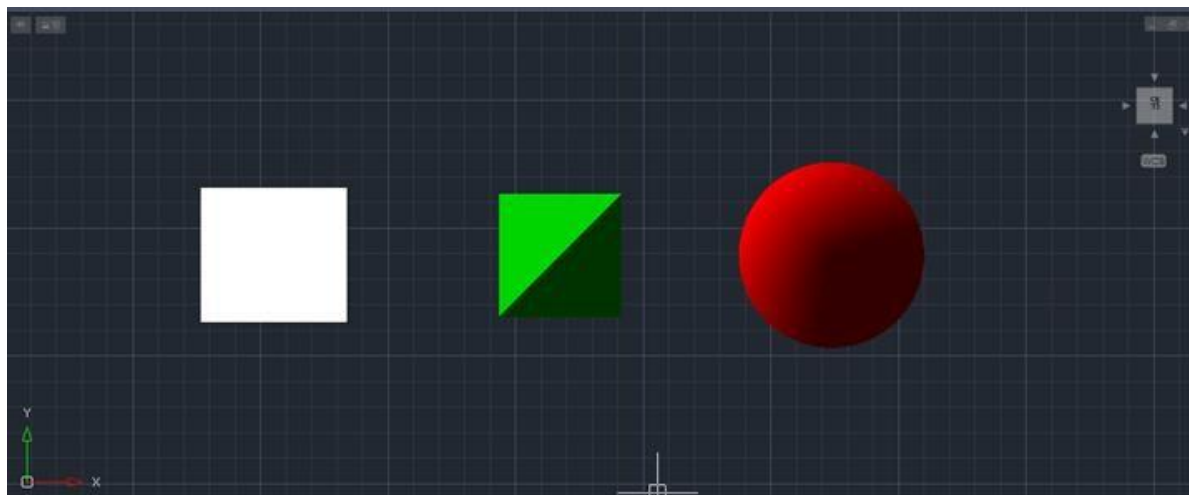


5-31. Felülnézet (View, Top)

Ez a függvény felülnézetre változtatja a nézetet.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Felülnézet lehetőséget.

2) Az aktuális nézet felülnézetre változik.



5-32. Előlnézet (View, Front)

Ez a funkció előlnézetre változtatja a nézetet.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Előlnézet lehetőséget.

2) Az aktuális nézet előlnézetre változik.

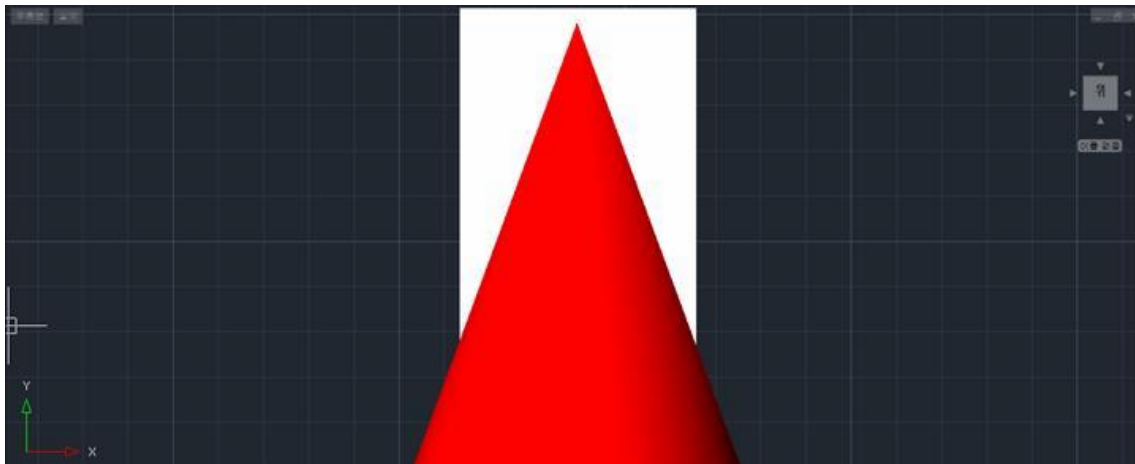


5-33. Jobb nézet (View, Right)

Ez a függvény jobb oldali nézetre változtatja a nézetet.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Jobbra lehetőséget.

2) Az aktuális nézet jobb oldali nézetre változik.

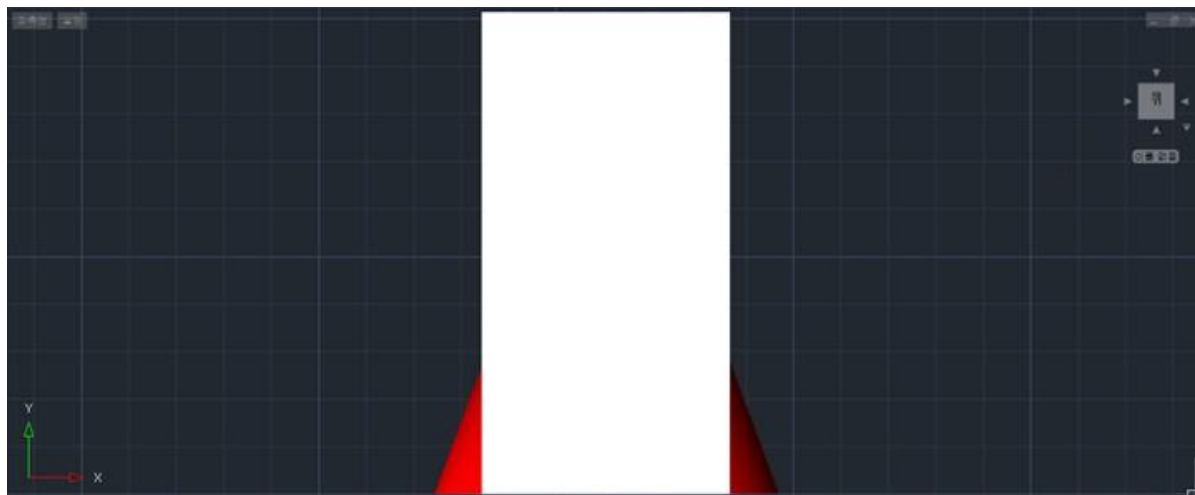


5-34. Bal oldali nézet (View, Left)

Ez a függvény bal oldali nézetre vált.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Bal menüpontot.

2) Az aktuális nézet bal oldali nézetre változik.

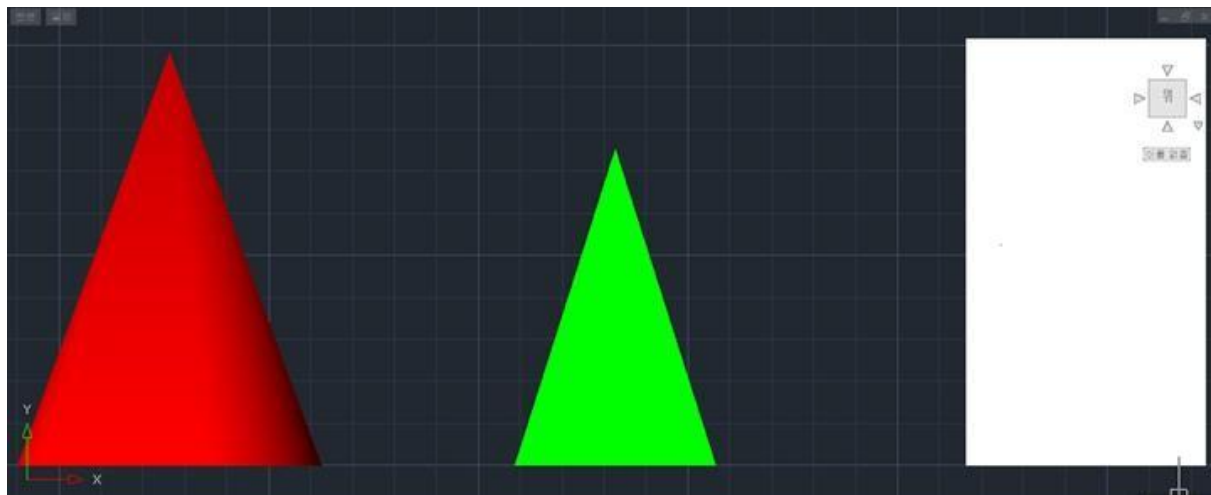


5-35. Hátulnézet (View, Back)

Ez a funkció hátulnézetre változtatja a nézetet.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Vissza lehetőséget.

2) Az aktuális nézet hátulnézetre változik.

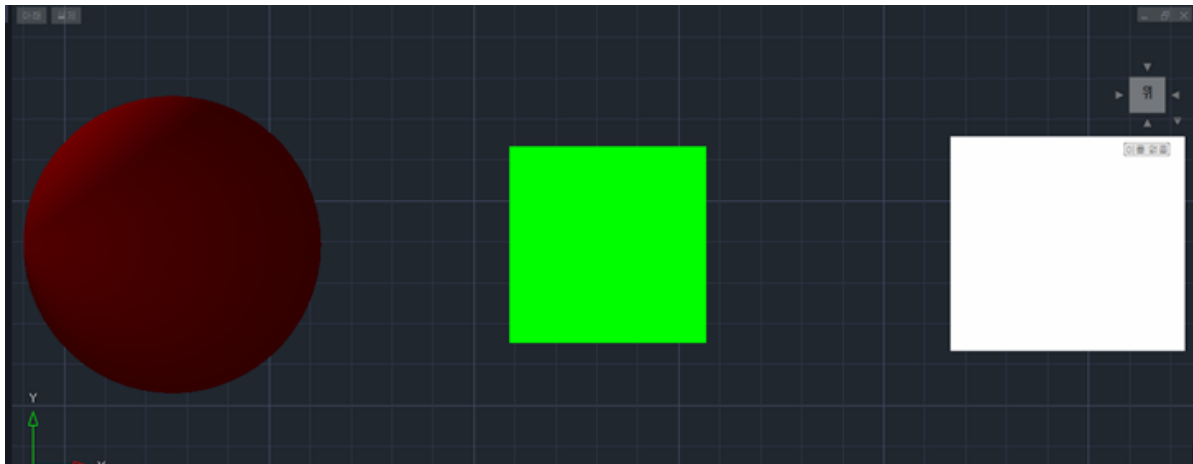


5-36. Alulnézet (View, Bottom)

Ez a függvény alulnézetre változtatja a nézetet.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Alsó lehetőséget.

2) Az aktuális nézet alulnézetre változik.

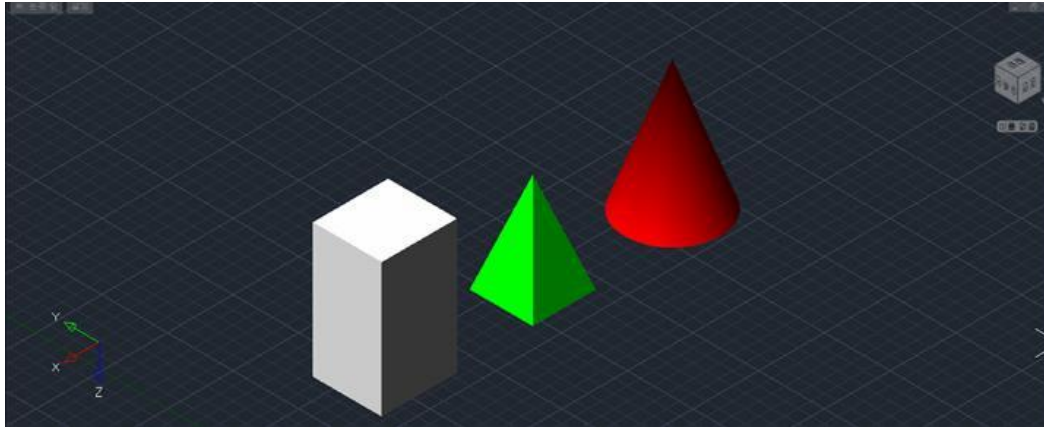


5-37. Bal felső nézet előlről (Nézet, -1, -1,

Ez a függvény a nézetet bal felső nézetre módosítja.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Bal felső sarok menüpontot.

2) Az aktuális nézet bal felső nézetre változik.

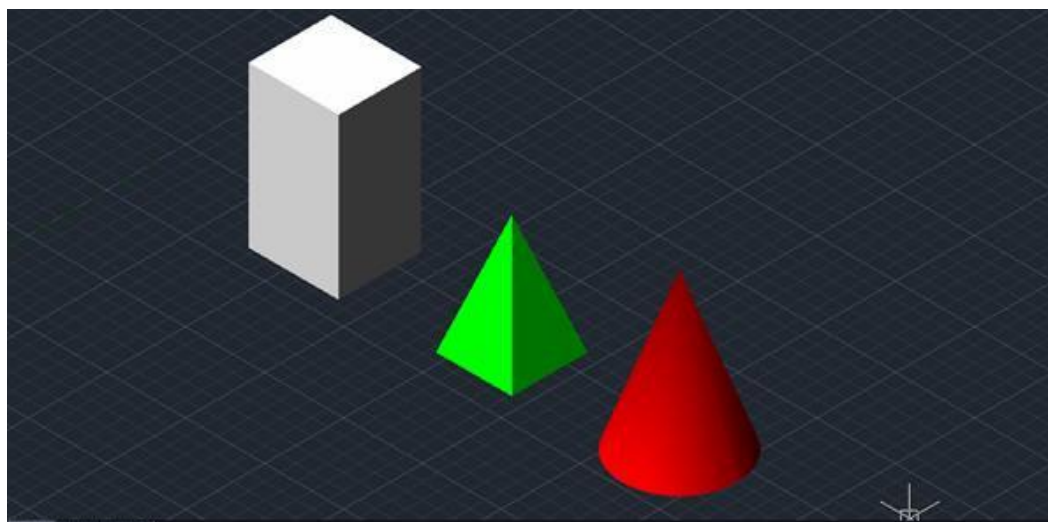


5-38. Jobb felső nézet előlről (Nézet, 1, -1,

Ez a függvény a nézetet jobb felső nézetre módosítja.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Jobb felső elől lehetőséget.

2) Az aktuális nézet jobb felső nézetre változik.

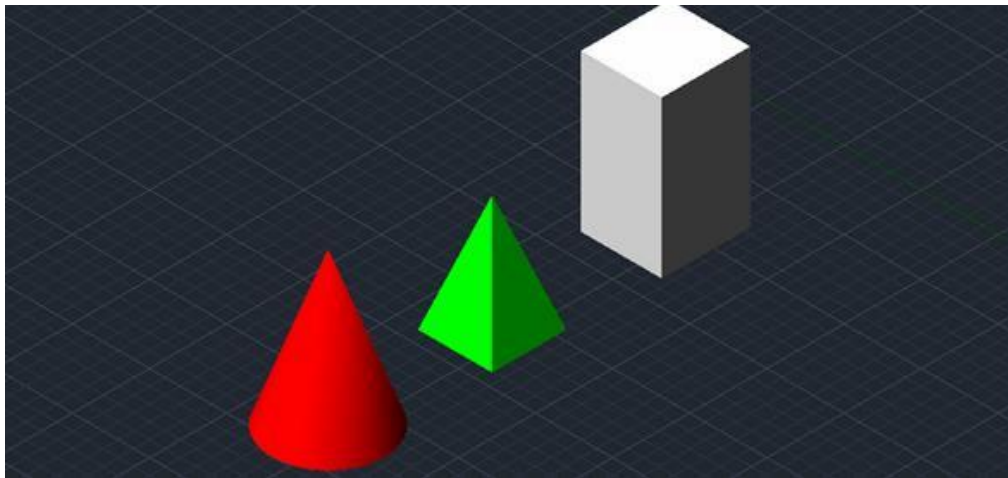


5-39. Jobb felső sarok hátulnézete (Nézet, 1, 1, 1)

Ez a függvény a nézetet jobb felső-hátulsó nézetre módosítja.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Jobb felső sarok lehetőséget.

2) Az aktuális nézet jobb felső sarok nézetre változik.

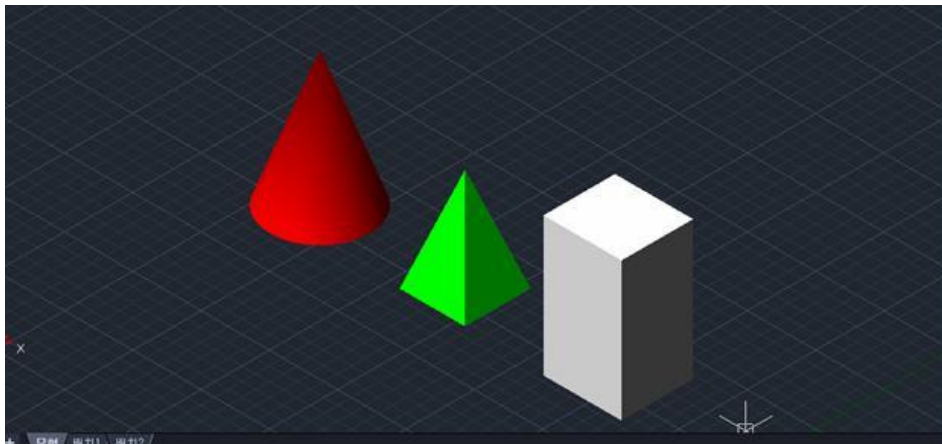


5-40. Bal felső-hátulsó nézet (Nézet, -1, 1, 1)

Ez a függvény a nézetet bal felső-hátulsó nézetre módosítja.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Bal felső sarok lehetőséget.

2) Az aktuális nézet bal felső-hátsó nézetre változik.

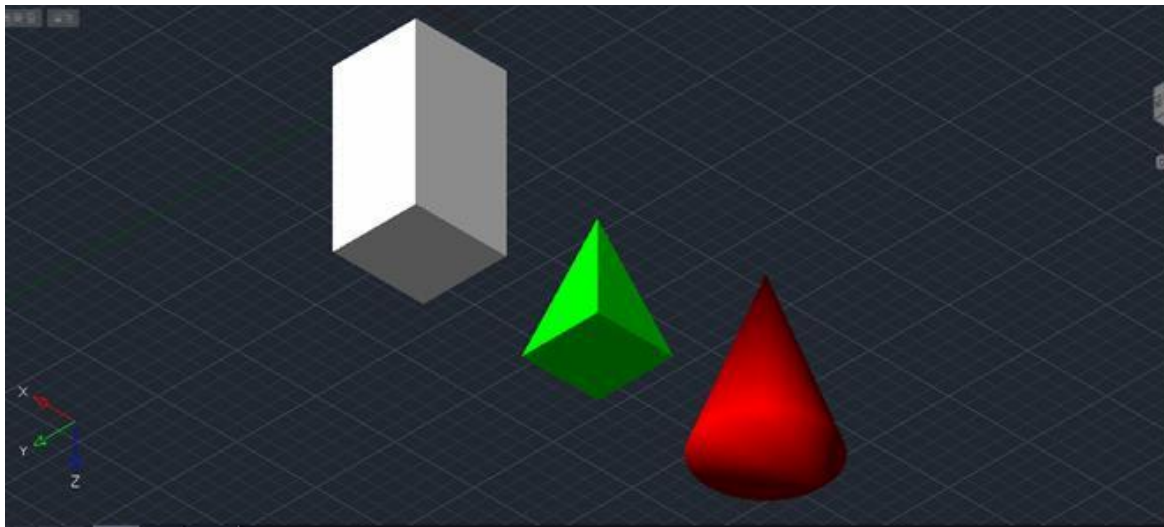


5-41. Bal alsó előlnézet (Nézet, -1, -1, -1)

Ez a függvény a nézetet bal alsó nézetre módosítja.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Bal alsó sarok menüpontot.

2) Az aktuális nézet bal alsó nézetre változik.

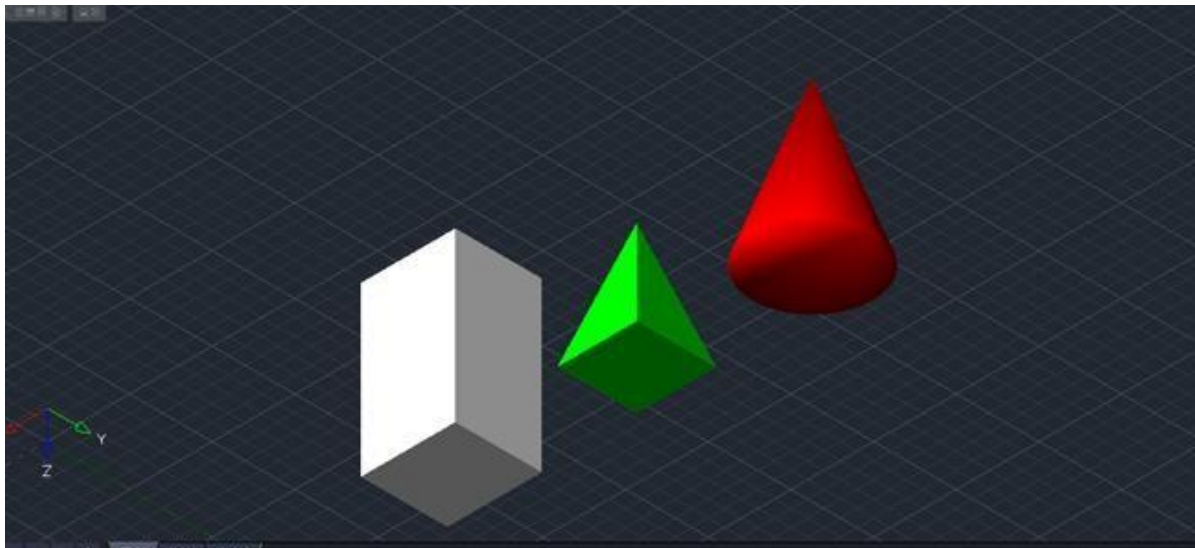


5-42. Jobb alsó nézet előlnézetből (Nézet, 1, -1, -1)

Ez a függvény a nézetet jobb alsó nézetre módosítja.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Jobb alsó sarok elemet.

2) Az aktuális nézet jobb alsó nézetre változik.

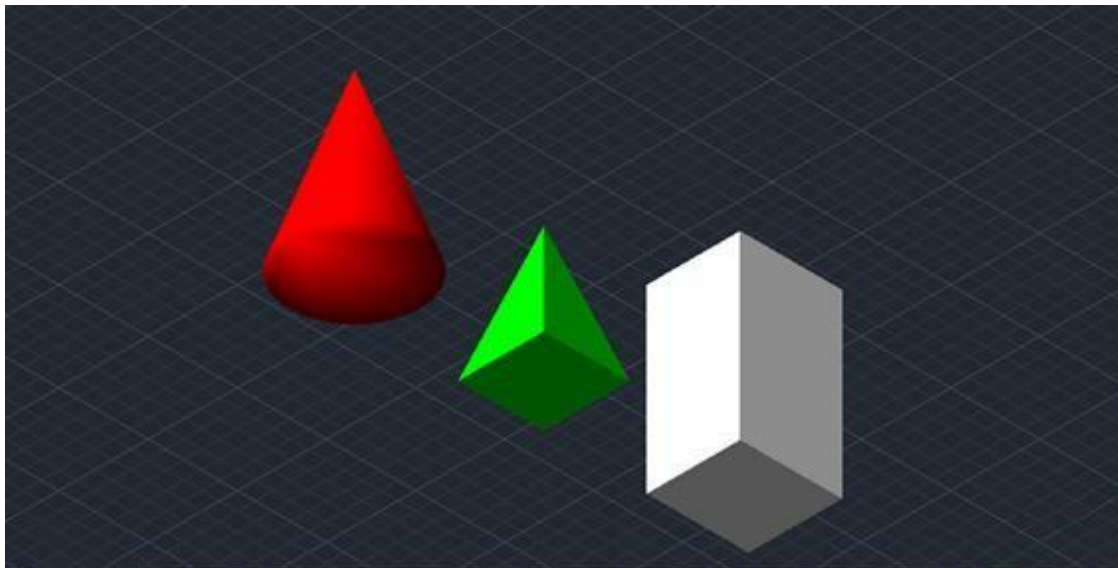


5-43. Jobb alsó sarok hátulnézet (Nézet, 1, 1, -1)

Ez a függvény a nézetet jobb alsó sarokban lévő nézetre módosítja.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Jobb alsó sarok lehetőséget.

2) Az aktuális nézet jobb alsó sarok nézetre változik.

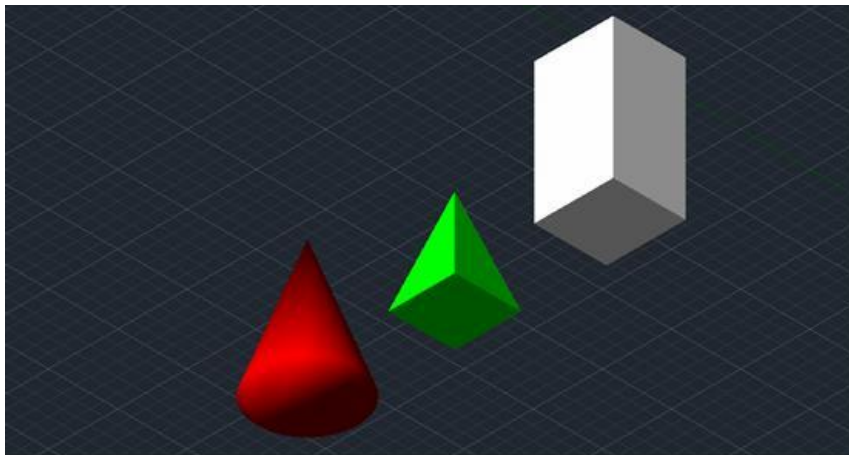


5-44. Bal alsó sarok hátsó nézet (Nézet, -1, 1, -1)

Ez a függvény a nézetet bal alsó nézetre módosítja.

1) Menü: Válassza a Nézet → 3D nézet → Bal alsó sarok menüpontot.

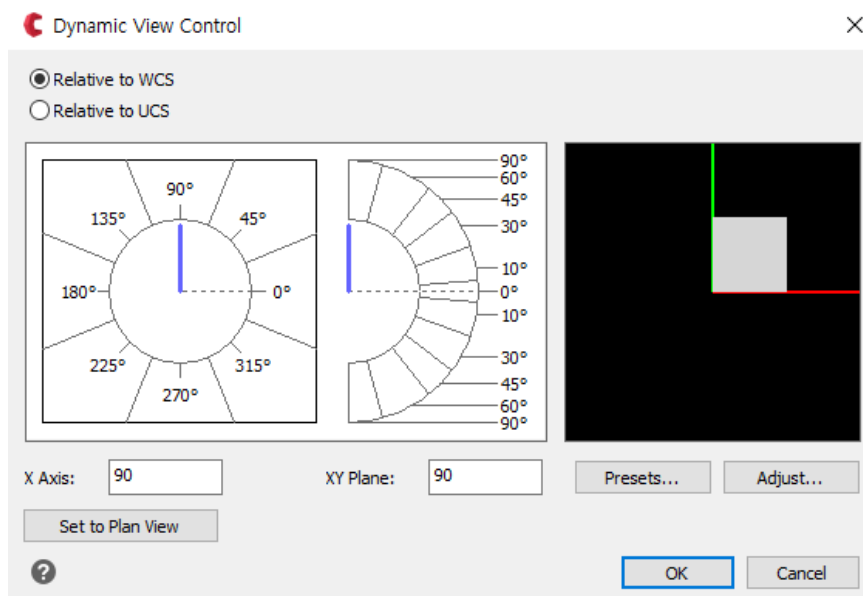
2) Az aktuális nézet bal alsó nézetre változik.



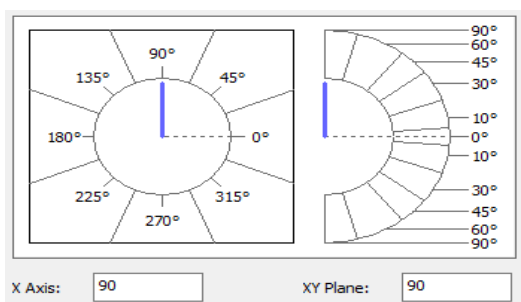
5-45. Dinamikus nézetvezérlés (Viewctl)

Ez a funkció különféle beállításokat tesz lehetővé a nézetvezérlő ablakon keresztül.

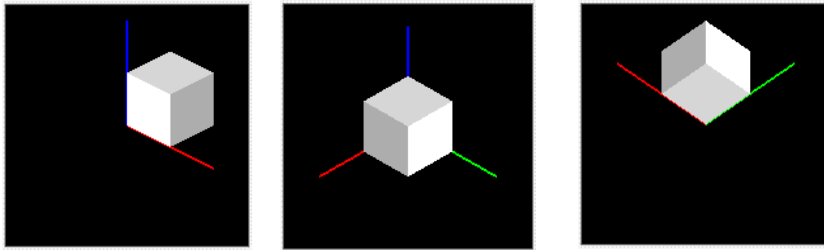
- 1) Menü: Válassza a Nézet → Dinamikus nézet vezérlése menüpontot. (Alternatív megoldásként írja be a “viewctl” parancsot a parancssorba.)
- 2) Megjelenik a nézetvezérlő ablak.



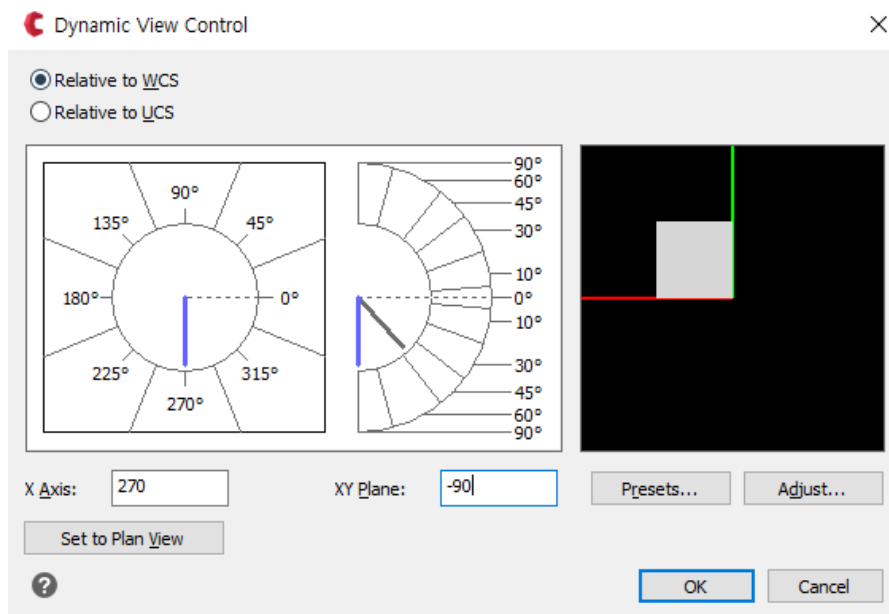
- 3) A kék sáv elforgatásához és a kívánt szög beállításához húzza az egeret a nyíl irányába. A változó szögek az alsó X tengely és XY sík részein jelennek meg.



4) Az objektum (nézetablak) előnézeti formában jelenik meg, miközben beállítja a

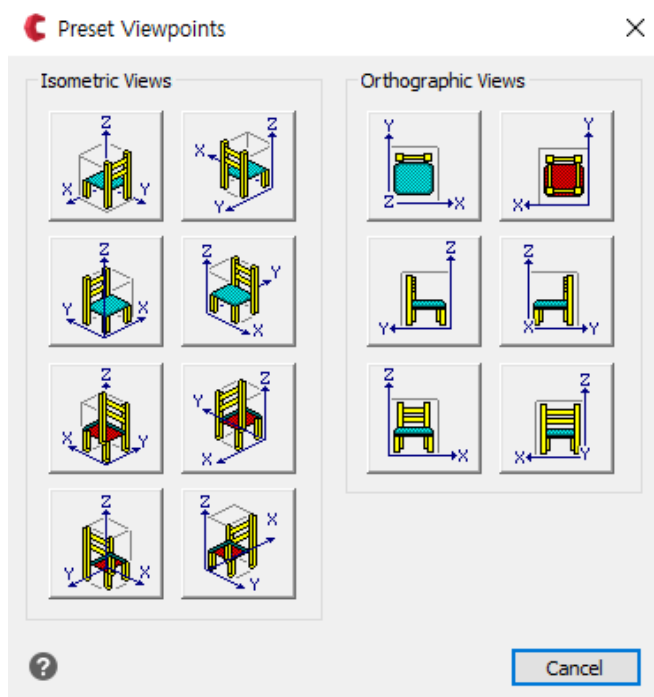


5) Kattintson a „Beállítás alaprajzi nézetre” gombra az X tengely 270-es, az XY sík 90-es szögének beállításához.

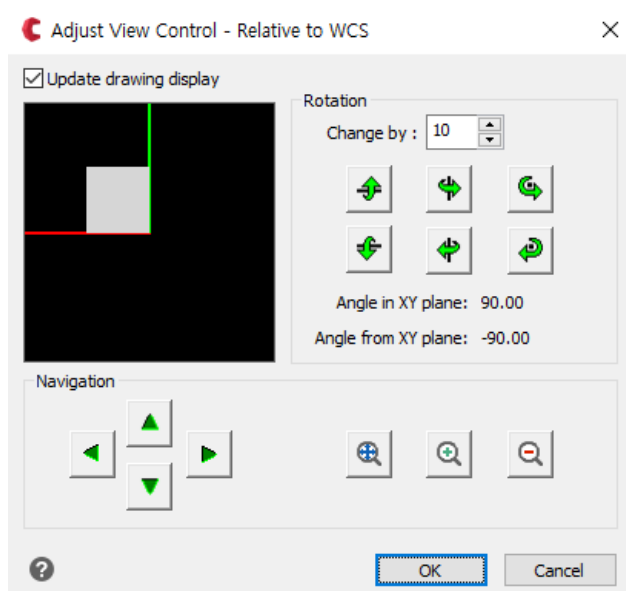


6) Kattintson az „Előbeállítás” gombra a nézetablak előre beállított ablakának megjelenítéséhez.

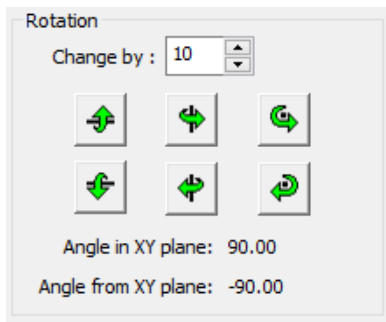
Válassza ki a kívánt előre beállított nézetablak alakját, és a nézetvezérlő ablakban a szög ennek megfelelően megváltozik.



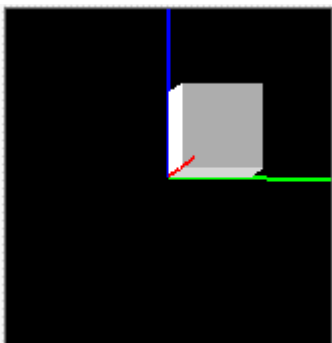
- 7) Kattintson a „Beállítás” gombra a Nézetvezérlés – WCS-hez kapcsolódó ablak megnyitásához, amely lehetővé teszi a szögek finomhangolását.



- 6-1) Forgatás elem: A „Módosítás” megadja azt a szögeértéket, amelyet az alsó forgatás gombra kattintva el kell forgatni. A  A gomb minden egyes elforduláskor 10 fokkal elfordul, és minél kisebb a szám, annál finomabb a szögbeállítás.



6-2) Kattintson az elforgatás gombra, hogy minden elforgatáskor ellenőrizze a szöget a bal oldali előnézeti ablakban.



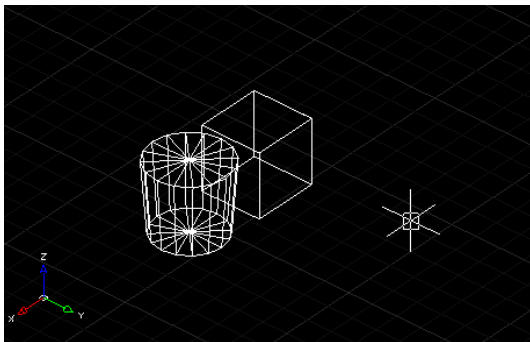
6-3) Navigációs elem: Ez az elem lehetővé teszi a rajz pozíciójának felfelé, lefelé, balra vagy jobbra mozgatását, illetve a rajz objektumainak nagyítását és kicsinyítését.



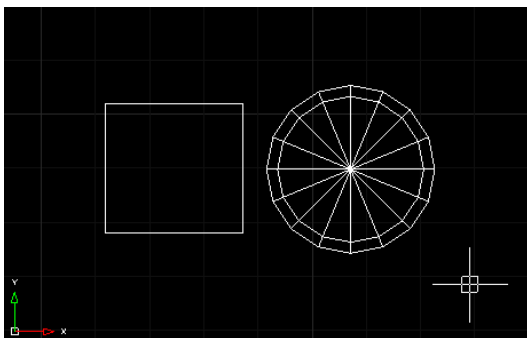
5-46. Alaprajz “Plan View”

A rajzot az aktuális FKR vagy WCS alaprajzi nézetére módosítja.

- 1) Menü: Válassza a Nézet → Terv nézet lehetőséget. (Vagy írja be a „plan” parancsot a parancssorba.)
- 2) Prompt: [Aktuális FKR (Á)/FKR (F)/VKR (V)]/<Aktuális>: Megjelenik egy prompt. Válasszon egyet az aktuális FKR, FKR vagy VKR közül. Nyomja meg az Enter billentyűt az aktuális FKR-en alapuló helyszínrajzra való váltáshoz.



Síknézet módosítása előtt



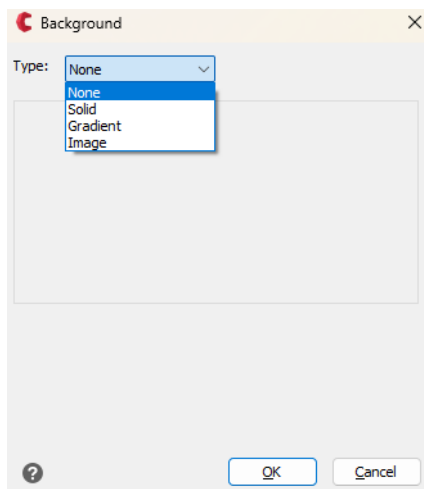
Síknézet módosítása az aktuális FKR alapján

5-47. Háttér

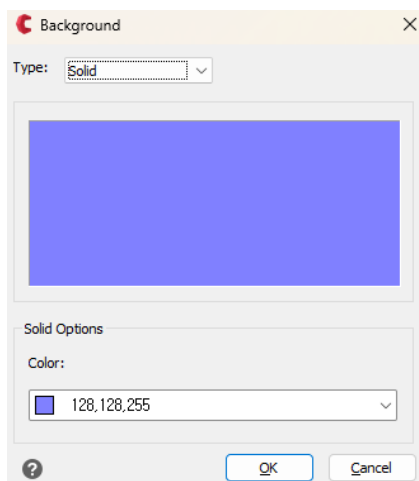
A rajz háttérét tömörre, színátmenetesre vagy képre módosítja.

1) Menü: Válassza a Nézet → Háttér menüpontot. (Vagy írja be a „background” parancsot a parancssorba.)

2) Amikor megjelenik a háttérablak, válasszon egy típust (tömör, színátmenetes vagy kép).

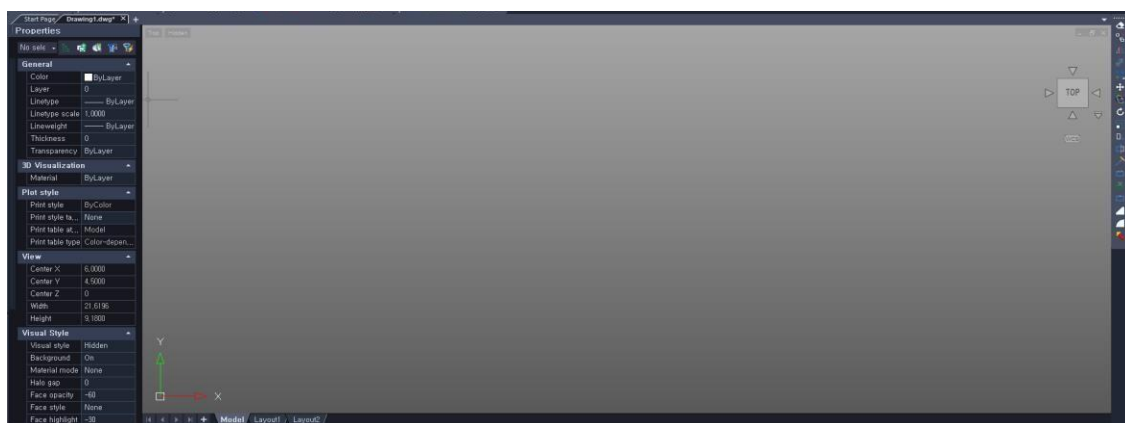
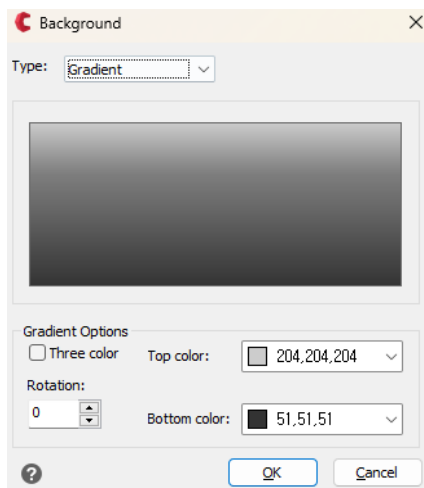


3) Típus - Egyszínű: Válasszon egyszínűt, és adjon meg egy színt, hogy a háttérszínt egyetlen egyszínűre módosítsa.

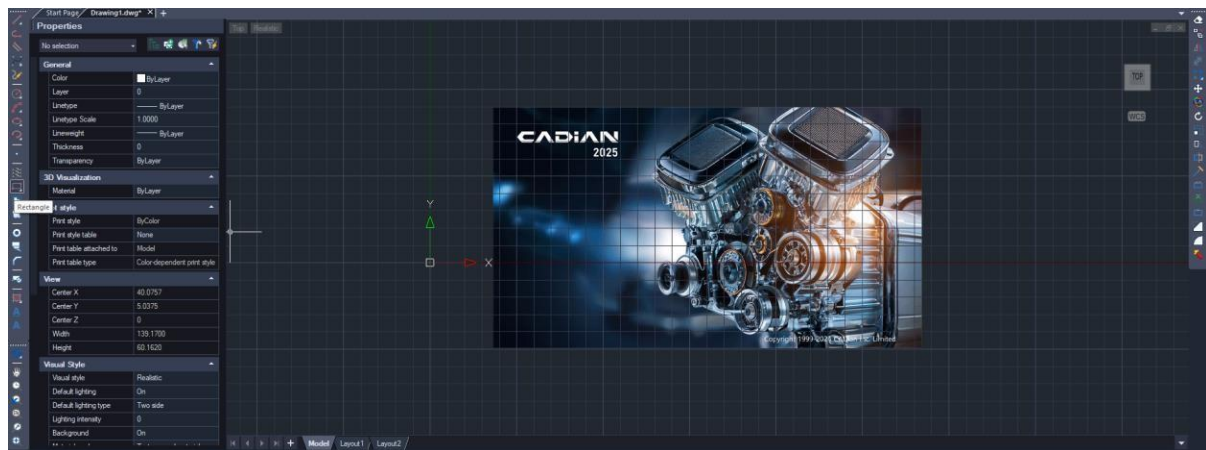
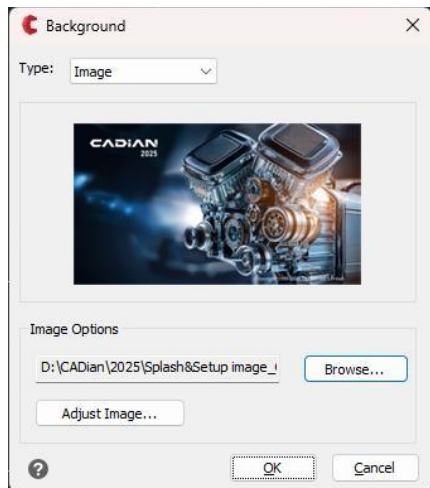




4) Típus - Színátmenet: Válasszon színátmenetet, és adja meg a felső és alsó színeket a színátmenet beállításában a háttér színátmenetű alakításához.



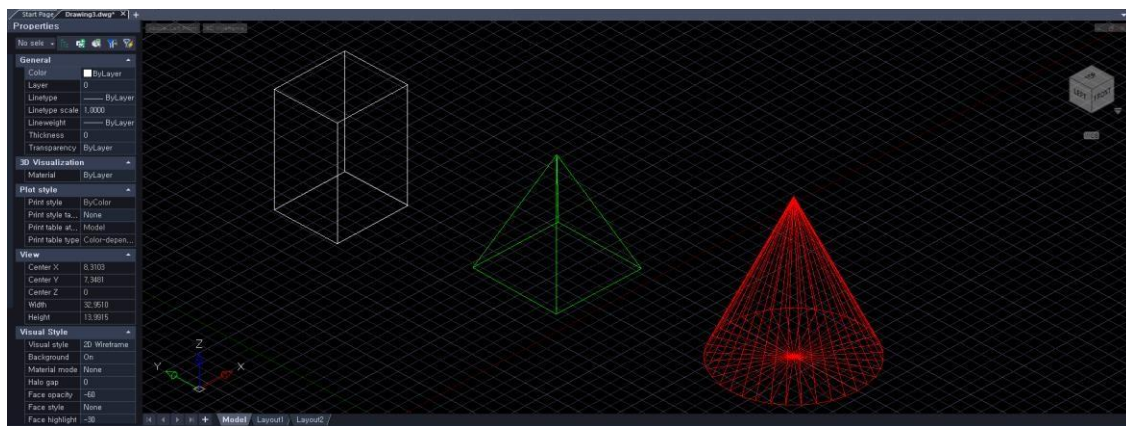
5) Háttér - Kép: Válasszon képet, kattintson a képbeállítások között a tallózás gombra egy képájl (jpg, bmp stb.) kiválasztásához, amelyet háttérként szeretne beállítani.



5-48. Vizuális stílus, 2D drótváz (Vscurrent, 2D-wireframe)

Az aktuális nézetablak vizuális stílusát 2D drótváz stílusra módosítja.

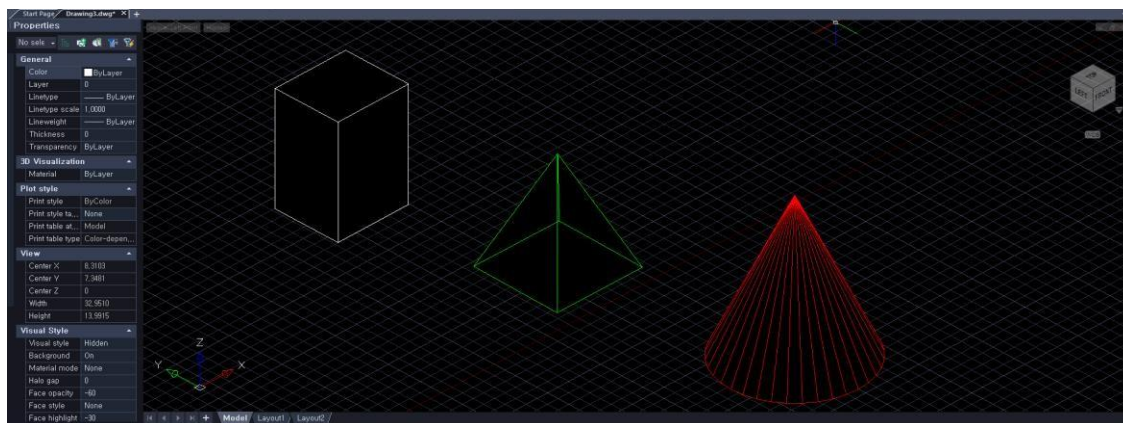
- 1) Menü: Válassza a Nézet → Vizuális stílus → 2D drótváz menüpontot.
- 2) A rajz objektumai 2D-s drótvázként jelennek meg (az entitások minden élére húzott vonalakkal, hogy
- 3) két dimenzióban jelenjenek meg).



5-49. Vizuális stílus, rejtett (Vscurrent,

Az aktuális nézetablak vizuális stílusát rejtett vonalra (elrejtés) módosítja.

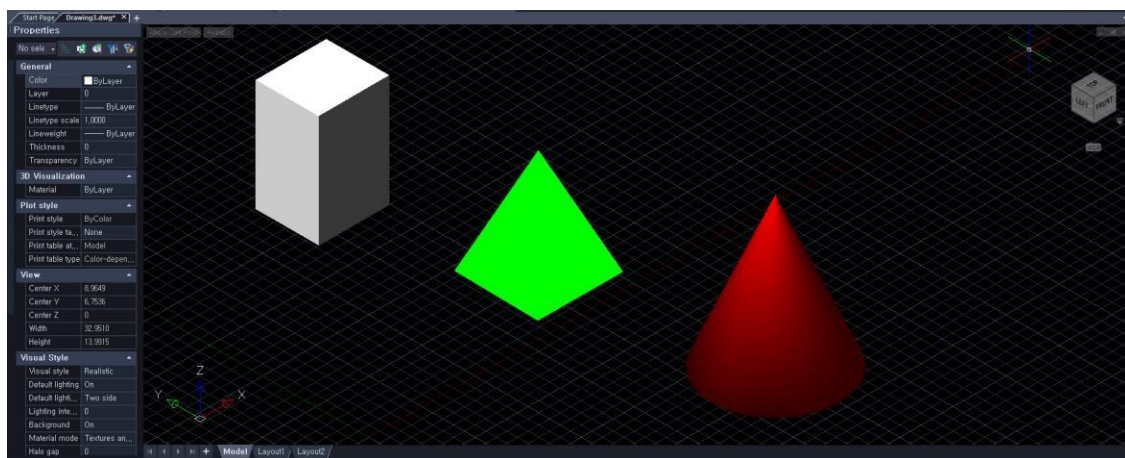
- 1) Menü: Válassza a Nézet → Vizuális stílus → Rejtett lehetőséget.
- 2) A rajz objektumai rejtett vonalakként jelennek meg (a vonalak csak a felületek látható szélein jelennek meg három dimenzióban).



5-50. Vizuális stílus, Realisztikus (Vscurrent, Realisztikus)

Az aktuális nézetablak vizuális stílusát realisztikusra módosítja.

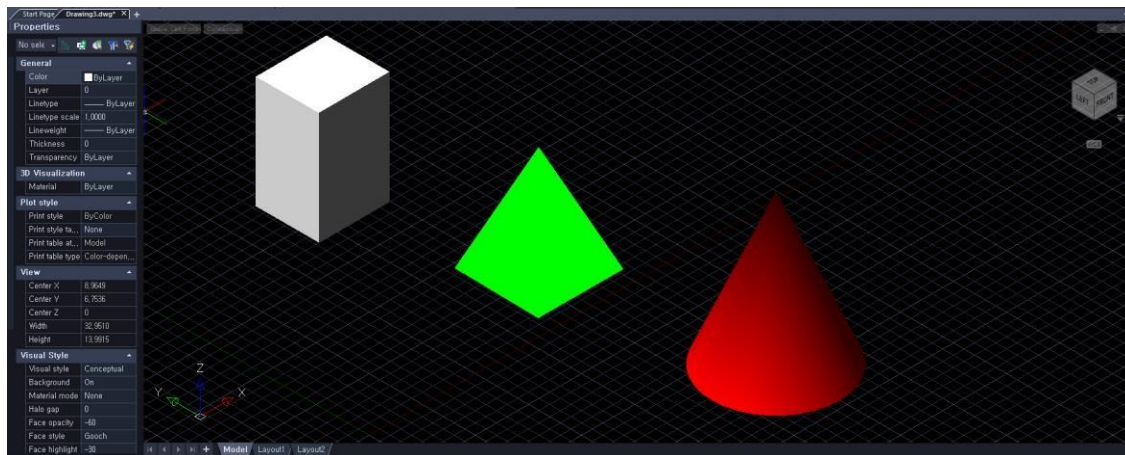
- 1) Menü: Válassza a Nézet → Vizuális stílus → Realisztikus lehetőséget.
- 2) A rajz objektumai realisztikus nézetben jelennek meg (a kiválasztott anyaggal három dimenzióban kitöltve a felületeket).



5-51. Vizuális stílus, konceptuális (Vscurrent, Koncepcionális)

Az aktuális nézetablak vizuális stílusát konceptuálisra módosítja.

- 1) Menü: Válassza a Nézet → Vizuális stílus → Koncepcionális lehetőséget.
- 2) A rajz objektumai konceptuális nézetben jelennek meg (a kiválasztott anyaggal kitöltve a felületeket, és a sokszöglapok lágyított éleivel három dimenzióban jeleníthetők meg).

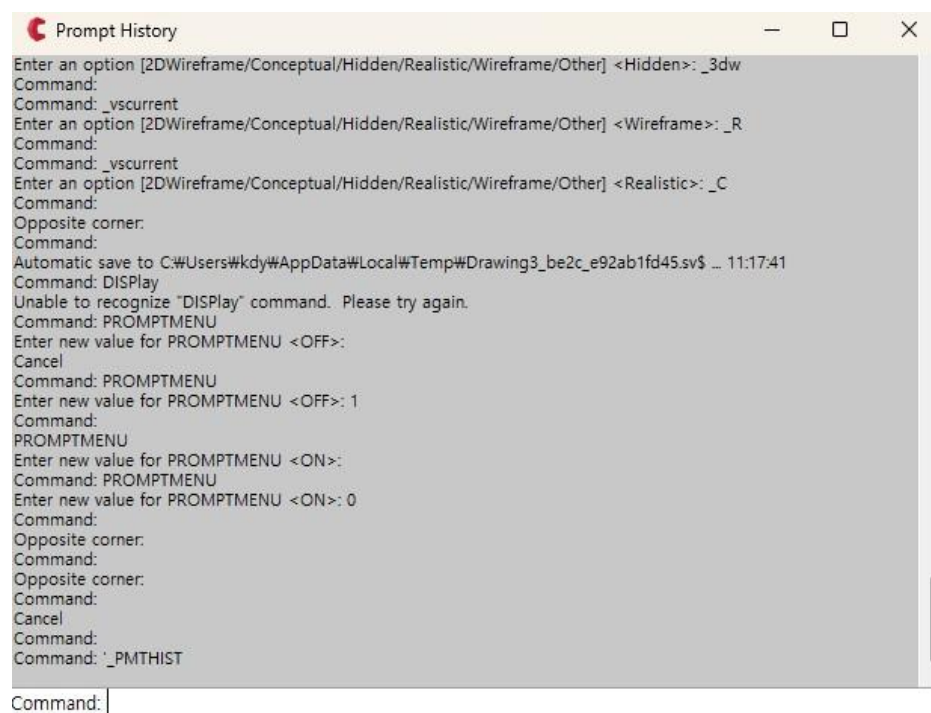


5-52. Prompt előzmények ablaka

Megjeleníti a parancssor előzményei ablakot. Ez hasonlóan működik, mint a parancssor, de sokkal hosszabb parancslistát tesz lehetővé. Ha az elem előtt nincs pipa (□), akkor a kiválasztása bekapcsolja, ha pedig van pipa, akkor a kiválasztása kikapcsolja.

1) Menü: Válassza a Nézet → Megjelenítés → Prompt előzmények ablak lehetőséget.

2) Megjelenik a prompt előzmények ablaka.

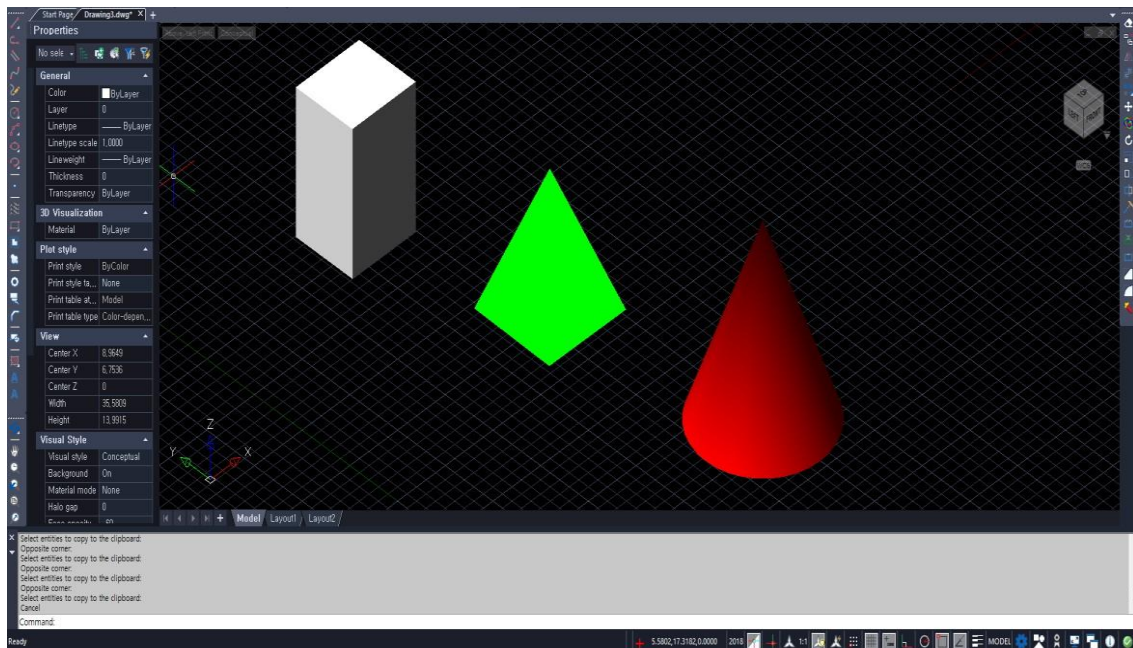


5-53. Parancssáv

Be- vagy kikapcsolja a parancssávot. Ha az elem előtt nincs pipa (☐) , akkor a kiválasztása bekapcsolja, ha pedig van pipa, akkor a kiválasztása kikapcsolja.

1) Menü: Válassza a Nézet → Megjelenítés → Parancssáv lehetőséget.

2) A parancssáv eltűnik.



3) Menü: Válassza a Nézet → Megjelenítés → Parancssáv menüpontot a parancssáv újbóli megjelenítéséhez.

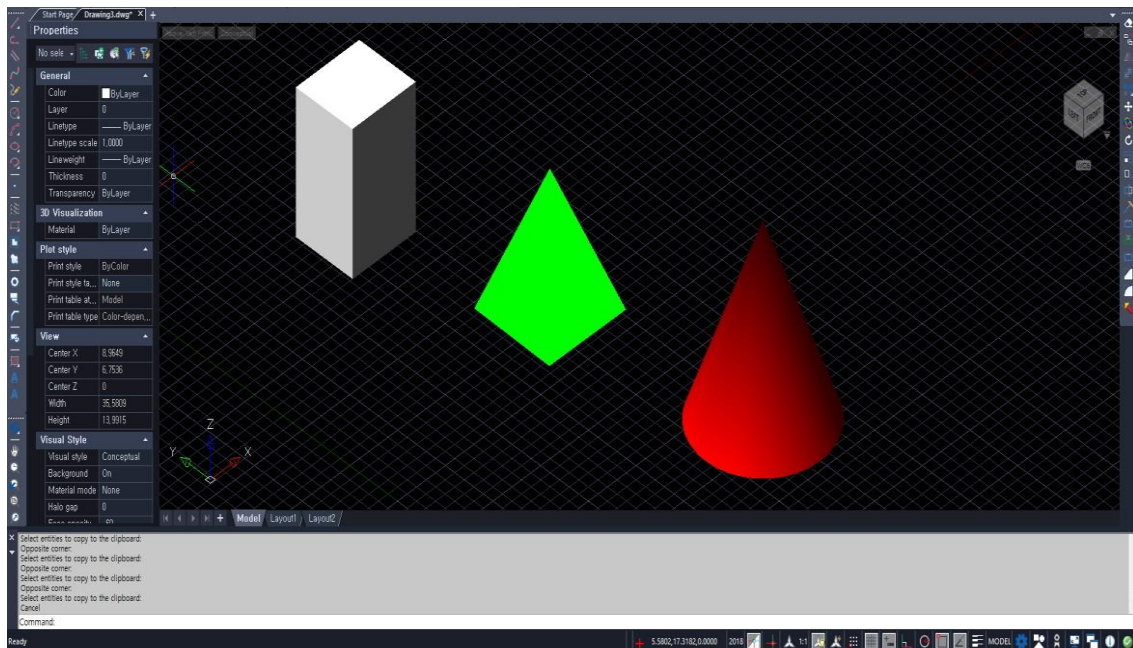
Tipp: A **Control+9** billentyűkombináció lenyomásával a parancssáv is megjeleníthető.

5-54. Állapotsor

Be- vagy kikapcsolja a CADian ablak alján található állapotsort. Ha nincs pipa (☐) az elem előtt, akkor a kiválasztása bekapcsolja, ha pedig van pipa, akkor a kiválasztása kikapcsolja.

1) Menü: Válassza a Nézet → Kijelző → Állapotsor lehetőséget.

2) Az állapotsor eltűnik.



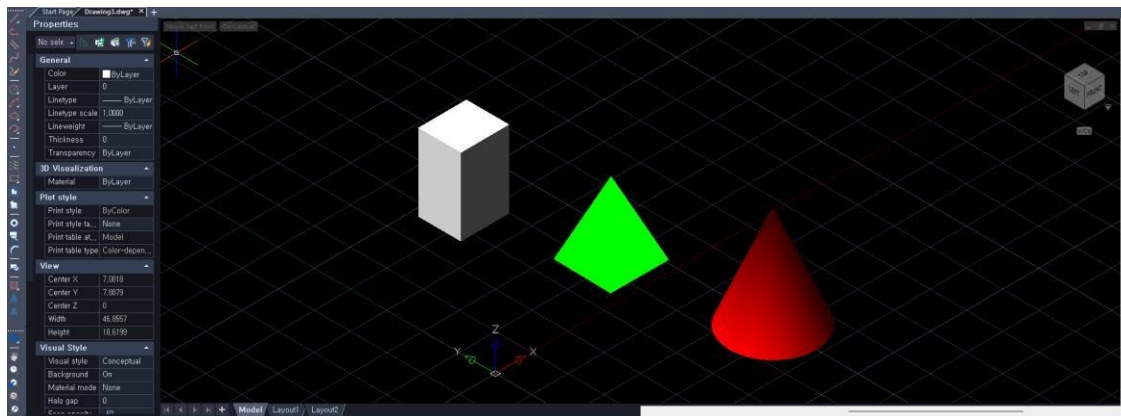
3) Menü: Válassza a Nézet → Kijelző → Állapotsor menüpontot az állapotsor újbóli megjelenítéséhez.

5-55. Görgetősáv

Be- vagy kikapcsolja a rajzterület jobb és alsó részén található görgetősávokat. Ha az elem előtt nincs pipa (☐) , akkor a kiválasztása bekapcsolja, ha pedig van pipa, akkor a kiválasztása kikapcsolja.

1) Menü: Válassza a Nézet → Megjelenítés → Görgetősáv lehetőséget.

2) A görgetősávok a rajzterület jobb és alsó részén jelennek meg.



3) Menü: Válassza a Nézet → Megjelenítés → Görgetősáv menüpontot a görgetősávok eltüntetéséhez.

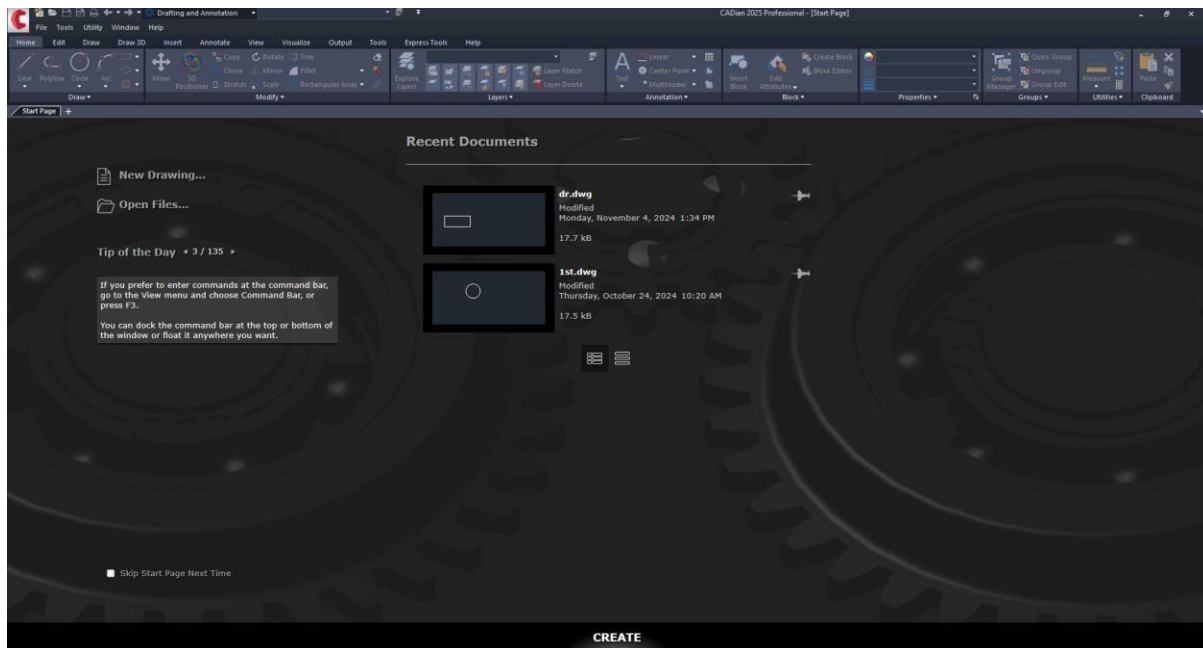
5-56. A nap tippje a kezdéshez

A CADian indításakor be- vagy kikapcsolja a napi tipp megjelenítését. Ha nincs pipa (☐) az elem előtt, akkor a kiválasztása bekapcsolja, ha pedig van pipa, akkor a kiválasztása kikapcsolja.

1) Menü: A jelölés törléséhez válassza a Nézet → Kijelző → Napi tipp a Start menüben lehetőséget.

2) A napi tipp nem jelenik meg a CADian indításakor.

3) Menü: Válassza a Nézet → Megjelenítés → Napi tipp menüpontot az ellenőrzéshez. A napi tipp a CADian indulásakor a kezdőlap bal oldalán jelenik meg.

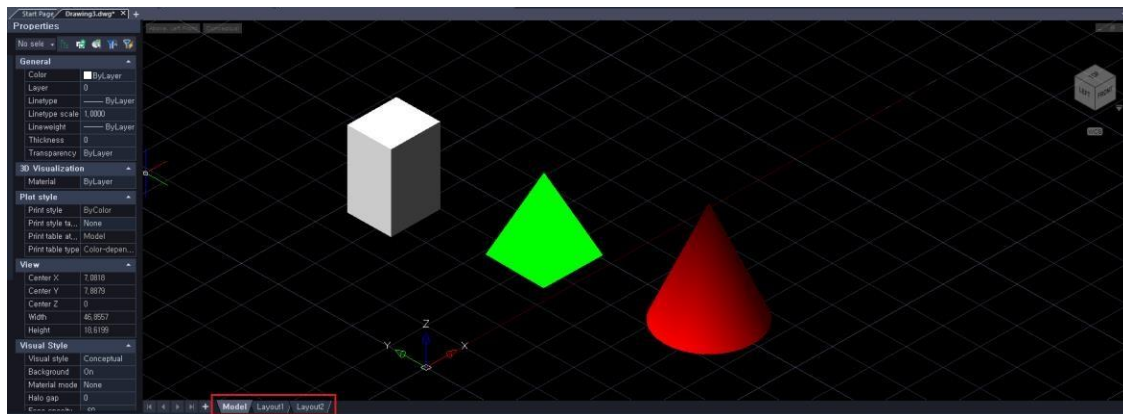


5-57. Tampilan Tab modell és elrendezés (Modell és fül elrendezés)

Be- vagy kikapcsolja a Modell és az Elrendezés fülek megjelenítését a rajzterület alján. Ha nincs pipa (☐) az elem előtt, akkor a kiválasztása bekapcsolja, ha pedig van pipa, akkor a kiválasztása kikapcsolja.

1) Menü: A Nézet → Megjelenítés → Modell és elrendezés fül kiválasztásával szüntesse meg a jelölést.

2) A rajzterület alján található Modell és Elrendezés fülek eltűnnek.



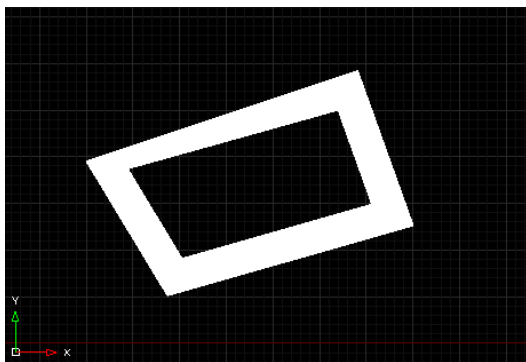
3) Menü: Válassza a Nézet → Megjelenítés → Modell és elrendezés fület a pipálásához. A Modell és elrendezés fülek újra megjelennek.

5-58. Kitöltés (Fill)

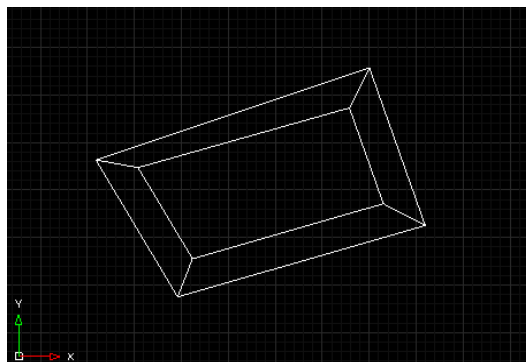
Be- vagy kikapcsolja a kitöltési módot. Ha az elem előtt nincs pipa (☐) , akkor a kiválasztása bekapcsolja, ha pedig van pipa, akkor a kiválasztása kikapcsolja.

1) Menü: A Nézet → Megjelenítés → Kitöltés kiválasztásával szüntetheti meg a jelölést.

2) Kérdés: A FILLMODE jelenleg be van kapcsolva: [BE/KI/Váltva (T)]<BE>: Megjelenik egy üzenet. Írja be a be vagy ki értéket, majd nyomja meg az Entert.



Kitöltési mód be



Kitöltési mód ki

5-59. FKR ikon (UCS Icon)

Be- vagy kikapcsolja az FKR ikont. Ha az elem előtt nincs pipa (☐), akkor a kiválasztása bekapcsolja, ha pedig van pipa, akkor a kiválasztása kikapcsolja.

1) Menü: A Nézet → Megjelenítés → FKR ikon kiválasztásával szüntesse meg a jelölőnégyzet bejelölését.

2) Prompt: [BE/KI/Összes (A)/Nincs eredet (N)/Eredet (VAGY)]<BE>: Megjelenik egy üzenet. Írja be a be vagy ki értéket, majd nyomja meg az Entert.



FKR ikon be



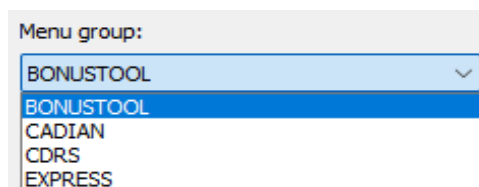
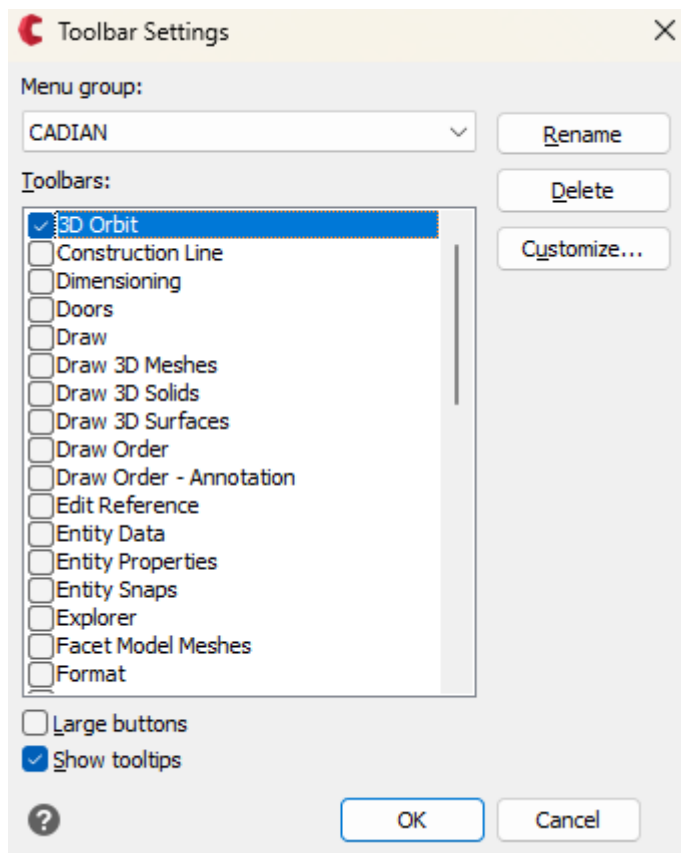
FKR ikon ki

5-60. Eszköztár konfigurációja (Tbconfig)

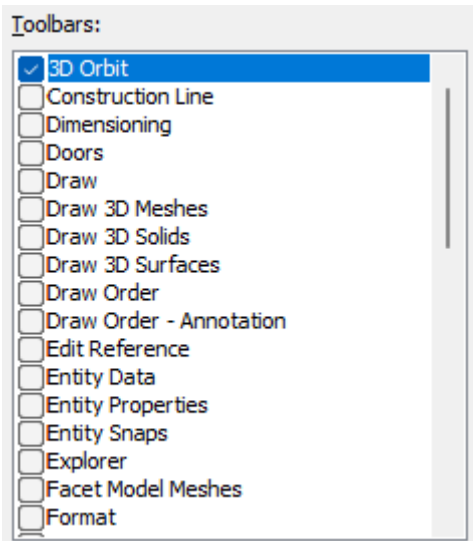
Beállítja az eszköztárhoz kapcsolódó különféle beállításokat. Be- vagy kikapcsolja az egyes eszköztár-gyűjteményeket.

1) Menü: Válassza a Nézet → Eszköztár menüpontot. (Vagy írja be a “tbconfig” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik az eszköztár kiválasztó ablaka.



☐ Eszköztár neve: Jelölje be vagy törölje a jelölést az elem előtt, hogy megjelenítse vagy elrejtse a megfelelő eszköztárat..



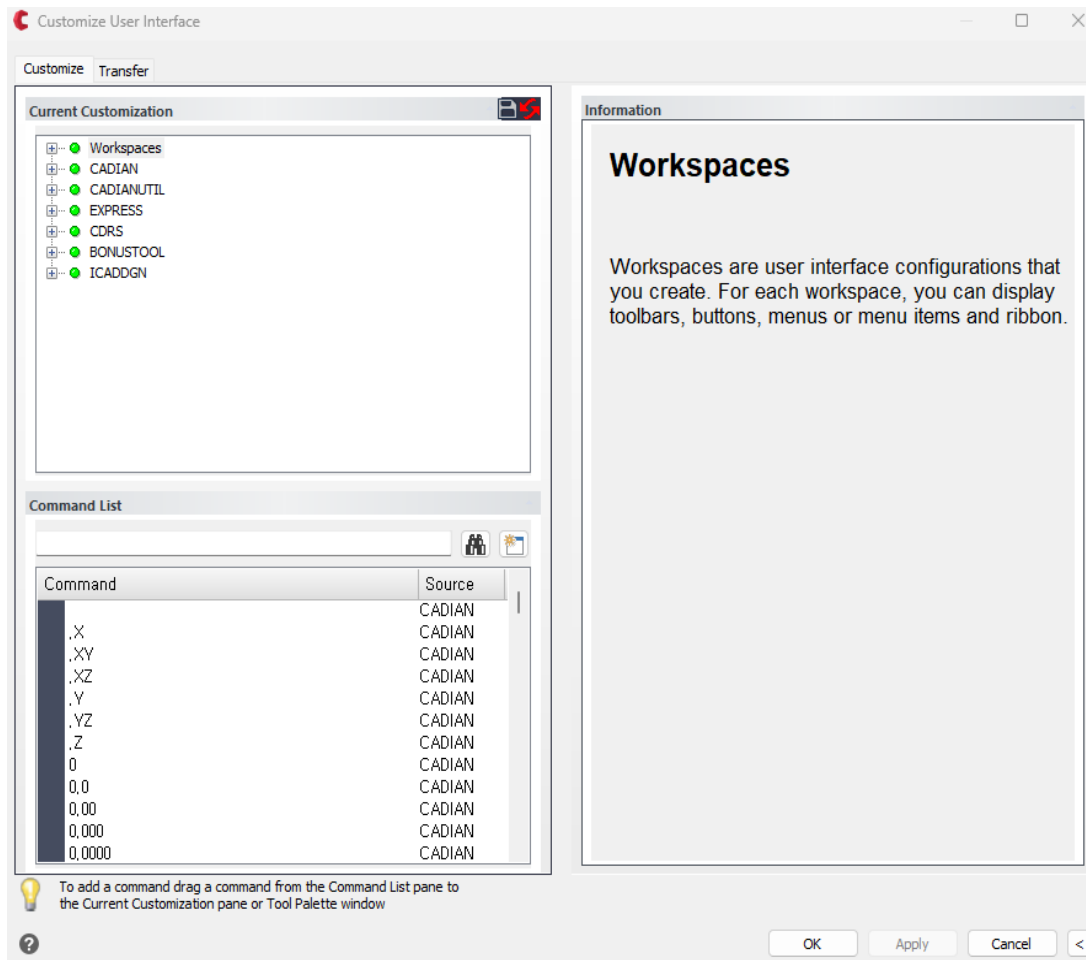
Alapértelmezett méret eszköztár



Nagy gombos eszköztár



- ☐ Testreszabás: Megnyitja a „Testreszabás” menüt, egy felhasználói felületet, amely lehetővé teszi az eszköztárak, eszköztárgombok és a szalagsáv menü szerkesztését.



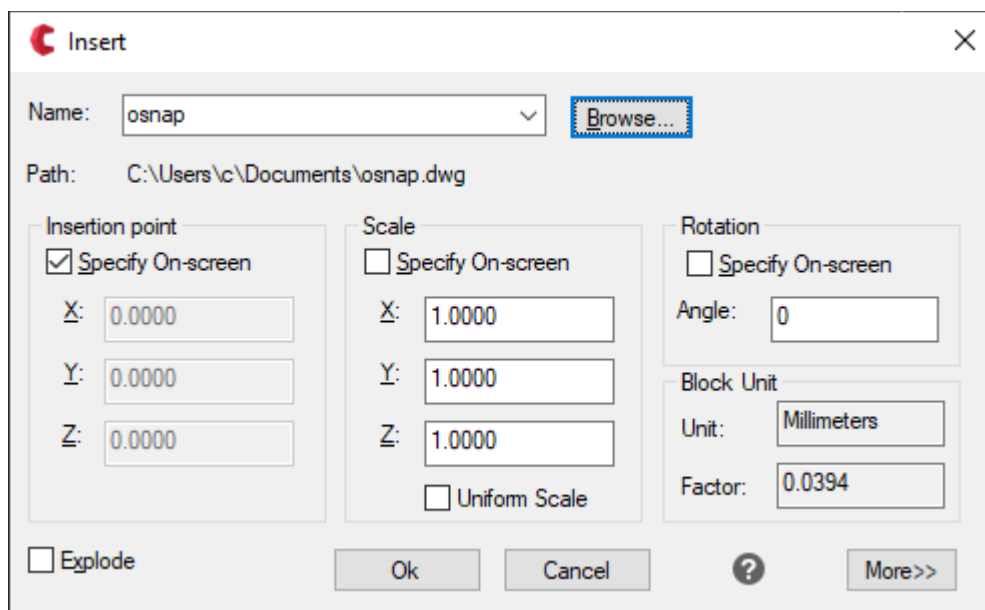
6. CADian 2025 menü - Beszúrás

6-1. Blokk

A blokk egy objektum vagy objektumcsoport, amelyeket egyetlen elnevezett entitássá egyesítenek ismételt felhasználás céljából. A blokkok szabadon beilleszthetők és szerkeszthetők új vagy meglévő rajzokban, így az olyan feladatok, mint az ismétlődő rajzolás vagy az összetevők beszúrása egy könyvtárból, sokkal könnyebbek és gyorsabbak. Fedezzük fel a blokkbeszúrási funkció használatával működő különféle blokkokkal kapcsolatos funkciókat.

1) Menü: Válassza a Beszúrás → Blokk lehetőséget. (Vagy írja be a “block” parancsot a parancssorba.)

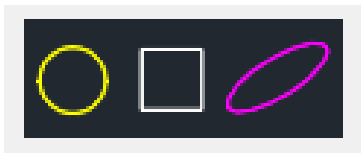
2) Megjelenik a beszúrási ablak.



□ Név: Adja meg a beszúrni kívánt blokk nevét, vagy kattintson a jobb oldali gombra a blokkok listájából való választáshoz. Alternatív megoldásként kattintson a gombra egy beszúrni kívánt rajz kiválasztásához.



□ Előnézet: Megjeleníti a kiválasztott blokk előnézetét.



- Beszúrási pont: Adja meg annak a helynek a koordinátáit, ahová a blokkot be szeretné szúrni. Ha nincs bejelölve, megadhatja a koordinátákat; ha be van jelölve, akkor a rajzon a beszúrási pontra kattintva jelölheti be.

Insertion point

☐ Specify On-screen

X: 0,0000

Y: 0,0000

Z: 0,0000

Insertion point

☒ Specify On-screen

X: 0,0000

Y: 0,0000

Z: 0,0000

- ☐ Beszúrási pont: Adja meg a beszúrási pont koordinátáit. Ha a „Megadás a képernyőn” nincs bejelölve, akkor a koordinátákat kézzel viheti be; ha be van jelölve, akkor a rajzon kattintással adhatja meg a kívánt helyet a beszúrási ponthoz.

Scale

☐ Specify On-screen

X: 1,0000

Y: 1,0000

Z: 1,0000

☐ Uniform Scale

Scale

☒ Specify On-screen

X: 1,0000

Y: 1,0000

Z: 1,0000

☐ Uniform Scale

Megadhat méretarányokat; ha be van jelölve, megadhatja a méretarányt a blokk beillesztésekor. Ha az „Egyenletes méretarány” be van jelölve, az X, Y és Z méretaránytényezők egyenletesen változnak.

Rotation

☐ Specify On-screen

Angle: 0

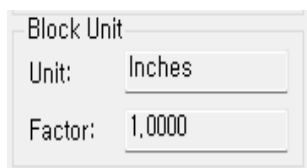
Rotation

☒ Specify On-screen

Angle: 0

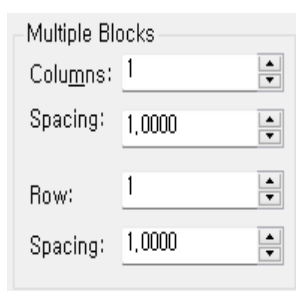
- ☐ Elforgatás: Adja meg a blokk elforgatási szögét. Ha a „Megadás a képernyőn” nincs bejelölve, akkor az elforgatási szöget kézzel viheti be; if be van jelölve, akkor a blokk beszúrásakor adhatja meg a szöveget.

Adja meg az elforgatási szöget; ha be van jelölve, megadhatja a szöget a blokk beillesztésekor.



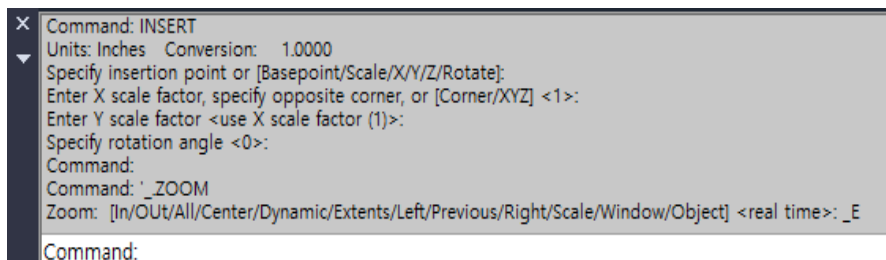
A dialog box titled "Block Unit" with two input fields. The first field is labeled "Unit:" and contains the text "Inches". The second field is labeled "Factor:" and contains the text "1,0000".

- ☐ Blokk egység: Ellenőrizze a blokk mértékegységét és méretarányát.
- ☐ Felbontás: Ha nincs bejelölve, a blokk egyetlen egységként kerül beszúrára. Ha bejelöli, a blokk beszúrást követően felbontásra kerül.
- ☐ Több blokk: Több példány beszúrása a blokkból. Adja meg az oszlopok számát, az oszlopok közötti távolságot, a sorok számát és a sorok közötti távolságot a többszörös blokkmásolathoz.



A dialog box titled "Multiple Blocks" with four input fields. The first field is labeled "Columns:" and contains the text "1". The second field is labeled "Spacing:" and contains the text "1,0000". The third field is labeled "Row:" and contains the text "1". The fourth field is labeled "Spacing:" and contains the text "1,0000".

- 3) Az összes beállítás elvégzése után kattintson az „OK” gombra → A parancssorban kattintson a beszúrási pontra (vagy adjon meg abszolút vagy relatív koordinátákat, például 100,100), és adja meg az elforgatási szöget a blokk beszúrásához.



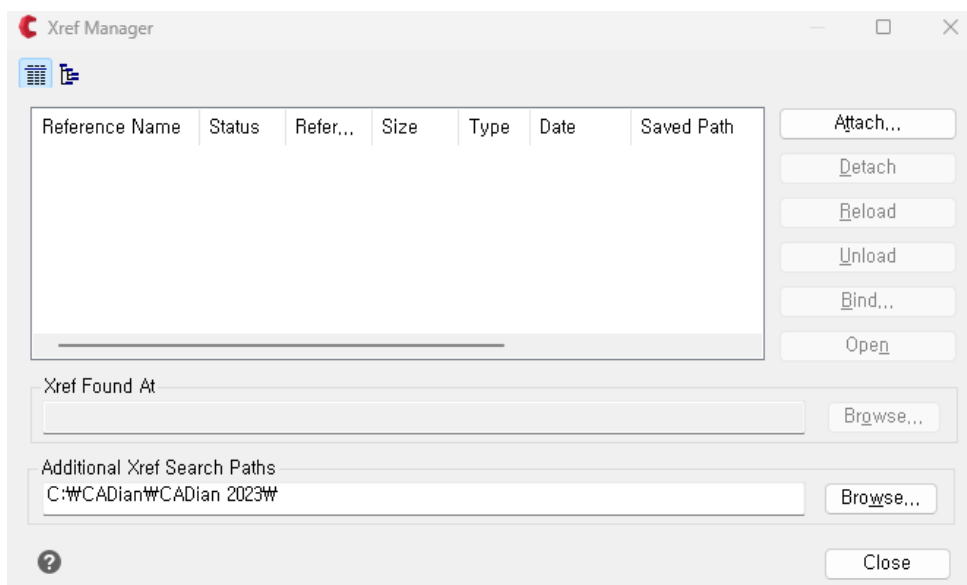
A screenshot of the AutoCAD command line window. The text displayed is as follows:
Command: INSERT
Units: Inches Conversion: 1.0000
Specify insertion point or [Basepoint/Scale/X/Y/Z/Rotate]:
Enter X scale factor, specify opposite corner, or [Corner/XYZ] <1>:
Enter Y scale factor <use X scale factor (1)>:
Specify rotation angle <0>:
Command:
Command: _ZOOM
Zoom: [In/Out/All/Center/Dynamic/Extents/Left/Previous/Right/Scale/Window/Object] <real time>: _E
Command:

6-2. Külső referenciakezelő (Xref)

A külső referenciák (xrefek) nem a munkarajzon belüli objektumok, mint a blokkok. A rajzon kívül léteznek, de közvetlenül megtekintheti és dolgozhat velük, mintha egy pauszpapírt helyezne a rajz fölé.

1) Menü: Válassza a Beszúrás → Külső referenciakezelő lehetőséget. (Vagy írja be az “xref” parancsot a parancssorba.)

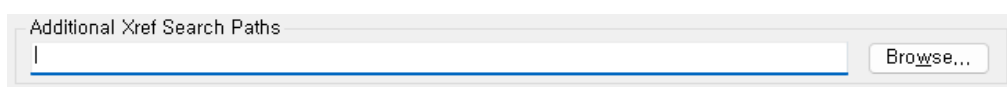
2) Megjelenik a Külső referenciakezelő ablak.



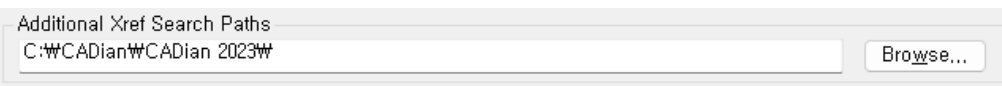
rajz.

Reference Name	Status	Refer...	Size	Type	Date	Saved Path

☐ Külső hivatkozási fájlok listája: Megjeleníti a jelenlegi rajzban hivatkozott külső referenciáfájlok listáját.

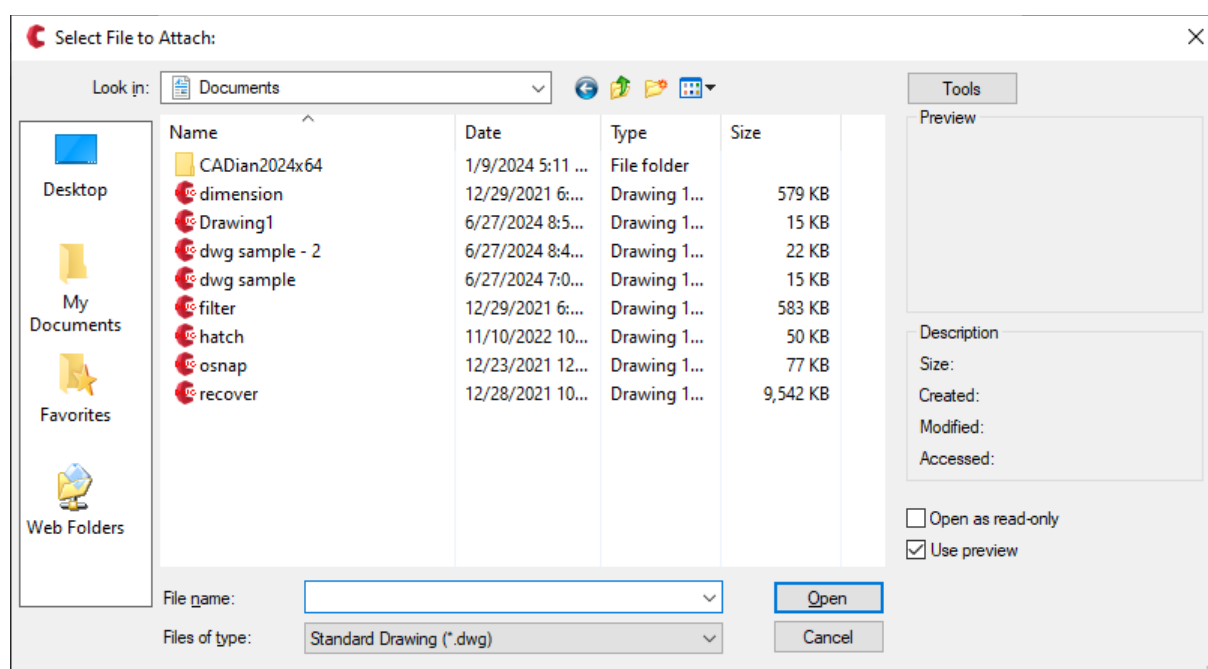


□ További külső hivatkozási keresési útvonalak: Kattintson a tallózás gombra, hogy hozzáadja azokat az elérési útvonalakat, ahol a külső hivatkozásként használt rajzok találhatóak. Több útvonalat is megadhat pontosvesszővel (;) elválasztva, a CADian pedig ezekben az útvonalakban fog sorrendben keresni.

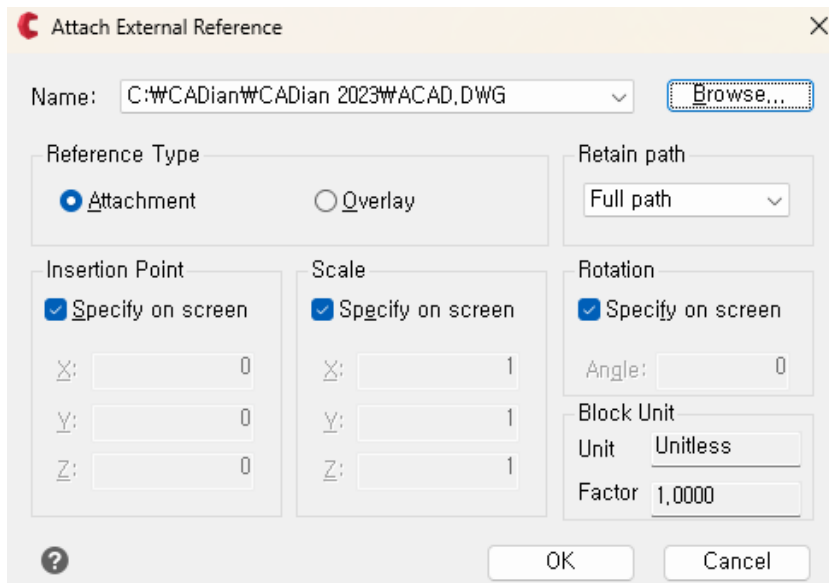


3) **Csatolás:** Külső rajz kiválasztása hivatkozásként az aktuális rajzban

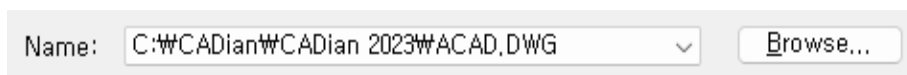
3-1) Kattintson a Csatolás gombra → Válassza ki a beszúrni kívánt rajzot → Kattintson a „Megnyitás” gombra.



3-2) Megjelenik a Külső referencia csatolása ablak.



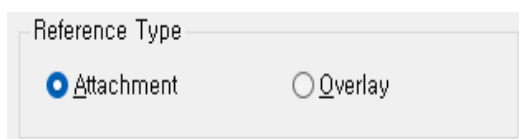
- **Név:** Megjeleníti a beszúrni kívánt külső referenciafájl nevét, amelyet a Tallózás gombra kattintva módosíthat.



- **Hivatkozás típusa:** Válassza ki, hogy a külső hivatkozási fájlt csatolni (attach) vagy átfedésként (overlay) kívánja használni.

- **Csatolás:** Meghatározza, hogy a külső hivatkozás csatolva van, de nincs ráhelyezve.

- **Átfedés:** Meghatározza, hogy a külső hivatkozás átfedésben legyen. A program figyelmen kívül hagyja, és nem veszi figyelembe, amikor a rajzot csatolják vagy egy másik rajzra helyezik (többszintű hivatkozás nem engedélyezett).

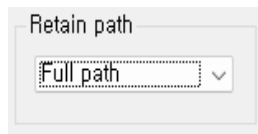


- **Útvonal típusa:** Válassza ki a külső hivatkozási fájlhoz tartozó elérési út típusát.

- **Teljes elérési út:** A külső referenciafájl abszolút elérési útja a tárolóközegen (pl. d:\workfolder\project1\MrChoi\20229\cadian.dwg).

- **Relatív elérési út:** A referenciafájl elérési útja az aktuális fájl helyéhez képest, ami nagyon

kényelmes az együttműködéshez (pl. .\cadian.dwg).

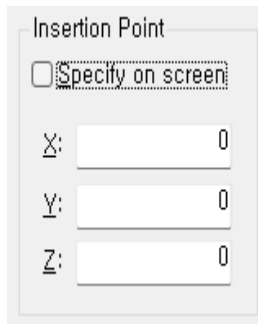


Retain path

Full path

A small dialog box with a title bar 'Retain path' and a single text input field containing 'Full path' with a dropdown arrow on the right.

Ha a „képernyőn” jelölőnégyzet nincs bejelölve, megadhatja a koordinátákat; ha be van jelölve, akkor a rajzban a kívánt helyre kattintva adhatja meg a beszúrási pontot.



Insertion Point

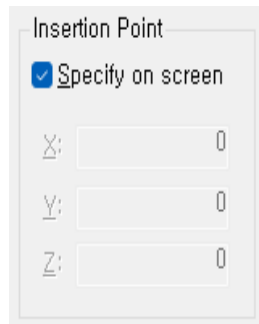
☐ Specify on screen

X: 0

Y: 0

Z: 0

The dialog box has a title bar 'Insertion Point'. The checkbox 'Specify on screen' is unchecked. Below it are three input fields for X, Y, and Z coordinates, each with the value '0'.



Insertion Point

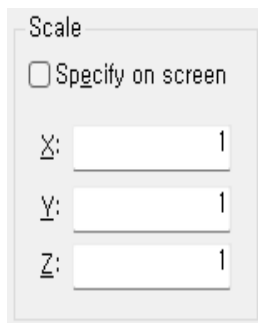
☒ Specify on screen

X: 0

Y: 0

Z: 0

The dialog box has a title bar 'Insertion Point'. The checkbox 'Specify on screen' is checked. Below it are three input fields for X, Y, and Z coordinates, each with the value '0'.



Scale

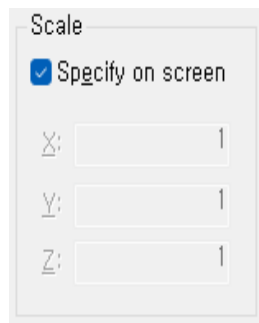
☐ Specify on screen

X: 1

Y: 1

Z: 1

The dialog box has a title bar 'Scale'. The checkbox 'Specify on screen' is unchecked. Below it are three input fields for X, Y, and Z scale factors, each with the value '1'.



Scale

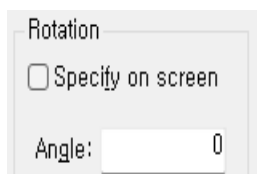
☒ Specify on screen

X: 1

Y: 1

Z: 1

The dialog box has a title bar 'Scale'. The checkbox 'Specify on screen' is checked. Below it are three input fields for X, Y, and Z scale factors, each with the value '1'.

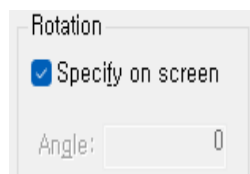


Rotation

☐ Specify on screen

Angle: 0

The dialog box has a title bar 'Rotation'. The checkbox 'Specify on screen' is unchecked. Below it is an input field for 'Angle' with the value '0'.



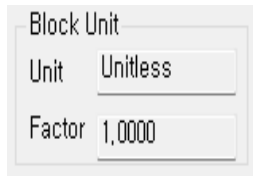
Rotation

☒ Specify on screen

Angle: 0

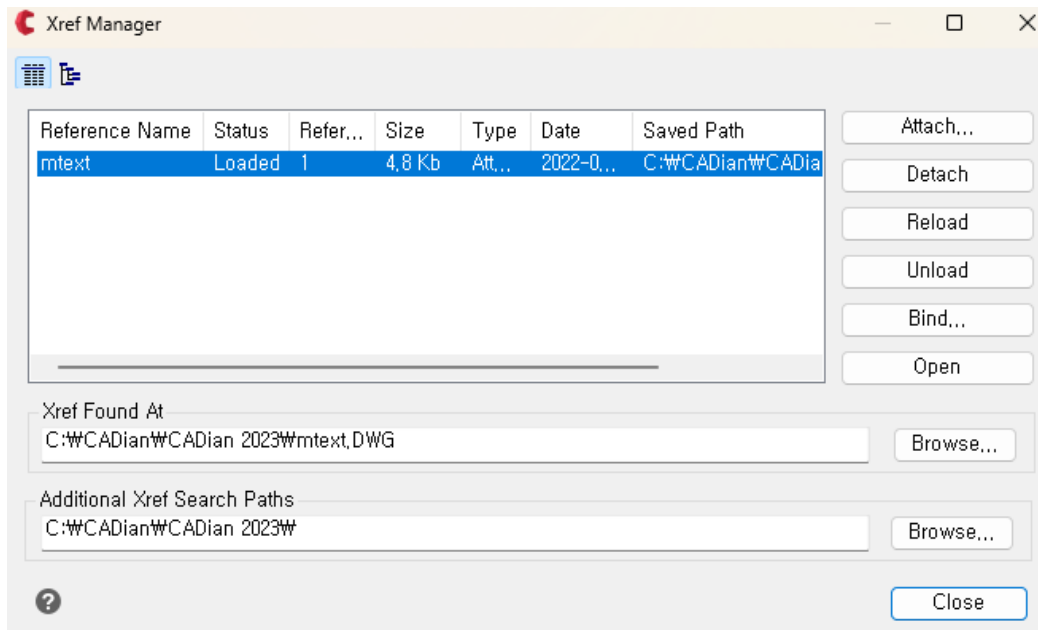
The dialog box has a title bar 'Rotation'. The checkbox 'Specify on screen' is checked. Below it is an input field for 'Angle' with the value '0'.

- Blokk egység: Ellenőrizze a külső hivatkozási fájl mértékegységét és méretarányát.

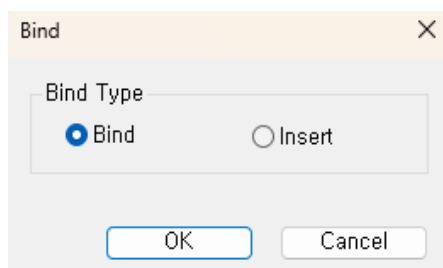


Block Unit	
Unit	Unitless
Factor	1,0000

- 3-3) Az összes beállítás elvégzése után kattintson az „OK” gombra. A külső referencia előnézetként jelenik meg a rajzterületen.
- 3-4) Beszúrási pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a külső referenciafájl beszúrási pontjára (vagy adja meg az abszolút koordinátákat, például 0,0, vagy relatív koordinátákat).
- 3-5) X méretarány megadása, Szemközti sarok vagy [Sarok (C)/XYZ] <1>: Amikor a program kéri az X méretarány megadását, adja meg az értéket, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3-6) Y léptéktényező megadása <X léptéktényező használata (1)>: Amikor a rendszer kéri az Y léptéktényező megadását, adja meg az értéket, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3-7) Adja meg az elforgatási szöget <0.0>: Amikor a rendszer kéri az elforgatási szög megadását, adja meg az értéket, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3-8) Miután megerősítette, hogy a külső referenciafájl be van töltve a listába, kattintson a „Bezárás” gombra.



- 4) Leválasztás: Válasszon ki egy fájlt a külső referenciáfájlok listájából, majd kattintson a Leválasztás gombra. A külső referenciáfájlban található objektumok azonnal leválnak a rajzról.
- 5) Újratöltés: Válasszon ki egy fájlt a külső referenciáfájlok listájából, majd kattintson az Újratöltés gombra. Ez újratölti a külső referenciáfájlt.
- 6) Eltávolítás: Válasszon ki egy fájlt a külső referenciáfájlok listájából, majd kattintson az Eltávolítás gombra. A külső referenciáfájlban található objektumok azonnal eltávolításra kerülnek a rajzból. A leválasztással ellentétben ez nem törli teljesen a külső referenciát, és könnyen újra betölthető.
- 7) Kötés: Válasszon ki egy fájlt a külső referenciáfájlok listájából, majd kattintson a Kötés gombra. Válassza ki a kötés típusát, és a külső referenciáfájlban lévő objektumok azonnal blokkobjektumokként lesznek kötve a rajzban.



□ Csatolás (Bind): A külső hivatkozási rajz fóliái átnevezésre kerülnek az alábbi formában: externalreference\$0\$fólianév.

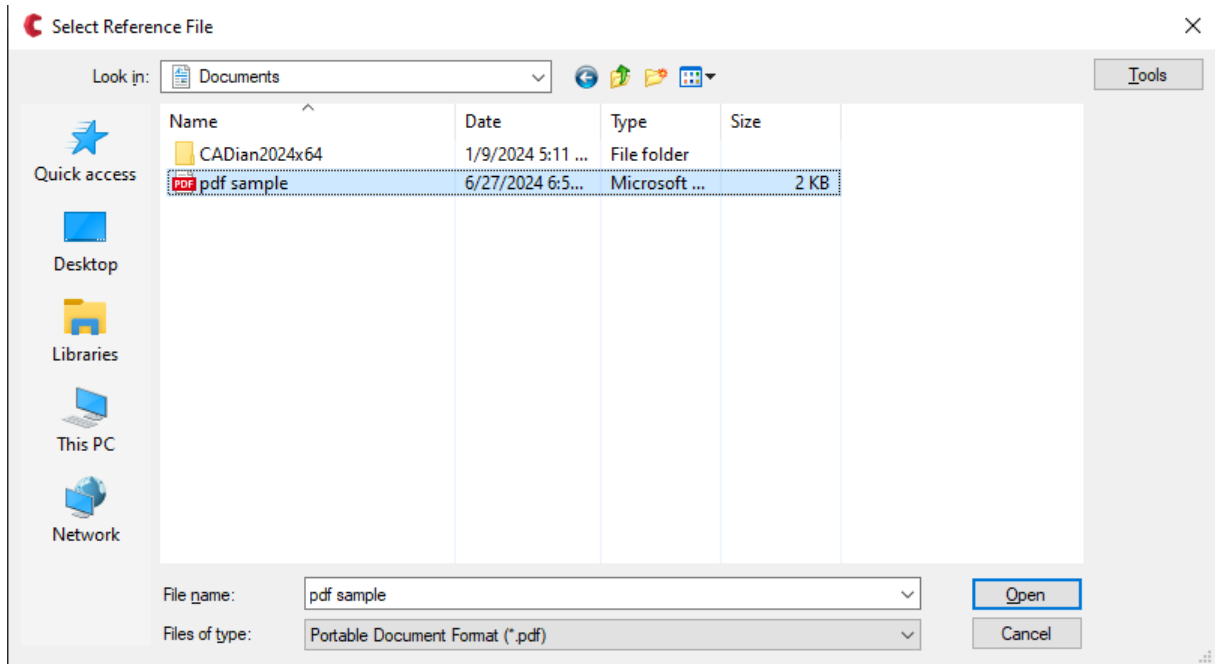
□ Beszúrás (Insert): A külső hivatkozási rajz fóliái az eredeti nevükkel kerülnek egyesítésre.

8) Megnyitás: Válasszon ki egy fájlt a külső referenciáfájlok listájából, majd kattintson a Megnyitás gombra. Ez betölti a fájlt a rajzba, mintha a megnyitás parancsot használná.

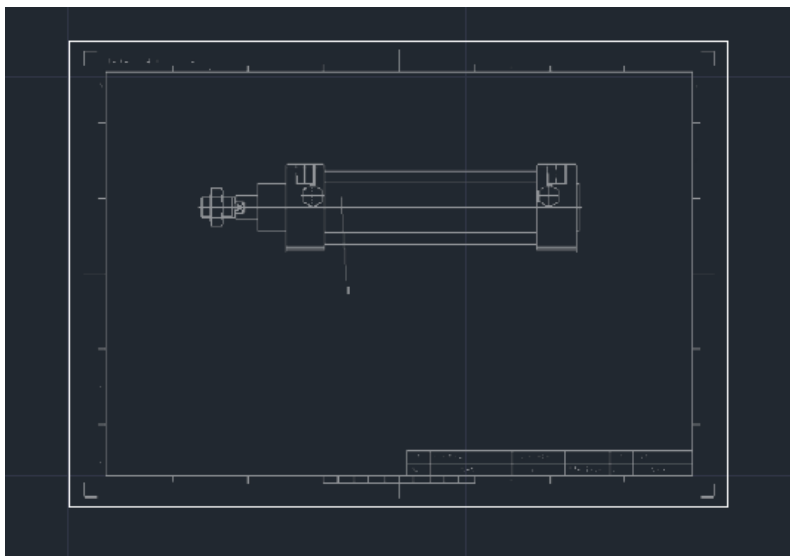
6-3. PDF alátét (Pdfattach)

Csatoljon egy PDF fájlt a rajzához.

- 1) Menü: Válassza a Beszúrás → PDF alávetítés lehetőséget. (Vagy írja be a “pdfattach” parancsot a parancssorba.)
- 2) Megjelenik a referenciafájl helyét tartalmazó ablak. Válassza ki a csatolni kívánt fájlt → Kattintson a „Megnyitás” gombra.



- 3) Oldalszám megadása vagy [?] <1>: Amikor a rendszer kéri, adja meg az oldalszámot, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 4) Beszúrási pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a PDF beszúrási pontjára (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 0,0).
- 5) Adja meg a méretarányt vagy [Egység (U)] <1>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a méretarányt, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 6) Adja meg az elforgatási szöveget <0>: Amikor a rendszer kéri, adja meg az elforgatási szöveget, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 7) A PDF fájl alávetítésként van csatolva a rajzhoz.



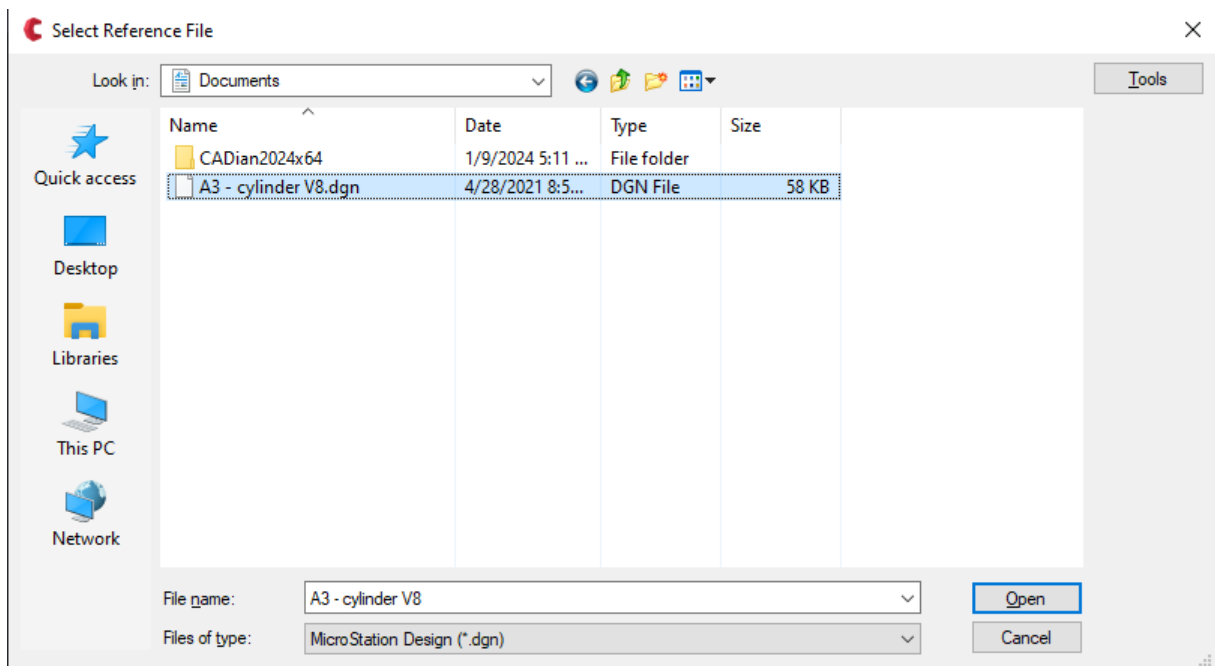
Tipp: A pdfimport függvény segítségével rajzobjektumokká konvertálhatja a PDF fájlt, így a rajzolás sokkal áttekinthetőbb és kényelmesebb.

6-4. DGN alátét (Dgnattach)

Csatoljon egy DGN-fájlt alátétítésként az aktuális rajzhoz.

1) Menü: Válassza a Beszúrás → DGN alátétítés lehetőséget. (Vagy írja be a “dgnattach” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a referenciáfájl-kiválasztó ablak. Válassza ki a csatolni kívánt DGN-fájlt → Kattintson a „Megnyitás” gombra.



3) Oldalszám vagy [?] <Modell> megadása: Amikor a rendszer kéri, nyomja meg az Enter billentyűt.

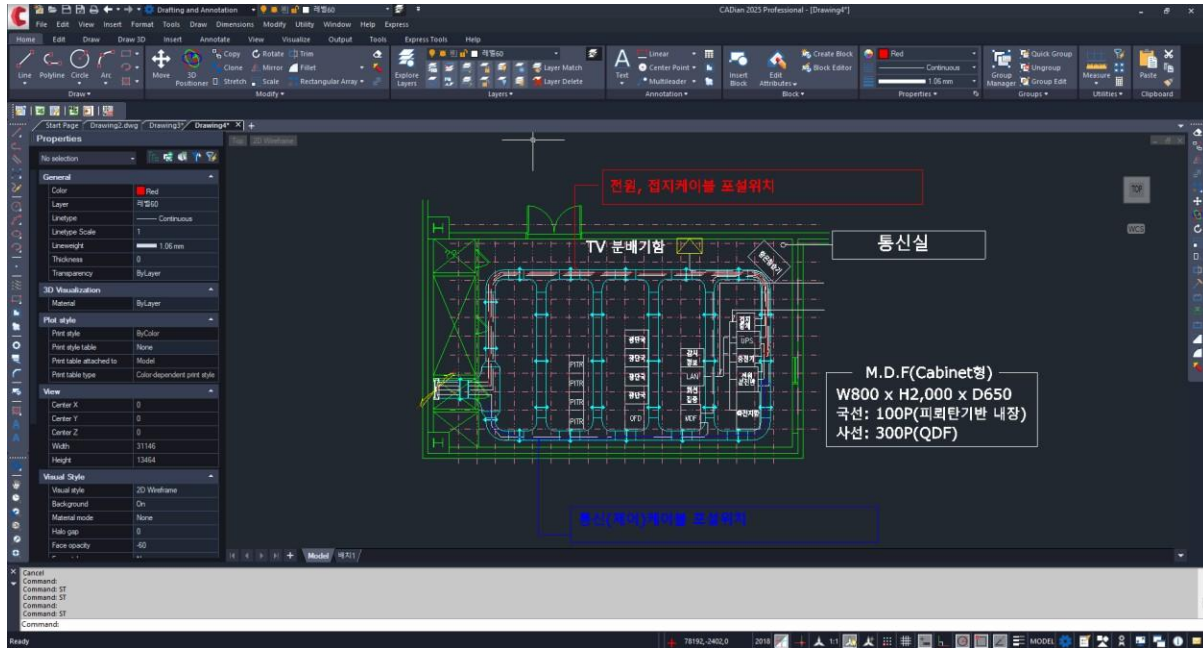
4) Átváltási mértékegységek megadása [Master (M)/Sub (S)] <Master (M)>: Amikor a rendszer kéri, adja meg az átváltási mértékegységeket, vagy nyomja meg az Enter billentyűt.

5) Beszúrási pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a DGN beszúrási pontjára, vagy írja be a koordinátákat a billentyűzet segítségével.

6) Méretarány megadása vagy [Egység (U)] <1>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a méretarányt egérrel vagy billentyűzettel.

7) Adja meg az elforgatási szöveget <0>: Amikor a program kéri, adja meg az elforgatási értéket a DGN-fájlhoz.

8) A DGN fájl csatolva van az aktuális rajzhoz.

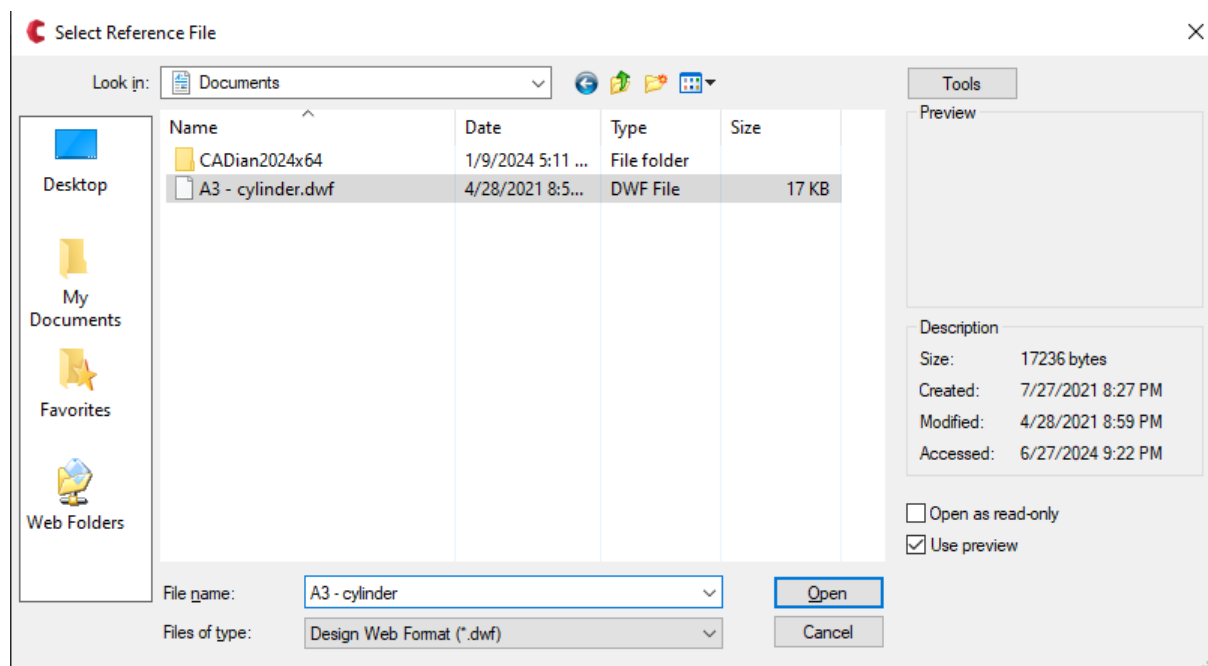


6-5. DWF alátétfólia (Dwfattach)

Csatoljon egy DWF fájlt alátétítésként az aktuális rajzhoz.

1) Menü: Válassza a Beszúrás → DWF alátétítés lehetőséget. (Vagy írja be a “dwfattach” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a referenciafájl-kiválasztó ablak. Válassza ki a csatolni kívánt DWF-fájlt → Kattintson a „Megnyitás” gombra



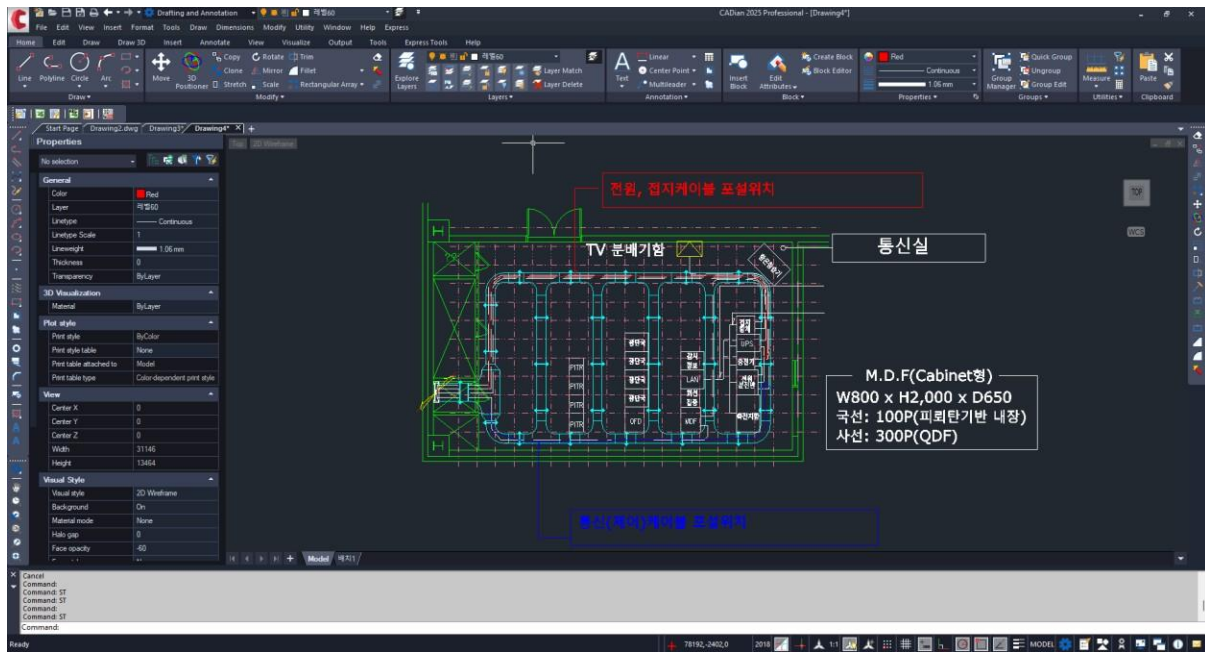
3) Oldalszám vagy [?] <Modell> megadása: Amikor a rendszer kéri, nyomja meg az Enter billentyűt.

4) Beszúrási pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a DGN beszúrási pontjára, vagy írja be a koordinátákat a billentyűzet segítségével.

5) Méretarány megadása vagy [Egység (U)] <1>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a méretarányt egerrel vagy billentyűzettel.

6) Adja meg az elforgatási szöveget <0>: Amikor a program kéri, adja meg az elforgatási értéket a DGN-fájlhoz.

7) A DWF fájl csatolva van az aktuális rajzhoz.

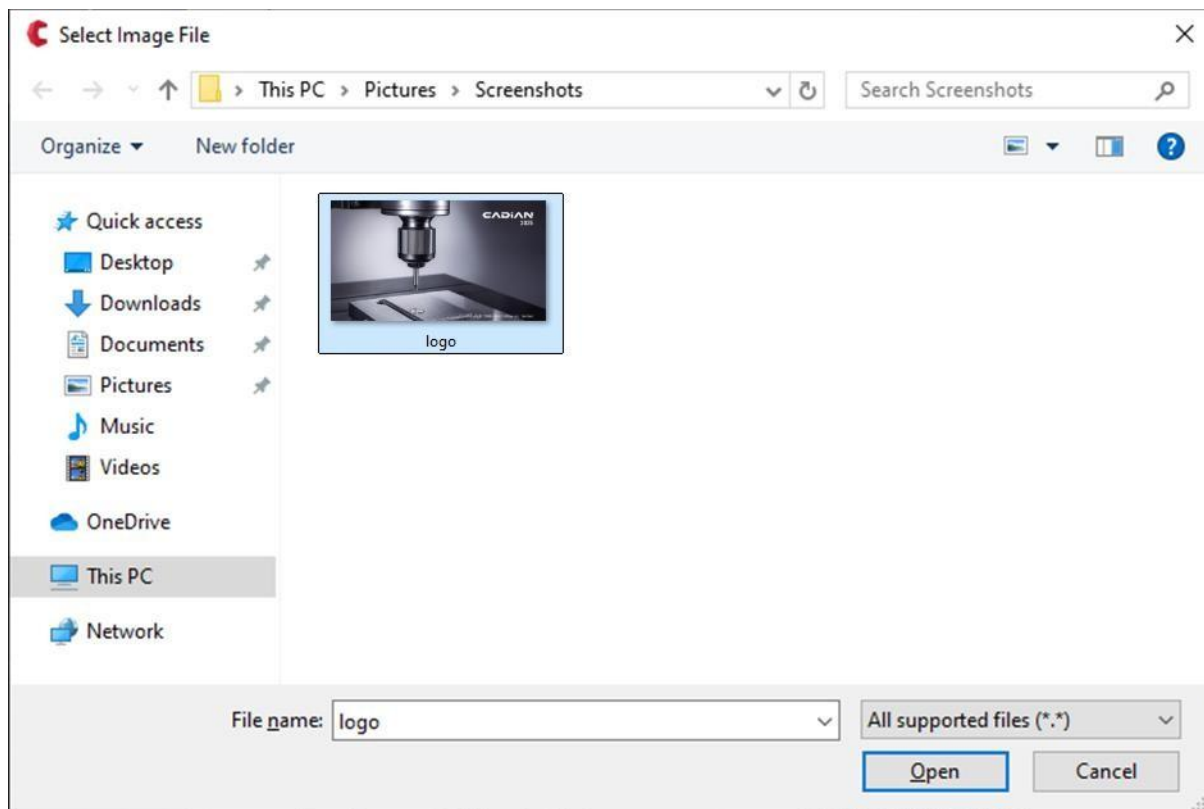


6-6. Kép csatolása (Imageattach)

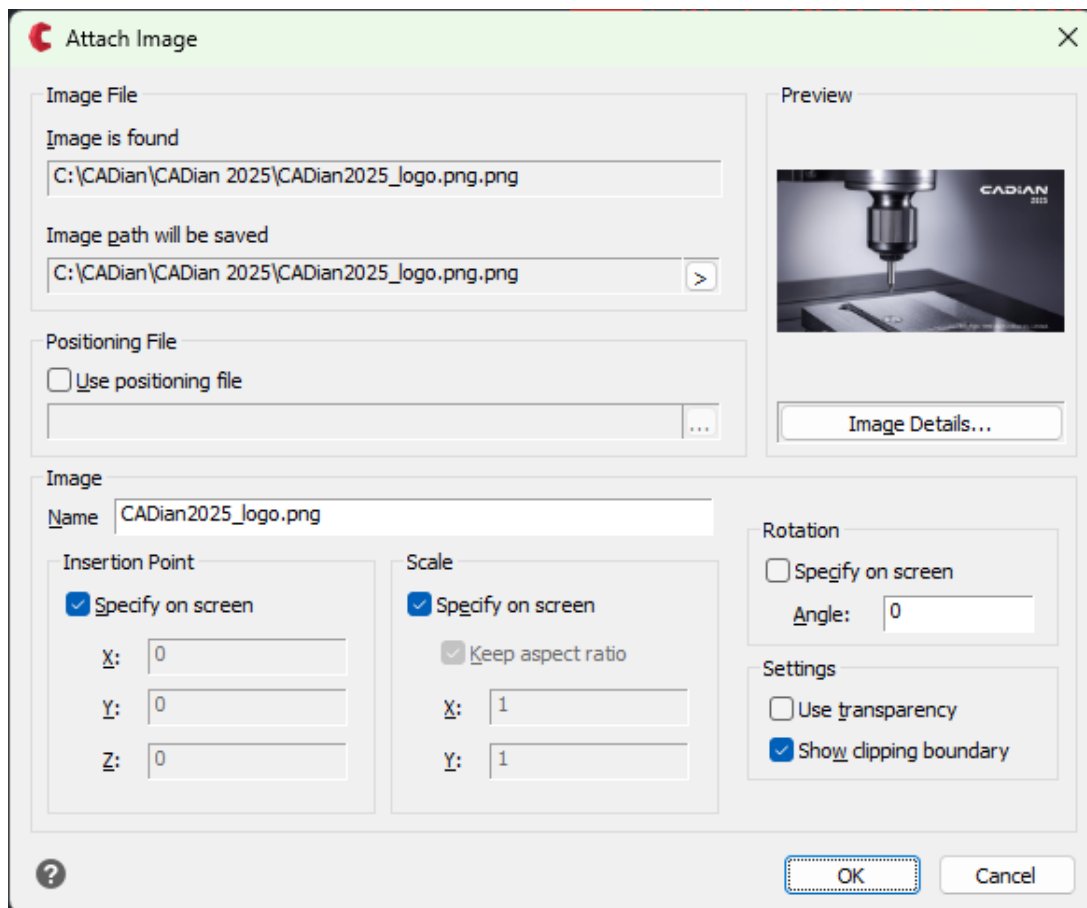
Csatoljon képfájlokat, például BMP, JPG, PNG, TIF formátumot az aktuális rajzhoz.

1) Menü: Válassza a Beszúrás → Kép → Kép csatolása lehetőséget. (Vagy írja be az “imageattach” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a képfájl-kiválasztó ablak. Válassza ki a csatolni kívánt képfájlt → Kattintson a „Megnyitás” gombra.



3) Megjelenik a képcsatolás ablaka.



- ☐ Kép helye: Megjeleníti a képfájl tárolási útvonalát.
- ☐ Kép mentési útvonala: Szükség esetén kattintson a > gombra annak meghatározásához, hogy miként kívánja menteni a képfájl útvonalát.
- Teljes elérési út: Megjeleníti a kép teljes elérési útját. Használja ezt a beállítást, ha a csatolt kép az aktuális rajztól eltérő mappában található.
- Relatív elérési út: Megjeleníti a kép elérési útját ahhoz a mappához képest, ahol az aktuális rajz található. Használja ezt a beállítást, ha a csatolt kép az aktuális rajz egy almappájában található.
- Csak fájlnev: Csak a csatolt kép nevét jeleníti meg. Használja ezt a beállítást, ha a csatolt kép ugyanabban a mappában van tárolva, mint az aktuális rajz.

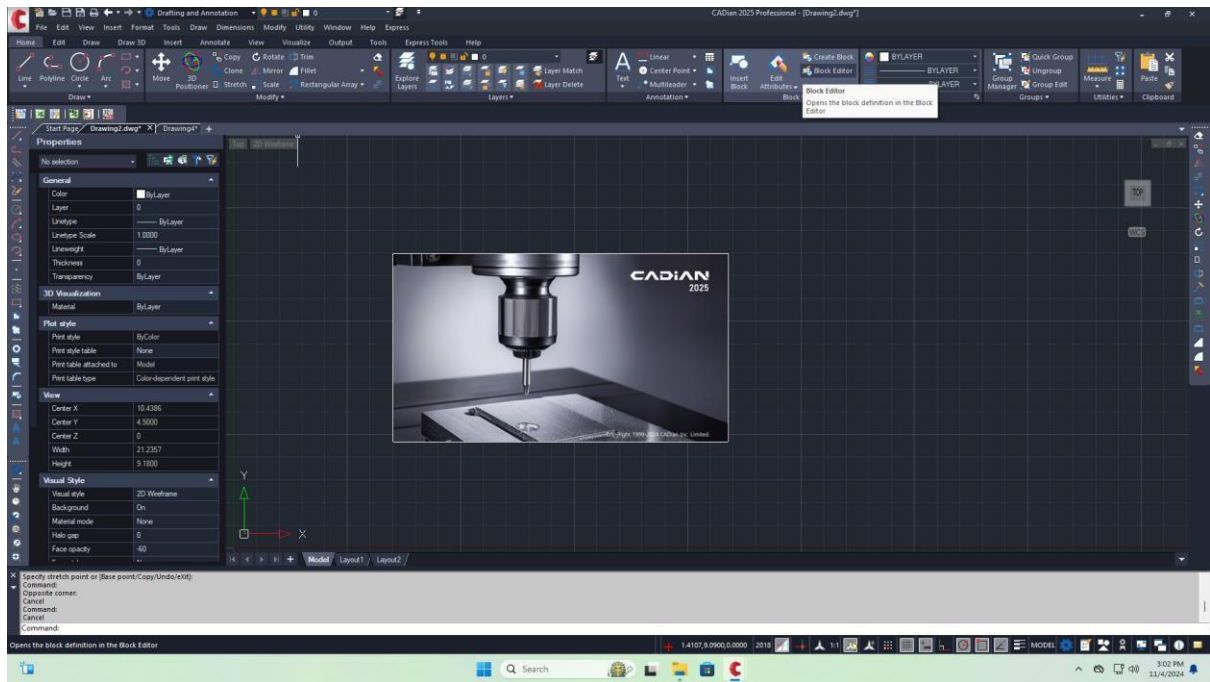
- ☐ **Helyfájl használata (Use Location File):** Automatikusan csatolja a képet a rajzhoz a helyfájlban mentett beállítások alapján. Adja meg a képpel kapcsolatos TWF fájlt, vagy válassza ki a [...] gombra kattintva.
- ☐ **Beszúrási pont (Insertion Point):** Adja meg a koordinátákat, ahová a kép be lesz szúrva, akár a rajzra kattintással, akár a koordináták közvetlen megadásával.
- ☐ **Méret (Size):** Adja meg a csatolt kép méretét a rajzra kattintva, vagy adja meg közvetlenül a szélességet (X) és magasságot (Y). A „Méretarány megtartása” opcióval megőrizheti a kép eredeti szélesség-magasság arányát.
- ☐ **Forgatás (Rotation):** Adja meg a kép forgatási szögét a rajzra kattintva, vagy közvetlenül az érték beírásával. (Az óramutató járásával ellentétes irány a pozitív érték.)
- ☐ **Átlátszóság használata (Use Transparency):** Meghatározza, hogy a kép alatti objektumok láthatóak maradjanak-e. (Az alfa-átlátszóságot támogató képek legalább egy átlátszó szint képesek megjeleníteni.)
- ☐ **Vágási határ megjelenítése (Show Clipping Boundary):** Beállíthatja, hogy a kép vágási határa látható legyen-e.

4) Kattintson az „OK” gombra a kép beszúrásának megkezdéséhez. Amikor megjelenik a „Beszúrási pont megadása” üzenet

Ha a parancssorban megjelenik a '<0.0,0.0,0.0>:' felirat, kattintson a kép beszúrási pontjára a rajzon, vagy írja be a koordinátákat a billentyűzet segítségével.

5) Amikor megjelenik a „Méretarány megadása vagy [Mértékegység (U)] <1.0>:" üzenet, adja meg a méretarányt.

6) A kép beszúródik a rajzterületre.



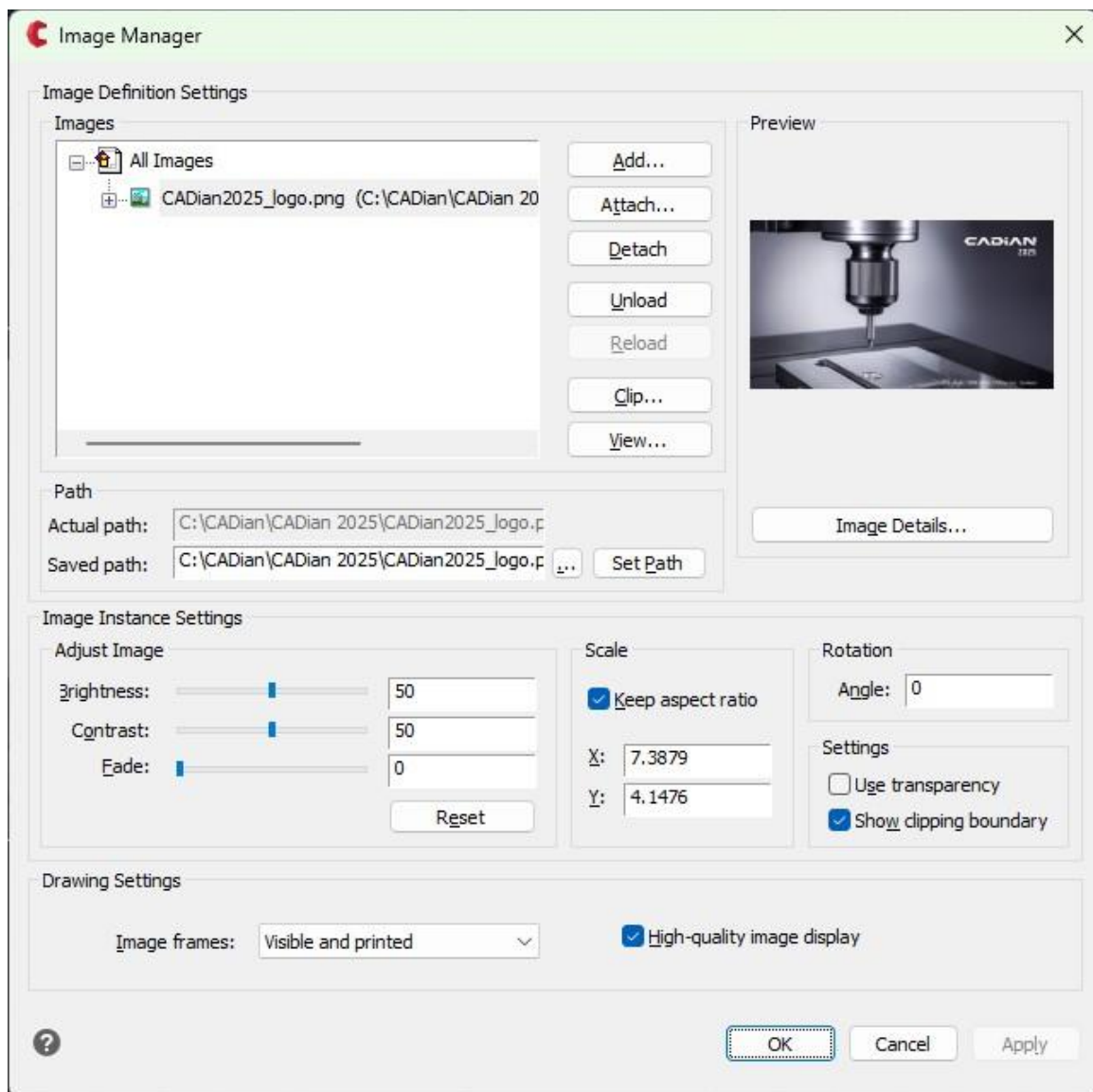
Tipp: Rajzok külső felekkel való megosztásakor ügyeljen arra, hogy a képfájlokat is elküldje a rajzzal együtt. Ha a képfájlok hiányoznak, a képek nem jelennek meg, csak az útvonalak.

6-7. Képkezelő (Kép)

Az aktuális rajzba beszúrt képek hozzáadása, módosítása, leválasztása, eltávolítása, újratöltése, útvonalak beállítása és tulajdonságainak módosítása.

1) Menü: Válassza a Beszúrás → Kép → Képkezelő lehetőséget. (Vagy írja be az “image” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a képkezelő ablak.



- **Kép (Image):** Az egymást átfedő képek módosításához kattintson a listában legfelül lévő képre. Ezután válassza ki és módosítsa az egyes képeket külön-külön.

- **Hozzáadás:** A kiválasztott képet a rajz egy új helyéhez csatolja.
- **Csatolás:** Képet csatol a rajzhoz.
- **Leválasztás:** Eltávolítja a kiválasztott képet a rajzból. A képfájl nem törlődik.
- **Eltávolítás:** Eltávolítja a kiválasztott képet, csak az elérési utat jeleníti meg. Ez akkor hasznos, ha a csatolt kép befolyásolja a rendszer teljesítményét.
- **Újratöltés:** Újratölt egy letöltött képet vagy egy új tartalmat tartalmazó képet.
- **Vágás:** A kiválasztott képet a kívánt alakra vágja.
- **Nézet:** Megnyitja a kiválasztott képet egy megjelenítőben vagy szerkesztőben.
- ☐ **Elérési útvonal (Path):** Szükség esetén adjon meg eltérő fájlútvonalat a képhez. A fájl tállózásához kattintson a [...] gombra. Új elérési út beállításához kattintson a „Rajz elérési út beállítása” (Set Drawing Path) gombra.
- ☐ **Képi beállítások (Image Settings):** Állítsa be a fényerőt, kontrasztot és halványítást a csúszkával vagy értékek megadásával. A halványítás beállítása nem teszi láthatóvá az entitásokat a kép alatt.
- ☐ **Visszaállítás (Reset):** A fényerő, kontraszt és halványítás értékeit visszaállítja az alapbeállításokra.
- ☐ **Méret (Size):** Adja meg a szélességet (X) és magasságot (Y). A „Méretarány megtartása” opcióval biztosíthatja az arányos méretezést.
- ☐ **Forgatás (Rotation):** Adja meg a kép forgatási szögét balra.
- ☐ **Átlátszóság használata (Use Transparency):** Jelölje be, ha láthatóvá szeretné tenni a kép alatti entitásokat.
- ☐ **Vágási határ megjelenítése (Show Clipping Boundary):** Ezzel be- vagy kikapcsolhatja a kép vágási határának megjelenítését.

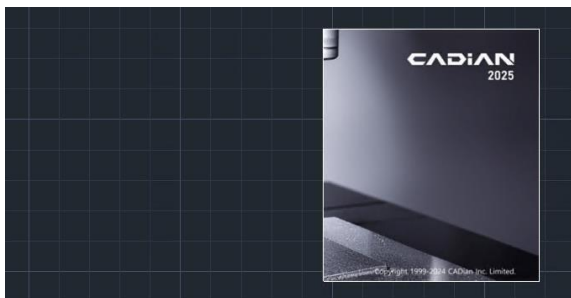
6-8. Képklipl (Imageclip)

Vágjon ki egy képet, hogy csak egy részét jelenítse meg. A látható rész (vagy a nem látható rész fordított vágás esetén) lehet téglalap, sokszög vagy meglévő vonallánc alakú.

- 1) Menü: Válassza a Beszúrás → Kép → Képklipl lehetőséget. (Vagy írja be az “imageclip” parancsot a parancssorba.)
- 2) Válassza ki a kivágandó képet: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kivágandó képre.
- 3) [BE/KI/Törlés (T)/Új határvonal (N)] <Új határvonal>: Amikor a rendszer kéri, nyomja meg az Enter billentyűt egy új határvonal megadásához.
- 4) [Vonallánc (S)/Sokszög (P)/Téglalap (R)/Vágás megfordítása (I) kiválasztása] <Téglalap (R)>: Amikor a program kéri, írja be az „R” betűt, vagy nyomja meg az Enter billentyűt a kép téglalap alakúra vágásához.
- 5) Kattintson a kivágni kívánt területre.



- 6) A kép levágásra kerül, csak a megadott területet mutatja, a többit elrejti.



6-9. Elrendezés Baru

Új elrendezés hozzáadása (az Elrendezés lapon).

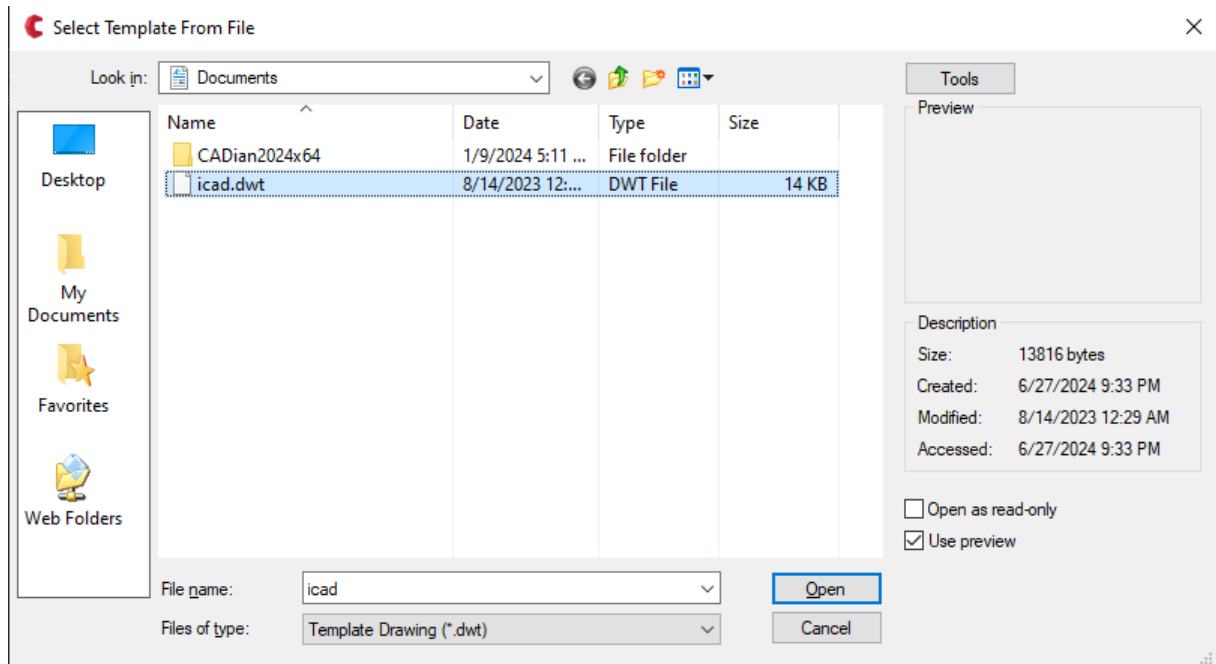
- 1) Menü: Válassza a Beszúrás → Elrendezés → Új elrendezés lehetőséget.
- 2) Elrendezés nevének megadása (pl. Elrendezés3): Amikor a rendszer kéri, adja meg az új elrendezés nevét → nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Az elrendezés újonnan hozzáadódik, és gombként jelenik meg.



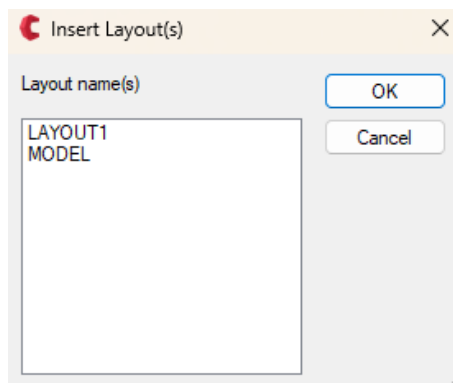
6-10. Elrendezési sablon

Új elrendezés hozzáadása (az Elrendezés lapon) egy sablonfájl alapján.

- 1) Menü: Válassza a Beszúrás → Elrendezés → Elrendezéssablon lehetőséget.
- 2) Megjelenik egy sablonválasztó ablak. Jelölje ki a sablonfájlt → kattintson a „Megnyitás” gombra.



- 3) Megjelenik az elrendezés beszúrási ablaka. Válasszon egyet a listából → kattintson az „OK” gombra.



- 4) Az újonnan hozzáadott elrendezés a meglévő elrendezések jobb oldalán jelenik meg.

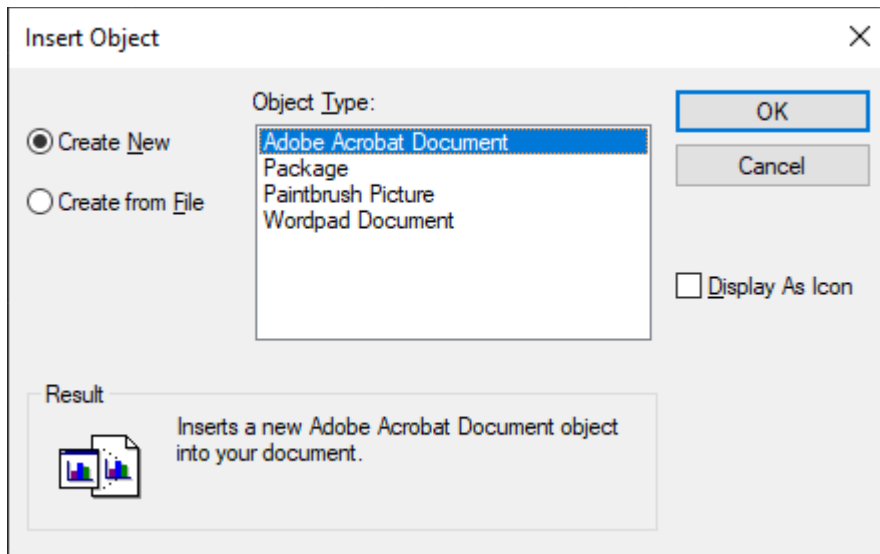


6-11. Objektum beszúrása (Insertobj)

Különböző típusú objektumokat illeszthet be a CADian rajzba, amelyek elérhetők a használt PC-n.

1) Menü: Válassza a Beszúrás → Objektum lehetőséget.

2) Megjelenik az objektum beszúrási ablaka.



Új létrehozása (N): Objektum beszúrásához megnyílik a megfelelő alkalmazás.

Létrehozás fájlból (F): Válassza ki a közvetlenül beszúrni kívánt objektum fájlját.

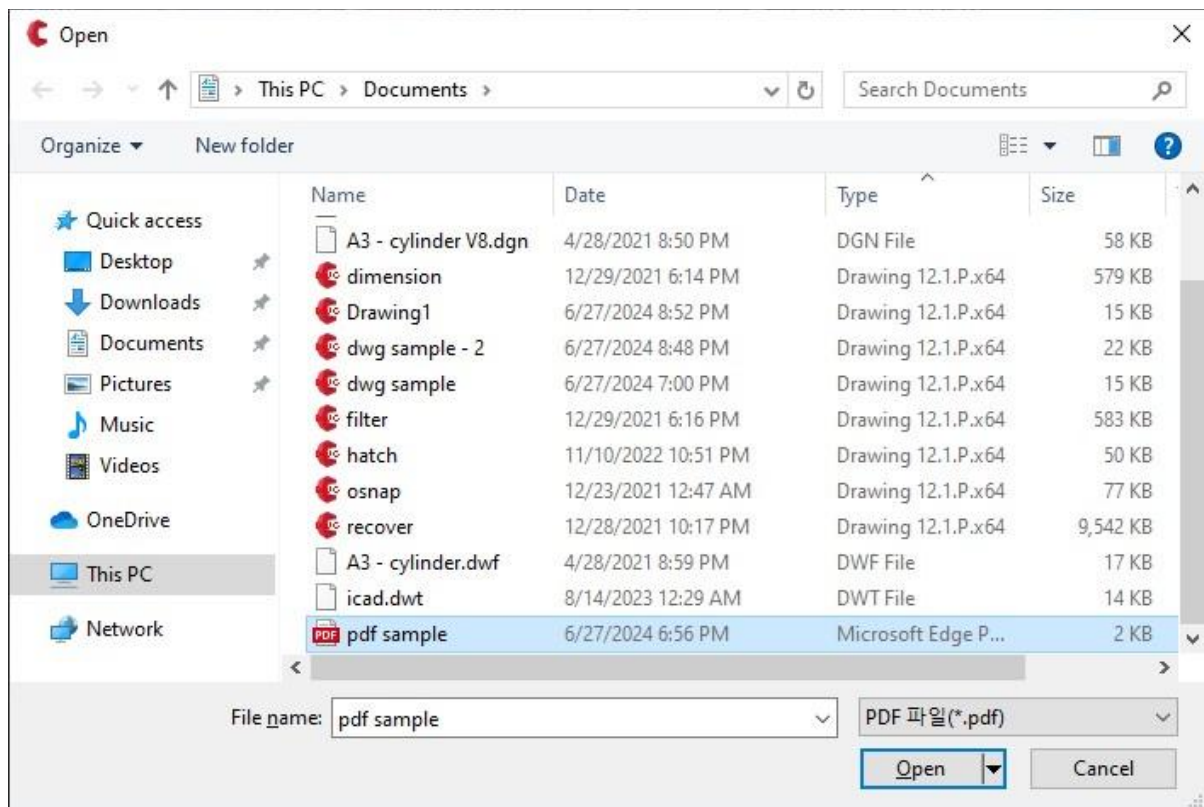
Objektumtípus: Megjelennek a beszúrható objektumokat támogató alkalmazások.

Megjelenítés ikonként (D): Az objektum ikonként jelenik meg a CAD rajzon. Az ikonra duplán kattintva megjelennek az objektum adatai.

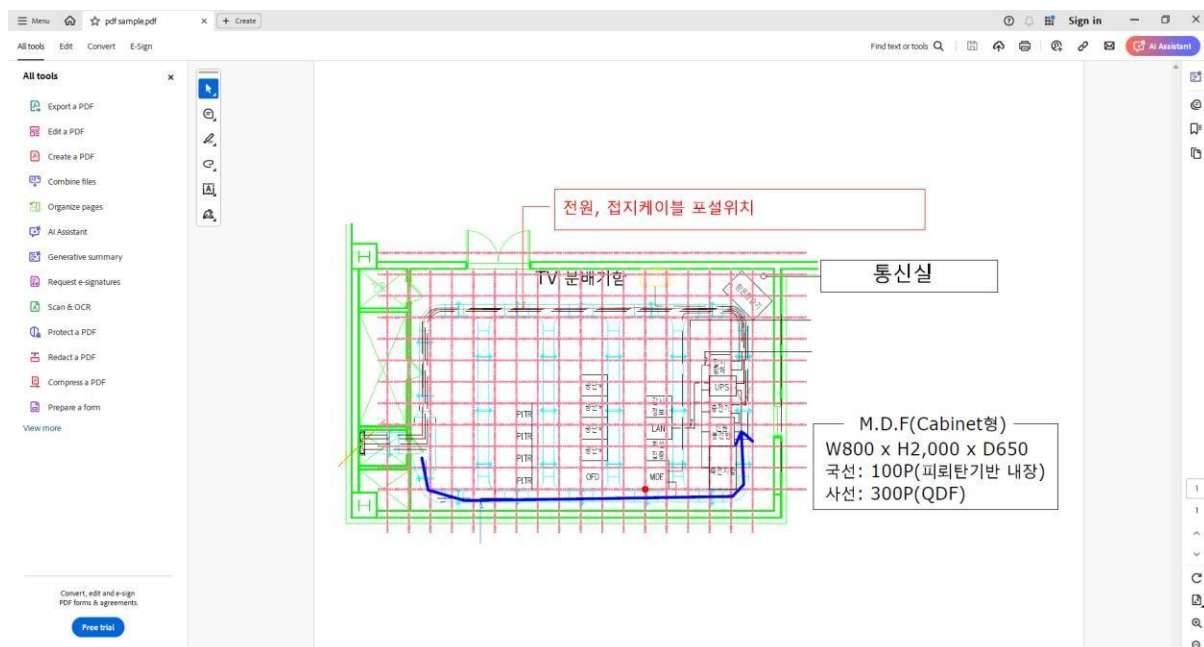
3) PDF fájl beszúrása

3-1) Válassza az „Új létrehozása” lehetőséget → Objektumtípus: Válassza az „Adobe Acrobat dokumentum” lehetőséget → Kattintson az „OK” gombra.

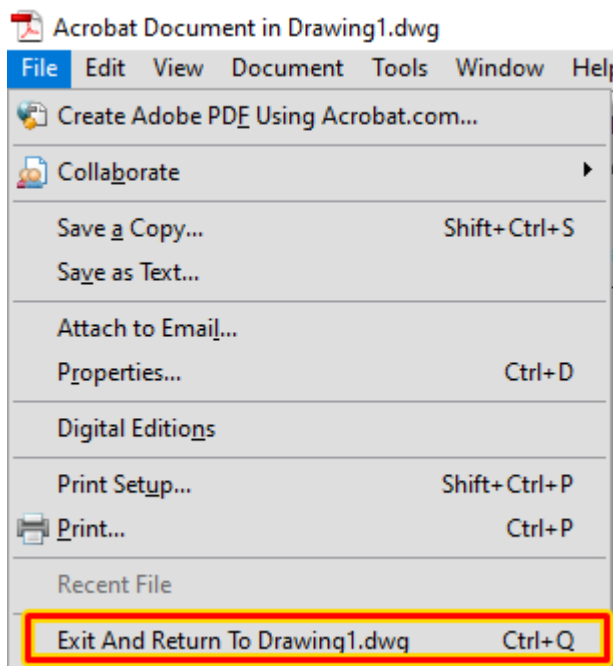
3-2) Megjelenik egy párbeszédpanel. Válassza ki a beszúrni kívánt PDF fájlt → Kattintson a „Megnyitás” gombra.



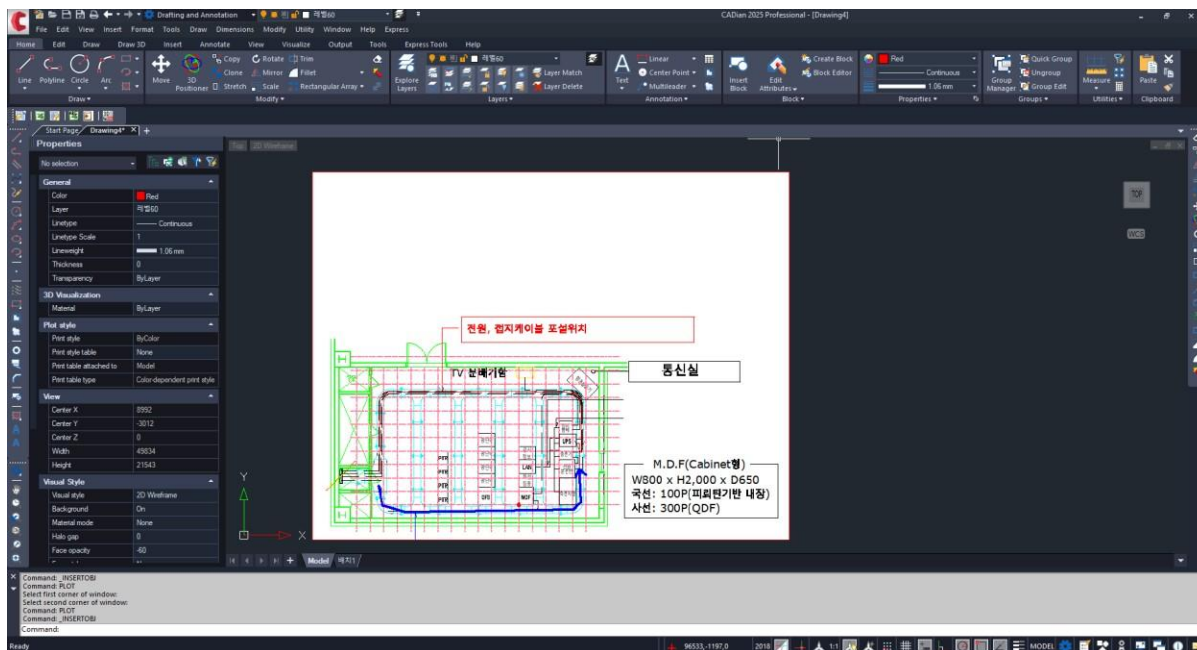
3-3) Megnyílik az Adobe Acrobat Reader, és megjeleníti a kiválasztott PDF fájlt.



3-4) Az Adobe Acrobat Reader menüjében: Kattintson a „Fájl” → „Kilépés és visszatérés a dokumentumhoz” menüpontra.



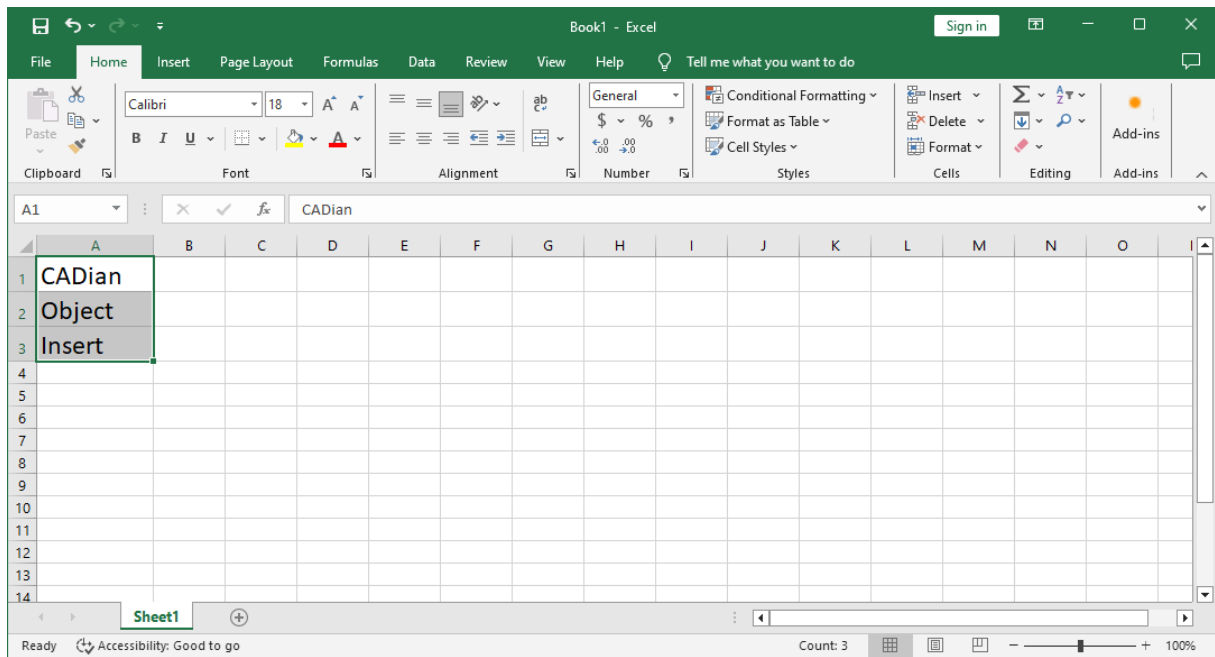
3-5) A kiválasztott PDF fájl beillesztésre kerül a Cadian rajzba.



4) XLS fájl beszúrása

4-1) Válassza az „Új létrehozása” lehetőséget → Objektumtípus: Válassza a „Microsoft Excel 96-2003 Munkalap” lehetőséget → Kattintson az „OK” gombra → Elindul az MS Excel.

4-2) Írja be a kívánt adatokat, majd a menüben: Kattintson a "Fájl" → "Bezárás" gombra.



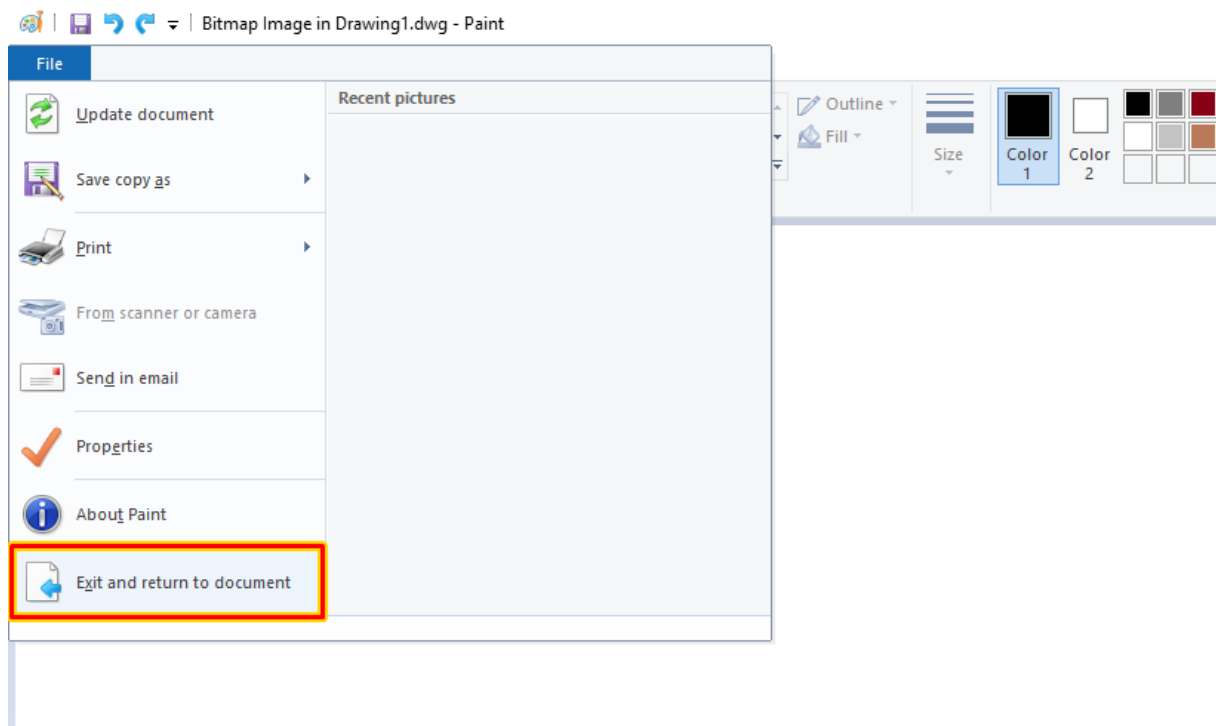
4-3) Az Excel objektum beillesztésre kerül a Cadian rajzba.



5) Festési rajz beszúrása

5-1) Válassza az „Új létrehozása” lehetőséget → Objektumtípus: Válassza az „Rajz festése” lehetőséget → Kattintson az „OK” gombra → Elindul a Paint.

5-2) Rajzold meg a kívánt képet a Paintben, majd a menüben: Kattints a "Fájl" → Válaszd a "Kilépés és visszatérés a dokumentumhoz" lehetőséget.

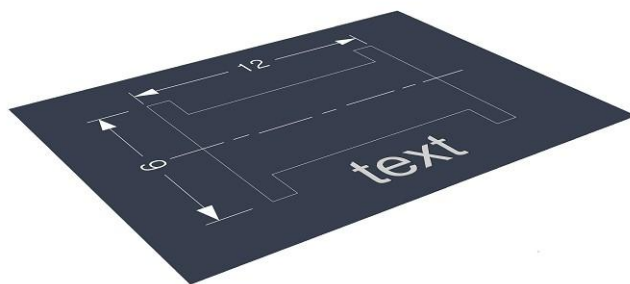
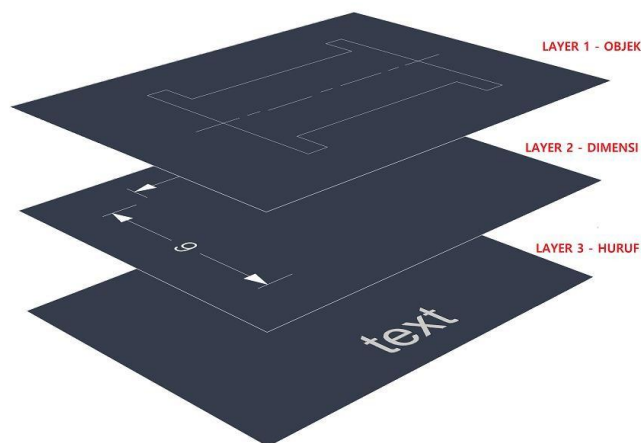


5-3) A Paint rajz beillesztésre kerül a Cadian rajzba.

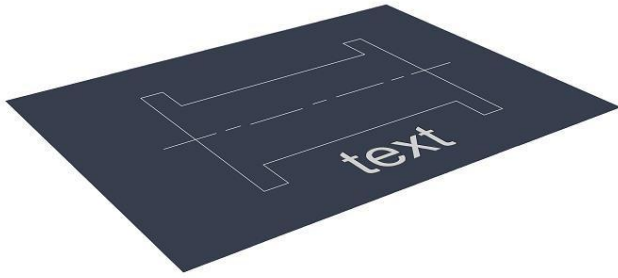


7.CADian 2025 Menü - Formátum

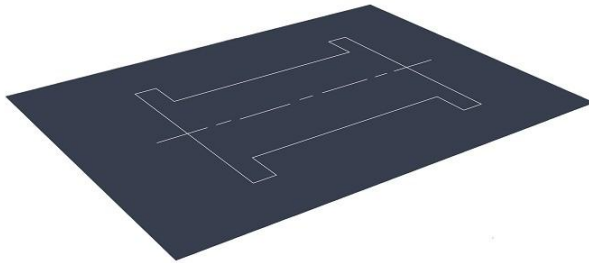
Például az első fólia objektumokat tartalmaz, a második fólia dimenziókat, a harmadik pedig fólia szöveget tartalmaz. Ha kikapcsolja a második dimenziós fóliát, csak az objektumok és a szöveg lesznek láthatók. A fóliák szabadon be- és kikapcsolhatók a munka megkönnyítése érdekében, zárolhatók a módosítás/szerkesztés megakadályozása érdekében, vagy megadhatók úgy, hogy kizárják őket a nyomtatásból.



With all layers turned on and overlapping, it will appear as a single drawing.



If you turn off layer 2, only the dimensions will disappear, making them invisible.



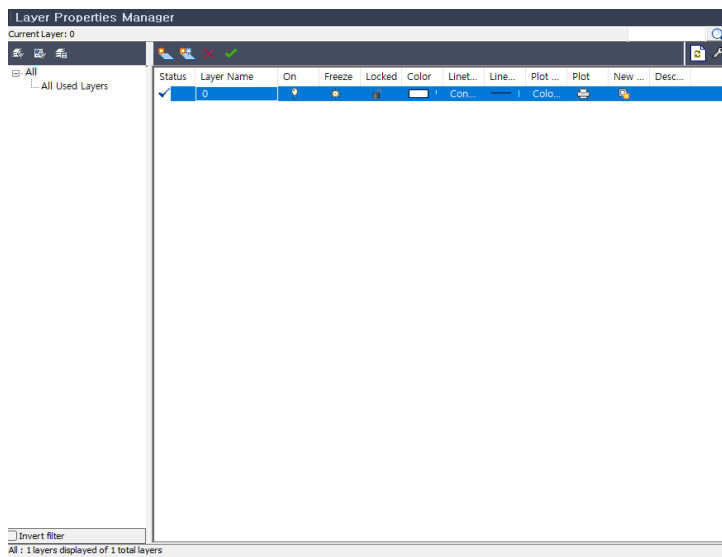
If you turn off layers 2 and 3, all dimensions and letters will disappear, leaving only circles and squares.

7-1. Felfedező fólia (Explorer Layer)

Ellenőrizze és módosítsa a CADian fóliákkal kapcsolatos különféle beállításokat.

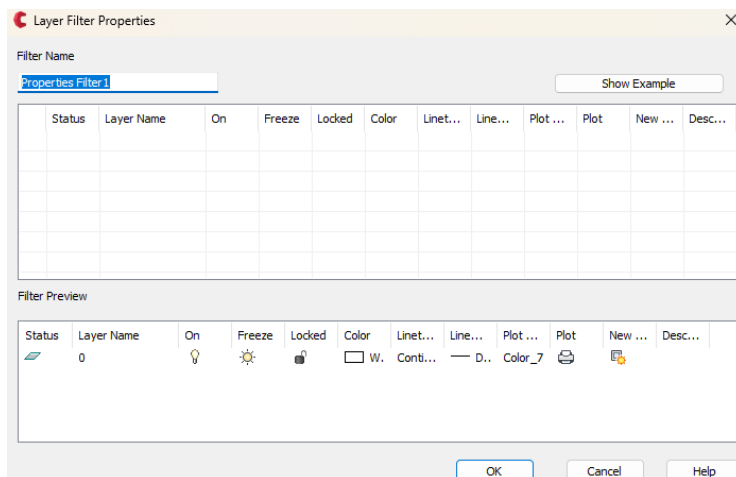
1) Menü: Válassza a Formátum → Intéző Fólia lehetőséget. (Vagy írja be a “layer” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Fóliatulajdonság-kezelő.



Current Layer: 0 : Megjeleníti az aktuális fóliát.

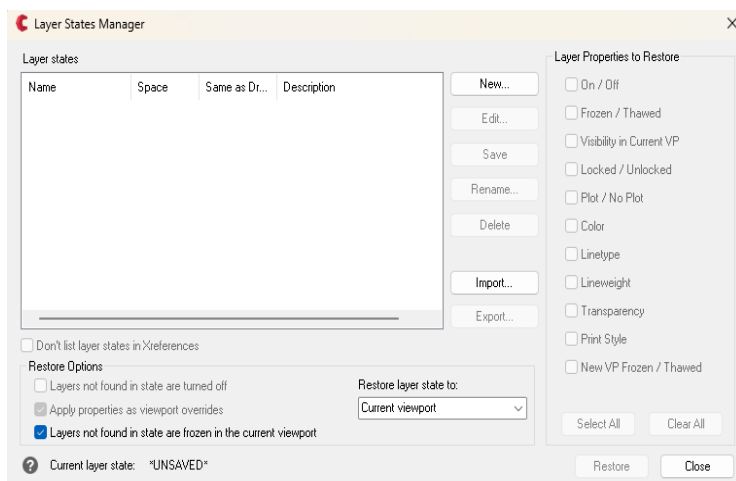
: Megjeleníti a Fóliaszűrő tulajdonságai ablakot.



: Új fóliacsoportot hoz létre szűrő.

: Megjeleníti a Fóliaállapot-kezelő ablakot.

□



: Új fóliát hoz létre.

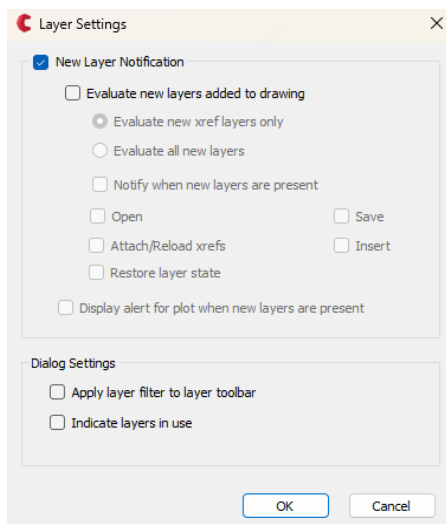
: Létrehoz egy új fóliát és lefagyasztja

azt. : Töröl egy fóliát.

: A kiválasztott fóliát állítja be aktuális

fóliaként. : Megjeleníti a fóliahasználati információkat.

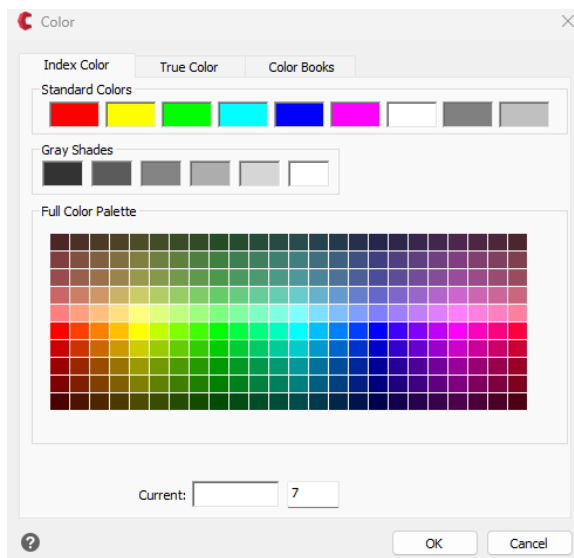
: Megjeleníti a Fóliabeállítások párbeszédpanelét.



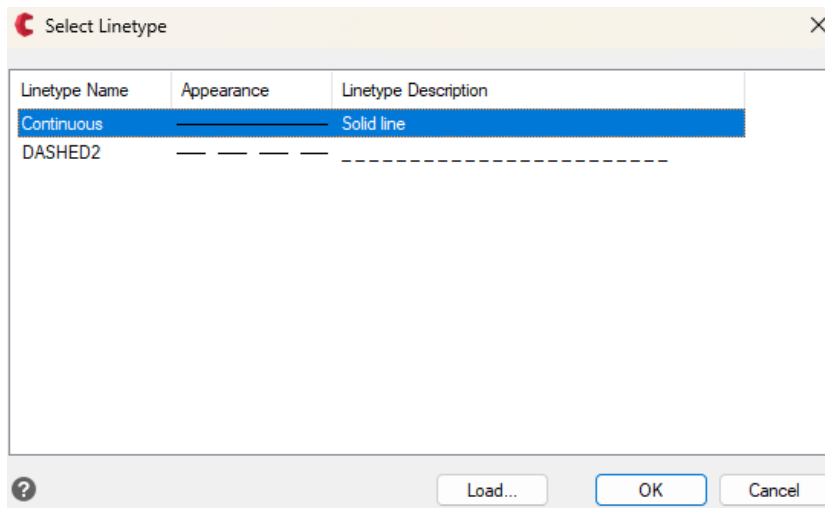
■ Fóliák listája: Megjeleníti az aktuális rajzban jelen lévő fóliák listáját.

Status	Layer Name	On	Freeze	Locked	Color	Linetype	Lineweight	Plot	Plot	New	Desc...
✓	0					Con...	—	Colo...			

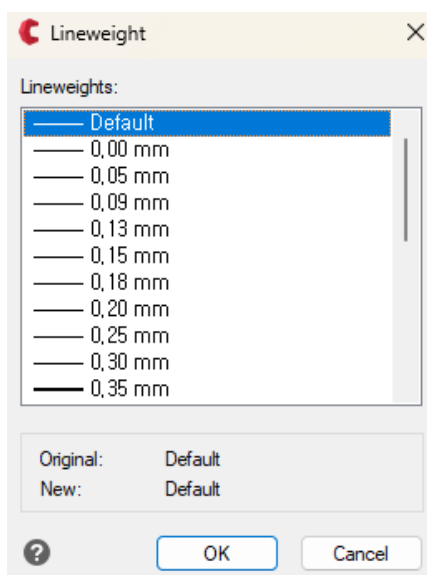
- **Állapot:** Az aktuális fóliát ✓ jellel jelöli.
- **Fólia neve:** Megjeleníti a fólia nevét.
- **Be/Ki:** Be- vagy kikapcsolja a fóliát. Kattintson az ikonra a váltáshoz. Amikor egy fólia ki van kapcsolva, a rajta lévő objektumok eltűnnek a rajzból.
- **Fagyasztás/Feloldás:** Lefagyasztja vagy feloldja a fóliát. Kattintson az ikonra a váltáshoz. Amikor egy fólia le van fagyasztva, a rajta lévő objektumok eltűnnek a rajzból. A fólia kikapcsolásával ellentétben a fólia feloldása újragenerálja a rajzot.
- **Zárolás/Feloldás:** Zárolja vagy feloldja a fóliát. Kattintson az ikonra a váltáshoz. Amikor egy fólia zárolva van, a rajta lévő objektumok nem szerkeszthetők (törölhetők, másolhatók, áthelyezhetők stb.).
- **Szín:** Megadja a fólia színét. Kattintson az ikonra a színablak megnyitásához, és válassza ki a kívánt színt.



- **Vonaltípus:** Meghatározza a fólia vonaltípusát. Kattintson a „Folyamatos” gombra a vonaltípus-kiválasztó ablak megnyitásához, és válassza ki a kívánt vonaltípust.



Vonalvastagság: Meghatározza a fólia vonalvastagságát. Kattintson az alapértelmezett ikonra a vonalvastagság ablak megnyitásához, és válassza ki a kívánt vonalvastagságot.



■ Nyomtatási stílus: Ellenőrzi a fólia nyomtatási stílusát.

■ Nyomtatás: Meghatározza, hogy a fólia nyomtatásra kerüljön-e. Kattintson a ikonra a diagram tulajdonságainak ki-/bekapcsolásához.

Kikapcsolt állapotban az adott fólián lévő objektumok nem kerülnek nyomtatásra.

■ Új nézetablakok fagyasztás: Beállítja a fólia automatikus fagyasztását az új nézetablakokban.

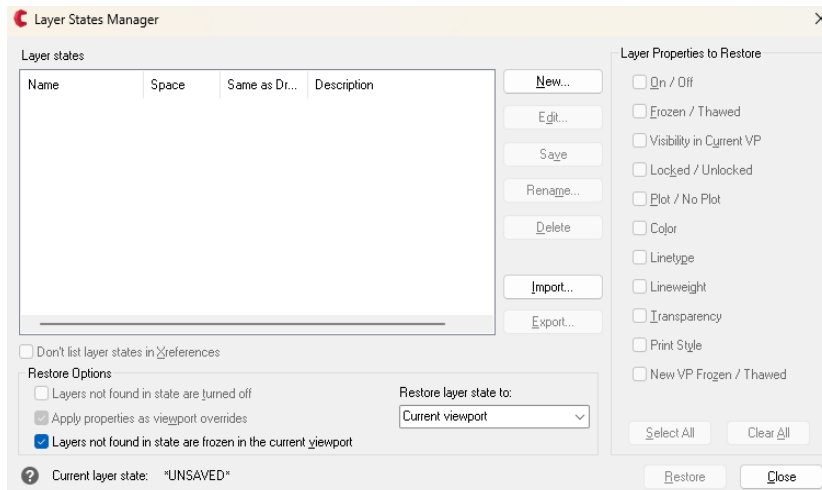
Kattintson a ikon a VP befagyasztás tulajdonságának ki-/bekapcsolásához.

7-2. Fóliaállapot-kezelő (Layerstate)

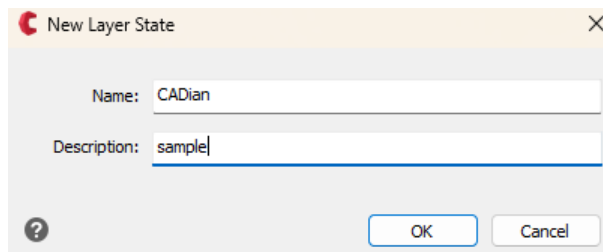
Fóliaállapotok ellenőrzése, visszaállítása, létrehozása és szerkesztése a CADianban.

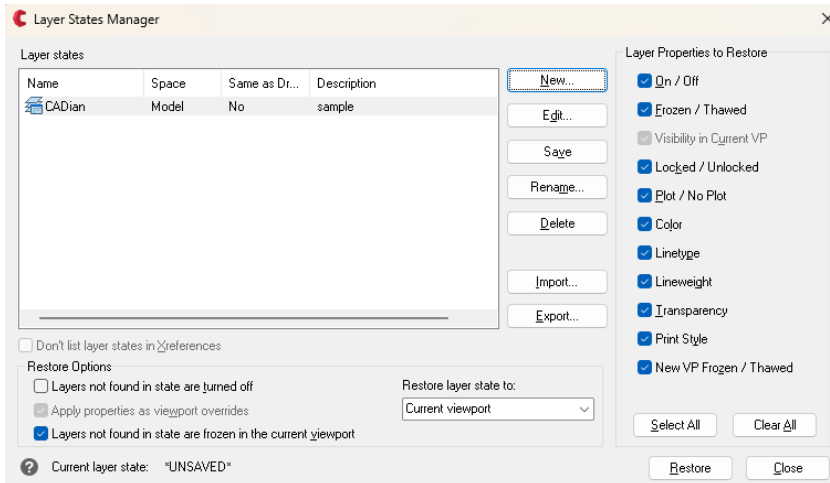
1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaállapot-kezelő lehetőséget. (Vagy írja be a “layerstate” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Fóliaállapot-kezelő.

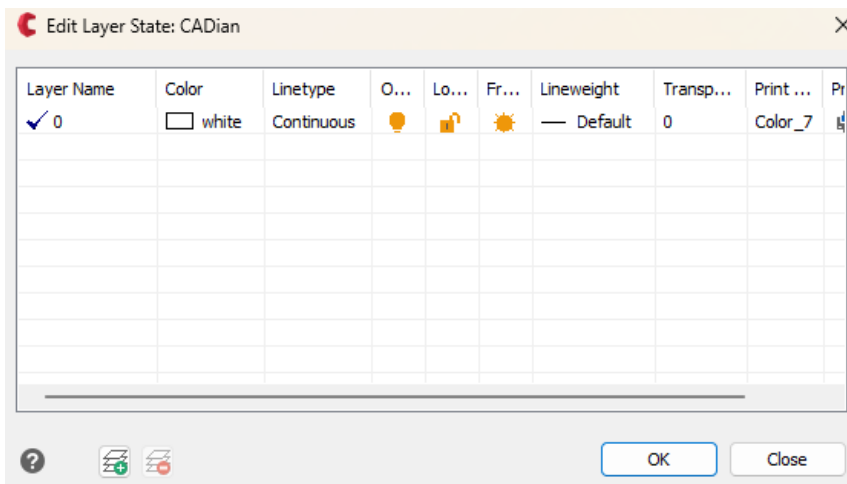


Új: Megjeleníti az Új fóliaállapot ablakot, ahol nevet és leírást adhat meg egy új fóliaállapot létrehozásához. Az újonnan létrehozott fóliaállapot megjelenik a fóliaállapotok listájában.





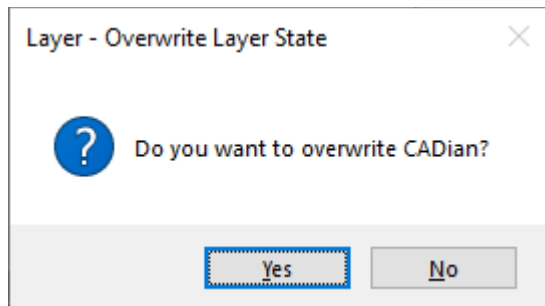
Szerkesztés: Válasszon egy fóliaállapotot a listából. Megjelenik a Fóliaállapot szerkesztése ablak, ahol a fólialeállításokat ugyanúgy módosíthatja, mint a Fóliatulajdonság-kezelőben.



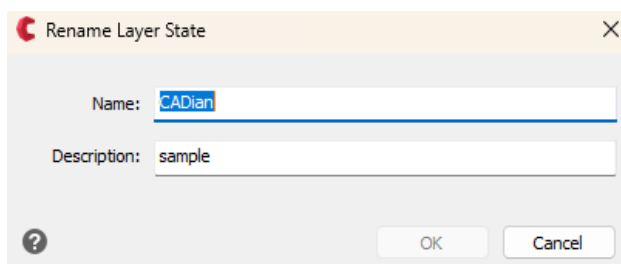
■ **Fólia hozzáadása:**  gombra a fóliakiválasztó ablak megjelenítéséhez. Jelölje ki a hozzáadni kívánt fólia nevét, majd kattintson az OK gombra.

■ **Fólia törlése:** Jelölje ki a törölni kívánt fóliát, majd kattintson a  gombra a fólia azonnali törléséhez.

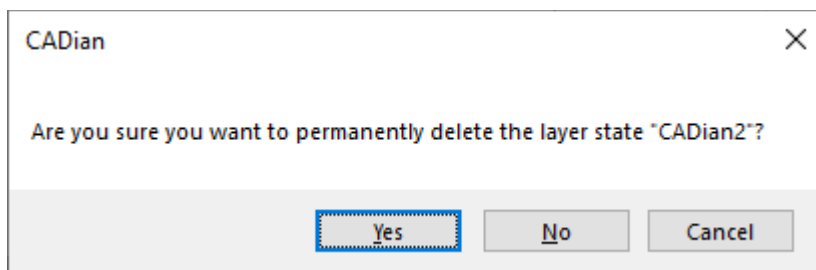
□ **Mentés:** A fóliaállapot mentése. Amikor megjelenik a meglévő fóliaállapot felülírását kérő ablak, kattintson a „Igen” gombra.



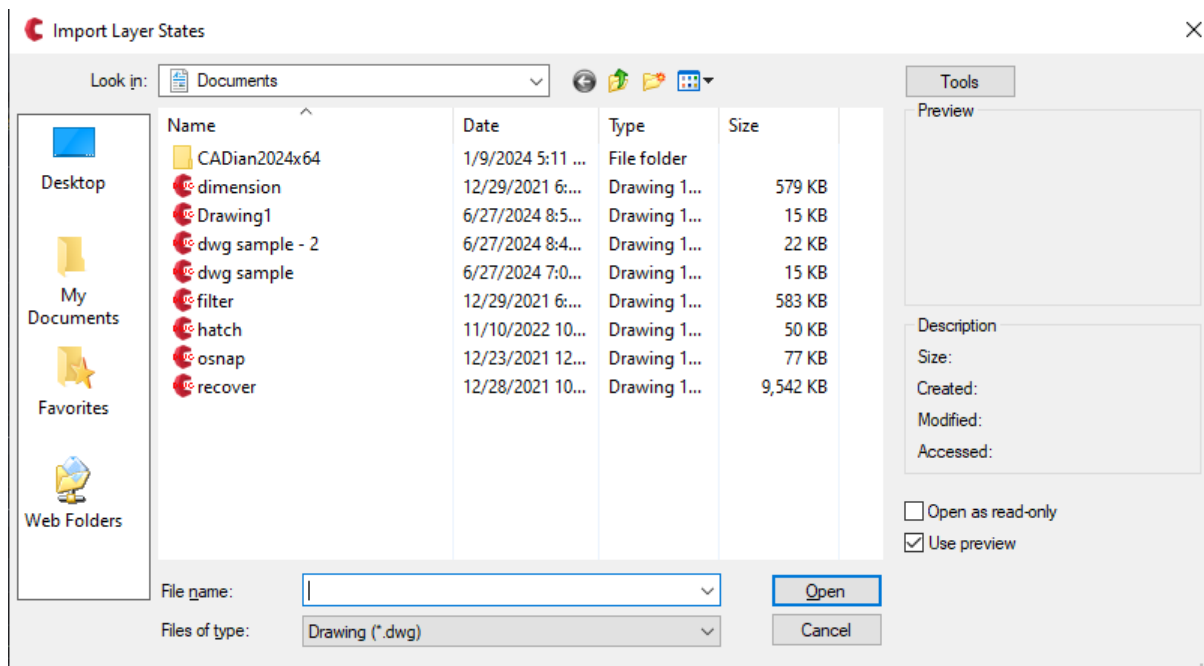
- **Átnevezés:** A fóliaállapot átnevezése. Megjelenik a fóliaállapot átnevezésére szolgáló ablak. A név és a leírás módosítása után kattintson az „OK” gombra a fóliaállapot nevének megváltoztatásához.



- **Törlés:** Fóliaállapot törlése. Válassza ki a fóliaállapotot a listából → kattintson a „Törlés” gombra, ekkor megjelenik egy megerősítő üzenet. Kattintson az „Igen” gombra a fóliaállapot azonnali törléséhez, amely ezt követően eltűnik a listából.

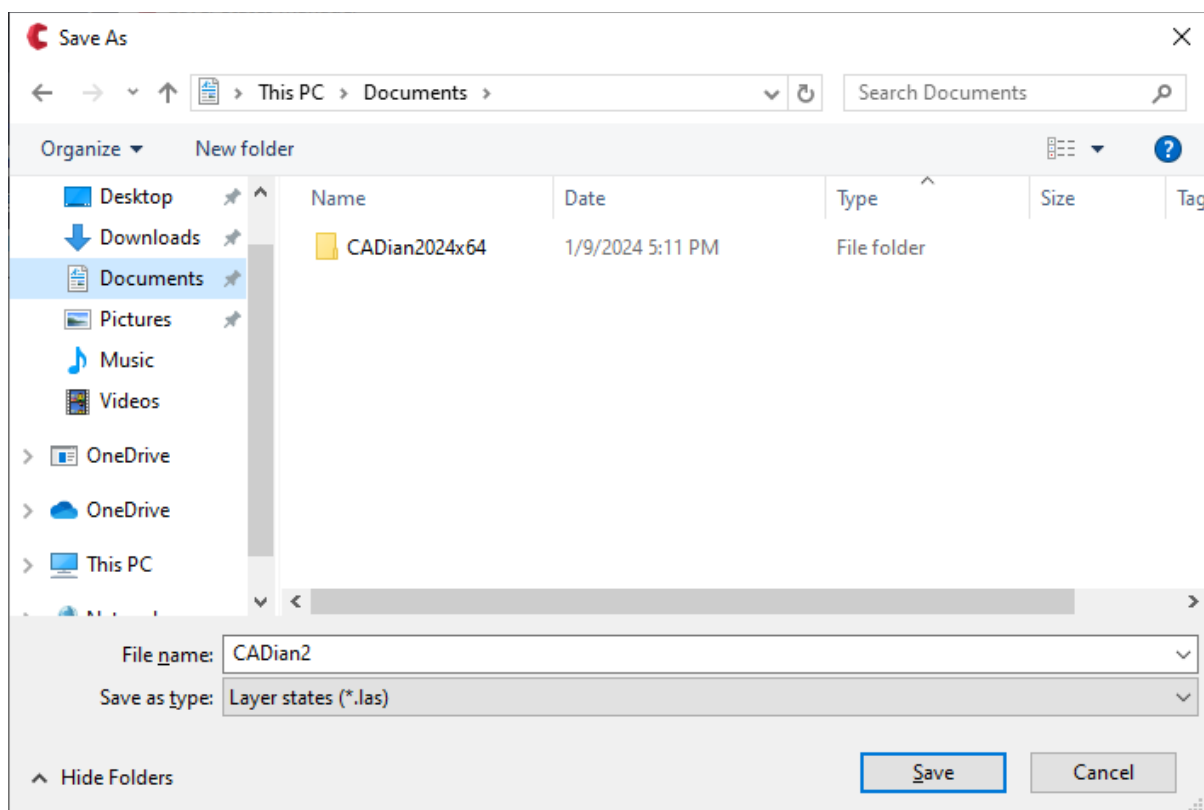


- **Importálás:** Korábban egy tárolóeszköze (pl. HDD, USB stb.) exportált fóliaállapot-beállítások importálása. Amikor megjelenik a fóliaállapot importálására szolgáló ablak, válassza ki a mappát → kattintson a „Megnyitás” gombra a fóliabeállítások fájljának importálásához.

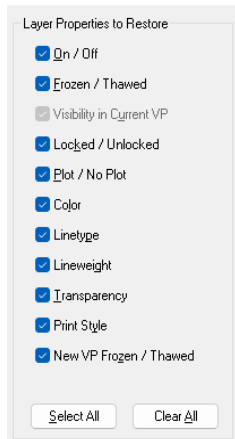


- **Exportálás:** A fóliaállapot beállításainak exportálása egy tárolóeszközre (pl. HDD, USB stb.).

Adja meg a mappát, majd kattintson a „**Mentés**” gombra.



- **Fólia tulajdonságainak visszaállítása:** Kiválaszthatja, mely elemeket kívánja visszaállítani a fólia tulajdonságai közül. A  jelöléssel ellátott elemek nem kerülnek kizárásra a visszaállítástól.



■ **Összes kijelölése:** Az összes elem megjelenítésének módosítása ☒.

■ **Összes törlése:** Az összes elem megjelenítésének módosítása ☐.

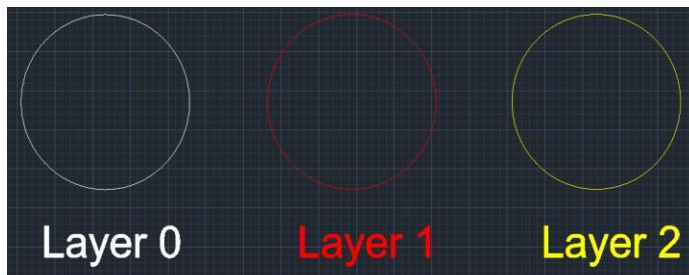
Visszaállítás: Állítsa vissza a fóliaállapot-beállításokat az aktuális CADian rajzba. A mentett fóliaállapot-beállítások más rajzokban is felhasználhatók.

7-3. Fólia beállítása entitás szerint (Laymcur)

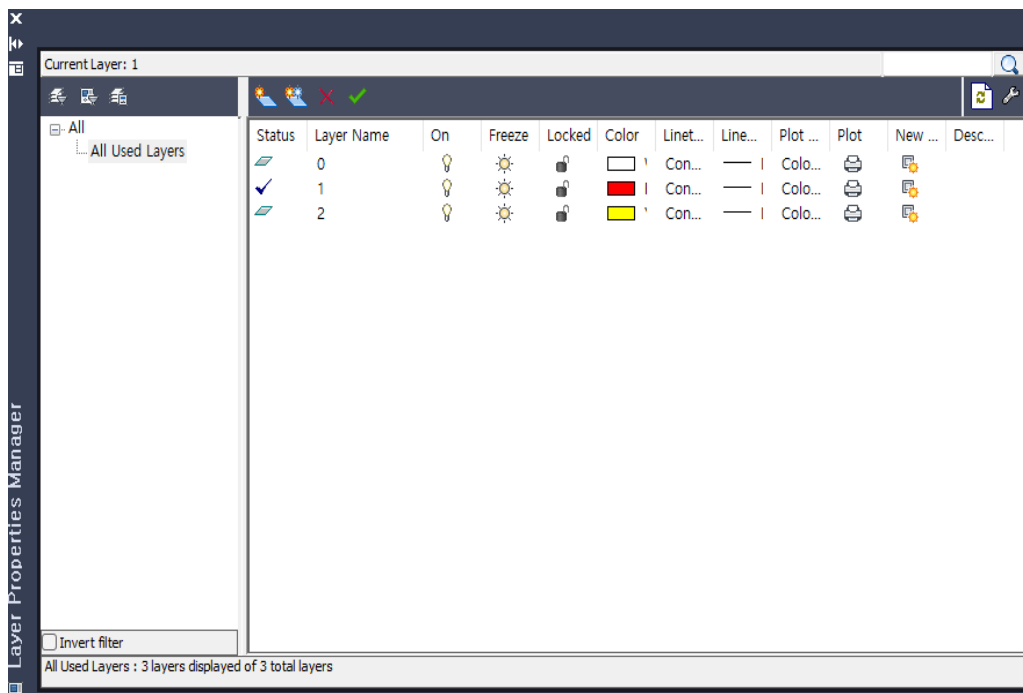
Változtassa meg az aktuális fóliát a CADian-ban egy kiválasztott entitás fóliájára.

1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fólia beállítása entitás szerint lehetőséget. (Vagy írja be a “laymcur” parancsot a parancssorba.)

2) Entitás kiválasztása az aktuális fóliának: Amikor a rendszer kéri, kattintson arra az entitásra, amelynek a fóliáját aktuális fóliának szeretné beállítani.



3) Ha a piros kört választja, amely az 1. fóliához tartozik, az aktuális fólia azonnal 1. fóliára változik, és egy √ jel jelenik meg az 1. fólia előtt.

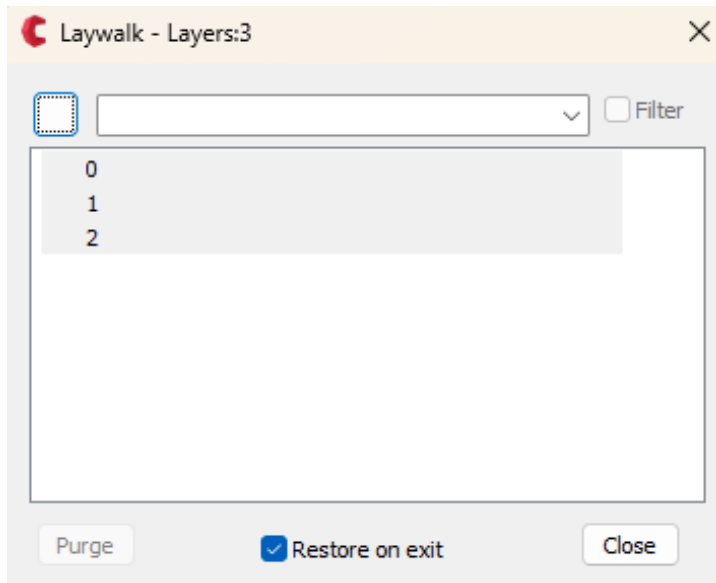


7-4. Fólia séta (Laywalk)

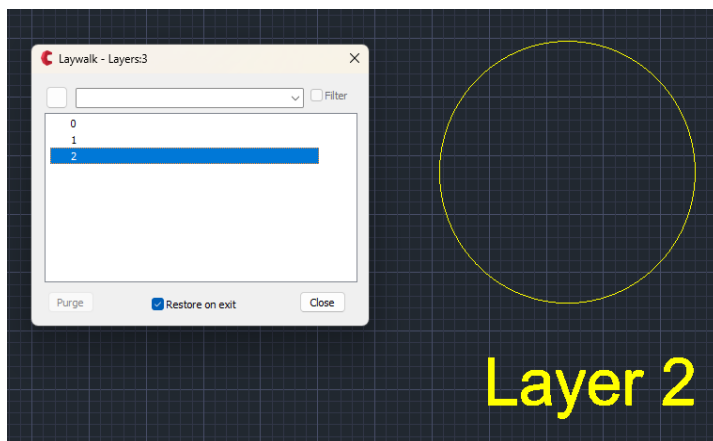
Objektumok megtekintése adott fóliákon a CADian-ban.

1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fóliaséta lehetőséget. (Vagy írja be a “laywalk” parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Fóliabejárás ablak. Kattintson a megvizsgálni kívánt fóliára.



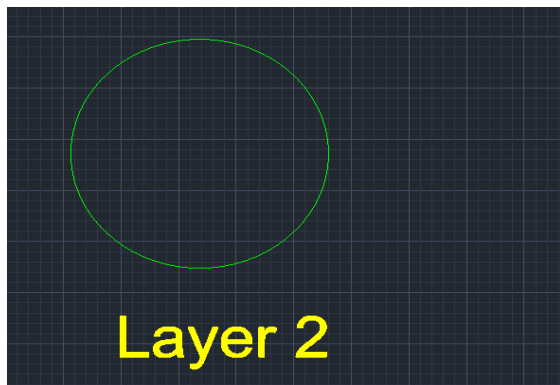
3) Csak a kiválasztott fólián lévő objektumok jelennek meg.



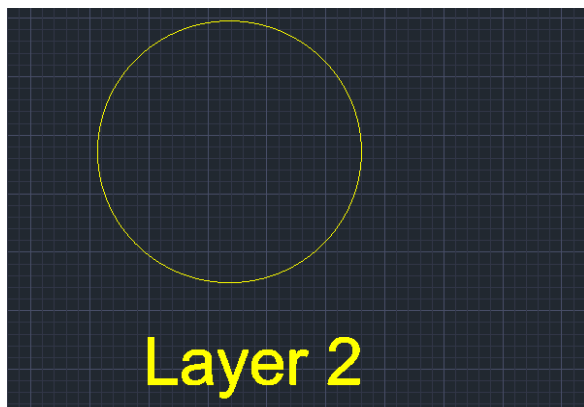
7-5. Beállítás fólia szerint (Setbylayer)

Változtassa meg a kiválasztott objektumok tulajdonságait a CADian-ban ByLayer-re.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Beállítás Fólia szerint lehetőséget. (Vagy írja be a “setbylayer” parancsot a parancssorba.)
- 2) Nyomja meg az Enter billentyűt a tulajdonságok beállításához, vagy válasszon ki entitásokat a Fólia beállításához: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a módosítani kívánt entitásokat, és nyomja meg az Enter billentyűt.



- 3) Váltás ByBlock-ról ByLayer-re? [Igen(I)/Nem(N)] <Igen>: Amikor a rendszer kéri, nyomja meg az Enter billentyűt.
- 4) Blokkokat is tartalmaz? [Igen(I)/Nem(N)] <Igen>: Amikor a rendszer kéri, nyomja meg az Enter billentyűt.
- 5) A kijelölt objektumok színe a Fólia színére, azaz sárgára fog változni.

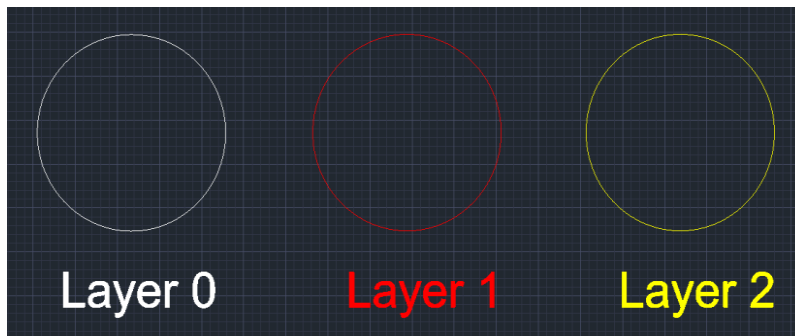


7-6. Fólia illesztés (Laymch)

Módosítsa egy kiválasztott entitás fóliáját, hogy illeszkedjen egy másik fóliához a CADian-ban.

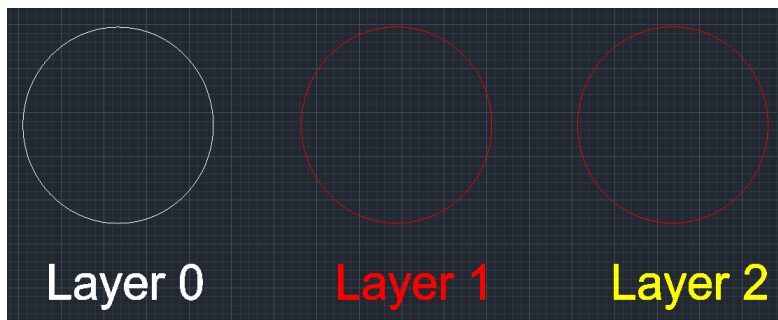
1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fólia egyeztetése lehetőséget. (Vagy írja be a “laymch” parancsot a parancssorba.)

2) Módosítandó objektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a módosítandó fólia entitáseit, és nyomja meg az Enter billentyűt (pl. válassza ki a sárga kört a 2. fólián).



3) Objektum kijelölése a célfólián vagy [Last(L)/Name(N)]: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a forrásentitást (pl. a piros kört az 1. fólián), és nyomja meg az Enter billentyűt.

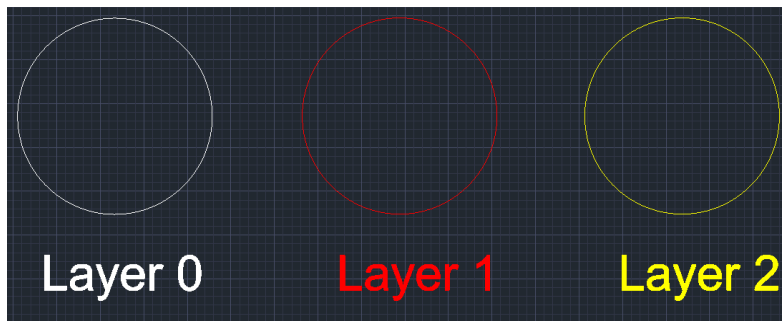
4) A 2. fólián lévő objektum 1. fóliává változik, és a színe pirosra változik.



7-7. Másolás fóliákra (Copytolayer)

Kiválasztott entitások másolása egy új fólia a CADian-ban.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Másolás fóliára lehetőséget. (Vagy írja be a copytolayer parancsot a parancssorba.)
- 2) Másolandó objektumok kijelölése: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a másolandó entitásokat, és nyomja meg az Enter billentyűt (pl. jelölje ki a sárga kört a 2. fólián).



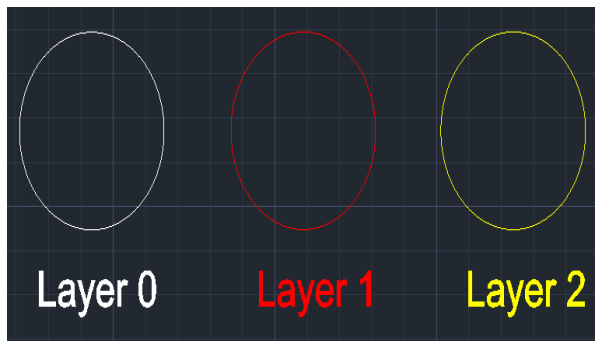
- 3) Válasszon objektumot a célfólián vagy [Last(L)/Input(T)/Name(N)] <Name>: Amikor a rendszer kéri, válassza ki a forrásentitást (pl. a piros kört az 1. fólián), és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 4) Adja meg az alappontot, vagy [Elmozdulás(D)/Kijárat(X)] <Kijárat(X)>: Amikor a rendszer kéri, válassza ki a másolás alappontját.
- 5) Adja meg az elmozdulás második pontját vagy <az első pontot használja elmozdulásként>: Amikor a program kéri, kattintson a másolás helyére.



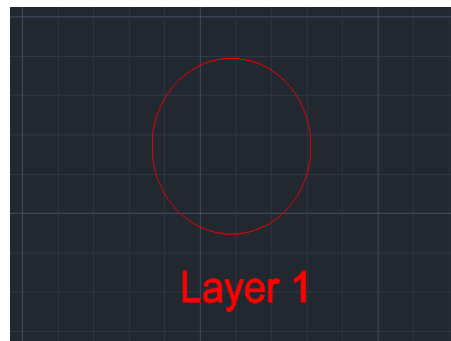
7-8. Fólia izolálás (Layiso)

Csak a kiválasztott fólia megjelenítése a CADian-ban.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fólia elkülönítése lehetőséget. (Vagy írja be a layiso parancsot a parancssorba.)
- 2) Jelölje ki az elkülönítendő objektumokat a fólián, vagy [Beállítások(ok)]: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki az elkülönítendő entitásokat a fólián, és nyomja meg az Enter billentyűt (pl. jelölje ki a piros kört az 1. fólián).



A rajz szétválasztása



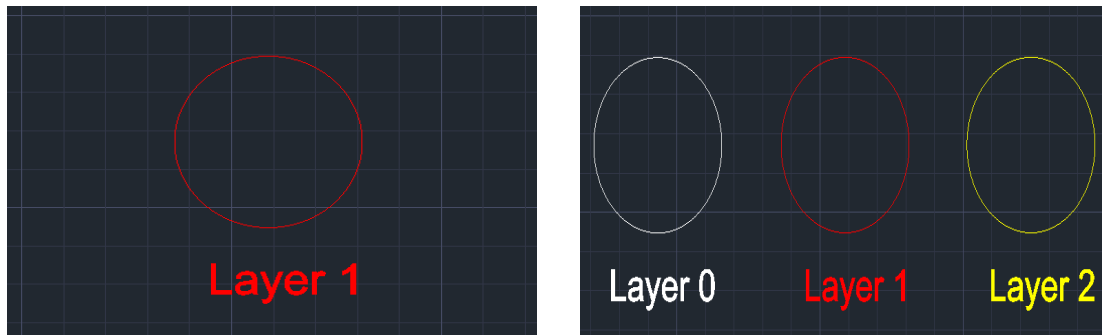
A rajz szétválasztása utáni fóliák

7-9. Layuniso

Kapcsolja ki a fóliák elkülönítését a CADian-ban.

1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fólia Egyesítése lehetőséget. (Vagy írja be a layuniso parancsot a parancssorba.)

2) Minden objektum azonnal megjelenik, amint a fóliák elkülönítése ki van kapcsolva.

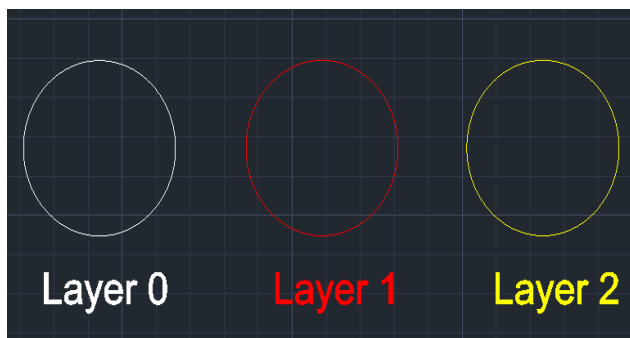


A rajz csoportosításának felbontása előtti fóliák. A rajz csoportosításának felbontása után fóliák

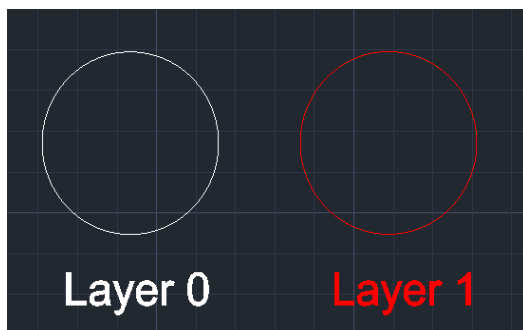
7-10. Fóliázás leállítása (Kikapcsolás - Layoff)

Kapcsoljon ki egy adott fóliát a CADian-ban.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fólia kikapcsolása lehetőséget. (Vagy írja be a parancssorba: layoff.)
- 2) Kattintson a fólián lévő objektum kijelöléséhez a kikapcsoláshoz (pl. kattintson a Fólia elemen található sárga körre).



- 3) A kiválasztott fólián lévő objektumok kikapcsolnak és eltűnnek a képernyőről.

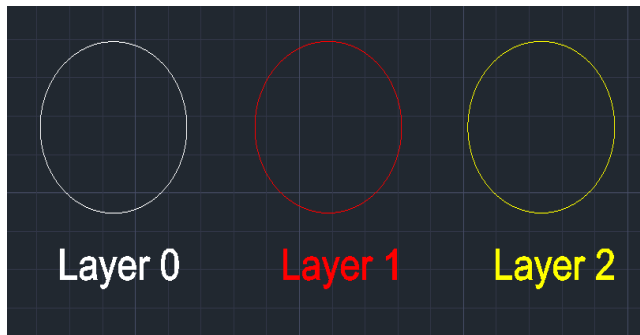


7-11. Fóliázás (Layon)

Kapcsolja be az összes olyan fóliát, ami ki volt kapcsolva a CADian-ban.

1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fóliabekapcsolása lehetőséget. (Vagy írja be a layon parancsot a parancssorba.)

2) Minden fólia azonnal bekapcsolódik.



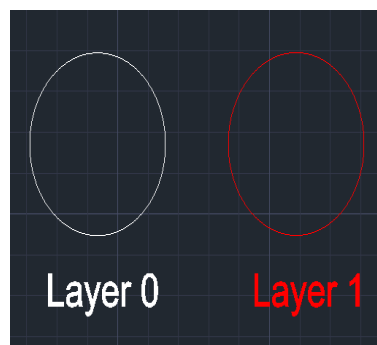
7-12. Fóliafagyasztás (Layfrz)

A kiválasztott fólia rögzítése a CADian-ban. Amikor egy fólia le van fagyasztva, a fólián lévő objektumok eltűnnek a rajzból. A feloldáshoz a rajz újragenerálása szükséges.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fóliafagyasztás lehetőséget. (Vagy írja be a layfrz parancsot a parancssorba.)
- 2) Jelölje ki a fólián lévő objektumokat a rögzítéshez az összes nézetablakban: Amikor a program kéri, kattintson a fólián lévő entításokra a rögzítéshez.



A rajz kimerevítése előtti fólia



A második rajz lefagyasztása utáni

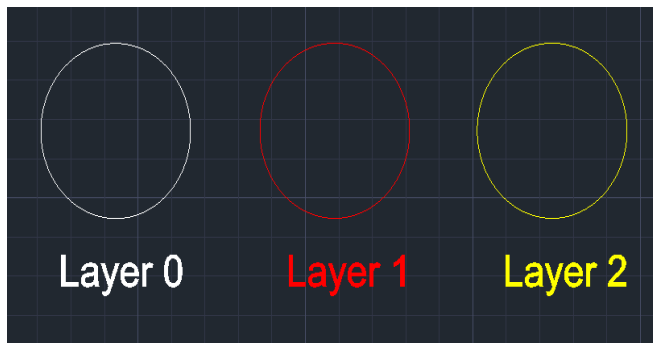
fólia

7-13. Fólia olvadás (Laythw)

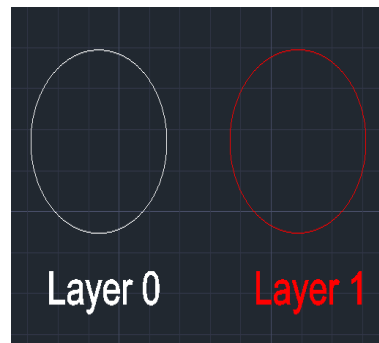
Olvassza fel az összes fagyasztott fóliát a rajzban.

1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fólia felolvasztása lehetőséget. (Vagy írja be a laythw parancsot a parancssorba.)

2) Minden lefagyasztott fólia azonnal felolvasztásra kerül, és az összes objektum megjelenik.



A rajz felolvasztása előtti fólia

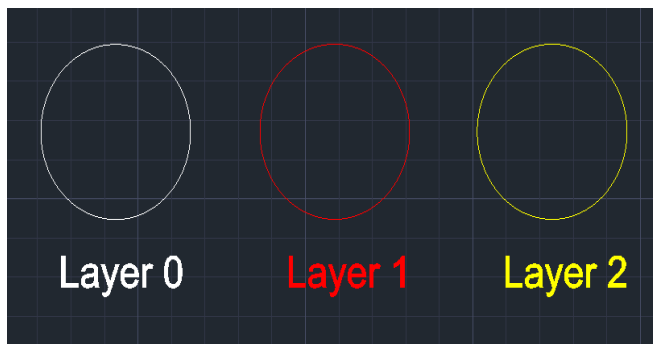


A rajz felolvasztása utáni fólia

7-14. Fóliazár (Laylck)

A kiválasztott fólia zárolása a CADianban. Amikor egy fólia zárolva van, a fólián lévő objektumok nem szerkeszthetők (törölhetők, másolhatók, mozgathatók stb.).

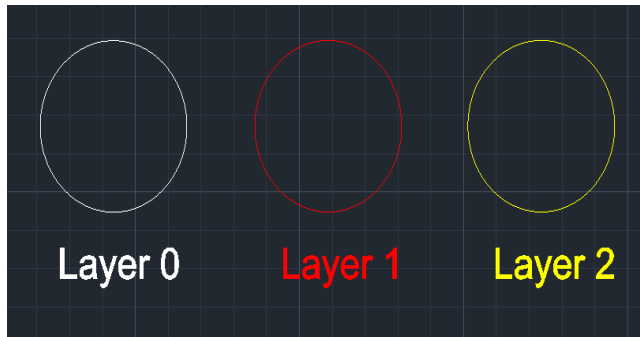
- 1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fóliazár lehetőséget. (Vagy írja be a laylck parancsot a parancssorba.)
- 2) Jelölje ki a zárolandó objektumokat a fólián: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a zárolni kívánt entitásokat a fólián.
- 3) A kiválasztott fólia azonnal zárolásra kerül, és a fólián lévő objektumok halvány színnel jelennek meg.



7-15. Fólia feloldása (Layulk)

Oldja fel a kiválasztott fólia zárolását a CADian-ban.

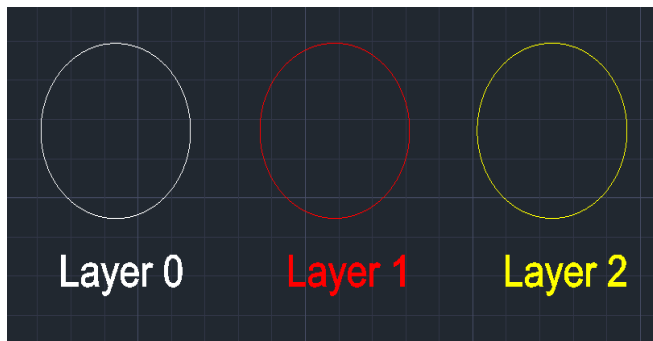
- 1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fólia feloldása lehetőséget. (Vagy írja be a layulk parancsot a parancssorba.)
- 2) Jelölje ki a fólián lévő objektumokat a feloldáshoz: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a fólián lévő entitásokat a feloldáshoz.
- 3) A kiválasztott fólia azonnal feloldódik, és az objektumok eredeti színükben jelennek meg.



7-16. Fóliák egyesítése (Laymrg)

Kijelölt fóliák egyesítése a CADianban. Az aktuális fólia nem egyesíthető.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fóliák egyesítése lehetőséget. (Vagy írja be a laymrg parancsot a parancssorba.)
- 2) Jelölje ki az egyesítendő fóliákon lévő objektumokat, vagy [Name(N)]: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki az egyesítendő fóliákon lévő entitásokat, és nyomja meg az Enter billentyűt (pl. jelölje ki az 1. és 2. fólián lévő objektumokat).



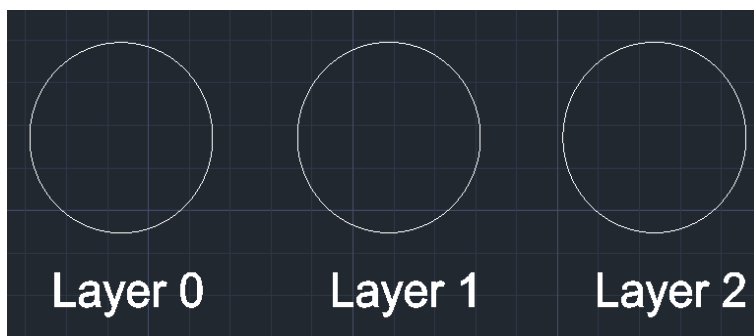
- 3) Objektum kijelölése a célfólián vagy [Név(N)]: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki az entitást a célfólián (pl. válasszon ki egy objektumot a 0. fólián).
- 4) Folytatja? [Igen(I)/Nem(N)] <Igen>: Amikor a rendszer kéri, írja be az „Igen” szót, és nyomja meg az Enter billentyűt.

***** WARNING *****

You are about to merge 2 layers into layer "0".

Do you wish to continue? [Yes/No] <No>.yes

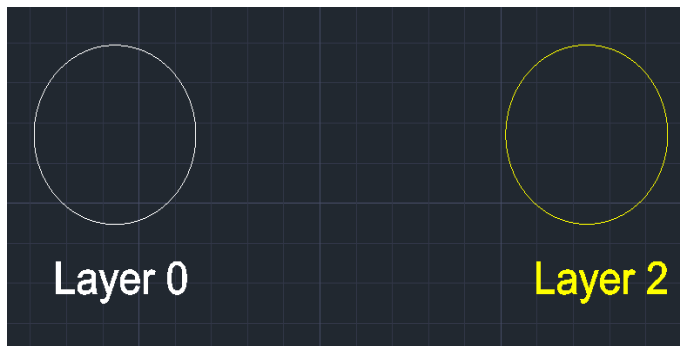
- 5) A kiválasztott fóliák egyesülnek, és az objektumok a célfóliára változnak, annak színével együtt.



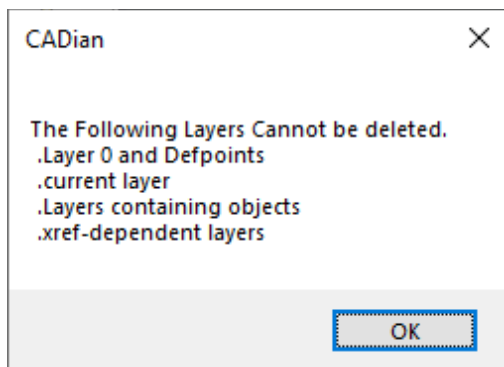
7-17. Fólia törlése (Laydel)

Törölje a kiválasztott entitások fóliáját a CADian-ban. Az aktuális fólia nem törölhető.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Fóliaeszközök → Fólia törlése lehetőséget. (Vagy írja be a laydel parancsot a parancssorba.)
- 2) Jelölje ki a törlendő objektumokat a fóliákon: Amikor a program kéri, kattintson a törlendő entitásokra a fóliákon. A kiválasztott fóliákon lévő objektumok azonnal törlődnek. Nyomja meg az Enter vagy az ESC billentyűt a törlés befejezéséhez.



- 3) Ha kijelöl egy objektumot az aktuális fólián, egy üzenet jelenik meg, amely szerint az nem törölhető. Válasszon ki egy objektumot egy másik fólián a törléshez.

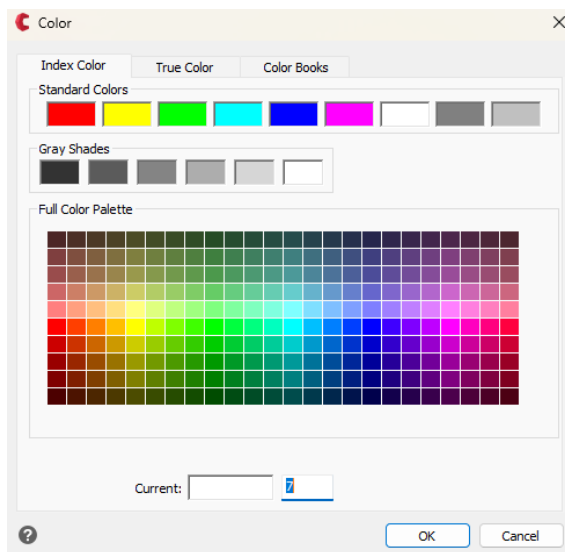


7-18. Szín

Adja meg a rajzban új objektumokhoz használandó színt.

1) Menü: Válassza a Formátum → Szín → Szín kiválasztása lehetőséget. (Vagy írja be a color parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a színablak.



☐ **Alapszínek:** Az alapvető CAD-színek, mint például a piros, sárga, zöld stb., elérhetők. Kattintson a kívánt színre, amely ezután alul megjelenik.



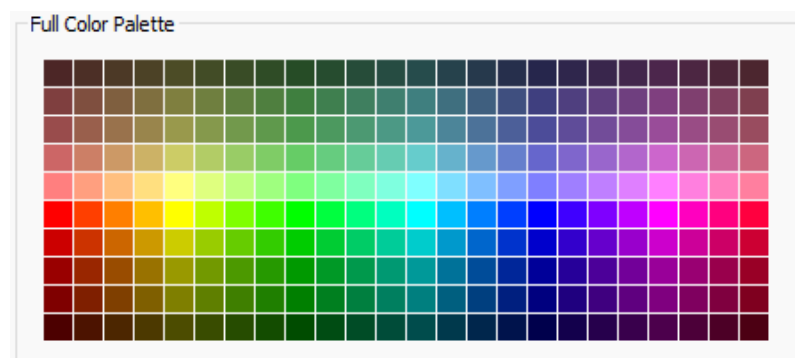
☐ **Grayscale:** Various shades of gray are available. Click the desired shade, which will be displayed at the bottom



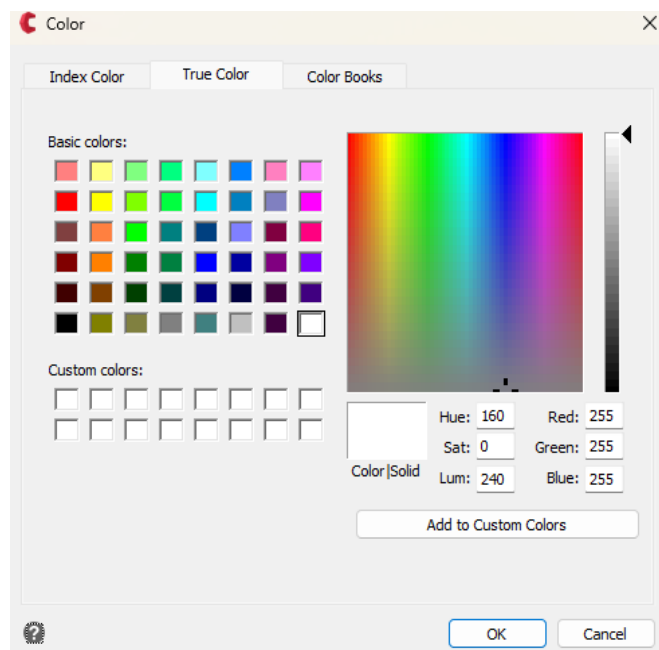
☐ **Logikai színek:** A Blyayer és Byblock színek támogatottak. Kattintson a kívánt színre, amely ezután alul megjelenik.

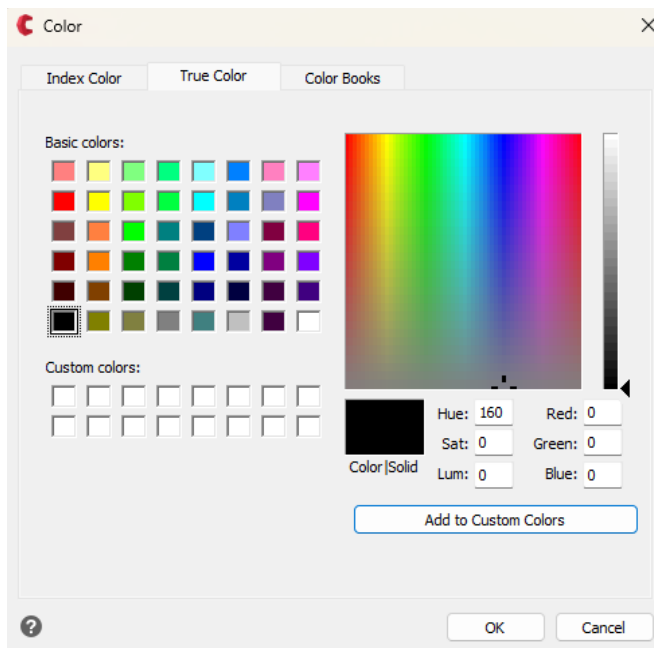


☐ **Teljes színpaletta:** A teljes színpaletta elérhető. Kattintson a kívánt színre, amely ezután alul megjelenik.

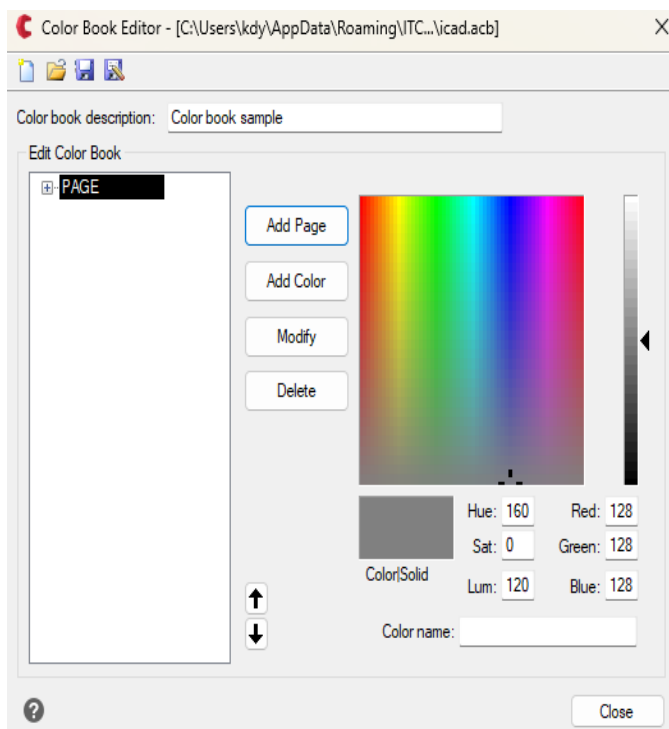


☐ **True Color fül:** Legfeljebb 65 536 valódi szín támogatott. Kattintson a kívánt színre, ekkor a színkód megjelenik a jobb alsó sarokban. A számok módosításával finomhangolhatja a színt.

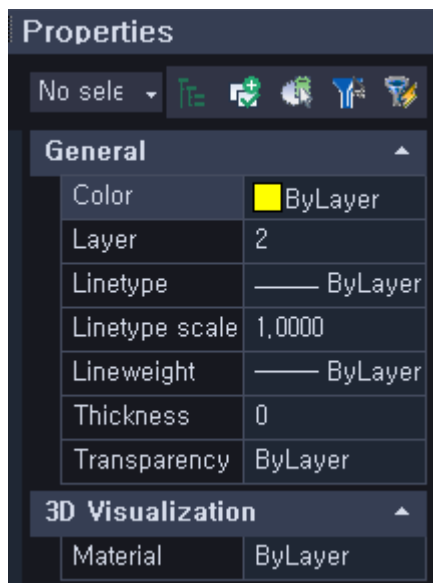




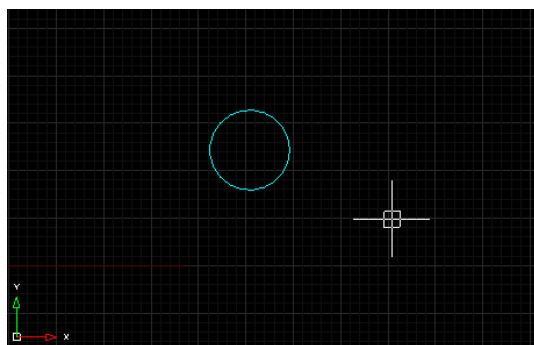
- ☐ **Színkönyv szerkesztő:** Kattintson a „Színkönyv szerkesztő” gombra a szerkesztőablak megnyitásához, ahol a kívánt színt elmentheti egy megadott névvel.



- 3) Válassza ki a ciánkék színt a színablakban, majd kattintson az „OK” gombra. Az aktuális szín megváltozik, és a kiválasztott szín megjelenik a Tulajdonságok ablakban.



4) Rajzolja meg az objektumokat a megadott színnel.

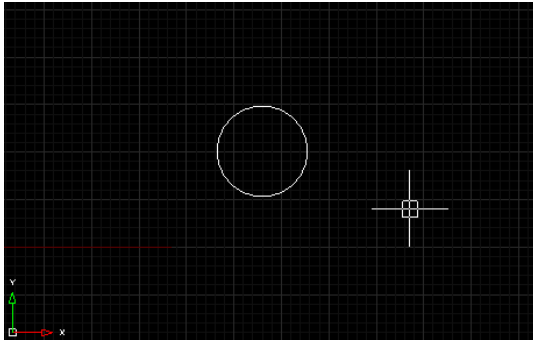


7-19. Szín, fehér

Módosítsa a rajzban lévő új objektumok színét fehérre.

1) Először jelöld ki az objektumokat, majd menj a Menü: Formátum → Szín → Fehér menüpontra.

2) A színe fehérre változik.

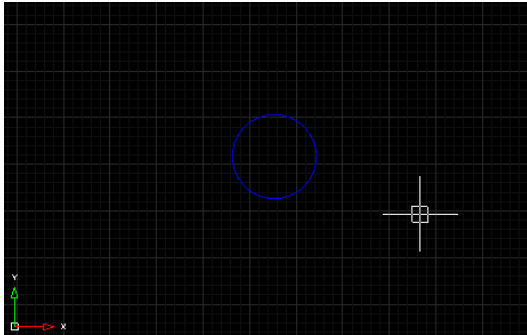


7-20. Szín, kék

Módosítsa a rajzban lévő új objektumok színét kékre.

1) Először jelöld ki az objektumokat, majd menj a Menü: Formátum → Szín → Kék menüpontra.

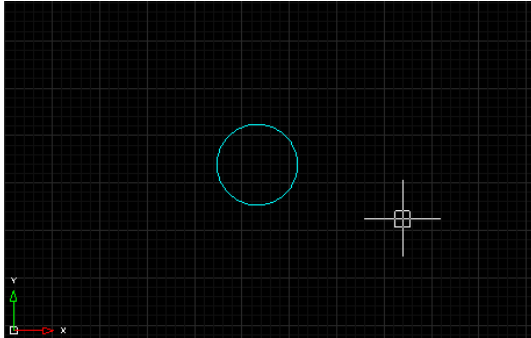
2) A szín kékre változik.



7-21. Színes, ciánkék

Módosítsa a színt ciánkékre a rajzban lévő új objektumoknál.

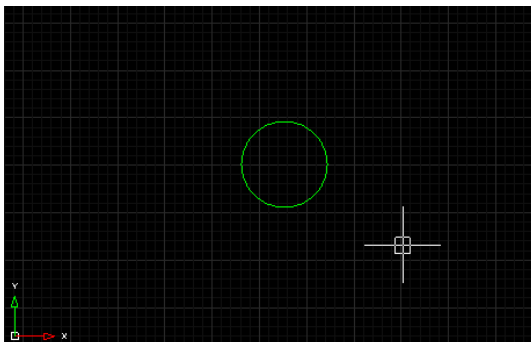
- 1) Először jelöld ki az objektumokat, majd menj a Menü: Formátum → Szín → Cián menüpontra.
- 2) A színe ciánkékre változik.



7-22. Szín, zöld

Módosítsa a rajzban lévő új objektumok színét zöldre.

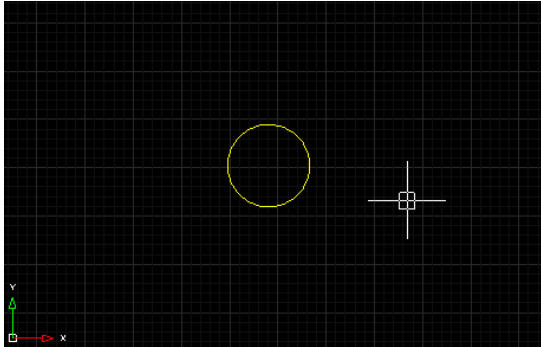
- 1) Először jelöld ki az objektumokat, majd menj a Menü: Formátum → Szín → Zöld menüpontra.
- 2) A szín zöldre változik.



7-23. Szín, sárga

Módosítsa a rajzban lévő új objektumok színét sárgára.

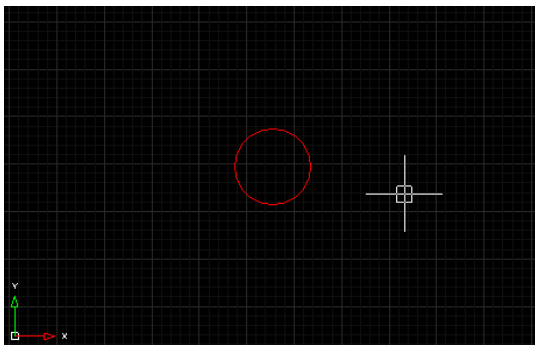
- 1) Először jelöld ki az objektumokat, majd menj a Menü: Formátum → Szín → Sárga menüpontra.
- 2) A színe sárgára változik.



7-24. Szín, piros

Módosítsa a rajzban lévő új objektumok színét pirosra.

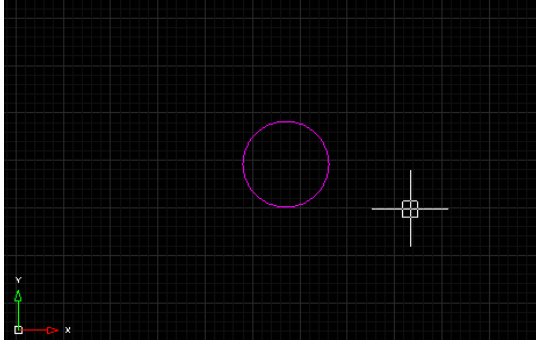
- 1) Először jelöld ki az objektumokat, majd menj a Menü: Formátum → Szín → Piros menüpontra.
- 2) A színe vörösre változik.



7-25. Színes, bíborvörös (Magenta)

Módosítsa a rajzban lévő új objektumok színét bíborvörösre.

- 1) Először jelöld ki az objektumokat, majd menj a Menü: Formátum → Szín → Bíborvörös menüpontra.
- 2) A színe bíborvörösre változik.



7-26. Szín, Bylayer

Módosítsa a rajzban lévő új objektumok színét Fólia (ByLayer) értékre. A szín automatikusan a fóliához rendelt színre változik.

- 1) Először jelöld ki az objektumokat, majd menj a Menü: Formátum → Szín → Fólia menüpontra.
- 2) A szín Bylayer-re változik.
- 3) Ha a 0. fólián fehér színnel, az 1. fólián piros színnel, a 2. fólián pedig sárgával rajzolunk kört, az objektumok ennek megfelelően lesznek kirajzolva.



7-27. Szín, Byblock

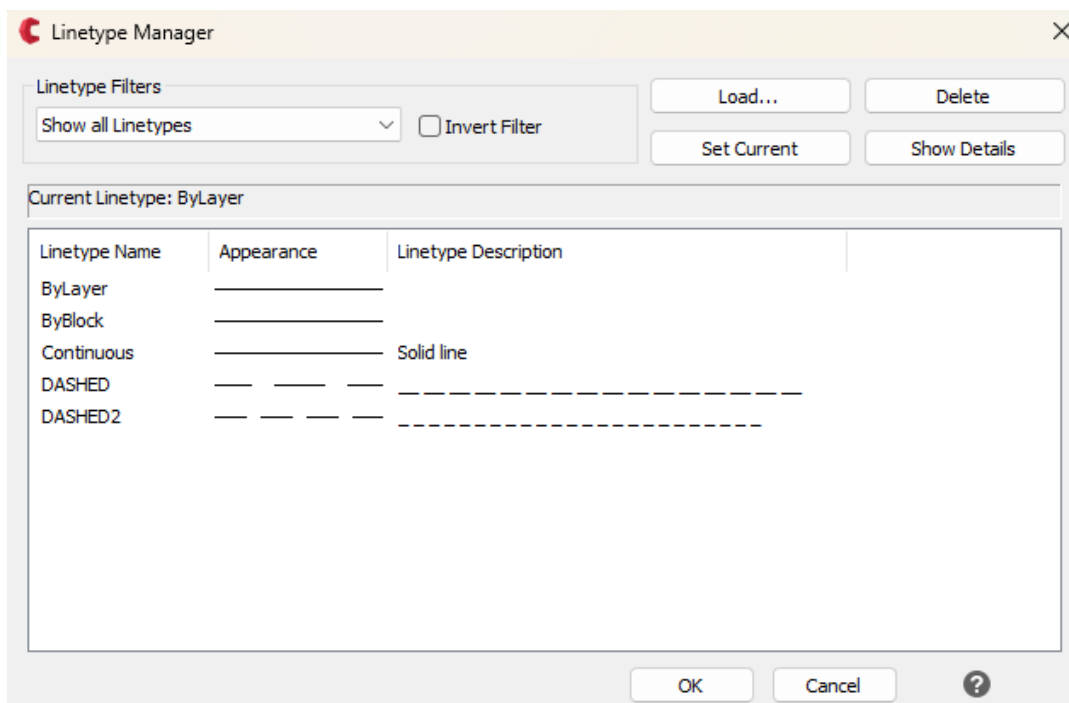
Módosítsa a rajzban lévő új objektumok színét Byblock értékre.

- 1) Először jelöld ki az objektumokat, majd menj a Menü: Formátum → Szín → Blokk szerint.
- 2) A szín Byblock-ra változik.

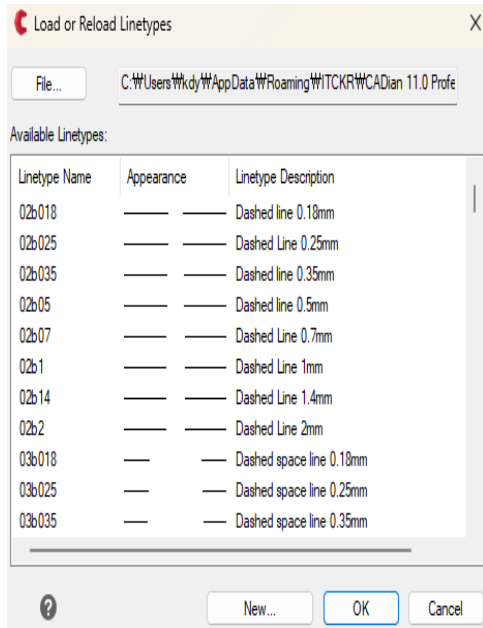
7-28. Vonaltípus

Állítsa be a vonalak rajzolásakor használandó vonaltípust.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Vonaltípus lehetőséget. (Vagy írja be a `linetype` parancsot a parancssorba.)
- 2) A Vonaltípus-kezelőben válassza ki a kívánt vonaltípust → Kattintson az „Aktuális beállítása” gombra, majd az „OK” gombra a vonaltípus módosításához.



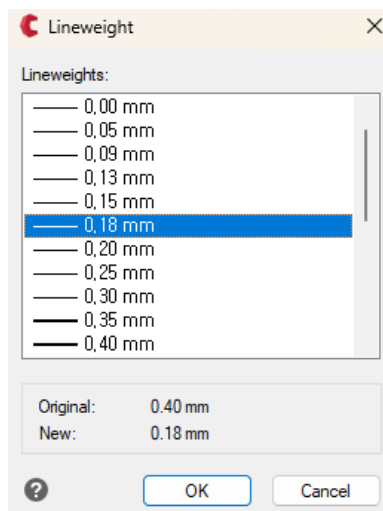
☐ **Betöltés:** Megjelenik a vonaltípus betöltése vagy újratöltése ablak. Kattintson a **Fájl** gombra a bal felső sarokban → válassza ki a betölteni kívánt *.lin vonaltípusfájlt → válassza ki a kívánt vonaltípust → kattintson az „OK” gombra a kiválasztott vonaltípus listához adásához.



7-29. Vonalvastagság

Állítsa be a vonalak rajzolásakor használandó vonalvastagságot.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Vonalvastagság lehetőséget. (Vagy írja be a lineweight a parancssorba.)
- 2) A Vonalvastagság-beállítások ablakban válassza ki a kívánt vonalvastagságot → Kattintson az „Alkalmaz és bezárás” gombra a vonalvastagság módosításához.



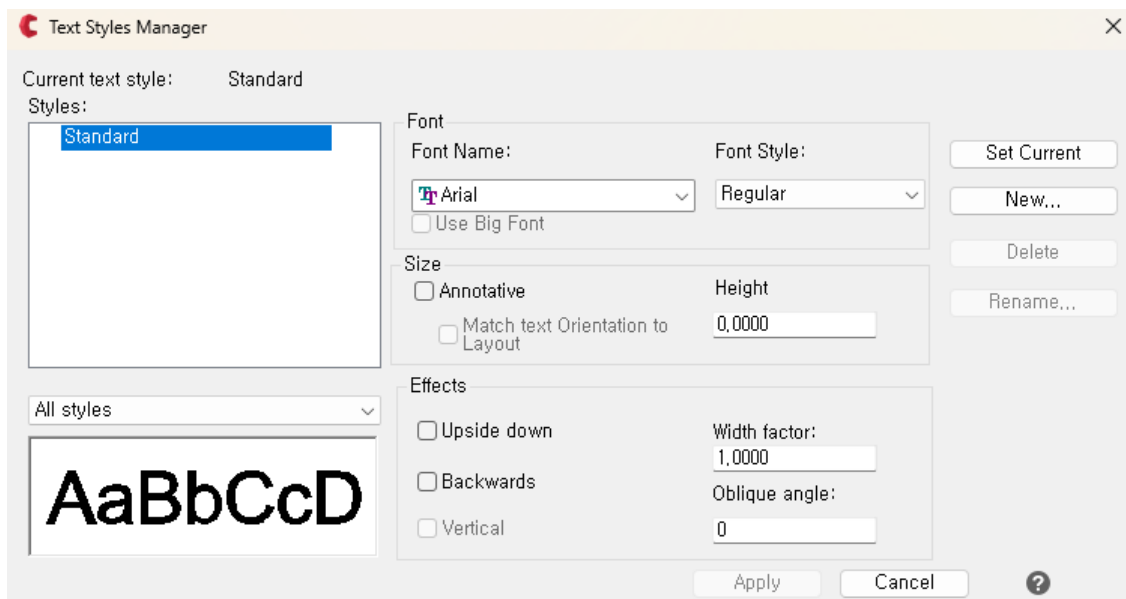
- ☐ **Egységek:** Adja meg a vonalvastagság mértékegységét.
- ☐ **Vonalvastagság megjelenítése:** Jelölje be a „Vonalvastagság megjelenítése” opciót, hogy a vonalvastagság látható legyen a rajzban. *(Megjegyzés: Ez zsúfolttá teheti a rajzot, mivel nagyítási szinttől függetlenül azonos vastagságot jelenít meg, ezért nem ajánlott.)*
- ☐ **Megjelenítési lépték módosítása:** A vonalvastagság megjelenítési léptékének módosítása.

7-30. Szövegstílus-kezelő (Style)

Szövegstílusok beállítása a CADianban, beleértve a méretet, betűtípust és dőlést.

1) Menü: Válassza a Formátum → Szövegstílus-kezelő lehetőséget. (Vagy írja be a style parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Szövegstílus-kezelő ablak.



- ☐ **Aktuális szövegstílus:** Megjeleníti a jelenleg használt szövegstílus nevét.
- ☐ **Stílus:** A szövegstílusok listáját jeleníti meg, ahol kiválaszthatja a módosítani kívánt stílust.
- ☐ **Előnézet:** Megjeleníti az aktuális szövegstílus előnézetét.
- ☐ **Aktuális szövegstílus:** Megjeleníti a jelenleg használt szövegstílus nevét.
- ☐ **Stílus:** A szövegstílusok listáját jeleníti meg, ahol kiválaszthatja a módosítani kívánt stílust.
- ☐ **Előnézet:** Megjeleníti az aktuális szövegstílus előnézetét.



□ **Betűtípus:** Válasszon a számítógépen telepített különféle betűtípusok közül (pl. Dotum, Gulim, Barun Gothic).

AaBbCcD AaBbCcD **AaBbCcD** AaBbCcD

ArialBahnschriftForteDavid

□ **Méret:** A szöveg magasságának (méretének) előre meghatározása. Ha az érték 0, akkor a méret dinamikusan igazodik a rajzbeállításokhoz.

□ **Hatások:** A szöveg tulajdonságainak módosítása, például alak, szélességarány és dőlésszög.

■ **Visszafelé:** A szöveget visszafelé jeleníti meg.

AaBbCcD

■ **Fejjel lefelé:** A szöveget fejjel lefelé jeleníti meg.

AaBbCcD

■ **Szélességfaktor:** A szöveg szélességarányát állítja be.

AaBbCcD AaBbCcD

Szélesség arány:1Szélesség arány: 2

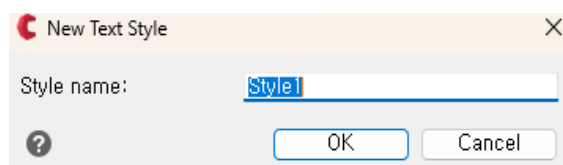
■ **Ferde szög:** Beállítja a szöveg dőlésszögét.

AaBbCcD AaBbCcD

Ferde szög:0 Ferde szög: 30

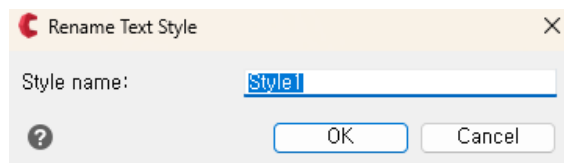
Aktuális beállítás: A listából kiválasztott szövegstílust állítja be aktuális szövegstílusként.

Új: Kattintson az „Új” gombra → Adja meg az új stílus nevét → Kattintson az „OK” gombra új szöveg létrehozásához stílus.



Törlés: Törli a kiválasztott szövegstílust a listából.

Átnevezés: Kattintson az „Átnevezés” gombra → Adjon meg egy új nevet a stílusnak → Kattintson az „OK” gombra a módosításhoz szövegstílus neve.

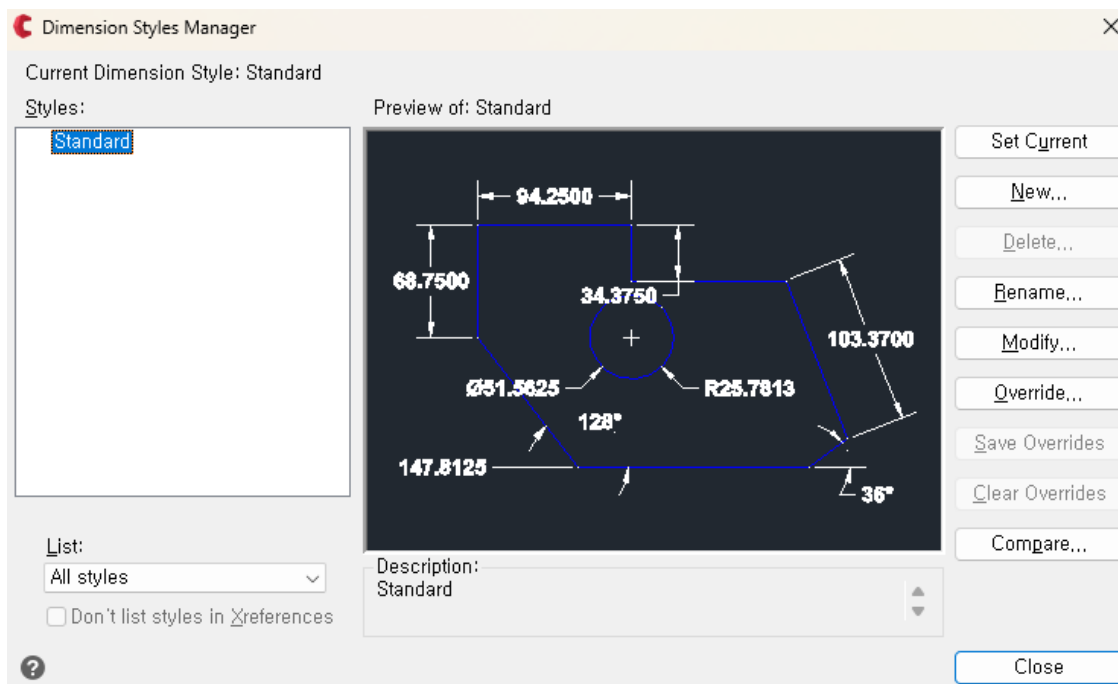


7-31. Méretstílus-kezelő (Dimstyle)

Méretstílusok beállítása, beleértve a szint, a nyíl alakját, a szövegméretet és a betűtípust.

1) Menü: Válassza a Formátum → Méretstílus lehetőséget. (Vagy írja be a dimstyle parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Méretstílus-kezelő ablak.



□ **Aktuális méretstílus:** Megjeleníti a jelenleg használt méretstílust.

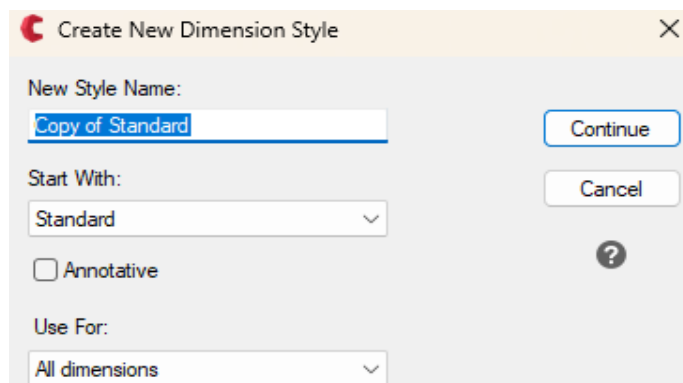
□ **Előnézet:** Megjeleníti a méret jelölés előnézetét az aktuális stílusbeállításokkal.

□ **Stílusnézet beállításainak megjelenítése:** Választhat, hogy csak az aktuális méretstílus vagy az összes stílus jelenjen meg.

□ **Aktuálissá tétel:** A listából kiválasztott méretstílust aktuálisként állítja be.

□ **Új:** Kattintson az „Új” gombra → adja meg az új stílus nevét → válasszon egy kiindulási stílust → kattintson a „Folytatás” gombra → megjelenik az új méretstílus ablaka, ahol különféle beállításokat módosíthat. Kattintson az „OK” gombra az új méretstílus hozzáadásához.

→ Megjelenik az Új méretstílus ablak, ahol módosíthatja a különböző beállításokat. Kattintson az „OK” gombra az új méretstílus hozzáadásához.



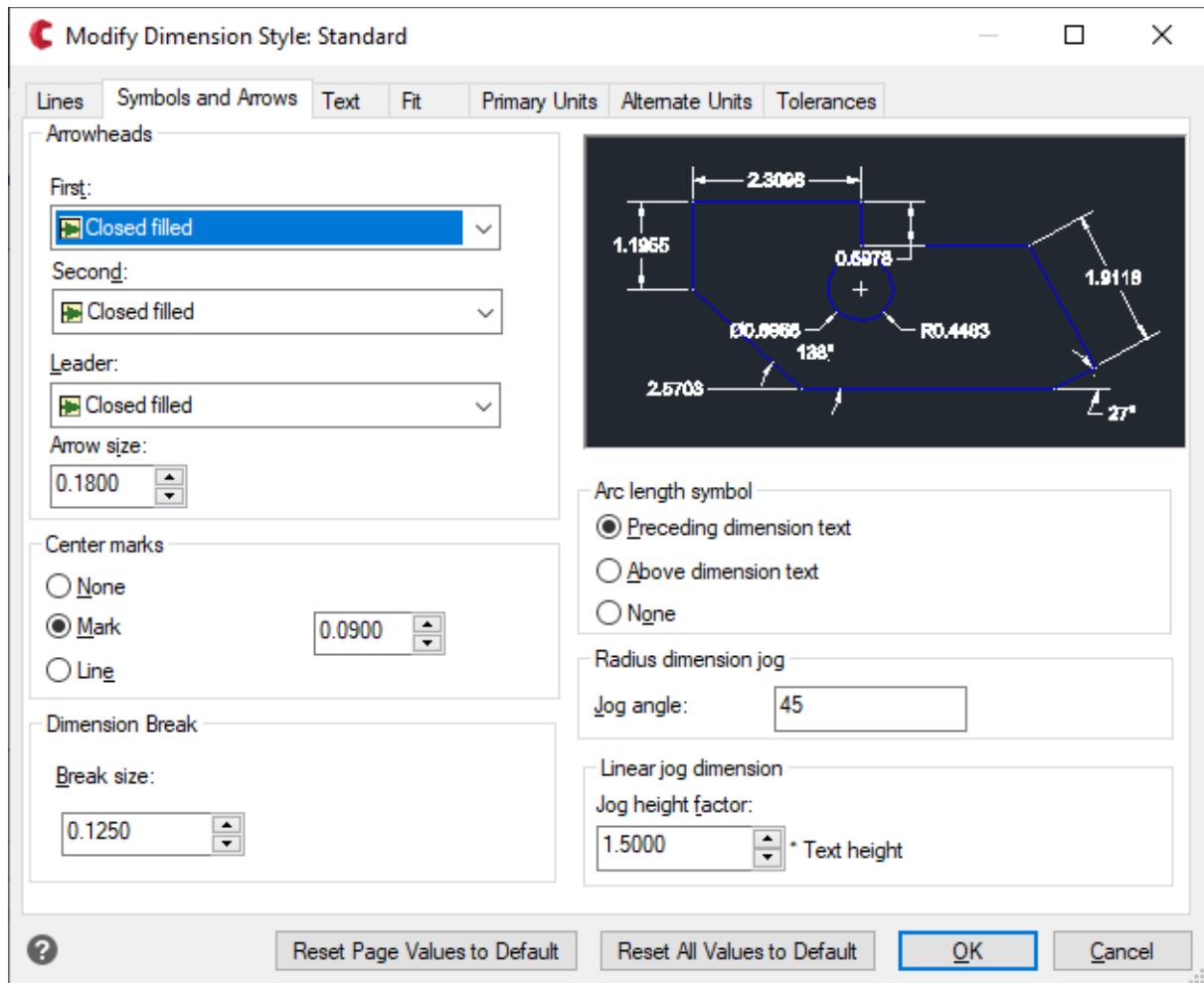
□ **Átnevezés:** A méretstílus átnevezése.

□ **Módosítás:** A listából kiválasztott méretstílus részleteinek szerkesztése.

□ **Felülírás:** Megjeleníti a Felülírás párbeszédablakot, ahol ideiglenes felülírásokat állíthat be a méretstílushoz.

3) Méretstílus módosítása

3-1) Válassza ki a módosítani kívánt méretstílust a listából → Kattintson a „Módosítás” gombra → Megjelenik a Méretstílus módosítása ablak.



□ **Lines Tab:** A méretvonalakkal és a segédvonalakkal kapcsolatos beállítások módosítása.

■ Méretvonalak: Módosítsa a méretvonalak beállításait.

◊ Szín: A méretvonalak színének módosítása.

◊ Vonaltípus: Módosítja a méretvonalak vonaltípusát.

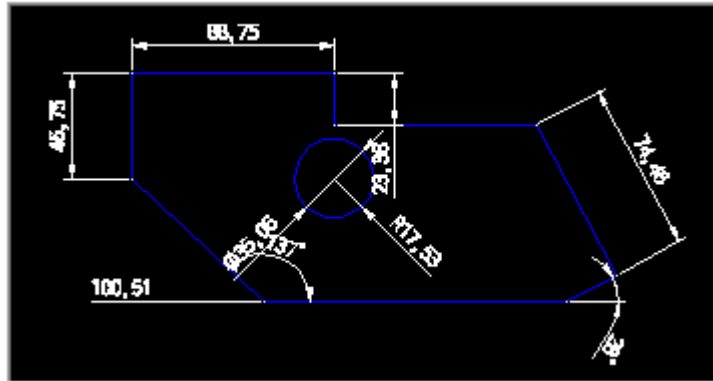
◊ Vonalvastagság: Módosítja a méretvonalak vonalvastagságát.

◊ Átnyúlás a jelöléseken túl: Módosítsa a méretvonalak jelöléseken túli hosszát.

◊ Alapvonal térköz: Módosítsa az alapvonal méretei közötti térközt.

◊ Elnyomás: Méretvonalak elnyomása, hogy láthatatlanná

■ Előnézet: A méretezési beállítások előnézetének megtekintése.



■ Segédvonalak: Segédvonalak beállításainak módosítása.

◊ Szín**: A segédvonalak színének módosítása.

◊ 1. mellékvonal vonaltípusa: Az első mellékvonal vonaltípusának módosítása.

◊ 2. mellékvonal vonaltípusa: A második segédvonal vonaltípusának módosítása.

◊ Vonalvastagság: Módosítsa a segédvonalak vonalvastagságát.

◊ Méretvonalakon túlnyúlás: Módosítsa a segédvonalak méretvonalakon túlnyúló hosszát.

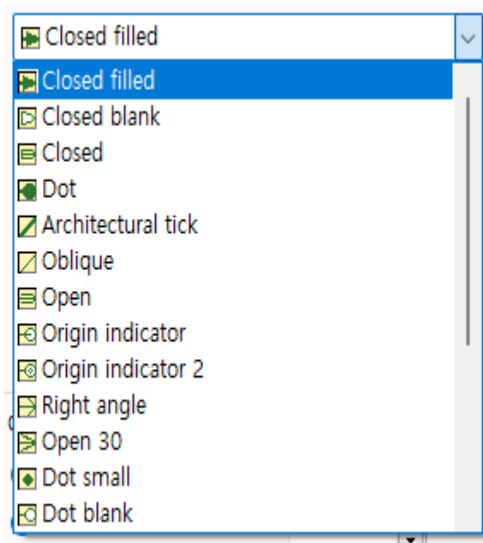
◊ Eltolás az origótól: Módosítja a segédvonalak origótól való eltolásának távolságát.

◊ Elnyomás: A segédvonalak elnyomása láthatatlanná teszi őket.

□ **Szimbólumok és nyilak fül:** A szimbólumokra és nyilakra vonatkozó beállítások módosítása.

■ Nyílhegyek: Nyílhegybeállítások módosítása.

- ◊ Első: Az első nyílhegy alakjának módosítása.



- ◊ Második: A második nyílhegy alakjának módosítása.

- ◊ Vezető: A vezető nyílhegy alakjának módosítása.

- ◊ Nyílméret: A nyílhegyek méretének módosítása.

■ Középjelek: Módosítsa a középjelek beállításait.

■ Ívhossz szimbólum: Állítsa be az ívhossz szimbólumának elhelyezkedését.

- **Szöveg fül:** A méretszövegre vonatkozó beállítások módosítása.

■ Szöveg megjelenése: Állítsa be a méretszöveg megjelenését.

- ◊ Szövegstílus: Válasszon szövegstílust a méretszöveghez a meglévő szövegstílusok közül.

- ◊ Szövegszín: Módosítsa a méretszöveg színét.

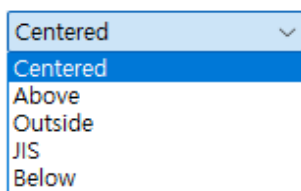
- ◊ Kitöltési szín: A méretszöveg háttérszínének módosítása.

◊ Szövegmagasság: Adja meg a méretszöveg magasságát (méretét). Vegye figyelembe, hogy a szövegméret csak akkor változik, ha a szövegstílusban a szövegméret 0-ra van állítva.

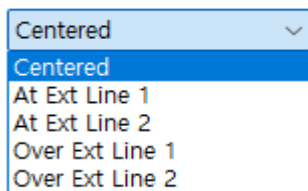
◊ Keret rajzolása a szöveg köré: Keret (tégla) megjelenítése a méretszöveg körül.

■ Szöveg elhelyezése: Állítsa be a méretszöveg elhelyezését.

◊ Függőleges: Állítsa be a méretszöveg függőleges elhelyezését.



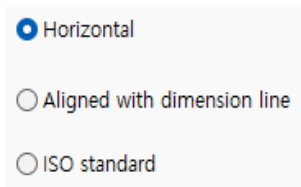
◊ Vízszintes: Állítsa be a méretszöveg vízszintes elhelyezését.



◊ Nézetirány: Beállítja a méretszöveg nézetirányát.

◊ Eltolás a méretvonalától: Állítsa be a méretszöveg távolságát a méretvonalától.

■ Szöveg igazítása: Állítsa be a méretszöveg igazítási módját.



□ Illesztés fül (Fit tab)

■ Illesztési beállítások: Állítsa be a szöveg és a nyílak elhelyezését a segédvonalak között.

☒ Either text or arrows(best fit)
☐ Arrows
☐ Text
☐ Both text and arrows
☐ Always keep text between ext lines
☐ Suppress arrows if they don't fit inside extension lines

- Szöveg elhelyezése: Állítsa be a szöveg elhelyezkedését, amikor az nem az alapértelmezett pozícióban van.

☒ Beside the dimension line
☐ Over the dimension line, with leader
☐ Over the dimension line, without leader

- Méretezési jellemzők léptéke: Állítsa be a méretezési jellemzők léptékét.

☐ Annotative i
☐ Scale dimensions to layout
☒ Use overall scale of: 1.0000

- Finomhangolás: További beállításokat adhat meg a méretek elhelyezéséhez.

☐ Place text manually
☐ Draw dim line between ext lines

Elsődleges egységek fül

- Lineáris méretek: Állítsa be a lineáris méretek mértékegységét.

- ◊ Egységformátum: Módosítsa a lineáris méretek mértékegységformátumát.

Decimal ▼
 Scientific
 Decimal
 Engineering
 Architectural
 Fractional
 Windows Desktop

- ◊ Pontosság: Módosítsa a lineáris méretek pontosságát. A pontosság mértékegysége az egység formátumától függően változik.

◊ Tizedesjel: Állítsa be a tizedesjelet.

◊ Kerekítés: Állítsa be a kerekítési értéket.

◊ Előtag: Állítsa be a lineáris méretek előtagját.

◊ Utótag: Állítsa be a lineáris méretek utótagját.

■ Mértékegység-lépték: Állítsa be a lineáris méretekben használt mértékvértékek léptéktényezőjét.

■ Nullaértékek elnyomása: Állítsa be, hogy el legyenek-e nyomva a nulla értékek lineáris méretekben.

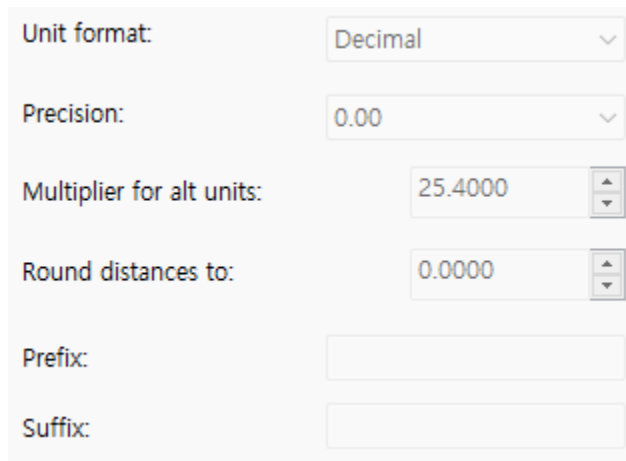
■ Szögméretek: Állítsa be a szögméretek mértékegységét és pontosságát.

■ Nulla elnyomása: Állítsa be, hogy el legyenek-e nyomva a nulla értékek szögméretekben.

Alternatív mértékegység-kijelzés: Alternatív mértékegység-kijelzésbe van jelölve, alternatív mértékegységek jelennek meg

méreték létrehozásakor. (Ezt a lehetőséget be kell jelölni az alábbi elemek aktiválásához.)

- Alternatív mértékegységek: Állítsa be a méretekben megadott alternatív mértékegységek formátumát, pontosságát, előtagját és utótagját.



Unit format: Decimal

Precision: 0.00

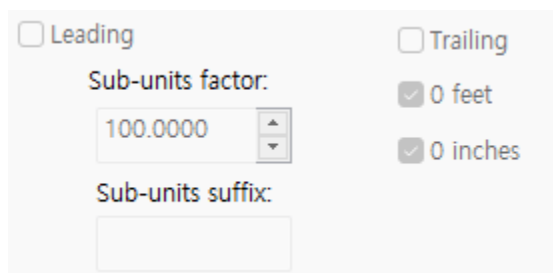
Multiplier for alt units: 25.4000

Round distances to: 0.0000

Prefix:

Suffix:

- Nulla elnyomása: Állítsa be, hogy el legyenek-e tiltva a nulla értékek az alternatív egységdimenziókban.



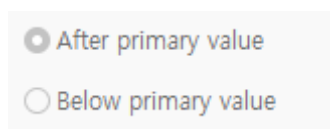
☐ Leading ☐ Trailing

Sub-units factor: 100.0000

Sub-units suffix:

☒ 0 feet ☒ 0 inches

- Elhelyezés: Állítsa be az alternatív egységek elhelyezési pozícióját.



☒ After primary value ☐ Below primary value

Tolerances Tab: Tűrésekhez kapcsolódó beállítások módosítása.

- Tűrésformátum: Állítsa be a tűrések, pontosság, felső érték, alsó érték stb. megjelenítési módját.

Method:	None	▼
Precision:	0.0000	▼
Upper value:	0.0000	▲▼
Lower value:	0.0000	▲▼
Scaling for height:	1.0000	▲▼
Vertical position:	Middle	▼

- Alternatív mértékegység-tűrések: Állítsa be a tűrések, pontosság, felső érték, alsó érték stb. megjelenítési módját az alternatív mértékegységekhez.

Alternate Unit Tolerances	
Precision:	0.00 ▼
Zero suppression	
☐ Leading	☒ 0 feet
☐ Trailing	☒ 0 inches

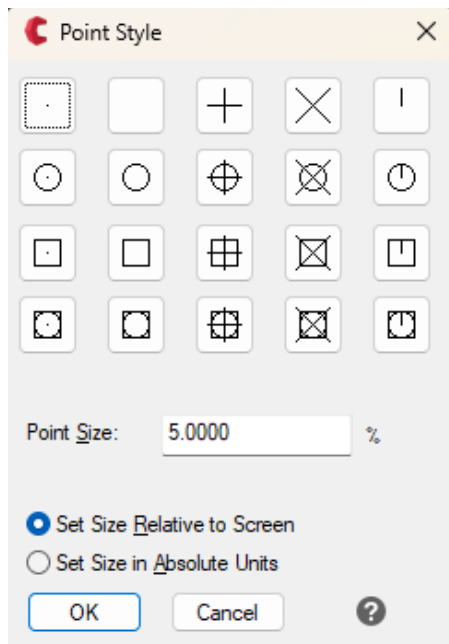
Oldalértékek visszaállítása alapértelmezettre: Visszaállíthatja az aktuális lap beállításait.

Minden érték visszaállítása alapértelmezettre: Az összes értéket visszaállíthatja a méretezési beállításokban.

7-32. Pontstílus (Ddptype)

Állítsa be a pontok stílusát, méretét és egyéb attribútumait.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Pontstílus menüpontot. (Vagy írja be a ddptype parancsot a parancssorba.)
- 2) Megjelenik a Pontstílus ablak. A kívánt pontstílus és méret megadása után kattintson az „OK” gombra a pontok kijelölt stílusban és méretben történő rajzolásához.



- **Pontstílus kiválasztása:** Kattintson a kívánt pontstílusra az alábbi pontstílusok listájából.



- **Pont mérete:** Adja meg a képernyőn megjelenő pont méretét.
 - A „Méret beállítása a képernyőhöz képest” opció kiválasztása relatív méretű pontokat hoz létre. Újrageneráláskor a pontok átméreteződnek.
 - A „Méret beállítása abszolút mértékegységben” kiválasztása abszolút mértékegységben állítja be a méretet, és a méret nem változik a regenerálás után.

Point Size: %

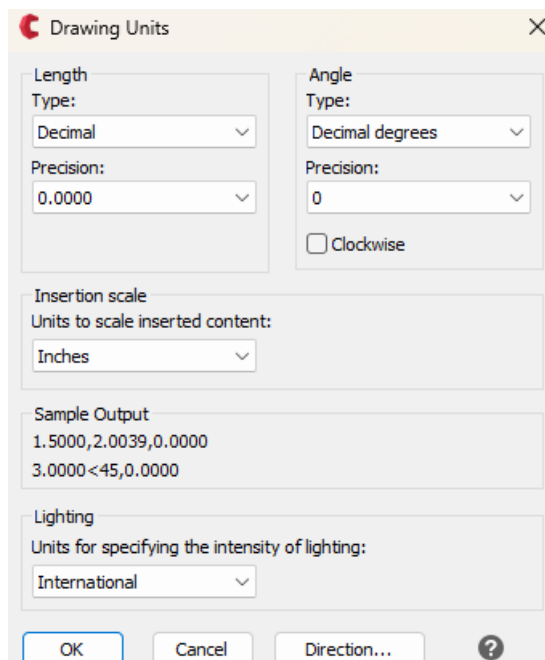
☒ Set Size Relative to Screen

☐ Set Size in Absolute Units

7-33. Rajzolósi egységek (Ddunits)

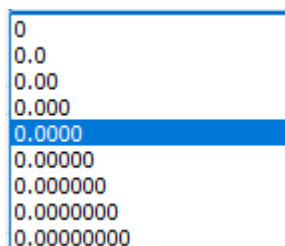
Állítsa be a rajzhoz szükséges mértékegységeket, pontosságot stb.

- 1) Menü: Válassza a Formátum → Rajz mértékegységei menüpontot. (Vagy írja be a ddunits parancsot a parancssorba.)
- 2) Megjelenik a Rajz mértékegységei ablak. Miután beállította az objektumok mértékegységeit, pontosságát és beszúrási mértékegységeit, kattintson az „OK” gombra a megadott mértékegységek és pontosság rajzra való alkalmazásához.



□ **Hossz:** Állítsa be a mértékegységek formátumát, ahol a pontosság az adott egységtől függően változik.

■ **Építészeti:** Hüvelykben és lábban jeleníti meg.



■ **Mérnöki adatok:** Milliméterben, centiméterben stb. jelenik meg.

0'-0"
0'-0.0"
0'-0.00"
0'-0.000"
0'-0.0000"
0'-0.00000"
0'-0.000000"
0'-0.0000000"

- Tudományos: Kitevőkkel (tízes hatványaival) jelenít meg.

0E+01
0.0E+01
0.00E+01
0.000E+01
0.0000E+01
0.00000E+01
0.000000E+01
0.0000000E+01
0.00000000E+01

- Tört: Lábban és tört hüvelykben jelenít meg.

0
0 1/2
0 1/4
0 1/8
0 1/16
0 1/32
0 1/64
0 1/128
0 1/256

- Decimális: A hosszúságot decimális formátumban jeleníti meg.

0
0.0
0.00
0.000
0.0000
0.00000
0.000000
0.0000000
0.00000000

☐ **Szög:** Állítsa be az aktuális szögformátumot és pontosságot, ahol a pontosság az adott egységtől függően változik.

- Fokozat: Fokozatban jelenít

```
0g
0.0g
0.00g
0.000g
0.0000g
0.00000g
0.000000g
0.0000000g
0.00000000g
```

- Fok/Perc/Másodperc: Fokokban, percekben és másodpercekben jeleníti meg az értéket.

```
0d
0d00'
0d00'00"
0d00'00.0"
0d00'00.00"
0d00'00.000"
0d00'00.0000"
```

- Radián: Radiánban jeleníti meg.

```
0r
0.0r
0.00r
0.000r
0.0000r
0.00000r
0.000000r
0.0000000r
0.00000000r
```

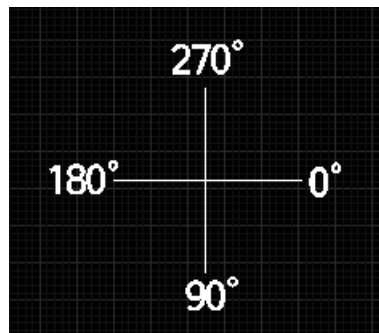
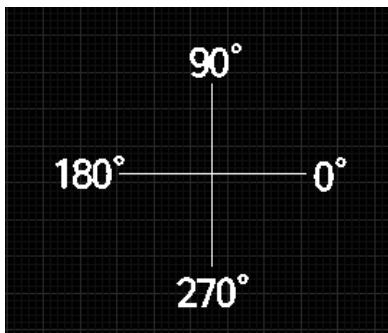
- Tizedes fok: Tizedes fokokban jelenít meg.

```
0
0.0
0.00
0.000
0.0000
0.00000
0.000000
0.0000000
0.00000000
```

- Földmérői mértékegységek: Kijelzi az irányszögek (K, Ny, D, É) és fokok, percek, másodpercek keverékét.

```
N 0d E
N 0d00'E
N 0d00'00"E
N 0d00'00.0"E
N 0d00'00.00"E
N 0d00'00.000"E
N 0d00'00.0000"E
```

- **Óramutató járásával megegyezően:** Beállítja, hogy a szöveget az óramutató járásával



Óramutató járásával ellentétes irányban(alapértelmezett) Óramutató járásával megegyezően

- **Beszúrási méretarány:** Beállítja a blokkok és képek méret egységeit, amelyek az aktuális rajzba kerülnek beszúrásra.

Insertion scale
Units to scale inserted content:
Inches

- Unitless
- Inches
- Feet
- Miles
- Millimeters
- Centimeters
- Meters
- Kilometers
- Microinches
- Mils
- Yards
- Angstroms
- Nanometers
- Microns
- Decimeters
- Dekameters
- Hectometers
- Gigameters
- Astronomical Units
- Light Years
- Parsecs

- **Minta kimenet:** Előnézetet ad az aktuális mértékegység- és szögbeállításokról.

Sample Output
1 1/2,2,0
3<45,0

- **Világítás:** Beállítja a világítás intenzitásának mértékegységeit az aktuális rajzban.

Lighting

Units for specifying the intensity of lighting:

International

International

American

Generic

- **Irány:** Megjeleníti az iránybeállító ablakot, ahol megadhatja az alap szöget.

Direction Control

Base Angle

☒ East 0.00

☐ North 90.00

☐ West 180.00

☐ South 270.00

☐ Other Pick / Type

 Angle: 0

OK Cancel

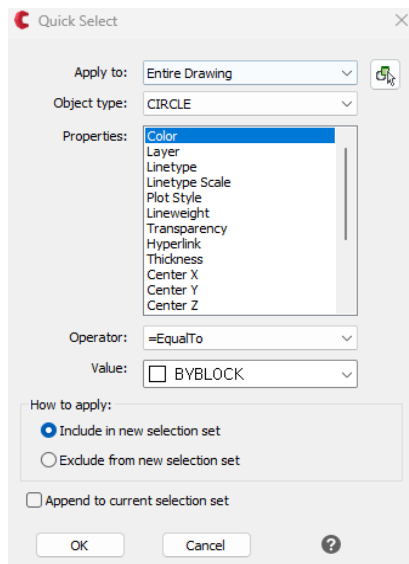
8. CADian 2025 menü - Eszközök

8-1. Gyorskiválasztás (Qselect)

Gyorsan kiválaszthatja a kívánt objektumokat a rajzban.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Gyorskijelölés lehetőséget. (Vagy írja be a qselect parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Gyorskiválasztás ablak.



□ **Objektumtípus:** Válassza ki a kiválasztani kívánt objektum típusát (pl. vonalak, körök, szöveg).

□ **Tulajdonságok:** Pontosítsa tovább az objektum tulajdonságait (pl. fehér vonalak, 0-s fólián lévő körök, „Standard” stílusú szöveg).

□ **Operátor:** Használjon operátorokat a tulajdonságok szűréséhez.

□ **Érték:** Adja meg a kiválasztani kívánt tulajdonsághoz tartozó értéket.

Apply to: Entire Drawing

Object type: MULTIPLE

Properties:

- Color
- Layer
- Linetype
- Linetype Scale
- Plot Style
- Lineweight
- Transparency
- Hyperlink

Operator: Select All

Csak vonalláncokat válasszon ki.

Apply to: Entire Drawing

Object type: MULTIPLE

Properties:

- Color
- Layer
- Linetype
- Linetype Scale
- Plot Style
- Lineweight
- Transparency
- Hyperlink

Operator: =EqualTo

Value: 0

Jelölje ki azokat a vonalakat, amelyek ugyanazon a fólián vannak, mint a 0. fólia.

Object type: CIRCLE

Properties:

- Hyperlink
- Thickness
- Center X
- Center Y
- Center Z
- Radius
- Diameter
- Circumference
- Normal X
- Normal Y
- Normal Z
- Area

Operator: =EqualTo

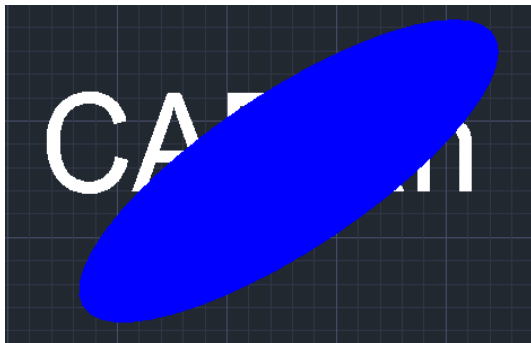
Value: 10

Csak 10 átmérőjű köröket jelöljön ki.

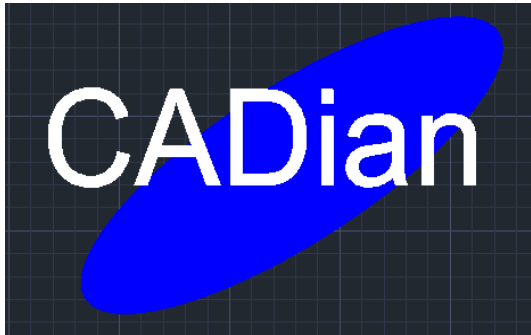
8-2. Húzás sorrend, Előrehozás (Draword, Front)

A kijelölt objektumok előtérbe helyezése, ha az objektumok átfedésben vannak, hogy ne takarják el őket más objektumok.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Rajzolás sorrendje → Előrehozás lehetőséget.
- 2) Előtérbe helyezendő objektumok kijelölése: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki az előtérbe helyezendő objektumokat, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) A korábban eltakart tárgyak előtérbe kerülnek, és már nem takarják el őket más tárgyak.



A szöveget az objektum elrejtí.

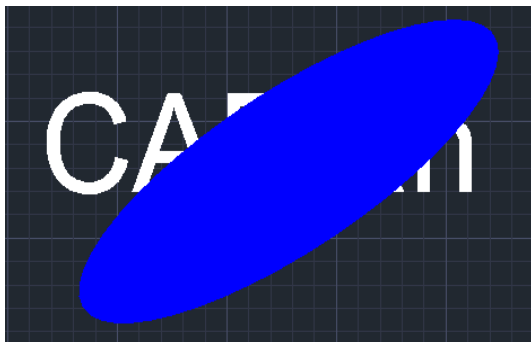


Állítsd be úgy, hogy a szöveg előtérbe kerüljön.

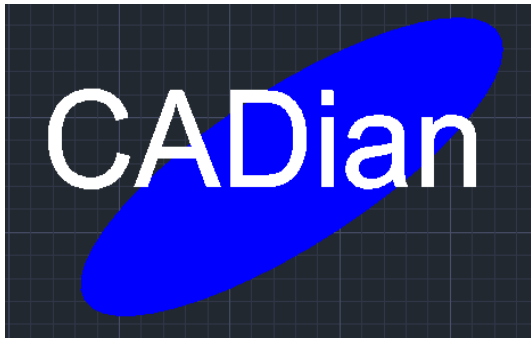
8-3. Rajzsorrend, Hátraküldés

A kiválasztott objektumok hátrébb helyezése, ha az objektumok átfedésben vannak, így más objektumok eltakarják őket.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Rajzolás sorrendje → Hátraküldés lehetőséget.
- 2) Jelölje ki a hátraküldendő objektumokat: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a hátraküldendő objektumokat, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) A korábban elől lévő objektumok hátrébb kerülnek, és más objektumok takarják el őket.



A szöveget az objektum elrejtí.

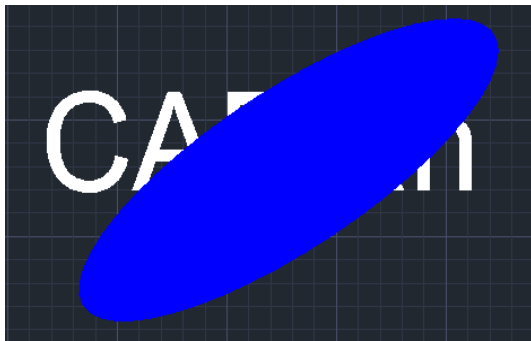


Állítsd be a kék ellipszist úgy, hogy hátul legyen.

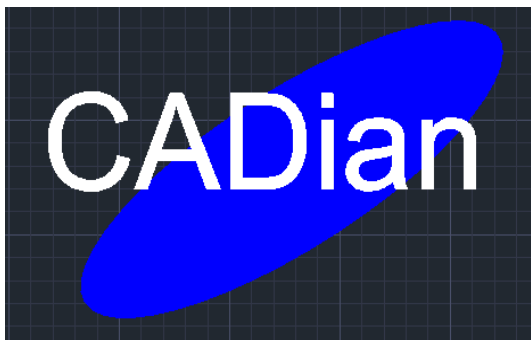
8-4. Húzás sorrend, Feljebb hoz (Draword, Above)

A kiválasztott objektumokat egy adott objektum fölé helyezi, hogy az ne takarja el őket.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Rajzolás sorrendje → Feljebb hozás lehetőséget.
- 2) Jelölje ki a fölé helyezendő objektumokat: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a fölé helyezendő objektumokat, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Referenciaobjektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a referenciaobjektumot, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 4) A kiválasztott objektumok a referencia objektum fölé kerülnek.



A szöveget az objektum elrejtí.

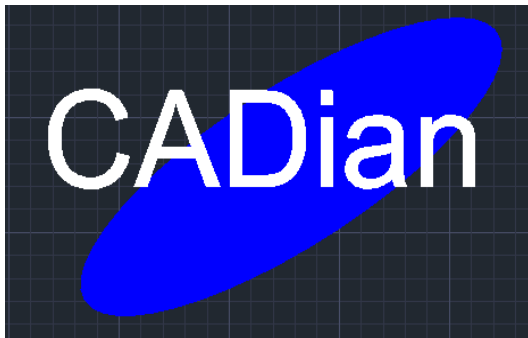


A szöveg a kék ellipszis felett található.

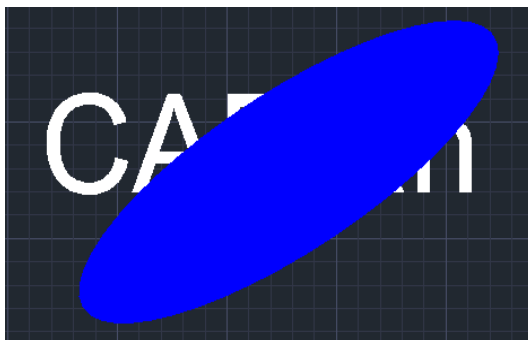
8-5. Sorrend rajzolása, aláküldés

A kiválasztott objektumokat egy adott objektum alá helyezi, hogy az kitakarja őket.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Sorrend rajzolása → Küldés ide lehetőséget.
- 2) Jelölje ki a küldendő objektumokat: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a küldendő objektumokat, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Referenciaobjektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a referenciaobjektumot, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 4) A kiválasztott objektumok a referencia objektum alatt kerülnek elküldésre.



A szöveg az objektum felett jelenik meg.



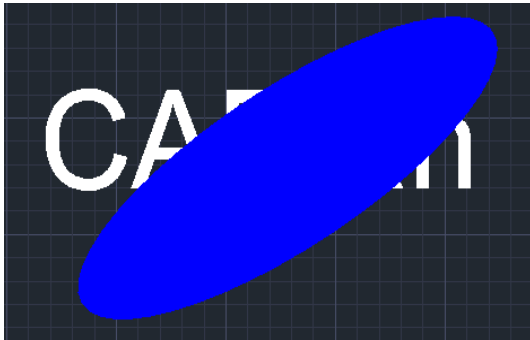
A szöveg a kék háromszög alatt található.

8-6. Rajzsorrend, sraffozás hátraküldés

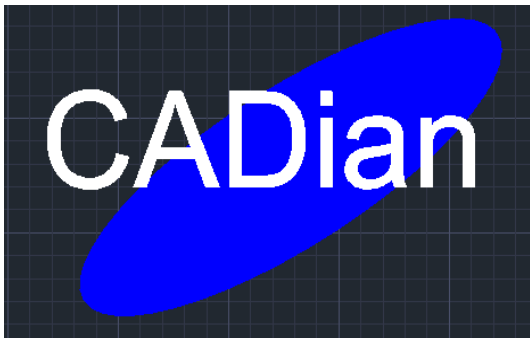
Küldd az összes sraffozást hátulra, hogy ne takarjanak el más tárgyakat.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Rajzolás sorrendje → Sraffozások hátulra küldése lehetőséget.

2) Minden nyílást azonnal hátraküldenek.



A szöveget az objektum elrejtí.



A szöveg akkor jelenik meg, amikor a sraffozást hátraküldik.

8-7. Rajzolás sorrendje, szöveg előtérbe helyezése (Texttofront)

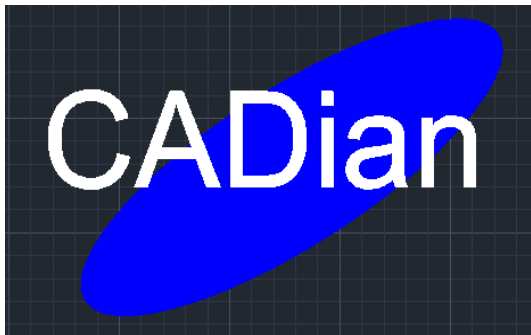
Hozza az összes szöveget előre, hogy ne takarják el más objektumok.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Rajzolás sorrendje → Szöveg előtérbe helyezése lehetőséget.

2) Az összes szöveg azonnal előtérbe kerül.



A szöveget az objektum elrejtí.



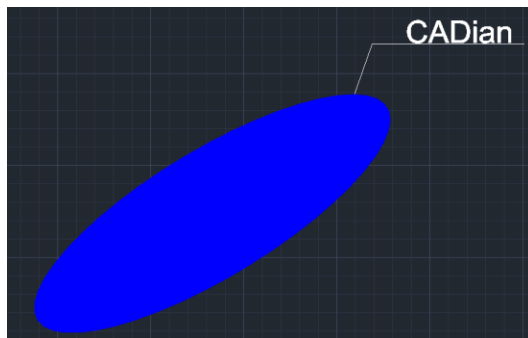
A szöveg úgy jelenik meg, ahogy előtérbe kerül.

8-8. Sorrend rajzolása, Vezető vonalak előtérbe helyezése (Texttofront, Textobscure)

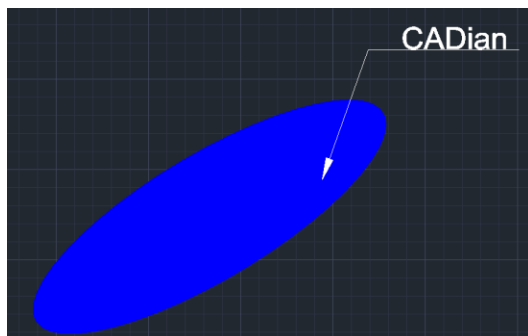
Hozzatok minden vezetőt előre, hogy ne takarják el őket más tárgyak.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Rajzolás sorrendje → Vezetők előtérbe helyezése lehetőséget.

2) Minden vezetőt azonnal előtérbe helyeznek.



A vezetőt a tárgy rejti.



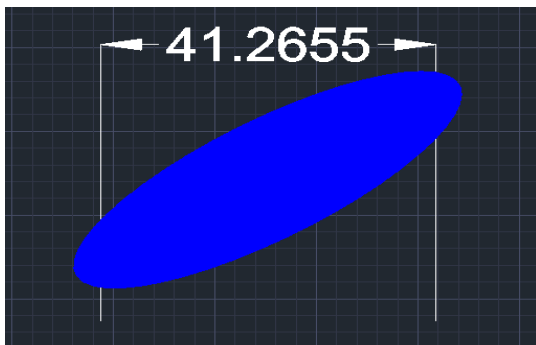
A vezető megjelenik, amint előtérbe kerül.

8-9. Sorrend rajzolása, Méretek előtérbe helyezése (Texttofront, Dimension)

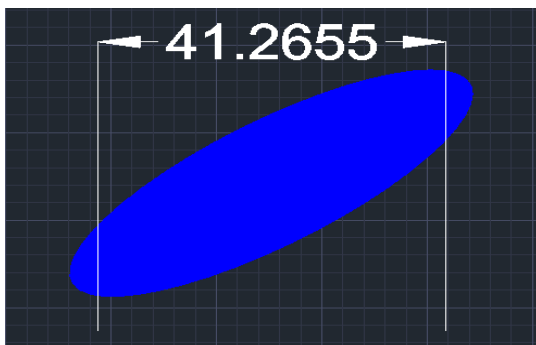
Hozza előtérbe az összes méretet, hogy ne takarják el őket más tárgyak.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Rajzolás sorrendje → Méretek előtérbe helyezése lehetőséget.

2) Minden dimenzió azonnal előtérbe kerül.



A dimenziót az objektum elrejtí.



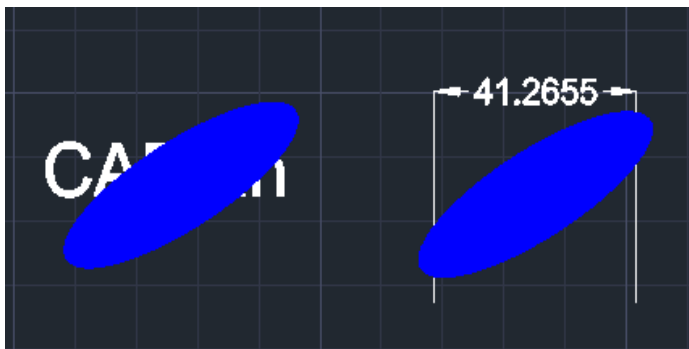
A dimenzió akkor jelenik meg, amikor előtérbe kerül.

8-10. Rajzolás sorrendje, Minden megjegyzés előtérbe helyezése (Texttofront, All)

Hozza előtérbe az összes szöveget, vezetővonalakat és méreteket, hogy a megjegyzéseket ne takarják el más objektumok.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Rajzolás sorrendje → Összes megjegyzés előtérbe helyezése lehetőséget.

2) Minden megjegyzés (szöveg, mutatók, méretek) azonnal előtérbe kerül.



A megjegyzést az objektum elrejti.

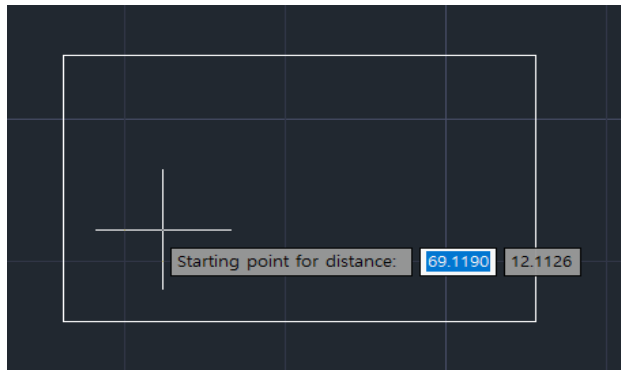


Minden megjegyzés előtérbe kerül, így láthatóvá válik.

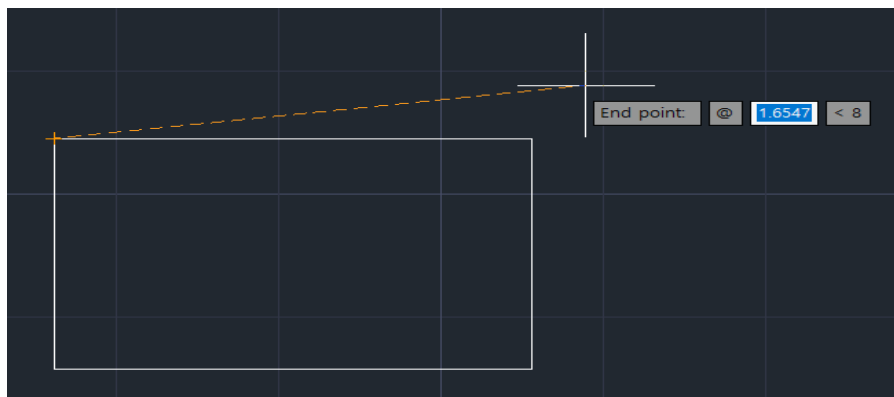
8-11. Távolság (Dist)

Ellenőrizd a tárgyak két pontja közötti távolságot.

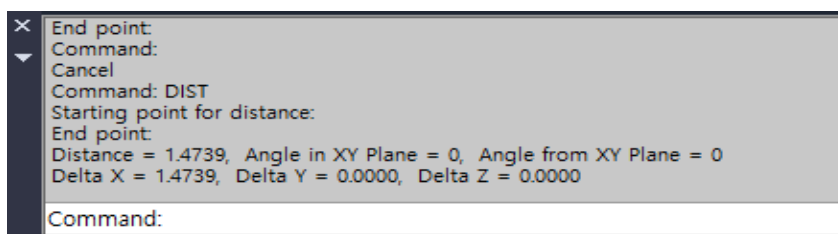
- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Lekérdezés → Távolság lehetőséget. (Vagy írja be a dist parancsot a parancssorba.)
- 2) Első pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az első pontra a távolságméréshez.



- 3) Második pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a második pontra a távolságméréshez.



- 4) A két pont közötti távolság a parancssávon látható.

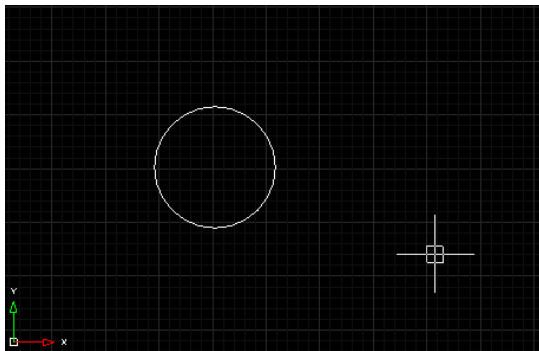


8-12. Terület

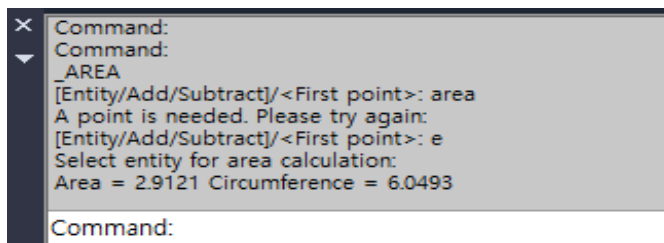
Ellenőrizd az olyan objektumok területét, mint a körök, téglalapok és zárt vonalláncok.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Lekérdezés → Terület lehetőséget. (Vagy írja be a area szót a parancssorba.)

2) [Entitás(E)/Hozzáadás(A)/Kivonás(S)]/<Első pont megadása>: Amikor a rendszer kéri, írja be az „e” betűt egy entitás kiválasztásához, majd kattintson az objektumra a területének ellenőrzéséhez.



3) Az objektum területe megjelenik a parancssávon.

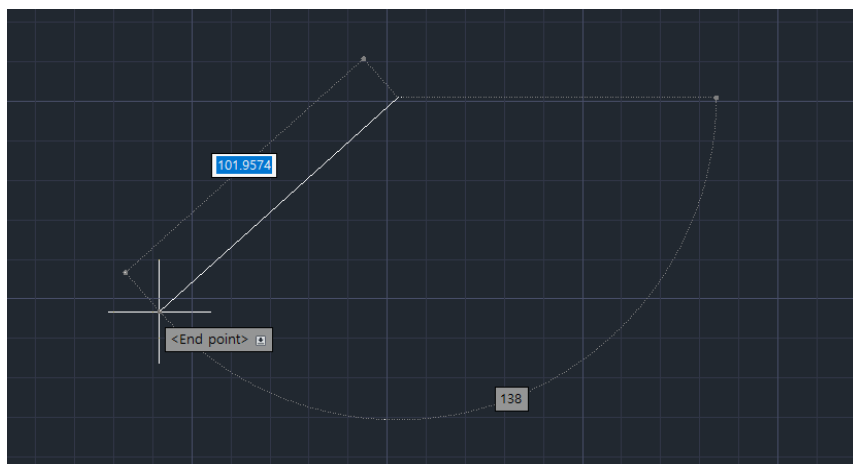


8-13. Azonosító pont (Idpoint)

Ellenőrizd egy megadott pont koordinátáit.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Lekérdezés → Azonosító pont menüpontot. (Vagy írja be az idpoint parancsot a parancssorba.)

2) Pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a pontra a koordinátáinak ellenőrzéséhez.



3) A pont koordinátái megjelennek a parancssávon.

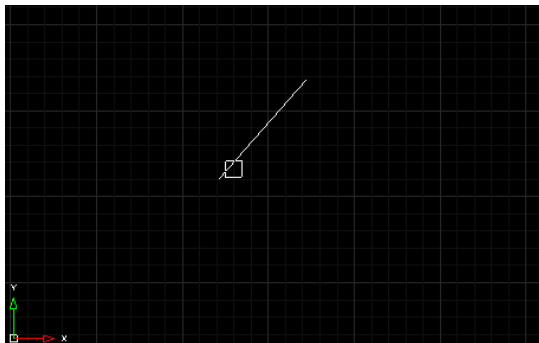
X = 971.1863 Y = 210.2063 Z = 0

8-14. Lista

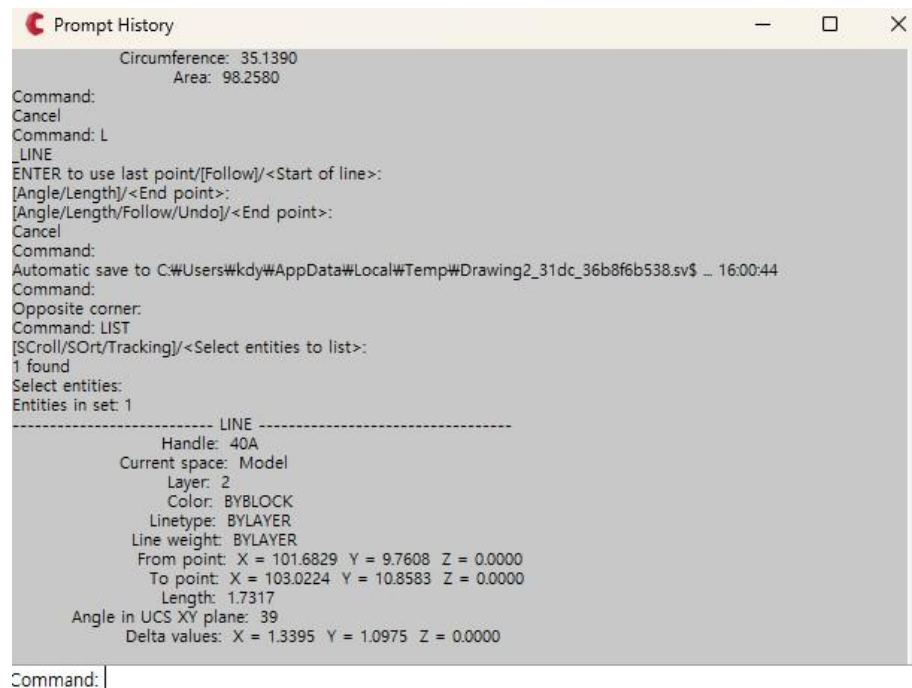
Ellenőrizd egy objektum tulajdonságait.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Lekérdezés → Lista lehetőséget. (Vagy írja be a list parancsot a parancssorba.)

2) [Görgetés(SC)/Rendezés(SO)/Nyomkövetés(T)]/<Objektum kiválasztása listázásra>: Amikor a rendszer kéri, kattintson az objektumra a tulajdonságainak ellenőrzéséhez, majd nyomja meg az Enter billentyűt.



3) Az objektum tulajdonságai a parancssávon jelennek meg.

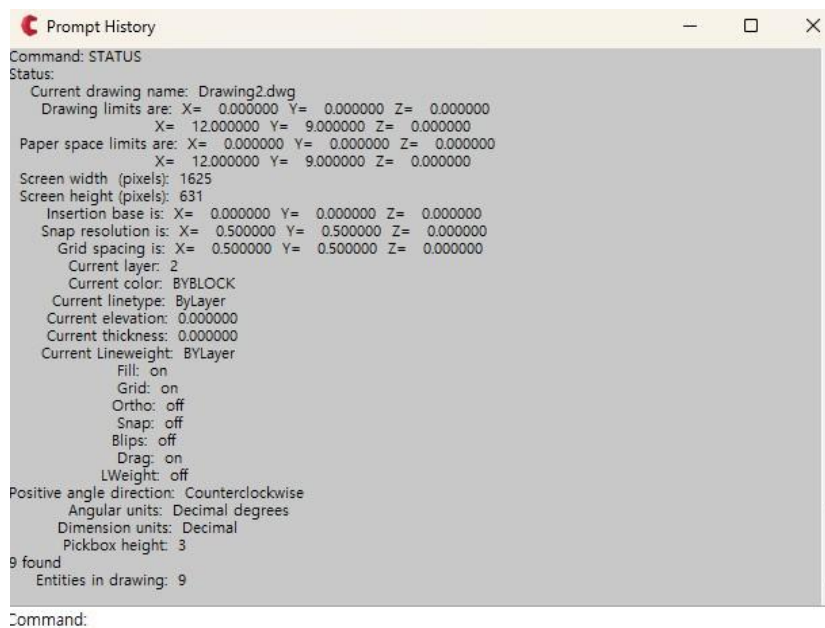


8-15. Rajz állapota (Status)

Ellenőrizd a rajz tulajdonságait.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Lekérdezés → Rajz állapota lehetőséget. (Vagy írja be a status parancsot a parancssorba.)

2) A rajz tulajdonságai a parancssávon jelennek meg.

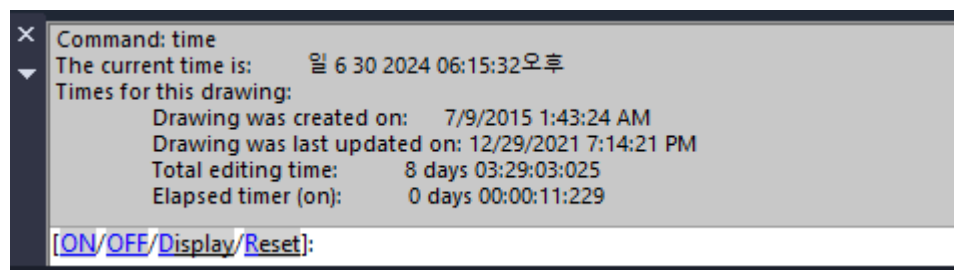


8-16. Időpont

Ellenőrizze az aktuális rajz dátumát és időpontját.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Lekérdezés → Idő lehetőséget. (Vagy írja be a time parancsot a parancssorba.)

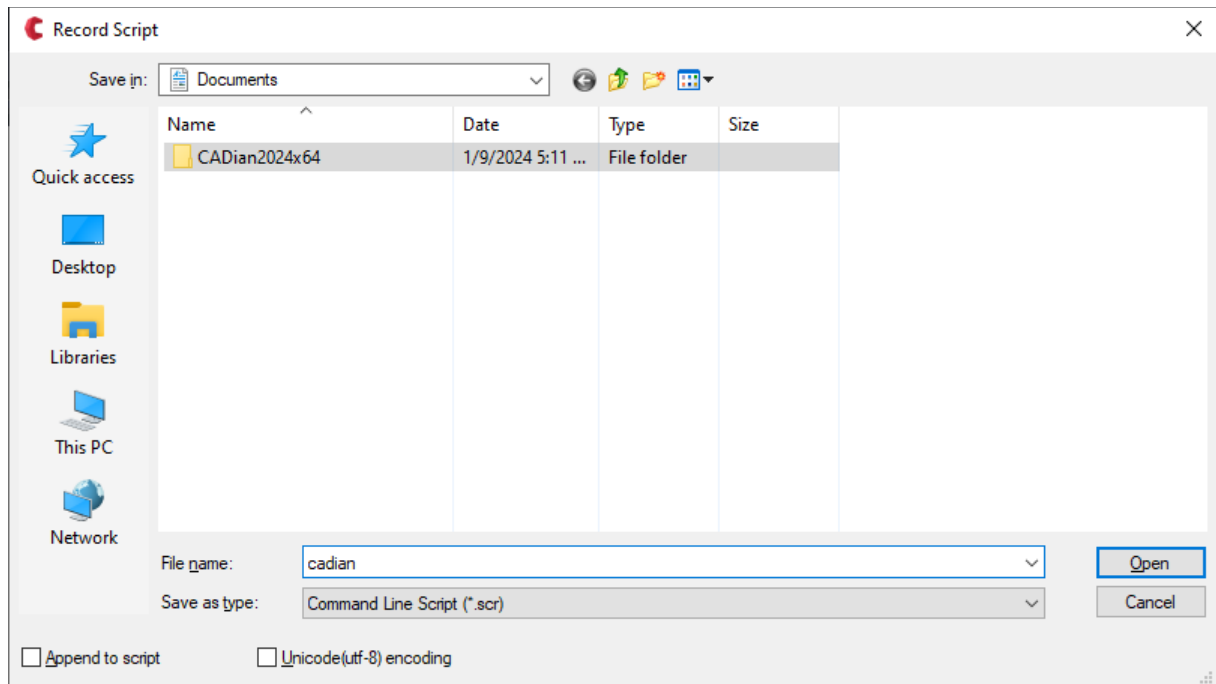
2) A rajz idővel kapcsolatos információi a parancssávon jelennek meg.



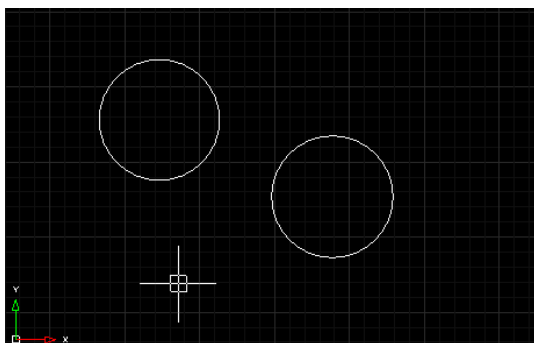
8-17. Felirat

Rögzítsen egy szkriptet az ismétlődő feladatok automatizálásához.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Műveletrögzítő → Szkript rögzítése menüpontot. (Vagy írja be a recscript parancsot a parancssorba.)
- 2) Megjelenik a Szkriptfelvétel ablak. Írja be a szkriptfájl nevét, majd kattintson a „Mentés” gombra.



- 3) Végezd el a rögzítendő feladatokat (pl. rajzolj két kört).



- 4) A felvétel leállításához válassza a Szkriptfelvétel leállítása lehetőséget.

8-18. Szkript leállítása

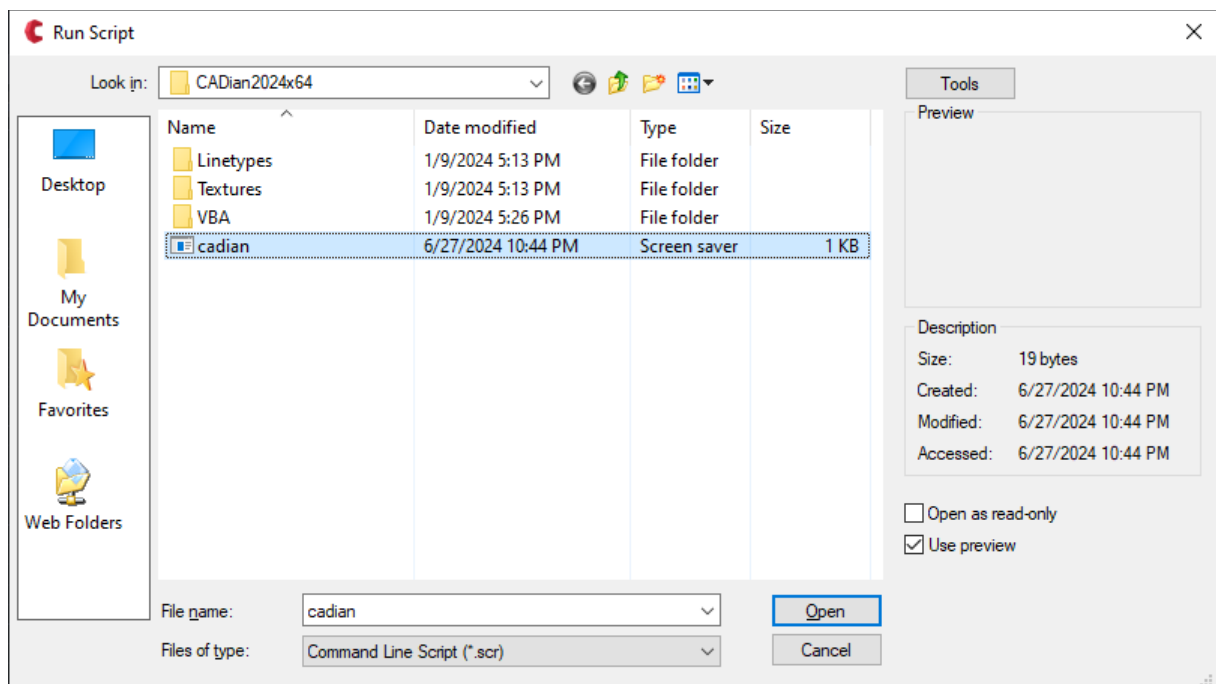
Állítsa le a szkript rögzítését, és mentse a rögzített műveleteket lemezre.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Műveletrögzítő → Szkript leállítása menüpontot. (Vagy írja be a stopscript parancsot a parancssorba.)
- 2) A szkript rögzítése azonnal leáll, és a rögzített műveletek a megadott „fájlnév.scr” fájlba kerülnek mentésre.

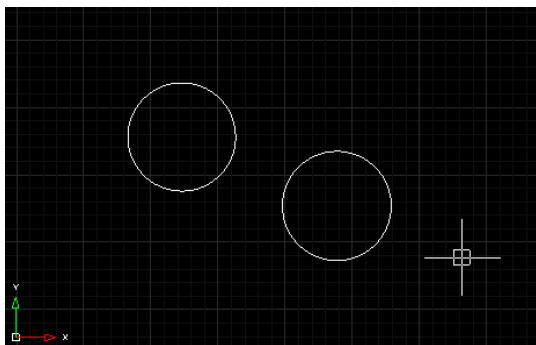
8-19. Parancsfájl (Script)

Töltsön be és futtasson egy mentett szkriptet.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Műveletrögzítő → Szkript futtatása menüpontot. (Vagy írja be a parancssorba a szkript parancsot.)
- 2) Megjelenik a Szkript futtatása ablak. Jelölje ki a futtatni kívánt szkriptfájlt (scr), és kattintson a „Megnyitás” gombra.



- 3) A mentett szkript azonnal végrehajtásra kerül, és a rögzített feladatok végrehajtásra kerülnek.

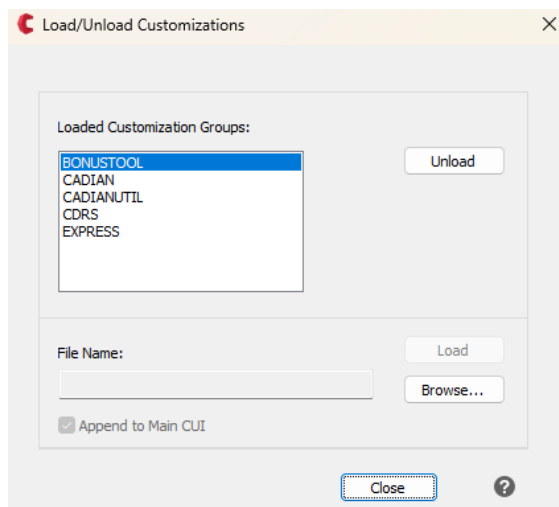


8-20. Menü betöltése

Menü betöltése vagy eltávolítása (cui, mns, mnu fájlok).

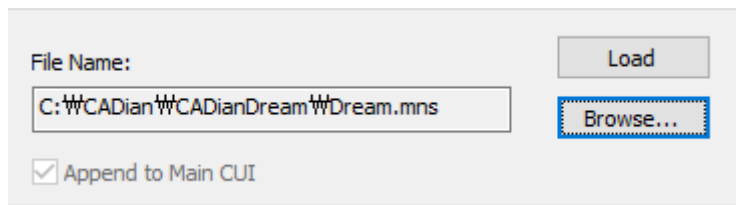
1) Menü: Válassza az Eszközök → Menü betöltése lehetőséget. (Vagy írja be a menuload parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Betöltés/Eltávolítás testreszabása ablak.

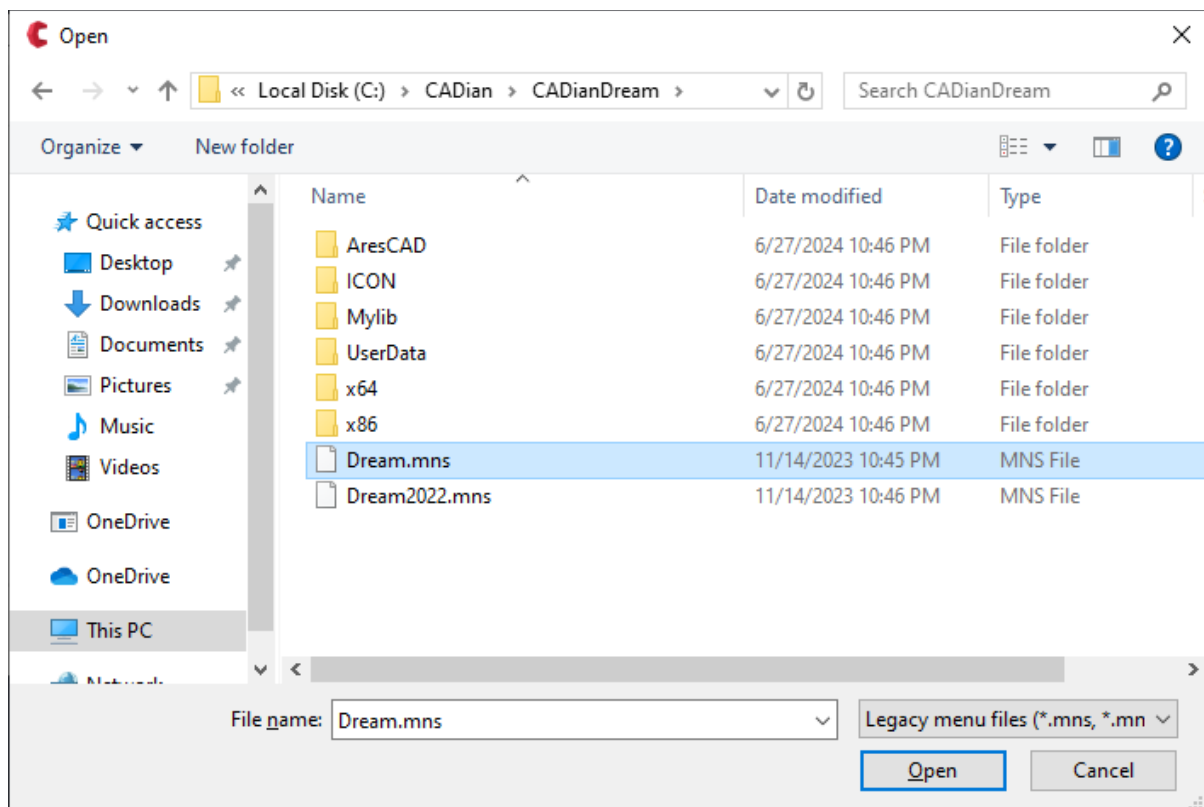
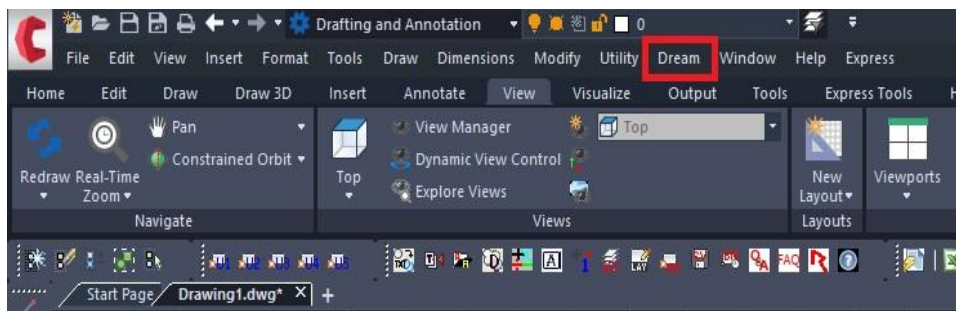


3) Keresés: Válassza ki a betölteni kívánt menüfájlt. Kattintson a „Keresés” gombra a fájlkiválasztó ablak megnyitásához. Válassza ki a fájltypust (cui, mns, mnu fájlok) → Kattintson a menüfájltra a kiválasztásához → Kattintson a „Megnyitás” gombra.

4) Erősítse meg a fájlnevet, majd



5) A „Műszaki támogatási csapat” elem hozzáadódik a menühöz.

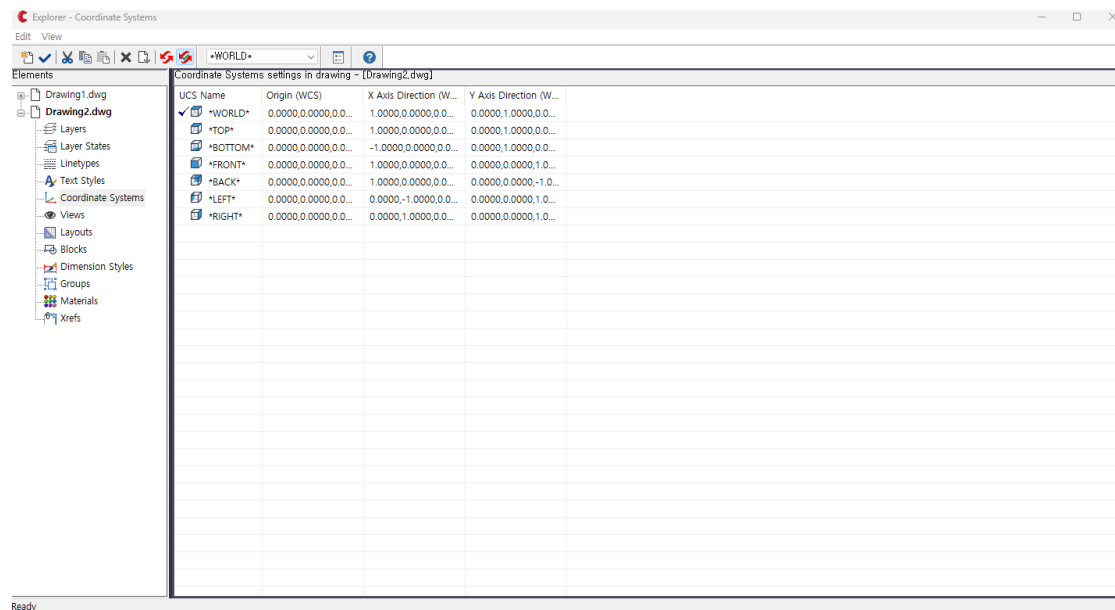


8-21. FKR Intéző -UCS Explorer (Expucs)

Az FKR Intéző segítségével konfigurálhatja a koordináta-rendszerrel kapcsolatos különféle beállításokat.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → FKR böngésző menüpontot. (Vagy írja be az expucs parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a CADian Explorer - Koordináta-rendszer ablak.



3) Kattintson duplán a kívánt koordináta-rendszerre, hogy aktuális koordináta-rendszerként állítsa be.

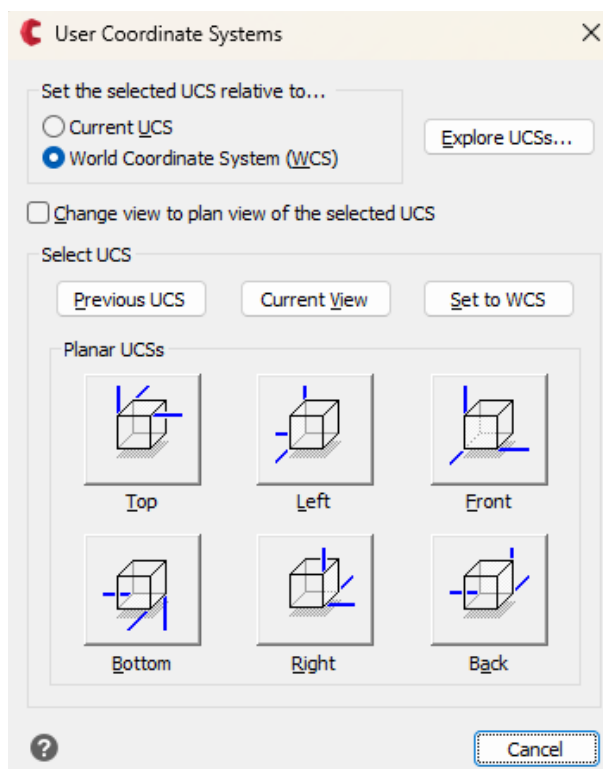
Egy pipa (✓) jelenik meg mellette.

UCS Name	Origin (WCS)	X Axis Direction (W...	Y Axis Direction (W...
☒ *WORLD*	0.0000,0.0000,0.0...	1.0000,0.0000,0.0...	0.0000,1.0000,0.0...
☐ *TOP*	0.0000,0.0000,0.0...	1.0000,0.0000,0.0...	0.0000,1.0000,0.0...
☐ *BOTTOM*	0.0000,0.0000,0.0...	-1.0000,0.0000,0.0...	0.0000,1.0000,0.0...
☐ *FRONT*	0.0000,0.0000,0.0...	1.0000,0.0000,0.0...	0.0000,0.0000,1.0...
☐ *BACK*	0.0000,0.0000,0.0...	1.0000,0.0000,0.0...	0.0000,0.0000,-1.0...
☐ *LEFT*	0.0000,0.0000,0.0...	0.0000,-1.0000,0.0...	0.0000,0.0000,1.0...
☐ *RIGHT*	0.0000,0.0000,0.0...	0.0000,1.0000,0.0...	0.0000,0.0000,1.0...

8-22. Előre definiált FKR kiválasztása

Válasszon ki egy előre definiált FKR-t a felhasználói koordináta-rendszerben.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → Előre definiált FKR lehetőséget.
- 2) Megjelenik a Felhasználói koordináta-rendszer ablak. Válassza ki azt az FKR-t, amelyre váltani szeretne.

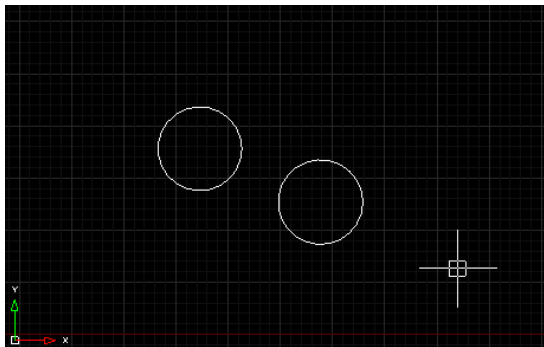


8-23. UCS World (FKR, Világ)

Váltás a szabványos (világ) FKR koordinátarendszerre.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → UCS World lehetőséget.

2) A koordináta-rendszer azonnal átvált a standard FKR-re.



8-24. UCS Előző (FKR Előző)

Váltás az előző FKR koordinátarendszerre.

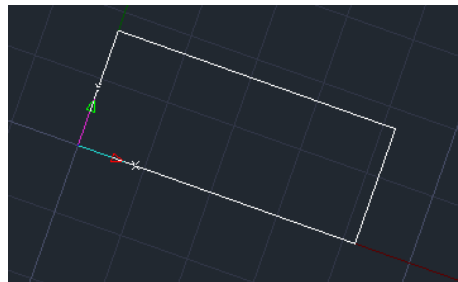
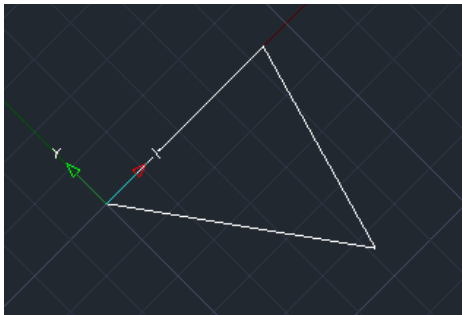
1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → Előző FKR lehetőséget.

2) A koordináta-rendszer azonnal az előző FKR-re vált.

8-25. FKR Entitás (Ucs, Entity)

Az FKR módosítása egy kiválasztott entitás alapján.

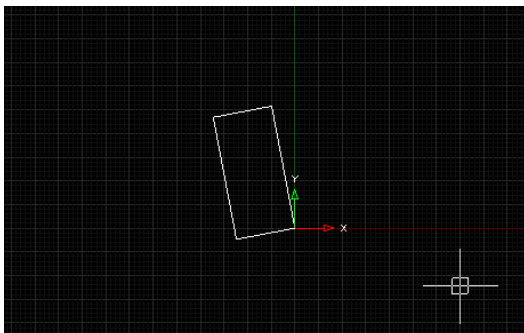
- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → FKR elem menüpontot.
- 2) FKR definícióhoz tartozó entitás kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, válassza ki azt az entitást, amelyre az FKR alapozni szeretné. Az FKR a kiválasztott entitáshoz igazodik.



8-26. FKR nézet (Ucs, View)

Módosítsa az FKR-t az aktuális nézet alapján.

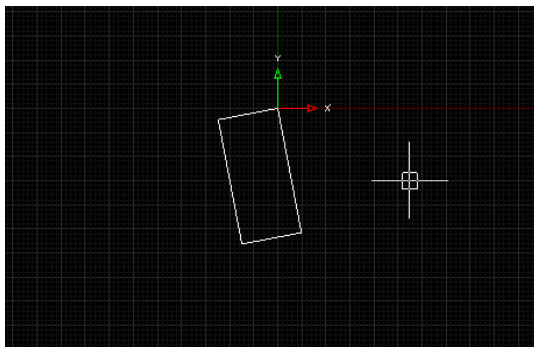
- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → FKR nézet lehetőséget.
- 2) Az FKR azonnal megváltozik az aktuális nézet alapján.



8-27. FKR eredet (Ucs, Origin)

Módosítsa az FKR origóját.

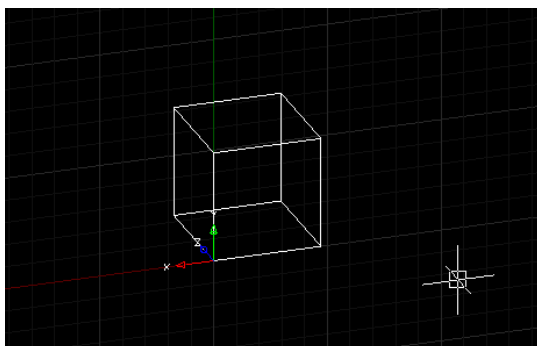
- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → FKR kezdőpont lehetőséget.
- 2) [Világ(Ny)]/Eredeti <1549.5737,31.7175,0>: Amikor a rendszer kéri, kattintson az FKR origójának megadásához, vagy adja meg a koordinátákat manuálisan abszolút vagy relatív koordinátákkal.
- 3) Az FKR origója megváltozik, és az FKR ikon az új origónál jelenik meg.



8-28. FKR Z tengelyvektor (Ucs, Zaxis)

Módosítsa az FKR Z tengelyét.

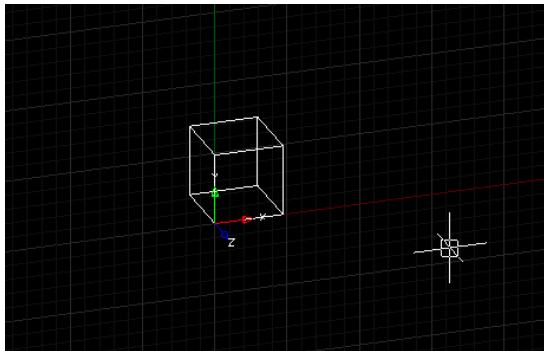
- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → FKR Z tengelyvektor lehetőséget.
- 2) Origó <0,0,0>: Amikor a program kéri, kattintson az FKR origójának megadásához.
- 3) Pont a pozitív Z tengelyen <10.6078,16.1813,1>: Amikor a program kéri, kattintson egy pont megadásához a pozitív Z tengelyen. Az FKR azonnal megváltozik.



8-29. FKR 3 pontos (Ucs, 3p)

Módosítsa az FKR-t három pont használatával.

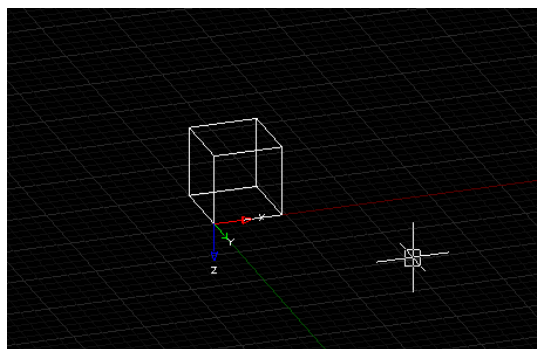
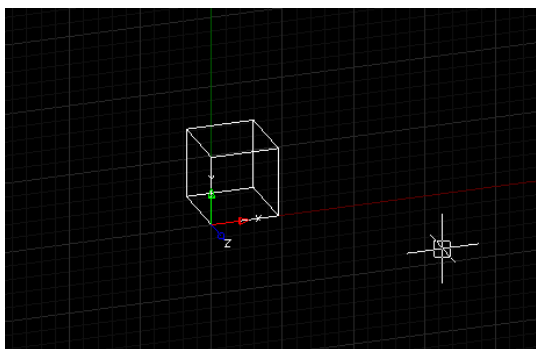
- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → FKR 3 pont menüpontot.
- 2) Új origó $\langle 0,0,0 \rangle$: Amikor a program kéri, kattintson az FKR origójának megadásához.
- 3) Pont a pozitív X tengelyen $\langle -1,0,0 \rangle$: Amikor a rendszer kéri, kattintson az X tengely egy pontjának megadásához.
- 4) Pont a pozitív Y tengelyen $\langle 0,0,1 \rangle$: Amikor a program kéri, kattintson az Y tengely egy pontjának megadásához. Az FKR azonnal megváltozik.



8-30. FKR X (Ucs, X)

Forgasd el az FKR-t az X tengely körül.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → FKR X lehetőséget.
- 2) Adja meg az X tengely körüli elforgatási szöget $\langle 90 \rangle$: Amikor a rendszer kéri, adja meg az FKR X tengely körüli elforgatásának szögét. Az FKR azonnal elfordul.

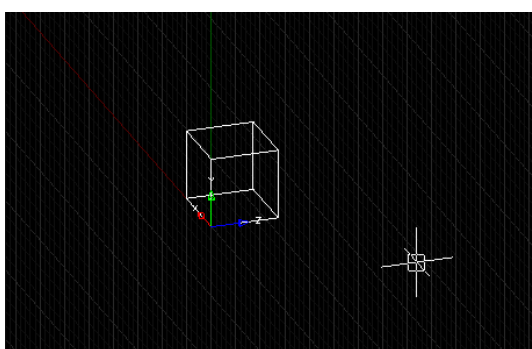
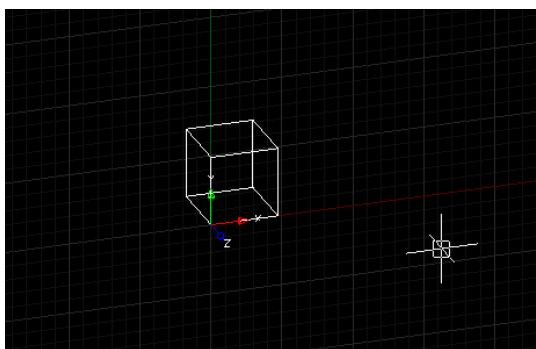


Forgatás előtt X-tengely Forgasd el 90 fokkal a tengely körül X-tengely

8-31. FKR Y (Ucs, Y)

Forgasd el az FKR-t az Y tengely körül.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → FKR Y lehetőséget.
- 2) Adja meg az Y tengely körüli elforgatási szöget <90>: Amikor a rendszer kéri, adja meg az FKR Y tengely körüli elforgatásának szögét. Az FKR azonnal elfordul.

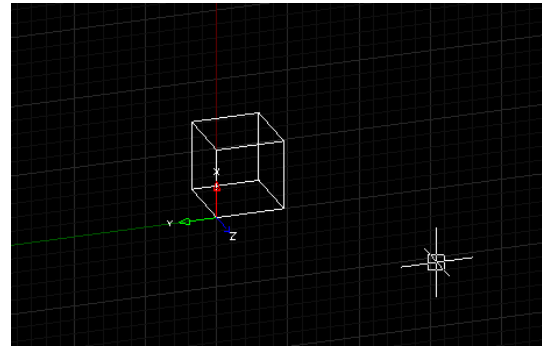
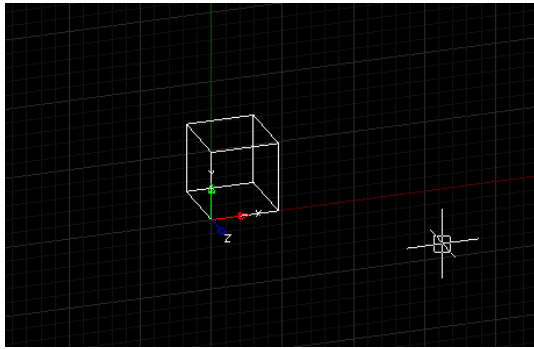


Forgatás előtt Y tengely Forgasd el 90 fokkal a tengely körül Y-tengely

8-32. FKR Z (Ucs, Z)

Forgasd el az FKR-t a Z tengely körül.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → FKR Z lehetőséget.
- 2) Adja meg az elforgatási szöget a Z tengely körül <90>: Amikor a rendszer kéri, adja meg az FKR Z tengely körüli elforgatásának szögét. Az FKR azonnal elfordul.

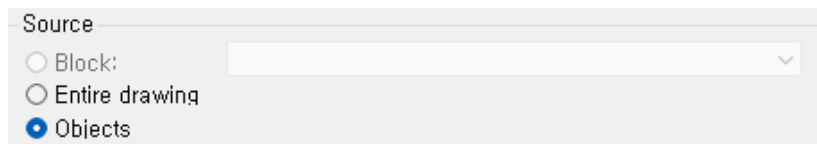
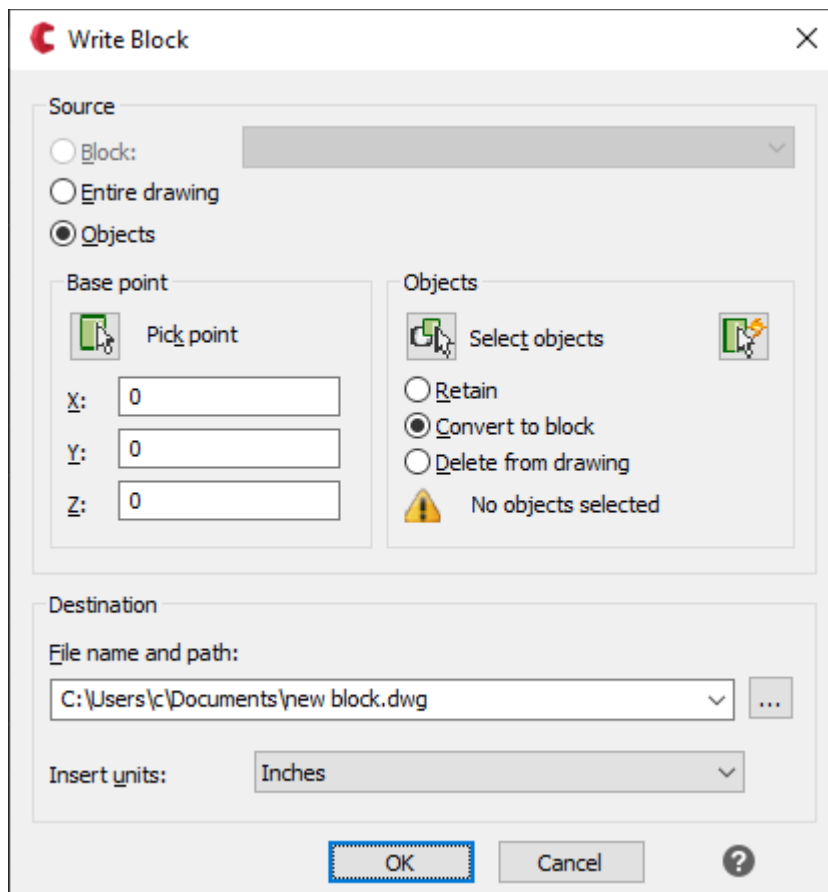


Forgatás előtt Z-tengely Forgasd el 90 fokkal a Z-tengely körül

8-33. Blokk lemezre írása (Wblock)

Blokk mentése lemezre.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Blokk lemezre írása lehetőséget. (Vagy írja be a wblock parancsot a parancssorba.)
- 2) Megjelenik az írási blokk ablak.



☐ **Objektum elem:** Kattintson az „” **objektum kiválasztása** gombra, hogy kijelölje azokat az objektumokat, amelyeket blokk formájában szeretne a lemezre menteni.

☐ **Objektum elem:** Kattintson az „” **gyors kijelölés** gombra a gyors kijelölés funkció használatához.

☐ Válassza ki, hogy a lemezre blokk formájában mentett objektumokat **át kívánja-e alakítani** (konvertálni) a mentés után.

■ **Megőrzés:** Mentés után változatlanul hagyja az objektumokat.

■ **Blokkká konvertálás:** Mentés után blokkká konvertálja az objektumokat.

- **Törlés a rajzból:** Törli az objektumokat a mentés után.

- ☐ Retain
☒ Convert to block
☐ Delete from drawing

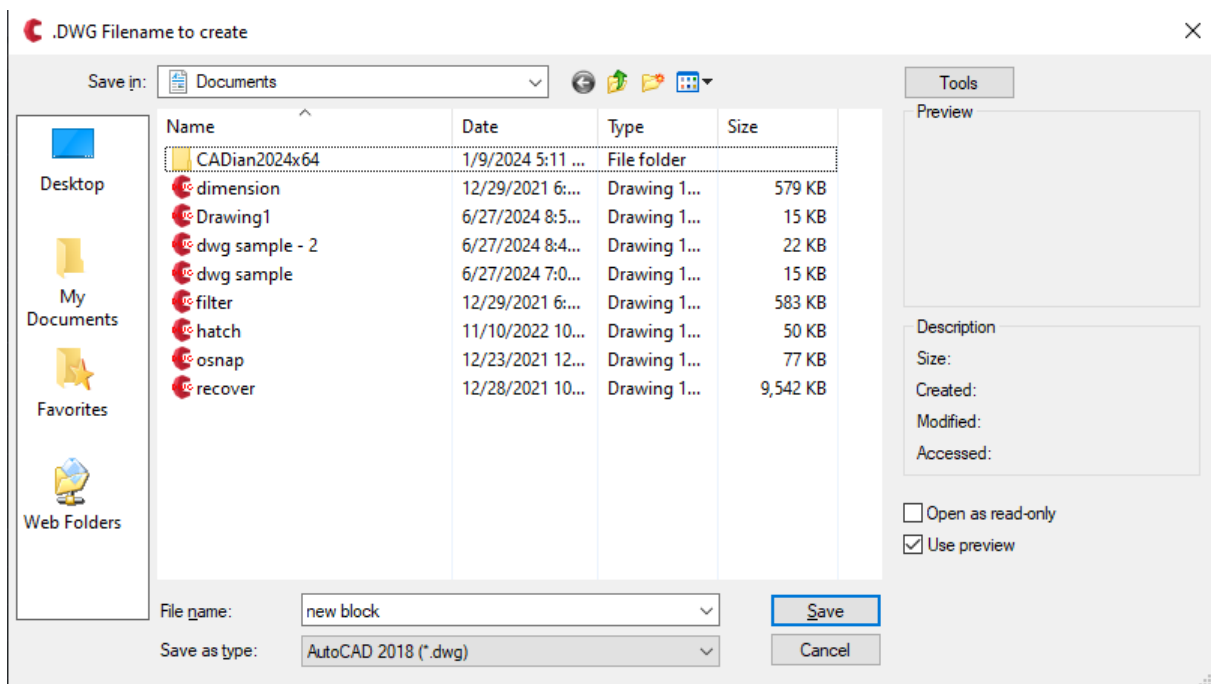
- ☐ **Bázispont elem:** Kattintson a „” pontkiválasztás gombra, hogy megadja a bázispontot a blokk lemezes mentésekor. Alternatív megoldásként a koordinátákat közvetlenül is beírhatja az alábbi mezőbe.

X:
 Y:
 Z:

- ☐ A **Célhely** szakaszban adja meg a fájl nevét, amikor a blokkot a lemezre menti.

Destination
 File name and path:

- Kattintson a gombra a fájlnev és verzió megadásához.



- ☐ **Beillesztési egység:** Adja meg az egységet, amikor a blokkot a lemezre menti. Az egységek lehetnek például **milliméter, méter, kilométer, hüvelyk** stb.

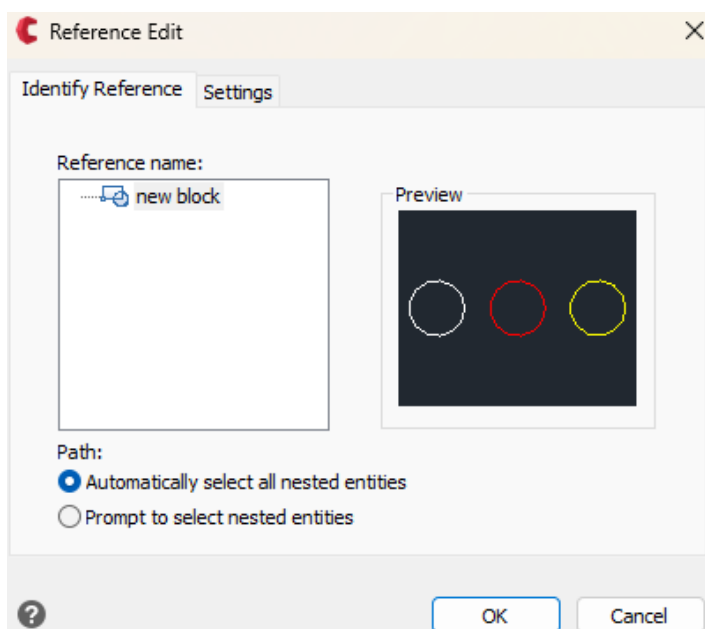
Insert units:

- Unitless
- Inches
- Feet
- Miles
- Millimeters
- Centimeters
- Meters
- Kilometers
- Microinches
- Mils
- Yards
- Angstroms
- Nanometers
- Microns
- Decimeters
- Dekameters
- Hectometers
- Gigameters
- Astronomical
- Light Years
- Parsecs

8-34. Hivatkozás szerkesztése (Refedit)

Blokk szerkesztése.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Blokk vagy Xref szerkesztése → Helyi szerkesztés menüpontot.
(Vagy írja be a refedit parancsot a parancssorba.)
- 2) Megjelenik a Referencia szerkesztése ablak.

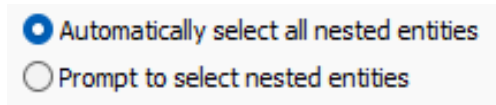


- **Hivatkozás-azonosítás lap:** A blokklistát és az előnézeti ablakot jeleníti meg.

■ Referencianév: Felsorolja a blokkneveket, lehetővé téve a szerkeszteni kívánt blokk kiválasztását.

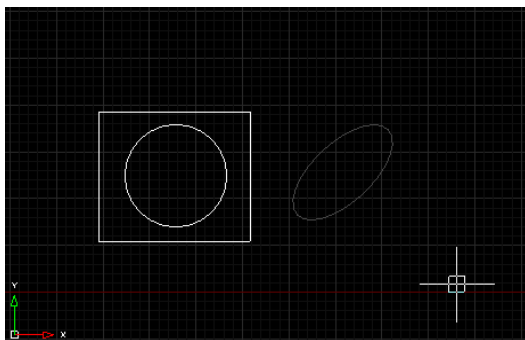
□ **Előnézet:** Megjeleníti a kiválasztott blokk előnézetét.

Beállítások lap: A hivatkozás szerkesztésének részletes beállításait konfigurálhatja.



3) Kattintson a kívánt blokkra a listában, majd kattintson az „OK” gombra.

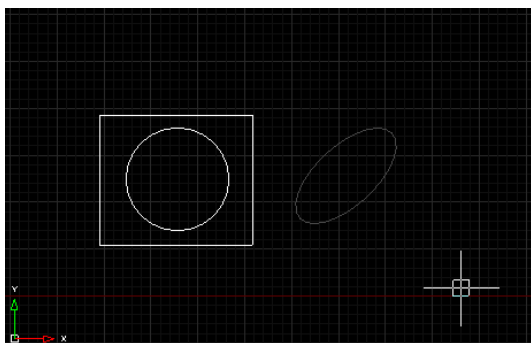
4) A referencia szerkesztési módba lép, ahol a nem blokk objektumok halványan jelennek meg.



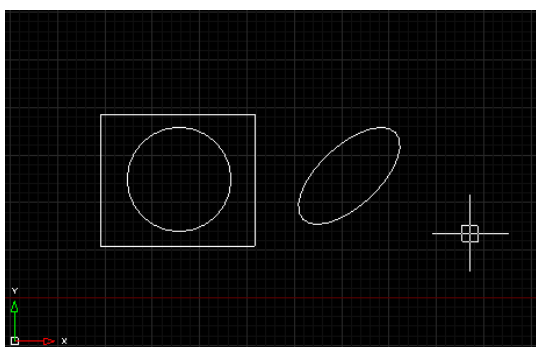
8-35. Hozzáadás munkahalmazhoz (Refset, Add)

Objektumok hozzáadása a blokk munkakészletéhez a blokk szerkesztése során.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Blokk vagy Xref szerkesztése → Munkacsoporthoz hozzáadás lehetőséget.
- 2) Jelölje ki a munkakészlethez hozzáadni kívánt objektumokat: Amikor a rendszer kéri, kattintson a blokk munkakészletéhez hozzáadni kívánt objektumokra, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) A kiválasztott objektumok hozzáadódnak a blokk munkakészletéhez, és a korábban halványított objektumok láthatóvá válnak.



Jobb oldali ellipszis: Munkahalmazhoz való hozzáadás előtt

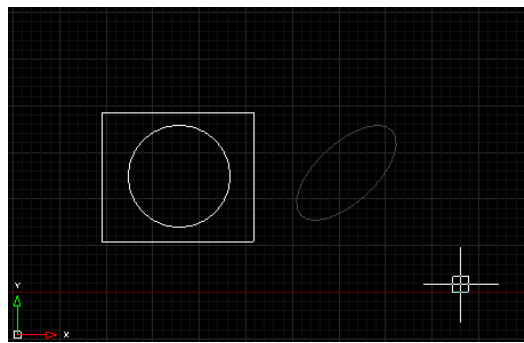
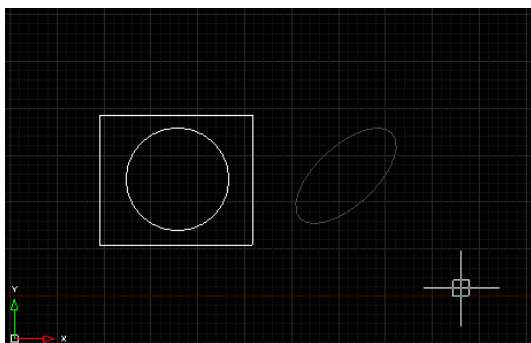


Hozzáadva a munkakészlethez

8-36. Eltávolítás a munkahalmazból (Refset, Remove)

Objektumok eltávolítása a blokk munkakészletéből a blokk szerkesztése során.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Blokk vagy Xref szerkesztése → Eltávolítás a munkakészletből lehetőséget.
- 2) Jelölje ki az eltávolítandó objektumokat a munkakészletből: Amikor a rendszer kéri, kattintson a blokk munkakészletéből eltávolítandó objektumokra, és nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) A kiválasztott objektumok eltávolításra kerülnek a blokk munkakészletéből, és halványan jelennek meg.

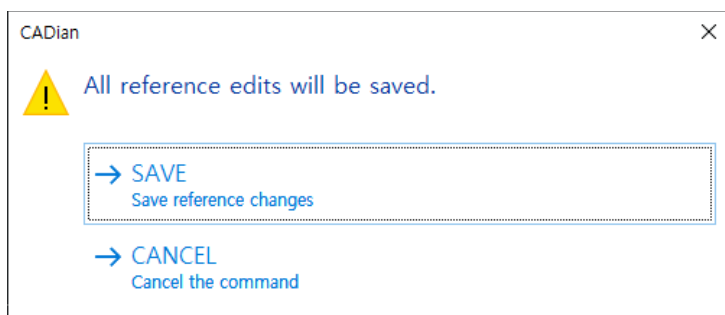


Jobb ellipszis: Mielőtt hozzáadná a munkáhozsetEltávolítva a munkából készlet

8-37. Referencia szerkesztésének bezárása (Refclose)

Befejez egy blokk szerkesztését.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Felhasználói koordináta-rendszer → Referencia szerkesztés bezárása menüpontot. (Vagy írja be a refclose parancsot a parancssorba.)
- 2) Írja be a [Mentés(ek)/Változtatások elvetése(V)] <Mentés> opciót: Amikor a rendszer kéri, írja be az 'S' betűt a mentéshez, vagy nyomja meg az Enter billentyűt a mentés megkísérléséhez.
- 3) Összes referenciaszerkesztés mentése: Megjelenik egy üzenet. A mentési művelet befejezéséhez kattintson a „Mentés” gombra.



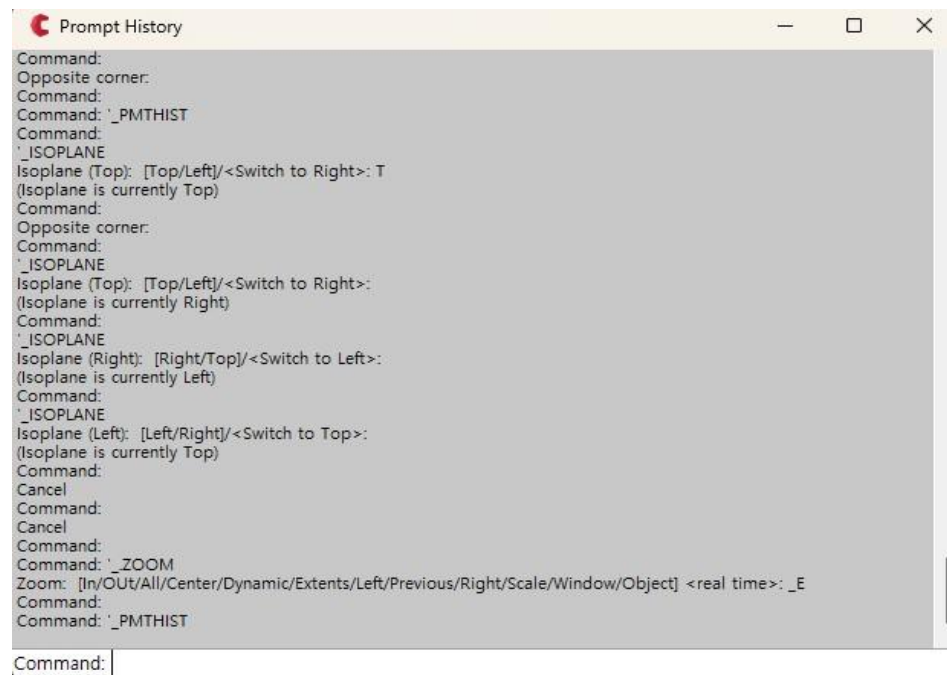
- 4) Miután a blokk szerkesztése mentésre került, visszatér az eredeti CAD rajzhoz.

8-38. Prompt előzmények ablaka (F2)

Prompt előzmények ablakának be- és kikapcsolása.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Funkcióbillentyűk → Prompt előzmények ablak menüpontot.
(Vagy nyomja meg az F2 billentyűt a billentyűzeten.)

2) Megjelenik a CADian Prompt History ablak.



8-39. Entitásraszter (F3)

Entitásraszter be-/kikapcsolása.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Funkcióbillentyűk → Entitásraszter menüpontot. (Vagy nyomja meg az F3 billentyűt a billentyűzeten.)
- 2) Az entitásraszter azonnal átvált, és a  Az entitásraszter beállítások állapotsorán található ikon is be- és kikapcsol. Válassza ki ismét az „Entitásraszter F3” lehetőséget az entitásraszter be- és kikapcsolásához, és a  Az entitásraszter-beállítások állapotsorán található ikon is be- és kikapcsol.

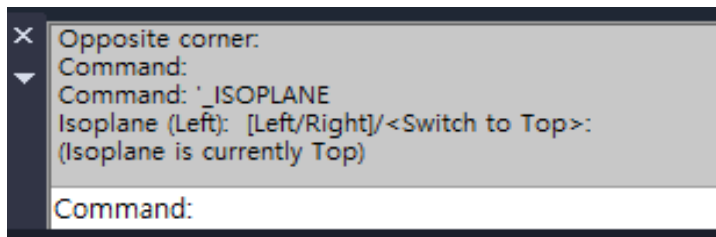
.

8-40. Izometrikus kurzor (F5)

Izometrikus kurzor be- és kikapcsolása.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Funkcióbillentyűk → Izometrikus kurzor menüpontot. (Vagy nyomja meg az F5 billentyűt a billentyűzeten.)

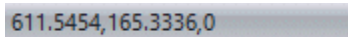
2) Az izoplán felváltva mutatja a felülről, jobbról és balról látható nézeteket.



8-41. Koordináták (F6)

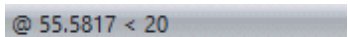
Koordináta megjelenítésének ki-/bekapcsolása az állapotsorban. Ha nincs aktív parancs, csak abszolút koordináták és kikapcsolt állapotok érhetők el. Amikor egy parancs aktív, akkor abszolút, relatív és kikapcsolt állapotok között vált.

- 1) Menü: Válassza az Eszközök → Funkcióbillentyűk → Koordináták menüpontot. (Vagy nyomja meg az F6 billentyűt a billentyűzeten.)
- 2) Az állapotsoron a koordináták megjelenítése az abszolút koordináták, a relatív koordináták és a kikapcsolt állapot között vált.



611.5454,165.3336,0

Abszolút koordináták



@ 55.5817 < 20

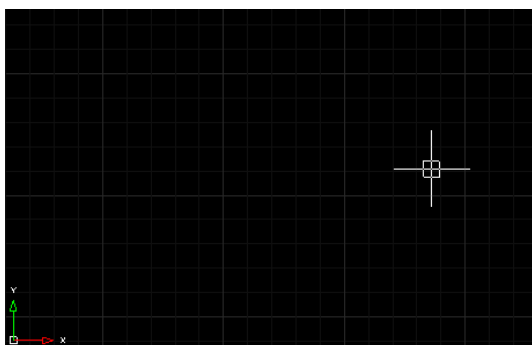
Relatív koordináták

8-42. Rácsos megjelenítés (F7)

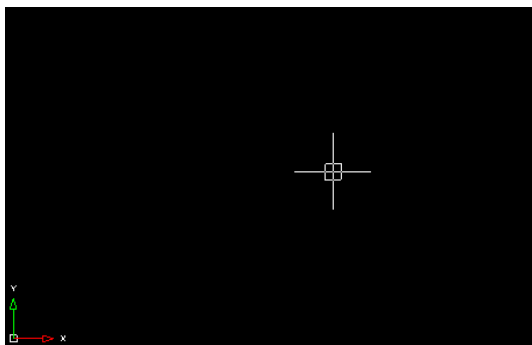
Rács megjelenítésének be- és kikapcsolása a rajzterületen.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Funkcióbillentyűk → Rácsmegjelenítés menüpontot. (Vagy nyomja meg az F7 billentyűt a billentyűzeten.)

2) A rajzterületen a rács megjelenítése átvált.



Rács bekapcsolva



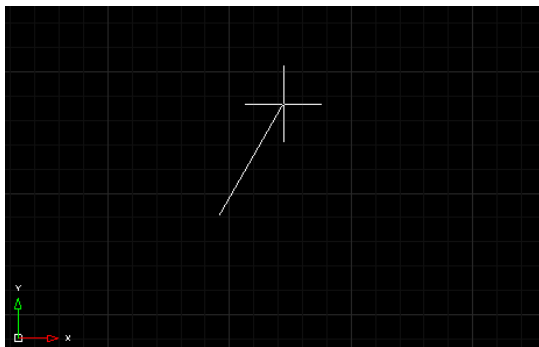
Rács kikapcsolva

8-43. Orto mód (F8)

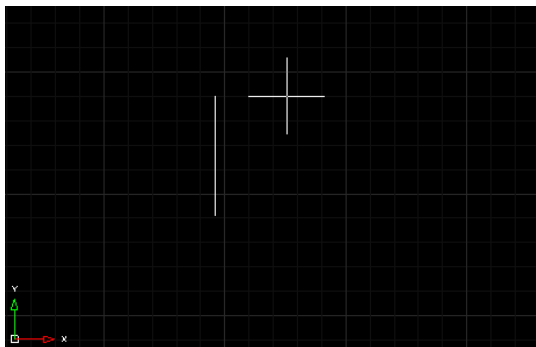
Orto mód be- és kikapcsolása, amely rajzolás közben a kurzor mozgását függőleges és vízszintes irányokra korlátozza.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Funkcióbillentyűk → Orto mód menüpontot. (Vagy nyomja meg az F8 billentyűt a billentyűzeten.)

2) Az Orto mód átvált.



Ortogonalis mód kikapcsolva



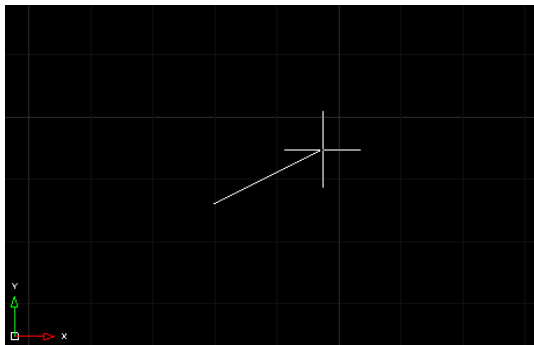
Ortogonalis mód bekapcsolva

8-44. Illesztési mód (F9)

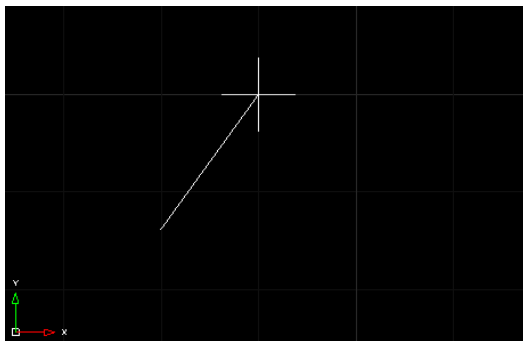
Be- és kikapcsolhatja a Snap módot, amely rajzolás közben a kurzor mozgását a megadott időközönként korlátozza.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Funkcióbillentyűk → Rögzítési mód menüpontot. (Vagy nyomja meg az F9 billentyűt a billentyűzeten.)

2) A Snap mód átvált.



Rögzítési mód kikapcsolva



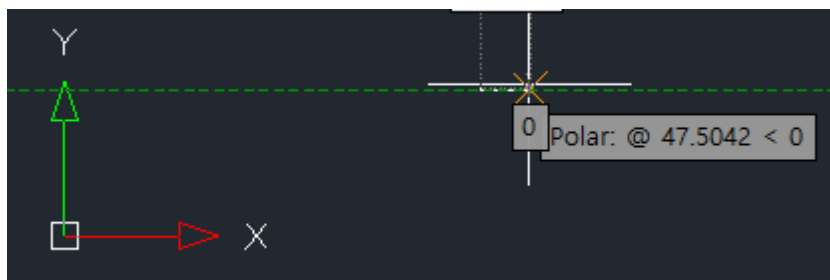
Rögzítési mód bekapcsolva (Csak megadott időközönként mozog)

8-45. Poláris követés (F10)

Poláris követés be-/kikapcsolása, amely a kurzor mozgását a rajzolás során a megadott szögekre korlátozza.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Funkcióbillentyűk → Poláris követés menüpontot. (Vagy nyomja meg az F10 billentyűt a billentyűzeten.)

2) A poláris követés be- és kikapcsol.

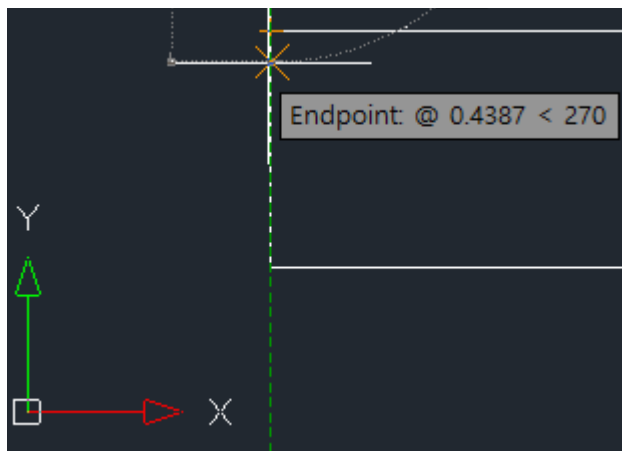


8-46. Tárgyraszter követés (F11)

Tárgyraszter-követés be-/kikapcsolása, amely követi és igazítja a tárgyraszter-pontokat rajzolás közben.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Funkcióbillentyűk → Objektumraszter-követés lehetőséget.
(Vagy nyomja meg az F11 billentyűt a billentyűzeten.)

2) A Tárgyraszter követés be- és kikapcsol.

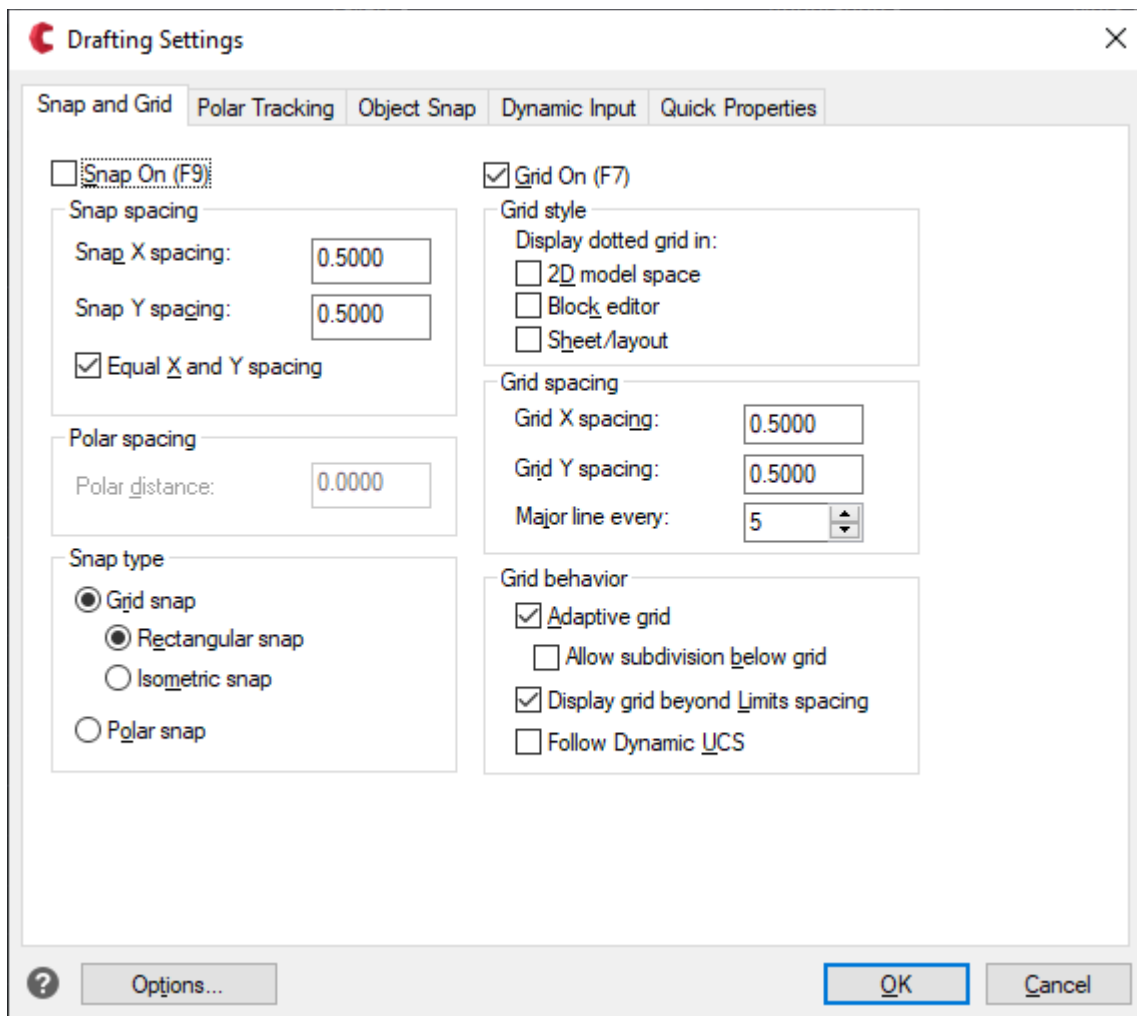


8-47. Rajzbeállítások (Dsettings)

Rajzolásokkal kapcsolatos beállítások konfigurálása.

1) Menü: Válassza az Eszközök → Rajzbeállítások menüpontot. (Vagy írja be a dsettings parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Rajzbeállítások párbeszédpanel.



☐ **Illesztés és rács lap:** Az illesztés és a rács beállításait konfigurálhatja.

■ Snap bekapcsolása (F9): Snap be-/kikapcsolása

■ Illesztési távolság: Adja meg az illesztési időközt.

– Snap spacing

Snap X spacing:	10
Snap Y spacing:	10

- Raszter típusa: Adja meg a raszter típusát.

Snap type

☒ Grid snap

☒ Rectangular snap

☐ Isometric snap

☐ Polar snap

- Kapcsolja be a rácsot:Rács be-/kikapcsolása

- Rácsköz: Adja meg a rácsközt.

Grid spacing

Grid X spacing:	10.0000
Grid Y spacing:	10.0000
Major line every:	5

- Rács viselkedése: A rács viselkedésének konfigurálása.

Grid behavior

☒ Adaptive grid

☐ Allow subdivision below grid

☒ Display grid beyond Limits spacing

☐ Follow Dynamic UCS

- Kapcsolja be a poláris követést:Poláris követés be-/kikapcsolása

- Poláris szög beállításai: Adja meg a poláris követés szögeit.

Polar Angle Settings

Increment angle:
 ▼

☐ Additional angles

New

Delete

Új létrehozása: Új szög hozzáadása a poláris követésekhez. **Törlés:** Szög eltávolítása a poláris követésekhez.

- Objektumraszter követési beállításai: Konfigurálja az objektumraszter követési szögeit.

Object Snap Tracking Settings

☒ Track orthogonally only

☐ Track using all polar angle settings

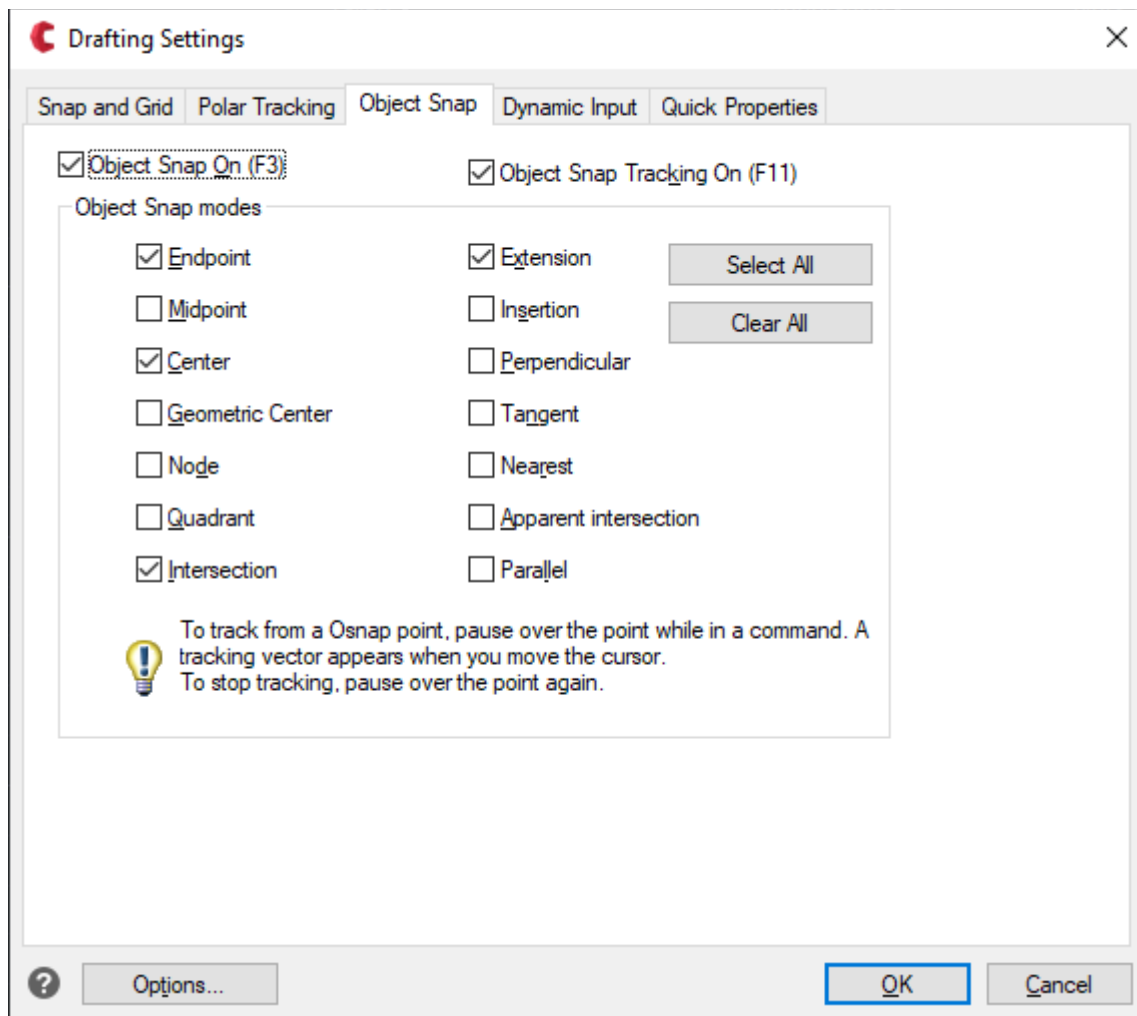
- Polárszög mérése: Állítsa be a polárszöget.

Polar Angle measurement

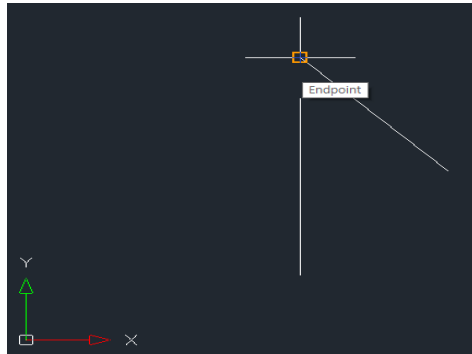
☒ Absolute

☐ Relative to last segment

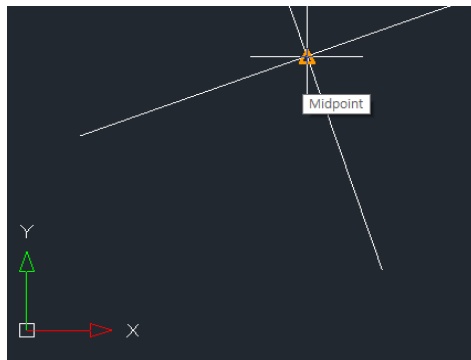
- ☐ Object Snap tab: Configure object snap settings.



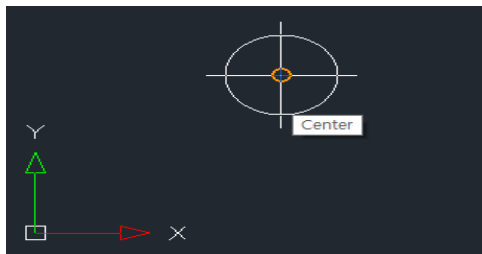
- Objektumraszter bekapcsolása: Objektumraszter be- és kikapcsolása.
- Objektumraszter-követés bekapcsolva: Objektumraszter-követés be-/kikapcsolása.
- Objektumraszter módok: Be- és kikapcsolhatja a kívánt objektumraszter módokat.
- Összes kijelölése: Az összes tárgyraszter engedélyezése.
- Összes törlése: Az összes tárgyraszter letiltása.
- Végpont (END): Végpont illesztésének ki-/bekapcsolása.



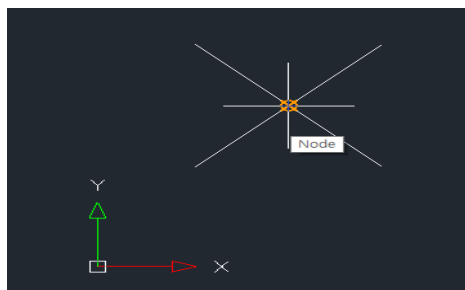
■ Középpont (MID): Középpont illesztésének be-/kikapcsolása.



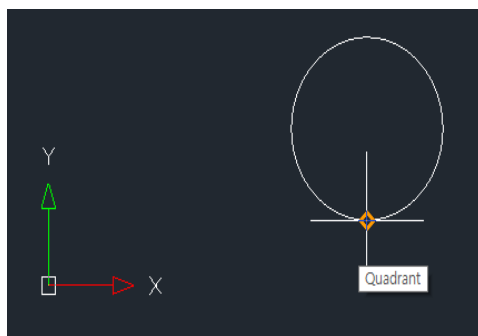
■ Középre igazítás (CEN): Középre igazítás be-/kikapcsolása.



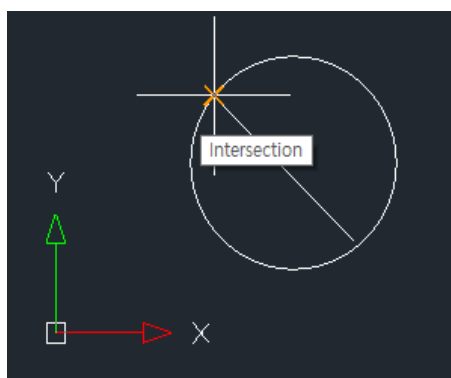
■ Csomópont (NOD): Csomópont illesztésének be-/kikapcsolása.



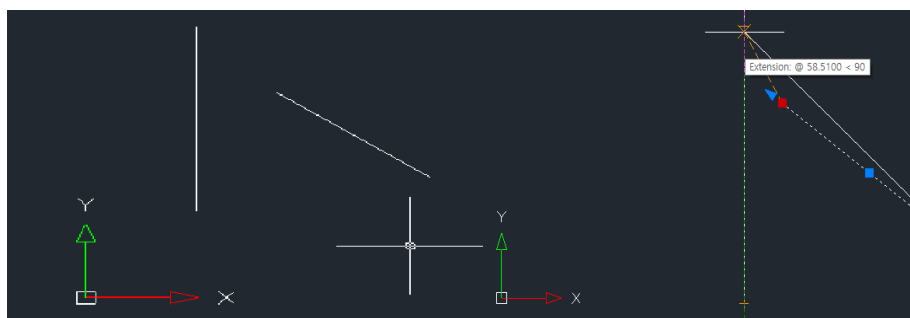
■ Kvadráns (QUA): Kvadráns



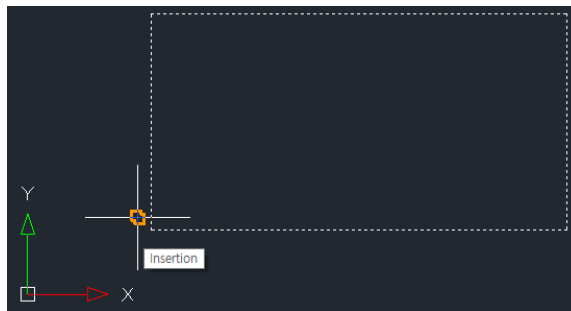
■ Metszet (INT): Metszet illesztésének be-/kikapcsolása.



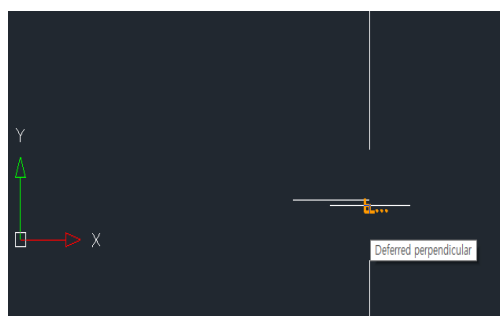
■ Kiterjesztés (EXT): Kiterjesztés illesztésének be-/kikapcsolása.



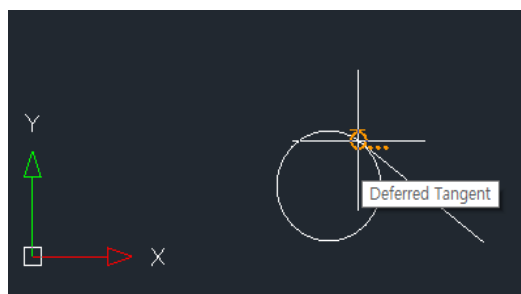
- Beszúrás (INS): Beszúrási raszter be-



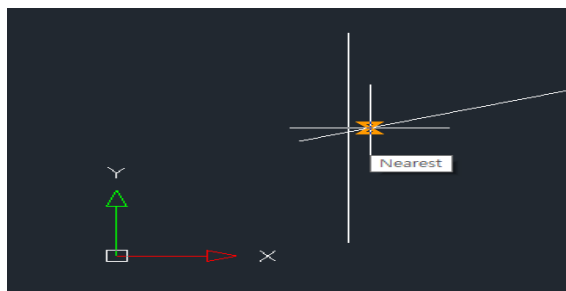
- Merőleges (PER): Merőleges raszter be-/kikapcsolása.



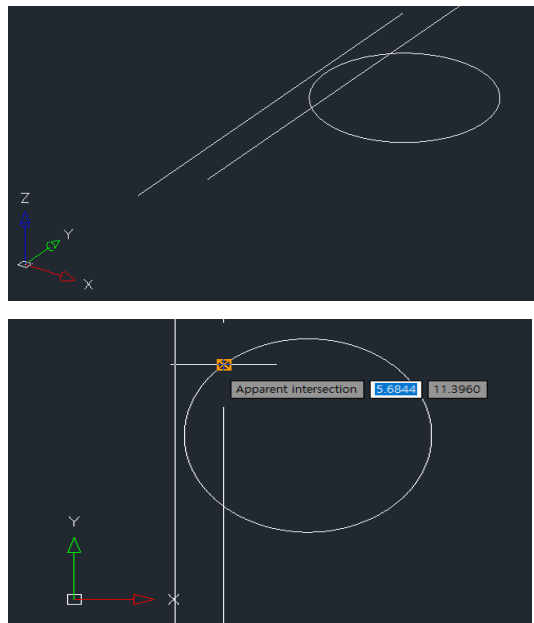
- Érintő (TAN): Érintő illesztésének be-/kikapcsolása.



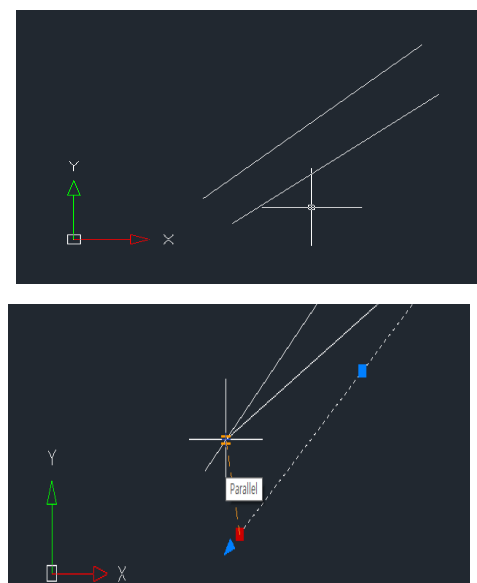
- Legközelebbi (NEA): A legközelebbi raszter be-/kikapcsolása.



■ Látszólagos metszéspont (APP): Látszólagos metszéspont



■ ■ Párhuzamos (PAR): Párhuzamos raszter be-/kikapcsolása.

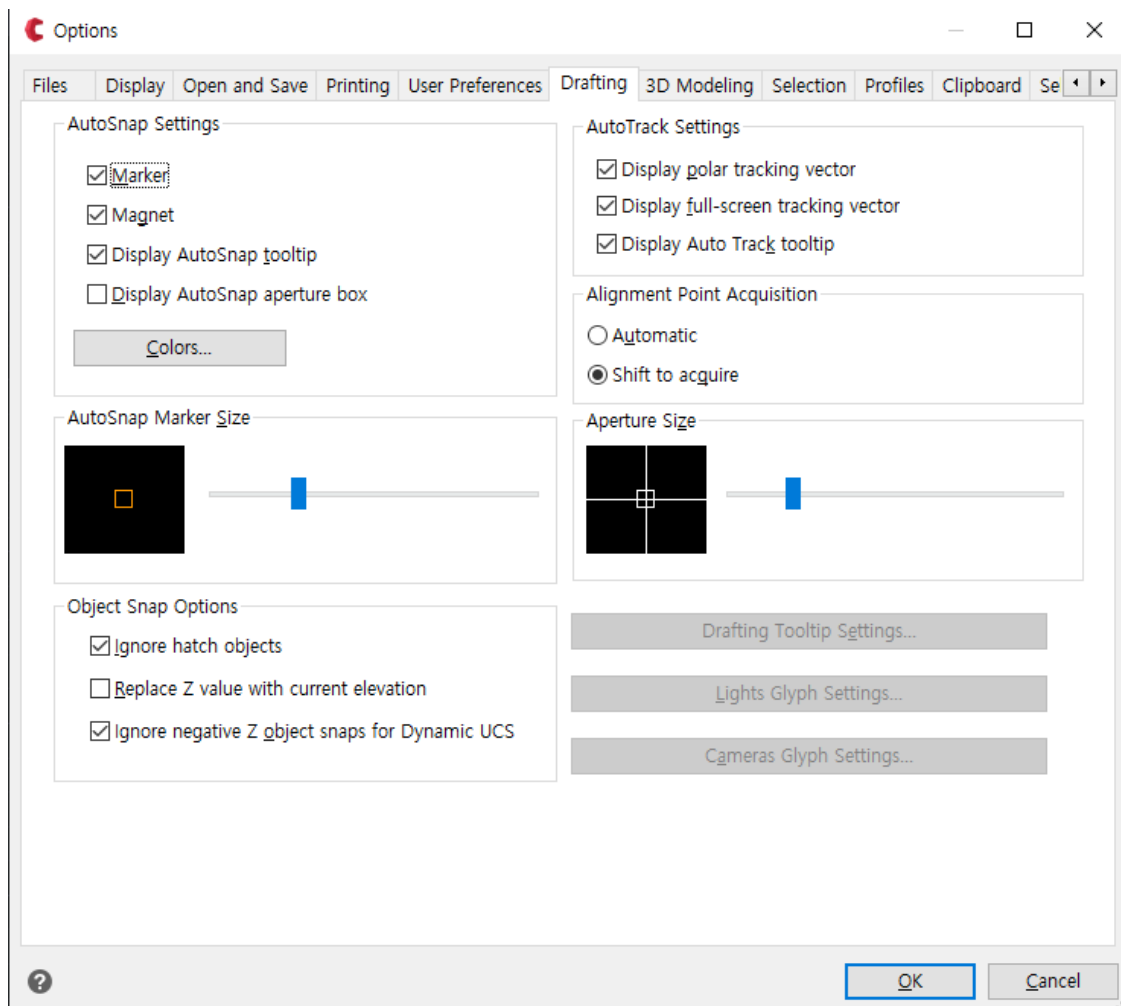


8-48. Opciók (Config)

Konfigurálja az általános CADian opciókat.

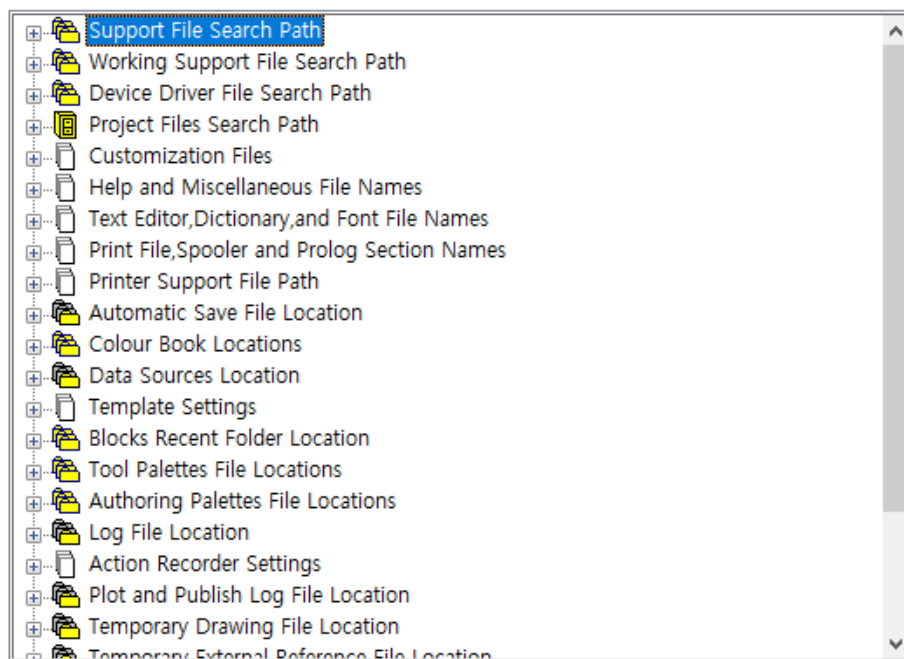
1) Menü: Válassza az Eszközök → Beállítások lehetőséget. (Vagy írja be a options parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Beállítások párbeszédpanel.

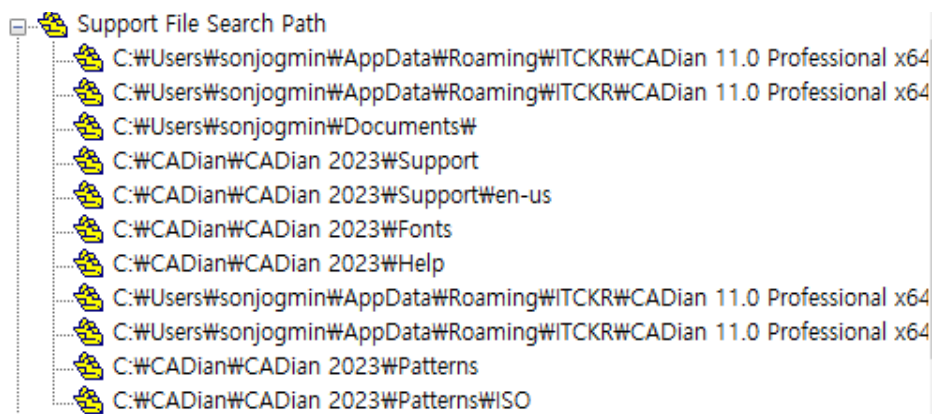


□ Fájlfül

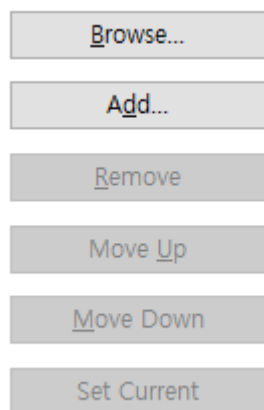
■ Keresési útvonalak: Támogatott fájlok keresési útvonalainak beállítása.



- Az egyes elemek előtti '+' gombra kattintva kibonthatja az alelemek listáját.

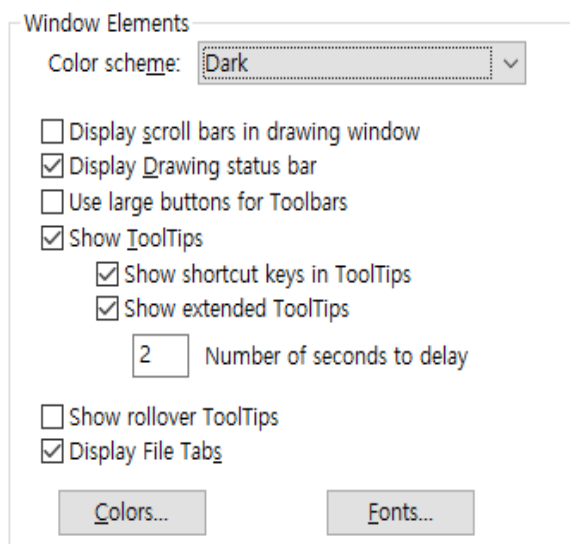


- Tallózás, Hozzáadás: Keresési útvonalak böngészése és hozzáadása.



□ Megjelenítés (Display) fül:

■ Windows elemek: Ablakelemek konfigurálása.



♦ Színséma: Állítsa be a színsémát.

♦ Görgetősávok megjelenítése: Görgetősávok megjelenítése a rajzablakokban.

♦ Állapotsor megjelenítése: Megjeleníti az állapotsort.

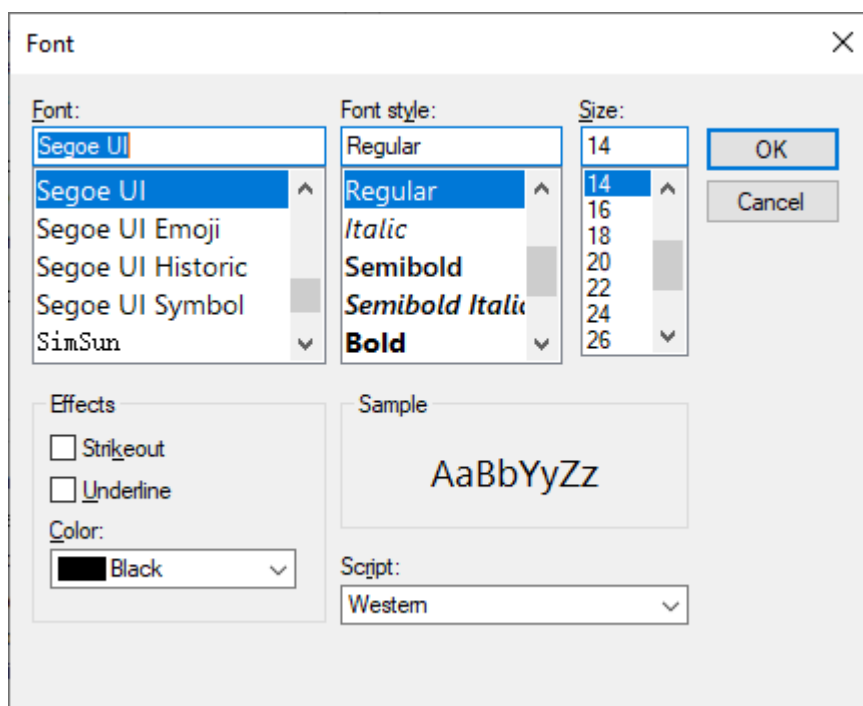
♦ Nagy gombok használata az eszköztárakhoz: Használjon nagy gombokat az eszköztárakhoz.

Eszköztípek megjelenítése: Az eszköztípek (súgóbuborékok) megjelenítését engedélyezi.

◊Eszközleírások megjelenítése az egérmutató fölé helyezésekor: Eszközleírások megjelenítése az egérmutató fölé helyezésekor.

◊Fájlfülek megjelenítése: Fájlfülek megjelenítése.

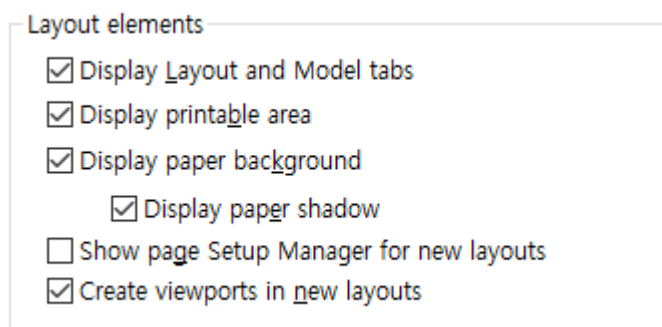
◊Színek: Állítsa be a fájlfülek színeit.



◊ Betűtípus: Állítsa be a betűtípust

parancssorba.

■ Elrendezési elemek: Elrendezés fül elemeinek konfigurálása.



- **Nyelv:** Állítsa be az aktuális nyelvet, és módosítsa a nyelvet.

Language

English

Set Language

- ◊ **Nyelvi beállítások:** Nyissa meg a Nyelvi beállítások párbeszédablakot.

Set Language

Windows Settings

Regional language: English (United States)

System language: English (United States)

Regional and Language Options...

CADian Settings

Language Selection Method

☒ Manual selection

☐ Automatically match regional settings

☐ Automatically match system locale

Installed Languages

* Language	Native Name	Country	Current Profile
☐ Chinese (Simpli...	中文(简体)	China	Default (Chinese (Si...
☐ Chinese (Tradi...	中文(繁體)	Taiwan	Default (Chinese (T...
☒ English	English	United States	Default
☐ Hungarian	magyar	Hungary	Default (Hungarian)
☐ Japanese	日本語	Japan	Default (Japanese)
☐ Korean	한국어	Korea	Default (Korean)

OK Cancel

- **Kijelző felbontása:** Állítsa be a kijelző felbontását.

Display resolution

	100	Arc and circle smoothness
	8	Segments in a polyline curve
	0.5	Rendered object smoothness
	4	Contour lines per surface

- Kijelzőteljesítmény: Konfigurálja a kijelzőteljesítmény-beállításokat.

Display performance

	☒	Apply solid fill
	☐	Show text boundary frame only
	☐	Draw true silhouettes for solids and surfaces

- Célkereszt mérete: Állítsa be a célkereszt méretét.

Crosshair size

5	
--------------------------------	---

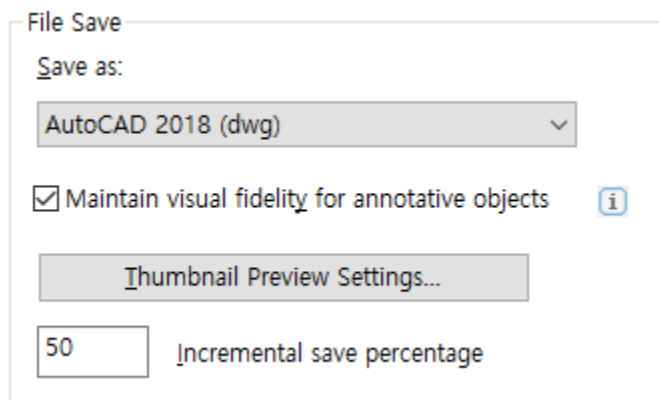
- Elhalványulási vezérlők: Beállíthatja az elhalványulási vezérlőket külső referenciákhoz és helyben szerkesztéshez.

Fade Control

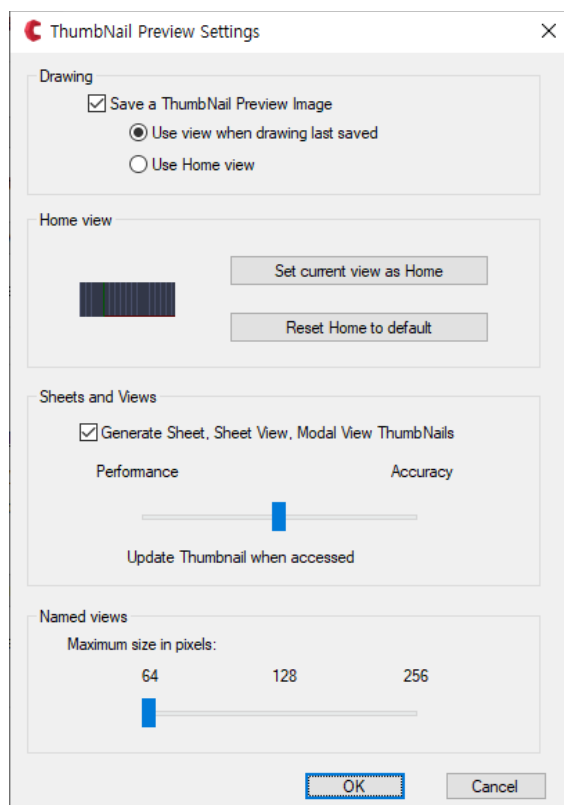
Xref display	50	
In-place edit and annotative representations	70	

 **Megnyitás és mentés lap:** A rajzok megnyitására és mentésére vonatkozó beállításokat konfigurálhatja.

I Fájl mentése

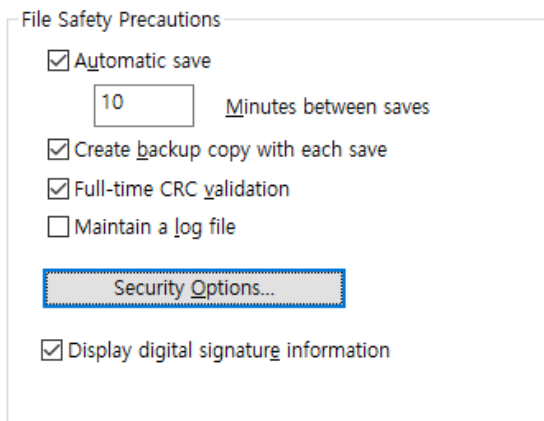


- ◊ Mentés másként: Adja meg a rajzok mentésének verzióját.
- ◊ Vizuális hűség megőrzése: Beállítja a vizuális hűséget a feliratozási objektumokhoz.
- ◊ Indexkép előnézeti beállítások: Indexkép előnézeti beállítások megadása.



- ◊ Növekményes mentési százalék: Állítsa be a növekményes mentések százalékos arányát.

I Fájlbiztonsági óvintézkedések: Konfigurálja a fájlbiztonsági beállításokat.



File Safety Precautions

☒ Automatic save
10 Minutes between saves

☒ Create backup copy with each save

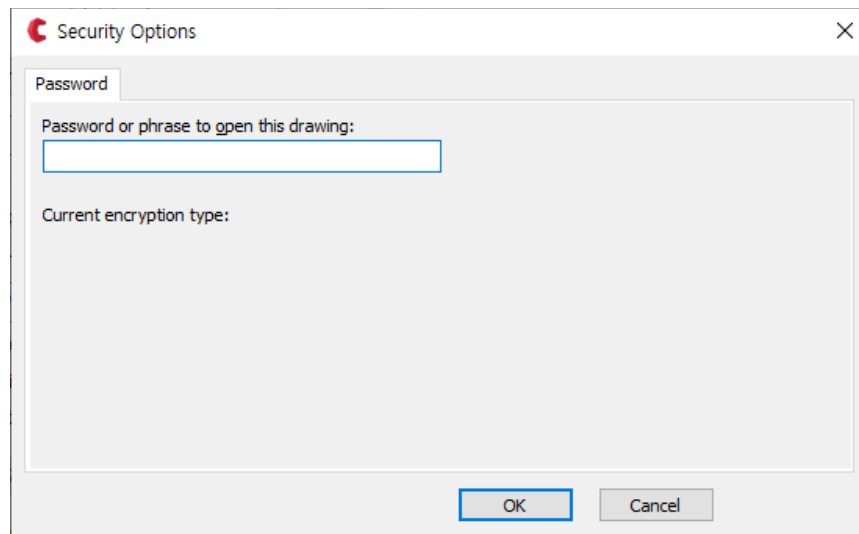
☒ Full-time CRC validation

☐ Maintain a log file

Security Options...

☒ Display digital signature information

- ◊ Automatikus mentés: Automatikus mentési időközök beállítása.
- ◊ Biztonsági másolat létrehozása: Mentéskor biztonsági másolatot készít.
- ◊ CRC-érvényesítés mindig: CRC-érvényesítés végrehajtása mentéskor.
- ◊ Naplófájl karbantartása: Naplófájlt vezet a szöveglap tartalmáról.
- ◊ Biztonsági beállítások: Nyissa meg a Biztonsági beállítások párbeszédpanelt.



Security Options

Password

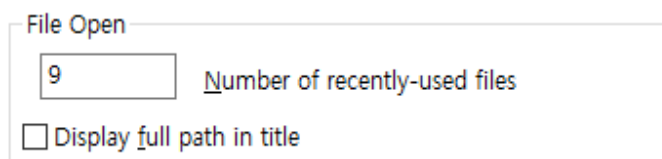
Password or phrase to open this drawing:

Current encryption type:

OK Cancel

- ◊ Digitális aláírások megjelenítése: Digitális aláírási információk megjelenítése.

■ Fájl megnyitása: Fájlmegnyitási beállítások megadása.



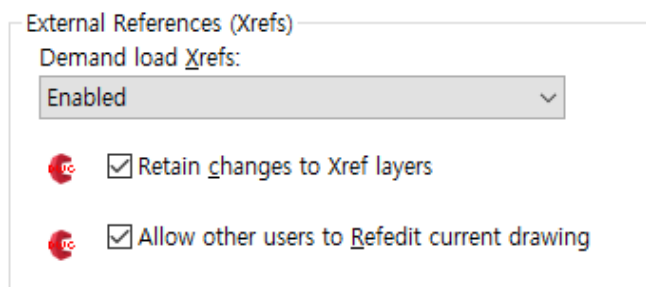
File Open

9 Number of recently-used files

☐ Display full path in title

- ◊ Legutóbb használt fájlok száma: Állítsa be a legutóbb használt fájlok számát.
- ◊ Teljes elérési út megjelenítése a címben: A teljes elérési utat és a fájlnevet jeleníti meg a címben.

■ Külső referenciák: Konfigurálja a külső referenciák beállításait.



External References (Xrefs)

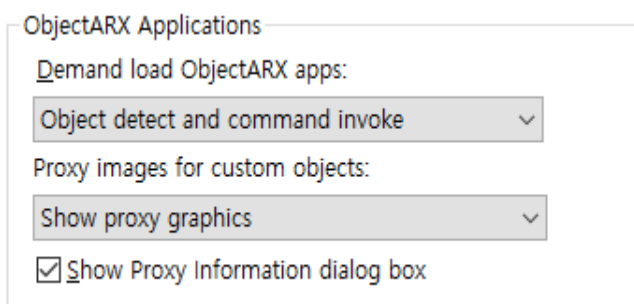
Demand load Xrefs:

Enabled

☒ Retain changes to Xref layers

☒ Allow other users to Refedit current drawing

■ ObjectARX alkalmazások: Az ObjectARX alkalmazás beállításainak konfigurálása.



ObjectARX Applications

Demand load ObjectARX apps:

Object detect and command invoke

Proxy images for custom objects:

Show proxy graphics

☒ Show Proxy Information dialog box

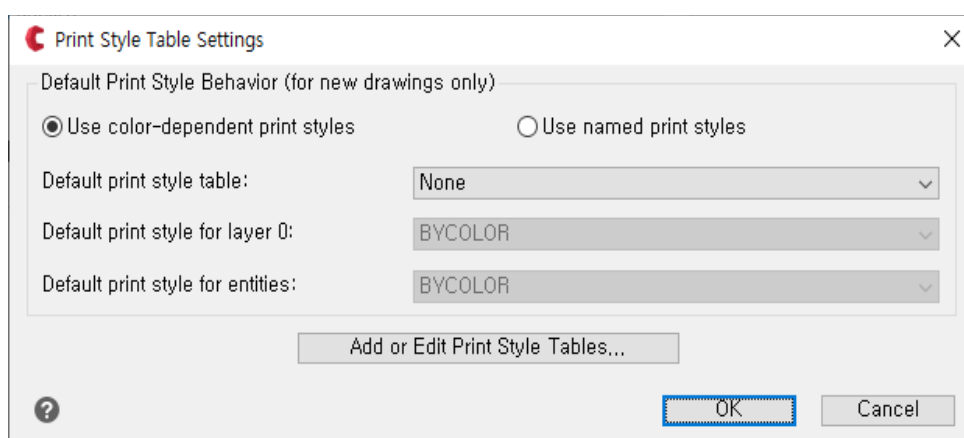
- ☐ **Nyomtatás lap:** A nyomtatási beállításokat konfigurálhatja.

■ Új rajzok alapértelmezett nyomtatási beállításai: Állítsa be az alapértelmezett nyomtatási beállításokat.

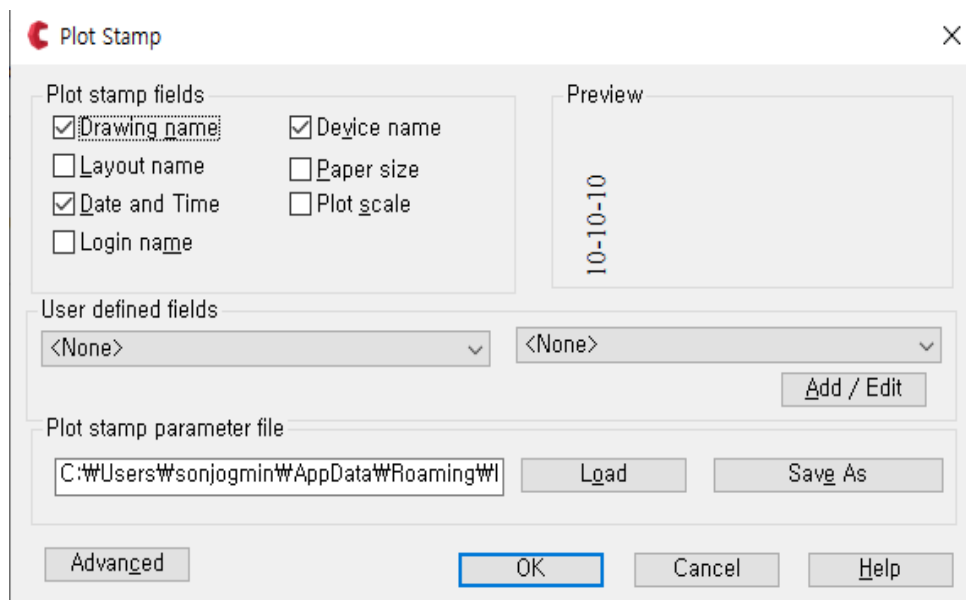


♦ Alapértelmezett kimeneti eszköz: Állítsa be az alapértelmezett kimeneti eszközt.

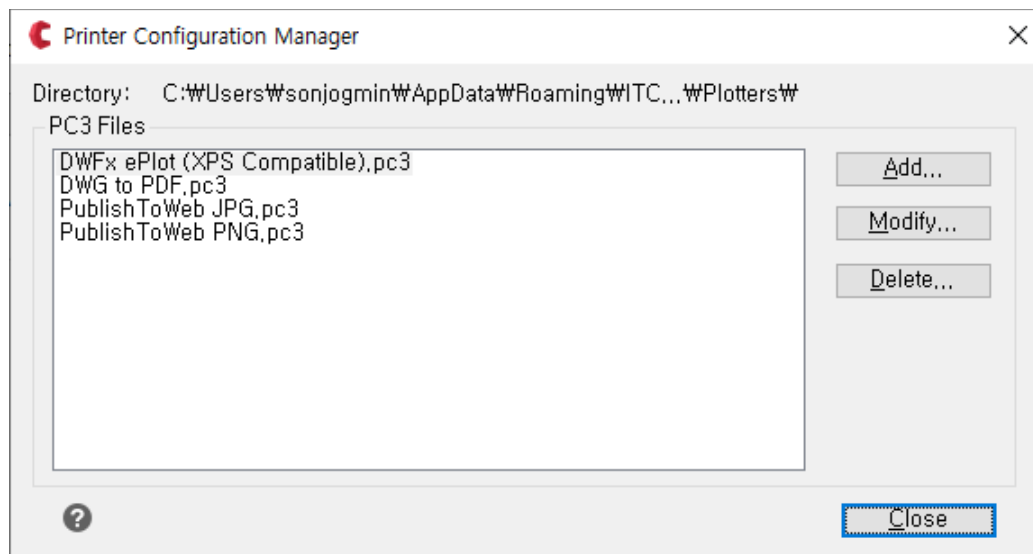
♦ Nyomtatási stílus táblázat beállításai: Nyissa meg a Nyomtatási stílus táblázat beállításai párbeszédablakot.



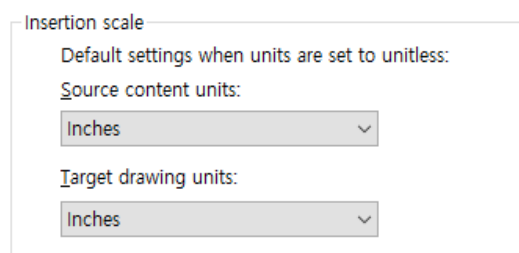
♦ Nyomtatási pecsét beállításai: Nyissa meg a Nyomtatási pecsét beállításai párbeszédablakot.



♦ Plotterek hozzáadása vagy konfigurálása: Nyissa meg a Plotterkonfiguráció-kezelőt.

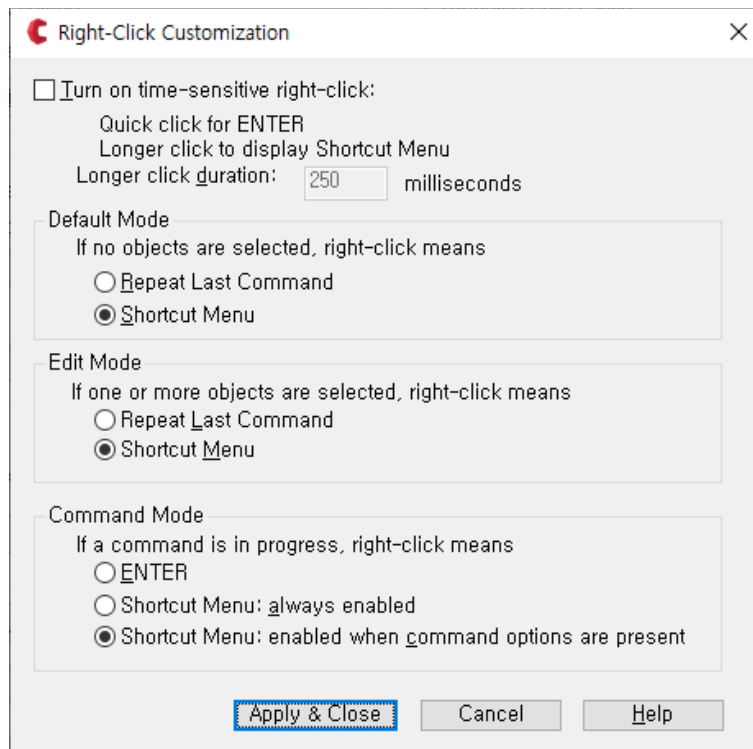


I Windows normál viselkedés



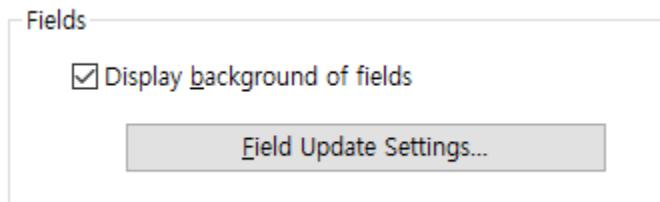
- ◊ Dupla kattintásos szerkesztés: Dupla kattintásos szerkesztés engedélyezése.
- ◊ Helyi menük a rajzterületen: Helyi menük megjelenítése a rajzterületen.

- ◊ Jobb kattintás testreszabása: Testreszabhatja a jobb kattintás

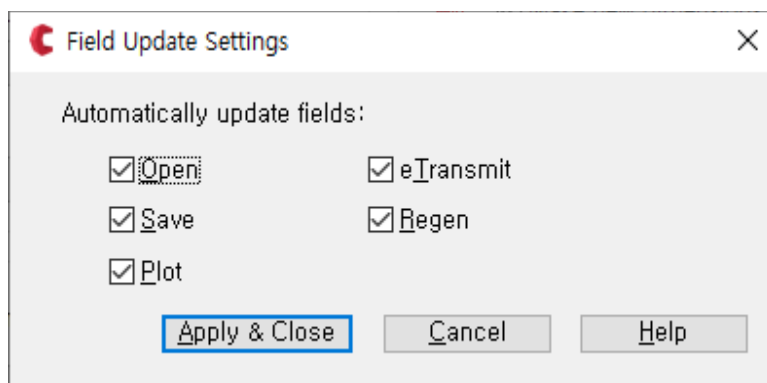


- Beszúrási lépték: Állítsa be a blokkok beszúrási léptékét.

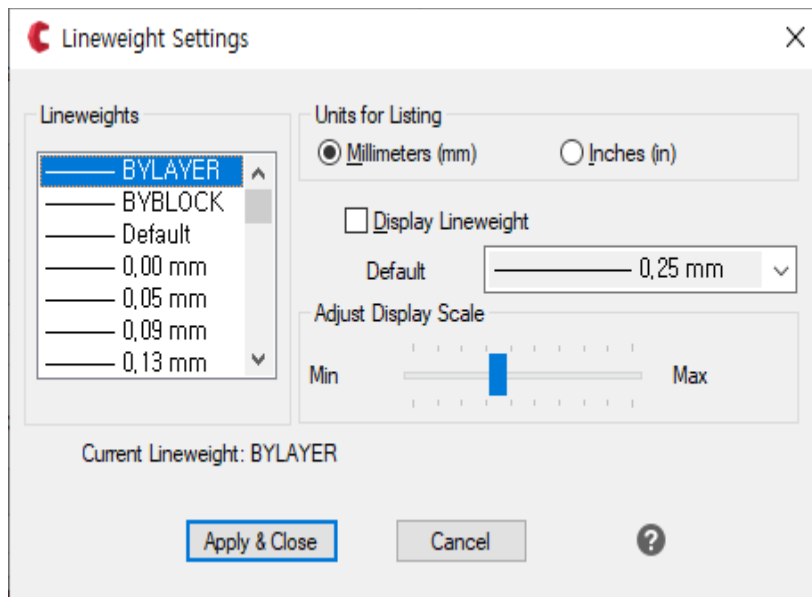
- Mezők: Világos háttérrel jelenítse meg a mezőket.



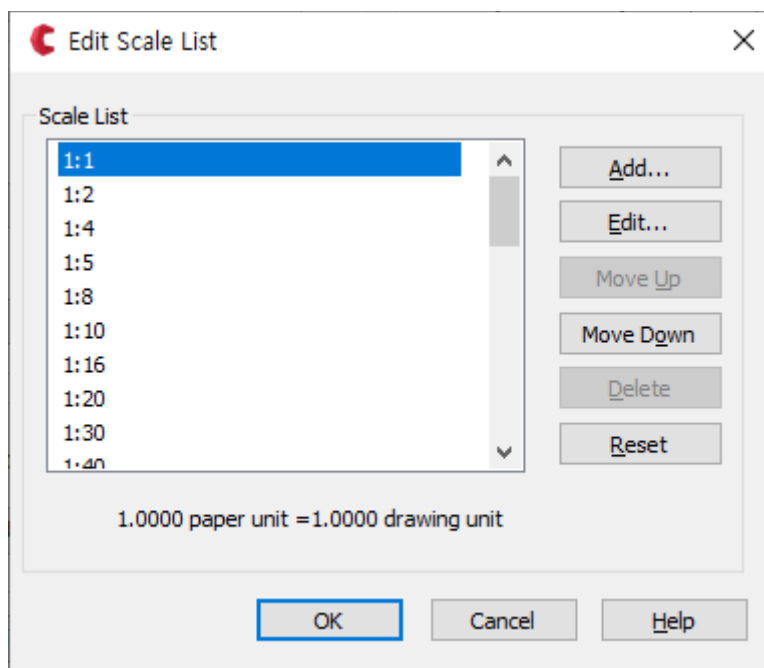
- ◊ Mezőfrissítési beállítások: Nyissa meg a Mezőfrissítési beállítások párbeszédablakot.



- Vonalvastagság-beállítások: Nyissa meg a



- Méretarista szerkesztése: Nyissa meg a Méretarista szerkesztése párbeszédablakot.



- Méretarista szerkesztése: Nyissa meg a Méretarista szerkesztése párbeszédablakot.

Priority for Coordinate Data Entry

☐ Running object snap

☐ Keyboard entry

☒ Keyboard entry except scripts

- Asszociatív méretezés: Asszociatív méretezés beállítása.

Associative Dimensioning

 ☒ Make new dimensions associative

- Hiperhivatkozások: Hiperhivatkozások megjelenítési beállításainak konfigurálása.

Hyperlink

☐ Display hyperlink cursor, tooltip, and shortcut menu

- Visszavonás/Újra: A visszavonás/ismétlés beállításainak konfigurálása.

Undo/Redo

☒ Combine zoom and pan commands

☒ Combine layer property change

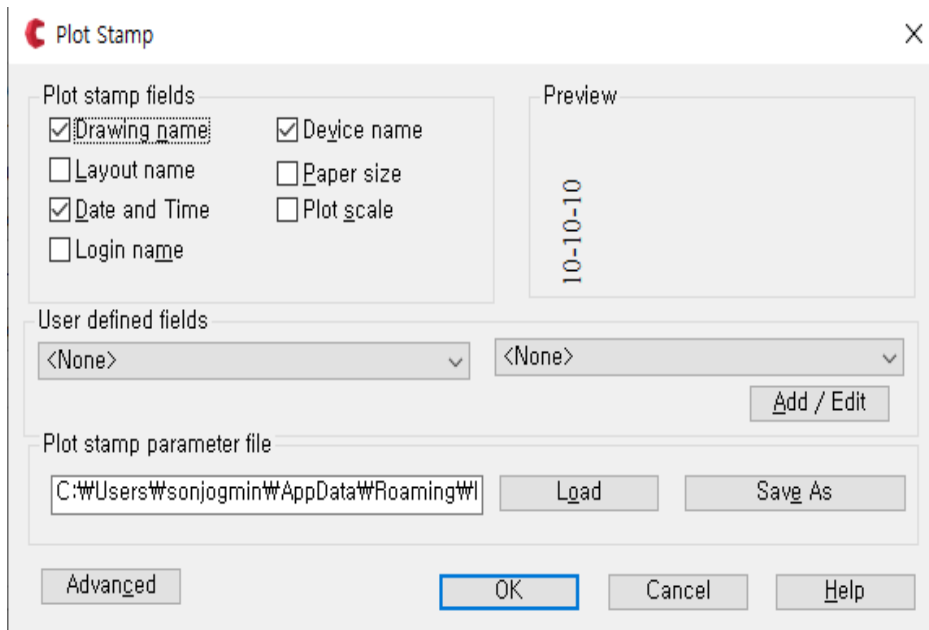
- Nyomtatás/Közzététel: Nyomtatási beállítások konfigurálása.

Plot/Publish

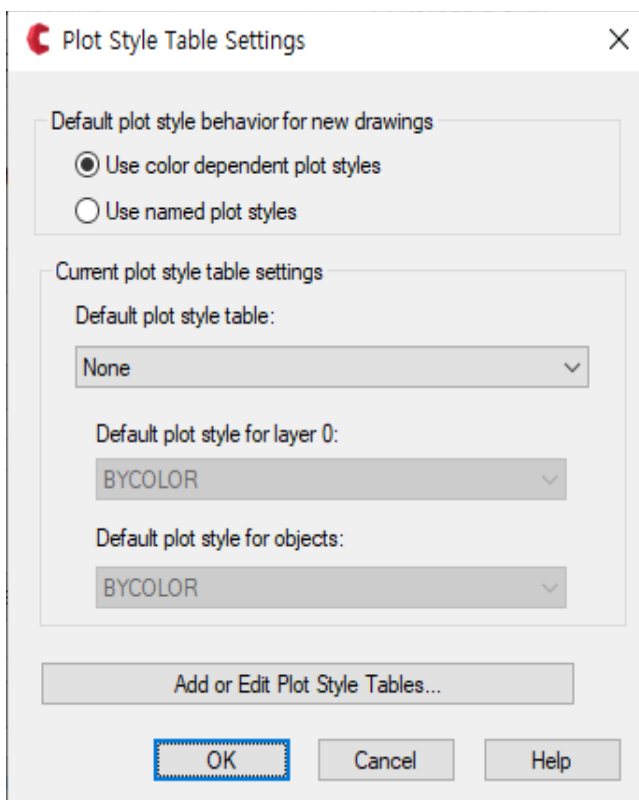
[Plot Stamp Settings...](#)

[Plot Style Table Settings...](#)

- ◊ Nyomtatási pecsét beállításai: Nyissa meg a Nyomtatási pecsét beállításai párbeszédablakot.

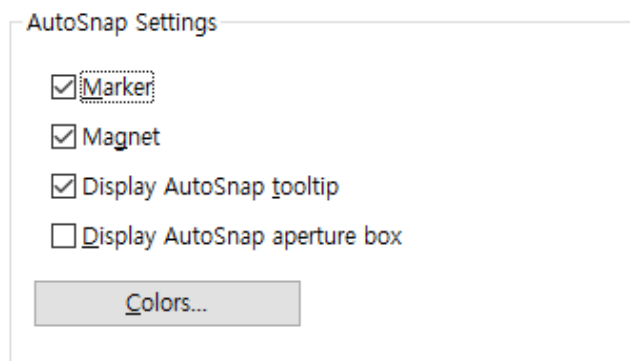


◊ Nyomtatási stílus táblázat beállításai: Nyissa meg a Nyomtatási stílus táblázat beállításai párbeszédablakot.



□ **Rajzolás fül:** A rajzolással kapcsolatos beállításokat konfigurálhatja.

I Automatikus illesztés (Autosnap)



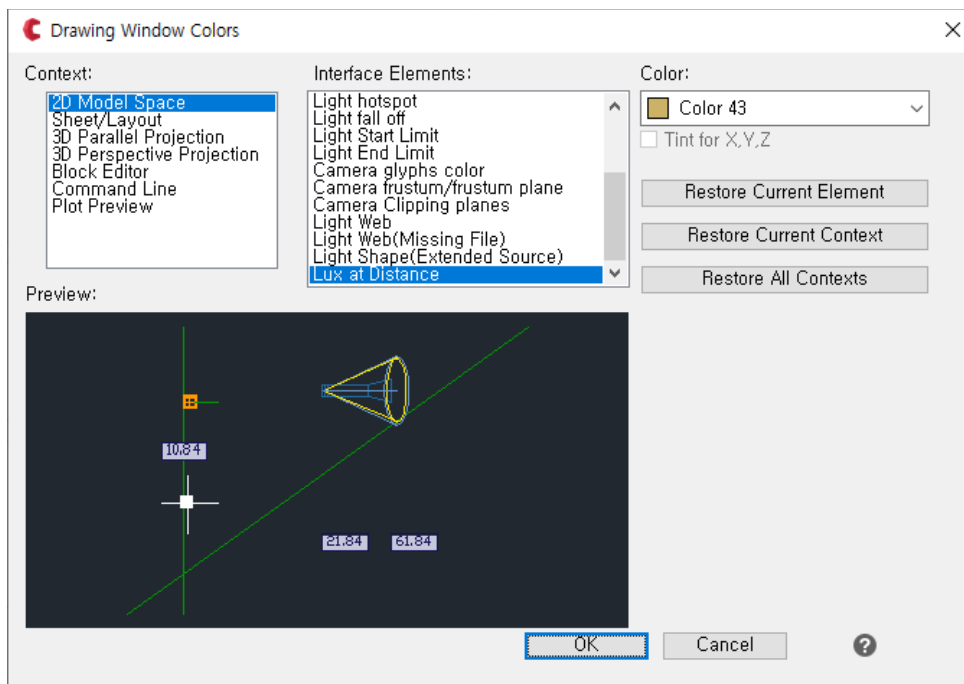
◊ Jelölő: Az automatikus illesztés jelölőjének megjelenítése.

◊ Mágnes: Engedélyezze a mágnes funkciót az automatikus illesztéshez.

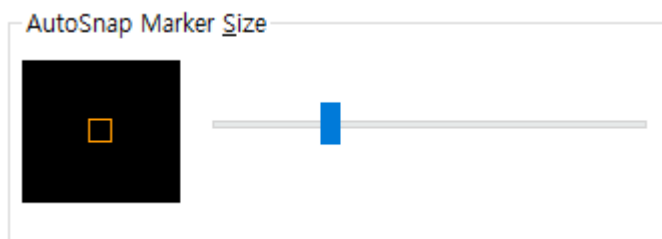
◊ Automatikus igazítás eszköztippjeinek megjelenítése: Az automatikus igazítás eszköztippjeinek megjelenítése.

◊ Automatikusan rögzíthető rekesznyílás mező megjelenítése: Az automatikus rögzíthető rekesznyílás mezőjének megjelenítése

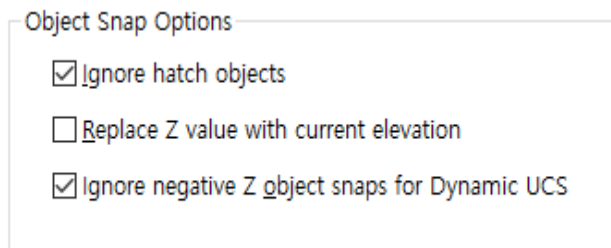
◊ Színek: Nyissa meg a Rajzablak színei párbeszédablakot.



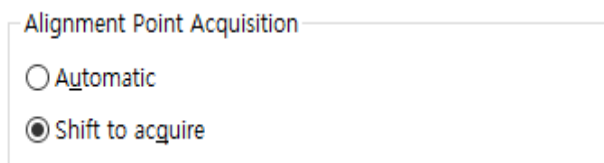
■ Automatikus illesztés jelölő mérete: Állítsa be az automatikus illesztés jelölő méretét.



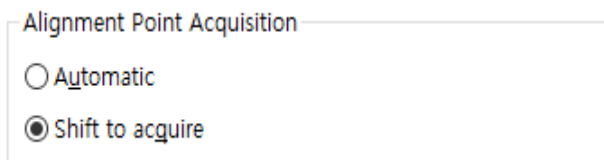
- Objektumraszter beállítások: Objektumraszter beállítások konfigurálása.



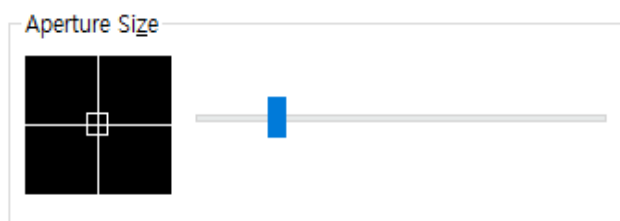
- Automatikus követés beállításai: Az automatikus követés beállításainak konfigurálása.



- Igazítási pont beszerzése: Igazítási pont beszerzésének konfigurálása.



- Rekesznyílás mérete: Állítsa be a rekesznyílás méretét.



- **3D modellezés lap:** A 3D modellezéssel kapcsolatos beállításokat konfigurálhatja.

- 3D célkereszt: 3D célkereszt beállításainak konfigurálása.

3D Crosshairs

☒ Show Z axis in crosshairs

☒ Label axes in standard crosshairs

☒ Show labels for dynamic UCS

Crosshair labels

☒ Use X,Y,Z

☐ Use N,E,z

☐ Use custom labels

X Y Z

- 3D objektumok: A 3D objektumok vizuális stílusának beállításai.

3D Objects

 Visual Style while creating 3D objects

By Viewport

Deletion control while creating 3D objects

Only delete profile and path curves for solids

U isolines on surfaces and meshes

6

V isolines on surfaces and meshes

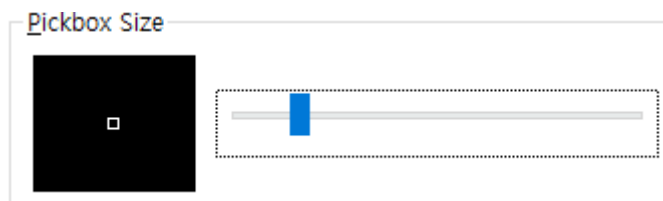
6

- 3D navigáció: Az egér görgőjének zoom irányának megfordítása.

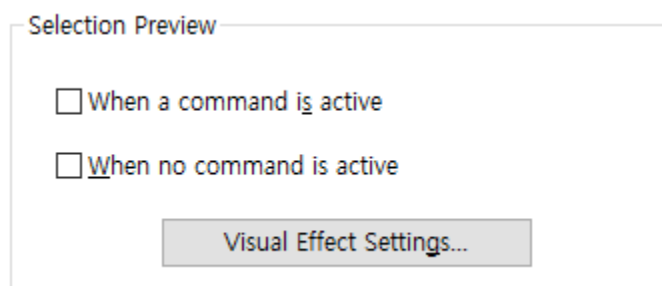
3D Navigation

☐ Reverse mouse wheel zoom

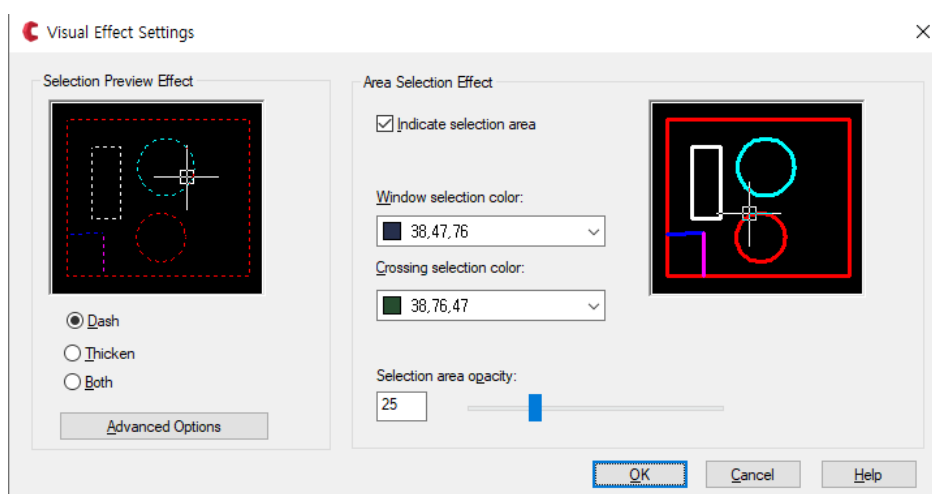
- **Kijelölés fül:** Itt állíthatja be a kijelöléshez kapcsolódó beállításokat.
- **Kijelölődoboz mérete:** Állítsa be az objektumok kijelöléséhez használt kiválasztódoboz méretét.



- **Kijelölés előnézete:** Konfigurálja a kijelölés előnézetének beállításait.



- ◊ **Vizuális effektusok beállításai:** Nyissa meg a Vizuális effektusok beállításai párbeszédablakot.



- Kijelölési mód: A kiválasztási mód beállításainak konfigurálása.

Selection Modes

- ☒ Noun/verb selection
- ☐ Use Shift to add to selection
- ☐ Press and drag
- ☒ Implied windowing
- ☒ Object grouping
- ☐ Associative Hatch

- Fogantyú mérete: Állítsa be a fogantyúk méretét.

Grip Size



- Fogók: Fogóbeállítások konfigurálása.

Grips

Unselected grip color:
 0,127,255

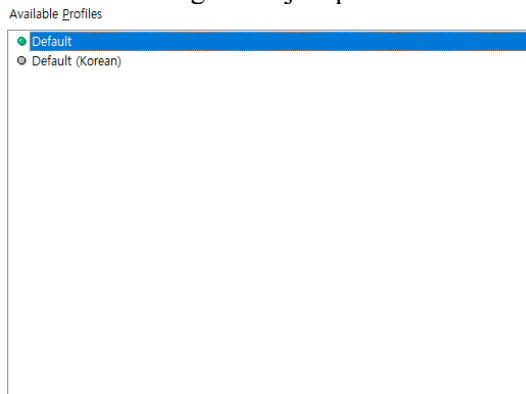
Selected grip color:
 204,0,0

Hover grip color:
 255,127,127

- ☒ Enable grips
- ☐ Enable grips within blocks
- ☒ Enable grip tips

100 Object selection limit for display of grips

- **Profilok fül:** Itt konfigurálhatja a profilbeállításokat.



- Elérhető profilok: Megjeleníti az elérhető profilok listáját.
 - ◊ Aktuális beállítása: A kiválasztott profil beállítása aktuálisként.
 - ◊ Hozzáadás a listához: Az aktuális beállítások hozzáadása a profillistához.
 - ◊ Átnevezés: Nevezze át a kiválasztott profilt.
 - ◊ Törlés: A kiválasztott profil törlése.
 - ◊ Exportálás: A kiválasztott profil lemezre exportálása.
 - ◊ Importálás: Profil importálása lemezzről.
-
- Autodesk DWG létrehozása: Állítsa be az Autodesk DWG objektumok másolásának és beillesztésének formátumát.

Generate Autodesk® DWG™ Formats

- ☐ Autodesk AutoCAD® Release 14
- ☐ AutoCAD 2000 - AutoCAD 2002
- ☐ AutoCAD 2004 - AutoCAD 2006
- ☐ AutoCAD 2007 - AutoCAD 2009
- ☐ AutoCAD 2010 - AutoCAD 2012
- ☒ AutoCAD 2013 - AutoCAD 2017
- ☒ AutoCAD 2018

- Automatikus felismerés: A telepített verzió automatikus felismerése és DWG formátum létrehozása.

Auto-Detect

☐ Auto-detect installed versions

- Egyéb formátumok létrehozása: OLE objektumok egyéb formátumainak létrehozása.

Generate Other Formats

☒ Generate OLE formats: EMF, BMP, Embedded object, Linked object

- Kijelölési ciklusos módszerek: Átfedő objektumokon keresztüli ciklikus kiválasztási módszerek beállítása.

Cycling Method for Overlapping Entities

☒ Ctrl + click to cycle

☐ Multi-click to cycle

☐ Shift + Spacebar to cycle

- Autodesk DWG létrehozása: Vizuális segédletek beállítása a kijelölési ciklushoz.

Visual Aids

☐ Enable visual aids for selection cycling (Ctrl+W)

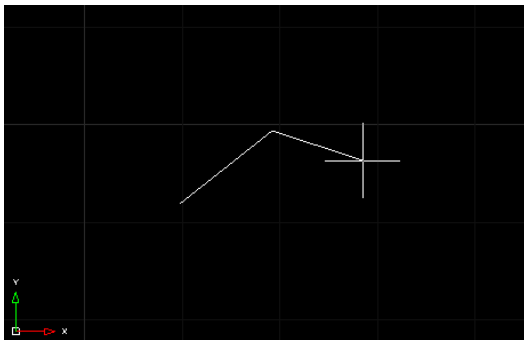
- ☒ Display an icon when hovering over overlapping entities
- ☒ Display a list when selecting overlapping entities

9. CADian 2025 Menü – Rajzolás

9-1. vonal (Line)

Húzz egy vonalat.

- 1) Menü: Válassza a Rajz → Vonal elemet. (Vagy írja be a line szót a parancssorba.)
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Rajzolás folytatása (F) / <Vonal kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a vonal kezdőpontjának megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Szög (A) / Hossz (L) / <Végpont megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a következő pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Szög (A) / Hossz (L) / Rajzolás folytatása (F) / Visszavonás (U) / <Végpont megadása>: Amikor a rendszer kéri, folytassa a kattintást a következő pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 5) A parancs befejezéséhez nyomja meg az ESC billentyűt.



9-2. Vonallánc (PolyLine)

Vonallánc rajzolása. A vonallal ellentétben a vonallánc folytonosan rajzolható, és tartalmazhat görbéket, illetve vastagsági tulajdonságokkal rendelkezhet.

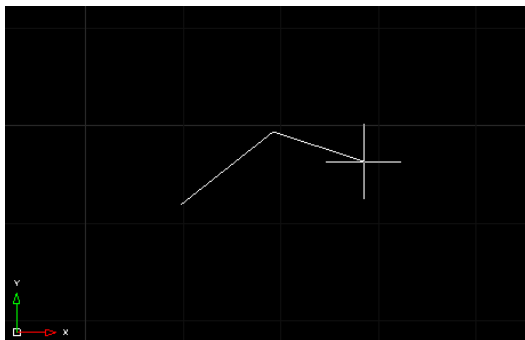
1) Menü: Válassza a Rajz → Vonallánc elemet. (Vagy írja be a pline parancsot a parancssorba.)

2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Rajzolás folytatása (F) / <Vonallánc kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a vonallánc kezdőpontjának megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

3) Ív (A) / Távolság (D) / Rajzolás folytatása (F) / Fél szélesség (M) / Szélesség (Sz) / <Következő pont megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson rá a következő pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

4) Ív (A) / Távolság (D) / Rajzolás folytatása (F) / Fél szélesség (M) / Szélesség (Sz) / Visszavonás (U) / <Következő pont megadása>: Amikor a rendszer kéri, folytassa a kattintást a következő pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

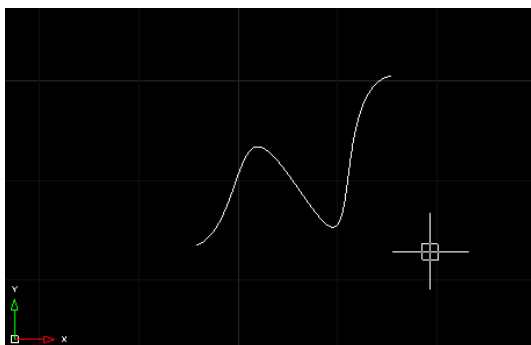
5) A parancs befejezéséhez nyomja meg az ESC billentyűt.



9-3. Spline

Spline görbe rajzolása. Egy vonallal ellentétben legalább 3 pontot kell összekötni ahhoz, hogy egy 3 vagy több ponton áthaladó sima görbét hozzunk létre.

- 1) Menü: Válassza a Rajz → Spline elemet. (Vagy írja be a spline parancsot a parancssorba.)
- 2) Objektum (O) / <Adja meg a spline első pontját>: Amikor a rendszer kéri, kattintson ide a spline kezdőpontjának megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Második pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a következő pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Bezárás (C) / Tűrés illesztése (F) / Visszavonás (U) / <Következő pont megadása>: Amikor a rendszer kéri, folytassa a kattintást a következő pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 5) A parancs befejezéséhez nyomja meg az Enter billentyűt. / Kezdő érintő kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, válassza ki az érintőt a kezdőpontban. / Vég érintő kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, válassza ki az érintőt a végpontban.



9-4. Ív, 3 pontos (Arc, 3-Point)

Rajzolj egy ívet 3 pont megadásával.

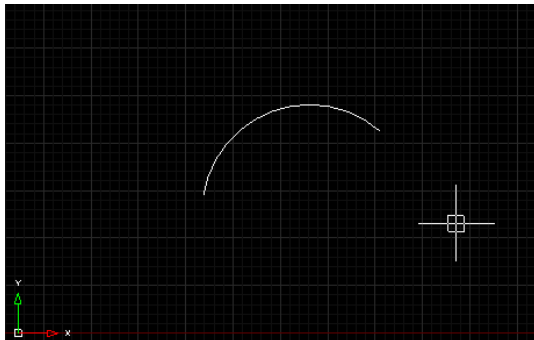
1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → 3 pontos ív elemet.

2) Közeppont (C) / <Ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson az ív kezdőpontjának megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

3) Szög (A) / Közeppont (C) / Irány (D) / Végpont (E) / Sugár (R) / <Adja meg a második pontot>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a második pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

4) Végpont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson ide a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

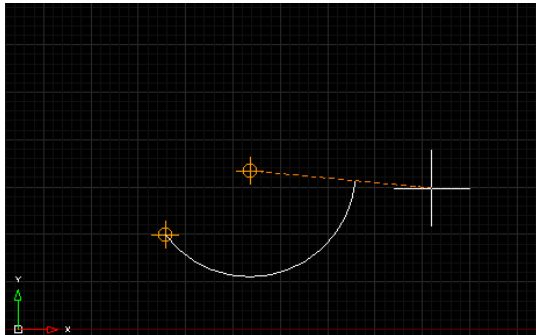
5) Egy ívet húzunk, amely áthalad a három ponton.



9-5. Ív, Közep-pont-Kezdés-Vég (Arc, Center-Start-End)

Rajzoljon egy ívet a középpont, a kezdőpont és a végpont megadásával.

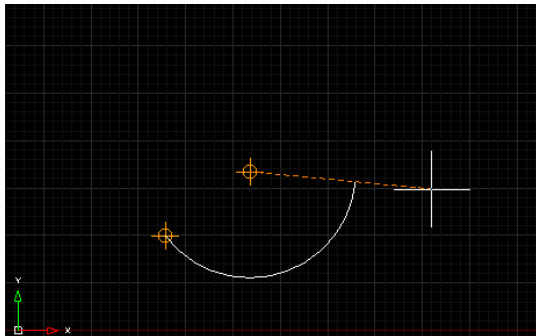
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → Ív középpontja-kezdeté-vége menüpontot.
- 2) Ív középpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az ív középpontjának megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Kezdőpont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Ív végpontjának megadása (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) vagy [Szög (A) / Húrhossz (L)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 5) Egy ív, amely áthalad a kezdő- és végponton, és amelynek középpontja a megadott pont,



9-6. Ív, Kezdés-Középpont-Vég (Arc, Start-Center-End)

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a középpont és a végpont megadásával.

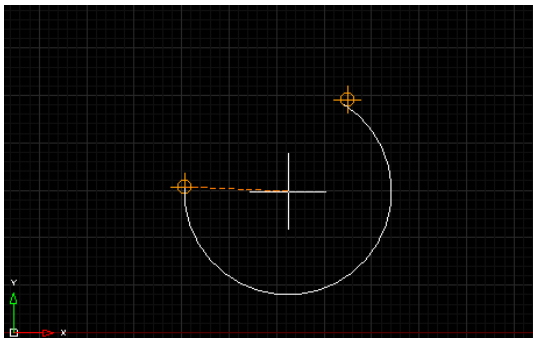
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → Ív kezdete-középpontja-vége menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <Ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson az ív kezdőpontjának megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Középpont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a középpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Ív végpontjának megadása (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) vagy [Szög (A) / Húrhossz (L)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 5) Egy ívet rajzolunk, amely áthalad a kezdő- és végponton, és a megadott pontra fókuszál.



9-7. Ív, Kezdés-Végpont-Középpont (Arc, Start-End-Center)

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a végpont és a középpont megadásával.

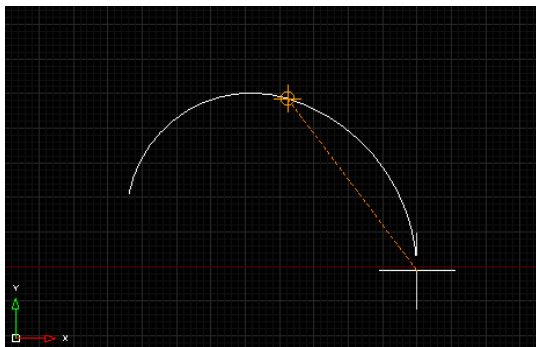
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → Ív kezdete-vége-középpontja menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <Ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson az ív kezdőpontjának megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Végpont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson ide a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Adja meg az ív középpontját (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) vagy [Szög (A) / Irány (D) / Sugár (R)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson a középpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 5) Egy ívet rajzolunk, amely áthalad a kezdő- és végponton, és a megadott pontra középpontot állítunk be.



9-8. Ív, Érintő (Arc, Tangent)

Rajzolj egy ívet érintők segítségével.

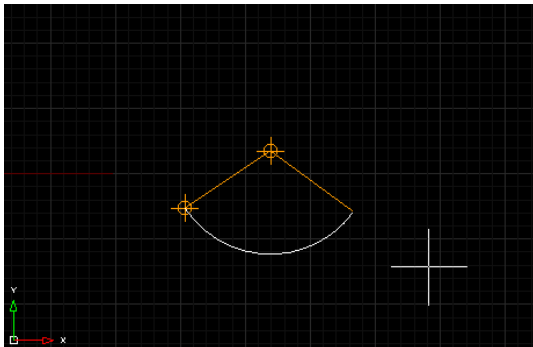
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ív → Érintő ív menüpontot.
- 2) Végpont megadása: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, kattintson a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Egy ív érintő jön létre az utoljára rajzolt objektum végéhez.



9-9. Ív, középpont-kezdőszög (Arc, Center-Start-Angle)

Rajzoljon egy ívet a középpont, a kezdőpont és a szög megadásával.

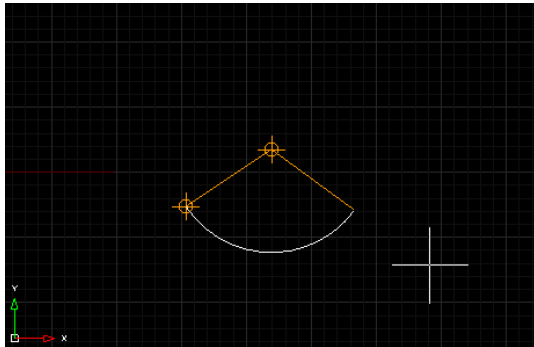
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ív → Ív középpontja-kezdőszöge menüpontot.
- 2) Ív középpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az ív középpontjának megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Kezdőpont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Befoglalt szög: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a szög megadásához, vagy írja be a szög értékét.
- 5) Egy, a megadott szöggel a kezdőponton áthaladó ív rajzolódik, amelynek középpontja a megadott pont.



9-10. Ív, kezdő-középpont-szög (Arc, Start-Center-Angle)

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a középpont és a szög megadásával.

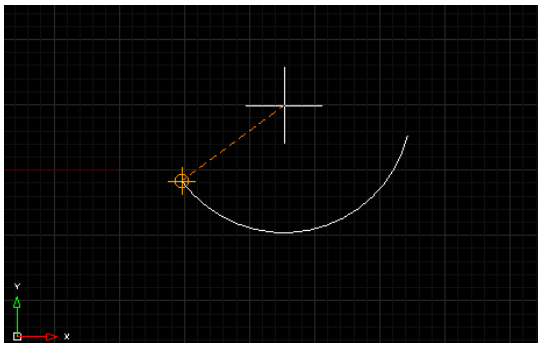
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → Ív kezdete-középpontja-szöge menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Ív középpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a középpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Befoglalt szög: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a szög megadásához, vagy írja be a szög értékét.
- 5) Egy, a megadott szöggel a kezdőponton áthaladó ív rajzolódik, amelynek középpontja a megadott pont.



9-11. Ív, kezdőszög-középpont (Arc, Start-Angle-Center)

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a szög és a középpont megadásával.

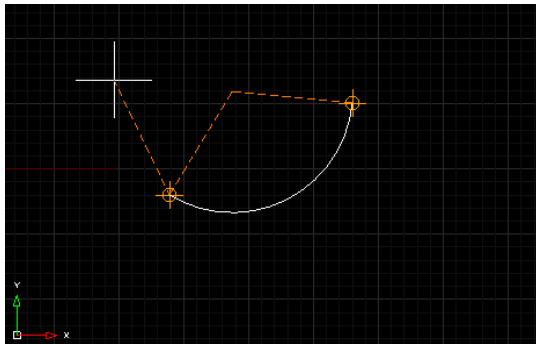
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Ív, Kezdőszög-Középpont menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Befoglalt szög: Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a szög megadásához, vagy írja be a szög értékét.
- 4) Ív középpontjának megadása: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, kattintson a középpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 5) Egy, a megadott szöggel a kezdőponton áthaladó ív rajzolódik, amelynek középpontja a megadott pont.



9-12. Ív, Kezdő-Vég-Szög (Arc, Start-End-Angle)

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a végpont és a szög megadásával.

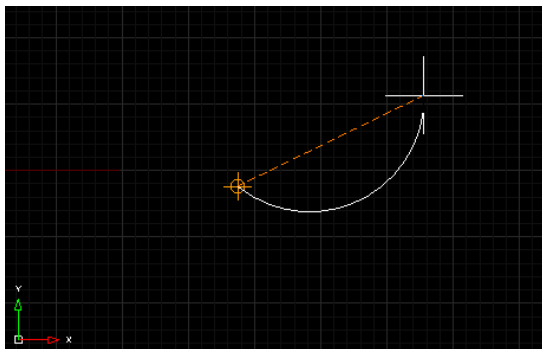
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → Ív kezdete-vége-szöge menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Végpont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson ide a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Befoglalt szög: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a szög megadásához, vagy írja be a szög értékét.
- 5) Egy ív kerül rajzolásra, amely a megadott szöggel halad át a kezdő- és végponton.



9-13. Ív, Kezdőpont-Szög-Végpont (Arc, Start-Angle-End)

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a szög és a végpont megadásával.

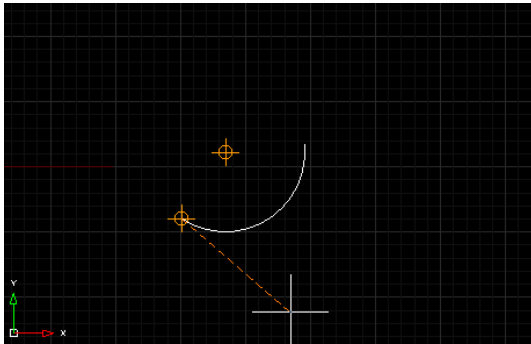
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → Ív kezdete-szöge-vége menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Befoglalt szög: Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a szög megadásához, vagy írja be a szög értékét.
- 4) Ív végpontjának megadása (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) vagy [Középpont (C)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 5) Egy ív kerül rajzolásra, amely a megadott szöggel halad át a kezdő- és végponton.



9-14. Ív, Közepont-Kezdőpont-Hossz (Arc, Center-Start-Length)

Rajzoljon egy ívet a középpont, a kezdőpont és a hossz megadásával.

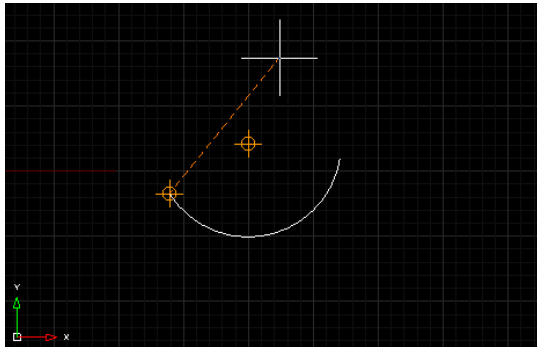
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → Ívközéppont-Kezdőpont-Hossz menüpontot.
- 2) Ív középpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az ív középpontjának megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Kezdőpont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Akkordhossz: (tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt az irányváltáshoz) Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a hossz megadásához, vagy írja be a hossz értékét.
- 5) Egy, a kezdőponton áthaladó, megadott hosszúságú ív rajzolódik, amelynek középpontja a megadott pont.



9-15. Ív, Kezdés-Középpont-Hossz

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a középpont és a hossz megadásával.

- 1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → Ív kezdete-középpontja-hossza menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Ív középpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a középpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Akkordhossz: (tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt az irányváltáshoz) Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a hossz megadásához, vagy írja be a hossz értékét.
- 5) Egy, a kezdőponton áthaladó, megadott hosszúságú ív rajzolódik, amelynek középpontja a megadott pont.



9-16. Ív, Kezdés-Irány-Vég

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, az irány és a végpont megadásával.

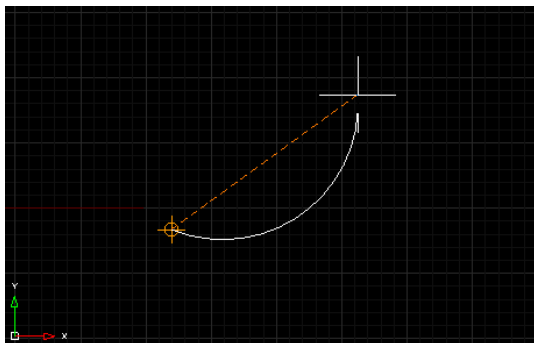
1) Menü: Válassza a Rajz → Ív → Ív kezdete-iránya-vége menüpontot.

2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

Ív kezdeti irányszöge: Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret az irány megadásához, vagy adja meg a szög értékét.

Végpont megadása: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, kattintson a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

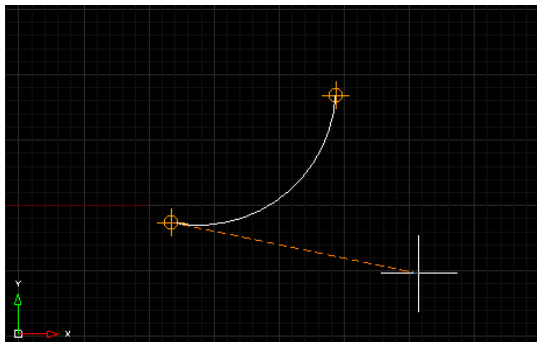
Egy ív kerül rajzolásra, amely áthalad a kezdőponton a megadott irányban a végpontig.



9-17. Ív, Kezdés-Vég-Irány

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a végpont és az irány megadásával.

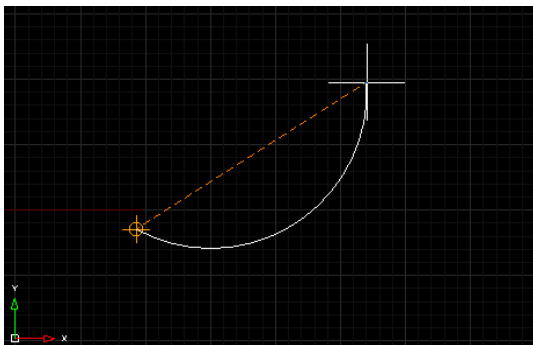
- 1) Menü: Válassza a Rajz $\rightarrow$ Ív $\rightarrow$ Ív kezdete-vége-iránya menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Végpont megadása: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, kattintson a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Irány a kiindulóponttól: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret az irány megadásához.
- 5) Egy ív kerül rajzolásra, amely áthalad a kezdőponton és a végponton a megadott irányban.



9-18. Ív, Kezdés-Sugár-Vég

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a sugár és a végpont megadásával.

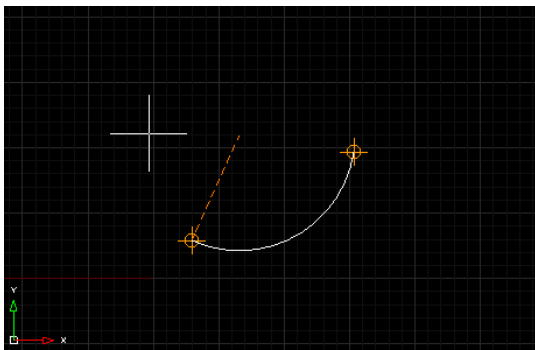
- 1) Menü: Válassza a Rajz $\rightarrow$ Ív $\rightarrow$ Ív kezdete-sugara-vége menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Ív sugarának megadása: Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a sugár megadásához, vagy írja be a sugár értékét.
- 4) Ív végpontjának megadása (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) vagy [Befoglalt szög (A)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 5) Egy megadott sugárral rendelkező ívet rajzolunk, amely áthalad a kezdő- és végponton.



9-19. Ív, Kezdőpont-Végpont-Sugár

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a végpont és a sugár megadásával.

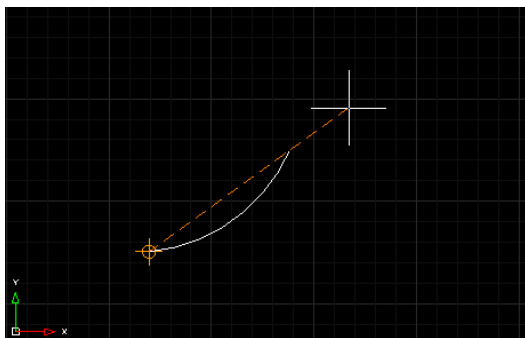
- 1) Menü: Válassza a Rajz $\rightarrow$ Ív $\rightarrow$ Ív kezdete-vége-sugara menüpontot.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Végpont megadása: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, kattintson a végpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Ív sugarának megadása: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a sugár megadásához, vagy írja be a sugár értékét.
- 5) Egy megadott sugárral rendelkező ívet rajzolunk, amely áthalad a kezdő- és végponton.



9-20. Ív, Kezdő-Sugár-Szög

Rajzoljon egy ívet a kezdőpont, a sugár és a szög megadásával.

- 1) Menü: Válassza ki a Rajz $\rightarrow$ Ív $\rightarrow$ Ív kezdete-sugár-szög elemet.
- 2) Az utolsó pont használatához nyomja meg az Enter billentyűt. / Középpont (C) / Rajzolás folytatása (F) / <ív kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Ív sugarának megadása: Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a sugár megadásához, vagy írja be a sugár értékét.
- 4) Befoglalt szög: (a Ctrl billentyűt lenyomva tartva válthat irányt) Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a szög megadásához, vagy írja be a szög értékét.
- 5) Akkord iránya: Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret az irány megadásához.
- 6) Egy, a kezdőponton áthaladó, megadott sugárral, szöggel és iránnyal rendelkező ív rajzolódik.



9-21. Kör, Közeppont-Sugár

Rajzolj egy kört a középpont és a sugár megadásával.

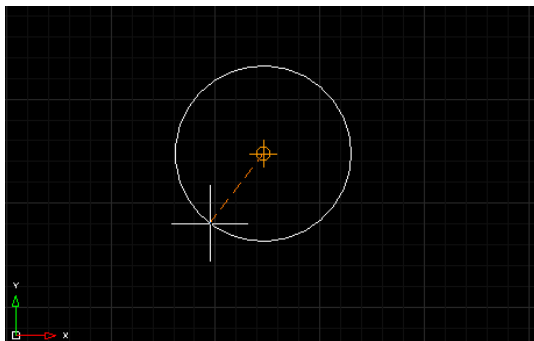
1) Menü: Válassza a Rajz → Kör → Kör középpont-sugár menüpontot.

2) 2 pont (2P) / 3 pont (3P) / Barna-barna sugár (TTR) / Barna-barna-barna (TTT) / Ív (A) /
Többszörös (M) /

<Kör középpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a középpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

3) Átmérő (D) / <Sugár megadása>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret a sugár megadásához, vagy írja be a sugár értékét.

4) Egy megadott középponttal és sugarú kört rajzolunk.



9-22. Kör, Közepont-Átmérő

Rajzolj egy kört a középpontjának és az átmérőjének megadásával.

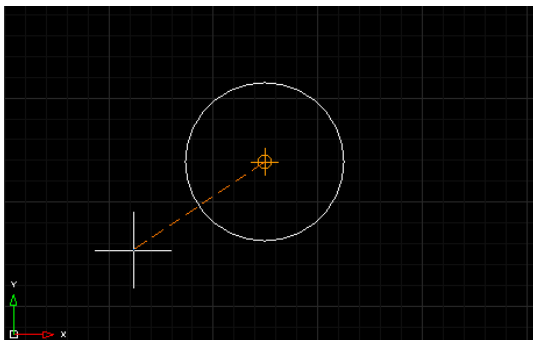
1) Menü: Válassza a Rajz → Kör → Kör középpont-átmérő menüpontot.

2) 2 pont (2P) / 3 pont (3P) / Barna-barna sugár (TTR) / Barna-barna-barna (TTT) / Ív (A) /
Többszörös (M) /

<Kör középpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a középpont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).

3) Kör átmérőjének megadása <71,692>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret az átmérő megadásához, vagy írja be az átmérő értékét.

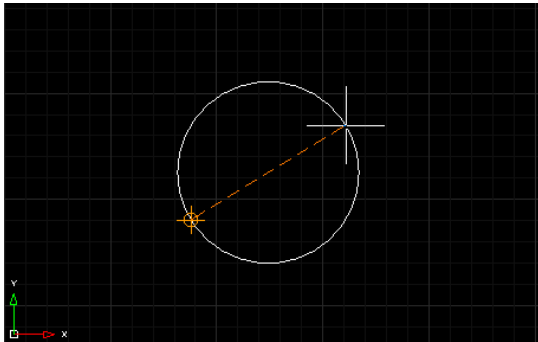
4) Egy megadott középponttal és átmérővel rendelkező kör rajzolódik.



9-23. Kör, 2-pont

Rajzolj egy kört 2 pont megadásával.

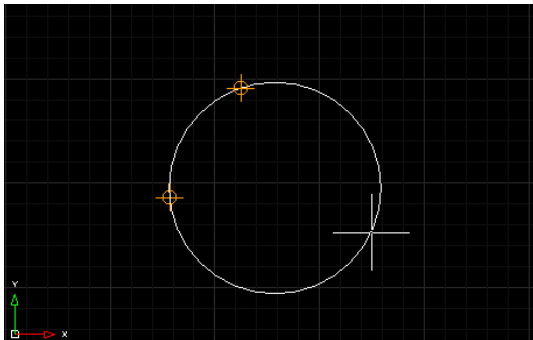
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Kör → Kétpontos kör menüpontot.
- 2) Adja meg az átmérő első pontját: Amikor a rendszer kéri, kattintson az első pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Adja meg az átmérő második pontját: Amikor a rendszer kéri, kattintson a második pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Egy kört rajzolunk a megadott első és második ponttal.



9-24. Kör, 3 pontos

Rajzolj egy kört 3 pont megadásával.

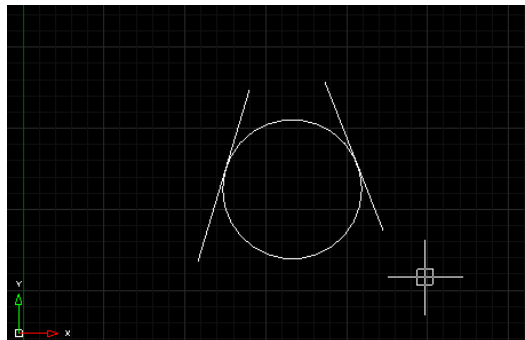
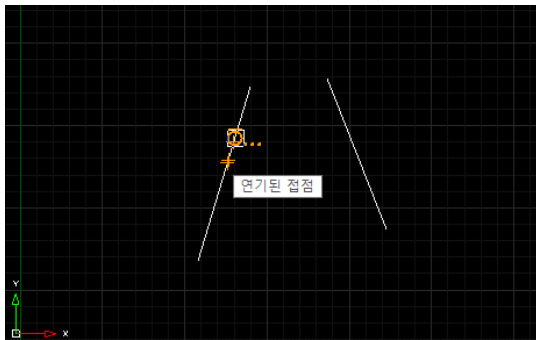
- 1) Menü: Válassza a Rajzolás → Kör → Hárompontos kör menüpontot.
- 2) Kör első pontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az első pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 3) Második pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a második pont megadásához (vagy adjon meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 4) Harmadik pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a harmadik pont megadásához (vagy adja meg abszolút koordinátákat, például 10,10, vagy relatív koordinátákat).
- 5) Egy kört húzunk, amely áthalad a három ponton.



9-25. Kör, Tangens- Tangens-Sugár

Rajzolj egy kört két érintő és egy sugár megadásával.

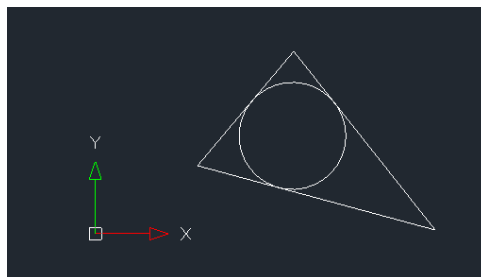
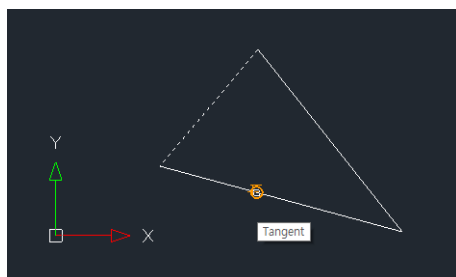
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Kör → Kör barnásbarna barnásbarna sugár menüpontot.
- 2) Első érintőpont kiválasztása: Amikor a program kéri, kattintson az első érintőpont megadásához (megjelenik az érintőpont illesztése).
- 3) Második érintőpont kiválasztása: Amikor a program kéri, kattintson a második érintőpont megadásához (megjelenik az érintőpont illesztése).
- 4) Kör sugarának megadása <17,8818>: Amikor a rendszer kéri, mozgassa az egeret a sugár megadásához (kattintson az egér mozgatása után a sugár megadásához), vagy adja meg a sugár értékét.
- 5) Egy megadott sugarú kört rajzolunk a két érintőponton keresztül.



9-26. Kör, Tanangens Tangens Tangens

Rajzolj egy kört 3 érintő megadásával.

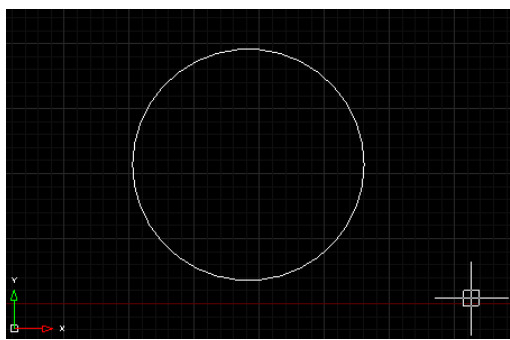
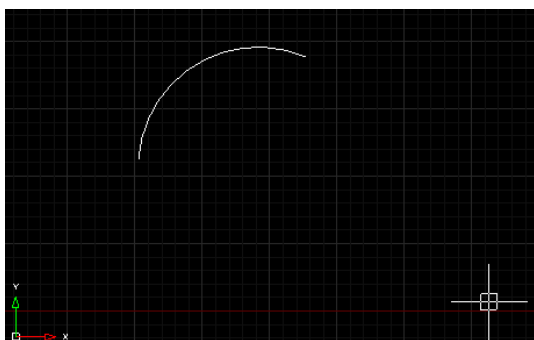
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Kör → Kör Barna Barna Barna elemet.
- 2) Kör első pontjának megadása: Amikor a program kéri, kattintson az első érintőpont megadásához (megjelenik az érintőpont illesztése).
- 3) Második pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a második érintőpont megadásához (megjelenik az érintőpont illesztése).
- 4) Harmadik pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a harmadik érintőpont megadásához (megjelenik az érintőpont illesztése).
- 5) Egy, a három érintőpontot illesztő kört rajzolunk.



9-27. Ív átalakítása körre

Egy meglévő ívet azonos átmérőjű körre alakítsunk.

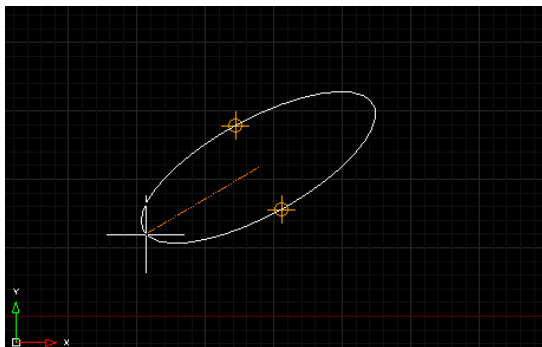
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Kör → Ív konvertálása körre elemet.
- 2) Ív kiválasztása körre alakításhoz: Amikor a rendszer kéri, kattintson az ív kiválasztásához.
- 3) Az ív körre alakul.



9-28. Ellipszis, Tengely-Tengely

Rajzolj egy ellipszist két tengely megadásával.

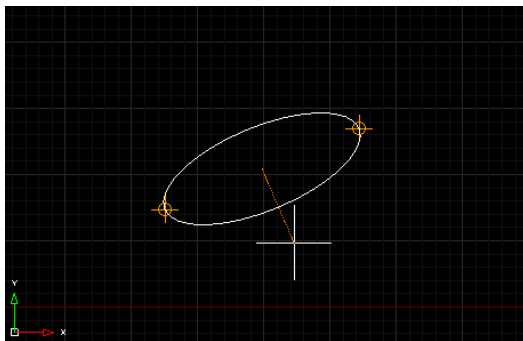
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ellipszis → Ellipszis tengely-Tengely menüpontot.
- 2) Ív (A) / Közep pont (C) / <Ellipszis tengelyének végpontjának megadása>: Amikor a program kéri, kattintson ide a tengely első pontjának megadásához.
- 3) Tengely másik végpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tengely második pontjának megadásához.
- 4) Forgatás (R) / <A másik tengely végpontjának megadása>: Amikor a program kéri, kattintson ide a másik tengely végpontjának megadásához.
- 5) Egy ellipszist rajzolni a megadott tengelyekkel.



9-29. Ellipszis, tengelyforgás

Rajzoljon egy ellipszist egy tengely és egy forgatási érték megadásával.

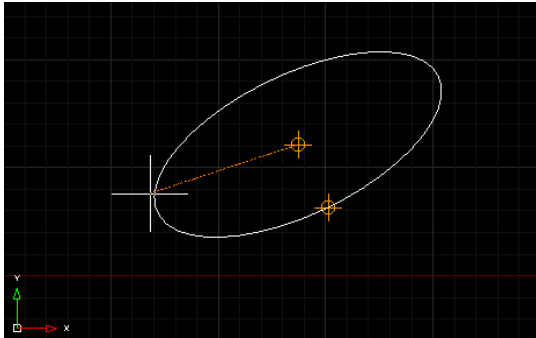
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ellipszis → Ellipszis tengely-forgatás elemet.
- 2) Ív (A) / Közepont (C) / <Ellipszis tengelyének végpontjának megadása>: Amikor a program kéri, kattintson ide a tengely első pontjának megadásához.
- 3) Tengely másik végpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tengely második pontjának megadásához.
- 4) Forgatás a főtengety körül: Amikor a rendszer kéri, kattintson az elforgatási pont megadásához.
- 5) Egy ellipszist rajzolnak a megadott tengellyel és forgással.



9-30. Ellipszis, középtengely

Rajzolj egy ellipszist a középpont és a tengelyek megadásával.

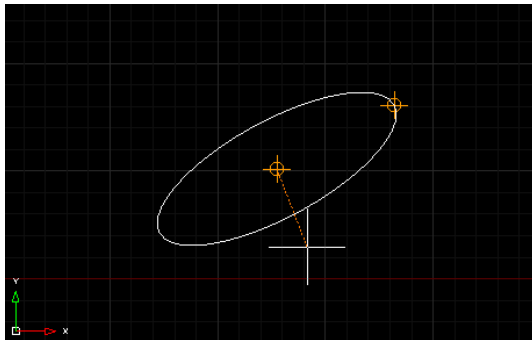
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ellipszis → Ellipszis középtengelye menüpontot.
- 2) Ellipszis középpontjának megadása: Amikor a program kéri, kattintson az ellipszis középpontjának megadásához.
- 3) Tengely végpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tengely végpontjának megadásához.
- 4) Forgatás (R) / <A másik tengely végpontjának megadása>: Amikor a program kéri, kattintson ide a másik tengely végpontjának megadásához.
- 5) Egy ellipszist rajzolnak a megadott középponttal és tengelyekkel.



9-31. Ellipszis, középponti forgás

Rajzoljon egy ellipszist a középpont és az elforgatási érték megadásával.

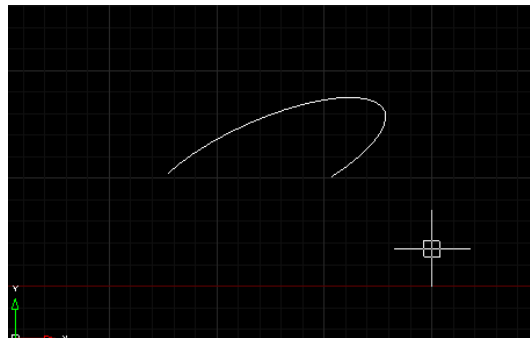
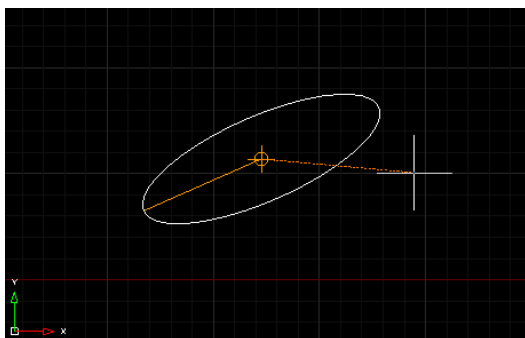
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ellipszis → Ellipszis középpont-forgatás elemet.
- 2) Ellipszis középpontjának megadása: Amikor a program kéri, kattintson az ellipszis középpontjának megadásához.
- 3) Tengely végpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tengely végpontjának megadásához.
- 4) Forgatás a főtengety körül: Amikor a rendszer kéri, kattintson az elforgatási pont megadásához.
- 5) Egy megadott középpontú és forgatású ellipszist rajzolunk.



9-32. Ellipszisív, tengely-tengely

Rajzolj egy ellipszis ívet két tengely megadásával.

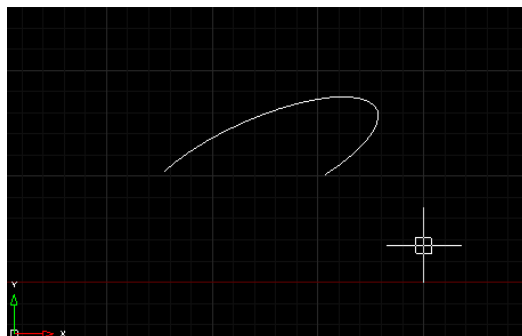
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ellipszisív → Ellipszisív tengely-tengely elemet.
- 2) Ív (A) / Közepont (C) / <Ellipszis tengelyének végpontjának megadása>: Amikor a program kéri, kattintson ide a tengely első pontjának megadásához.
- 3) Tengely másik végpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tengely második pontjának megadásához.
- 4) Forgatás (R) / <A másik tengely végpontjának megadása>: Amikor a program kéri, kattintson ide a másik tengely végpontjának megadásához.
- 5) Paraméterek (P) / <Ív kezdőszögének megadása>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret az ív kezdőszögének megadásához.
- 6) Paraméterek (P) / Befoglalt szög (I) / <Végyszög megadása>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret az ív végyszögének megadásához.
- 7) Egy ellipszis ív rajzolódik a megadott tengelyekkel, kezdőszöggel és végyszöggel.



9-33. Ellipszis ív, tengelyforgás

Rajzoljon egy ellipszis ívet egy tengely és egy forgatási érték megadásával.

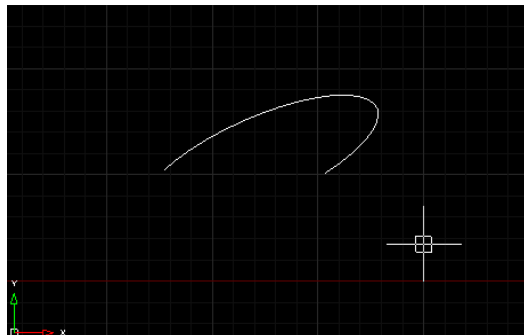
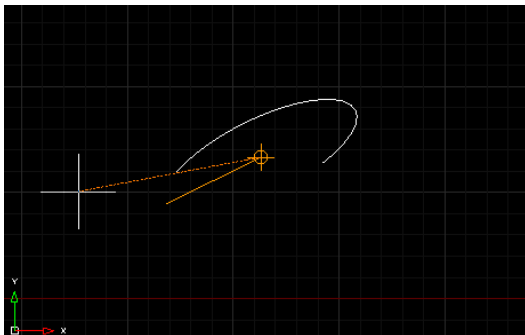
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ellipszisív → Ellipszisív tengelyforgása menüpontot.
- 2) Ív (A) / Közepont (C) / <Ellipszis tengelyének végpontjának megadása>: Amikor a program kéri, kattintson ide a tengely első pontjának megadásához.
- 3) Tengely másik végpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tengely második pontjának megadásához.
- 4) Forgatás a főtengety körül: Amikor a rendszer kéri, kattintson az elforgatási pont megadásához.
- 5) Paraméterek (P) / <Ív kezdőszögének megadása>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret az ív kezdőszögének megadásához.
- 6) Paraméterek (P) / Befoglalt szög (I) / <Végyszög megadása>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret az ív végyszögének megadásához.
- 7) Egy ellipszis ív rajzolódik a megadott tengellyel, forgással, kezdőszöggel és végyszöggel.



K9-34. Ellipszis ív, Közép-Tengely

Rajzolj egy ellipszis ívet a középpont és a tengelyek megadásával.

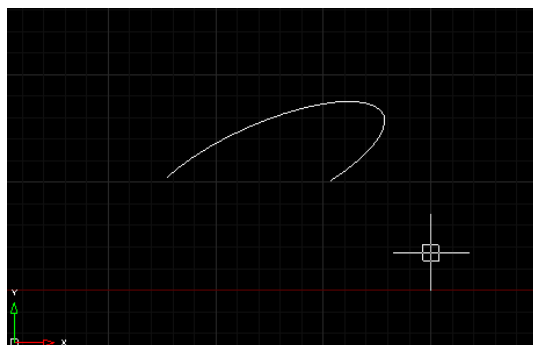
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ellipszisív → Ellipszisív középtengelye menüpontot.
- 2) Ellipszis középpontjának megadása: Amikor a program kéri, kattintson az ellipszis középpontjának megadásához.
- 3) Tengely végpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tengely végpontjának megadásához.
- 4) Forgatás (R) / <A másik tengely végpontjának megadása>: Amikor a program kéri, kattintson ide a másik tengely végpontjának megadásához.
- 5) Paraméterek (P) / <Ív kezdőszögének megadása>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret az ív kezdőszögének megadásához.
- 6) Paraméterek (P) / Befoglalt szög (I) / <Végyszög megadása>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret az ív végyszögének megadásához.
- 7) Egy elliptikus ív rajzolódik a megadott középponttal, tengelyekkel, kezdőszöggel és végyszöggel.



9-35. Ellipszisív, Közepont-elforgatva

Rajzoljon egy ellipszis ívet a középpont és az elforgatási érték megadásával.

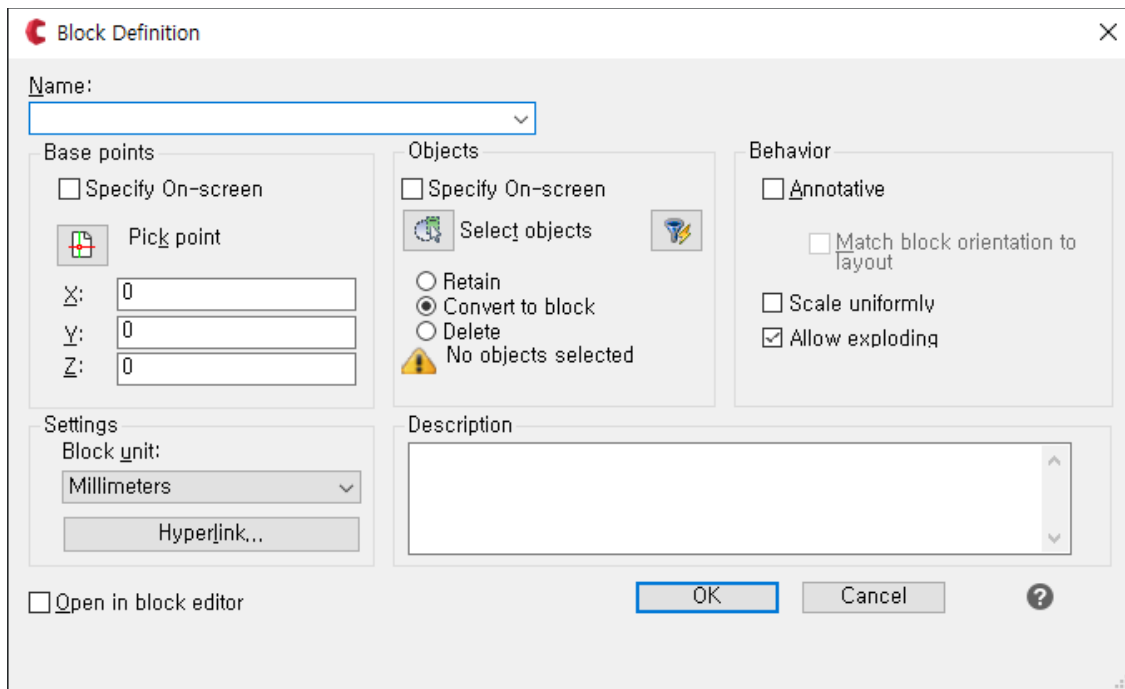
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Ellipszisív → Ellipszisív középpont-forgatása menüpontot.
- 2) Ellipszis középpontjának megadása: Amikor a program kéri, kattintson az ellipszis középpontjának megadásához.
- 3) Tengely végpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tengely végpontjának megadásához.
- 4) Forgatás a főtengely körül: Amikor a rendszer kéri, kattintson az elforgatási pont megadásához.
- 5) Paraméterek (P) / <Ív kezdőszögének megadása>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret az ív kezdőszögének megadásához.
- 6) Paraméterek (P) / Befoglalt szög (I) / <Végyszög megadása>: Amikor a program kéri, mozgassa az egeret az ív végyszögének megadásához.
- 7) Egy elliptikus ív rajzolódik a megadott középponttal, elforgatással, kezdőszöggel és végyszöggel.



9-36. Blokk

A blokk egy gyakran használt objektum vagy objektumcsoport, egyedi névvel definiálva és csoportosítva. Szabadon beilleszthető és szerkeszthető új vagy aktuális rajzokba, így az ismétlődő feladatok vagy az alkatrészkönyvtárak beillesztése nagyon egyszerű és gyors.

- 1) Menü: Válassza a Rajz → Blokk → Blokk létrehozása elemet. (Vagy írja be a block parancsot a parancssorba.)



The image shows the 'Block Definition' dialog box in a CAD software. It has a title bar with a red 'C' icon and a close button. The dialog is divided into several sections: 'Name' with a text field and a dropdown arrow; 'Base points' with a checkbox 'Specify On-screen', a 'Pick point' button with a crosshair icon, and three input fields for X, Y, and Z coordinates, all currently set to 0; 'Objects' with a checkbox 'Specify On-screen', a 'Select objects' button with a selection icon, radio buttons for 'Retain', 'Convert to block' (selected), and 'Delete', and a warning icon with the text 'No objects selected'; 'Behavior' with a checkbox 'Annotative', a checkbox 'Match block orientation to layout', a checkbox 'Scale uniformly', and a checked checkbox 'Allow exploding'; 'Settings' with a 'Block unit' dropdown set to 'Millimeters' and a 'Hyperlink...' button; and a 'Description' text area. At the bottom, there is a checkbox 'Open in block editor', 'OK' and 'Cancel' buttons, and a help icon.

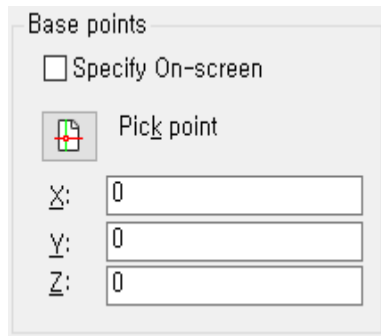
- ☐ **Név:** Adja meg a blokk nevét.

block1

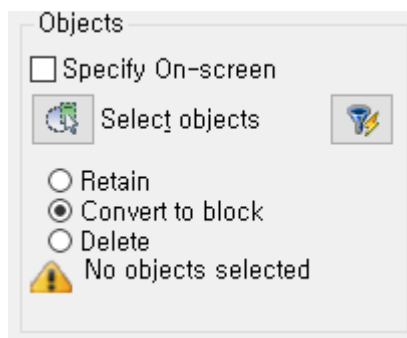
- ☐ **Előnézet:** A kijelölt objektumok megjelennek az előnézetben.



- ☒ **Alappont:** Adja meg a blokk alappontját.

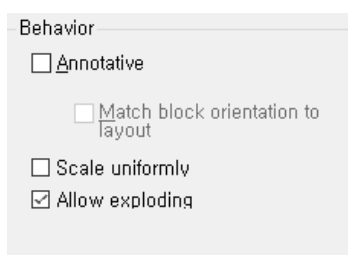


- ☐ **Objektumok:** Válassza ki a blokkba foglalni kívánt objektumokat, és adja meg, hogyan kívánja kezelni azokat a blokk létrehozása után.

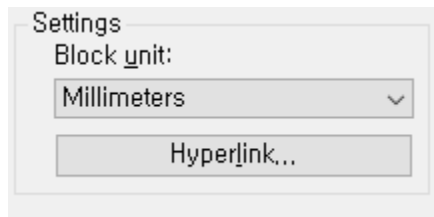


- Kattintson a  ikonra, majd kattintson vagy húzással jelölje ki a blokká alakítandó objektumokat a rajzban.
- A gombra kattintva  Az ikon lehetővé teszi a gyorskijelölés funkció használatát a blokká konvertálandó objektumok kiválasztásához.

- ☐ **Művelet:** Állítsa be a blokk átalakításával kapcsolatos beállításokat.



- ☐ **Beállítások:** Adja meg a blokk mértékegységeit.

A small dialog box titled "Settings". It contains a label "Block unit:" followed by a dropdown menu showing "Millimeters" with a downward arrow. Below the dropdown is a button labeled "Hyperlink...".

Settings

Block unit:

Millimeters

Hyperlink...

- ☐ **Leírás:** Írjon be egy rövid megjegyzést a blokkhoz.

A rectangular text input field with a vertical scrollbar on the right side, indicating it can hold multiple lines of text.

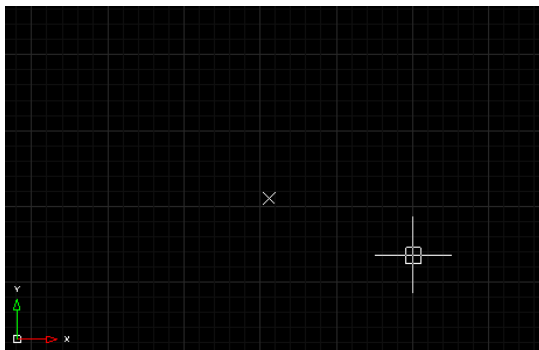
- 2) Adja meg a blokk nevét → Válassza ki a blokká konvertálni kívánt objektumokat → Adja meg az alappontot → Állítsa be a mértékegységeket → Kattintson az OK gombra a blokk létrehozásához.

9-37. Pont

Rajzolj egy pontot.

1) Menü: Válassza a Rajz → Pont → Pont elemet. (Vagy írja be a point parancsot a parancssorba.)

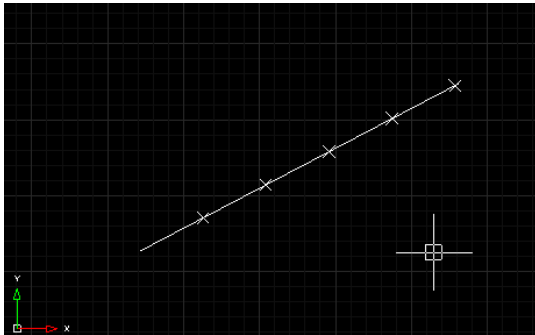
2) Beállítások (S) / Többszörös (M) / <Pont helyének megadása>: Amikor a program kéri, kattintson az egérrel a kívánt helyre.



9-38. Mérés

Pontok rajzolása megadott hosszúságú intervallumokban egy objektumon.

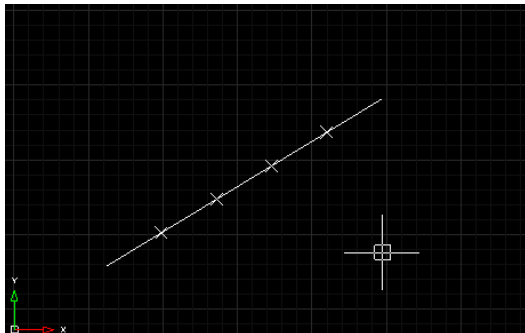
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Pont → Mérés menüpontot. (Vagy írja be a measure parancsot a parancssorba.)
- 2) Mérendő objektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a mérendő objektum kiválasztásához.
- 3) Szegmens hosszának megadása vagy [Blokk (B)]: Amikor a program kéri, adja meg a szegmens hosszát az egérrel, vagy írja be a hossz értékét.
- 4) A kiválasztott objektumon a megadott hosszúságú intervallumokban pontok rajzolódnak ki.



9-39. Osztas

Ossz fel egy objektumot megadott számú szegmensre, és rajzolj pontokat ezekre a helyekre.

- 1) Menü: Válassza a Rajz → Pont → Felosztás elemet. (Vagy írja be a divide parancsot a parancssorba.)
- 2) Jelölje ki a felosztandó objektumot: Amikor a rendszer kéri, kattintson a felosztandó objektum kijelöléséhez.
- 3) Adja meg a szegmensek számát, vagy [Blok (B)]: Amikor a rendszer kéri, adja meg a szegmensek számát.
- 4) Az objektumot a megadott számú szegmensre osztja a program, és a felosztási pontokban pontokat rajzol.



9-40. Téglalap

Rajzolj egy téglalapot.

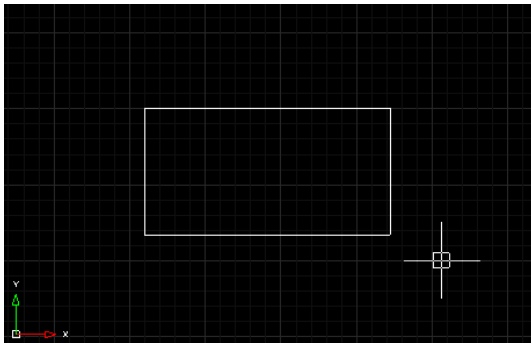
1) Menü: Válassza a Rajz → Téglalap elemet. (Vagy írja be a rectangle szót a parancssorba.)

2) Letörés (C) / Magasság (E) / Lekerekítés (F) / Elforgatás (R) / Négyzet alakú (S) / Vastagság (T) / Szélesség (W) /

<Adja meg a téglalap első sarokpontját>: Amikor a program kéri, kattintson a téglalap első sarokpontjának megadásához.

3) Adjon meg egy másik sarokpontot, vagy [Terület (A) / Méretek (D) / Forgatás (R)]: Amikor a program kéri, kattintson a másik sarokpont megadásához.

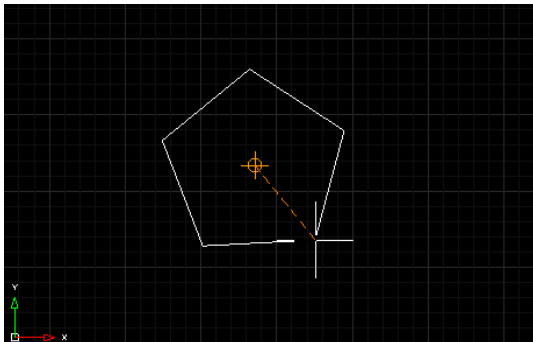
4) Egy téglalapot rajzolunk a két megadott pont alapján.



9-41. Sokszög, középpont-csúcspon

Rajzolj egy sokszöget a középpont és a csúcspon megadásával.

- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → Poligon → Poligon középpont-csúcspon menüpontot.
- 2) Sokszög: Többszörös (M) / Szélesség (W) / <Oldalak számának megadása> <4>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a sokszög oldalainak számát. (3 = Háromszög, 5 = Ötszög, 10 = Tízsög)
- 3) Sokszög középpontjának megadása vagy [Él (K)]: Amikor a program kéri, kattintson ide a sokszög középpontjának megadásához.
- 4) Kör sugarának megadása: Amikor a program kéri, kattintson a sokszög sugarának (a csúcspontról való távolság) megadásához.
- 5) Egy sokszög rajzolódik a megadott középpont és sugár alapján.



9-42. Sokszög, Közep-pont-Él

Rajzolj egy sokszöget a középpont és az él megadásával.

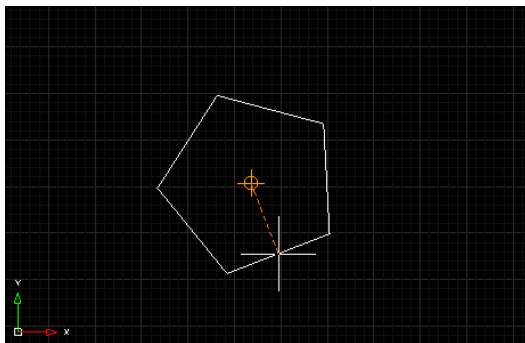
1) Menü: Válassza a Rajz → Poligon → Poligon középpont-él elemet.

2) Sokszög: Többszörös (M) / Szélesség (W) / <Oldalak számának megadása> <4>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a sokszög oldalainak számát. (3 = Háromszög, 5 = Ötszög, 10 = Tízsög)

3) Sokszög középpontjának megadása vagy [Él (K)]: Amikor a program kéri, kattintson ide a sokszög középpontjának megadásához.

4) Kör sugarának megadása: Amikor a program kéri, kattintson a sokszög sugarának (a szélétől való távolság) megadásához.

5) Egy sokszög rajzolódik a megadott középpont és sugár alapján.



9-43. Sokszög, Él

Rajzolj egy sokszöget az élek megadásával.

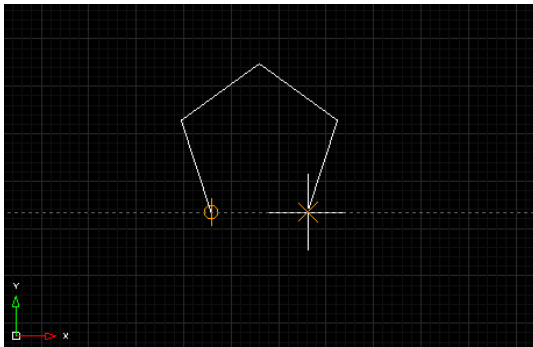
1) Menü: Válassza a Rajz → Polygon → Polygon él elemet. (Vagy írja be a polygon parancsot a parancssorba.)

2) Sokszög: Többszörös (M) / Szélesség (W) / <Oldalak számának megadása> <4>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a sokszög oldalainak számát. (3 = Háromszög, 5 = Ötszög, 10 = Tízsög)

3) Él első végpontjának megadása: Amikor a program kéri, kattintson a sokszög élének első végpontjának megadásához.

4) Adja meg az él második végpontját: Amikor a program kéri, kattintson a sokszög élének második végpontjának megadásához.

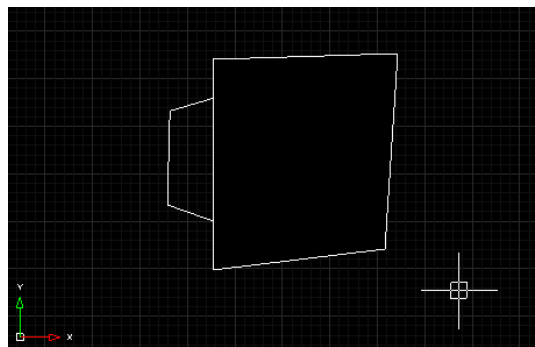
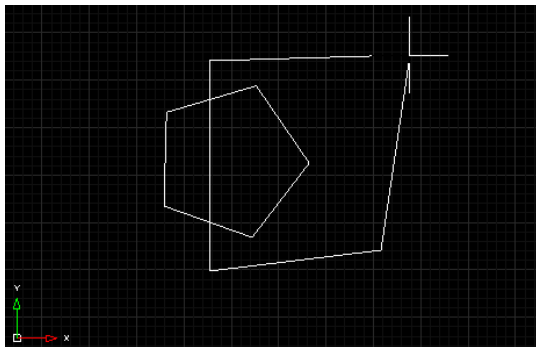
5) Egy sokszög rajzolódik a két megadott élpont alapján.



9-44. Kitöröl (Wipeout)

Hozz létre egy területet, amely elrejt az alatta lévő tárgyakat.

- 1) Menü: Válassza a Rajz → Törlés elemet. (Vagy írja be a wipeout parancsot a parancssorba.)
- 2) Első pont megadása vagy [Keret (F) / Vonallánc (P)] <Vonallánc>: Amikor a program kéri, kattintson rá a kitakarandó objektum első pontjának megadásához.
- 3) Következő pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kitakarandó objektum második pontjának megadásához.
- 4) Következő pont megadása vagy [Visszavonás (F)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kitakarandó objektum harmadik pontjának megadásához.
- 5) Következő pont megadása vagy [Bezárás (C) / Visszavonás (U)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson a negyedik pont megadásához a kitakarandó objektumhoz, vagy írja be a „c” betűt a bezáráshoz, illetve nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez.
- 6) A törölni kívánt objektum alatti objektumok rejtve vannak.

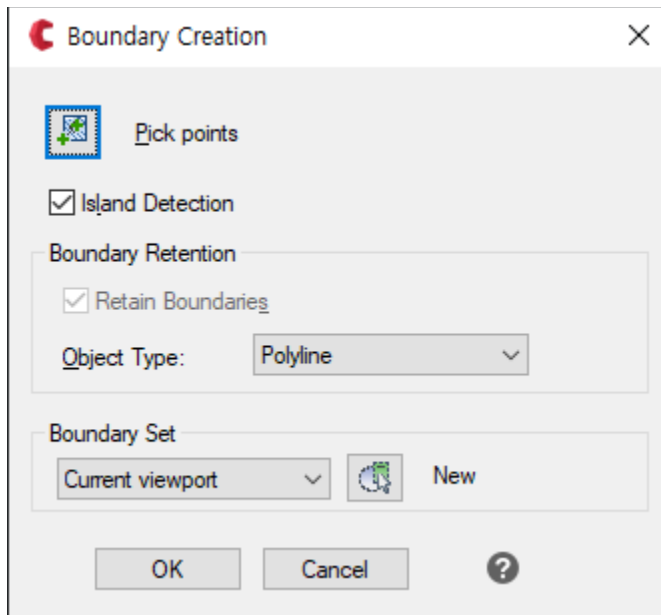


9-45. Határ vonallánc (Bpoly)

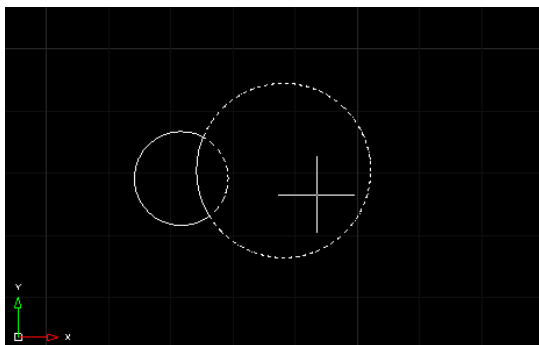
Rajzoljon egy határoló vonalláncot.

1) Menü: Válassza a Rajz → Határvonal elemet. (Vagy írja be a bpoly parancsot a parancssorba.)

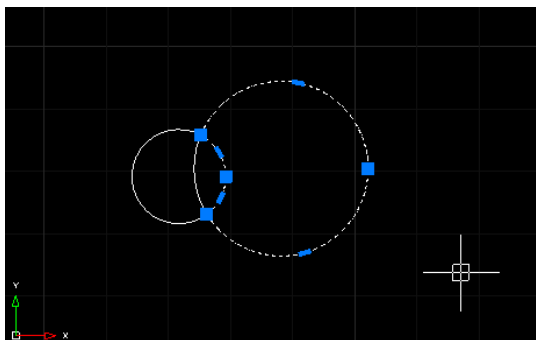
2) Megjelenik a Határ létrehozása párbeszédpanel.



3)  Kattintson a Pontkijelölés gombra → Kattintson az objektumon belülre, ahová a határvonalat létre szeretné hozni → Nyomja meg az Enter billentyűt.



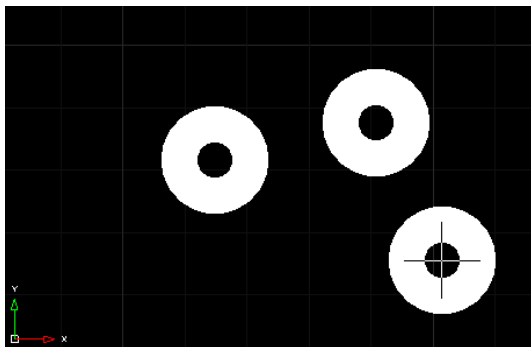
4) A BOUNDARY parancs egy vonalláncot hoz létre. Megjelenik egy üzenet, és a határvonal létrejön.



9-46. (Donut) Fánk

Rajzolj egy fánkot.

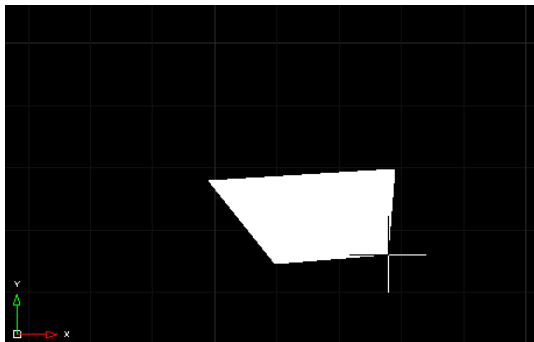
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Fánk elemet. (Vagy írja be a donut parancsot a parancssorba.)
- 2) Belső átmérő megadása <0,5>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a fánk belső átmérőjét, vagy kattintson az egérrel a megadáshoz.
- 3) Külső átmérő megadása <1>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a fánk külső átmérőjét, vagy kattintson az egérrel a megadáshoz.
- 4) A megadott belső és külső átmérők alapján egy fánkot rajzolnak.



9-47. Szilárdtest (Solid)

Rajzolj egy szilárdtestet.

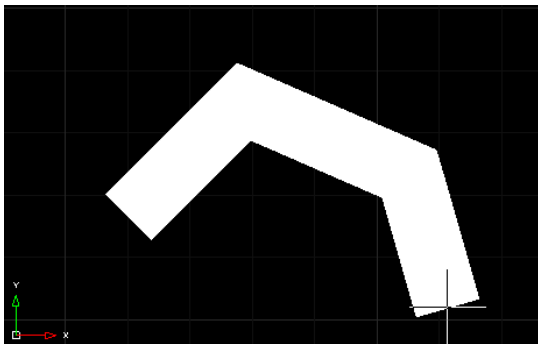
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Szilárdtest elemet. (Vagy írja be a solid szót a parancssorba.)
- 2) Téglalap (R) / Négyzet (S) / Háromszög (T) / <Adja meg a test első pontját>: Amikor a program kéri, kattintson ide a test első pontjának megadásához.
- 3) Második pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a szilárdtest második pontjának megadásához.
- 4) Harmadik pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a szilárdtest harmadik pontjának megadásához.
- 5) Negyedik pont megadása vagy <Kilépés (X)>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a szilárdtest negyedik pontjának megadásához, vagy írja be az „x” betűt a kilépéshez, illetve nyomja meg az Enter billentyűt a befejezéshez.
- 6) A megadott pontok alapján egy szilárdtest rajzolódik ki.



9-48. Nyomkövetés

Rajzolj egy nyomot.

- 1) Menü: Válassza a Rajz → Nyomkövetés elemet. (Vagy írja be a nyomkövetés parancsot a parancssorba.)
- 2) Adja meg a nyomvonal szélességét <1>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a nyomvonal szélességét, vagy kattintson az egérrel a megadáshoz.
- 3) Adja meg a nyomvonal kezdőpontját: Amikor a rendszer kéri, kattintson a nyomvonal kezdőpontjának megadáshoz.
- 4) Következő pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a nyomvonal második pontjának megadáshoz.
- 5) Következő pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a nyomvonal harmadik pontjának megadáshoz.
- 6) Következő pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a nyomvonal következő pontjának megadáshoz. Nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez.
- 7) A megadott pontok alapján nyomvonal rajzolódik.

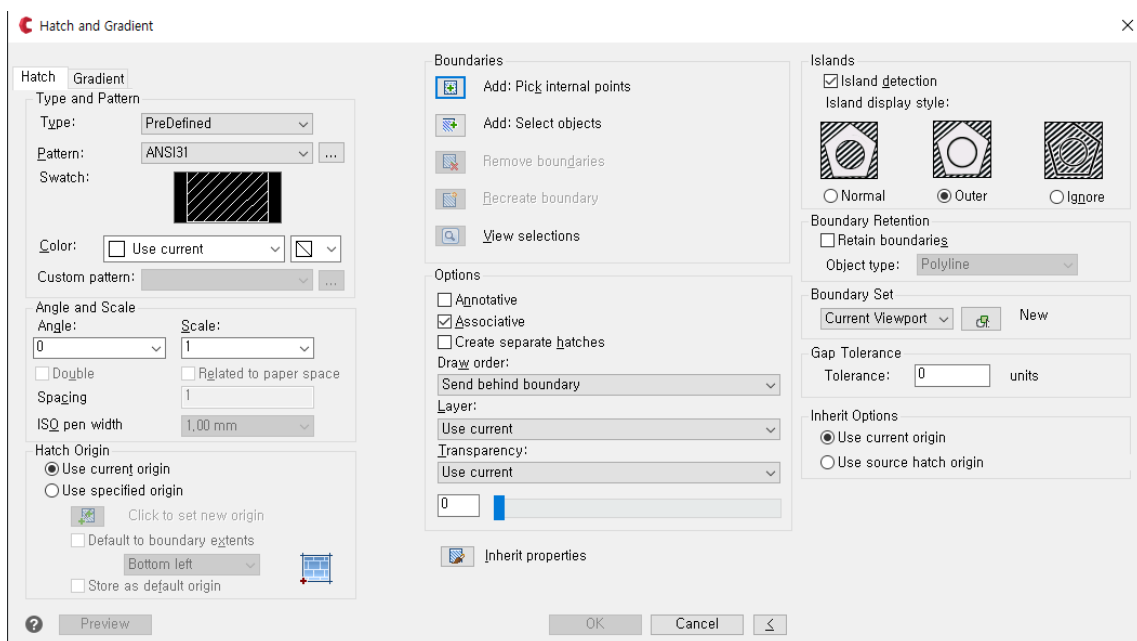


9-49. Bhatch

Rajzolj egy sraffozást.

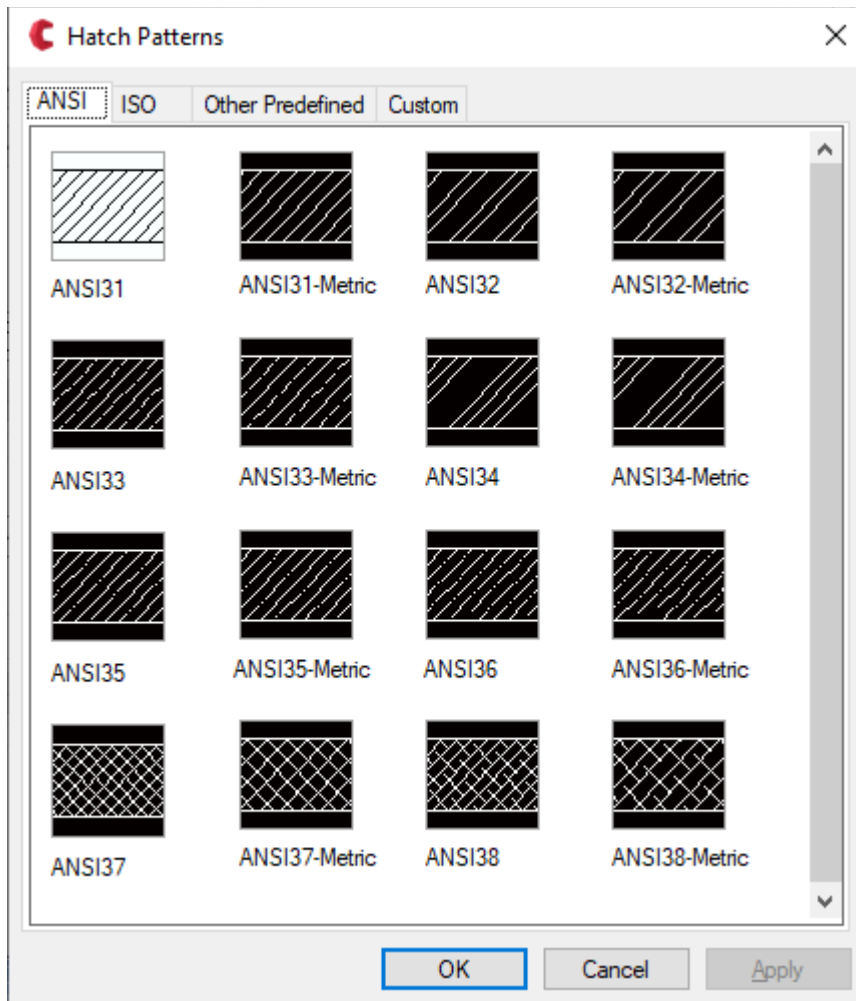
1) Menü: Válassza a Rajz → Sraffozás → Sraffozás elemet. (Vagy írja be a bhatch parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Sraffozás és színátmenet párbeszédpanel.



■ Típus és minta: Állítsa be a sraffozás típusát, mintáját és színét.

♦ Minta: Válassza ki a sraffozási mintát. Kattintson a "..." gombra a sraffozási minta kiválasztási párbeszédpanel megjelenítéséhez. Válassza ki a kívánt mintát, és kattintson az OK gombra az alkalmazásához.

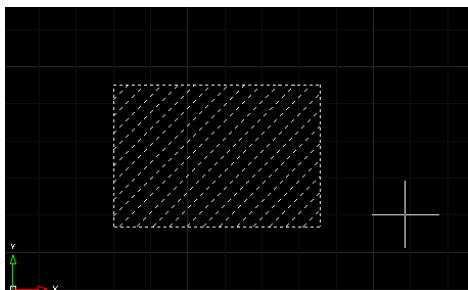


◊ Előnézet: A kiválasztott sraffozási minta előnézetének megjelenítése.

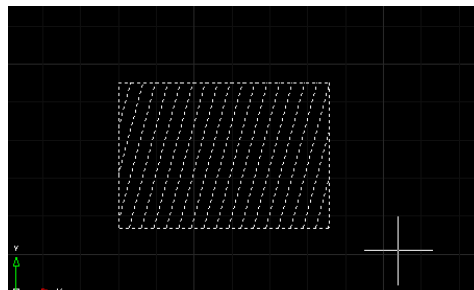
◊ Szín: Állítsa be a kiválasztott sraffozási minta színét.

■ Szög és méretarány: Állítsa be a sraffozási minta szögét és méretarányát.

◊ Szög: Állítsa be a kiválasztott sraffozási minta szögét.

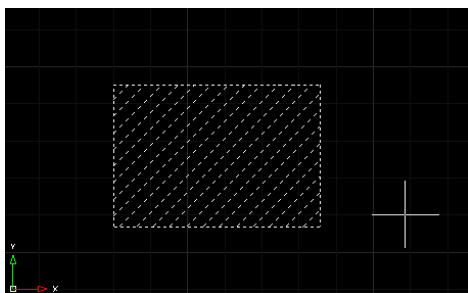


Szög: 0°

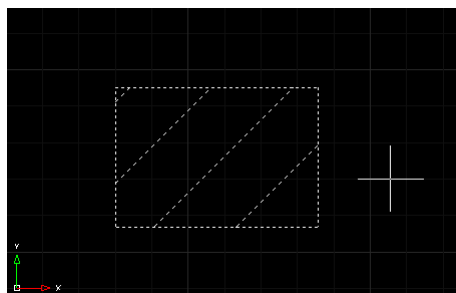


Szög: 30°

- ◊ Lépték: Állítsa be a kiválasztott sraffozási minta

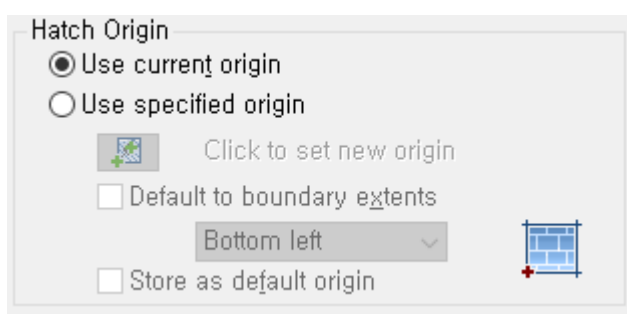


Skála: 1:



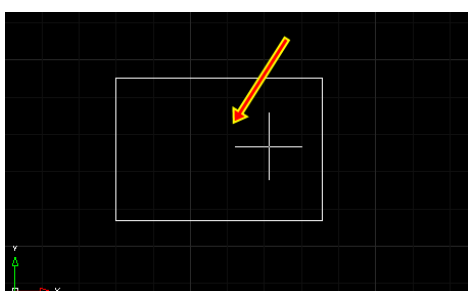
Skála 5

- Sraffozási beállítások: További beállításokat adhat meg a sraffozáshoz.

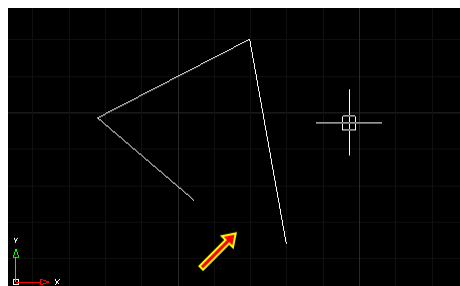


- Határ: Állítsa be a sraffozás határát.

- ◊ Hozzáadás: Pontok kijelölése: Kattintson egy zárt objektum belsejébe a határvonal meghatározásához. Vegye figyelembe, hogy ezzel a módszerrel nem adhatja meg a nyitott objektum határvonalát.

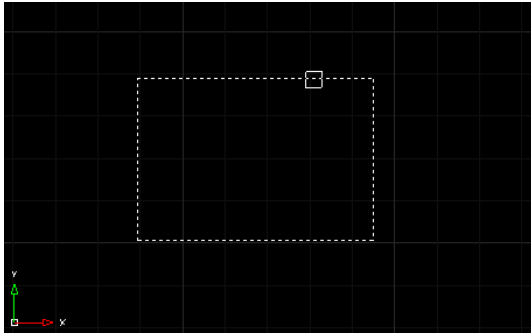


A pontok kiválaszthatók.



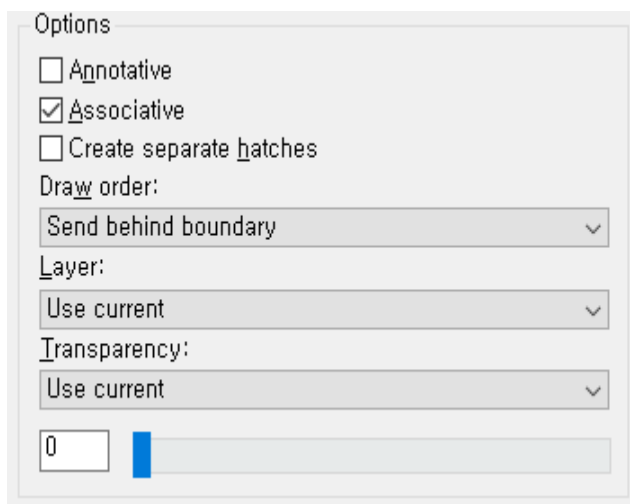
Nem lehet pontokat kiválasztani egy nyitott objektumhoz.

- ◊ Hozzáadás: Objektumok kiválasztása: Kattintson egy objektumra, hogy

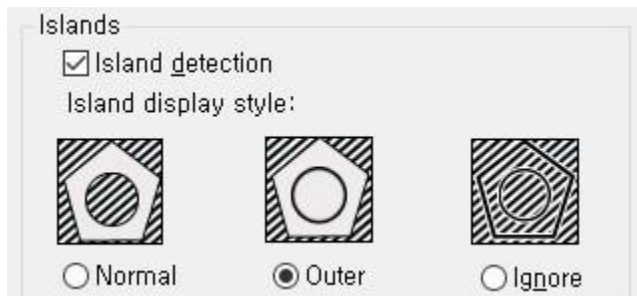


- ◊ Határok eltávolítása: Távolítsa el a sraffozás nem kívánt határait.
- ◊ Határok megtekintése: Megjeleníti az aktuálisan meghatározott határokat.

■ Beállítások: Állítsa be a sraffozási megjegyzések, a rajzolási sorrend, a fólia, az átlátszóság stb. beállításait.



■ Szigetészlelés: Állítsa be, hogy érzékelje-e a rendszer az elszigetelt területeket (a sraffozáson belüli zárt határvonalakat).

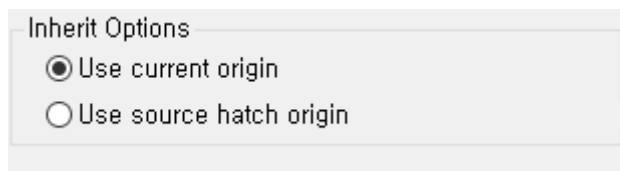


■ Határok megtartása: Határobjektumok létrehozása és hozzáadása a rajzhoz ideiglenes sraffozással

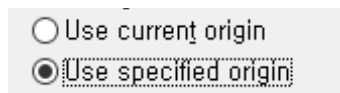
határok.



- Rés tolerancia: Állítsa be a sraffozás réstűrését.



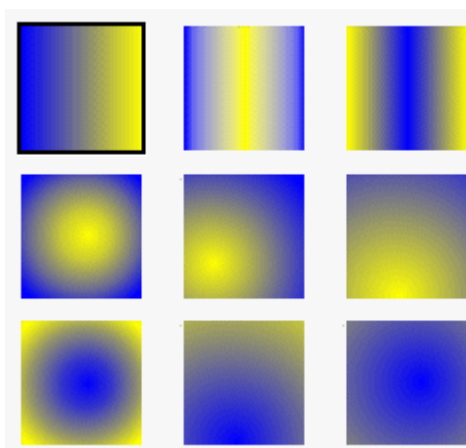
- Öröklési beállítások: Állítsa be, hogy örökölje-e a sraffozás eredetét sraffozás létrehozásakor.



- Szín: Válassza ki a színátmenetes sraffozáshoz használandó színeket (egy vagy két szín).



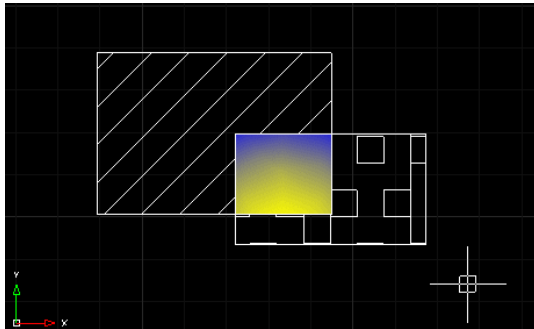
- Minta: Válassza ki a kiválasztott színekhez alkalmazandó színátmenetes sraffozási mintát.



- Irány: Állítsa be a színátmenetes sraffozási minta irányát.



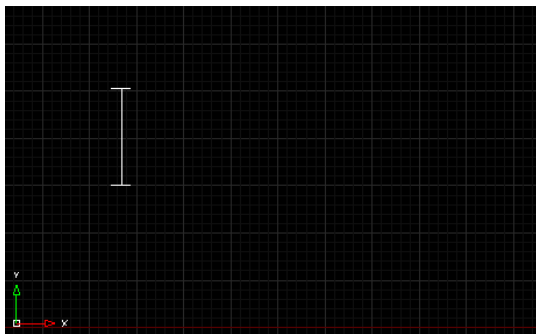
3) Válasszon sraffozási mintát → Állítsa be a szöget és a léptéket → Adja meg a sraffozás határát →
Kattintson az OK gombra a sraffozás létrehozásához.



9-50. Dtext

Egysoros szöveg létrehozása.

- 1) Menü: Válassza a Rajz → Szöveg elemet. (Vagy írja be a dtext parancsot a parancssorba.)
- 2) Adja meg a szöveg kezdőpontját, vagy [Sorkizárás (J) / Stílus (S)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson rá a szöveg kezdőpontjának megadásához.
- 3) Adja meg a szövegmagasságot <2,5>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a szövegmagasságot kattintással vagy egy érték beírásával, majd az Enter billentyű lenyomásával.
- 4) Adja meg a szöveg elforgatási szögét <0>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a szöveg elforgatási szögét kattintással vagy egy érték beírásával, majd az Enter billentyű lenyomásával.
- 5) Amikor a szövegkurzor villog, írja be a kívánt szöveget.



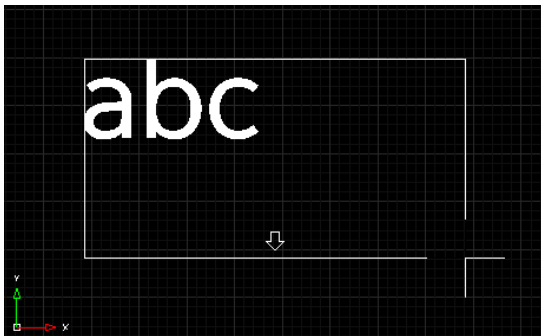
- 6) A szövegbevitel befejezéséhez nyomja meg az Enter billentyűt.



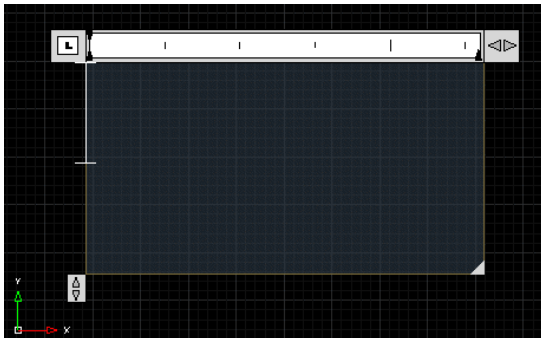
9-51. Mtext

Többsoros szöveg létrehozása.

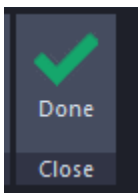
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Mszöveg elemet. (Vagy írja be az mtext parancsot a parancssorba.)
- 2) Szövegblokk első sarkának megadása: Amikor a rendszer kéri, húzással adja meg a többsoros szöveg területét.



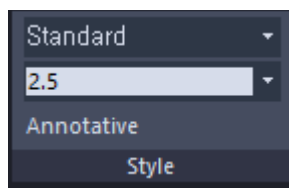
- 3) A szövegkurzor villog, és beírhatja a kívánt szöveget.



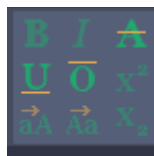
- 4) Amikor a szövegbevitel befejeződött, kattintson a menüszalag menüjében a „Szövegszerkesztő bezárása” gombra a parancs befejezéséhez.



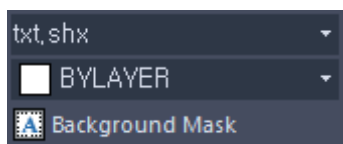
■ Stílus: A szöveg stílusának és méretének módosítása.



- Formátum: A szöveg félkövér, dőlt, aláhúzott vagy felülhúzott betűtípusra módosítható.



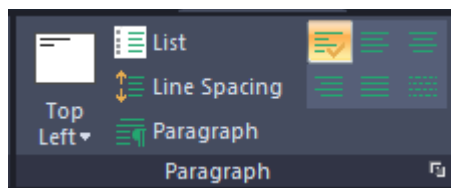
- Betűtípus és szín: Módosítsa a szöveg betűtípusát és színét.



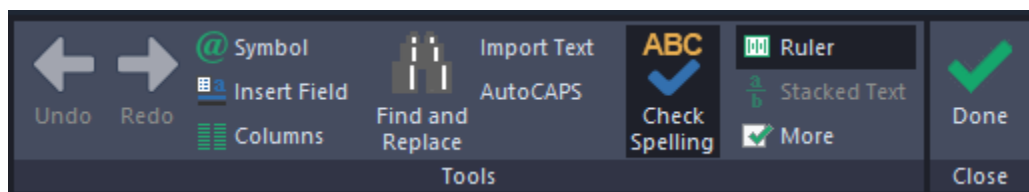
- Szög és szélesség tényező: Adja meg a szöveg dőlésszögét és szélesség tényezőjét.



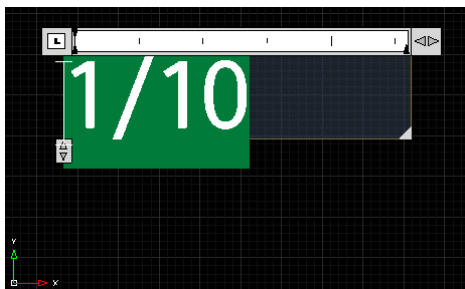
- Bekezdés: Használjon igazítási funkciókat, például balra, középre vagy jobbra igazítást.



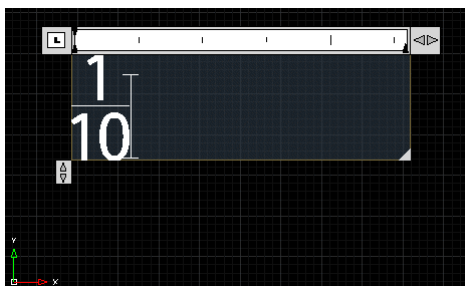
- Eszközök: Speciális karakterek ($\pm$, $\emptyset$ stb.) beszúrása, szöveg keresése és cseréje, valamint szöveg importálása.



- **Tördelt szöveg:** Ha például 1/10 formájú törteket szeretne megjeleníteni, írja be a számokat számláló/osztó formában, majd jelölje ki húzással → kattintson a **Tördelt szöveg** gombra a törtté alakításhoz.



Írd be az 1/10 értéket, és jelöld ki a szöveget.

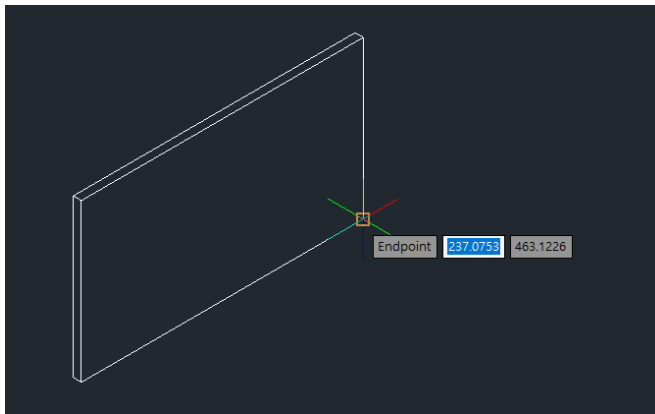


Kattintson a „Stack” gombra a törtté konvertáláshoz.

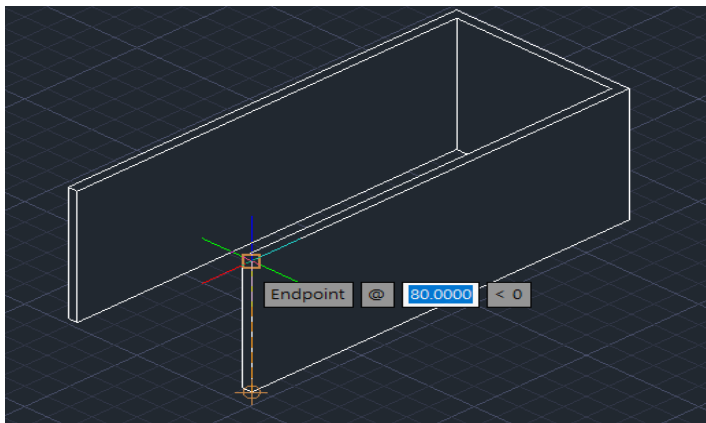
9-52. Fal

Hozz létre egy falat AEC objektumként.

- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → AEC objektum → Fal elemet.
- 2) Válassza ki a rajzolni kívánt fal típusát a lehetőségek közül: belső fal, külső fal, tűzfal, alapfal, belső gipszkarton fal, külső téglaburkolatú fal, függőnyfal stb.
- 3) Adja meg a fal kezdőpontját: Amikor a program kéri, kattintson a fal kezdőpontjának megadásához.
- 4) Adja meg a fal végpontját: Amikor a program kéri, kattintson a fal végpontjának megadásához.



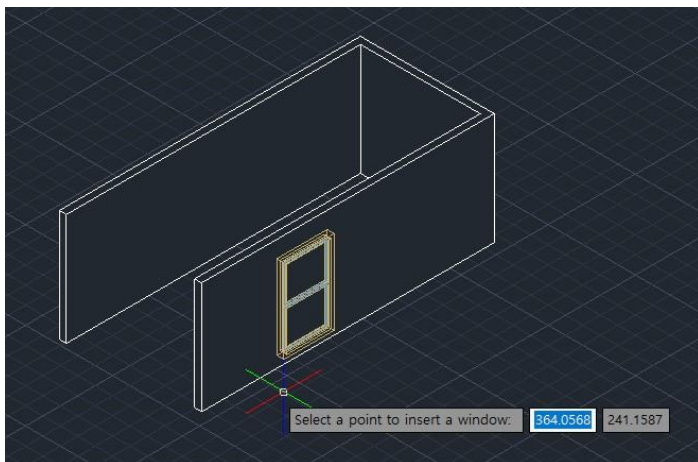
- 5) Folytassa a pontok megadását a fal folyamatos rajzolásához.



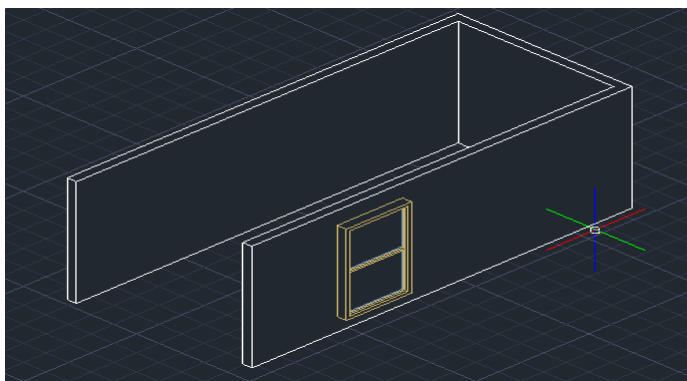
9-53. Ajtó

Hozz létre egy ajtót AEC objektumként.

- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → AEC objektum → Ajtó elemet.
- 2) Válassza ki a kívánt ajtótípust a lehetőségek közül: egyszárnyú, kétszárnyú, egyenlőtlen kétszárnyú, ellentétes lengőajtó stb.
- 3) Amikor a program kéri a szülőfal kiválasztását, kattintson arra a falra, ahová az ajtót be szeretné helyezni.
- 4) Az ajtó megjelenik a falban. Kattintson ide az ajtó kívánt helyének megadásához.



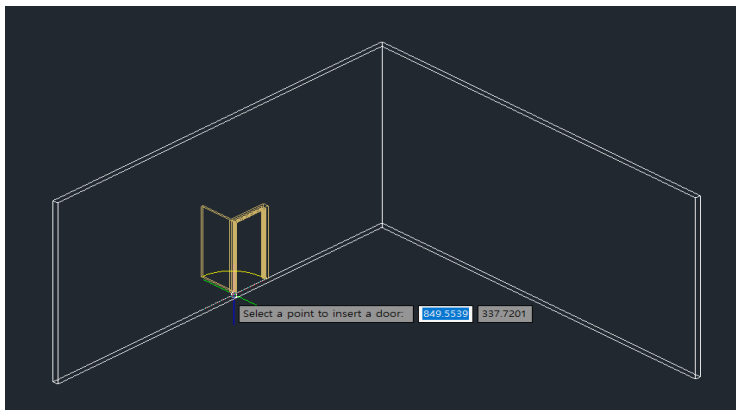
- 5) Az ajtó rajzolásának befejezéséhez nyomja meg az Esc vagy az Enter billentyűt.



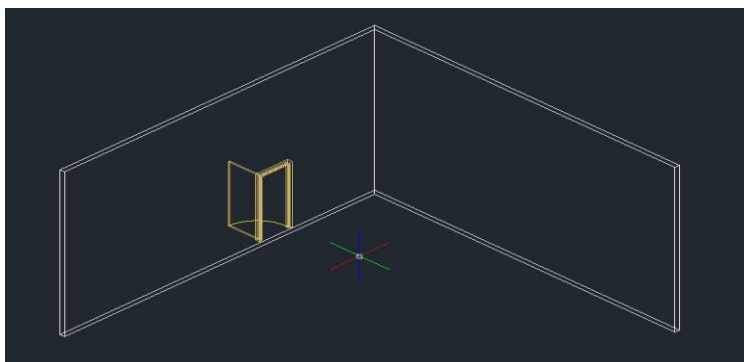
9-54. Ablak

Hozz létre egy ablakot AEC objektumként.

- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → AEC objektum → Ablak elemet.
- 2) Válassza ki a kívánt ablaktípust a lehetőségek közül: ablak, tolóablak, egyenlőtlen kétszárnyú ablak, egyenlőtlen egyszárnyú ablak stb.
- 3) Amikor a program kéri a szülőfal kiválasztását, kattintson arra a falra, ahová az ablakot be szeretné szúrni.
- 4) Az ablak megjelenik a falban. Kattintson ide az ablak kívánt helyének megadásához.



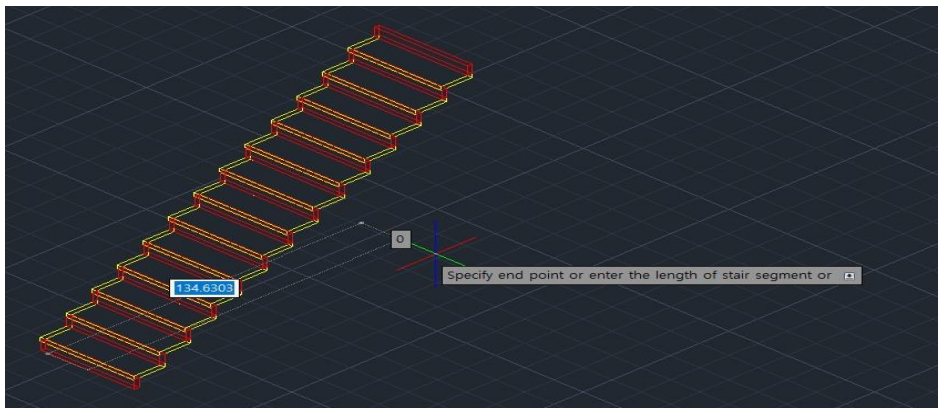
- 5) Az ablak rajzolásának befejezéséhez nyomja meg az Esc vagy az Enter billentyűt.



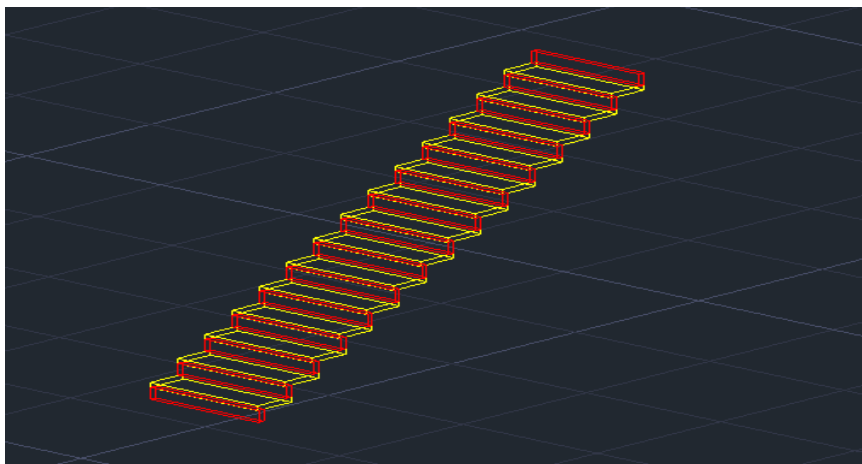
9-55. Lépcső

Lépcső létrehozása AEC objektumként.

- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → AEC objektum → Lépcső elemet.
- 2) Válassza ki a rajzolni kívánt lépcső típusát a lehetőségek közül: normál lépcső, konzolos lépcső, félfordulatos lépcső, U alakú lépcső stb.
- 3) Amikor a rendszer kéri a lépcső kezdőpontjának megadását, kattintson a kezdőpont megadásához.
- 4) Amikor a rendszer kéri a lépcsőszakasz végpontjának vagy hosszának megadását, kattintson a végpont megadásához, vagy írja be a hosszt.



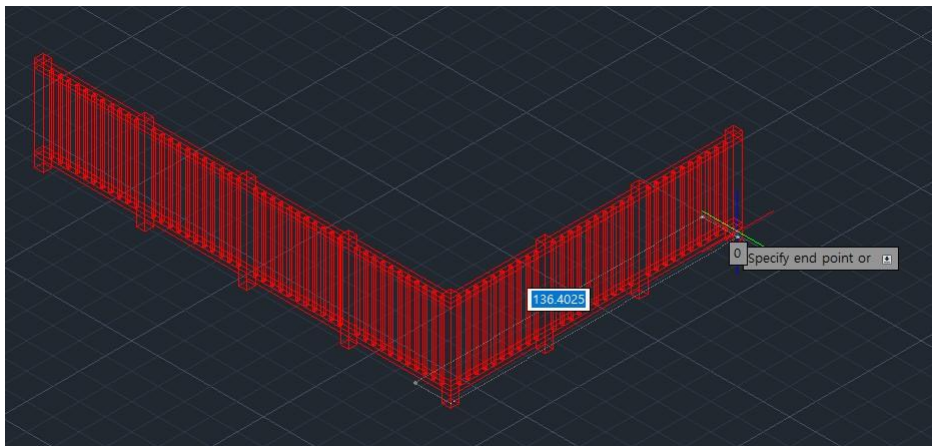
- 5) A lépcső rajza elkészült.



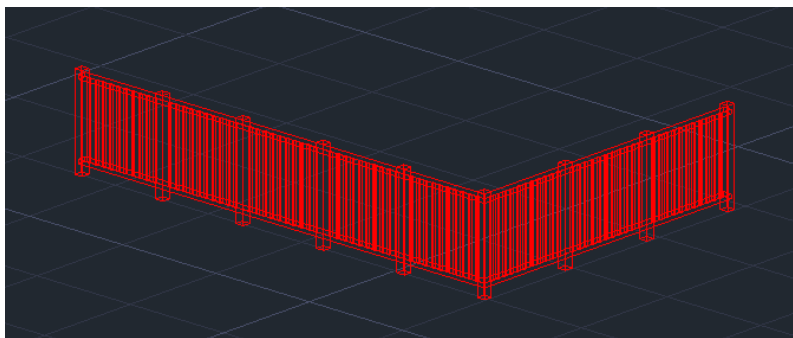
9-56. Korlát

Hozz létre egy korlátot AEC objektumként.

- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → AEC objektum → Korlát elemet.
- 2) Válassza ki a rajzolni kívánt korlát típusát a lehetőségek közül: szabványos korlát, oszlopkorlát, vízszintes kábelkorlát, függőleges kábelkorlát, védőkorlát, válaszfalkorlát, ipari korlát, párkánykorlát stb.
- 3) Amikor a rendszer kéri a korlát kezdőpontjának megadását, kattintson a kezdőpont megadásához.
- 4) Amikor a rendszer kéri a korlát végpontjának megadását, kattintson a végpont megadásához.



- 5) Nyomja meg az Enter billentyűt a korlát rajzolásának befejezéséhez.



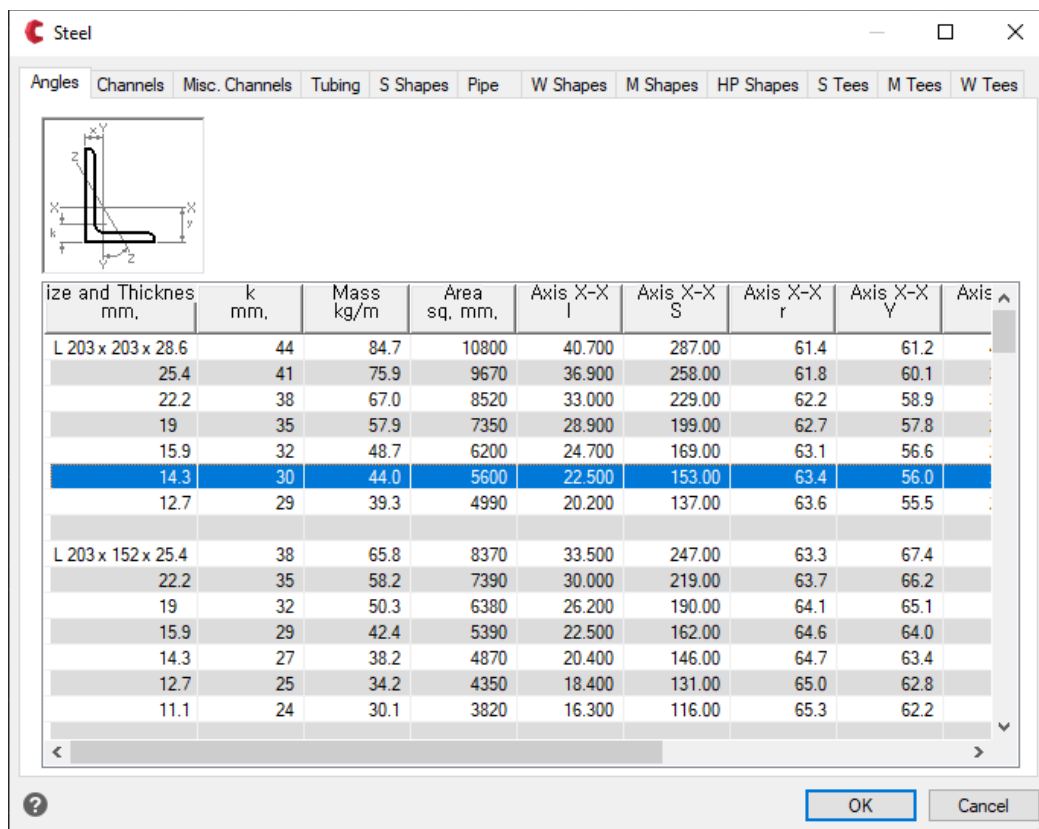
9-57. Acél forma

Acélformák létrehozása AEC objektumként.

- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → AEC objektum → Részletezés → Acél elemet.
- 2) Válassza ki a rajzolni kívánt acélforma típusát a lehetőségek közül: L-alakú acél, C-alakú acél, gerendák, sínek stb. Megjelenik az acélforma párbeszédpanel.

Size and Thickness mm.	k mm.	Mass kg/m	Area sq. mm.	Axis X-X I	Axis X-X S	Axis X-X r	Axis X-X Y	Axis X-X Z
L 203 x 203 x 28.6	44	84.7	10800	40.700	287.00	61.4	61.2	
25.4	41	75.9	9670	36.900	258.00	61.8	60.1	
22.2	38	67.0	8520	33.000	229.00	62.2	58.9	
19	35	57.9	7350	28.900	199.00	62.7	57.8	
15.9	32	48.7	6200	24.700	169.00	63.1	56.6	
14.3	30	44.0	5600	22.500	153.00	63.4	56.0	
12.7	29	39.3	4990	20.200	137.00	63.6	55.5	
L 203 x 152 x 25.4	38	65.8	8370	33.500	247.00	63.3	67.4	
22.2	35	58.2	7390	30.000	219.00	63.7	66.2	
19	32	50.3	6380	26.200	190.00	64.1	65.1	
15.9	29	42.4	5390	22.500	162.00	64.6	64.0	
14.3	27	38.2	4870	20.400	146.00	64.7	63.4	
12.7	25	34.2	4350	18.400	131.00	65.0	62.8	
11.1	24	30.1	3820	16.300	116.00	65.3	62.2	

- 3) Válassza ki a kívánt acélprofil, majd kattintson az OK gombra.

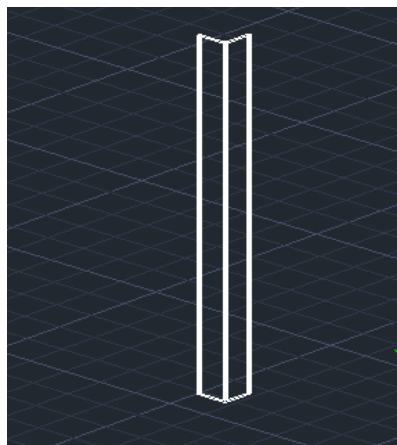


4) Amikor a program kéri a beszúrási pont megadását, kattintson az acél alakzat beszúrásának helyének megadásához.

5) Amikor a rendszer kéri az elforgatási szög megadását, adja meg az elforgatási szöget.

6) Amikor a rendszer kéri a hossz megadását, adja meg a hosszértéket egérrel vagy billentyűzettel.

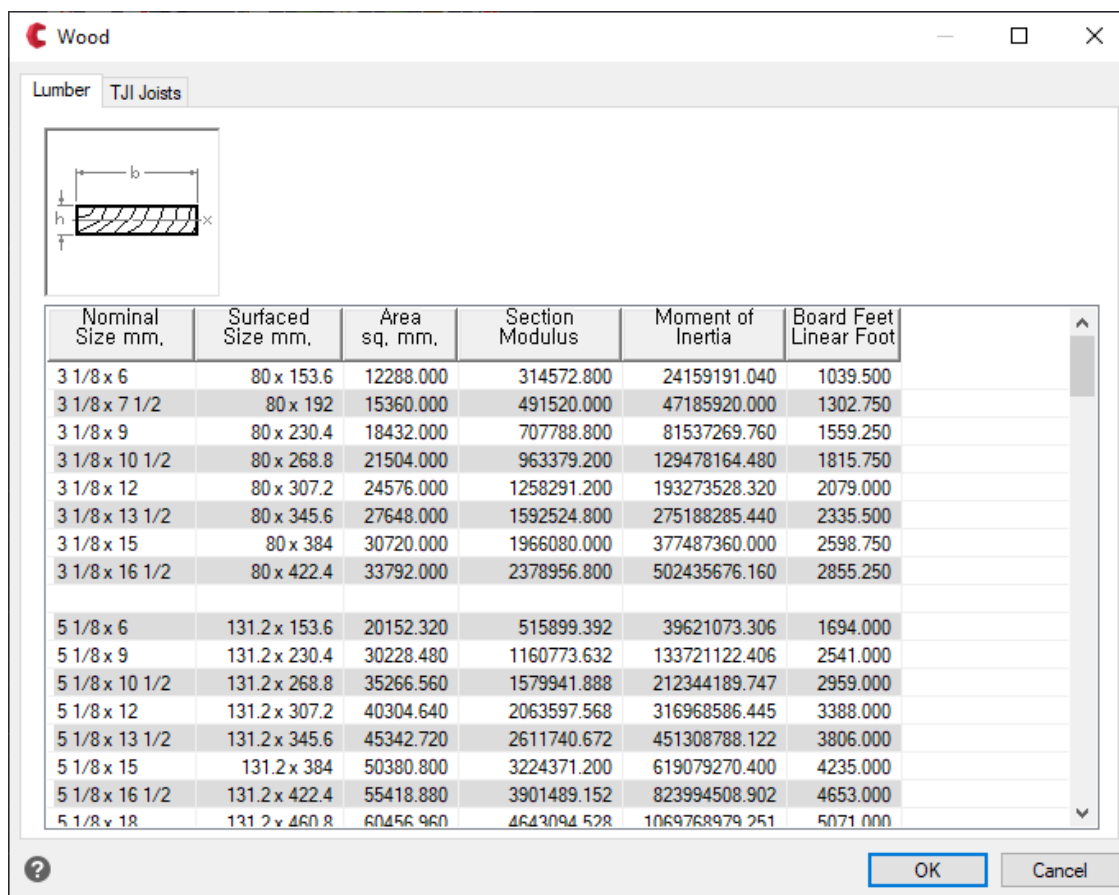
7) Az acél alakzat be van rajzolva a rajzon.



9-58. Faanyag

Faanyag létrehozása AEC objektumként.

- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → AEC objektum → Részletezés → Faelem menüpontot.
- 2) Válassza ki a rajzolni kívánt faanyag típusát a lehetőségek közül: fa, TJI gerendák stb.
Megjelenik a faanyag párbeszédpanel.

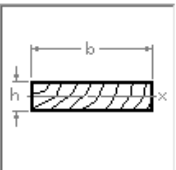


Nominal Size mm.	Surfaced Size mm.	Area sq. mm.	Section Modulus	Moment of Inertia	Board Feet Linear Foot
3 1/8 x 6	80 x 153.6	12288.000	314572.800	24159191.040	1039.500
3 1/8 x 7 1/2	80 x 192	15360.000	491520.000	47185920.000	1302.750
3 1/8 x 9	80 x 230.4	18432.000	707788.800	81537269.760	1559.250
3 1/8 x 10 1/2	80 x 268.8	21504.000	963379.200	129478164.480	1815.750
3 1/8 x 12	80 x 307.2	24576.000	1258291.200	193273528.320	2079.000
3 1/8 x 13 1/2	80 x 345.6	27648.000	1592524.800	275188285.440	2335.500
3 1/8 x 15	80 x 384	30720.000	1966080.000	377487360.000	2598.750
3 1/8 x 16 1/2	80 x 422.4	33792.000	2378956.800	502435676.160	2855.250
5 1/8 x 6	131.2 x 153.6	20152.320	515899.392	39621073.306	1694.000
5 1/8 x 9	131.2 x 230.4	30228.480	1160773.632	133721122.406	2541.000
5 1/8 x 10 1/2	131.2 x 268.8	35266.560	1579941.888	212344189.747	2959.000
5 1/8 x 12	131.2 x 307.2	40304.640	2063597.568	316968586.445	3388.000
5 1/8 x 13 1/2	131.2 x 345.6	45342.720	2611740.672	451308788.122	3806.000
5 1/8 x 15	131.2 x 384	50380.800	3224371.200	619079270.400	4235.000
5 1/8 x 16 1/2	131.2 x 422.4	55418.880	3901489.152	823994508.902	4653.000
5 1/8 x 18	131.2 x 460.8	60456.960	4643094.528	1069768979.251	5071.000

- 3) Jelölje ki a kívánt faanyagot, majd kattintson az OK gombra.

Wood

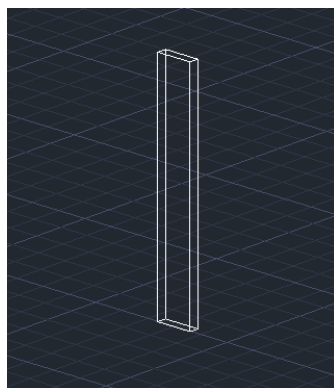
Lumber TJI Joists



Nominal Size mm,	Surfaced Size mm,	Area sq. mm,	Section Modulus	Moment of Inertia	Board Feet Linear Foot
3 1/8 x 6	80 x 153.6	12288.000	314572.800	24159191.040	1039.500
3 1/8 x 7 1/2	80 x 192	15360.000	491520.000	47185920.000	1302.750
3 1/8 x 9	80 x 230.4	18432.000	707788.800	81537269.760	1559.250
3 1/8 x 10 1/2	80 x 268.8	21504.000	963379.200	129478164.480	1815.750
3 1/8 x 12	80 x 307.2	24576.000	1258291.200	193273528.320	2079.000
3 1/8 x 13 1/2	80 x 345.6	27648.000	1592524.800	275188285.440	2335.500
3 1/8 x 15	80 x 384	30720.000	1966080.000	377487360.000	2598.750
3 1/8 x 16 1/2	80 x 422.4	33792.000	2378956.800	502435676.160	2855.250
5 1/8 x 6	131.2 x 153.6	20152.320	515899.392	39621073.306	1694.000
5 1/8 x 9	131.2 x 230.4	30228.480	1160773.632	133721122.406	2541.000
5 1/8 x 10 1/2	131.2 x 268.8	35266.560	1579941.888	212344189.747	2959.000
5 1/8 x 12	131.2 x 307.2	40304.640	2063597.568	316968586.445	3388.000
5 1/8 x 13 1/2	131.2 x 345.6	45342.720	2611740.672	451308788.122	3806.000
5 1/8 x 15	131.2 x 384	50380.800	3224371.200	619079270.400	4235.000
5 1/8 x 16 1/2	131.2 x 422.4	55418.880	3901489.152	823994508.902	4653.000
5 1/8 x 18	131.2 x 460.8	60456.960	4643094.528	1069768979.251	5071.000

OK Cancel

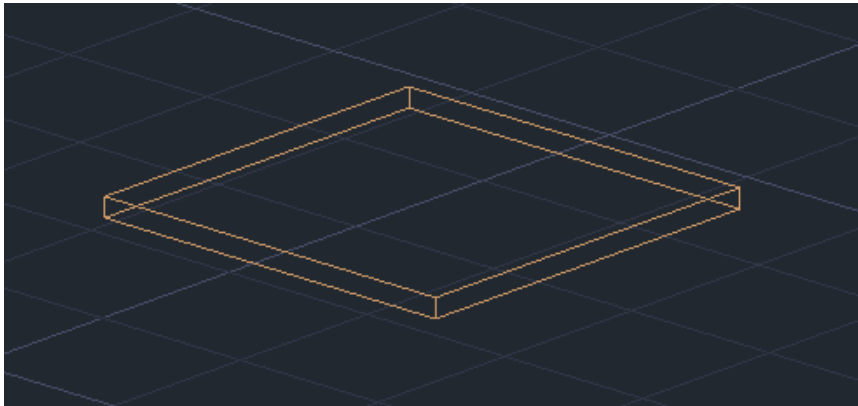
- 4) Amikor a rendszer kéri a beillesztési pont megadását, kattintson a gerenda beillesztésének helyének megadásához.
- 5) Amikor a rendszer kéri az elforgatási szög megadását, adja meg az elforgatási szöget.
- 6) Amikor a rendszer kéri a hossz megadását, adja meg a hosszértéket egérrel vagy billentyűzettel.
- 7) A faanyag be van jelölve a rajzon.



9-59. Födém

Födémek létrehozása AEC objektumként.

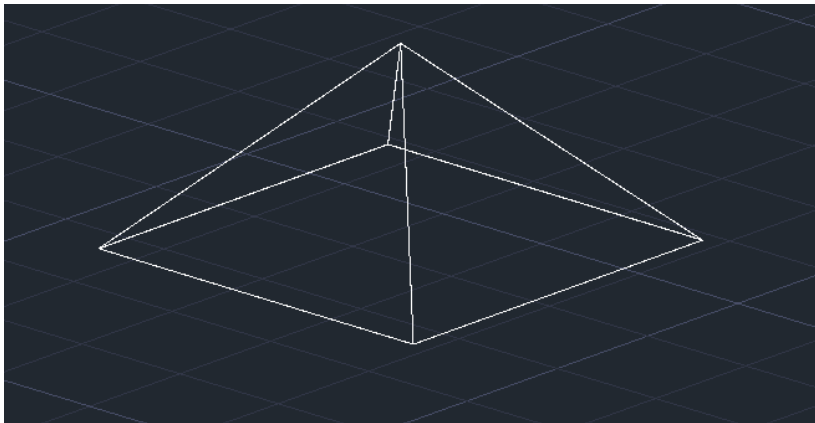
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → AEC objektum → Födém elemet.
- 2) Amikor a rendszer kéri a födém körvonalának megadását vagy a vastagságának módosítását, nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Amikor a program kéri a vonallánc kezdőpontjának megadását, rajzolja meg a födém területét szekvenciálisan, mint egy vonalláncot. Írja be a "c" betűt a bezáráshoz, vagy nyomja meg az Enter billentyűt a befejezéshez.
- 4) A födém rajza elkészült.



9-60. Tető

Tetőket hoz létre AEC objektumként.

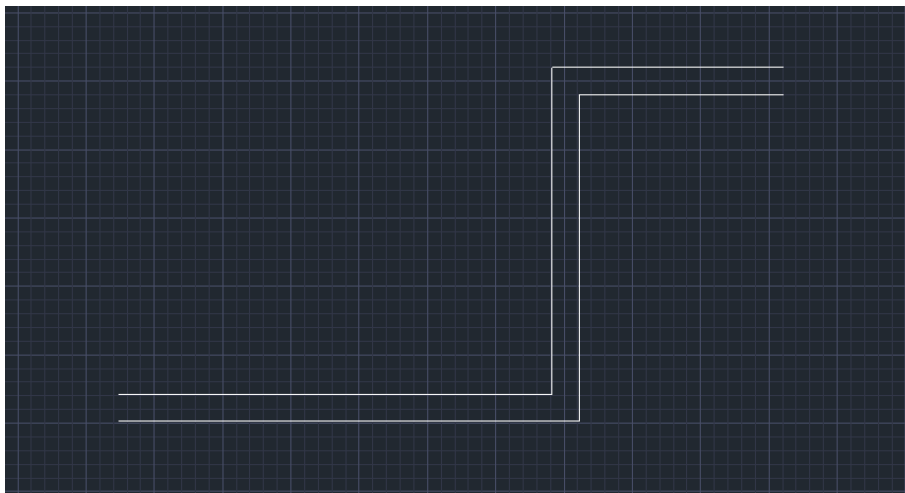
- 1) Menü: Válassza ki a Rajz → AEC objektum → Tető elemet.
- 2) Tetőpontok megadása: Kattintson vagy adja meg a koordinátákat a tető első pontjának megadásához.
- 3) Pontok megadásának folytatása: Kattintson vagy adja meg a koordinátákat a következő pontok megadásához.
- 4) Négy pont megadása után megjelenik a tető alakja. Nyomja meg az Enter billentyűt a tetőrajz befejezéséhez.



9-61. Mline

Rajzolj több párhuzamos vonalat egyetlen entitásként.

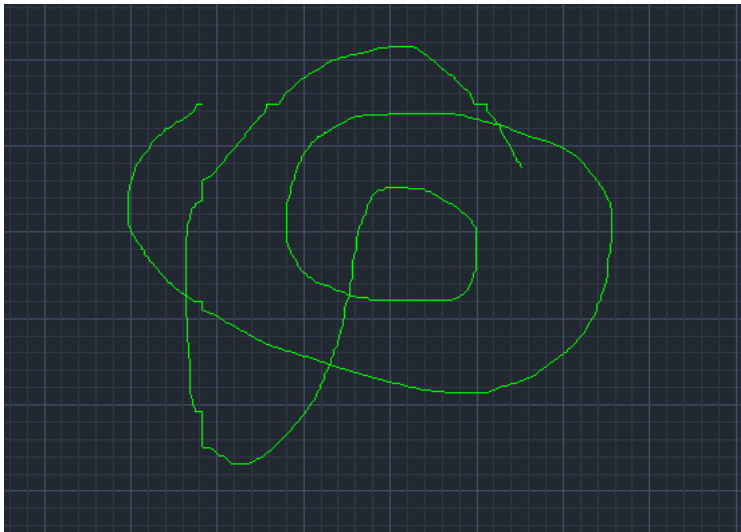
- 1) Menü: Válassza a Rajz → Mvonal elemet. (Vagy írja be az mline parancsot a parancssorba.)
- 2) Kezdőpont megadása vagy [Stílus betöltése (L) / Sorkizárás (J) / Méretezés (S) / Stílus (ST)]:
Amikor a rendszer kéri, kattintson a mvonal kezdőpontjának megadásához, vagy adja meg a koordinátákat.
- 3) Következő pont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a következő pont megadásához, vagy adja meg a koordinátákat.
- 4) Következő pont megadása: Amikor a rendszer kéri, folytassa a következő pontok megadását.
- 5) Nyomja meg az Esc vagy az Enter billentyűt a vonalrajz befejezéséhez.



9-62. Szabadkézi

Rajzolj szabadkézi vonalat az egér mozgatásával, hasonlóan a vázlatkészítéshez.

- 1) Menü: Válassza a Rajzolás → Szabadkézi elemet. (Vagy írja be a freehand parancsot a parancssorba.)
- 2) Szakaszhossz megadása <1>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a szakasz hosszát (a vonal intervallumát). Minél kisebb a szakaszhossz értéke, annál sűrűbbnek tűnik a vonal.
- 3) Nyomja meg az Enter billentyűt a leállításhoz/[Kilépés (Q) / Toll le (P) / Radír (E) / Írás a rajzra (W) / Összekapcsolás (C) / Egyenes kurzor (S)] /: (Szünet...) Amikor a program kéri, kattintson a szabadkézi vonal kezdőpontjának megadásához, és mozgassa az egeret szabadon, mint vázlatkészítéskor. A szabadkézi vonal folyamatosan rajzolódik, az egér mozgását követve.
- 4) A szabadkézi rajzolás leállításához nyomja meg az Enter billentyűt, vagy kattintson rá.



9-63. Sugár

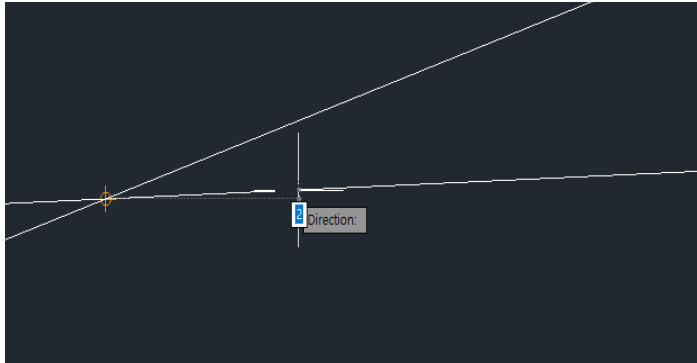
Rajzolj egy adott pontból kiindulva végtelenül egy irányban kinyúló sugarat.

1) Menü: Válassza a Rajz → Sugár elemet. (Vagy írja be a ray parancsot a parancssorba.)

2) Adja meg a kezdőpontot, vagy [Felezés (B) / Vízszintes (H) / Függőleges (V) / Szög (A) / Eltolás (O)] /

<Sugár kezdőpontjának megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kezdőpont megadásához, vagy adja meg a koordinátákat.

3) Irány vagy áthaladási pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a sugár irányának megadásához.



9-64. Infile

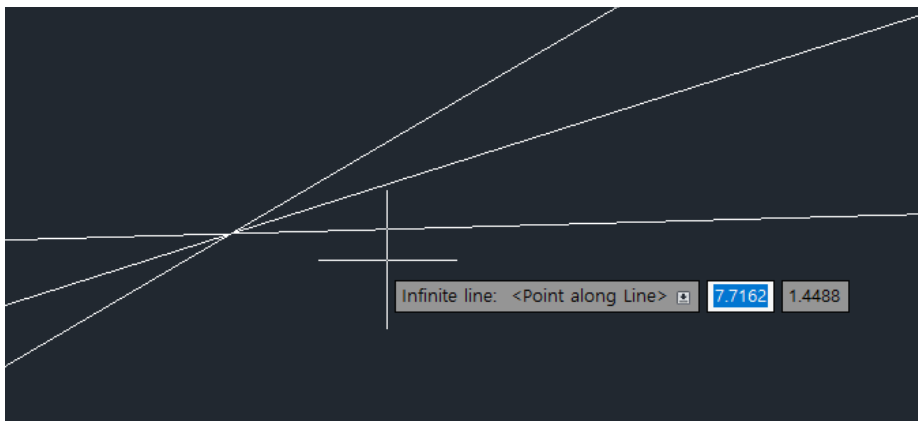
Rajzolj egy végtelen egyenest, amely egy adott pontból kiindulva mindkét irányban végtelenül kinyúlik.

1) Menü: Válassza a Rajzolás → Infile elemet. (Vagy írja be az infile parancsot a parancssorba.)

2) Adja meg a kezdőpontot, vagy [Felezés (B) / Vízszintes (H) / Függőleges (V) / Szög (A) / Eltolás (O)] /

<Végtelen vonal kezdőpontjának megadása>: Amikor a program kéri, kattintson a kezdőpont megadásához, vagy adja meg a koordinátákat.

3) Irány vagy áthaladási pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a végtelen vonal irányának megadásához.

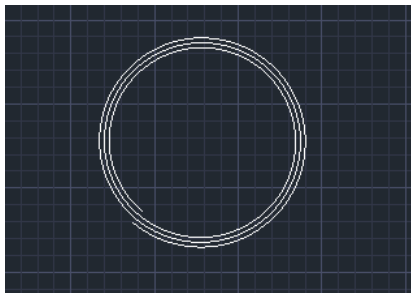


9-65. Helix

Rajzolj egy spirális alakot, mint egy rugót.

- 1) Menü: Válassza a Rajzolás → Hélix elemet. (Vagy írja be a helix parancsot a parancssorba.)
- 2) Adja meg az alappont középpontját: Amikor a rendszer kéri, kattintson az alappont megadásához, vagy adja meg a koordinátákat.
- 3) Alapsugár megadása vagy [Átmérő (D)] <1.000000>: Amikor a rendszer kéri, adja meg az alapsugarat kattintással vagy egy érték megadásával.
- 4) Felső sugár vagy [Átmérő (D)] <63.329119> megadása: Amikor a rendszer kéri, adja meg a felső sugarat kattintással vagy egy érték megadásával.
- 5) Adja meg a spirálmagasságot vagy [Tengely végpontja (A) / Fordulatok (T) / Fordulási magasság (H) / Csavarás (W)] <1.000000>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a magasságot kattintással vagy egy érték megadásával.

A spirál rajza elkészült.



9-66. Asztal

Táblázat rajzolása. Szöveges vagy numerikus értékeket adhat meg, és egyszerű számításokat végezhet (pl. összegzés, átlagolás) a táblázatban, hasonlóan a Microsoft Excelhez.

1) Menü: Válassza a Rajz → Táblázat elemet. (Vagy írja be a table parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Táblázat beszúrása párbeszédpanel.

Insert Table

Table Style

Standard

Insert Options

☒ Start from empty table

☐ From a data link

Open Data Link Manager...

Insertion Behavior

☒ Specify insertion point

☐ Specify window

Column and Row Settings

Columns: 5

Column width: 2.5000

Data rows: 1

Row height: 1

Set Cell Styles

First row cell style: Title

Second row cell style: Header

All other rows' cell style: Data

☒ Preview

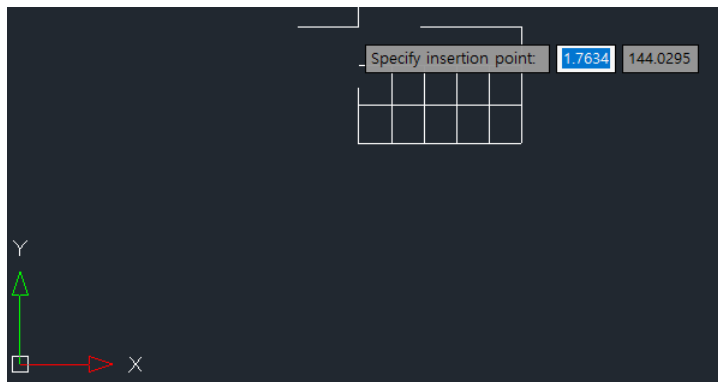
Title		
Header	Header	Header
Data	Data	Data
Data	Data	Data
Data	Data	Data
Data	Data	Data
Data	Data	Data
Data	Data	Data
Data	Data	Data

OK Cancel

- ☐ **Táblázat stílusa:** Megjeleníti az éppen használt táblázatstílust.
- ☐ **Beszúrási beállítások:** Válassza ki, hogy üres táblázattal kíván-e kezdeni, vagy adatkapcsolatot (pl. Excel-hivatkozást) szeretne létrehozni.
- ☐ **Előnézet:** Megtekintheti az aktuális táblázatstílus előnézetét.
- ☐ **Beszúrási mód:** Adja meg, hogyan kívánja a táblázatot beszúrni.

- **Oszlop- és sorméret beállításai:** Adja meg az oszlopok szélességét és a sorok magasságát.
- **Cella stílusbeállításai:** Határozza meg az egyes sorokhoz tartozó cellastílust (cím, fejléc, adatsor).

3) Beszúrási viselkedés: Jelölje ki a beszúrási pontot, majd kattintson az OK gombra. Kattintson ide a táblázat beszúrási pontjának megadásához, vagy írja be a koordinátákat a billentyűzettel.



4) A táblázat beszúrása után a kurzor megjelenik az első sorban, lehetővé téve a tartalom azonnali bevitelét.

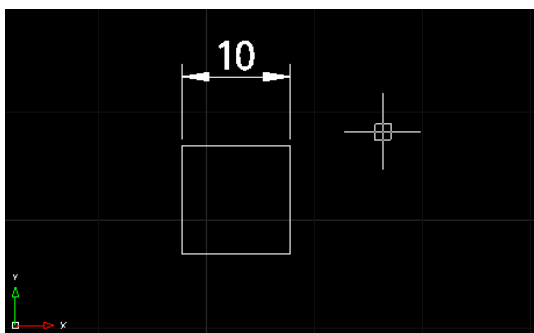
	A	B	C	D	E
1	I				
2					
3					

10. CADian 2025 Menü - Méretezés

10-1. Lineáris (Dimlineáris)

Rajzolj egy lineáris méretet.

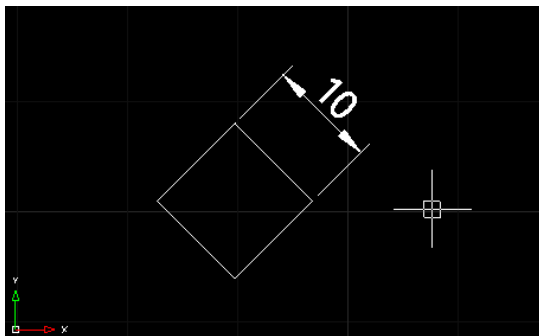
- 1) Menü: Válassza a Méret → Lineáris elemet. (Vagy írja be a dimlinear parancsot a parancssorba.)
- 2) Válasszon objektumokat, vagy <Adja meg az első segédvonal origóját>: Amikor a program kéri, kattintson ide az első méretezési pont megadásához.
- 3) Második segédvonal origójának megadása: Amikor a program kéri, kattintson a második méretezési pont megadásához.
- 4) Méretvonal helyének megadása vagy [Többsoros szöveg (M) / Szöveg (T) / Szög (A) / Vízszintes (H) / Függőleges (V) / Forgatás (R)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson ide a méretszöveg helyének megadásához.
- 5) A lineáris dimenzió megrajzolásra kerül.



10-2. Igazítás (Dimaligned)

Rajzolj egy igazított méretet.

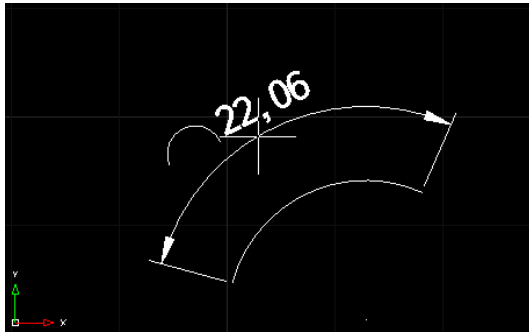
- 1) Menü: Válassza a Méret → Igazított elemet. (Vagy írja be a parancssorba: dimaligned.)
- 2) Válasszon objektumokat, vagy <Adja meg az első segédvonal origóját>: Amikor a program kéri, kattintson ide az első méretezési pont megadásához.
- 3) Második segédvonal origójának megadása: Amikor a program kéri, kattintson a második méretezési pont megadásához.
- 4) Méretvonal helyének megadása vagy [Szög (A) / Többsoros szöveg (M) / Szöveg (T)]: Amikor a program kéri, kattintson ide a méretszöveg helyének megadásához.
- 5) Az illesztett méret megrajzolásra kerül.



10-3. Ívhossz (Dimarc)

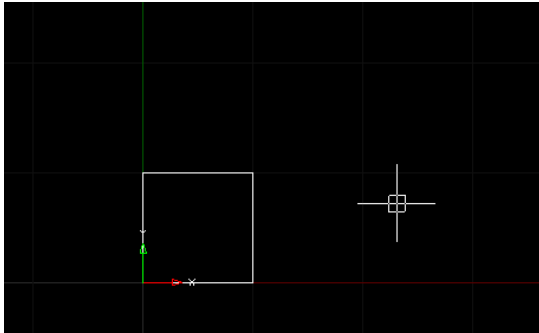
Rajzolj egy ívhossz-méretet.

- 1) Menü: Válassza a Méret → Ívhossz menüpontot. (Vagy írja be a dimarc parancsot a parancssorba.)
- 2) Ív vagy vonallánc ívszakasz kiválasztása: Amikor a program kéri, kattintson a méretezendő ívre.
- 3) Méretív helyének megadása vagy [Részleges (P) / Mutató (B) / Szög (A) / Szöveg (T)]: Amikor a program kéri, kattintson ide az ívhossz méretének helyének megadásához.
- 4) Az ív hosszmérete meg van rajzolva.



10-4. Ordináta (Dimordináta)

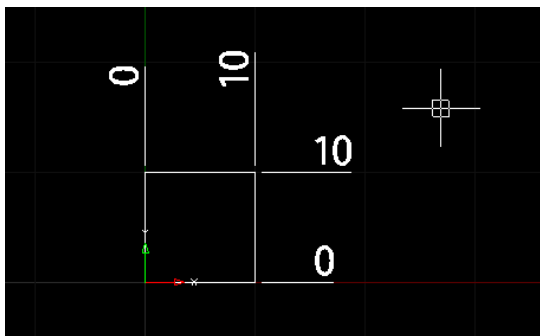
Rajzoljon egy koordinátméretet. Vegye figyelembe, hogy hacsak az FKR origóját nem módosítja, a méret a 0,0 abszolút koordinátákon alapul, ami helytelen értékeket eredményezhet. Az origó módosításához írja be az UCS parancsot a parancssorba, majd írja be az O betűt, és kattintson a kívánt helyre (általában az objektum bal alsó pontja). Az FKR ikon a megadott origóba kerül.



- 1) Menü: Válassza a Méret → Koordináta elemet. (Vagy írja be a diordinate parancsot a parancssorba.)
- 2) Válasszon pontot az ordinátmérethez: Amikor a rendszer kéri, kattintson a méretezni kívánt pont megadásához.
- 3) Mutató végpontjának megadása vagy [Szöveg (T) / Szög (A) / X adat (X) / Y adat (Y)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson rá a mutató végpontjának megadásához.



- 4) Folytassa a pontok és a vezető végpontok megadását szükség szerint az ordináta méretek kitöltéséhez.



10-5. Sugár (Dimradius)

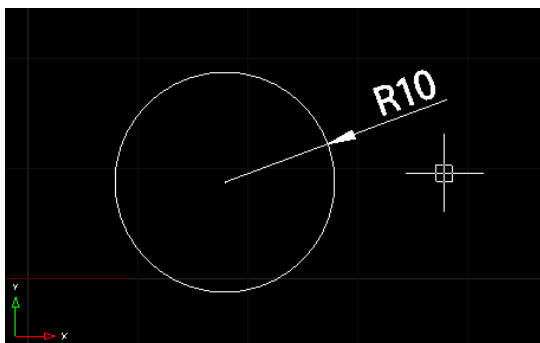
Rajzolj egy sugárméretet.

1) Menü: Válassza a Méret → Sugár elemet. (Vagy írja be a dimradius parancsot a parancssorba.)

2) Ív vagy kör kiválasztása: Amikor a program kéri, kattintson az ívre vagy körre a méretezéshez.

3) Méretvonal helyének megadása vagy [Szög (A) / Többsoros szöveg (M) / Szöveg (T)]: Amikor a program kéri, kattintson ide a sugárméret helyének megadásához.

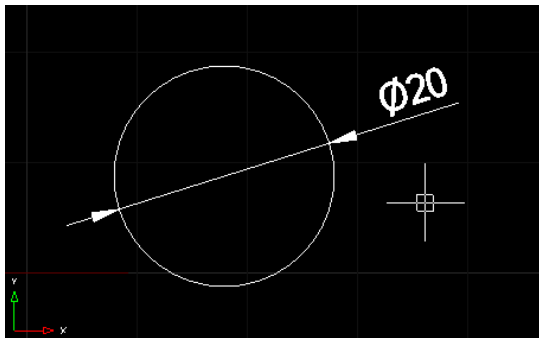
4) A sugár mérete meg van rajzolva.



10-6. Átmérő (Dimdiameter)

Rajzolj egy átmérőméretet.

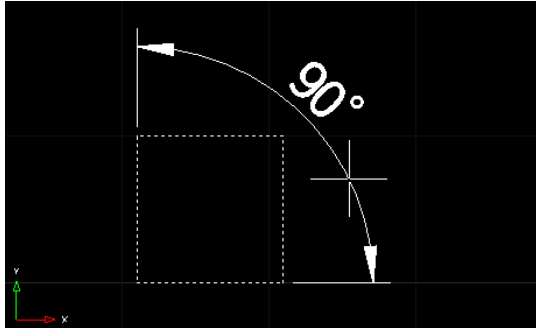
- 1) Menü: Válassza a Méret → Átmérő elemet. (Vagy írja be a dimdiameter parancsot a parancssorba.)
- 2) Ív vagy kör kiválasztása: Amikor a program kéri, kattintson az ívre vagy körre a méretezéshez.
- 3) Méretvonal helyének megadása vagy [Szög (A) / Többsoros szöveg (M) / Szöveg (T)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson ide az átmérőméret helyének megadásához.
- 4) Az átmérő mérete meg van rajzolva.



10-7. Szögméret (Dimanguláris)

Rajzolj egy szögméretet.

- 1) Menü: Válassza a Méret → Szög elemet. (Vagy írja be a dimangular parancsot a parancssorba.)
- 2) Objektumok kijelölése vagy <Első sor megadása>: Amikor a rendszer kéri, kattintson az első méretezni kívánt sor megadásához.
- 3) Második sor megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a méretezni kívánt második vonal megadásához.
- 4) Méretív helyének megadása vagy [Szög (A) / Szöveg (T)]: Amikor a program kéri, kattintson rá a szögméret helyének megadásához.
- 5) A szögméret meg van rajzolva.



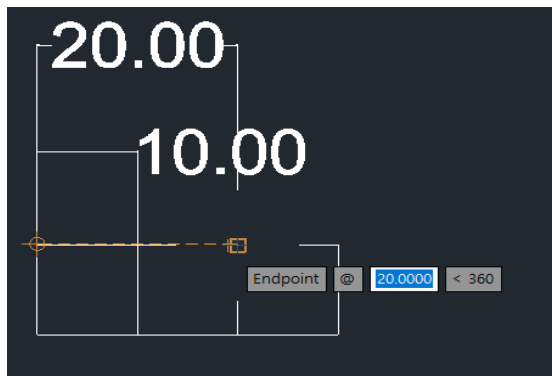
10-8. Alapvonal (Dimbaseline)

Rajzolj egy alapvonal méretet.

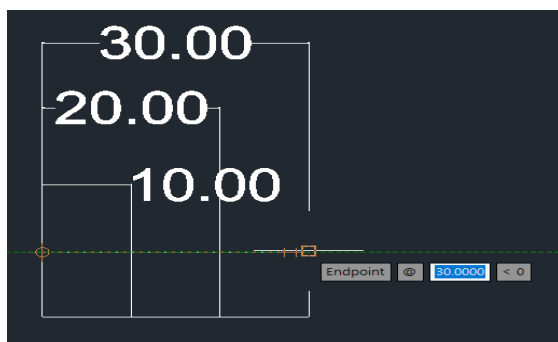
1) Menü: Válassza a Méret → Alapvonal elemet. (Vagy írja be a dimbaseline parancsot a parancssorba.)

2) Méret kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az alapméret kiválasztásához.

3) Adja meg a következő segédvonal kezdőpontját, vagy [Visszavonás (F)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson rá a következő segédvonal kezdőpontjának megadásához.



4) Folytassa a segédvonal kezdőpontjainak megadását szükség szerint az alapvonal méreteinek kiegészítéséhez.



5) Nyomja meg az Enter billentyűt az alapvonal méretezési parancsának befejezéséhez.

10-9. Folytatás (Dimcontinue)

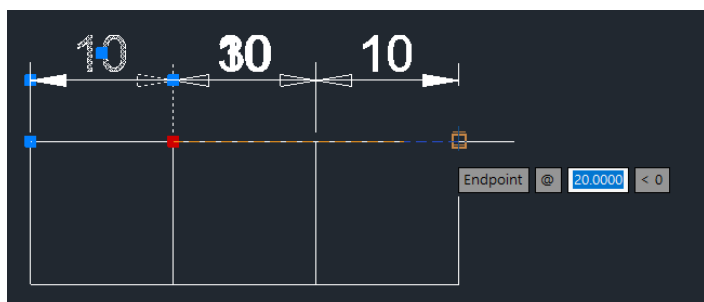
Rajzolj egy folytonos méretet.

1) Menü: Válassza a Méretezés → Folytatás elemet. (Vagy írja be a dimcontinue parancsot a parancssorba.)

2) Méret kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az alpméret kiválasztásához.

3) Adja meg a következő segédvonal kezdőpontját, vagy [Visszavonás (F)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson rá a következő segédvonal kezdőpontjának megadásához.

4) A további méretek kiegészítéséhez folytassa a segédvonal kezdőpontjainak megadását szükség szerint.

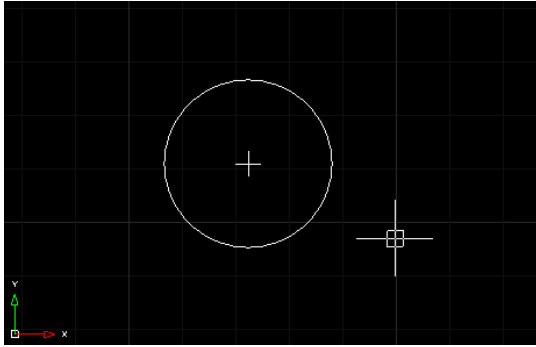


5) Nyomja meg az Enter billentyűt a folytatott méretezés parancs befejezéséhez.

10-10. Közeppontjel (Dimcenter)

Rajzolj egy középső jelet.

- 1) Menü: Válassza a Méret → Közeppontjel elemet. (Vagy írja be a dimcenter parancsot a parancssorba.)
- 2) Ív vagy kör kiválasztása: Amikor a program kéri, kattintson az ívre vagy körre a középpont elhelyezéséhez.
- 3) A középpontjel a kiválasztott ív vagy kör középpontjában lesz megrajzolva.

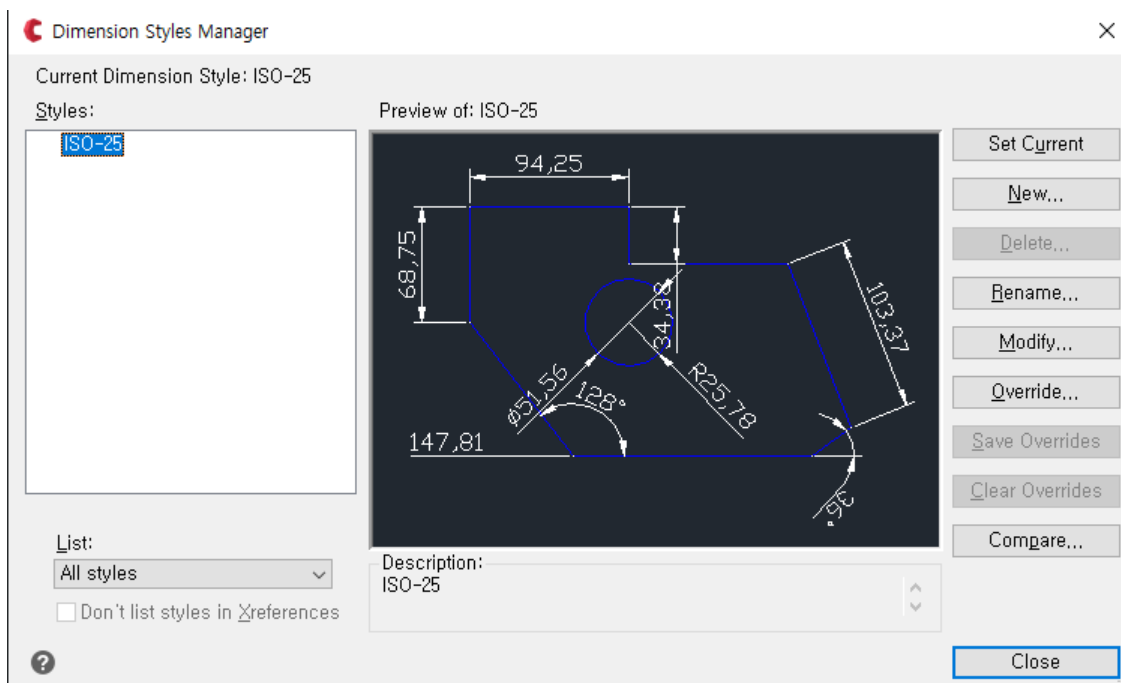


10-11. Méretstílus (Dimstyle)

A Méretstílus-kezelő lehetővé teszi a méretek (pl. méretvonalak, segédvonalak, térköz), méretszöveg, tűrések és egyéb megjelenésének konfigurálását. Létrehozhat, módosíthat vagy felülírhat méretstílusokat.

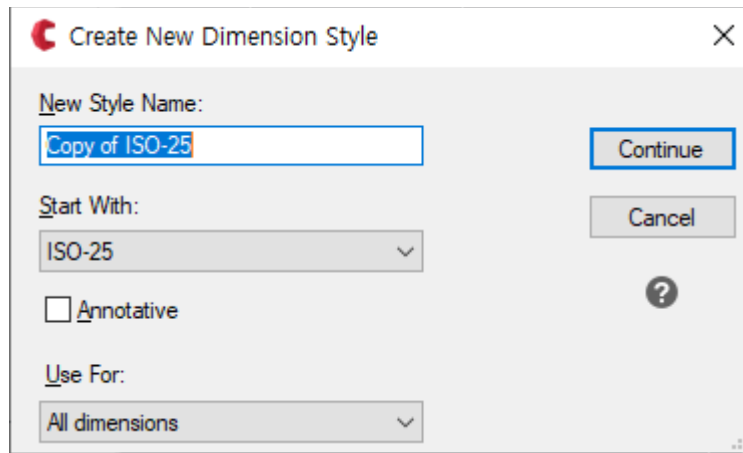
1) Menü: Válassza a Méret → Méretstílus elemet. (Vagy írja be a dimstyle parancsot a parancssorba.)

2) Megjelenik a Méretstílus-kezelő párbeszédpanel.



- ☐ **Aktuális méretstílus:** Megjeleníti az éppen aktív méretstílust.
- ☐ **Előnézet:** Megjeleníti, hogyan fognak kinézni a méretek az aktuális stílus alkalmazásával.
- ☐ **Stíluslista beállításai:** Válassza ki, hogy csak az aktuális méretstílust vagy az összes stílust kívánja megjeleníteni.
- ☐ **Beállítás aktuálisként:** A kijelölt méretstílust állítja be aktuális stílusként.
- ☐ **Új:** Kattintson az Új gombra új méretstílus létrehozásához, majd adja meg az új stílus nevét.

Válasszon ki egy kezdő stílust, kattintson a Folytatás gombra, majd konfigurálja az új stílusbeállításokat, és kattintson az OK gombra az új méretstílus hozzáadásához.

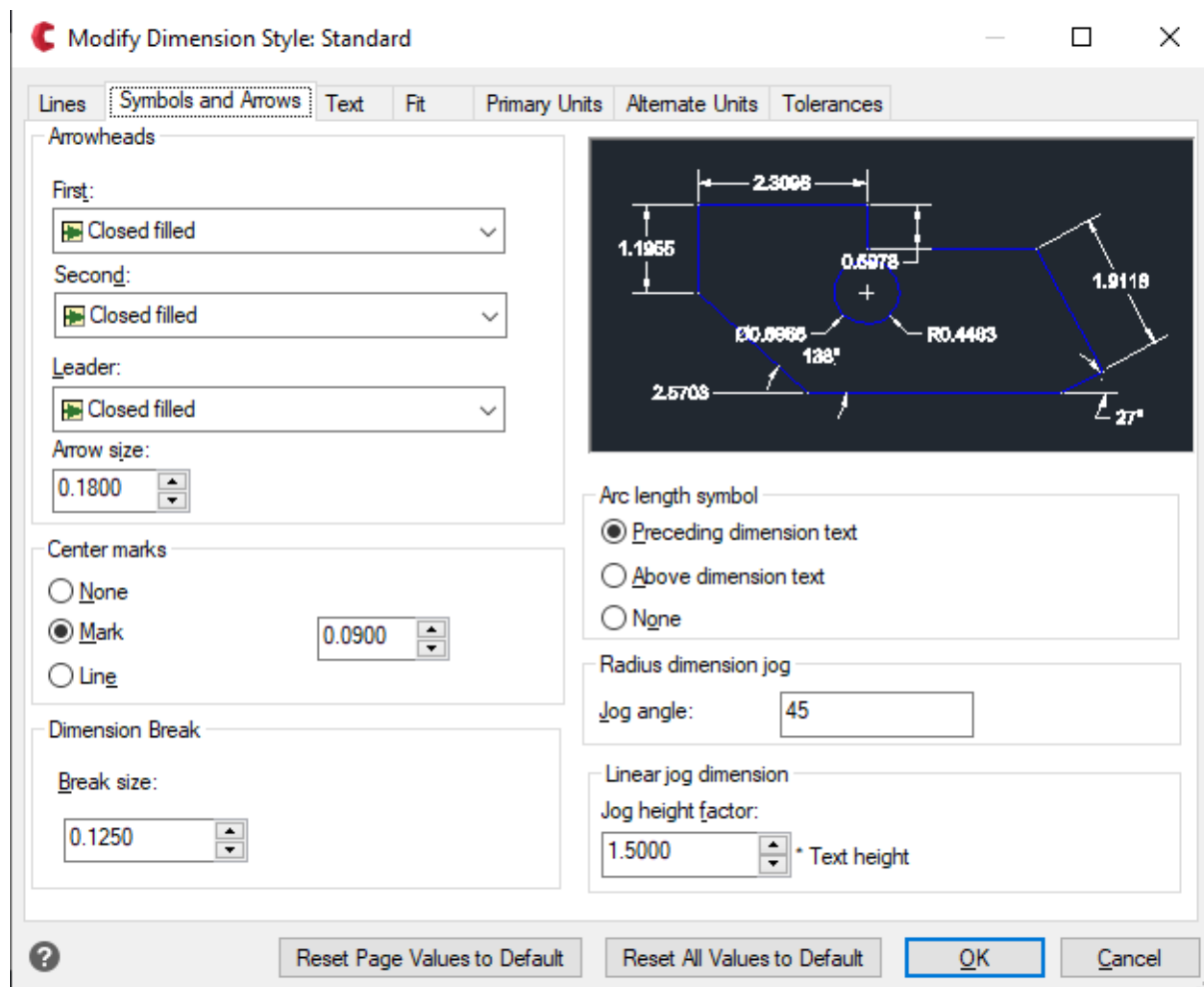


- **Átnevezés:** A kijelölt méretstílus nevének módosítása
- **Módosítás:** A kijelölt méretstílus beállításainak szerkesztése.
- **Felülbírálás:** Megnyitja a **Felülbírálás** párbeszédpanelt, ahol ideiglenesen módosíthatja a méretstílus beállításait.

3) Méretstílus módosítása

3-1) Válassza ki a módosítani kívánt méretstílust a listából, majd kattintson a Módosítás gombra.

Megjelenik a Méretstílus módosítása párbeszédpanel.



□ **Vonalak lap:** A méretvonalakra és segédvonalakra vonatkozó beállítások módosítása.

■ **Méretvonalak:** Módosítsa a méretvonalakhoz kapcsolódó beállításokat.

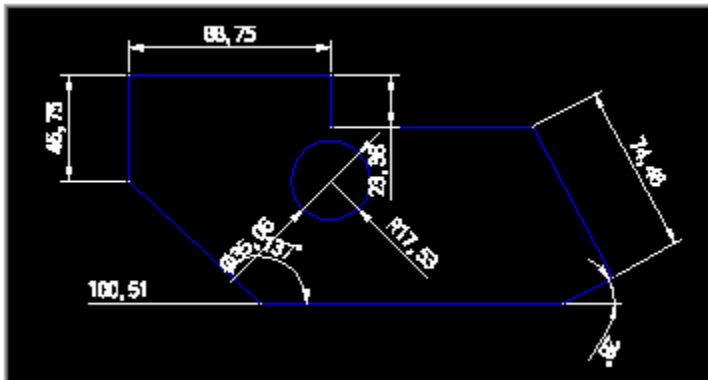
◊ **Szín:** A méretvonalak színének módosítása.

◊ **Vonaltípus:** Módosítsa a méretvonalak vonaltípusát.

◊ **Vonalvastagság:** Módosítsa a méretvonalak vonalvastagságát.

- ◊ Kiterjesztés a jelöléseken túl: A méretvonalak kiterjesztése a jelöléseken túlra.
- ◊ Alapvonal térköz: Módosítsa az alapvonal méreteinek térközét.
- ◊ Elrejtés: A méretvonalak elrejtése.

■ Előnézet: Megjeleníti a méretezési beállítások előnézetét.



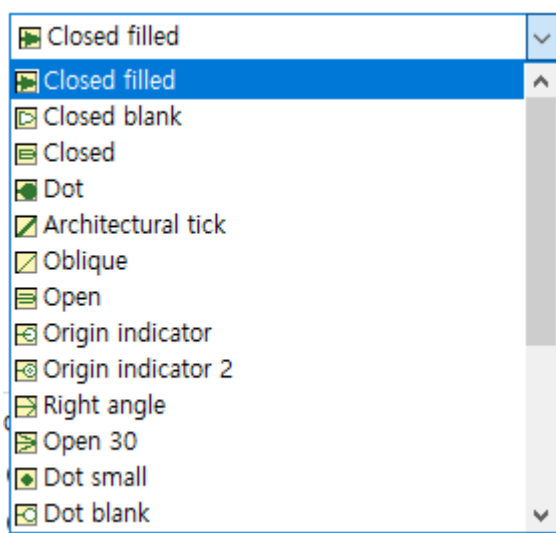
■ Segédvonalak: A segédvonalakkal kapcsolatos beállítások módosítása.

- ◊ Szín: A segédvonalak színének módosítása.
- ◊ 1. mellékvonal vonaltípusa: Az 1. mellékvonal vonaltípusának módosítása.
- ◊ 2. mellékvonal vonaltípusa: A 2. mellékvonal vonaltípusának módosítása.
- ◊ Vonalvastagság: Módosítsa a segédvonalak vonalvastagságát.
- ◊ Méretvonalakon túli kiterjesztése: A méretvonalakon túli segédvonalak hosszának módosítása.
- ◊ Eltolás az origótól: Módosítja a segédvonalak eltolását a méretpontoktól.
- ◊ Elrejtés: A segédvonalak elrejtése.

□ **Szimbólumok és nyilak lap:** A méretszimbólumokra és nyilakra vonatkozó beállítások módosítása.

■ **Nyílhegyek:** Módosítsa a méretezési nyílhegyek beállításait.

◊ **Első:** Az első nyílhegy alakjának módosítása.



◊ **Második:** A második nyílhegy alakjának módosítása.

◊ **Vezető:** A vezető nyílhegy alakjának módosítása.

◊ **Nyílméret:** A nyilak méretének módosítása.

■ **Középpontjelek:** Módosítsa a középpontjelek beállításait.

■ **Ívhossz-szimbólumok:** Állítsa be az ívhossz-szimbólumok helyét.

□ **Szöveg lap:** A méretszövegre vonatkozó beállítások módosítása.

■ **Szöveg megjelenése:** Állítsa be a méretszöveg megjelenését.

◊ **Szövegstílus:** Válasszon szövegstílust a méretszöveghez.

◊ Szövegszín: Módosítsa a méretszöveg színét.

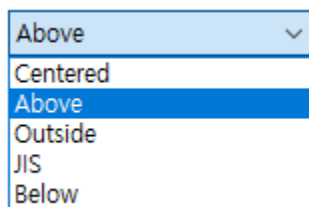
◊ Kitöltési szín: Módosítja a méretszöveg háttérszínét.

◊ Szövegmagasság: Állítsa be a méretszöveg magasságát (méretét). Vegye figyelembe, hogy ez csak akkor érvényes, ha a szövegstílusban a szövegmagasság 0-ra van állítva.

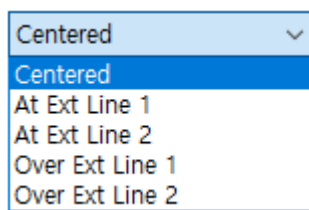
◊ Keret rajzolása a szöveg köré: Keretet (téglalapot) rajzol a méretszöveg köré.

■ Szöveg elhelyezése: Állítsa be a méretszöveg elhelyezését.

◊ Függőleges: Állítsa be a méretszöveg függőleges elhelyezését.



◊ Vízszintes: Állítsa be a méretszöveg vízszintes elhelyezését.



◊ Nézetirány: Beállítja a méretszöveg nézetirányát.

◊ Eltolás a méretvonalától: Állítsa be a méretszöveg körüli távolságot.

■ Szöveg igazítása: Állítsa be a méretszöveg igazítását.

- ☐ Horizontal
- ☒ Aligned with dimension line
- ☐ ISO standard

☐ **Illesztés lap:** A méretek elhelyezésére és méretezésére vonatkozó beállítások módosítása.

■ **Illesztési beállítások:** Állítsa be a szöveg és a nyilak elhelyezését a segédvonalak között.

- ☒ Either text or arrows(best fit)
- ☐ Arrows
- ☐ Text
- ☐ Both text and arrows
- ☐ Always keep text between ext lines
- ☐ Suppress arrows if they don't fit inside extension lines

■ **Szöveg elhelyezése:** Állítsa be a szöveg elhelyezésének módját, ha az nem helyezhető el az alapértelmezett pozíciójában.

Text Placement

When text is not in the default position, place it:

- ☒ Beside the dimension line
- ☐ Over the dimension line, with leader
- ☐ Over the dimension line, without leader

■ **Méretezési jellemzők léptéke:** Állítsa be a méretezési jellemzők léptékét.

Scale for dimension features

☐ Annotative ☒ **1**

- ☐ Scale dimensions to layout
- ☒ Use overall scale of: 1

■ **Finomhangolás:** További beállításokat adhat meg a méretek elhelyezéséhez.

Fine tuning

☐ Place text manually

☒ Draw dim line between ext lines

■ Lineáris méretek: Állítsa be a lineáris méretek mértékegységét.

◊ Egységformátum: Módosítsa a lineáris méretek mértékegységformátumát.

Decimal ▼

Scientific

Decimal

Engineering

Architectural

Fractional

Windows Desktop

◊ Pontosság: Módosítsa a lineáris méretek pontosságát. Az elérhető beállítások a mértékegység formátumától függenek.

0.00 ▼

0

0.0

0.00

0.000

0.0000

0.00000

0.000000

0.0000000

0.00000000

◊ Tizedesjel: Állítsa be a tizedesjelet.

';' (Comma) ▼

'.' (Period)

';' (Comma)

' ' (Space)

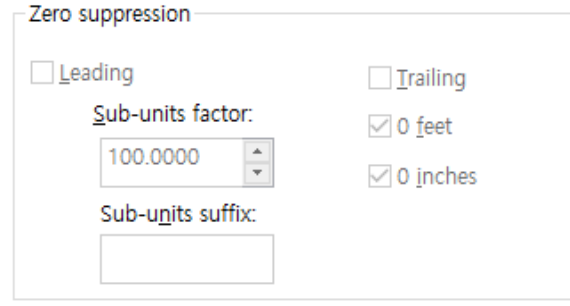
◊ Kerekítés: Állítsa be a kerekítés pontosságát.

◊ Előtag: Hosszméretek előtagjának beállítása.

◊ Utótag: Hosszméretekhez utótagot állít be.

- Mértékegység-lépték: Állítsa be a méretmérés léptéktényezőt.

- Nulla elnyomása: Állítsa be, hogy a lineáris méretek kezdő vagy záró nulláit el szeretné-e nyomni.



Zero suppression

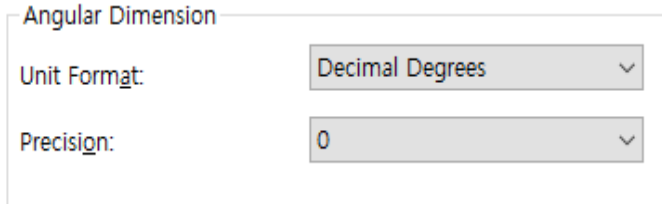
☐ Leading ☐ Trailing

Sub-units factor: 100.0000

Sub-units suffix:

☒ 0 feet ☒ 0 inches

- Szögméretek: Állítsa be a szögméretek mértékegységét és pontosságát.

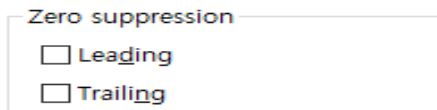


Angular Dimension

Unit Format: Decimal Degrees

Precision: 0

- Nulla elnyomása: Állítsa be, hogy a szögméretek kezdő vagy záró nulláit el szeretné-e nyomni.



Zero suppression

☐ Leading ☐ Trailing

- ☐ Alternate Units tab: Change settings related to alternate dimension units.

- Alternatív mértékegységek megjelenítése: Ha az Alternatív mértékegységek megjelenítése jelölőnégyzet be van jelölve, akkor a méretek létrehozásakor alternatív mértékegységek jelennek meg. (Ezt a jelölőnégyzetet be kell jelölni az alábbi elemek aktiválásához.)

- Alternatív mértékegységek: Állítsa be az alternatív mértékegységek formátumát, pontosságát, előtagját, utótagját stb.

Linear Dimension

Unit Format: Decimal

Precision: 0.0000

Fraction Format: Horizontal

Decimal Separator: '.' (Period)

Round off: 0.0000

Prefix:

Suffix:

- Nulla elnyomása: Állítsa be, hogy az alternatív mértékegységek kezdő vagy záró nulláit elnyomja-e.

Zero suppression

☐ Leading ☐ Trailing

Sub-units factor: 100.0000

Sub-units suffix:

☒ 0 feet ☒ 0 inches

- Elhelyezés: Állítsa be az alternatív egységek elhelyezését.

- ☒ After primary value
- ☐ Below primary value

Tűrések lap: A mérettűrésekre vonatkozó beállítások módosítása.

- Tűrésformátum: Állítsa be a tűréshatár módját, a pontosságot, a felső és alsó értékeket stb.

Alternate Units

Unit format: Decimal

Precision: 0.00

Multiplier for alt units: 25.4000

Round distances to: 0.0000

Prefix:

Suffix:

- Alternatív mértékegység-tűrések: Állítsa be a tűréshatár módját, a pontosságot, a felső és alsó értékeket stb. az alternatív mértékegységekhez.

Alternate Unit Tolerances

Precision: 0.00

Zero suppression

☐ Leading ☒ 0 feet

☐ Trailing ☒ 0 inches

- ☐ Visszaállítja az adott lap alapértelmezett beállításait.

Reset Page Values to Default

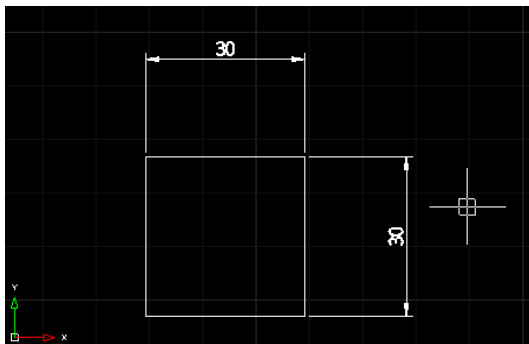
- ☐ összes méretstílus-beállítást alaphelyzetbe állítja.

Reset All Values to Default

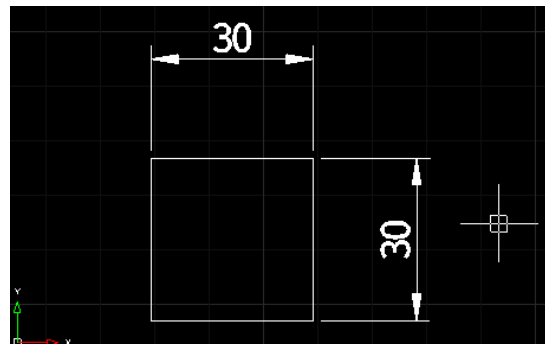
10-12. Frissítés (Dimstyle, Alkalmaz)

Frissítse a meglévő méreteket az aktuális méretstílusra.

- 1) Menü: Válassza ki a Méret → Méretstílus elemet.
- 2) Jelölje ki az objektumokat az aktuális stílus alkalmazásához: Amikor a rendszer kéri, kattintson a frissíteni kívánt méretek kiválasztásához, majd nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) A kiválasztott méretek frissülnek az aktuális méretstílusra.



Előző dimenzióstílus



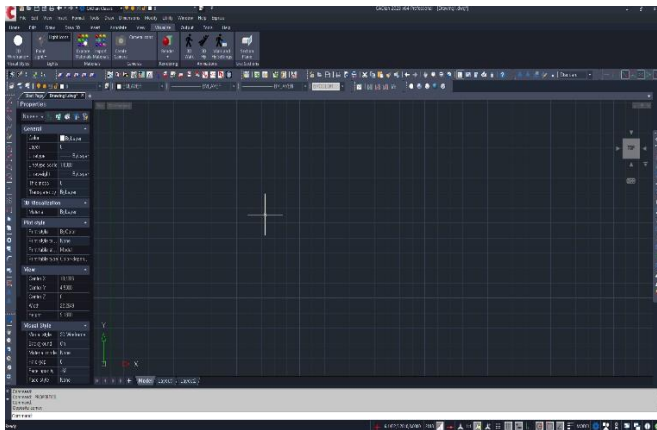
Update méretek módosítás után dimscale=3

11. CADian 2025 Menü - Módosítás

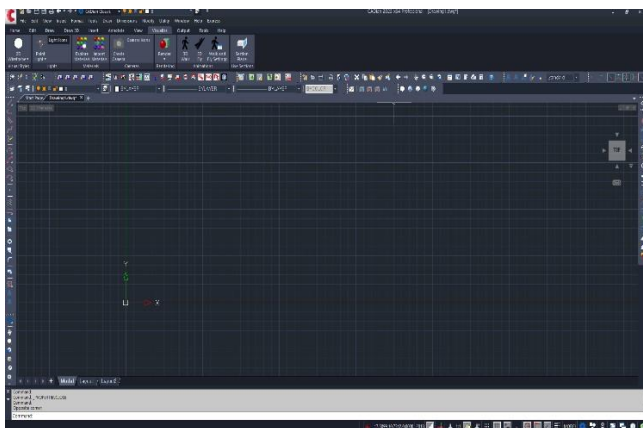
11-1. Tulajdonságok kapcsolója (Propertieswitch)

Váltás a Tulajdonságok ablakra.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Tulajdonságok menüpontot.
- 2) A Tulajdonságok ablak be van kapcsolva, ha jelenleg ki van kapcsolva, és ki van kapcsolva, ha jelenleg be van kapcsolva.



Tulajdonságok ablak bekapcsolva



Tulajdonságok ablak kikapcsolva

Tipp: A **Ctrl+I** billentyűkombináció lenyomásával a Tulajdonságok ablak is megjeleníthető.

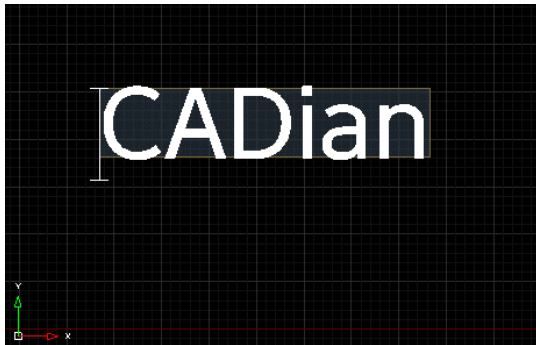
11-2. Szövegszerkesztés (Textedit)

Szöveg szerkesztése.

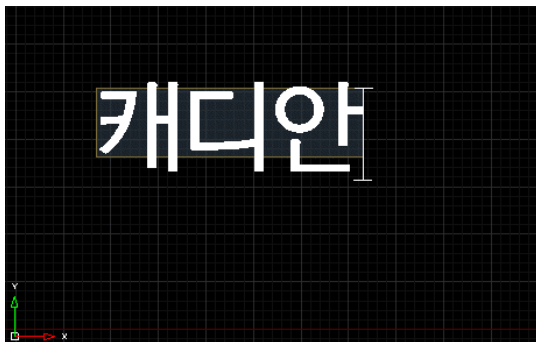
1) Menü: Válassza a Módosítás → Entitás → Szöveg elemet. (Vagy írja be a textedit parancsot a parancssorba.)

2) Jelölje ki a jegyzetobjektumot, vagy [Visszavonás (U) / Mód (M)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson a szerkeszteni kívánt szövegre.

3) A szöveg szerkesztési módba lép.



4) Írja be az új szöveget. Karakterek törléséhez használja a Del vagy a BS billentyűt.



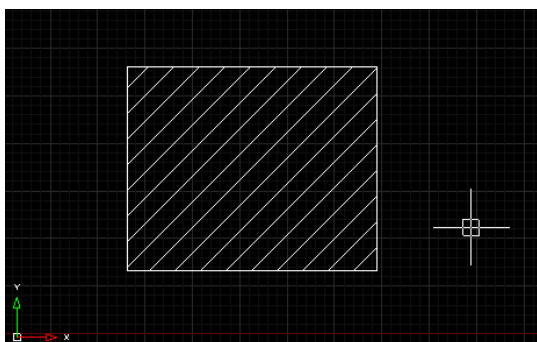
5) Ha kész, nyomja meg az Enter billentyűt. Ha a rendszer ismét kéri, nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez.

11-3. Sraffozás szerkesztése (Hatched edit)

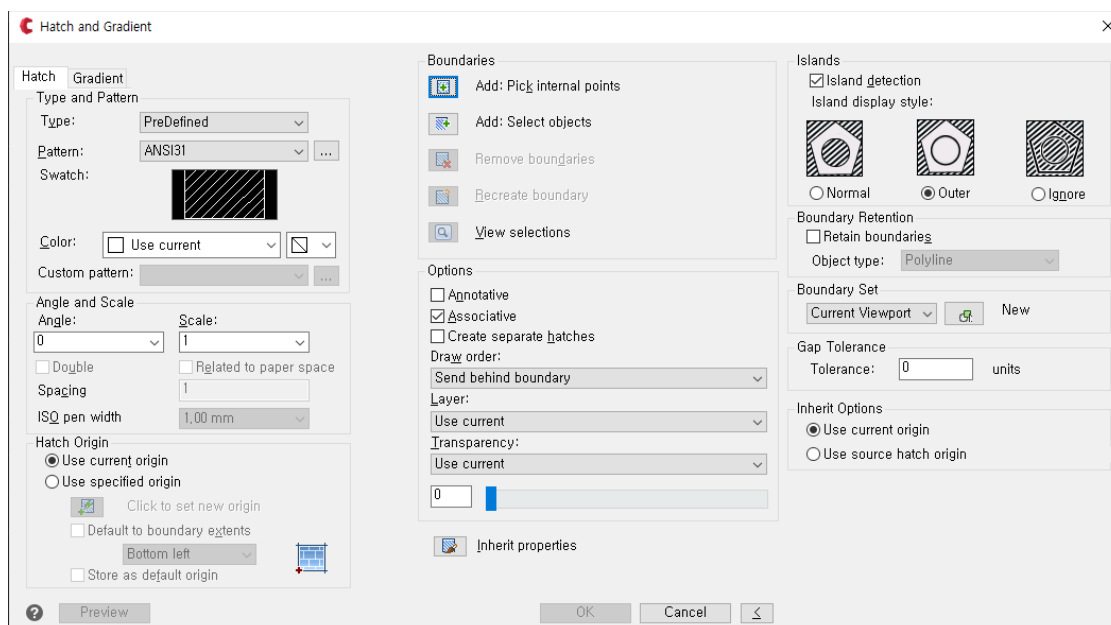
Sraffozás szerkesztése.

1) Menü: Válassza a Módosítás → Entitás → Sraffozás elemet. (Vagy írja be a hatchedit parancsot a parancssorba.)

2) Sraffozási objektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a szerkeszteni kívánt sraffozás kijelöléséhez.



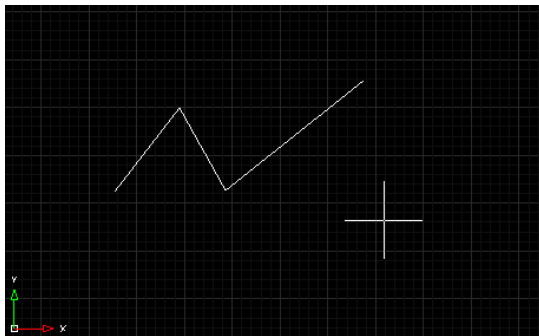
3) Megjelenik a Sraffozás és színátmenet párbeszédpanel, amelyen módosíthatja a sraffozási mintát, színt, szöget, léptéket stb. Ha kész, kattintson az OK gombra.



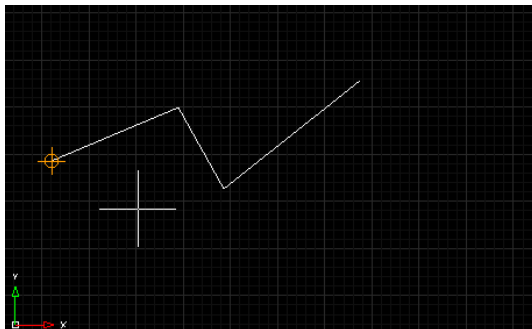
11-4. Vonallánc szerkesztése (Editpline)

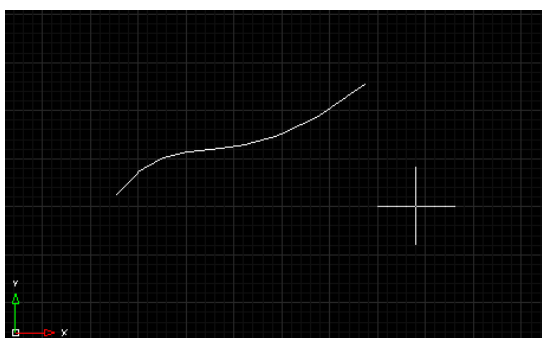
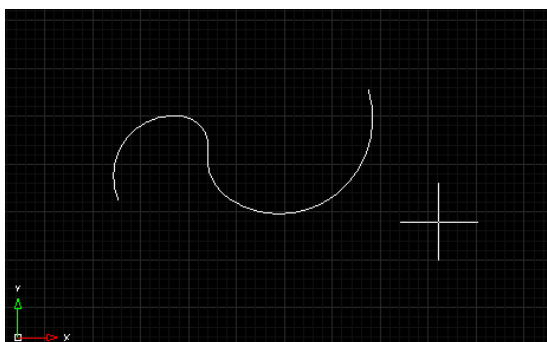
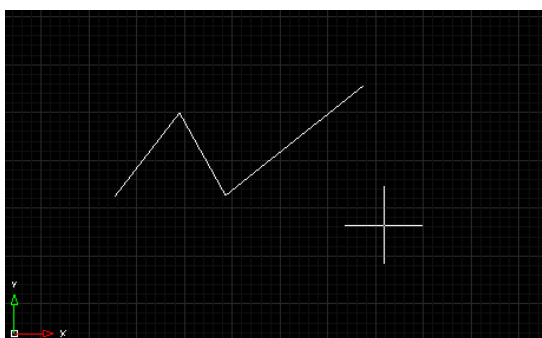
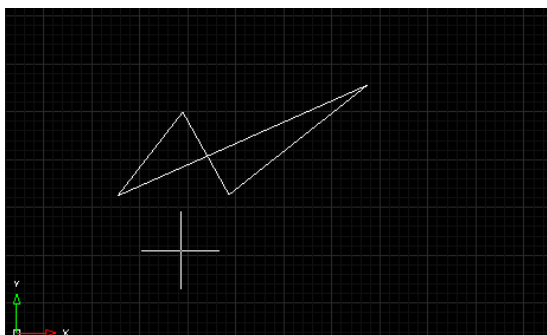
Vonallánc szerkesztése

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Elem → Vonallánc elemet. (Vagy írja be a pedit parancsot a parancssorba.)
- 2) Többszörös (M) / Vonallánc kijelölése szerkesztéshez: Amikor a program kéri, kattintson a szerkeszteni kívánt vonallánc kijelöléséhez.



- 3) Vonallánc szerkesztése: Csúcspont szerkesztése (E) / Bezárás (C) / Ív kiegyenesítése (D) / Illesztés (F) / Egyesítés (J) / Vonaltípus mód (L) / Megfordítás (R) / Spline (S) / Kúposítás (T) / Szélesség (W) / Visszavonás (U) / <Kilépés (X)>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a kívánt opciót.

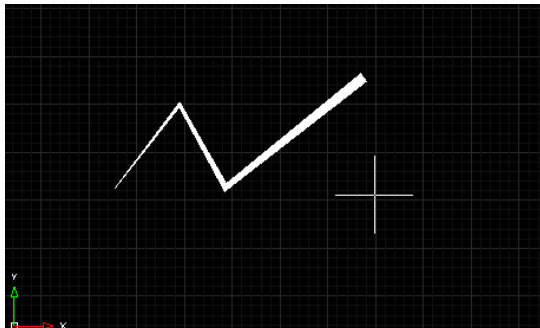




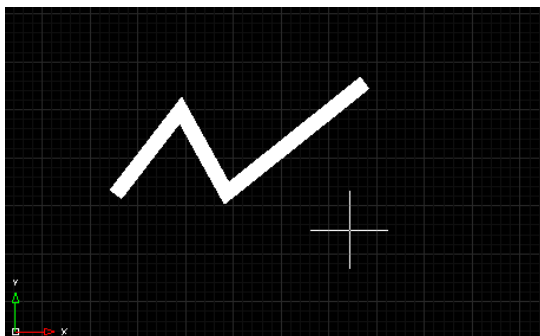
☐ **Kúposság:** Beállítja a vonal vastagságának kúposságát.

Kezdő szélesség megadása <0>: A rendszer felszólításakor adja meg a kezdő szélességet →

Záró szélesség megadása <0>: A rendszer felszólításakor adja meg a befejező szélességet.



☐ **Szélesség:** Beállítja a vonal teljes szélességét. **Új szélesség megadása minden szegmenshez:** A rendszer felszólításakor adja meg az új

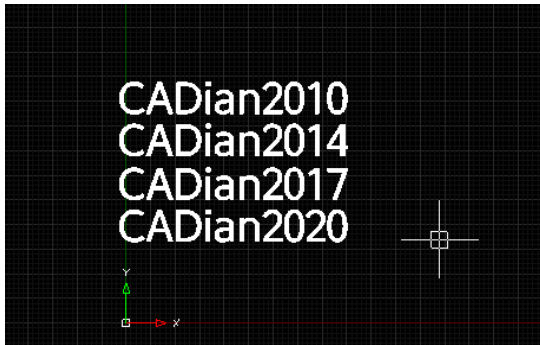


☐ **Visszavonás:** Visszavonja a polivonal szerkesztését, és visszaállítja az előző állapotot.

11-5. Külső referencia megnyitása (Xopen)

Nyisson meg egy külső referenciafájlt.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Entitás → Külső hivatkozás → Külső hivatkozás megnyitása elemet. (Vagy írja be az xopen parancsot a parancssorba.)
- 2) Külső referencia kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a megnyitni kívánt külső referenciafájl kiválasztásához.
- 3) A kiválasztott külső referenciafájl egy új rajzablakban nyílik meg.



11-6. Külső referencia rögzítése (Xclip)

Külső referenciafájl vágható a kívánt alakra.

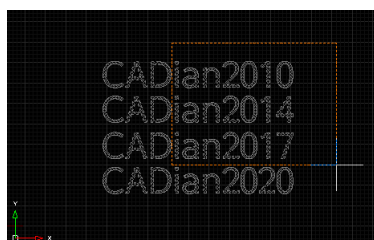
1) Menü: Válassza a Módosítás → Entitás → Külső referencia → Külső referencia kivágása elemet.
(Vagy írja be az xclip parancsot a parancssorba.)

2) Objektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a kivágandó külső referenciafájl kiválasztásához → Nyomja meg az Enter billentyűt.

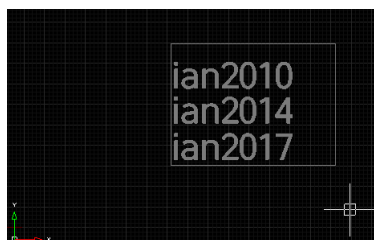
3) Be (BE) / Ki (KI) / Vágási mélység (C) / Törlés (D) / Vonallánc létrehozása (P) / Új határvonal (N) / <Új határvonal létrehozása (N)>: Amikor a program kéri, nyomja meg az Enter billentyűt egy új határvonal létrehozásához.

4) [Vonallánc kiválasztása (S) / Sokszög (P) / Téglalap (R) / Vágás megfordítása (I)] <Téglalap (R)>: Amikor a program kéri, nyomja meg az Enter billentyűt a téglalap opció kiválasztásához.

5) Első sarok megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson ide a vágási terület első sarkának megadásához → Szemközti sarok megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson ide a szemközti sarok megadásához.



6) A külső referencia objektum a megadott alakra lesz vágva.



11-7. Xclip keret (Xclipframe)

Külső referenciaklip keretének beállítása.

1) Menü: Válassza ki a Módosítás → Entitás → Külső referencia → Xclip keret elemet.

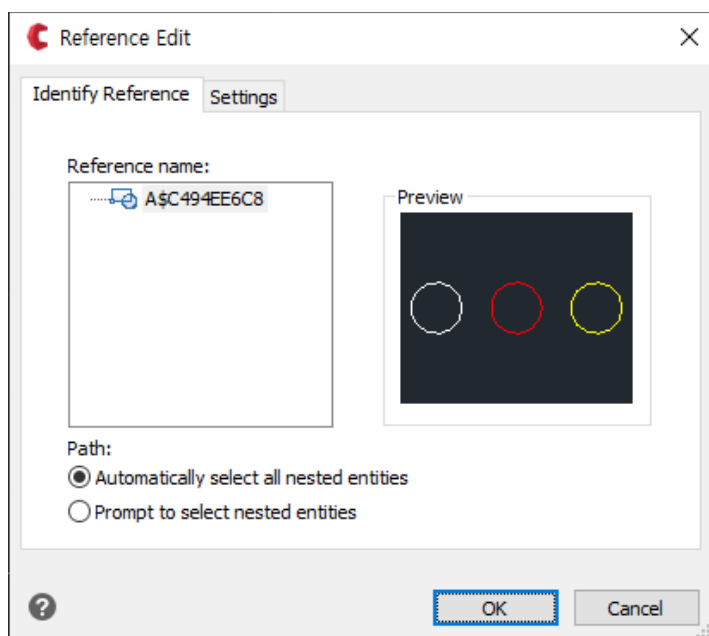
2) Adjon meg új értéket az XCLIPFRAME <2> számára: Amikor a rendszer kéri, adja meg a kívánt értéket.

- ☐ **0:** A keret nem jelenik meg, és nem is kerül nyomtatásra.
- ☐ **1:** A keret megjelenik és nyomtatásra is kerül.
- ☐ **2:** A keret megjelenik, de nem kerül nyomtatásra.

11-8. Külső referencia szerkesztés (Refedit)

Külső referencia objektum (xref) vagy blokk szerkesztése.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Entitás → Külső hivatkozás → Refedit elemet. (Vagy írja be a refedit parancsot a parancssorba.)
- 2) Referenciaobjektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a szerkeszteni kívánt külső referencia vagy blokk kiválasztásához.
- 3) Megjelenik a Referencia szerkesztése párbeszédpanel. Válassza ki a szerkeszteni kívánt elemet a bal oldali listából → Ellenőrizze a jobb oldali előnézetet → Kattintson az OK gombra.

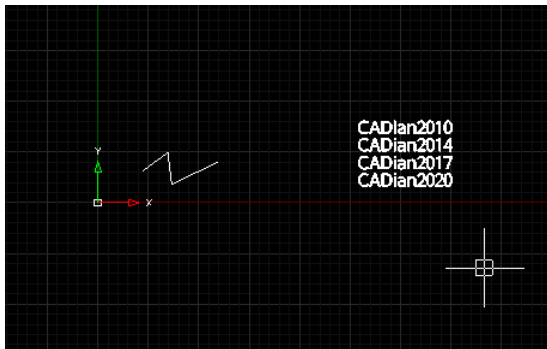


- 4) A REFCLOSE paranccsal fejezheti be a referencia szerkesztési munkamenetét. A kiválasztott külső referencia vagy blokk most szerkeszthető.

11-9. Hozzáadás a munkahalmazhoz (Átszerkesztés, Hozzáadás)

Objektumok hozzáadása a munkakészlethez külső referencia (xref) vagy blokk szerkesztése közben.

- 1) Menü: Válassza ki a **Módosítás** → **Entitás** → **Külső hivatkozás** → **Hozzáadás** a munkacsoporthoz elemet.
- 2) Hozzáadandó objektumok kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a munkakészlethez hozzáadni kívánt objektumok kiválasztásához → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Egy üzenet erősíti meg, hogy a kiválasztott objektumok hozzá lettek adva a munkakészlethez.



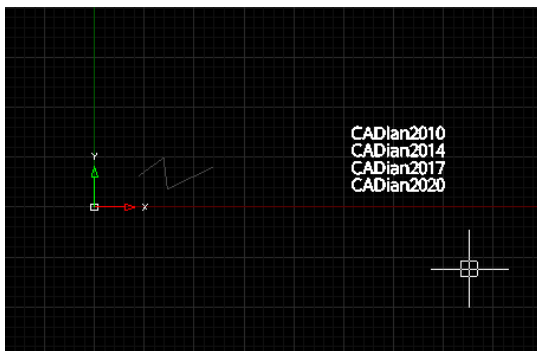
11-10. Eltávolítás a munkalapból (Reedit, Remove)

Objektumok eltávolítása a munkakészletből külső referencia (xref) vagy blokk szerkesztésekor.

1) Menü: Válassza a Módosítás → Entitás → Külső hivatkozás → Eltávolítás a munkakészletből elemet.

2) Eltávolítandó objektumok kijelölése: Amikor a rendszer kéri, kattintson a munkakészletből eltávolítandó objektumok kijelöléséhez → Nyomja meg az Enter billentyűt.

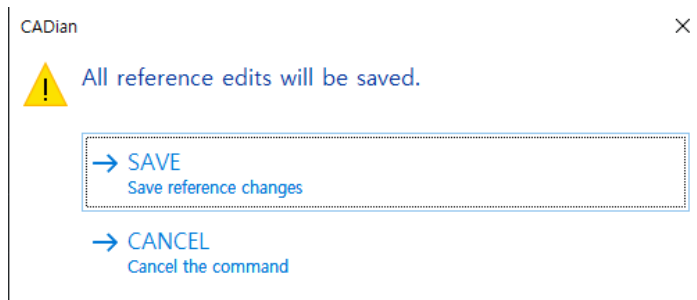
3) Egy üzenet erősíti meg, hogy a kiválasztott objektumok eltávolításra kerültek a munkakészletből.



11-11. Eltávolítás a hivatkozásból (Refclose)

Befejezi a külső referencia objektumok (xrefek) és blokkok szerkesztését.

- 1) Menü: Válassza a **Módosítás → Entitások → Külső hivatkozás → Hivatkozás bezárása** lehetőséget. (Vagy írja be a **refclose** parancsot a parancssorba.)
- 2) Adja meg a **[Mentés (S)/Referenciamódosítások elvetése (D)] <Mentés>** opciót: Amikor a rendszer kéri, nyomja meg az **Enter** billentyűt.
- 3) Az összes referenciaszerkesztés mentése: Amikor megjelenik a párbeszédpanel, kattintson a **Mentés** gombra.



- 4) A referencia szerkesztési parancs a szerkesztett blokk mentése után véget ér.

11-12. Törlés (Erase)

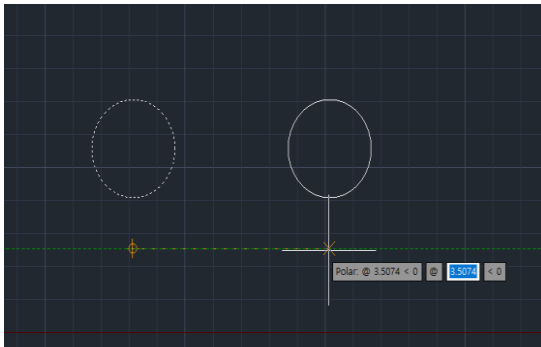
Törölj objektumokat a rajzból.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Törlés menüpontot. (Vagy írja be a(z) erase parancsot a parancssorba.)
- 2) Törlendő objektumok kijelölése: Amikor a rendszer kéri, kattintson vagy húzással jelölje ki a törlendő objektumokat → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) A kiválasztott objektumok törlődnek.

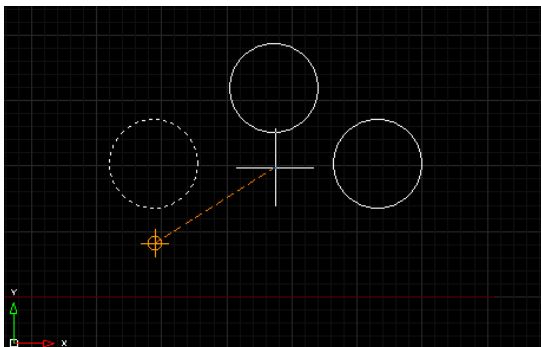
11-13. Másolat

A parancs befejezéséhez nyomja meg az Enter billentyűt.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Másolás menüpontot. (Vagy írja be a copy parancsot a parancssorba.)
- 2) Másolni kívánt objektumok kijelölése: Amikor a rendszer kéri, kattintson a másolandó objektumok kijelöléséhez → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Adja meg az alappontot vagy [Elmozdulás (D) / Mód (O)] <Elmozdulás>: Amikor a rendszer kéri, kattintson rá a másolat alappontjának megadásához.
- 4) Második pont megadása vagy [Array (A)] <Első pont használata elmozdulásként>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a másolat helyének megadásához, vagy adja meg a koordinátákat.



- 5) Folytassa a további pontok megadását a másolatokhoz. Nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez.



11-14. Tükör

Objektumok tükrözése és másolása a rajzban.

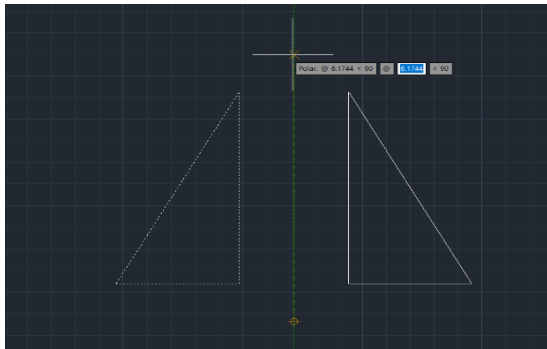
1) Menü: Válassza a Módosítás → Tükrözés menüpontot. (Vagy írja be a mirror parancsot a parancssorba.)

2) Tükrözendő objektumok kijelölése: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tükrözni kívánt objektumok kijelöléséhez → Nyomja meg az Enter billentyűt.

3) Tükörvonal első pontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a tükörvonal kezdőpontjának megadásához

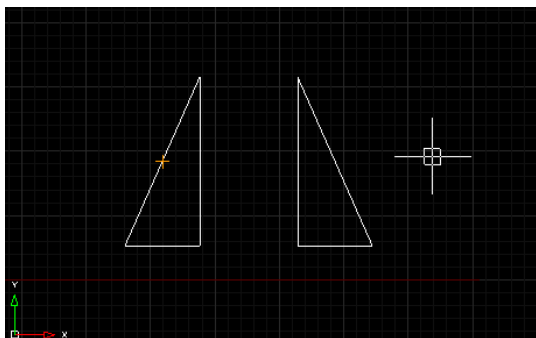
→ Második pont megadása: Amikor a program kéri, kattintson a tükrözési vonal végpontjának megadásához.

.



4) Törli a forrásobjektumokat? <N>: Amikor a rendszer kéri, nyomja meg az Enter billentyűt az eredeti objektumok megtartásához.

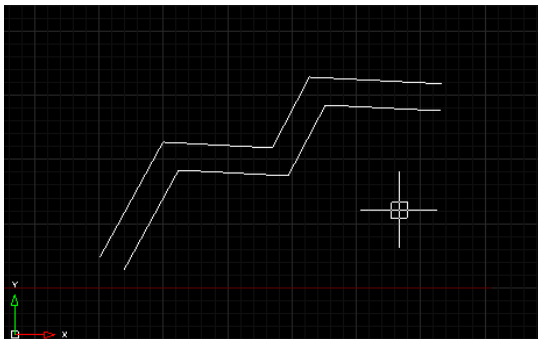
5) A kiválasztott objektumok tükrözésre és másolásra kerülnek.



11-15. Eltolás (Offset)

Objektumok másolása megadott eltolási távolságon belül.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Eltolás menüpontot. (Vagy írja be az offset parancsot a parancssorba.)
- 2) Adja meg az eltolás távolságát, vagy [Through (T)] <Through>: Amikor a rendszer kéri, adja meg az eltolás távolságát, vagy kattintson az egérrel a megadásához.
- 3) Eltolásra kijelölt objektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az eltolni kívánt objektum kiválasztásához.
- 4) Adja meg az eltolandó oldal pontját, vagy [Kijárat (K) / Többszörös (M)] <Kijárat>: Amikor a rendszer kéri, kattintson rá az objektum eltolásához használt oldal megadásához.
- 5) A kiválasztott objektum a megadott távolságra eltolódik.



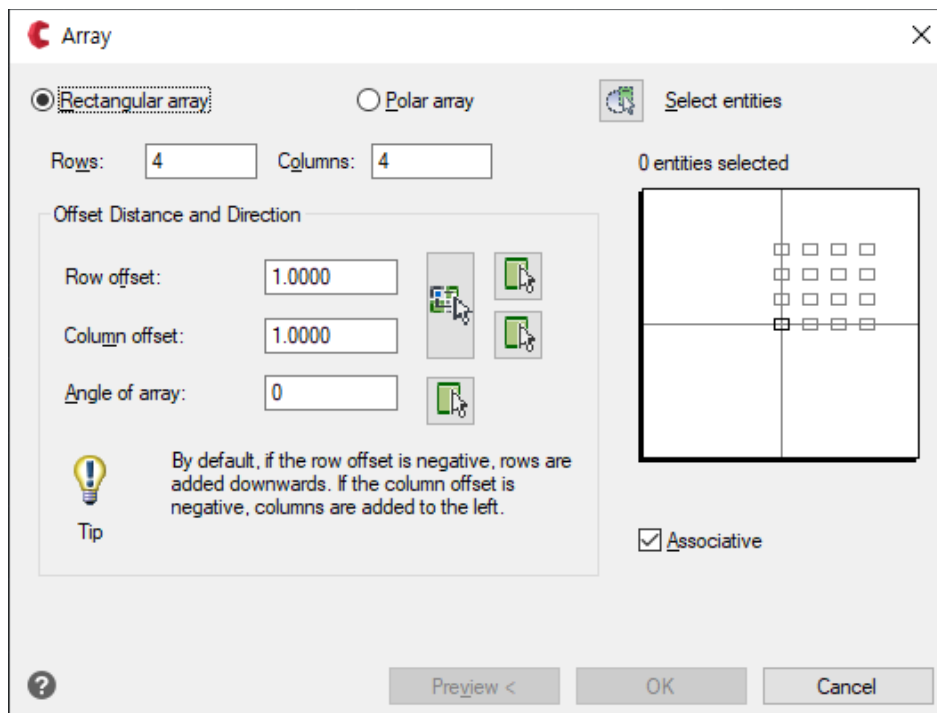
- 6) A parancs befejezéséhez nyomja meg az Enter billentyűt.

11-16. Tömb (Arrayclassic)

Hozzon létre egy objektumtömböt egy megadott mintázatban (téglalap alakú vagy poláris).

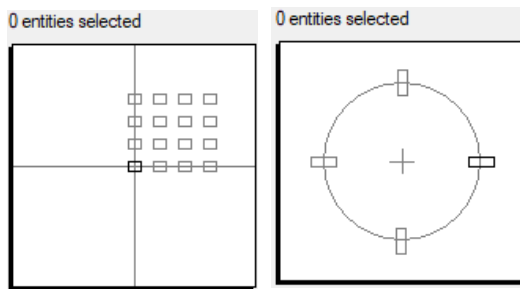
1) Írd be az arrayclassic parancsot a parancssorba.

2) Megjelenik a Tömb párbeszédpanel.



☒ Rectangular array ☐ Polar array : Válassza ki a kiosztási módszert (Téglalap alakú vagy Poláris).

 Select entities : Kattintson a kiosztandó objektumok kiválasztásához.



Offset Distance and Direction

Row offset:  

Column offset:  

Angle of array: 

 **Tip** By default, if the row offset is negative, rows are added downwards. If the column offset is negative, columns are added to the left.

- Sorköz: Állítsa be a sorok közötti távolságot.
- Oszlopköz: Állítsa be az oszlopok közötti távolságot.
- Tömb szöge: Állítsa be a tömb szögét.
- **Poláris tömb:** Adja meg a poláris (körkörös) tömb létrehozásának módját és értékeit.

Method and Values

Method: Total number of items & Angle to fill

Total number of items: 4

Angle to fill: 360

Angle between items: 90

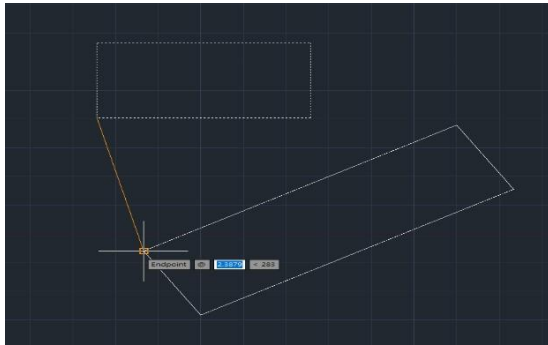
 Tip For angle to fill, a positive value specifies counterclockwise rotation. A negative value specifies clockwise rotation.

- Módszer: Válassza ki a poláris tömb módszerét (Elemek teljes száma és kitöltési szöge, vagy elemszög és kitöltési szög).
- Elemek száma összesen: Állítsa be a poláris tömbben található elemek teljes számát.
- Kitöltési szög: Állítsa be a poláris elrendezés kitöltési szögét.
- Elemek közötti szög: Állítsa be a poláris tömb elemei közötti szöget.

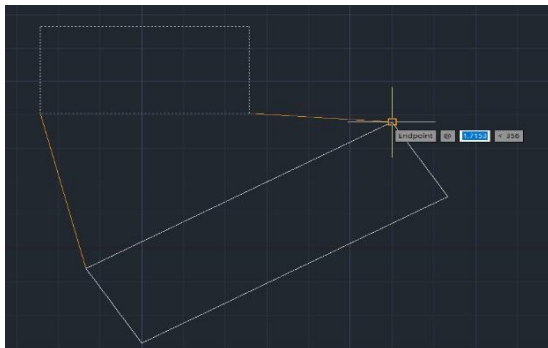
11-17. Igazítás (Align)

Objektumok igazítása más objektumokhoz.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Igazítás elemet. (Vagy írja be az align parancsot a parancssorba.)
- 2) Objektumok kijelölése: Amikor a rendszer kéri, kattintson az igazítandó objektumok kijelöléséhez → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Első forráspont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az első forráspont megadásához.
- 4) Első úti cél megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az első úti cél megadásához.



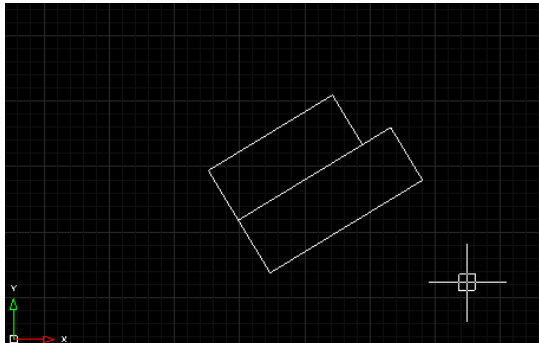
- 5) Második forráspont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a második forráspont megadásához.
- 6) Második célpont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a második célpont megadásához.



- 7) Befejezés Enterrel: Nyomja meg az Enter billentyűt az igazítás befejezéséhez.

8) Objektumok méretezése illesztési pontok alapján? [Igen/Nem] <Nem>: Amikor a

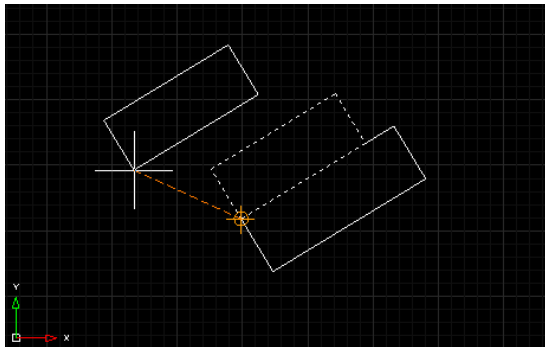
9) A kiválasztott objektumok a célpontokhoz igazodnak és méretarányosak.



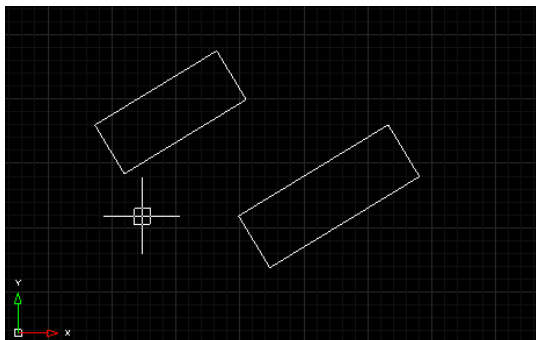
11-18. Mozgatás (Move)

Mozgasd az objektumokat a rajzban.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Áthelyezés elemet. (Vagy írja be az move parancsot a parancssorba.)
- 2) Jelölje ki az áthelyezendő objektumokat: Amikor a rendszer kéri, kattintson az áthelyezendő objektumok kijelöléséhez → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Adja meg az alappontot vagy [Elmozdulás (D)] <Elmozdulás>: Amikor a program kéri, kattintson rá az elmozdulás alappontjának megadásához.
- 4) Második pont megadása vagy <Alappont használata elmozdulásként>: Amikor a rendszer kéri, kattintson az objektumok új helyének megadásához, vagy adja meg a koordinátákat.



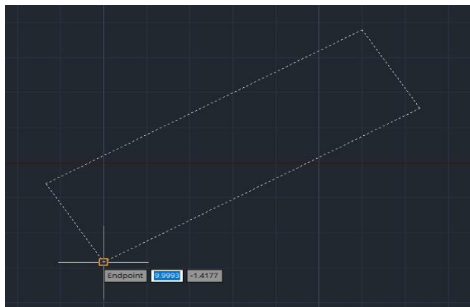
- 5) A kiválasztott objektumok a megadott helyre kerülnek.



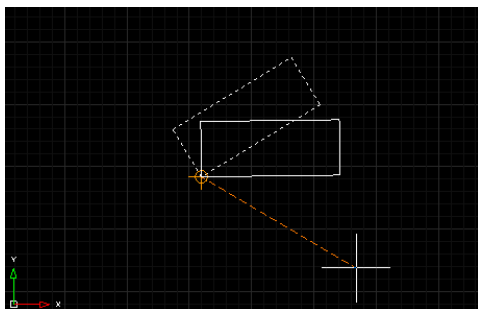
11-19. Forgatás (Forgatás)

Objektumok forgatása a rajzban.

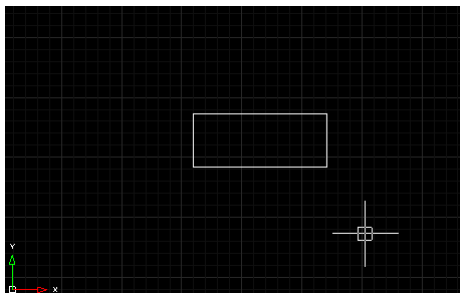
- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Forgatás elemet. (Vagy írja be a forgatás parancsot a parancssorba.)
- 2) Elforgatandó objektumok kijelölése: Amikor a rendszer kéri, kattintson az elforgatandó objektumok kijelöléséhez → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Adja meg az elforgatás alappontját: Amikor a rendszer kéri, kattintson az elforgatás alappontjának megadásához.



- 4) Adja meg az elforgatási szöget, vagy [Másolás (C) / Referencia (R)] <0>: Amikor a rendszer kéri, adja meg az elforgatási szöget kattintással vagy egy érték megadásával, majd az Enter billentyű lenyomásával.



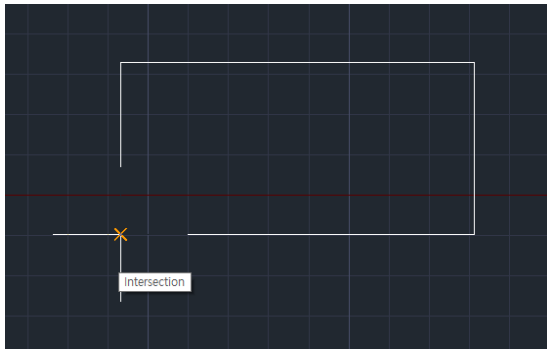
- 5) A kiválasztott objektumok elforgatásra kerülnek.



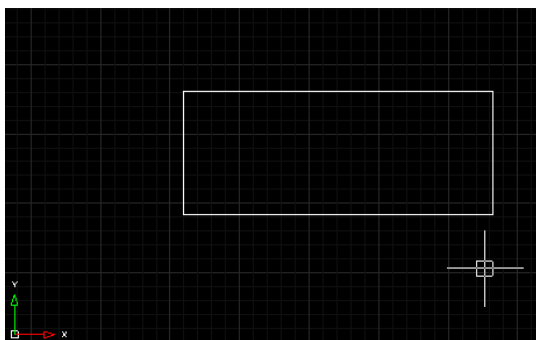
11-20. Lépték (Scale)

Objektumok méretezése a rajzban.

- 1) Menü: Válassza a Módosít
- 2) és → Méretezés menüpontot. (Vagy írja be a scale parancsot a parancssorba.)
- 3) Méretezni kívánt objektumok kijelölése: Amikor a rendszer kéri, kattintson a méretezendő objektumok kijelöléséhez → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 4) Alappont megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson rá az alappont megadásához a méretezéshez.



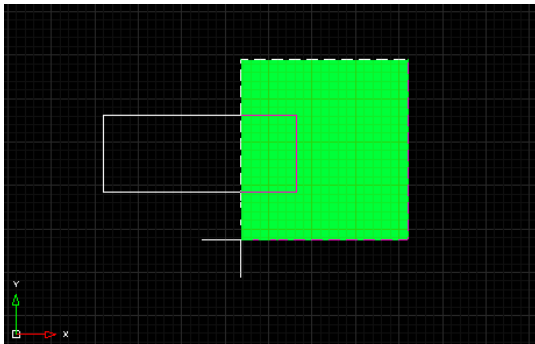
- 5) Objektumok méretezése referenciahossz vagy méretezési tényező alapján [Másolás (C) / Referencia (R)] <Méretezési tényező>: Amikor a program kéri, adja meg a méretezési tényezőt egy érték beírásával vagy az egérrel való kattintással.
- 6) A kiválasztott objektumok a megadott tényező alapján lesznek méretezve.



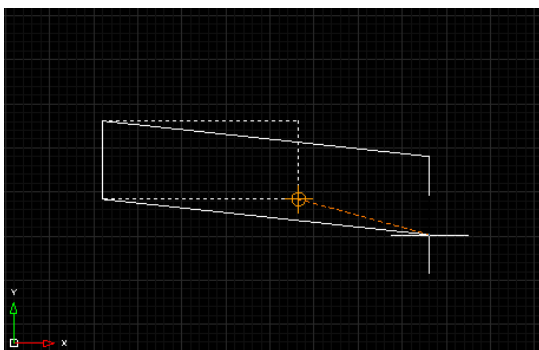
11-21. Nyújtás (Stretch)

Objektumok nyújtása a rajzban.

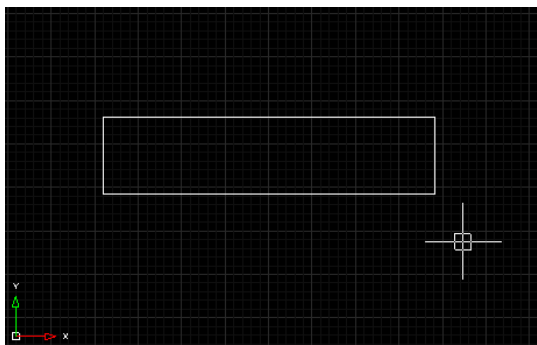
- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Nyújtás menüpontot. (Vagy írja be a stretch parancsot a parancssorba.)
- 2) Nyújtani kívánt objektumok kijelölése ablakkeret vagy poligonkereszt segítségével: Amikor a program kéri, húzzon egy ablakkeretet vagy poligonkeresztet a nyújtani kívánt objektumok kijelöléséhez → Nyomja meg az Enter billentyűt.



- 3) Adja meg az alappontot vagy [Elmozdulás (D)] <Elmozdulás>: Amikor a program kéri, kattintson rá a nyújtáshoz használt alappont megadásához.
- 4) Második pont megadása vagy <Alappont használata elmozdulásként>: Amikor a rendszer kéri, kattintson az objektumok új helyének megadásához, vagy adja meg a koordinátákat.



- 5) A kiválasztott objektumok meg vannak nyújtva.



11-22. Meghosszabbítás (Lengthen)

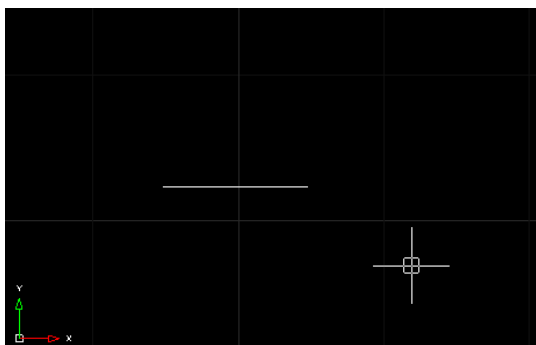
Módosítsa az objektumok hosszát vagy az ívek által bezárt szöget.

1) Menü: Válassza a Módosítás → Meghosszabbítás menüpontot. (Vagy írja be a lengt parancsot a parancssorba.)

2) Hosszabbítás: Dinamikus (DY) / Delta (DE) / Százalék (P) / Teljes (T) / <Válasszon ki objektumot a hossz listázásához>: Amikor a rendszer kéri, írja be a DE kifejezést, és nyomja meg az Enter billentyűt.

3) Szög (A) / <Delta hossz megadása (10)>: Amikor a rendszer kéri, adja meg a delta hossz értékét.

4) Mód (M) / Visszavonás (U) / <Objektum kijelölése a hossz módosításához>: Amikor a program kéri, kattintson a módosítandó objektum kijelöléséhez. A kiválasztott objektum a megadott mértékben meghosszabbodik.



10 hosszúságú vonalobjektum



A vonal 10-zel meghosszabbodott

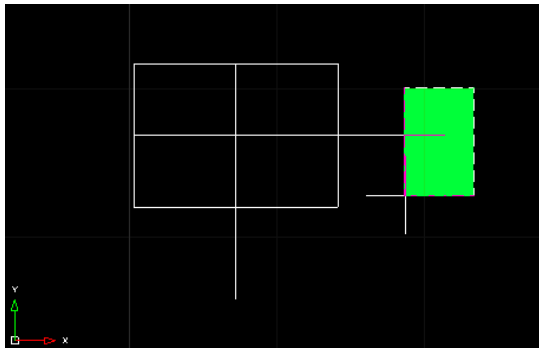
11-23. Vágás (Trim)

Objektumok részeinek vágása.

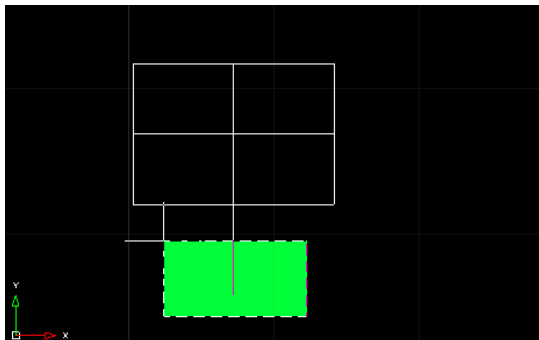
1) Menü: Válassza a Módosítás → Vágás elemet. (Vagy írja be a trim parancsot a parancssorba.)

2) Vágóélek kiválasztása <Enter billentyűvel jelölje ki az összes objektumot>: Amikor a rendszer kéri, nyomja meg az Enter billentyűt az összes objektum vágóélként való kiválasztásához.

3) [Kerítés (F) / Átkelés (C) / Vetítés (P) / Szegély (E) / Törlés (R) / Visszavonás (U)] <Válassza ki a metszéshez szükséges objektumot, vagy Shift+kijelölés a kiterjesztéshez>: Amikor a program kéri, kattintson vagy húzással jelölje ki a metszeni kívánt objektumokat.



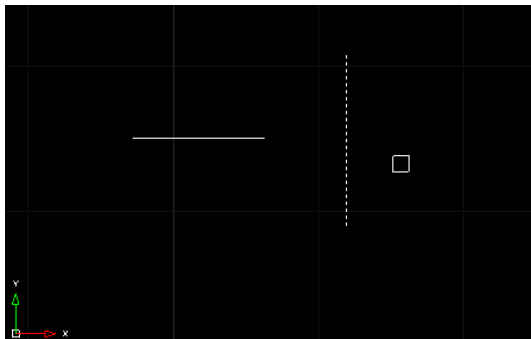
4) Az objektumok kijelölt részei levágásra kerülnek.



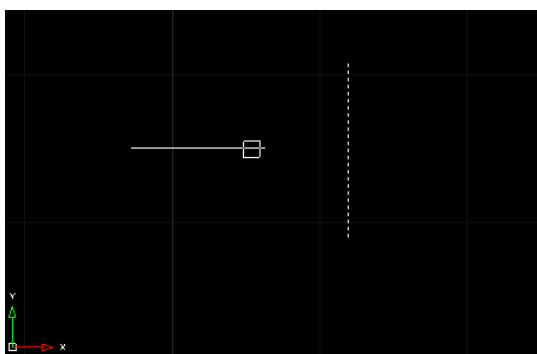
11-24. Kiterjesztés (Extend)

Objektumok kiterjesztése más objektumok széleihez igazítva.

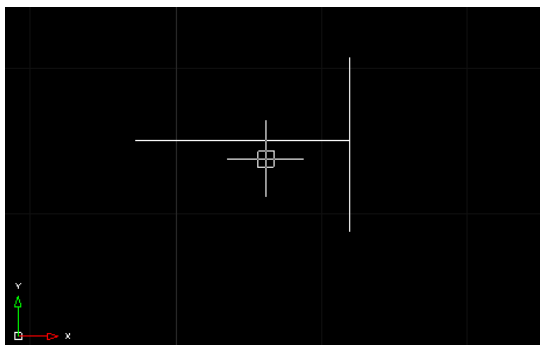
- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Kiterjesztés elemet. (Vagy írja be az extend parancsot a parancssorba.)
- 2) Határélek kijelölése <Az összes objektum kijelöléséhez nyomja meg az Entert>: Amikor a rendszer kéri, kattintson a határélek kijelöléséhez, vagy nyomja meg az Entert az összes objektum kijelöléséhez.



- 3) [Kerítés (F) / Átkelés (C) / Vetítés (P) / Szegély (E) / Törlés (R) / Visszavonás (U)] <Jelölje ki a kiterjesztendő objektumot, vagy Shift+kijelölés a metszéshez>: Amikor a program kéri, kattintson vagy húzással jelölje ki a kiterjesztendő objektumokat.



- 4) A kiválasztott objektumok a megadott határélekig kiterjednek.

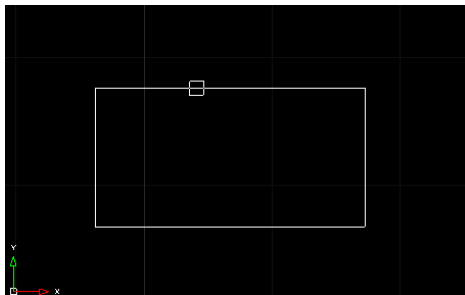


5) A parancs befejezéséhez nyomja meg az Enter billentyűt.

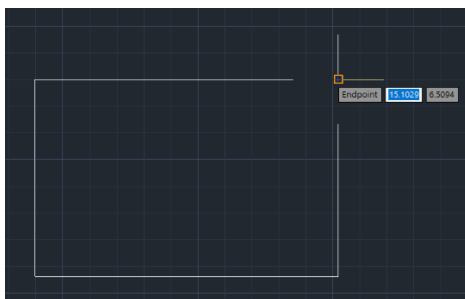
11-25. Megszakítás (Break)

Objektumok elválasztása két pont között.

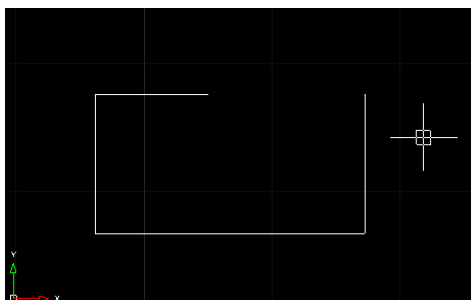
- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Megszakítás elemet. (Vagy írja be a parancssorba a „ Break” parancsot.)
- 2) Válasszon ki egy objektumot a megszakításhoz: Amikor a rendszer kéri, kattintson a megszakítandó objektumra → Nyomja meg az Enter billentyűt.



- 3) Amikor a rendszer kéri, kattintson az első töréspont megadásához, vagy az [Első (F)] gombra, majd kattintson ismét a második töréspont megadásához.



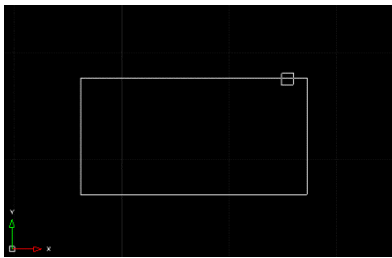
- 4) Az objektum a megadott pontok között megszakadt.



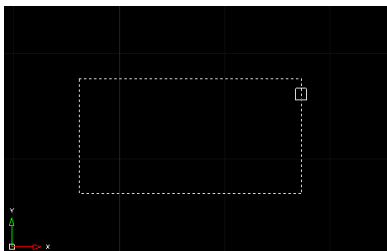
11-26. Letörés (Chamfer)

A tárgyak sarkait egyenes vonalakkal letörjük, mintha késsel vágnánk el.

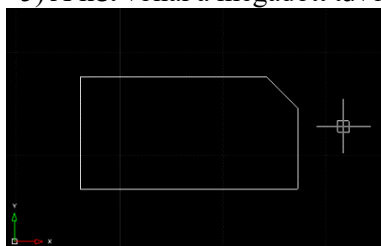
- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Letörés lehetőséget. (Vagy írja be a chamfer parancsot a parancssorba.)
- 2) Válassza ki az első vonalat, vagy [Visszavonás (U)/Vonallánc (P)/Távolság (D)/Szög (A)/Levágás (T)/Módszer (E)/Többszörös (M)]: Amikor a rendszer kéri, írja be a D betűt, és nyomja meg az Enter billentyűt → Az első vonal letörésének távolsága <0>: Adja meg az első letörés távolságát → A második vonal letörésének távolsága <10>: Adja meg a második letörés távolságát → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Jelölje ki az első vonalat, vagy a [Visszavonás (U)/Vonallánc (P)/Távolság (D)/Szög (A)/Vágás (T)/Módszer (E)/Többszörös (M)] lehetőséget: Amikor a program kéri, kattintson az első letöréshez használni kívánt sor kiválasztásához.



- 4) Jelölje ki a második vonalat, vagy a Shift billentyű lenyomása mellett válassza ki a sarok alkalmazásához: Amikor a program kéri, kattintson a letöréshez használni kívánt második vonal kiválasztásához.



- 5) A két vonal a megadott távolságokkal lesz letörve.



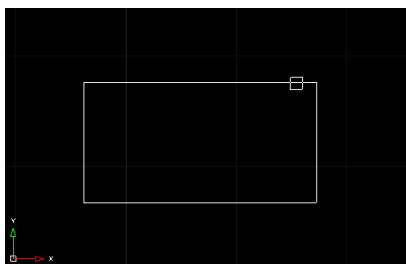
11-27. Lekerekítés (Fillet)

Töltsd ki az objektumok sarkait görbékkal.

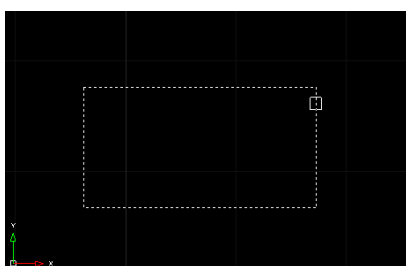
1) Menü: Válassza a Módosítás → Lekerekítés lehetőséget. (Vagy írja be a fillet parancsot a parancssorba.)

2) Lekerekítés: [Visszavonás (U)/Vonallánc (P)/Sugár (R)/Metszés (T)/Többszörös (M)]/<Első entitás kiválasztása>: Amikor a rendszer kéri, Írja be az R betűt, és nyomja meg az Enter billentyűt → Adja meg a lekerekítés sugarát <0>: Adja meg a lekerekítés sugarát → Nyomja meg az Enter billentyűt

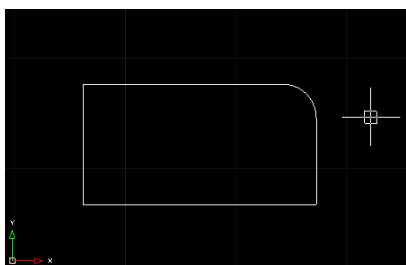
3) Lekerekítés: [Visszavonás (U)/Vonallánc (P)/Sugár (R)/Metszés (T)/Többszörös (M)]/<Első entitás kiválasztása>: Amikor a rendszer kéri, Kattintson az első lekerekítendő sor kijelöléséhez.



4) Jelölje ki a második vonalat, vagy a Shift billentyűt lenyomva tartva jelölje ki a sarok alkalmazásához: Amikor a program kéri, kattintson a második vonal kijelöléséhez a lekerekítéshez.



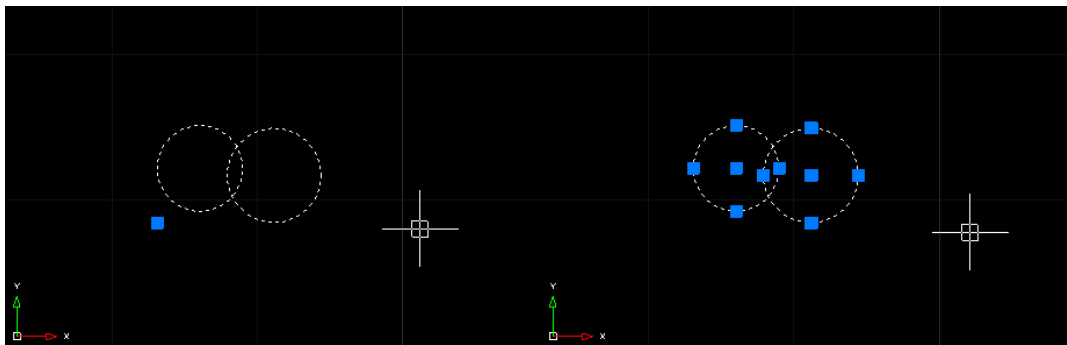
5) A két vonal a megadott sugárral lesz lekerekítve.



11-28. Szétvet (Explode)

Szétvet egy blokk objektumot az egyes alkotóelemeire.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Szétvetés lehetőséget. (Vagy írja be a parancssorba az „explode” parancsot.)
- 2) Válasszon ki objektumot a szétvetéshez: Amikor a rendszer kéri, kattintson a blokk objektum kiválasztásához a szétvetéshez → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) A blokk azonnal szétrobban az egyes alkotóelemeire.



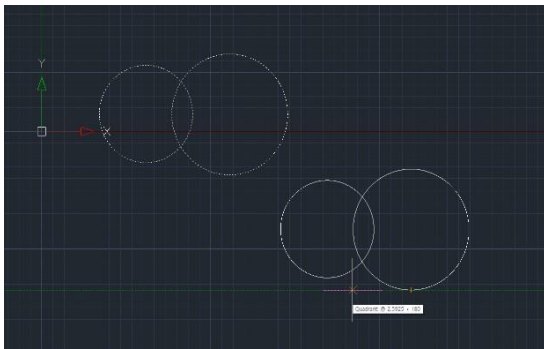
Mielőtt felrobbantja a blokkot

A felrobbantás után a blokk

11-29. Módosítás (Change)

Módosítsa egy objektum tulajdonságait.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Változtatás lehetőséget.
- 2) Módosítandó objektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson arra az objektumra, amelynek tulajdonságait módosítani szeretné.
→ Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Változási pont megadása vagy [Tulajdonságok (P)]: Amikor a rendszer kéri, kattintson a módosítandó pont megadásához → Új elforgatási szög megadása a blokkhoz <0.000000>: Adja meg az elforgatási szöget, vagy adjon meg egy szögértéket → Nyomja meg az Enter billentyűt.

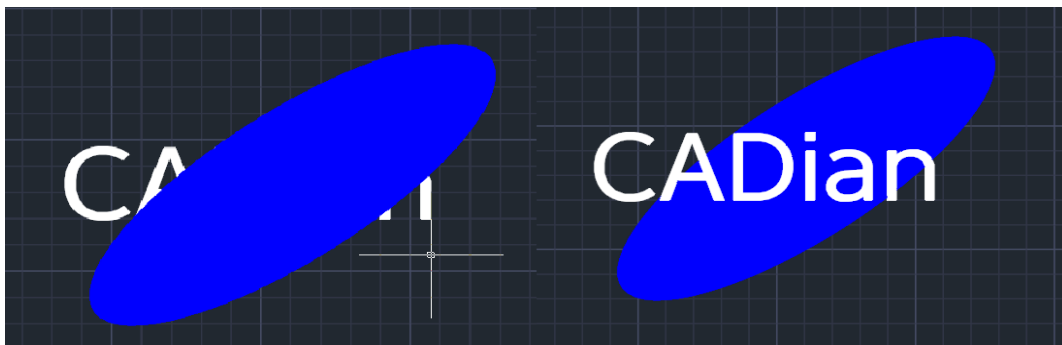


- 4) Változási pont megadása vagy [Tulajdonságok (P)]: Amikor a rendszer kéri, írja be a P betűt, és nyomja meg az Enter billentyűt → Adja meg az új tulajdonságokat [Szín (C)/Magasság (E)/Fólia (LA)/Vonaltípus (LT)/Vonaltípus léptéke (S)/Vonalvastagság (LW)/Vastagság (T)/Anyag (M)/Feliratozás (A)]: Amikor a rendszer kéri, módosíthatja a különböző tulajdonságokat, például a színt, a fóliát, a vonaltípust és egyebeket.

11-30. Sorrend rajzolása, előre hozás

Hozza előre a kiválasztott objektumokat, hogy ne takarják el őket más objektumok.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Megjelenítési sorrend → Előrehozás lehetőséget.
- 2) Rajzolás sorrendjének kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki az előtérbe helyezendő objektumokat → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) A kiválasztott objektumok előtérbe kerülnek, és már nem takarják el őket más objektumok.



A szöveg el van rejtve a objektum. Állítsd be a szöveget úgy, hogy oda érkezzon elülső.

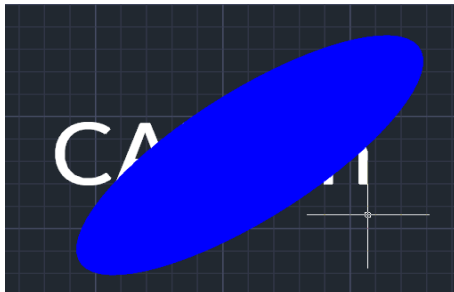
11-31. Sorrend rajzolás. hátulra küldés

A kiválasztott objektumokat helyezd hátrébb, hogy biztosan ne takarják el őket más objektumok.

1) Menü: Válassza a Módosítás → Sorrend rajzolás → Hátraküldés lehetőséget.

2) Rajzolás sorrendjének kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a hátulra küldendő objektumokat → Nyomja meg az Enter billentyűt.

3) A kiválasztott objektumok hátrébb kerülnek, így más objektumok eltakarják őket.

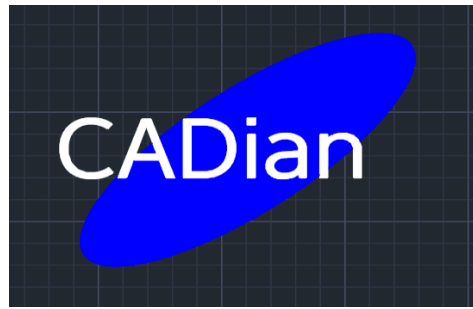
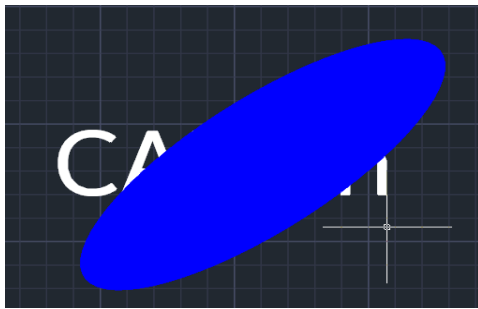


A szöveg el van rejtve a objektum. Állítsd be a kék ellipszist, hogy oda menjen vissza.

11-32. Rajzolás sorrendje, Tárgy fölé hozása

Hozza a kiválasztott objektumokat egy szinttel feljebb, hogy ne takarja el őket egy adott objektum.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Rajzolás sorrendje → Objektum fölé hozás lehetőséget.
- 2) Rajzolás sorrendjének kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, jelölje ki a fenti objektumokat → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Referenciaobjektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, válassza ki a referenciaobjektumot → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 4) A kiválasztott objektumok a referencia objektum fölé kerülnek.

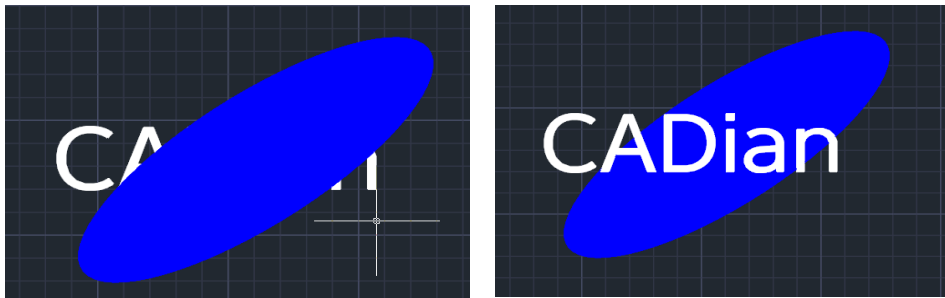


A szöveg el van rejtve a objektum. A szöveg a kék fölé kerül ellipszis,
ami a referencia objektum.

11-33. Rajzsorrend, Küldés objektum alatt

A kiválasztott objektumokat egy szinttel lejjebb helyezi, hogy egy adott objektum biztosan eltakarja őket.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Sorrend rajzolása → Küldés objektum alá lehetőséget.
- 2) Rajzolás sorrendjének kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, válassza ki a küldeni kívánt objektumokat → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 3) Referenciaobjektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, válassza ki a referenciaobjektumot → Nyomja meg az Enter billentyűt.
- 4) A kiválasztott objektumok a referencia objektum alatt kerülnek elküldésre.



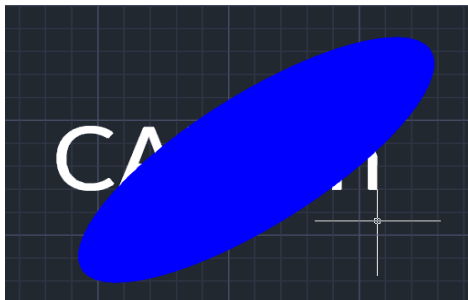
A szöveg a felett jelenik meg objektum. A szöveg a kék alatt kerül elküldésre ellipszis, ami a referencia objektum.

11-34. Rajzolás sorrendje, sraffozások hátulra küldése

Küldje az összes sraffozási nyílást hátulra, hogy ne takarjanak el más tárgyakat.

1) Menü: Válassza a Módosítás → Rajzolás sorrendje → Sraffozások hátulra küldése lehetőséget.

2) Minden nyílást azonnal hátraküldenek.



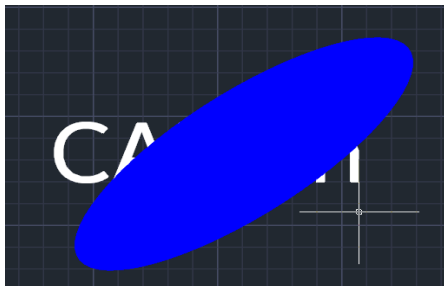
A szöveg el van rejtve aobjektum. A szöveg akkor jelenik meg, amikor a sraffozást elküldi a vissza.

11-35. Rajzolás sorrendje, szöveg előtérbe helyezése

Hozza az összes szöveget előre, hogy ne takarják el más objektumok.

1) Menü: Válassza a Módosítás → Rajzolás sorrendje → Szöveg előtérbe helyezése lehetőséget.

2) Az összes szöveg azonnal előtérbe kerül.

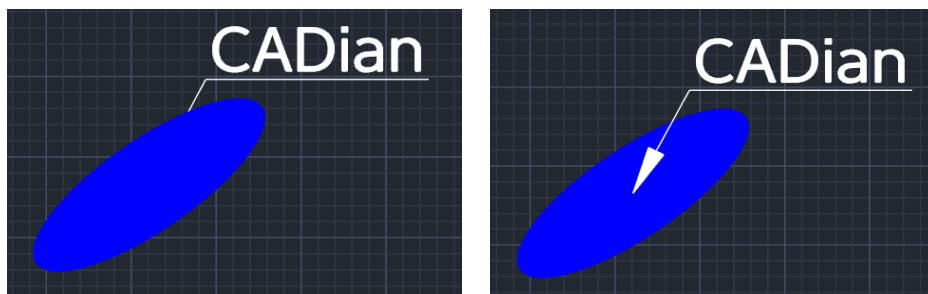


11-36. Rajz sorrend, vezetők előtérbe helyezése

Hívd előre az összes vezetőt, hogy ne takarják el őket más tárgyak.

1) Menü: Válassza a Módosítás → Sorrend megjelenítése → Vezetők előtérbe helyezése lehetőséget.

2) Minden vezetőt azonnal előtérbe helyeznek.



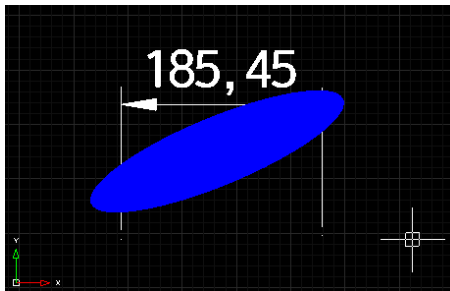
A vezetőt elrejti atárgy. A vezető megjelenik, amint a elülső.

11-37. Rajz sorrendet, méretek előre hozása

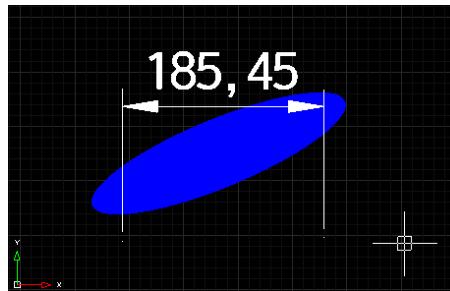
Hozza előtérbe az összes méretet, hogy ne takarják el őket más tárgyak.

1) Menü: Válassza a Módosítás → Sorrend rajzolása → Méretek előtérbe helyezése lehetőséget.

2) Minden dimenzió azonnal előtérbe kerül.



A méretet az objektum elrejti.



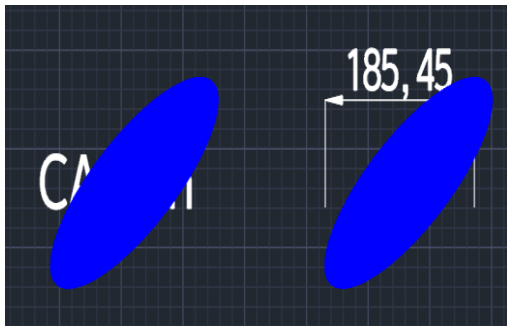
A méret akkor jelenik meg, amikor előtérbe kerül.

11-38. Rajzolás sorrendje, minden megjegyzés előtérbe helyezése

Helyezze az összes megjegyzést (szöveget, mutatókat, méreteket) előre, hogy ne takarják el őket más objektumok.

1) Menü: Válassza a Módosítás → Megjelenítési sorrend → Összes megjegyzés előtérbe helyezése lehetőséget.

2) Minden megjegyzés azonnal előtérbe kerül.



A megjegyzés az objektum mögött.

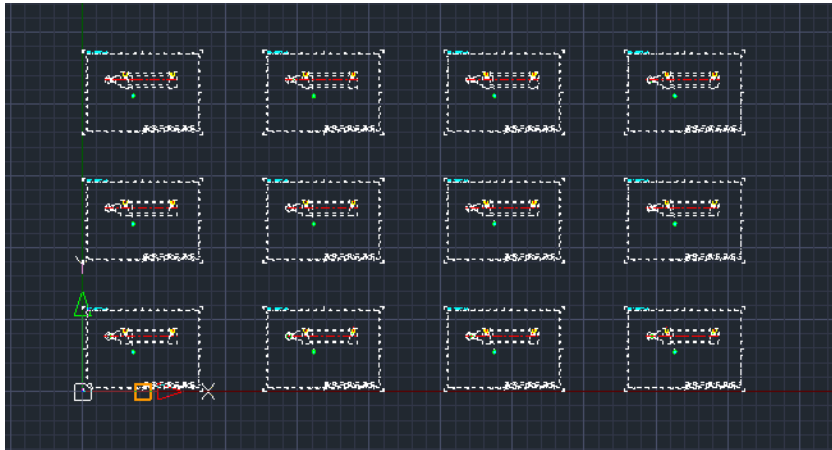


Minden megjegyzés: láthatóvá téve

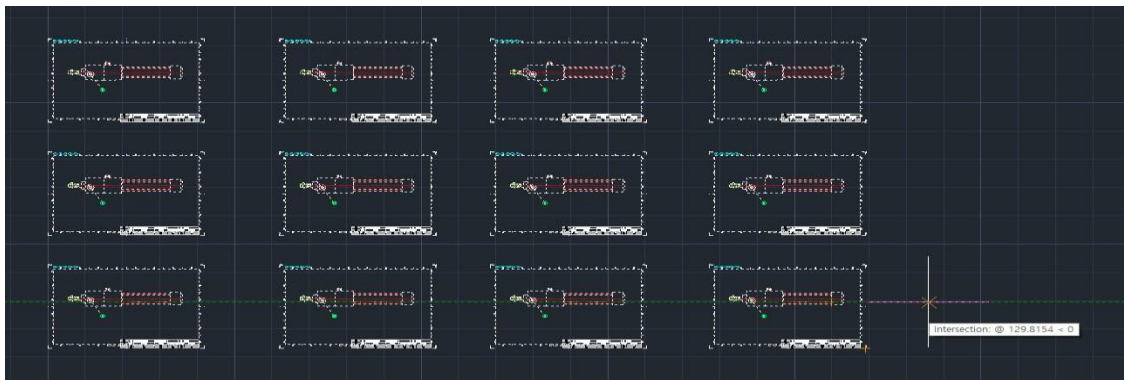
11-39. Téglalap alakú tömb

Hozz létre egy téglalap alakú mintázatban elrendezett objektumtömböt.

- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Tömb → Téglalap alakú tömb lehetőséget. (Vagy írja be a parancssorba: arrayrect.)
- 2) Entitások kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson vagy húzással jelölje ki az objektumokat a kiosztáshoz.
- 3) Az objektumok egy 3x4-es előnézeti tömbben jelennek meg. Nyomja meg az Enter billentyűt a tömb kitöltéséhez.



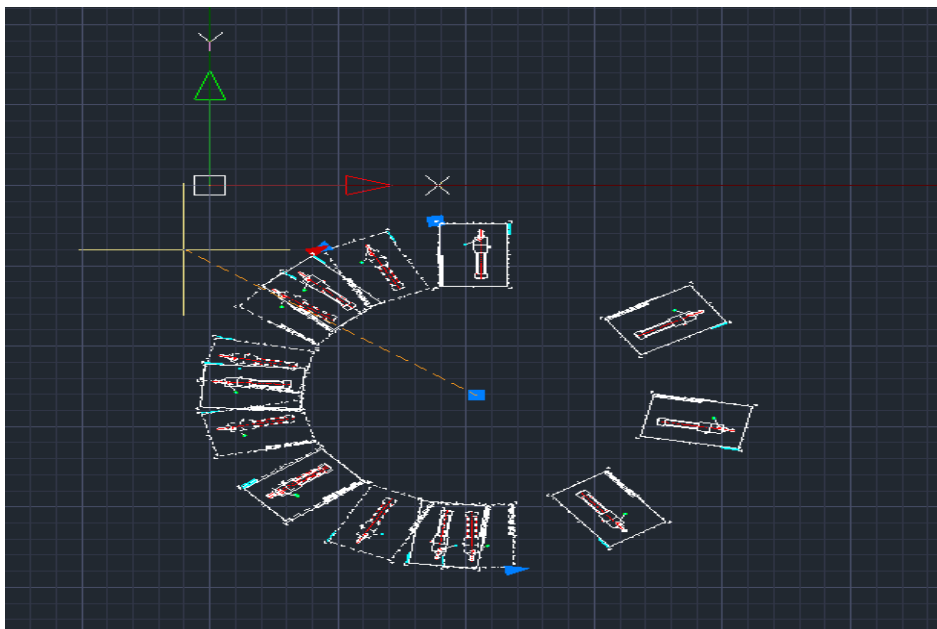
- 4) Kattintson a tömbre, és a fogók segítségével állítsa be a sorok és oszlopok számát.



11-40. Poláris tömb

Hozzon létre objektumok tömbjét kör alakú mintázatban, megadott térközzel és szöggel.

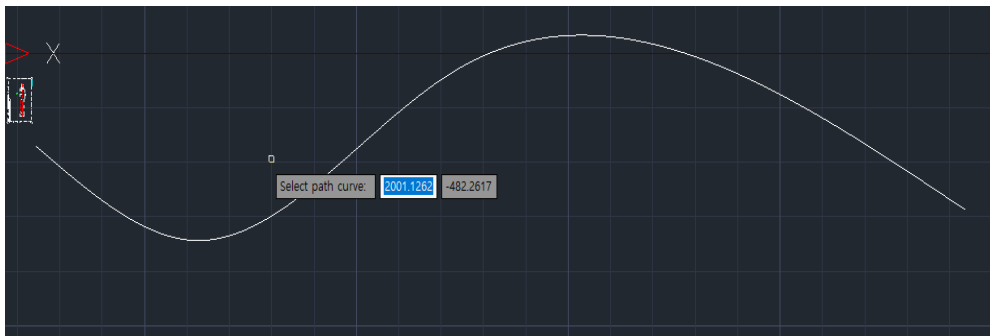
- 1) Menü: Válassza a Módosítás → Tömb → Poláris tömb menüpontot. (Vagy írja be a parancssorba: arraypolar.)
- 2) Entitások kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson vagy húzással jelölje ki az objektumokat a kiosztáshoz.
- 3) Tömb középpontjának megadása: Amikor a rendszer kéri, kattintson ide a tömb középpontjának megadásához, vagy adja meg a koordinátákat.
- 4) Az objektumok egy 5 elemből álló előnézeti tömbben jelennek meg, 60 fokos térközzel. Nyomja meg az Enter billentyűt a tömb kitöltéséhez.
- 5) Kattintson a tömbre, és a fogók segítségével állítsa be az objektumok közötti távolságot (szöget).



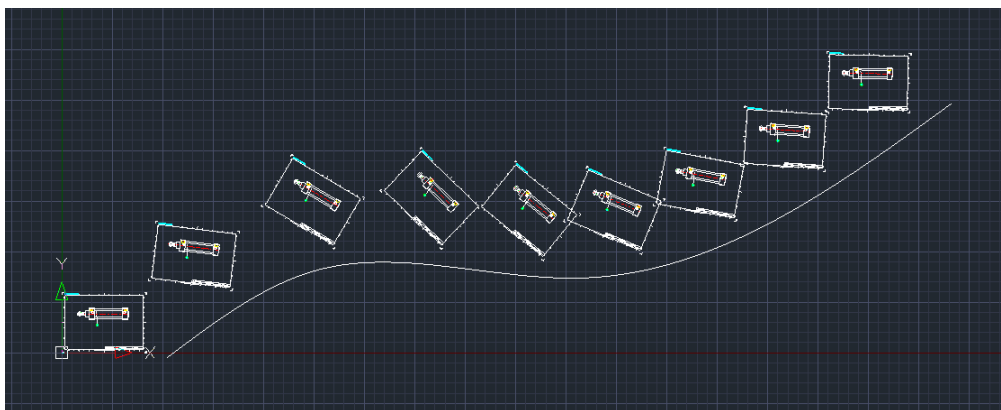
11-41. Útvonal tömb (Path Array)

Hozzon létre egy objektumokból álló tömböt egy megadott útvonal mentén.

- 1) Menü: Válassza a **Módosítás** → **Tömb** → **Útvonal Tömb** lehetőséget. (Vagy írja be a parancssorba: `arraypath`.)
- 2) Entitások kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson vagy húzással jelölje ki az objektumokat a kiosztáshoz.
- 3) Útvonalgörbe kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson az útvonalobjektum kiválasztásához.



- 4) Az objektumok a megadott útvonal mentén vannak elrendezve. Nyomja meg az Enter billentyűt a kiosztás befejezéséhez.



- 5) Kattintson a tömbre, és a fogó segítségével állítsa be az objektumok közötti távolságot.

11-42. Tömb szerkesztése

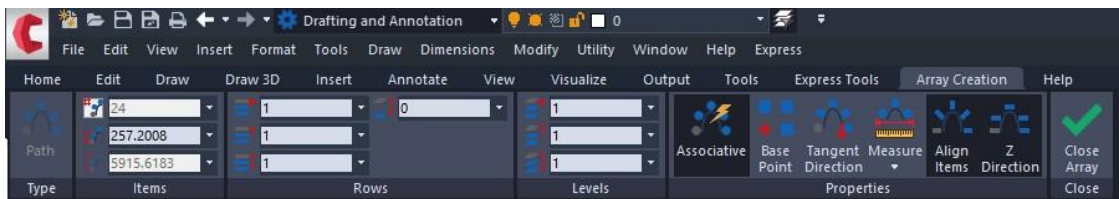
Tömb tulajdonságainak szerkesztése (pl. elemek száma, térköz, szög).

1) Menü: Válassza a **Módosítás** → **Tömb** → **Tömb szerkesztése** lehetőséget. (Vagy írja be a parancssorba: arrayedit.)

2) Tömbobjektum kiválasztása: Amikor a rendszer kéri, kattintson a szerkeszteni kívánt tömb kiválasztásához.

3) Válasszon egy lehetőséget [Forrás (S)/Csere (REP)/Módszer (M)/Alappont (B)/Elemek (I)/Sorok (R)/Szinteket (L)/Elemek igazítása (A)/Z irány (Z)/Visszaállítás (RES)/Kilépés (X)]

<Kilépés>: Amikor a rendszer kéri, válassza ki a kívánt lehetőséget a tömb tulajdonságainak szerkesztéséhez.

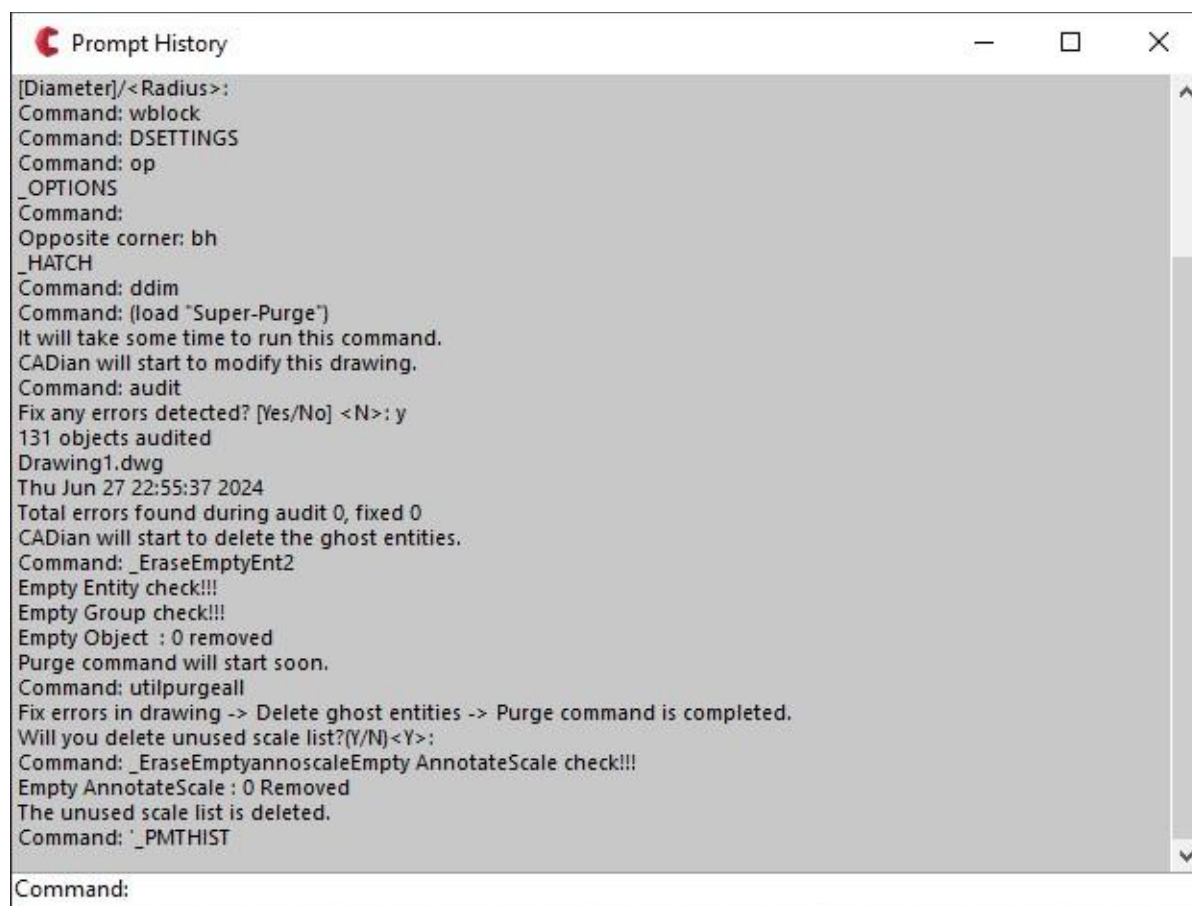


12. CADian 2025 Menü - Segédprogram

12-1. Szupertisztítás (Super Purge)

Ez a parancs eltávolítja a rajzból a nem használt objektumokat (blokkokat, vonalstílusokat, szövegstílusokat, méretstílusokat stb.), az üres objektumokat és a nem használt léptéklistákat.

- 1) Menü: Válassza a Segédprogram → Szuper tisztítás lehetőséget.
- 2) A szuperöblítés automatikusan történik.
- 3) Amikor a rendszer megkérdezi, hogy „Eltávolítja a nem használt méretaránylistát?” (I/N)<I>:), írja be az „i” betűt a nem használt méretaránylista eltávolításához.

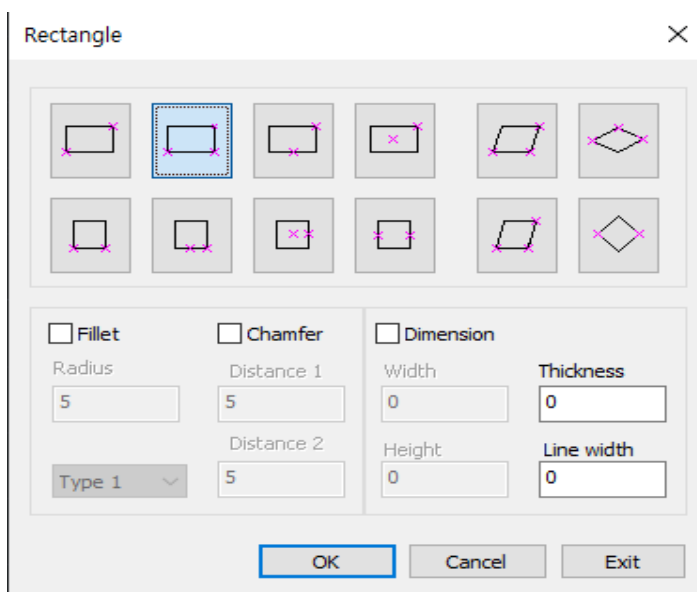


```
Prompt History
[Diameter]/<Radius>:
Command: wblock
Command: DSETTINGS
Command: op
_OPTIONS
Command:
Opposite corner: bh
_HATCH
Command: ddim
Command: (load "Super-Purge")
It will take some time to run this command.
CADian will start to modify this drawing.
Command: audit
Fix any errors detected? [Yes/No] <N>: y
131 objects audited
Drawing1.dwg
Thu Jun 27 22:55:37 2024
Total errors found during audit 0, fixed 0
CADian will start to delete the ghost entities.
Command: _EraseEmptyEnt2
Empty Entity check!!!
Empty Group check!!!
Empty Object : 0 removed
Purge command will start soon.
Command: utilpurgeall
Fix errors in drawing -> Delete ghost entities -> Purge command is completed.
Will you delete unused scale list?(Y/N)<Y>:
Command: _EraseEmptyannoscaleEmpty AnnotateScale check!!!
Empty AnnotateScale : 0 Removed
The unused scale list is deleted.
Command: '_PMTHIST
Command:
```

12-2. Rajz - Téglalap

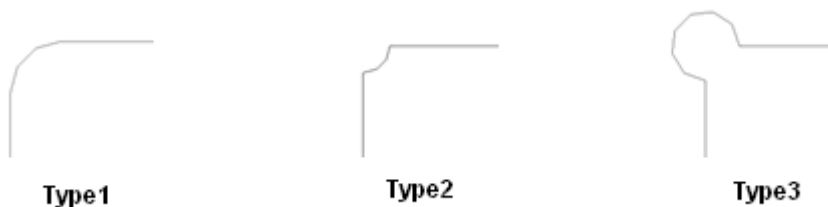
Ez a parancs téglalapokat és rombuszokat rajzol, automatikusan lekerekíti a sarkokat, és letöréseket, valamint kagylómintákat ad hozzá.

- Parancs: DRECT
- Párbeszédpanel(D)/<Kezdőpont>: Írja be a „D” betűt. (Ezzel meghívódik a párbeszédpanel.)

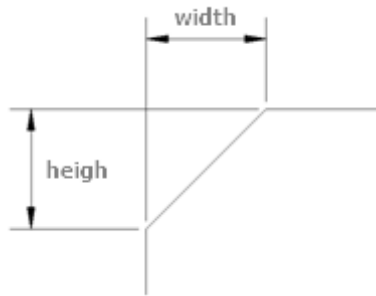


❑ Rajzolás módja: A párbeszédpanel illusztrációján válassza ki az alakzatot és a rajzolási módot. A felső sor lehetővé teszi téglalapok és négyzetek rajzolását, míg az alsó sor csak négyzetek rajzolására szolgál.

❑ Lekerekítés: Állítsa be a lekerekítés alakját és sugárértékét.



❑ Letörés: Adja meg a letörés vízszintes és függőleges távolságértékeit.



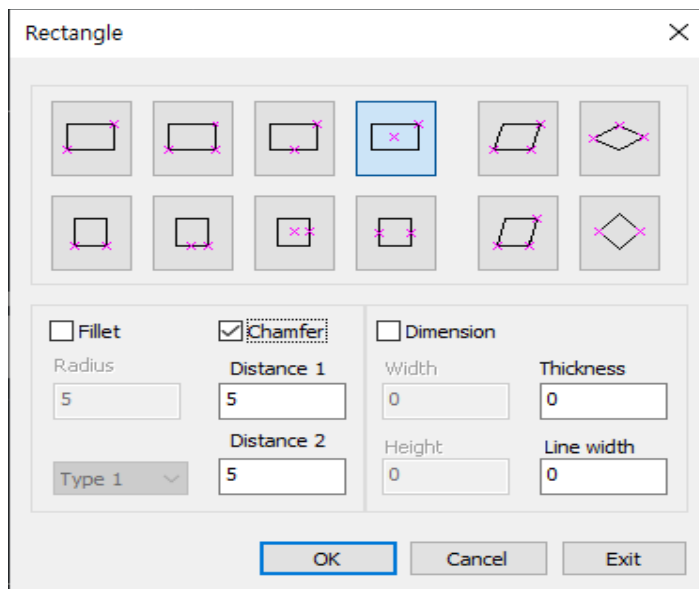
❑ Méretbevitel: Adja meg a numerikusan megrajzolendő doboz szélességét és magasságát.

- Szélesség: Állítsa be a dobozt rajzó vonal vastagságát.
- Magasság: Állítsa be a doboz 3D vastagságát.

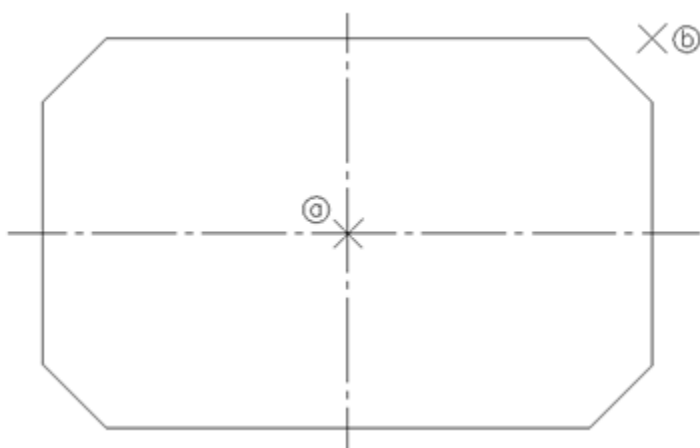
- Párbeszédpanel(D)/<Kezdőpont>: Kattintson a ① pontra.
- Párbeszédpanel(D)/<Kezdőpont>: Kattintson a ② pontra.



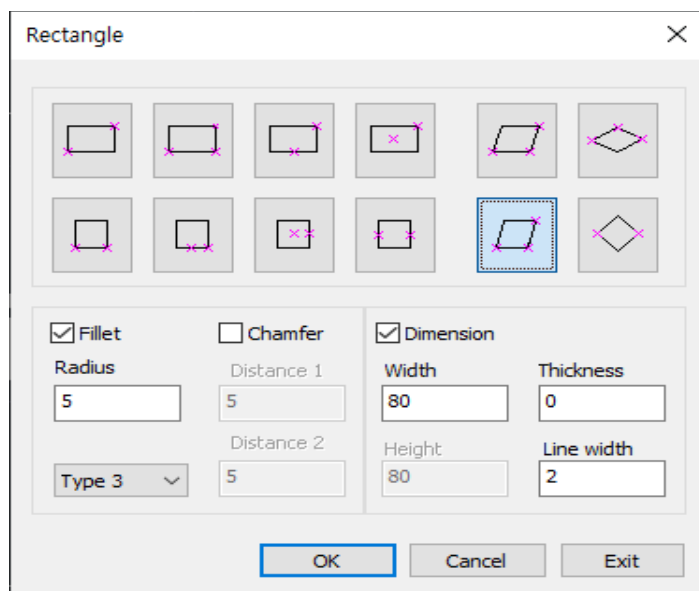
- Parancs: DIRECT
- Párbeszédpanel(D)/<Kezdőpont>: Írja be a „D” betűt. (Ezzel meghívódik a párbeszédpanel.)



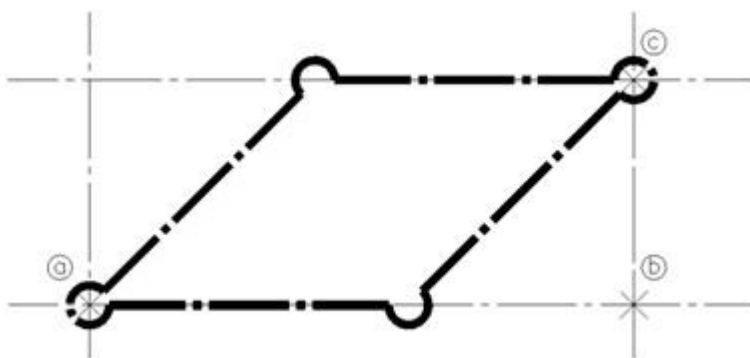
- Párbeszéd(D)/<Kezdőpont>: Kattintás pontra ①.
- Párbeszéd(D)/<Kezdőpont>: Kattintás pontra ②.



- Parancs: DRECT
- Párbeszédpanel(D)/<Kezdőpont>: Írja be a „D” betűt. (Ezzel meghívódik a párbeszédpanel.)



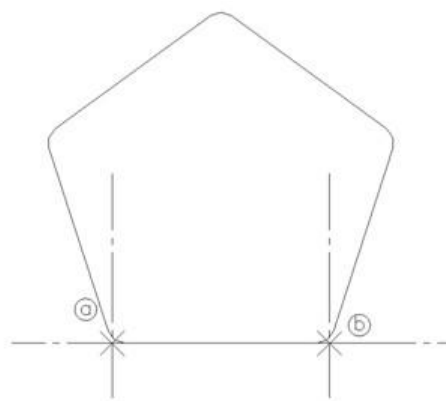
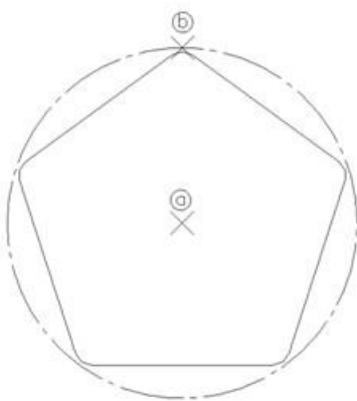
- Párbeszéd(D)/<Kezdőpont>: Kattintás pontra ①.
- Párbeszéd(D)/<Kezdőpont>: Kattintás pontra ②.
- Párbeszéd(D)/<Kezdőpont>: Kattintás



12-3. Rajz – Sokszög

Ez a parancs sokszögeket rajzol, lehetővé téve az egyes csúcspontok automatikus lekerekítését és letörését.

- Parancs: PGON
- Oldalak számának megadása <5>: Írjon be „5”-öt, vagy nyomja meg az Enter billentyűt. (Adja meg a sokszög oldalainak számát.) rajzolni kell.)
- Poligon kezdőpontja vagy [Lekerekítés(F)/Letörés(C)]: Írja be az „F” betűt.
- Adja meg a <0.0000> poligon lekerekítési sugarát: Írja be az „5” értéket. (Adja meg a lekerekítés sugarát.)
- Poligon kezdőpontja vagy [Lekerekítés(F)/Letörés(C)]: Kattintás pont@a.
- Sokszög [Beírt(I)/Körülírt(C)/Él(E)/Rögzített szög(A)]/<Körülírt sugár>: Írja be az "I" értéket.
- Poligon [Beírt(I)/Körülírt(C)/Él(E)/Rögzített szög(A)]/<Beírt sugár>: Kattintási pont @b (Ha ismeri a beírt kör sugarát, akkor megadhatja a sugarat közvetlenül értéket képvisel.)

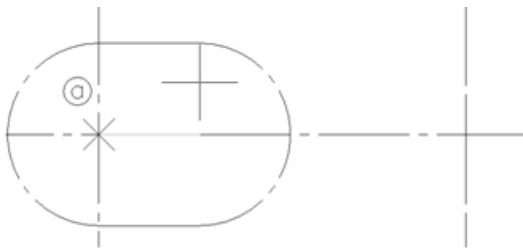


12-4. Rajz – Rész (Slot)

Automatikusan kirajzol egy réslyukat.

☐ Részurat rajz 1

- Parancs: DSLOT
- Horony[Horony/Perem] / <Kezdőpont>: Kattintási pont@a.
- Radiális horony: Írja be a „20” értéket. (Adja meg a horony mélységét.)



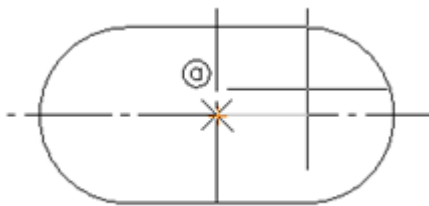
- Nyílás hossza: Kattintási pont @b. (Adja meg a pontok közötti távolságot.)



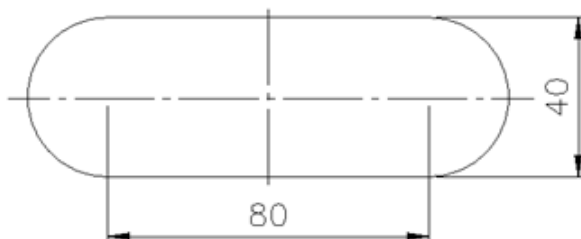
☐ Részurat rajz 2

- Parancs: DSLOT
- Horony[Horony(S)/Perem(F)/Egy oldal(I)/Középpont(C)] / <Kezdőpont>: Írja be a "C" betűt.
- Horony[Horony(S)/Perem(F)/Egy oldal(I)/Közép(C)] / <Kezdőpont>: Kattintási

- Radiális horony: Írja be a „20” értéket. (Adja meg a horony sugarát.)

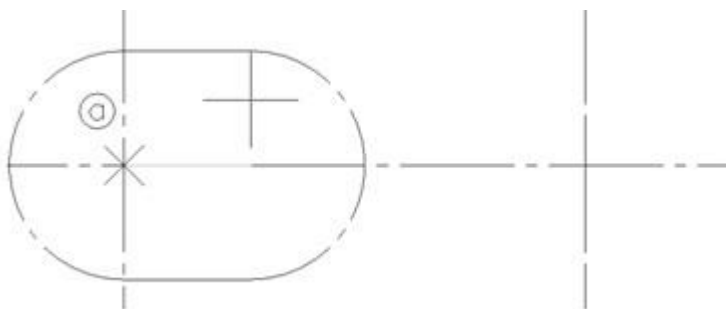


- Rés hossza: Írja be a „40” értéket. (Adja meg a távolságot a ponttól @ az ív középhez.)

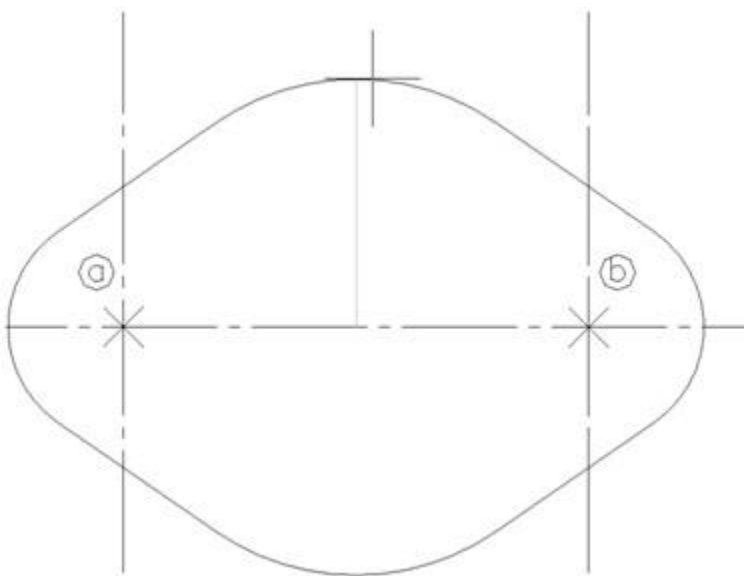


□ Karima rajz

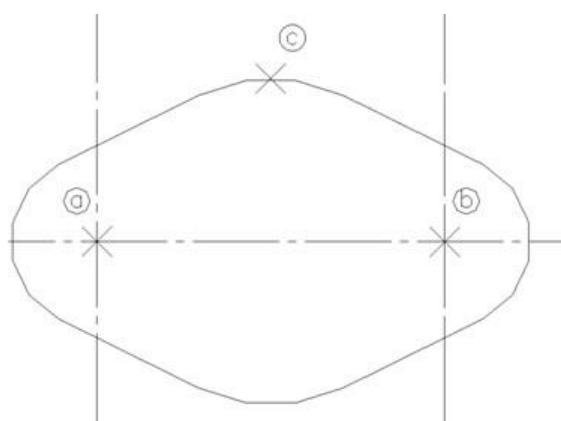
- Parancs: DSLOT
- Horony [Horony/Perem]/ <Kezdőpont>: Írja be az „F” betűt.
- Horony[Horony/Perem] / <Kezdőpont>: Kattintási pont@.
- Radiális horony: Írja be a „20” értéket.



- Nyílás hossza: Kattintási pont@.



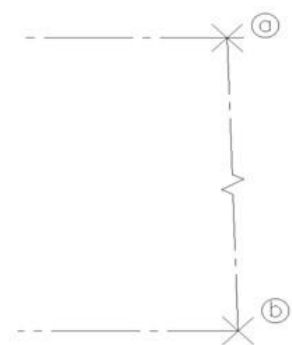
· Horony sugara: Kattintási pont©.



12-5. Rajz - Törésvonal

Törővonalakat rajzol a rajzon.

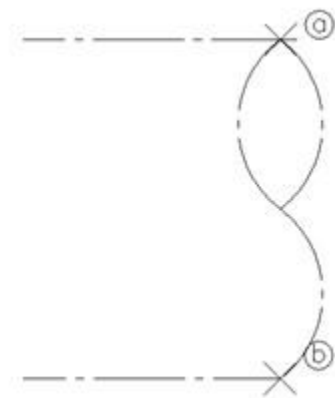
- **Parancs: BKLINE**
- **Törővonal [Méret(S)(5)]/<Kezdőpont>:** Írja be az „S” értéket. (Adja meg a törésvonal térközét.)
- **Méret (5):** Írja be a „10” értéket.
- **Törővonal [Méret(S)(10)]/<Kezdőpont>:** Kattintson egy pontra.
- **Törővonal [Méret(S)(10)]/<Kezdőpont>:** Kattintson egy pontra.
- **Vágási pont <Felezőpont>:** Nyomja meg az Enter billentyűt. (A törésvonalat a kiválasztott pont közepére rajzolja.) vonal. Ha a törésvonalat a következő helyen szeretné meghúzni:egy másik helyre, kattintson a kívánt pozíció közelébe.)



12-6. Rajz - Hengeres metszet

Kör keresztmetszeteket rajzol kerek rudakhoz és csövekhez.

- **Parancs: BKSEC**
- **Hengeres metszet [Egyik oldal(S)/Mindkét oldal(D)]: Kattintáspont@ (Ha D betűt ír be, a kereszt- A metszetvonalak mindkét oldalon a két kiválasztott pont középpontjával lesznek rajzolva.)**
- **Végpont: Kattintási pont@.**



12-7. Ív - Ív irányának megjelenítése

A görbe irányát mutatja. Az irány jelzésére használt szimbólum automatikusan eltűnik.

- **Parancs: CURVEDIR**

- **Görbe kiválasztása [Mutasd a csúcspontban (V)/Mutasd a távolságban (D)]:**

Kattintson a pontra@a görbe kiválasztásához.

12-8. Ív - Átalakítás vonallánccá

Jelöljön ki olyan objektumokat, mint a vonalak, ívek és körök, hogy vonalláncokká alakítsa őket.

· Parancs: GÖRBÉPOLY

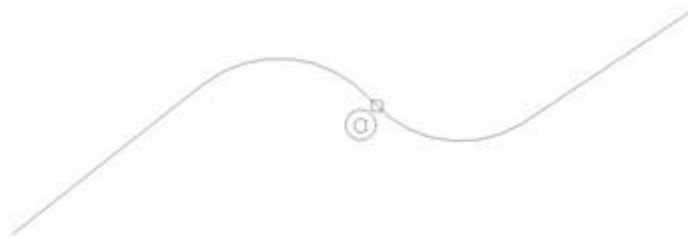
12-13. Ív - Vonallánc szélességének módosítása

Válasszon ki egy vonalláncot, vonalat vagy ívet a vonallánc szélességének automatikus módosításához. Ha vonalak és ívek vannak kijelölve, azok tulajdonságai vonalláncokká változnak.

· Parancs: POLYWIDTH

· Entitások kiválasztása: Kattintáspontra  a görbe kiválasztásához.

· Entitások kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt a kijelölés befejezéséhez.

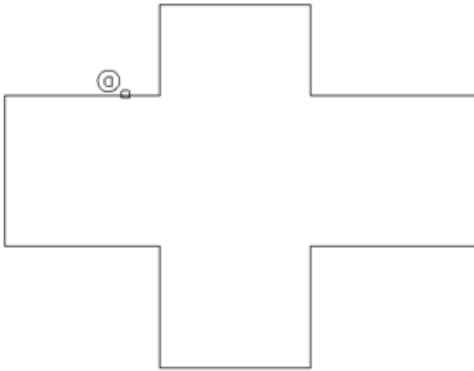


· Vonallánc szélessége <1>: Írja be a „2” értéket

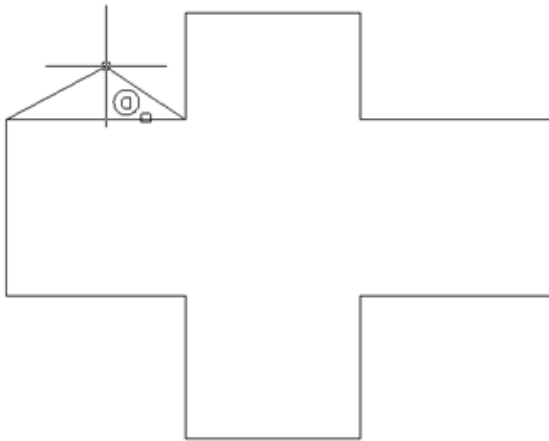
12-9. Ív - Vonallánc szerkesztése

A megrajzolt vonallánc csúcspontjai és vonalai görbéké, a görbék pedig vonalakká alakíthatók. Új objektumok szűrhetők be az objektumok közé, és a közöttük lévő objektumok törölhetők. A vonalláncok zökkenőmentes szerkesztéséhez az ORTHOMODE beállítást ki kell kapcsolni.

- **Parancs: POLYEDIT**
- **Objektum kijelölése: Kattintási pont  a vonallánc kijelöléséhez.**

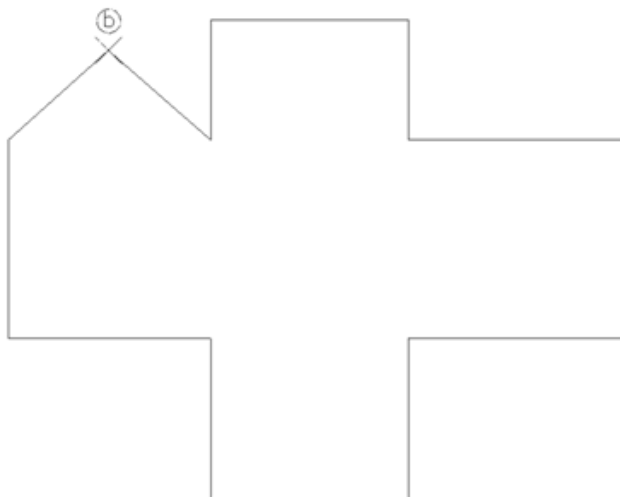


- **Vonallánc csúcspont beszúrása**
[Eltávolítás(J)/Mozgatás(M)/Nyújtás(S)/Ív(k)/Érintő(É)/Vonal(L)/Rögzített(F)/Kilépés(X)]
<Beszúrási pont>: A vonallánc kijelölése után az egér húzásával objektumot lehet



· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Eltávolítás(J)/Mozgatás(M)/Nyújtás(S)/Ív(k)/Érintő(É)/Vonal(L)/Rögzített(F)/
Kilépés(X)]



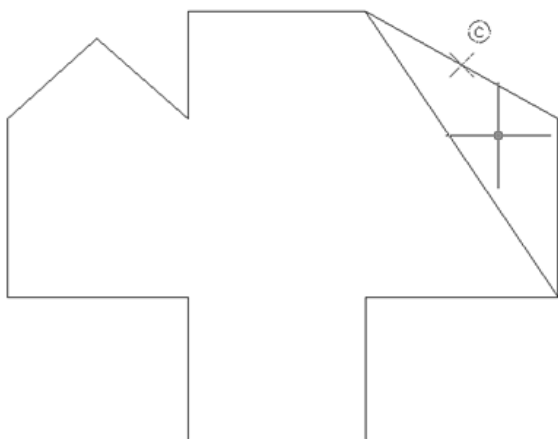
· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Eltávolítás(J)/Mozgatás(M)/Nyújtás(S)/Ív(k)/Érintő(É)/Vonal(L)/Rögzített(F)/
Kilépés(X)]

<Pont beszúrása>: Írja be az „R” betűt.

· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Hozzáadás(A)/Mozgatás(M)/Nyújtás(S)/Ív(c)/Érintő(T)/Vonal(L)/Rögzített



Vonallá

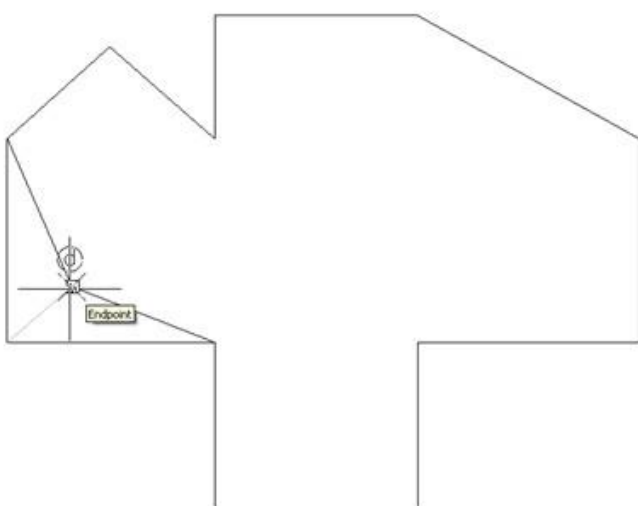
csúcs

beszúrás

[Hozzáadás(A)/Mozgatás(M)/Nyújtás(S)/Ív(c)/Érintő(T)/Egyenes(L)/Rögzített(F)/Kilépés(X)]

Pont>: Írja be az „M” betűt.

[Hozzáadás(A)/Eltávolítás(R)/Nyújtás(S)/Ív(c)/Érintő(T)/Egyenes(L)/Rögzített(F)/Kilépés(X)] <Mozgatás

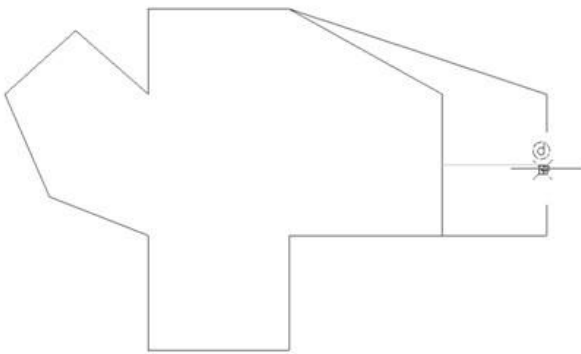


· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Hozzáadás(A)/Mozgatás(M)/Nyújtás(S)/Ív(c)/Érintő(T)/Vonal(L)/Rögzített(F)/Kilépés(X)] <Pont mozgatása>: Írja be az "S" értéket.

· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Hozzáadás(A)/Eltávolítás(R)/Mozgatás(S)/Ív(c)/Érintő(T)/Vonal(L)/Rögzített(F)/Kilépés(X)] <Nyújtás

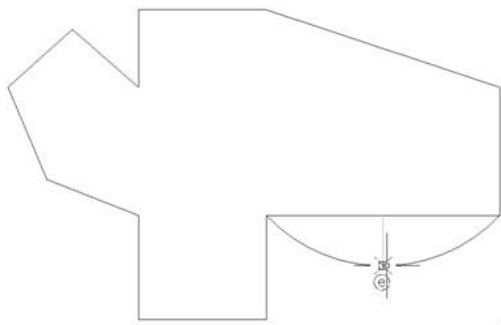


· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Hozzáadás(A)/Eltávolítás(R)/Mozgatás(M)/Nyújtás(S)/Ív(c)/Érintő(T)/Vonal(L)/Rögzített(F)/Kilépés(X)] <Nyújtási pont>: Írja be a „C” betűt.

· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Hozzáadás(A)/Eltávolítás(R)/Mozgatás(M)/Nyújtás(S)/Ív(c)/Érintő(T)/Vonal(L)/Rögzített(F)/Kilépés(X)] <Ívpont>: Kattintási pontⓈ.



· Vonallánc csúcspont beszúrása

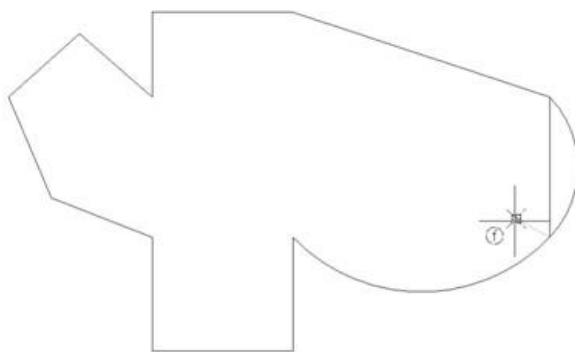
[Hozzáadás(A)/Eltávolítás(R)/Mozgatás(S)/Nyújtás(S)/Érintő(T)/Vonal(L)/Rögzített(F)/Kilépés(X)]

<Ívpont>: Írja be a „T” betűt.

· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Hozzáadás(A)/Eltávolítás(R)/Mozgatás(S)/Nyújtás(S)/Ív(C)/Vonal(L)/Rögzített(F)/Kilépés(X)]

<Érintőpont>: Kattintási pont **f**. (Érintőt húz a kurzorhoz legközelebbi objektumhoz)



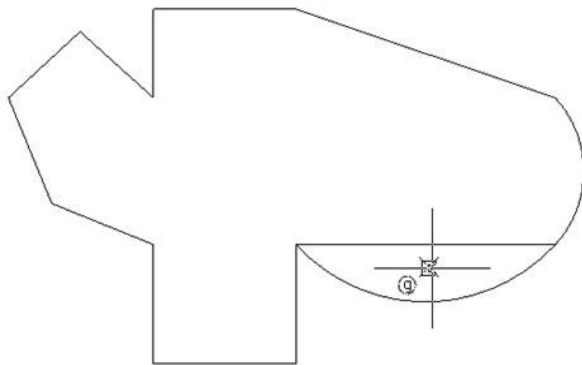
· Vonallánc csúcspont

beszúrása[Hozzáadás(A)/Eltávolítás(R)/Mozgatás(S)/Nyújtás(S)/Ív(C)/Érintő(T)/Rögzített(F)/Kilépés(X)]

<Érintő>: Írja be az „L” betűt.

· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Hozzáadás(A)/Eltávolítás(R)/Mozgatás(S)/Nyújtás(S)/Ív(C)/Érintő(T)/Rögzített(F)/Kilépés(X)]



· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Hozzáadás(A)/Eltávolítás(R)/Mozgatás(S)/Nyújtás(S)/Ív(C)/Érintő(T)/Rögzített(F)/Kilépés(X)]

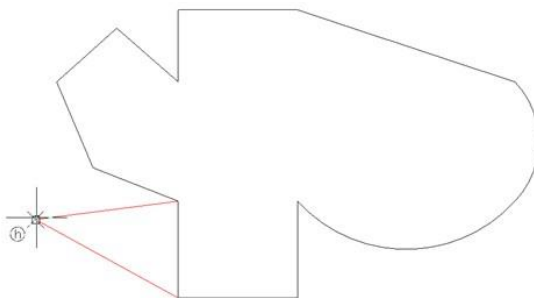
<Sor>: Írja be az „A” betűt.

· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Eltávolítás(R)/Mozgatás(S)/Nyújtás(S)/Ív(C)/Vonal(L)/Érintő(T)/Rögzített(F)/Kilépés(X)]

<Beszúrási pont>: Írja be az „F” betűt. (A kurzor minden egyes elmozdulásakor a beszúrási művelet automatikusan a kurzor új helyén történik. A fix beállítás a kurzor aktuális helyén rögzíti a beszúrási funkciót.)

· Vonallánc csúcspont beszúrása



· Vonallánc csúcspont beszúrása

[Eltávolítás(R)/Mozgatás(S)/Nyújtás(S)/Ív(C)/Vonal(L)/Érintő(T)/Rögzített(F)/

12-10. Görbe - Objektum Z értékének módosítása

Jelöljön ki egy objektumot, és adjon meg egy 3D koordinátaértéket (Z érték) az objektum 3D koordinátaértékének módosításához.

· Parancs: CURVEZ

12-11. Ív - Egyenesek összekötése

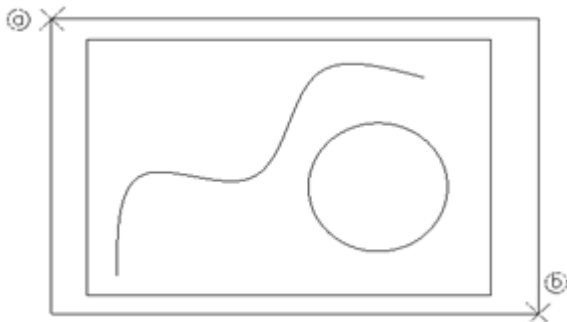
Objektumok, például vonalak és ívek összekapcsolt végpontokkal való összekapcsolása vonalláncokká.

· Parancs: SORILLESZTÉS

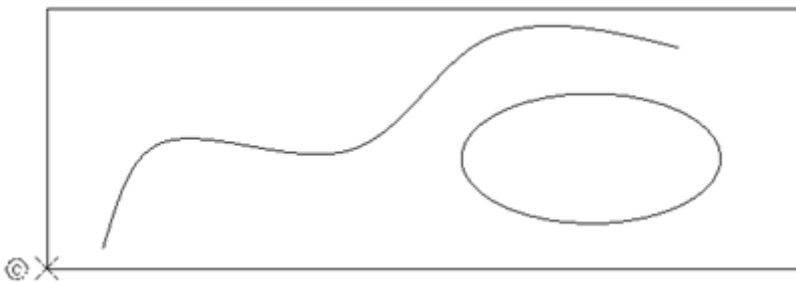
12-12. Módosítás - XY lépték

A kijelölt objektum vízszintes és függőleges léptékének eltérő módosítása. A lépték módosítása után a kiválasztott vonallánc objektum vonalakra vagy ívekre lesz szétbontva.

- Parancs: XYSCALE
- Objektum kijelölése: Kattintási pontok **a** és **b** az objektum kiválasztásához.



- Alappont: Kattintási pont **a**.
- X méretarány vagy pont [Referencia(R)/Eredeti másolat(C)/ <2>]: Írja be az „1” értéket.
- Y méretarány <3>: Írja be a „2” értéket.



- XY léptéktényező **<2,1>**: (A végső alkalmazott léptéktényezőt adja meg.)

12-13. Módosítás - Mindkét oldal eltolása

Jelöljön ki egy objektumot, hogy azt mindkét irányban automatikusan eltolja.

- **Parancs: DOST**
- **Eltolás távolságának megadása <100>:** Írja be az „1000” értéket.
- **Eltolásos objektum kiválasztása: Kattintási pont** @az objektum kiválasztásához.

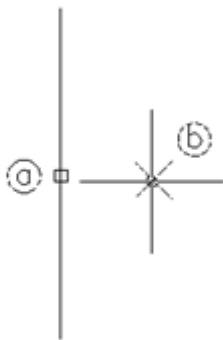


- **Eltolásos objektum kiválasztása: Nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez.**

12-14. Módosítás - Eltolás ismétlése

A kijelölt objektumok automatikus, megadott időközönkénti ismételt kirajzolása.

- **Parancs: RPOST**
- **Ismétlési eltolás távolságának megadása:** <10> Írja be az „1000” értéket.
- **Eltolósos objektum kiválasztása:** Kattintási pont **@** az objektum kiválasztásához.
- **Eltolás irányvának megadása:** Kattintási pont **@** az irány kiválasztásához.



- **Ismétlések számának megadása:** Írja be a „3” értéket.

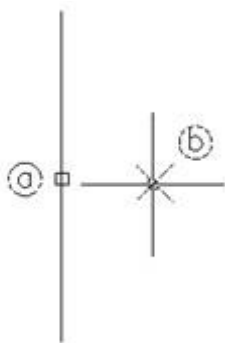


- **Eltolósos objektum kiválasztása:** Nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez.

12-15. Módosítás - Növekményes eltolás

Ez a parancs folyamatosan, növekményesen eltolja a kijelölt objektumokat.

- Parancs: INCOST
- Eltolásos objektum kiválasztása: Kattintási pont **(a)** az objektum kiválasztásához.
- Eltolás irányának megadása: Kattintási pont **(b)** az irány kiválasztásához.



- Növekményes eltolási távolság megadása: Írja be az 1000" értéket.



- Növekményes eltolási távolság megadása: Írja be a 2000" értéket.



- Növekményes eltolási távolság megadása: Nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez.

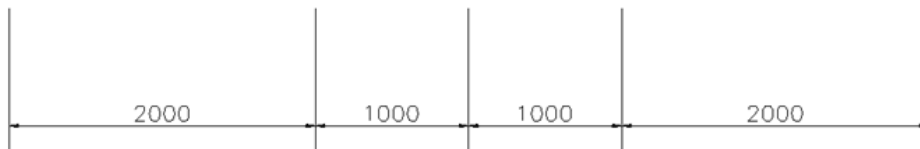
12-16. Módosítás - Mindkét oldal inkrementális eltolása

Ez a parancs felhasználói bevitelt igényel, hogy mindkét oldalt folyamatosan, inkrementálisan eltolja.

- Parancs: INCDEST
- Mindkét oldalról eltolt objektum kiválasztása: Kattintás a pontra  az objektum kiválasztásához.



- Növekményes eltolási távolság megadása: Írja be az „1000” értéket.



- Növekményes eltolási távolság megadása: Nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez.

12-17. Módosítás - Üres objektumok eltávolítása

Ez a parancs eltávolítja az üres objektumokat, például vonalakat, vonalláncokat, íveket, köröket (azonos kezdő- és végponttal rendelkező objektumok) és üres karakterláncokat. (A pontok kezelése opcionális.)

· Parancs: TÖRLÉS ÜRES

12-18. Szöveg – Szöveg módosítása

Ez a parancs lehetővé teszi a kijelölt szöveg tulajdonságainak (magasság, szín, szög stb.) egyszerű módosítását, szövegszerkesztést, valamint szöveg beszúrását vagy törlését adott pozíciókban. Amikor egy objektumot kijelölünk, az alábbi párbeszédpanel aktiválódik. A párbeszédpanelen található funkciók használata egyszerűvé és kényelmessé teszi a szövegmódosítást.

Current Text	New Text
CADian2002	CADian2002

Attribute Modify Remove

Text Height: 0,685463 ☐ Upside down

Rotate: 0 ☐ Backwards

Width factor: 1 Justify: Left

Oblique: 0 Text Style: Standard

Text Color: ☐ ByLayer ☐ Modify only select item

View OK Cancel

☐ Tulajdonságok módosítása

• **Parancs: SZÖVEGMODIFY**

• **Szöveg kijelölése: Kattintási pontok  és  a szöveges objektumok kiemeléséhez.**

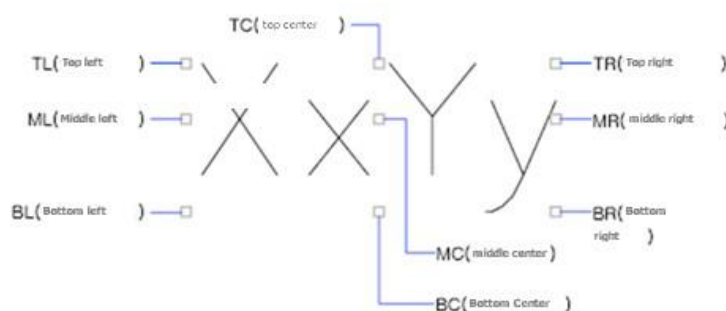


• **Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt a kijelölés befejezéséhez, és az alábbi párbeszédpanel aktiválódik.**

- **Szövegmező:** A kijelölt szöveg megjelenik a listában egy cellaformátum, és a jobb oldali szöveg egyenként szerkeszthető közvetlenül az egérrel kattintva.
- **Szövegmagasság:** Amikor a párbeszédpanel aktiválódik, a rendszerben aktuálisan használt szöveg méretet jeleníti meg. Változó a szöveg magassága az összes kijelölt szöveg magasságát megváltoztatja. A váltógombra kattintva (kijelölt elemek módosítása) csak a jobb alsó sarokban csak a kijelölt szöveg magasság tulajdonságát módosítja a szövegmezőben.
- **Elforgatási szög:** Amikor a párbeszédpanel aktív, megjeleníti az aktuális szöveg forgatási szögét a rendszerben. A szöveg elforgatási szögének módosítása az összes kijelölt szöveg elforgatási szögét megváltoztatja. A kapcsolóra kattintva a jobb alsó sarokban található (csak a kijelölt elemek módosítása) mező csak a kijelölt elemek elforgatási szögét módosítja a szövegmezőben.
- **Szélességfaktor:** Amikor a párbeszédpanel aktív, megjeleníti az aktuális szöveg szélességét a rendszerben. Változó a szöveg szélessége megváltoztatja az összes kijelölt szöveg szélesség tulajdonságát. A váltógombra kattintva (kijelölt módosítása) (csak elemek) a jobb alsó sarokban csak a kijelölt szöveg szélesség tulajdonságát módosítja a szövegmezőben.
- **Ferde szög:** Amikor a párbeszédpanel aktív, a szöveg aktuális ferde szögét jeleníti meg a rendszer. A szöveg dőlésszögének módosítása az összes kijelölt szöveg dőlésszögét megváltoztatja. Kattintás

A jobb alsó sarokban található váltógomb (csak a kijelölt elemek módosítása) csak a dőlésszöveget változtatja meg a kijelölt szöveg szövegmezőben.

- Szöveg színe: Amikor a párbeszédpanel aktiválódik, a rendszerben aktuálisan használt szövegszín jeleníti meg. A szöveg színe megváltoztatja az összes kijelölt szöveg színtulajdonságát. A váltógombra kattintva (kijelölt módosítása) (csak elemek) a jobb alsó sarokban csak a kijelölt szöveg színtulajdonságát módosítja a szövegmezőben.
- Fejjel lefelé: A jelölőnégyzetre kattintva a szöveg függőlegesen tükröződik.
- Visszafelé: A jelölőnégyzetre kattintva a szöveg vízszintesen tükröződik.
- Igazítás: Amikor a párbeszédpanel aktiválódik, megjeleníti a rendszerben aktuálisan elérhető szövegigazítást. A szöveg igazításának módosítása az összes kijelölt szöveg igazítási tulajdonságát megváltoztatja. A jobb alsó sarokban található váltógomb (csak a kijelölt elemek módosítása) csak a kijelölt elemek igazítási tulajdonságát módosítja a kijelölt szöveg szövegmezőben.



- Szövegstílus: Amikor a párbeszédpanel aktiválódik, a rendszerben aktuálisan használt szövegstílust jeleníti meg. A szövegstílus megváltoztatja az összes kijelölt szöveg stílusát. A váltógombra kattintva (csak a kijelölt elemek módosítása) a jobb alsó sarokban csak a szövegmezőben kijelölt szöveg stílusát módosítja.
- Csak a kijelölt elemek módosítása: A jelölőnégyzetre kattintva a tulajdonságmódosítások csak a kijelölt szövegre vonatkoznak a szövegmezőben.
- Előnézet: Ez a funkció lehetővé teszi a szövegtulajdonságok módosításainak előnézetét, mielőtt azokat a rajzra alkalmazná. Az Előnézet gombra kattintva elrejtetheti a párbeszédpanel, és a módosított tulajdonságok érvényesek lesznek a szövegre. A párbeszédpanelhez való visszatéréshez nyomja meg az „Esc” gombot. A szöveg tulajdonságai csak a Megerősítés gombra kattintva változnak meg. gombra kattintanak.

❑ Szöveg módosítása

· **Parancs: SZÖVEGMODIFY**

· **Szöveg kijelölése: Kattintási pontok  és  a szöveges objektumok**



· **Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt a kijelölés befejezéséhez, és az alábbi párbeszédpanel aktiválódik. Kattintson a Szöveg**

Text Modify

Current Text	New Text
CADian2002	CADian2002

Attribute Modify Remove

Change ==>

Parenthesis

Upper,lower ☒ Upper letter ☐ Lower letter ☐ First Upper letter ☐ Swap

Append text Prefix Middlefix Suffix Mid location

View

- Csere: Automatikusan megváltoztatja a kijelölt szövegben lévő megadott karaktereket (karakterláncokat).
- Zárójelek: A Zárójelek gombra kattintva a következőket teheti: zárójelek hozzáadásához vagy eltávolításához a kijelölt szöveg.
- Kis- és nagybetűméret: A Kis- és nagybetűméret gombra kattintva a kiválasztott beállítás alapján automatikusan megváltozik a szöveg kis- és nagybetűmérete.
- Nagybetű: Az összes kijelölt szöveget nagybetűsre módosítja.
- Kisbetű: Az összes kijelölt szöveget kisbetűsre módosítja.
- Nagybetűs első betű: Az összes kijelölt szöveg első betűjét nagybetűre módosítja.
- Kisbetű/nagybetű váltása: A kijelölt szöveg nagybetűsre/kisbetűsre vált, és fordítva.
- Szöveg hozzáadása: Szöveget ad hozzá a kijelölt szöveg elejére, végére vagy megadott pozíciójára. Előtag, középrész és az utótag külön-külön vagy egyszerre is hozzáadható.

□ Szöveg eltávolítása

- **Parancs: SZÖVEGMODIFY**
- **Szöveg kijelölése: Kattintási pontok  és  a szöveges objektumok kijelöléséhez**



- **Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt a kijelölés befejezéséhez, és az alábbi párbeszédpanel aktiválódik. Kattintson a Szöveg**

Text Modify

Current Text	New Text
CADian2002	CADian2002

Attribute Modify Remove

Blank

☒ Front back remove

☐ All remove

☐ Front remove

☐ Back remove

☐ Insert

Text

☒ Front remove

☐ Back remove

☐ Text remove

Trim

☒ Front

☐ Back

☐ Middle

To

View OK Cancel

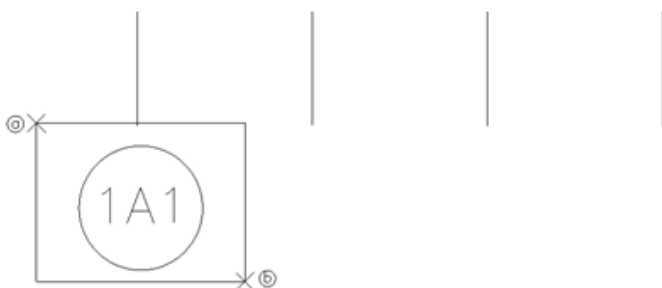
- Szóköz beszúrása/eltávolítása: Szóközöket szúr be vagy távolít el a kijelölt szöveg kijelölt pozíciójában.
- Specifikus karakter: Adja meg és távolítsa el a benne foglalt karaktereket a kijelölt szövegben a megfelelő opció kiválasztásával eltávolítás és az adott karakter gombra kattintás. Ha ugyanaz a karakter többször is megjelenik, akkor bal szélső pozícióból indul ki, és ismételt kattintással jobbra mozgatható. Szövegkis- és nagybetűérzékeny.
- Vágás: Adja meg a karakterek számát, és válassza a vágás lehetőséget, majd kattintson a Vágás gombra a automatikusan kivágja a szöveget. A szöveg megkülönbözteti a kis- és nagybetűket.

12-19. Szöveg - Számok növelése

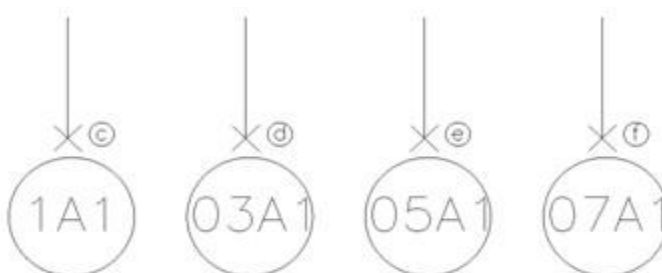
A kiválasztott számot ismételten másolja egy növekményes érték hozzáadásával.

☐ Növekmény a szöveg elején

- Parancs: TEXTINC
- Objektumok kijelölése: Kattintási pontok **ⓐ** és **ⓑ** az objektumok kiválasztásához.



- Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt a kijelölés befejezéséhez.
- Növekményérték <1>: Írja be a „2” értéket.
- Számjegyek száma <1>: Írja be a „2”-t.
- Szám pozíciója [Elöl(E)/Hátul(B)]: Írja be az „E” betűt.
- Alappont: Kattintási pont **ⓐ**.
- Következő pont megadása: Kattintási pontok **ⓓ**, **ⓔ**, **ⓕ** egymás után.

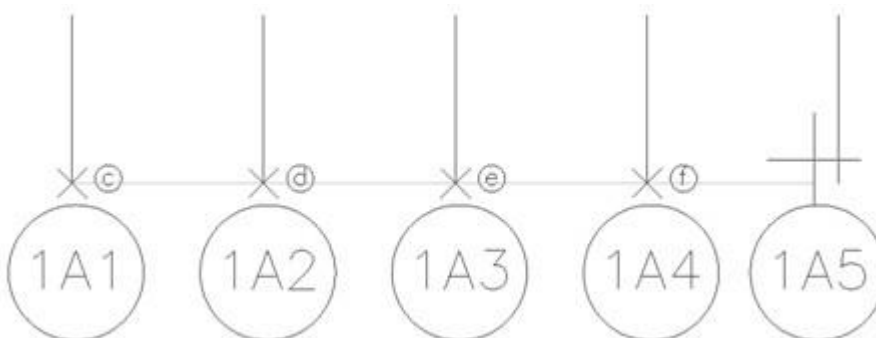


☐ Növekmény a szöveg végén

- **Parancs: TEXTINC**
- **Objektumok kijelölése: Kattintási pontok $\textcircled{a}$ és $\textcircled{b}$ az objektumok kiválasztásához.**



- **Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt a kijelölés befejezéséhez.**
- **Növekményérték <1>: Írja be az „1” értéket.**
- **Számjegyek száma <1>: Írja be a „2”-t.**
- **Szám pozíciója [Elöl(E)/Hátul(B)]: Írja be a „B” betűt.**
- **Alappont: Kattintási pont $\textcircled{c}$.**
- **Következő pont megadása: Kattintási pontok $\textcircled{d}$, $\textcircled{e}$, $\textcircled{f}$ egymás után.**



- ❑ Növelje a "?" karaktert

Ha a rajzolt szövegben szerepel a „?” karakter, az számmá alakítható és növelhető. Ha mind a „?” karakter, mind egy szám szerepel, akkor csak a szám növekszik, a „?” karaktert figyelmen kívül hagyva.

- **Objektumok kijelölése:** Kattintson a ① pontra az objektumok kijelöléséhez.



- **Növekményérték <1>:** Írja be az „1” értéket.
- **Számjegyek száma <1>:** Írja be a „2”-t.
- **Szám pozíciója [Elöl(E)/Hátul(B)]:** Nyomja meg az Enter billentyűt.



- **Alappont:** Kattintási pont ②.
- **Következő pont megadása:** Kattintson a kívánt helyre a szöveg megrajzolásához. (A pontokra kattintva a számok automatikusan növekednek és kirajzolódnak, az Enter billentyű lenyomása pedig befejezi a parancsot.)

12-20. Szöveg - Lineáris egymást követő számok

A kijelölt szövegben szereplő számokhoz szabályos időközönként, megadott növekményértékekkel rajzol szöveget.

□ 1. rajz

- Parancs: LINCTEXT
- Szöveg kijelölése: Kattintás pontra @a szöveg kijelöléséhez



1A1
ⓐ

- Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt.
- Növekményérték <1>: Írja be a „2” értéket.
- Számjegyek száma <1>: Írja be a „2”-t.
- Szám pozíciója [Elöl(E)/Hátul(B)]: Írja be az „E” betűt.
- Alappont: Kattintási pontⓐ.
- Távolság megadása: Írja be az „1000” értéket. (Az egérrel is megadhatja a két pont közötti távolságot.)
- Pozíció megadása: Kattintási pont ⓐ (A célkereszt jobbra húzása megjeleníti a (1000-es intervallumokban növekvő szöveg. Kattintson a megjelenített szöveg közelébe az automatikus kirajzoláshoz.)



□ 2. rajz

Ha a rajzolt szövegben szerepel a „?” karakter, az számmá alakítható és növelhető. Ha mind a „?” karakter, mind egy szám szerepel, akkor csak a szám növekszik, a „?” karaktert figyelmen kívül hagyva.

Parancs: LINCTEXT

Szöveg kijelölése: Kattintás pontra **Ⓐ**a szöveg

kijelöléséhez



?A
Ⓐ

- **Objektumok kijelölése:** Nyomja meg az Enter billentyűt.
- **Növekményérték <1>:** Írja be a „2” értéket.
- **Számjegyek száma <1>:** Írja be a „2”-t.
- **Szám pozíciója [Elöl(E)/Hátul(B)]:** Nyomja meg az Enter billentyűt.
- **Alappont:** Kattintási pont **Ⓐ**.
- **Távolság megadása:** Írja be az „1000” értéket. (Az egérrel is megadhatja a távolságot a két elem között.) két pont.)
- **Pozíció megadása:** Kattintási pont **Ⓒ**(A célkereszt jobbra húzása megjeleníti a
(A szöveg 1000-es intervallumokban növekszik. Kattintson a megjelenített szöveg közelébe az automatikus kirajzoláshoz. Ha a szöveg számokat tartalmaz, a „?” jelet figyelmen kívül hagyja, és a számokat növeli.)

12-21. Szöveg - Kör alakú egymást követő számok

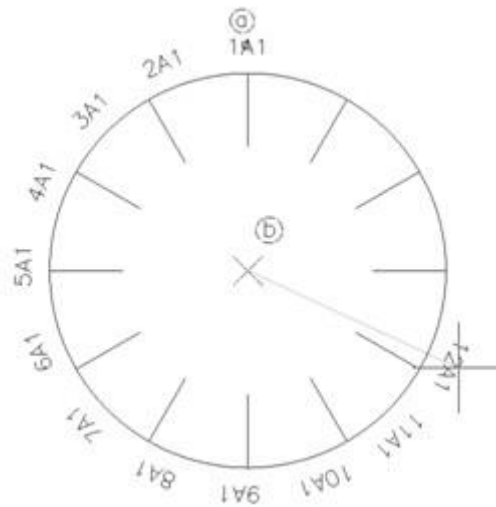
Kör alakúra rajzolja a kijelölt szövegben szereplő számokat a megadott növekményértékekkel.

□ 1. rajz

- **Parancs:** PINCTEXT
- **Szöveg kijelölése:** Kattintás pontra **@**a szöveg kijelöléséhez.
- **Objektumok kijelölése:** Nyomja meg az Enter billentyűt.
- **Növekményérték <1>:** Írja be az „1” értéket.
- **Számjegyek száma <1>:** Írja be az „1”-et.
- **Szám pozíciója [Elöl(E)/Hátul(B)]:** Írja be az „E” betűt.
- **Középpont:** Kattintási pont**@**. (Az OSNAP <„CEN”> paranccsal kattintson a kör középpontjára.)
- **Elemek száma [Szög között (A)/Szöveg elforgatása (R)] <4>:** Írja be a „12” értéket. (Írja be a (elforgatandó példányok száma.)



- **Kitöltési szög [Szöveg forgatása(J)] (+=balra, -=jobbra) <360 >:** Írja be az "J" betűt



· Kitöltési szög [Szöveg forgatása(J)] (+=balra, -=balra) <360>: Írja be a „360” értéket.

□ 2. rajz

Ha a rajzolt szövegben szerepel a „?” karakter, az számmá alakítható és növelhető. Ha mind a „?” karakter, mind egy szám szerepel, akkor csak a szám növekszik, a „?” karaktert figyelmen kívül hagyva.

· **Parancs: PINCTEXT**

· Szöveg kijelölése: Kattintás pontra @a szöveg kijelöléséhez.

· Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt.

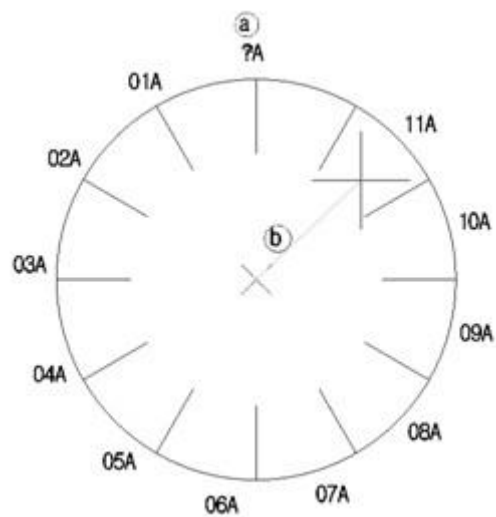
· Növekményérték <1>: Írja be az „1” értéket.

· Számjegyek száma <1>: Írja be a „2”-t.

· Szám pozíciója [Elöl(E)/Hátul(B)]: Nyomja meg az Enter billentyűt.

· Központ: Kattintási pontⓅ. (Az OSNAP <„CEN”> paranccsal kattintson a kör középpontjára.)

· Elemek száma [Szög között (A)/Szöveg elforgatása (R)] <4>: Írja be a „12” értéket. (Írja be a (elforgatandó példányok száma.)



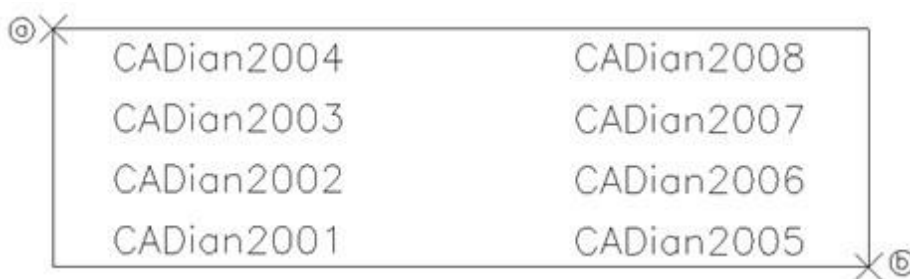
· Kitöltési szög [Szöveg forgatása(J)] (+=balra, -=balra) < 360 >: Írja be a 360° értéket



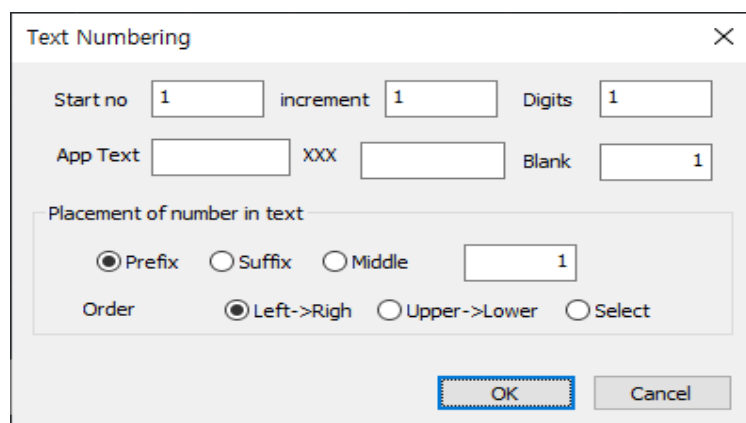
12-22. Szöveg - Szám beszúrása

Ez a parancs lehetővé teszi sorozatszámok hozzáadását a kijelölt szöveghez a megadott szabályok alapján.

- **Parancs: SZÖVEGSZÁMOZÁS**
- **Szöveg kijelölése:** Kattintási pontok  és  az objektumok kiválasztásához.
- **Objektumok kijelölése:** Nyomja meg az Enter billentyűt.



- **Kezdőérték [Dialog(D)] < 1 > : Írja be a „D” betűt. (Az alábbi párbeszédpanel aktiválódik.)**

A screenshot of a 'Text Numbering' dialog box. It has a title bar with a close button (X). The dialog contains several input fields: 'Start no' with '1', 'increment' with '1', 'Digits' with '1', 'App Text' with an empty field, 'XXX' with an empty field, and 'Blank' with '1'. Below these is a section titled 'Placement of number in text' containing three radio buttons: 'Prefix' (selected), 'Suffix', and 'Middle'. To the right of these is a small input field with '1'. Below this section are three radio buttons for 'Order': 'Left->Right' (selected), 'Upper->Lower', and 'Select'. At the bottom right are 'OK' and 'Cancel' buttons.

- **Kezdőérték:** Adja meg a kezdőszám első értékét.
- **Növekményérték:** Adja meg a számotnövelni.
- **Számjegyek száma:** Adja meg a hozzáadandó szám számjegyeinek számát (pl. 001).
- **Szöveg hozzáadása:** Írja be a szöveget a szám elé vagy utoljára hozzáadni (pl. TA-001-L).
- **Szókötők száma:** Adja meg a hozzáadott szöveg elé vagy után hozzáadandó szókötők számát.

- Szövegpozíció hozzáadása

- Elöl: A kijelölt szöveg elejére illeszti be (pl. SZÖVEG => T1L SZÖVEG).
- Középső: Hozzáadása kijelölt szöveg közepén (pl. TEXT => TE T1L XT).
- Vége: Hozzáadás a kijelölt szöveg végéhez (pl. SZÖVEG => SZÖVEG T1L).

- A teremtés sorrendje

- Balról jobbra: A számok balról jobbra nőnek a kijelölt szöveg kezdőpontjától függően.
- Fentről lefelé: A számok fentről lefelé növekednek a kijelölt szöveg kezdőpontjától függően.
- Kijelölési sorrend: Számok növelése a szöveg kijelölésének sorrendjében.

T1L CADian2004

T2L CADian2003

T3L CADian2002

T4L CADian2001

T5L CADian2008

T6L CADian2007

T7L CADian2006

T8L CADian2005

12-23. Szöveg - Szöveghatár

Automatikusan növekvő szöveget rajzol egy alakzaton belül, vagy alakzatokat add hozzá a meglévő szöveg köré.

Text Mark

☒ New Text ☐ Text

Start No: 1
Inc Value: 1
Digit: 1

Prefix:
Suffix:

Text Height: 1035,230429
Text Width: 1
Oblique: 0
Text Style: Standard

☒ Circle ☐ Triangle
☐ Quadrance ☐ Pantangon
☐ Hexagon ☐ None
☐ Rhombus ☐ Ellipse
☐ Rectangle ☐ Round
☐ Star type ☐ Flower
Outline Size: 2
☐ Fixed Height

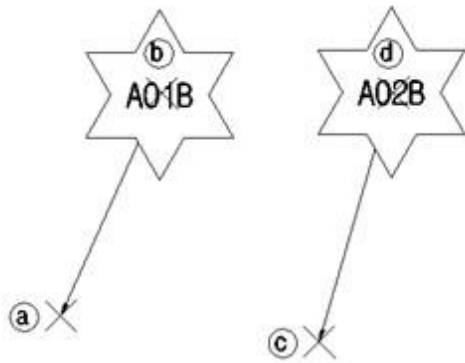
☒ Leader
Closed filled
☒ Mark Center
☐ Mark Up,Down,Left,Right
Arrow Size: 1

OK Cancel

- Új alkotás: Alakzatok és szöveg rajzolása a felhasználó által megadott helyeken.
- Meglévő szöveg: Jelöljön ki egy meglévő szöveget, hogy alakzatokat rajzoljon köré.
- Kezdőérték: Adja meg az első kezdőértéket.
- Növekményérték: Adja meg a növekményértéket.
- Számjegyek száma: Adja meg a számjegyek számát.
- Előtag: Adja meg a szöveget a szám elé kell hozzáadni. Ha nem szükséges, hagyja üresen (pl. AA001).
- Utótag: Szöveg megadásaa szám utáni hozzáadáshoz. Ha nem szükséges, hagyja üresen (pl. 001BB).
- Vezetővonal: Válassza ki a vezetővonalak rajzolásának lehetőségét.
- Igazítás az alakzat közepéhez: A vezetővonal végpontja az alakzat közepéhez igazodik.
- Igazítás az alakzat oldalaihoz: A mutatóvonal automatikusan az alakzat oldalának közepére kerül a pozíciója alapján.

<A Megerősítés gombra

- Vezető vonal pozíciója: Kattintson a ① pontra.
- Jelölés pozíciója: Kattintási pont ②.
- Vezető vonal pozíciója: Kattintási pont ③.
- Jelölés pozíciója: Kattintási pont ④.
- Vezető vonal pozíciója: Nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez.

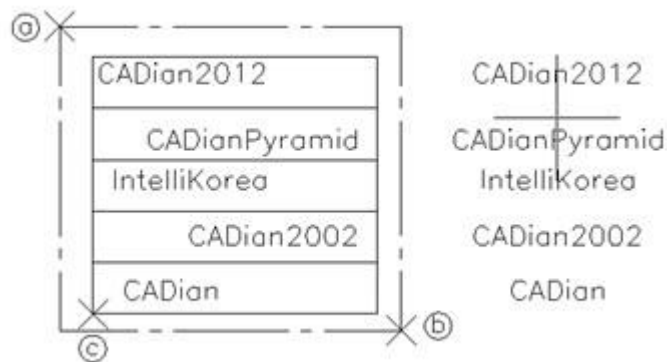


12-24. Szöveg - Szöveg igazítása

Ez a parancs lehetővé teszi több szöveges karakterlánc automatikus igazítását balra, jobbra vagy felülre, többek között.

□ Függőleges igazítás

- **Parancs: SZÖVEGREGRESZELÉS**
- **Szöveg kijelölése:** Kattintási pontok **ⓐ** és **ⓑ** az objektumok kiválasztásához.
- **Objektumok kijelölése:** Nyomja meg az Enter billentyűt.
- **Igazítási pont:** Kattintási pont **ⓒ** (Kattintás után húzza a célkeresztet középre az igazításhoz.)



- **Szöveg igazítása [Vízszintes(M)/Függőleges(C)/Térköz(S)/Igazítás: Balra(B)/Középre(C)/Jobbra(R)/Alul(B)/Középen(M)/Fent(T)/Tulajdonságok alkalmazása(A)]:** Írja be az „B” betűt. (Húzza a célkeresztet középre a balra igazításhoz.)

CADian2012	CADian2012
CADianPyramid	CADianPyramid
IntelliKorea	IntelliKorea
CADian2002	CADian2002
CADian	CADian

- Szöveg igazítása [Vízszintes(M)/Függőleges(C)/Térköz(S)/Igazítás: Balra(B)/Középre(C)/Jobbra(R)/Alul(B)/Középen(M)/Fent(T)/Tulajdonságok alkalmazása(A)]: Írja be az „S” betűt.
- Szöveggöz: Kattintási pontok ④ és ⑤. (A kijelölt szöveg egyenletesen elosztva lesz, alább látható.)

CADian2012	CADian2012
CADianPyramid	CADianPyramid
IntelliKorea	IntelliKorea
CADian2002	CADian2002
④ ✕ CADian	CADian
⑤ ✕	

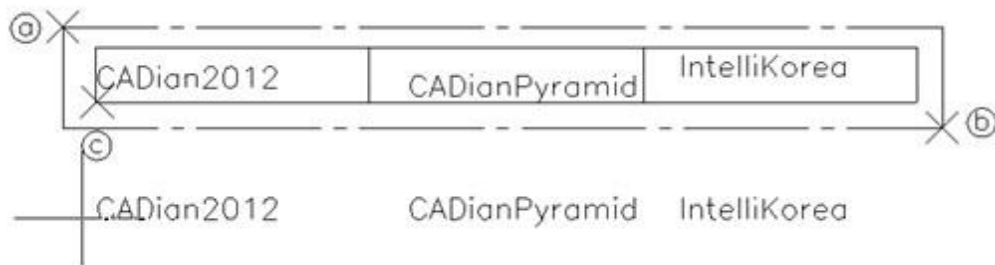
- Szöveg igazítása [Vízszintes(M)/Függőleges(C)/Térköz(S)/Igazítás: Balra(B)/Középre(C)/Jobbra(R)/Alul(B)/Középen(M)/Fent(T)/Tulajdonságok alkalmazása(A)]: Kattintás a megfelelő pontra ④. (Az egér húzása a pont felé ⑥ automatikusan a
- (A korábban kattintott igazítási pontra, és a kattintás a szöveget az alábbiak szerint



□ Függőleges igazítás

Parancs: SZÖVEGREGRSZELÉS

- Szöveg kijelölése: Kattintási pontok ① és ② az objektumok kiválasztásához.
- Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt.
- Igazítási pont: Kattintási pont ③. (Kattintás után húzza a célkeresztet az igazításhoz az alábbiak szerint. A szöveg az ábrán látható módon alulra lesz



- Szöveg igazítása [Vízszintes(M)/Függőleges(C)/Térköz(S)/Igazítás: Balra(B)/Középre(C)/Jobbra(R)/Alul(B)/Középen(M)/Fent(T)/Tulajdonságok alkalmazása(A)]: Írja be az „M” betűt. (A célkereszt a szöveg középre kerül, és a húzás a középpontból indul, az alábbiak szerint.)

CADian2012	CADianPyramid	IntelliKorea
CADian2012	CADianPyramid	IntelliKorea

· Szöveg igazítása [Vízszintes(M)/Függőleges(C)/Térköz(S)/Igazítás: Balra (L)/Középre (C)/Jobbra (R)/Alul (B)/Középen (M)/Fent (T)/Tulajdonságok alkalmazása (A)]:

Kattintsonpon **@**. (Az OSNAP <“MID”> használatával kattintson a pontra **@** a szöveg középre igazításához

@ X CADian2012	CADianPyramid	IntelliKorea
-----------------------	---------------	--------------

12-25. Szöveg - Szöveg másolása

Ez a parancs az eredeti szöveg tartalmát másolja a tulajdonságainak megváltoztatása nélkül.

- Parancs: SZÖVEGMÁSOLÁS
- Eredeti szöveg kijelölése: Kattintás pontra **@** az eredeti szöveg kijelöléséhez.

Másolandó szöveg: IntelliKorea Kattintás pontra @ az eredeti

IntelliKOREA CADiEn2001

- Jelölje ki a másolandó szöveget: Nyomja meg az Enter billentyűt a parancs befejezéséhez

IntelliKOREA IntelliKOREA

12-26. Szöveg - Szövegcsere

Ez a parancs felcseréli a szöveg tartalmát, miközben megőrzi a szöveg tulajdonságait.

- **Parancs: SZÖVEGCSERÉLÉS**
- **Szöveg kijelölése: Kattintás pontra a szöveg kijelöléséhez.**
- **Szöveg kijelölése cseréhez: Kattintson a pontra a cserélni kívánt szöveg kijelöléséhez.**

 IntelliKOREA	 CADian2001
CADian2001	IntelliKOREA

12-27. Szöveg - Szöveg hozzáfűzése

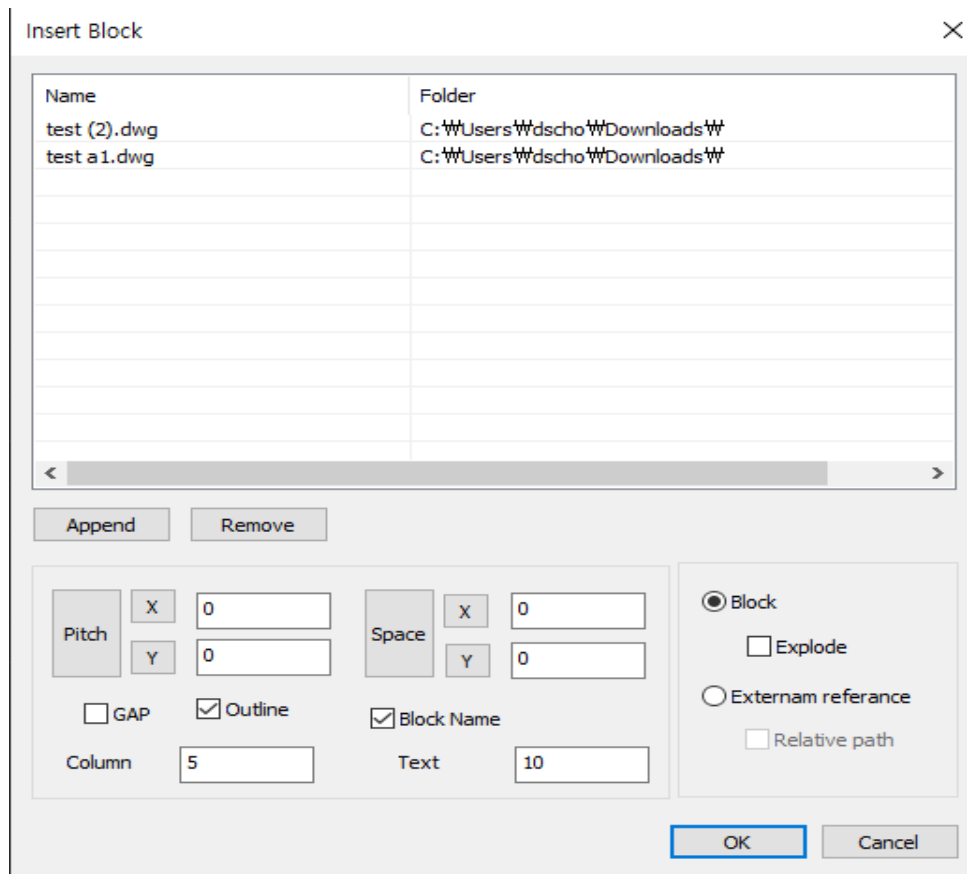
Jelöljön ki két szöveges karakterláncot, és a második kiválasztott karakterlánc az első végéhez lesz hozzáfűzve. Az egyesített szöveg az első szöveges karakterlánc tulajdonságait fogja átvenni.

- **Parancs: SZÖVEGDOBOZ**
- **Szöveg kijelölése: Kattintás pontra [Ⓐ] az eredeti szöveg kijelöléséhez.**
- **Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt.**
- **Hozzáfűzni kívánt szöveg kijelölése: Kattintson a pontra [Ⓑ] a hozzáfűzni kívánt szöveg kijelöléséhez.**

[Ⓐ]
IntelliKOREA
[Ⓑ]
CADi[®]2001

12-28. Blokk - Több blokk beszúrása

Ez a parancs automatikusan több blokkot szűr be, amikor duplikált blokkfájlokat választ ki, és ennek megfelelően címpecsétet is létrehozhat.



The 'Insert Block' dialog box is shown with a table of block names and their folder paths. Below the table are buttons for 'Append' and 'Remove'. Further down are input fields for 'Pitch' (X: 0, Y: 0) and 'Space' (X: 0, Y: 0). There are also checkboxes for 'GAP', 'Outline', 'Block Name', and 'Relative path'. The 'Block' radio button is selected. At the bottom are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Name	Folder
test (2).dwg	C:\Users\Wdscho\Downloads\
test a1.dwg	C:\Users\Wdscho\Downloads\

Append Remove

Pitch X 0 Y 0 Space X 0 Y 0

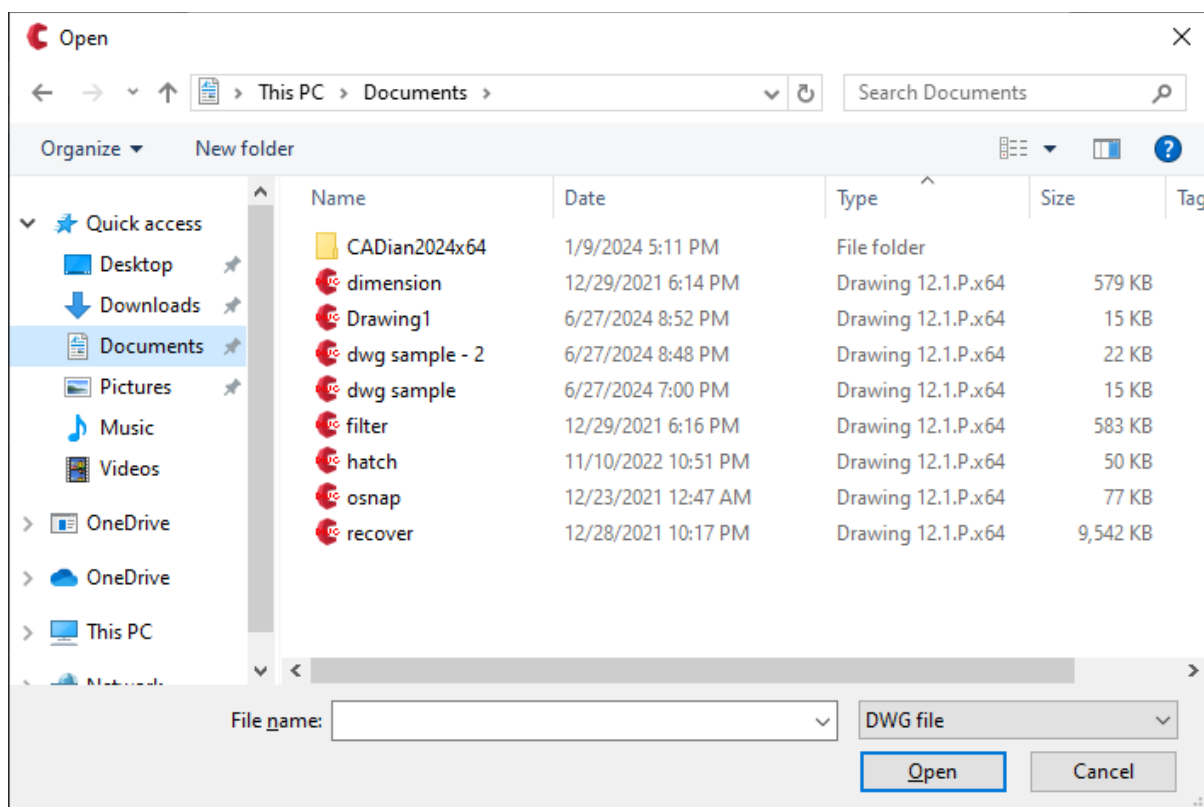
☐ GAP ☒ Outline ☒ Block Name

Column 5 Text 10

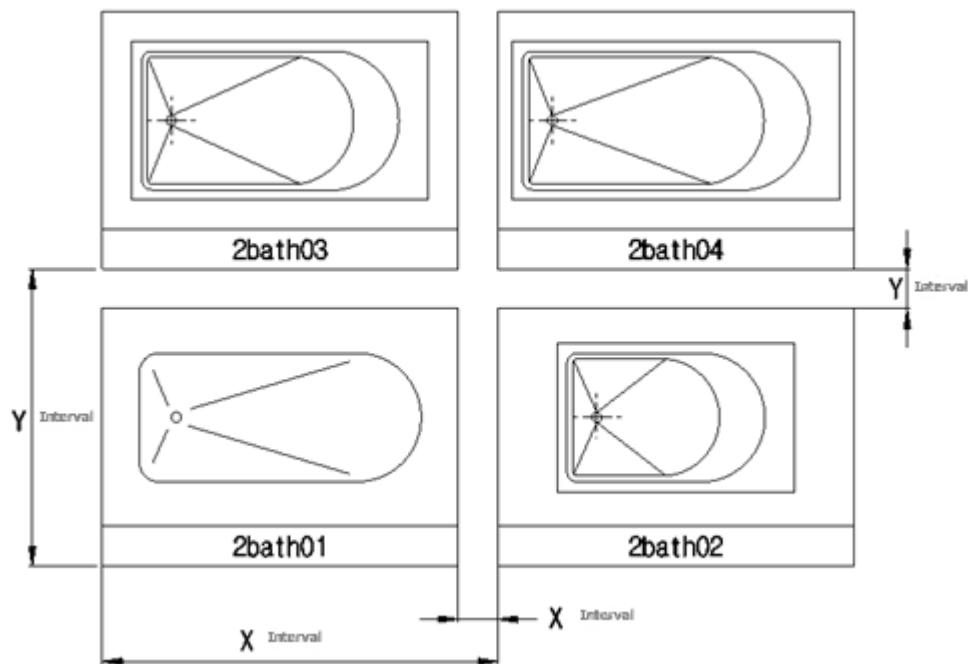
☒ Block ☐ Explode ☐ External reference ☐ Relative path

OK Cancel

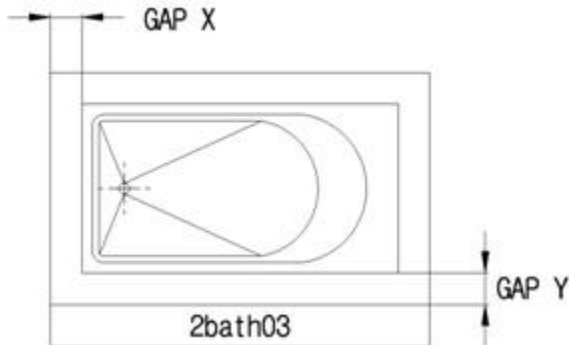
Hozzáadás: Kattintson a Hozzáadás gombra az alábbi párbeszédpanel aktiválásához. Jelölje ki a beszúrni kívánt blokkot, majd kattintson a Megnyitás gombra.



- **Eltávolítás:** A kiválasztott blokk törlése a listából.
- **Pitch (Sorrás):** Kattintson a Pitch (Sorrás) gombra a párbeszédpanel kikapcsolásához. Kattintson két pontra a téglalapban a egyszerre adja meg a vízszintes és függőleges dőlésszög értékeit.
- **X. prezentáció:** Kattintson aX gomb a párbeszédpanel kikapcsolásához. Kattintson két pontra a vonalon az X osztásköz beviteléhez.érték.
- **Y osztás:** Kattintson aY gomb a párbeszédpanel kikapcsolásához. Kattintson két pontra a vonalon az Y osztásköz beviteléhez.érték.
- **Térköz:** Kattintson a Térköz gombra a párbeszédpanel kikapcsolásához. Kattintson két pontraa téglalapban a vízszintes és függőleges távolságértékek egyidejű beviteléhez.
- **X távolság:**Kattintson az X gombra a párbeszédpanel kikapcsolásához. Kattintson két pontra a vonalon az X beviteléhez.térközérték.
- **Y távolság:**Kattintson az Y gombra a párbeszédpanel kikapcsolásához. Kattintson két pontra a vonalon az Y koordináta beviteléhez.térközérték.



- GAP: A jelölőnégyzet bejelölésével beállíthatók a hangmagasság bemeneti értékei. X és Y a címblokk belső térközeiként, ahogy az alább látható.



- Körvonal: Ha a jelölőnégyzet nincs bejelölve, a címpecsét körvonalkeretét nem rajzolja ki a program.
- Blokknév megadása: Állítsa be, hogy be kell-e írni a blokknevet a címblokkban.
- Cellák száma: Adja meg az elhelyezéshez használandó cellák számát. Ha a blokkok száma meghaladja a megadott értéket, a cellák száma alapján a sorok automatikusan hozzáadódnak a rajzoláshoz.
- Szövegmagasság: Állítsa be a blokk nevéhez tartozó szöveg méretét.
- Belső blokk: Szúrja be a beillesztett blokkot a következőképpen: egy blokk ingatlan.
- Felbontás: Ha a jelölőnégyzetbe van jelölve, a blokk robbantott állapotban kerül beillesztésre.

- Külső hivatkozás: A beszúrt blokk külső hivatkozásként lesz beszúrva.
- Relatív elérési út: A külső referenciablokk a következővel lesz beszúrva: egy relatív elérési út tulajdonság.

· Parancs: MINS

12-29. Blokk - Több kép beszúrása

Ez a parancs több képet illeszt be.

· Parancs: **MIMAGE**

12-30. Blokk - Külső referencia beszúrása

Egy külsőleg hivatkozott blokk kiválasztása a rajzon belüli blokkra módosítja a tulajdonságait.

· Parancs: **XREFINS**

12-31. Blokk - Külső referencia leválasztása

Egy külsőleg hivatkozott blokk kiválasztása leválasztja (törli) a külső hivatkozást a rajzról.

· Parancs: **XREFDETACH**

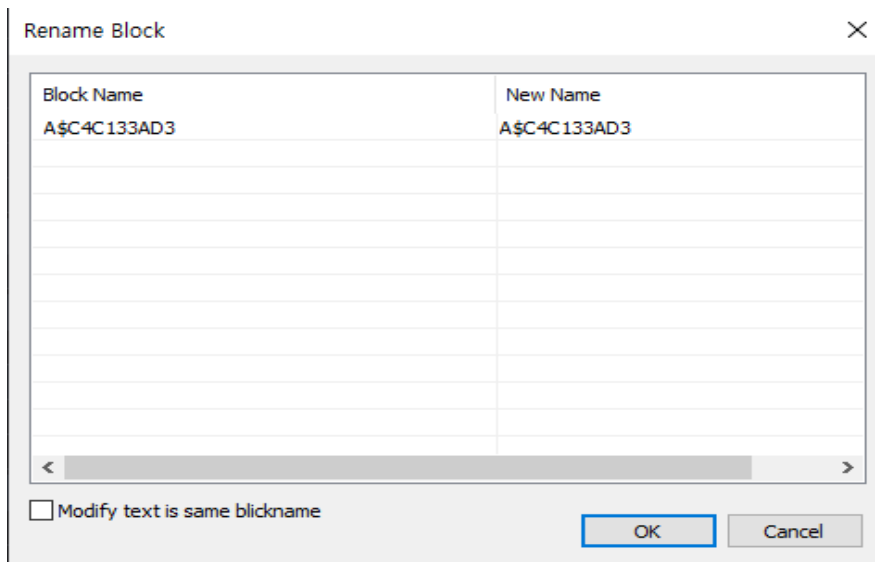
12-32. Blokk - Külső referencia eltávolítása

Egy külsőleg hivatkozott blokk kiválasztása eltávolítja azt. Újratöltéshez használd a külső hivatkozás parancsot.

· Parancs: **XREFUNLOAD**

12-33. Blokk - Blokk átnevezése

Amikor egy blokk objektumot kiválasztunk, az alábbi párbeszédpanel aktiválódik, lehetővé téve a felhasználó számára a blokk átnevezését.



The image shows a 'Rename Block' dialog box. It has a title bar with a close button (X). The main area is a table with two columns: 'Block Name' and 'New Name'. The first row contains the text 'A\$C4C133AD3' in both columns. Below this, there are several empty rows. At the bottom of the table, there is a horizontal scrollbar. Below the table, there is a checkbox labeled 'Modify text is same blickname' (note the typo 'blickname'). To the right of the checkbox are two buttons: 'OK' and 'Cancel'.

Block Name	New Name
A\$C4C133AD3	A\$C4C133AD3

☐ Modify text is same blickname

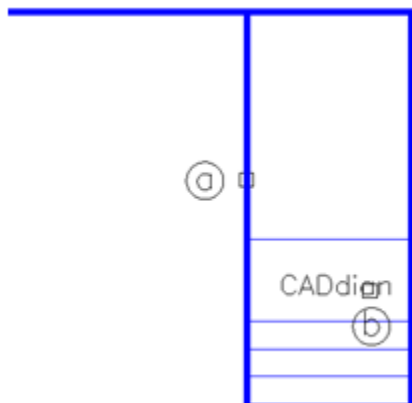
OK Cancel

Parancs: BLOKKÁTNÉV

12-34. Blokk - Objektum

Ez a parancs felhasználó által kiválasztott objektumokat szűr be egy beszúrt blokkba.

- Parancs: **HOZZÁADÁSBLOKK**
- Blokk kiválasztása: Kattintsonegy pontot a blokk objektum kiválasztásához.
- Objektum kiválasztása: Kattintson egy pontra a hozzáadni kívánt objektum kiválasztásához. (A "CADian" szövegobjektum hozzáadódik a blokkhoz.)



12-35. Blokk - Objektum eltávolítása a blokkból

KiválasztásEgy beszúrt blokkon belüli adott objektum törli azt. A parancs folyamata megegyezik a törlés parancsával.parancs.

Parancs: KIVEHETŐ TÖMEG

12-36. Blokk - Objektum másolása blokkon belül

Egy beszúrt blokkon belüli objektum kiválasztása lehetővé teszi egy adott objektum másolását a blokkon belül. A parancs folyamata megegyezik a másolás parancsával.

Parancs: COPYBLKENT

12-37. Blokk - Több beszúrt blokk szétrobbantása

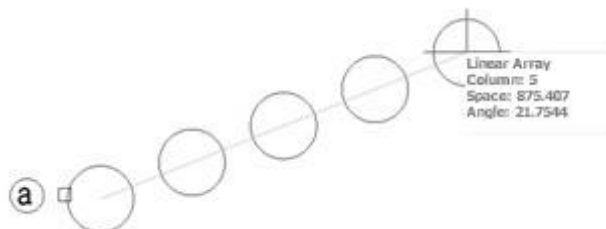
Ez a parancs szétrobbantja a MININSERT parancssal beszúrt blokkokat.

Parancs: MULTBLOCKEXP

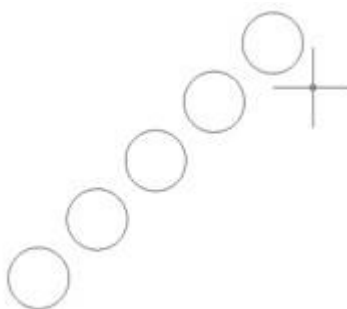
12-38. Tömb - Lineáris tömb

Ez a parancs lehetővé teszi a kijelölt objektumok dinamikus húzását és egyenes vonalban történő elrendezését. (A tömbinformációk megjelenítésének súgójának szövegmérete arányos a "PICKBOX" értékével.)

- Parancs: LARRAY
- Objektumok kijelölése: Kattintáspont **a** az objektumok kiválasztásához.
- Elemek számának megadása [Alappont(B)] <10> : Írjon be „5”-öt. (A kurzor húzása dinamikusan megváltoztatja a kiosztás távolságát és szögét, az alábbiak



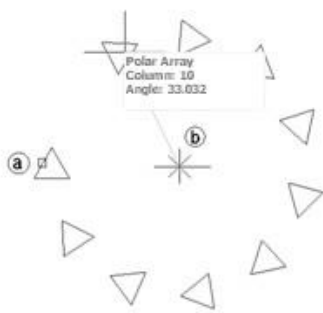
- Térköz megadása <100> : Írjon be „800” értéket. (A térközt egy pont kiválasztásával is megadhatja.)
- Lineáris tömb [Alappont(B)/Db(C)/Távolság(S)/Elforgatás(R)/Kilépés(X)]
Szög: <0.00>: Írja be a "45" értéket.



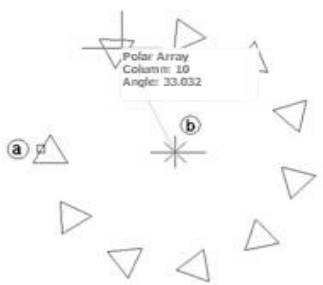
12-39. Tömb - Kör alakú

Ez a parancs lehetővé teszi a kiválasztott objektumok kör alakú mintázatban történő elrendezését, miközben vizuálisan megerősíti az elhelyezést.

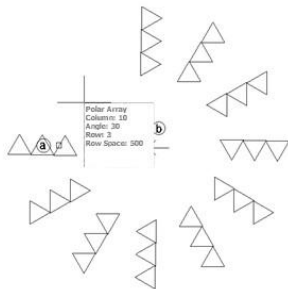
- **Parancs: PARRAY**
- **Objektumok kijelölése: Kattintáspont (a) az objektumok kiválasztásához.**
- **Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt.**
- **Középpont: Kattintási pont (b).**
- **Adja meg az elemek számát [Angle Between(A)] <4> : írja be a "10"-et.**



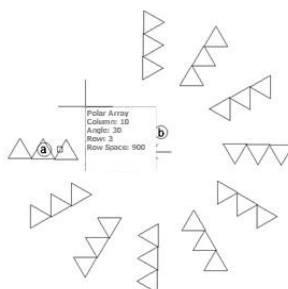
- **Kitöltendő szög (+=balra, -=jobbra) <360> : írja be a "270" értéket.**



- **Kör alakú tömb[Alap pont(B)/Db(C)/Szög között tétel(ek)/Szög hogy kitöltés(D)/Sorok(R)/Sorköz(RS)/Objektumok forgatása(RO)/Kilépés(X)]:** Írja be az „R” betűt.



- **Kör alakú kiosztás [Alappont(B)/Dalszám(C)/Elemek közötti szög(S)/Kitöltési szög(D)/Sorok(R)/Sorköz(RS)/Elemek forgatása(RO)/Kilépés(X)]:** Írja be az "RS" karaktereket.

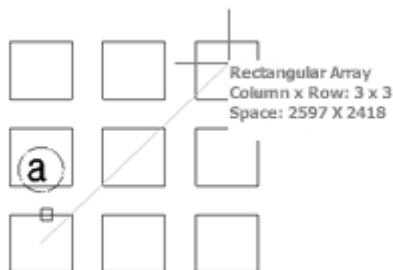


- **Kör alakú kiosztás [Alappont(B)/Dalszám(C)/Elemek közötti szög(S)/Kitöltési szög(D)/Sorok(R)/Sorköz(RS)/Elemek forgatása(RO)/Kilépés(X)]:** A parancs befejezéséhez írja be az "X" jelet.

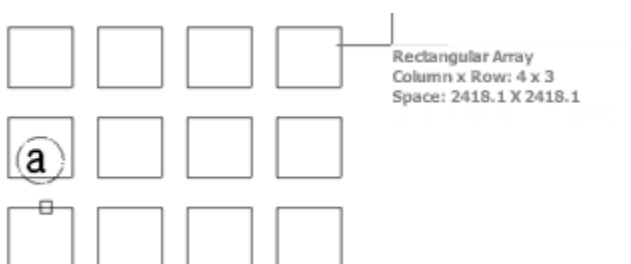
12-40. Tömb - Téglalap alakú tömb

Jelölje ki a kitömbölni kívánt objektumokat, és húzza a kurzort az objektumok sorokban és oszlopokban történő dinamikus megjelenítéséhez a képernyőn. A felhasználó gyorsan és pontosan végrehajthatja a kitömb parancsot a megjelenített tömb megtekintésével.

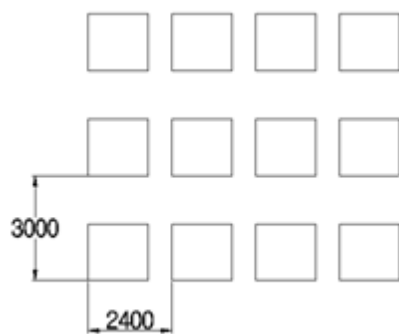
- Parancs: RARRAY
- Objektumok kijelölése: Kattintáspont **@** az objektumok kiválasztásához.
- Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt.
- Adja meg az elemek számát [Array Angle(A)/Number of Items(C)] : Írja be a



- Oszlopok számának megadása <3>: Írja be a „4” értéket.



- Elemek közötti térköz megadása [Spacing(S)] : Írja be az "S" betűt.
- Adja meg az oszlopközt [Teljes hossz(L)] <2418,1> : 2400
- Adja meg a sorközt [Teljes hossz(L)]<2418.1> : 3000



· Téglalap alakú kiosztás

[Oszlopok(C)/Sorok(R)/Oszlopköz(CS)/Sorköz(RS)/Kiosztási

szög(A)/Objektumok forgatása(RO)/Kilépés(X)] <Kilépés> : Írja be az "X"

jelet, vagy kattintson a bal egérgommbal. (A parancs teljes befejezése előtti

leállítása hiányos kiosztást eredményezhet.)

12-41. Tömb - Útvonal tömb

Ez a parancs dinamikusan, gyorsan és pontosan rendezi el az objektumokat egy kiválasztott görbe mentén.

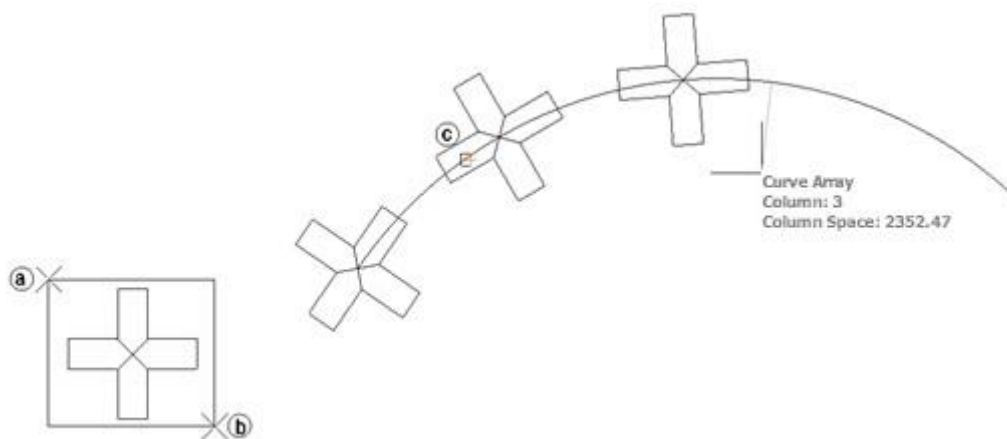
☐ Nyílt görbe szakasz

· **Parancs: CARRAY**

· **Objektumok kijelölése:** Kattintási pontok **a** és **b** az objektumok kiválasztásához.

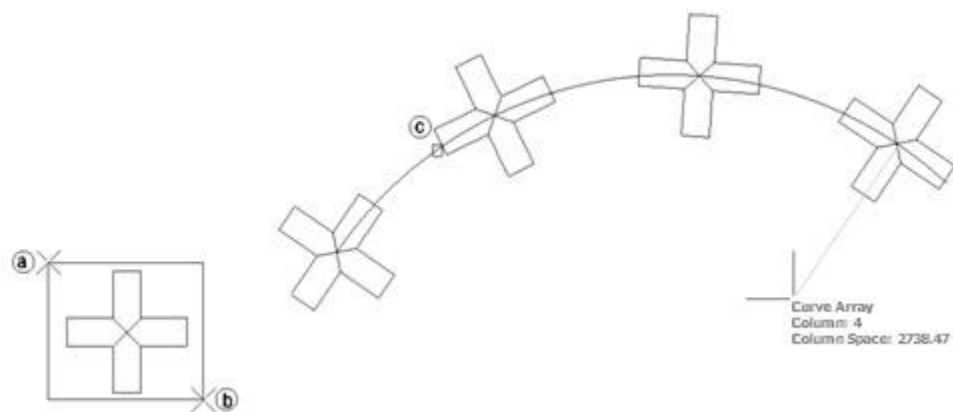
· **Objektumok kijelölése:** Nyomja meg az Enter billentyűt.

· **Görbe kiválasztása:** Kattintási pont **c** és jelölje ki a görbét. (A görbe kiválasztása dinamikusan és automatikusan rendezi el az objektumokat a görbe kezdőpontjától. Az objektumok rendezésének alapértelmezett referenciapontja a középpont. A referenciapont módosításához írja be a "B" karaktert.)

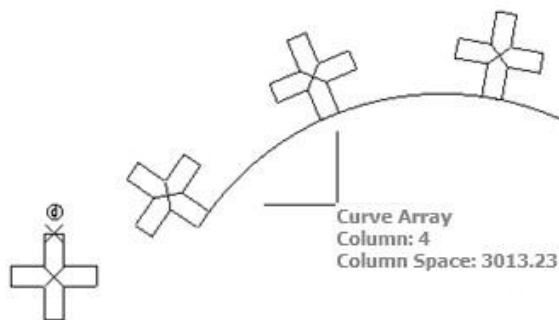


· **Adja meg az elemek számát [Alappont (B)/Kezdőpozíció (SP)/Elforgatott objektumok (RO)]**

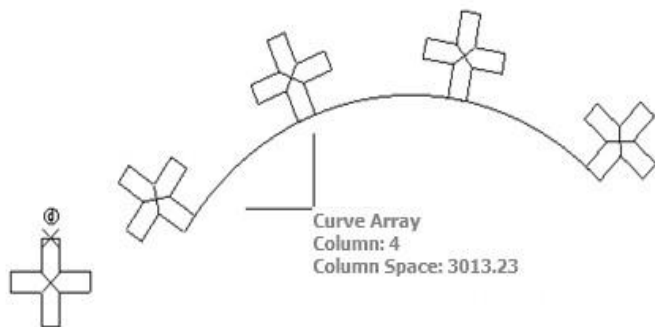
<10> : Írja be a „4” értéket. (A dinamikusan kisorolt objektumok száma 4-re van



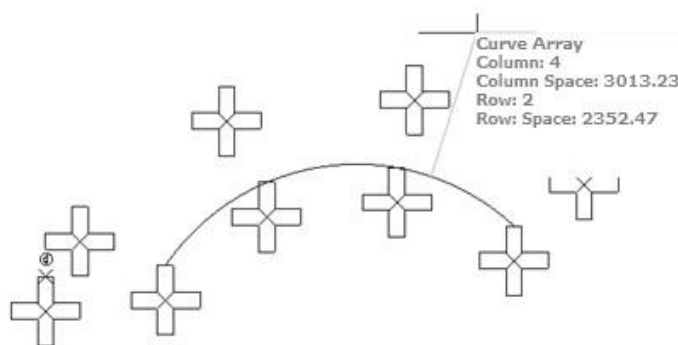
- Adja meg az elemek térközét [Equal Spacing(F) <3000> : Írja be az "F" karaktert. (Az objektumokat egyenlő távolságra rendezi el a kiválasztott görbe mentén. A kiosztás a parancs befejezéséig nem teljes. A megjelenített objektumok virtuálisak.)
- Útvonal tömb [Alappont(B)/Elemek száma(C)/Távolság(S)/Sorok(R)/Sorköz(RS)/Objektumok forgatása(RO)/Kilépés(X)] <Kilépés> : Írja be a "B" értéket.
- Alappont: Kattintási pont @ (A referenciapont függőlegesen elfordulhat a



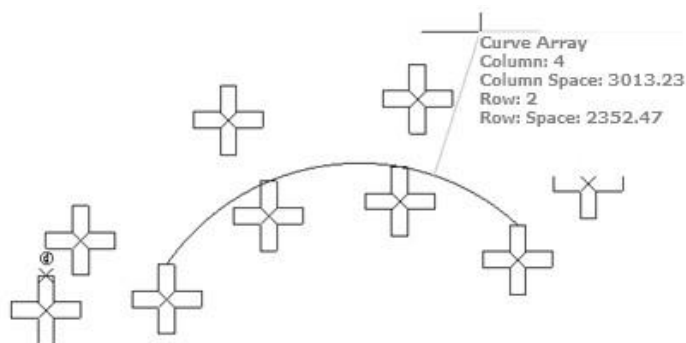
- Útvonal tömb [Alappont(B)/Elemek száma(C)/Távolság(S)/Sorok(R)/Sorköz(RS)/Objektumok



· Útvonal tömb [Alappont(B)/Elemek száma(C)/Térköz(S)/Sorok(R)/Sor] térköz(RS)/Objektumok forgatása(RO)/Kilépés(X)] <Kilépés> : Írja be az "R" betűt.



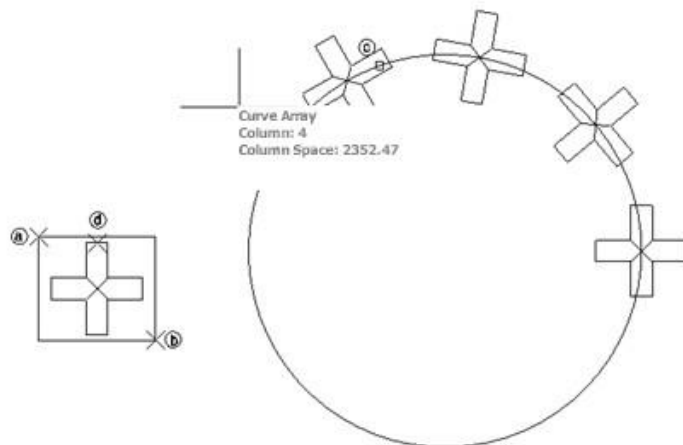
· Adja meg a sorok számát (1): Írja be a „2”-t.



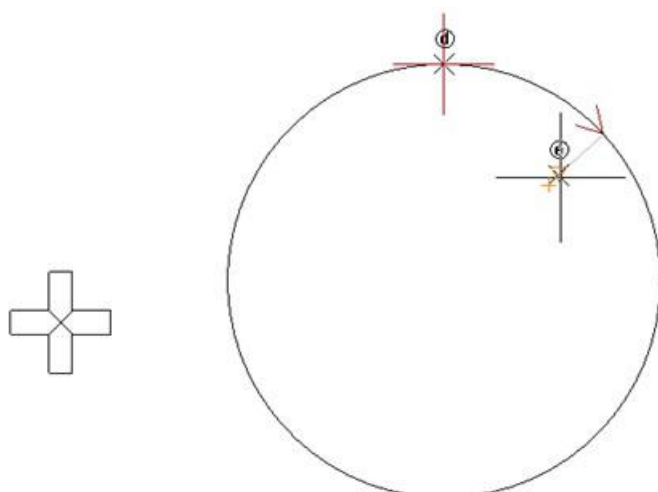
· Útvonal tömb [Alappont(B)/Elemek száma(C)/Távolság(S)/Sorok(R)/Sortávolság(RS)/Objektumok forgatása(RO)/Kilépés(X)] <Kilépés> : Az "X" beírásával befejezhető a parancs. (Az objektumok a kilépési parancs kiadásakor rajzolódnak ki. Az "Esc" billentyűvel történő kilépés kényszerítése törli a virtuális objektumokat és megszakítja a

☐ Zárt görbe szakasz

- Parancs: CARRAY
- Objektumok kijelölése: Kattintási pontok **Ⓐ** és **Ⓑ** az objektumok kiválasztásához.
- Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt. (Az alább látható kör esetében a kezdőpont 0 fok. A kezdőpont módosításához írja be az „SP” karakterláncot.)

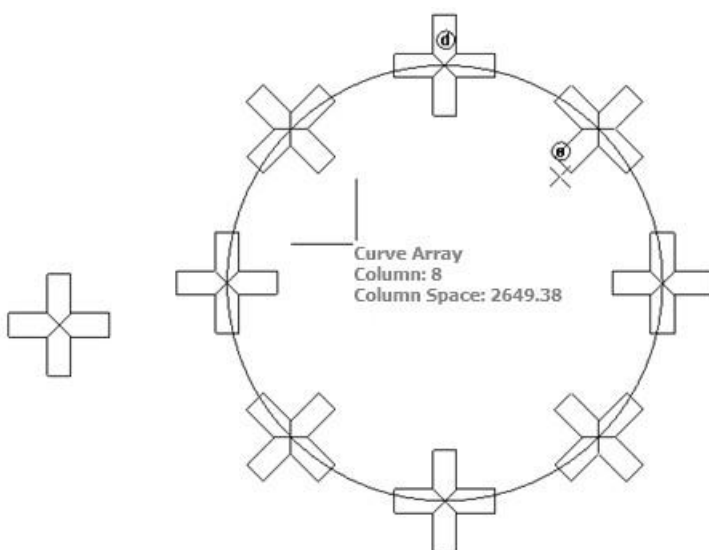


- Adja meg az elemek számát [Alappont (B)/Kezdőpozíció (SP)/Elforgatott objektumok (RO)]
- <10> : Írja be az „SP” karaktereket.
- Kezdőpont: Kattintási pont **Ⓒ**.
- Tömb iránya: Kattintási pont **Ⓐ** (A célkereszt ellentétes irányú mozgatása megfordítja a nyíl irányát.)



· Adja meg az elemek számát [Alappont (B)/Kezdőpozíció (SP)/Elforgatott objektumok (RO)]

<10> : Írja be a „8”-as számot.



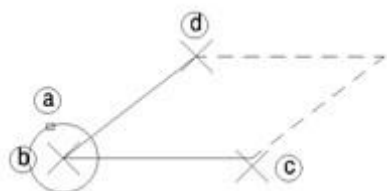
· Útvonal tömb [Alappont(B)/Elemek

száma(C)/Távolság(S)/Sorok(R)/Sorköz(RS)/Elemek forgatása(RO)/Kilépés(X)]

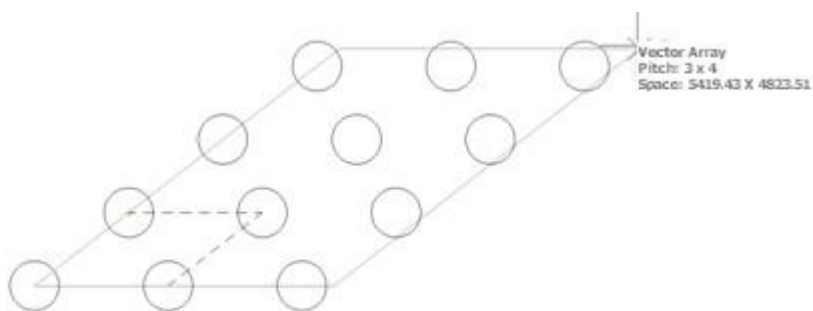
12-42. Tömb - Vektor tömb

Ez a parancs rombusz alakban rendezi el az objektumokat sorokban és oszlopokban téglalap helyett.

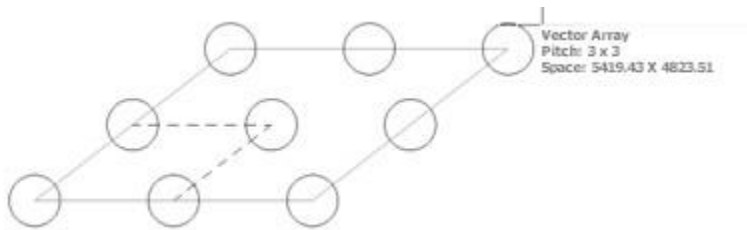
- Parancs: VARRAY
- Objektumok kijelölése: Kattintáspont **Ⓐ** az objektumok kiválasztásához.
- Objektumok kijelölése: Nyomja meg az Enter billentyűt.
- Alappont: Kattintási pont **Ⓑ**.
- X tengely iránya: Kattintási pont **Ⓒ**.
- Y tengely iránya: Kattintási pont **Ⓓ**.



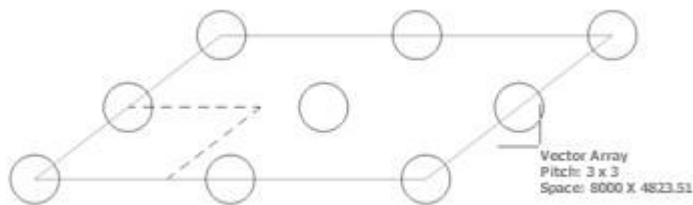
- Tömb végpontja: Kattintási pont **Ⓔ**. (A célkereszt mozgatása rombusz alakban rendezi el az objektumokat, ahogy az alább látható. A sorköz a pontok közötti távolságon, az oszlopköz pedig a és a pontok közötti távolságon alapul.)



- Vektor tömb [Oszlopok száma (C)/Sorok száma (R)/Oszlop [Sorköz(CS)/Sorköz(RS)/Kijárat(X)] : Írja be az „R” betűt.
- Adja meg a sorok számát <4>: Írja be a „3” értéket.



- Vektor tömb [Oszlopok száma (C)/Sorok száma (R)/Oszlopköz (CS)/Sorköz (RS)/Kilépés (X)] : Írja be a "CS" szöveget.
- Oszlopköz megadása [Teljes hossz(L)] <5000> : Írja be a "8000" értéket.

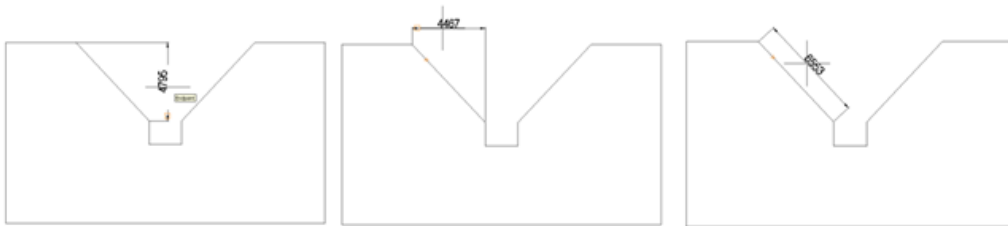


- Vektor tömb [Oszlopok száma (C)/Sorok száma (R)/Oszlopköz (CS)/Sorköz (RS)/Kilépés (X)] : A parancs befejezéséhez írja be az "X" karaktert.

12-43. Dimenzió - Lineáris méretezés

Miután két pontra kattintott a méretezéshez, mozgassa a kurzort az alábbiak szerint, hogy automatikusan váltson a függőleges, vízszintes és igazított méretek között. Amikor megjelenik a kívánt méretvonal, kattintson a méretvonal elhelyezéséhez.

ParancsLDIM



12-44. Méret - Körméret

Egy kör vagy ív kiválasztása lehetővé teszi a lineáris, átmérő-, szögméretek stb. automatikus rajzolását a célkereszt pozíciója vagy a beállítások alapján.

☐ Kör kiválasztása

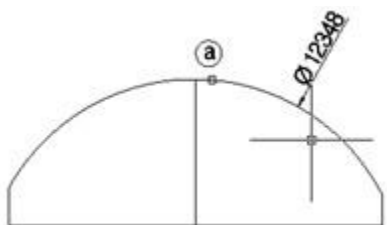
A méretvonal típusát a szátkereszt pozíciója határozza meg, az alábbiak szerint. Az „R” vagy „D” bevitelekulcsszó automatikusan vált a sugár és az átmérő között.

ParancsCDIM



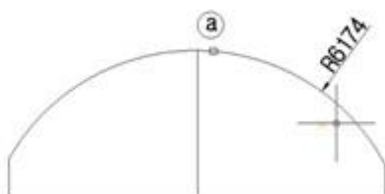
· **Parancs: CDIM**

· **Ív vagy kör kiválasztása: Kattintson a pontra  az ív kiválasztásához.**



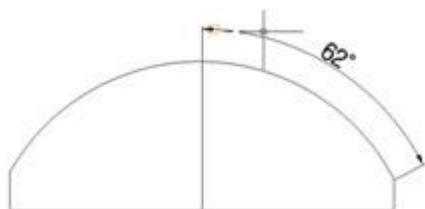
· **Méretvonal pozíciójának megadása**

[Átmérő(D)/Sugár(R)/Szög(A)/Ívhossz(L)/Húrhossz(C)/Kilépés(X)]: Írja be az „R” értéket. (Váltás sugárméretre a következőképpen:



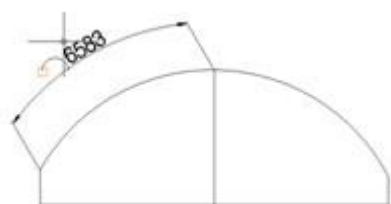
- Méretvonal pozíciójának megadása

[Átmérő(D)/Sugár(R)/Szög(A)/Ívhossz(L)/Húrhossz(C)/Kilépés(X)]: Írja be az „A” értéket. (Átvált szögméretre, ahogy az alább látható. Ha egy objektum metszi az ívet, automatikusan megkeresi a metszéspontot, és megjeleníti a



- Méretvonal pozíciójának megadása

[Átmérő(D)/Sugár(R)/Szög(A)/Ívhossz(L)/Húrhossz(C)/Kilépés(X)]: Írja be az „L” értéket. (Az ívhossz méretvonalát a szálkereszt pozíciójában jeleníti meg, az alábbiak szerint.)



- Méretvonal pozíciójának megadása

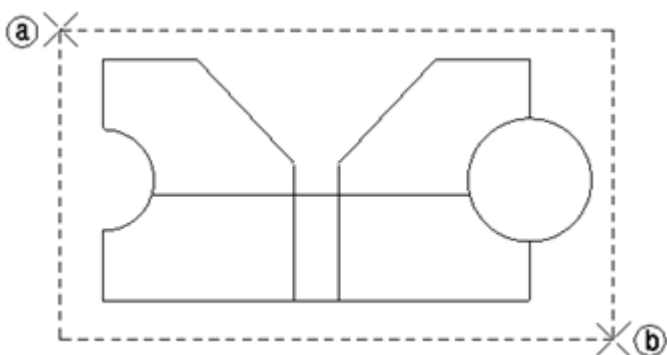
[Átmérő(D)/Sugár(R)/Szög(A)/Ívhossz(L)/Húrhossz(C)/Kilépés(X)]: Írja be a „C” betűt. (Automatikusan megkeresi és megjeleníti a húrhosszt a szálkereszt pozíciójában, az alábbiak szerint.)



12-45. Dimenzió – Tárgy méretezés

Ez a parancs lehetővé teszi több objektum egyidejű kiválasztását méretezéshez, és automatikusan megkeresi a célkereszt pozíciójában lévő objektumokat a méretek elhelyezéséhez.

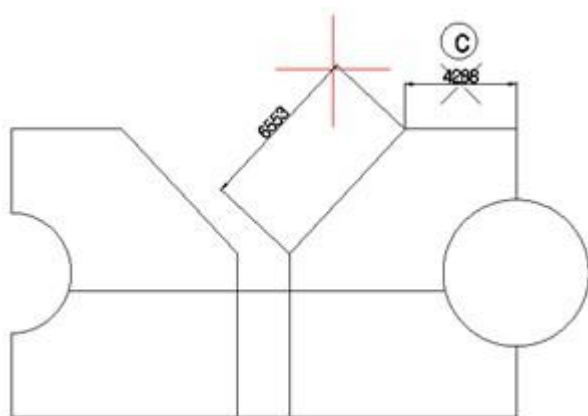
- Parancs: OBJDIM
- Objektumok kijelölése: Kattintási pontok **a** és **b** az objektumok kiválasztásához.



- Méretvonal pozíciójának megadása [Vízszintes (H)/Függőleges (V)/Igazított (G)/Átmérő (D)/Sugár (R)/Szög (A)/Ív]Hossz (L)/Húrhossz (C)/Metsződés (I)/Pont megadása (P)/Kijárat (X)]

<Igazított,Átmérő>: Kattintási pont **c**a méretvonal megrajzolásához. (Miután megrajzolta a

méretvonal, egy virtuális méretvonal jelenik meg a kurzor pozíciójában a következő méretvonalhoz.)

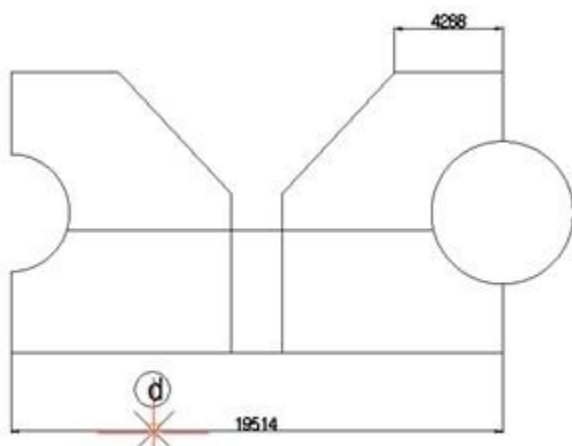


· Méretvonal pozíciójának megadása [Vízszintes (H)/Függőleges (V)/Igazitott (G)/Átmérő (D)/Sugár (R)/Szög (A)/Ív]Hossz (L)/Húrhossz (C)/Metsződés (I)/Pont megadása (P)/Kijárat (X)]

<Igazitott,Átmérő>: Írja be az „I” karakterláncot. (A méretvonalakat automatikusan csak a metszéspontokhoz rajzolja. Az „I” opció alkalmazása figyelmen kívül hagyja a metszéspontokat, és a teljes méretet kirajzolja.)

· Méretvonal pozíciójának megadása [Vízszintes (H)/Függőleges (V)/Igazitott (G)/Átmérő (D)/Sugár (R)/Szög (A)/Ív]Hossz (L)/Húrhossz (C)/Metsződés (I)/Pont megadása (P)/Kijárat (X)]

<Igazitott,Átmérő>: Kattintási pont @a méretvonal megrajzolásához. (Miután megrajzolta a (Az alábbi méretvonal megrajzolásához ismét írja be az „I” betűt a metszéspont funkcióhoz való visszatéréshez és a méretvonal automatikus

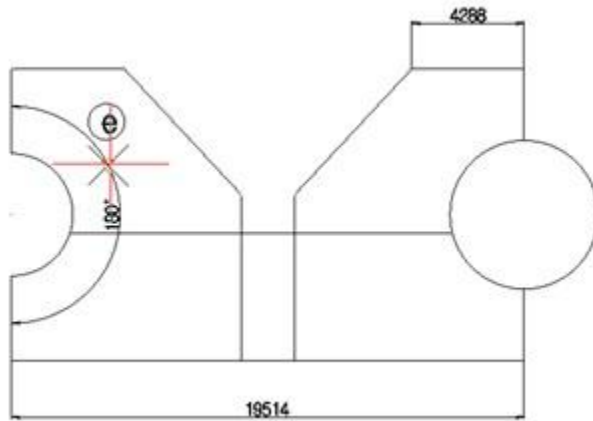


· Méretvonal pozíciójának megadása [Vízszintes (H)/Függőleges (V)/Igazitott (G)/Átmérő (D)/Sugár (R)/Szög (A)/Ív]Hossz (L)/Húrhossz (C)/Metsződés (I)/Pont megadása (P)/Kijárat (X)]

<Igazitott,Átmérő>: Írja be az „A” betűt. (A célkereszt áthelyezése egy ív objektumhoz automatikusan Rajzold meg a szögméret vonalát.)

· Méretvonal pozíciójának megadása [Vízszintes (H)/Függőleges (V)/Igazitott (G)/Átmérő (D)/Sugár (R)/Szög (A)/Ív]Hossz (L)/Húrhossz (C)/Metsződés (I)/Pont megadása (P)/Kijárat (X)]

<Igazitott,Átmérő>: Kattintási pont @a szögméret-vonal megrajzolásához.



· Méretvonal pozíciójának megadása [Vízszintes (H)/Függőleges (V)/Igazitott (G)/Átmérő (D)/Sugár (R)/Szög (A)/Ív]Hossz (L)/Húrhossz (C)/Metsződés (I)/Pont megadása (P)/Kijárat (X)]

<Igazitott,Átmérő>: A parancs befejezéséhez írja be az „X” karaktert.

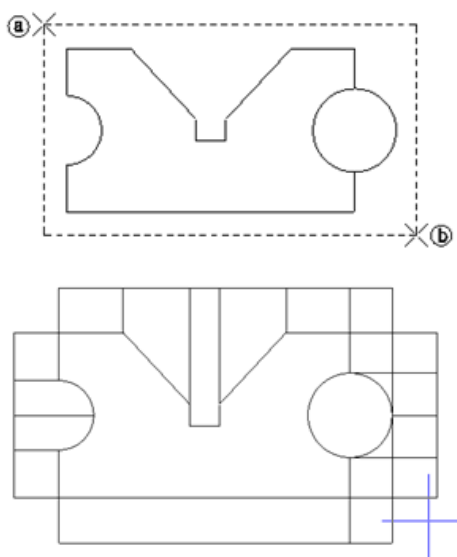
„A fentiekben kifejtetteknek megfelelően az egyes funkcióbillentyűk parancs közbeni alkalmazása különféle méretstílusokat tesz lehetővé.”

12-46. Méret – Vázlat méretezés

Ez a parancs automatikusan megkeresi és megrajzolja a kiválasztott objektumok körvonalméreteit. A célkereszt mozgásával rajzolja meg a virtuális méretvonal kívánt alakját, majd kattintson az elhelyezéshez. A körvonalméretezési funkció valós időben alkalmazható, lehetővé téve a beállításokat a virtuális méretvonal megjelenítése közben. A megrajzolt méretvonal átveszi az aktuális méretstílust.

· **Parancs: KÜLTÉRI**

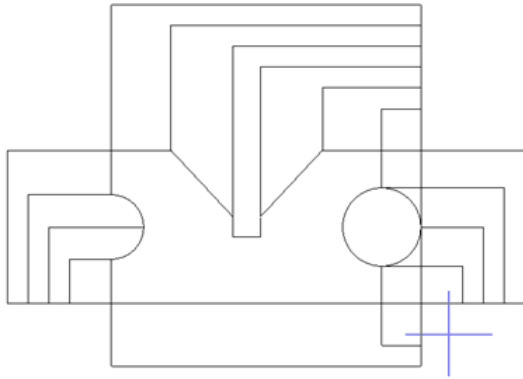
· **Objektumok kijelölése: Kattintási pontok **a** és **b** az objektumok kiválasztásához.**



· <Amikor az objektumokat kijelöli a program, a fentiek szerint automatikusan virtuális méretvonalakat rajzol az objektumok külső pontjaihoz. A felhasználók a szállkereszt pozíciójának módosításával beállíthatják a méretvonal pozícióját. A végső pozíció megadásakor a méretvonal automatikusan megrajzolódik.>

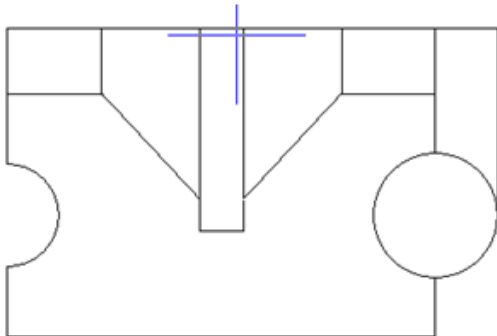
· **Méretvonal pozíciójának megadása**

[Folyamatos(C)/Cikkcakk(Z)/Alapvonal(B)/Többszörös(S)/Függőleges koordináta(O)/Eredeti(G)/Átlag(A)/Egy oldal(I)/Mindkét oldal(D)/Kilépés(X)] : Írja be a „B” értéket. (A méretvonal beviteli módja automatikusan átvált alapvonal méretezésre a szállkereszt pozíciója alapján. A méretvonal csak a pozícióra kattintás után rajzolódik ki.)



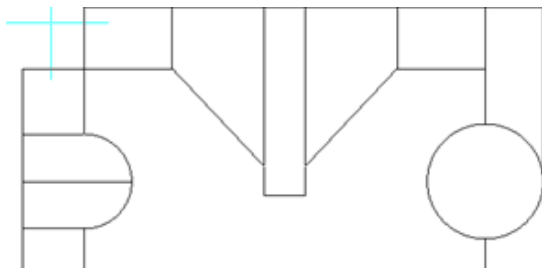
· Méretvonal pozíciójának megadása

[Folyamatos(C)/Cikkcakk(Z)/Alapvonal(B)/Többszörös(S)/Függőleges koordináta(O)/Eredeti(G)/Átlagos(A)/Egy oldal(I)/Mindkét oldal(D)/Kijárat(X)] :
Írja be az „I” betűt. (A méretvonal virtuálisan csak a szálkereszt irányában rajzolódik ki, ahogy az alább látható.)



· Méretvonal pozíciójának megadása

[Folyamatos(C)/Cikkcakk(Z)/Alapvonal(B)/Többszörös(S)/Függőleges koordináta(O)/Eredeti(G)/Átlagos(A)/Egy oldal(I)/Mindkét oldal(D)/Kijárat(X)] :
Írja be a "D" betűt. (A méretvonal virtuálisan függőlegesen és vízszintesen rajzolódik a szálkereszt irányában, az alábbiak szerint.)



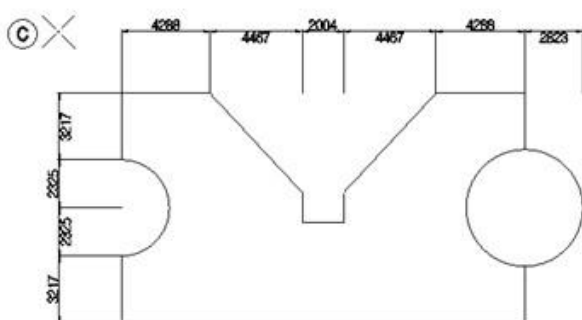
- Méretvonal pozíciójának megadása

[Folyamatos(C)/Cikkcakk(Z)/Alapvonal(B)/Többszörös(S)/Függőleges koordináta(O)/Eredeti(G)/Általános(A)/Egy oldal(I)/Mindkét oldal(D)/Kilépés(X)]
: Írja be a "G" betűt. (A méretsegédvonalak kezdőpontjait az alábbiak szerint illeszti.)

- Méretvonal pozíciójának megadása

[Folyamatos(C)/Cikkcakk(Z)/Alapvonal(B)/Többszörös(S)/FüggőlegesKoordináta (O)/Eredeti (G)/Teljes (A)/Egyik oldal (I)/Mindkét oldal (D)/Kijárat (X)]: Írja be a „Z” betűt.(A folytonos méretezési szöveg eltolt felfelé és lefelé, ami hasznos a szorosan elhelyezett szövegek esetén)méretek, ahogy az alább látható.)

- [Egyik oldal (I)/Mindkét oldal (D)/Kijárat (X)] : Kattintási pont©a méretvonal megrajzolásához és a parancs befejezéséhez az alábbiak szerint.

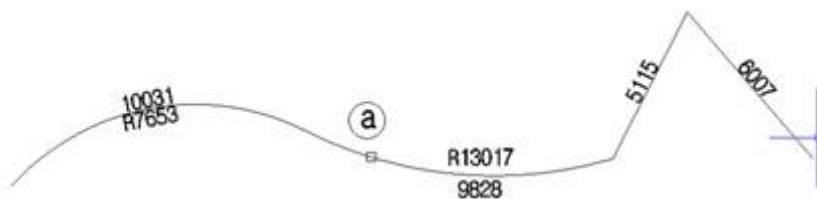


12-47. Méret - Ívhossz mérete

Ez a parancs automatikusan kirajzolja a hosszúságot és a sugarat görbék (vonalláncok, spline-ok, ellipszisek) kiválasztásakor, az alábbiak szerint. (A szövegméret az aktuális méretstílus szövegméretét alkalmazza [szövegméret X méretskála "DIMSCALE"].)

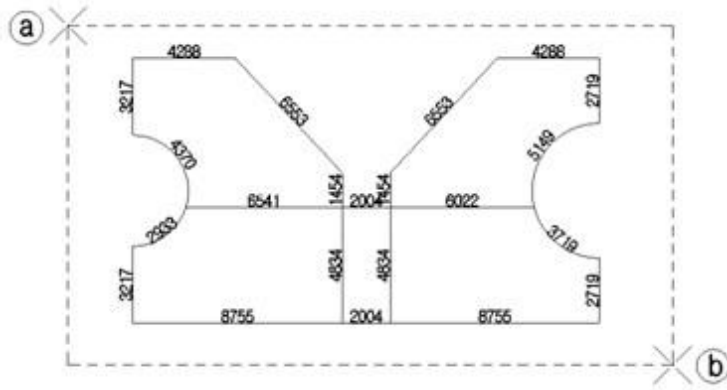
☐ Vonallánc kiválasztása

- **Parancs: CURVELEN**
- **Hossz és sugár megjelenítése [Hossz és**
- sugár(A)/Hossz(L)/Sugár(R)/Metszéspont(D) : Kattintási pont @a vonallánc**



□ Több metsző objektum kijelölése

- **Parancs: CURVELEN**
 - **Hossz és sugár megjelenítése [Hossz és sugár(A)/Hossz(L)/Sugár(R)/Metszéspon(I)]:**
Írja be az „I” betűt.
 - **Metszésponok megjelenítése [Hossz és**
sugár(A)/Hossz(L)/Sugár(R)/Metszéspon(I)] : Kattintáspontok **Ⓐ**és
Ⓑkiválasztásához
- az objektumok. (Automatikusan létrehozza a hosszokat az objektumok



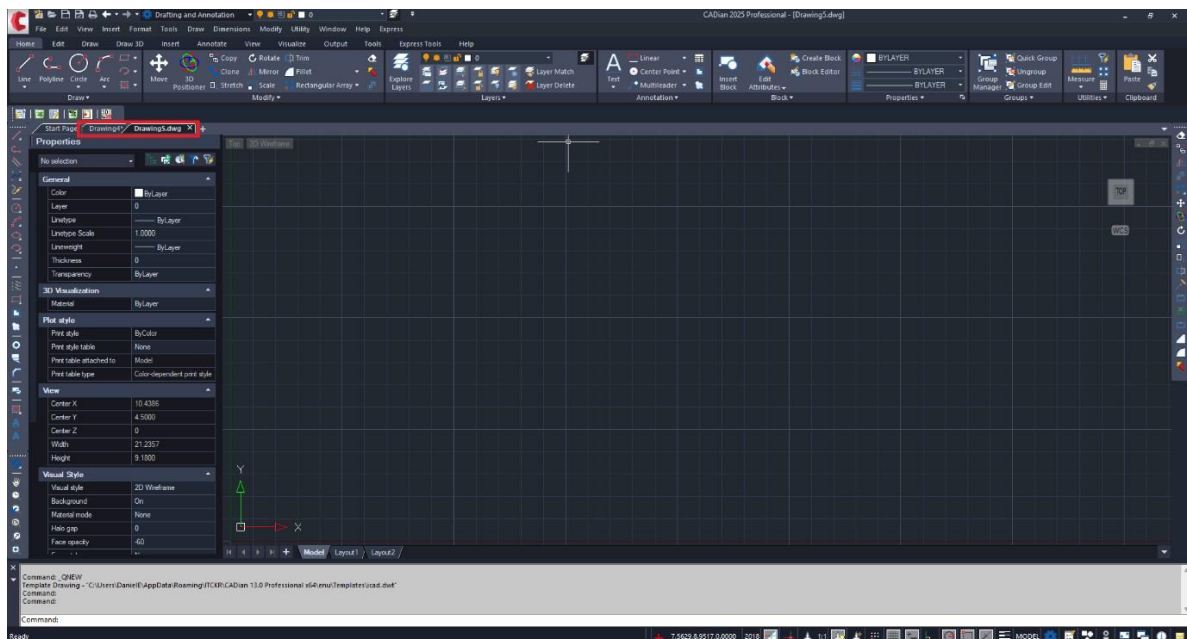
13-1. CADian 2025 menü – Windows

13-1. Új ablak (Wopen)

Megnyitja az aktuális rajzot egy új ablakban.

1) Menü: Válassza az Ablakok → Új ablak lehetőséget.

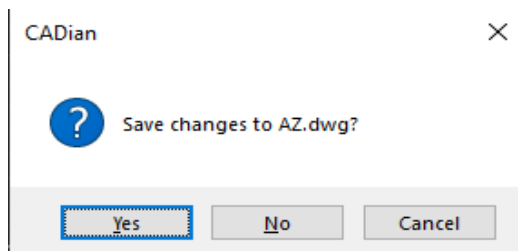
2) Egy új ablak nyílik meg, létrehozva az aktuális rajz egy újabb példányát.



13-2. Bezárás

Bezárja az aktuális rajzot.

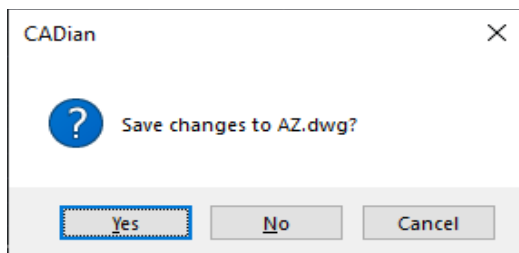
- 1) Menü: Válassza a Windows → Bezárás lehetőséget. (Vagy írja be a “close” parancsot a parancssorba)
- 2) Az aktuális rajz azonnal bezárul. Ha a rajz nincs mentve, megjelenik egy kérdés a rajz mentésére.



13-3. Összes rajz bezárása (Closeall)

Bezárja az összes megnyitott rajzot.

- 1) Menü: Válassza a Windows → Összes bezárása lehetőséget.
- 2) Minden rajz azonnal bezárul. Ha bármelyik rajz nincs mentve, megjelenik egy kérés a rajzok mentésére.

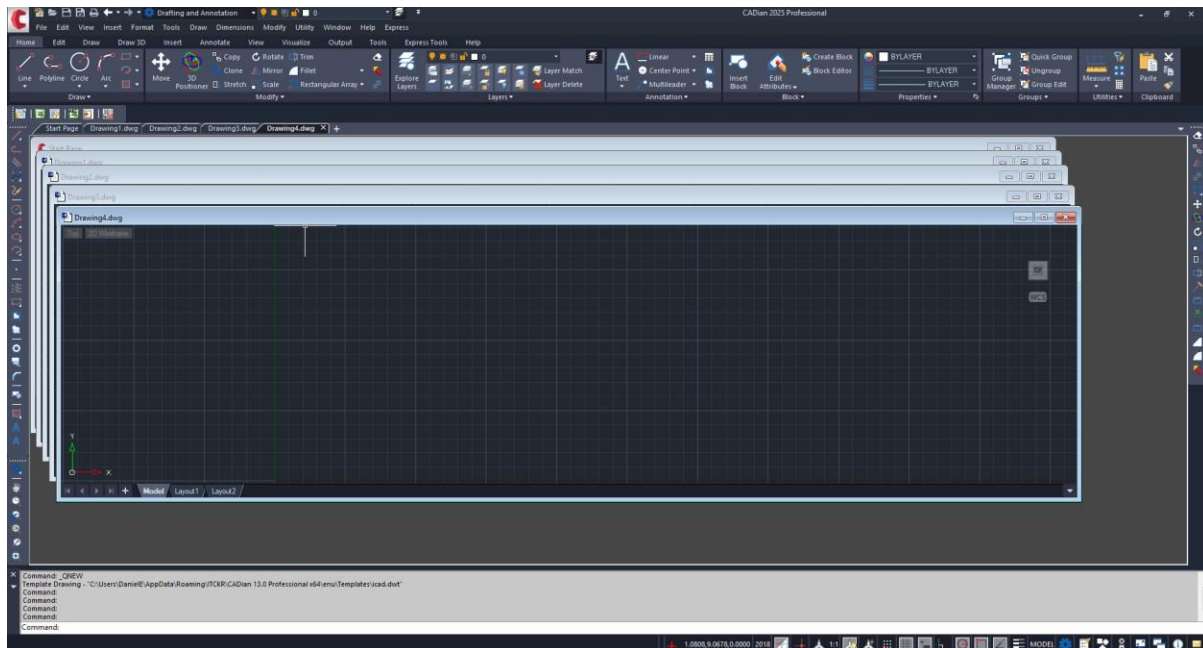


13-4. Kaszkád ablakok (Wcascade)

Az összes megnyitott rajzot kaszkádba rendezi.

1) Menü: Válassza a Windows → Cascade lehetőséget.

2) Minden rajz azonnal kaszkádba rendeződik.

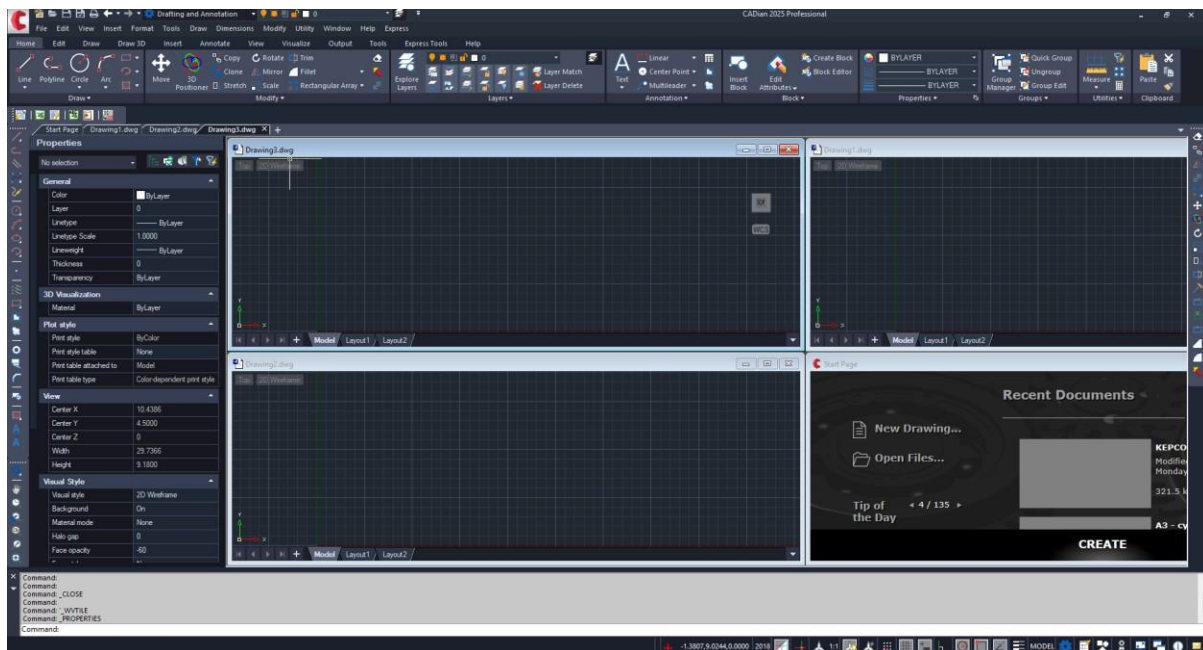


13-5. Vízszintes csempeelrendezés (fehér csempe)

Az összes megnyitott rajzot vízszintesen rendezi el.

1) Menü: Válassza az Ablakok → Vízszintes mozaik elrendezése lehetőséget.

2) Minden rajz azonnal vízszintesen van elrendezve.

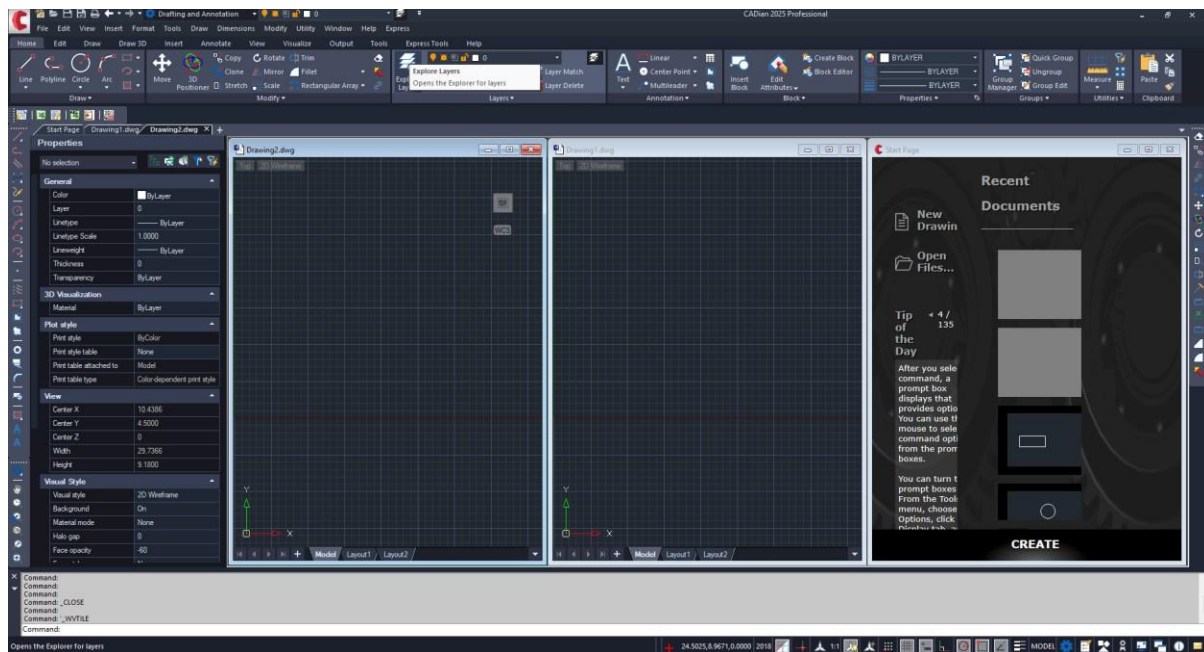


13-6. Függőleges csempézés (Wvtile)

Az összes megnyitott rajzot függőlegesen rendezi el.

1) Menü: Válassza az Ablakok → Függőleges mozaikrendezés lehetőséget.

2) Minden rajz azonnal függőlegesen van elrendezve.



13-7. Ikonok elrendezése (Wiarrange)

A minimalizált rajzablakokat úgy rendezi el, hogy ikonjaik az ablak bal alsó sarkában legyenek.

1) Menü: Válassza az Ablakok → Ikonok elrendezése lehetőséget.

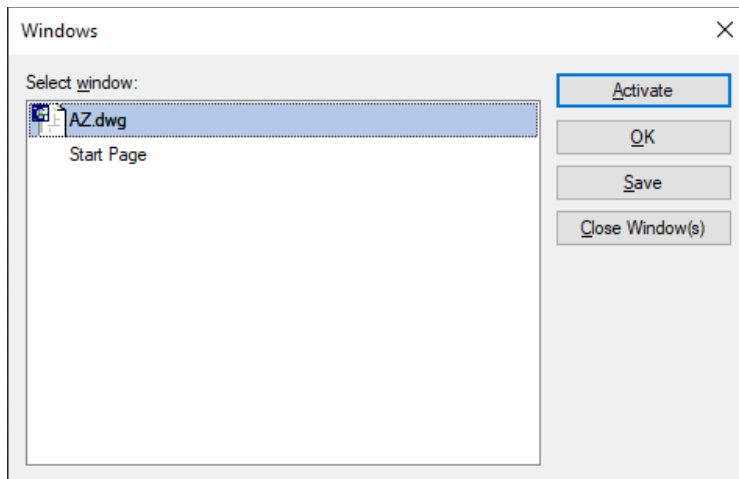
2) Minden rajz minimalizálva van, és ikonjaik azonnal a sarokban találhatóak.

13-8. Ablakok (Ablak)

Több rajzablakot rendez el, vagy aktiválja a kiválasztott rajzot.

1) Menü: Válassza az Ablakok → Ablak lehetőséget.

2) Az ablak képernyője azonnal megjelenik.



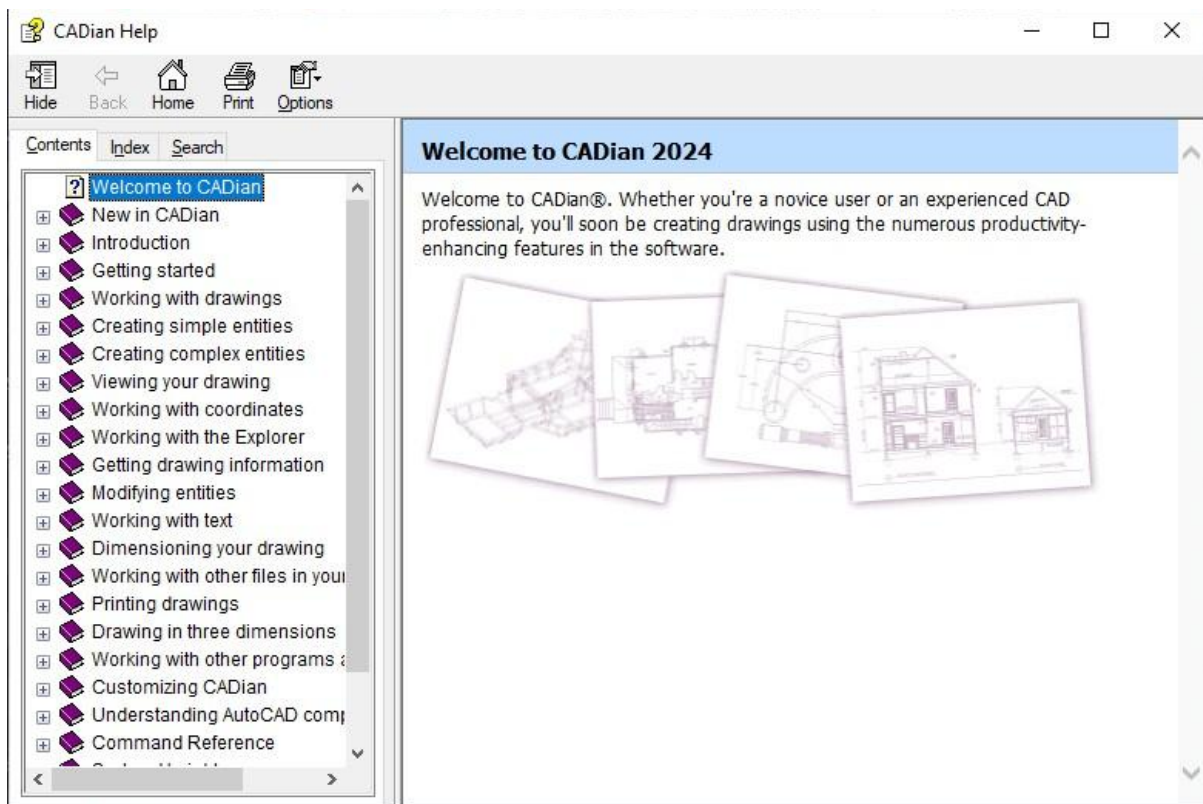
14. CADian 2025 menü - Sógó

14-1. Segítség (Sógó)

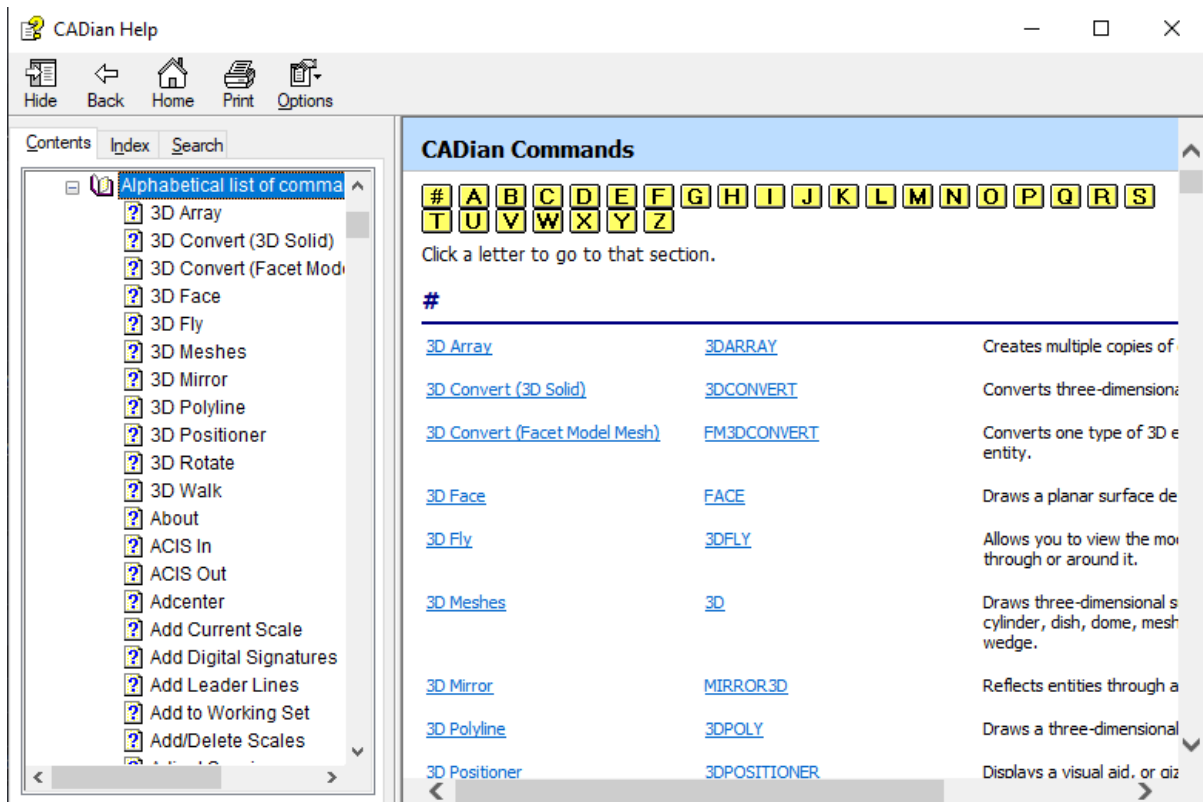
Meghívja a CADian súgófüggvényét.

1) Menü: Válassza a Sógó → CADian Sógó menüpontot. (Vagy írja be a „help” parancsot a parancssorba, vagy nyomja meg az F1 billentyűt a billentyűzeten)

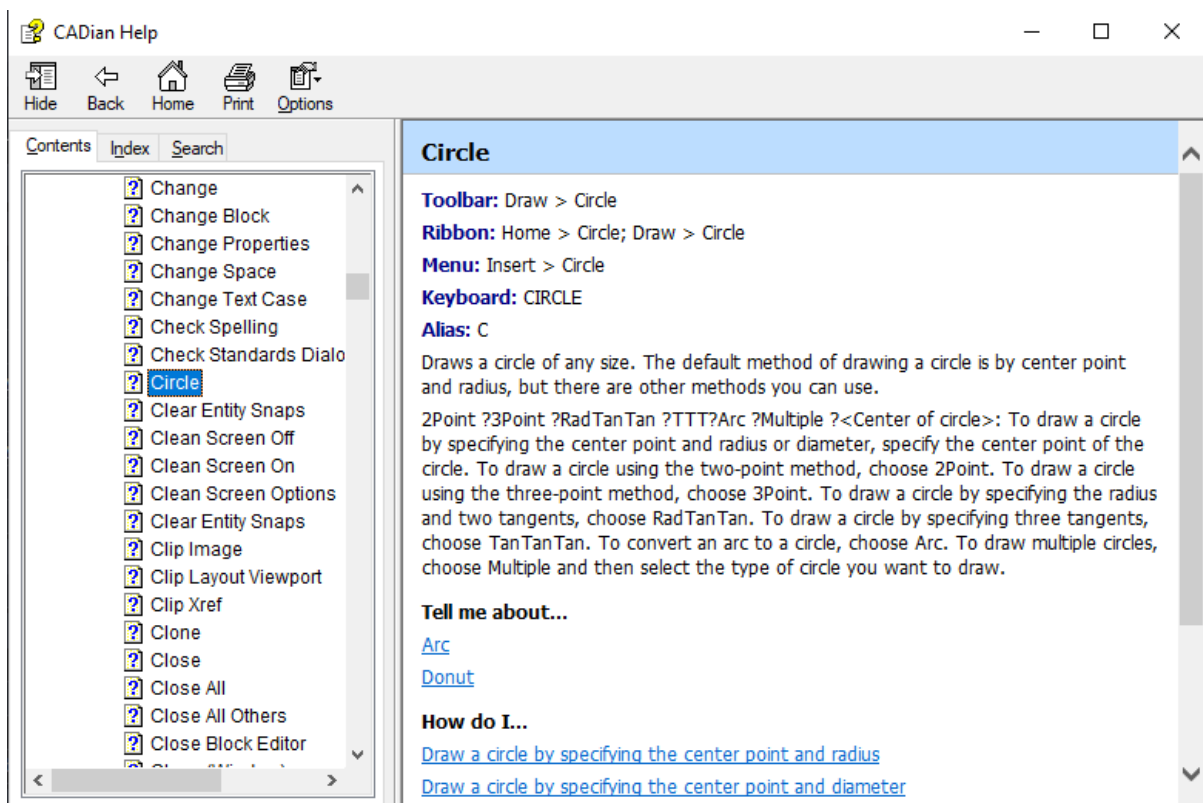
2) Megjelenik a CADian Sógó ablaka.



3) A bal oldali Tartalom lapon kattintson a parancslistára a parancsok súgójának megtekintéséhez.



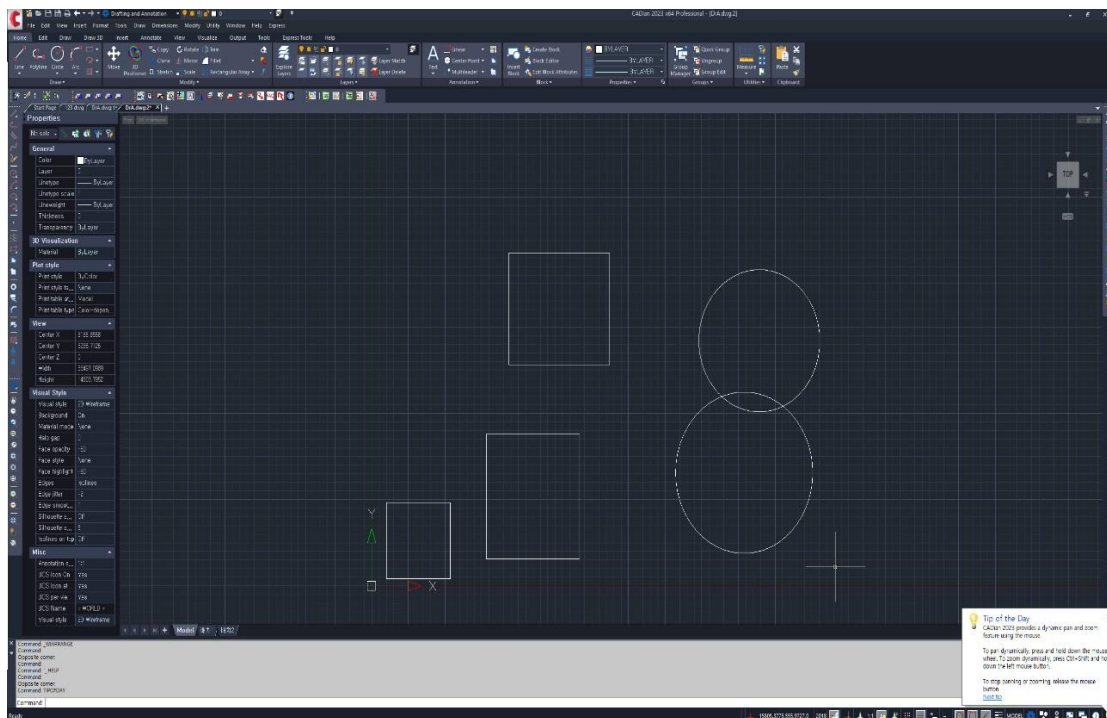
4) A bal oldali Index lapon írja be a kívánt parancsot a súgó megtekintéséhez.



14-2. A nap tippje (Tipofday)

Meghívja a CADian Tip of the Day függvényét.

- 1) Menü: Válaszd a Súgó → Napi tipp lehetőséget. (Vagy írd be a „tipofday” parancsot a parancssorba)
- 2) A Napi tipp a CADian ablak jobb alsó sarkában jelenik meg.

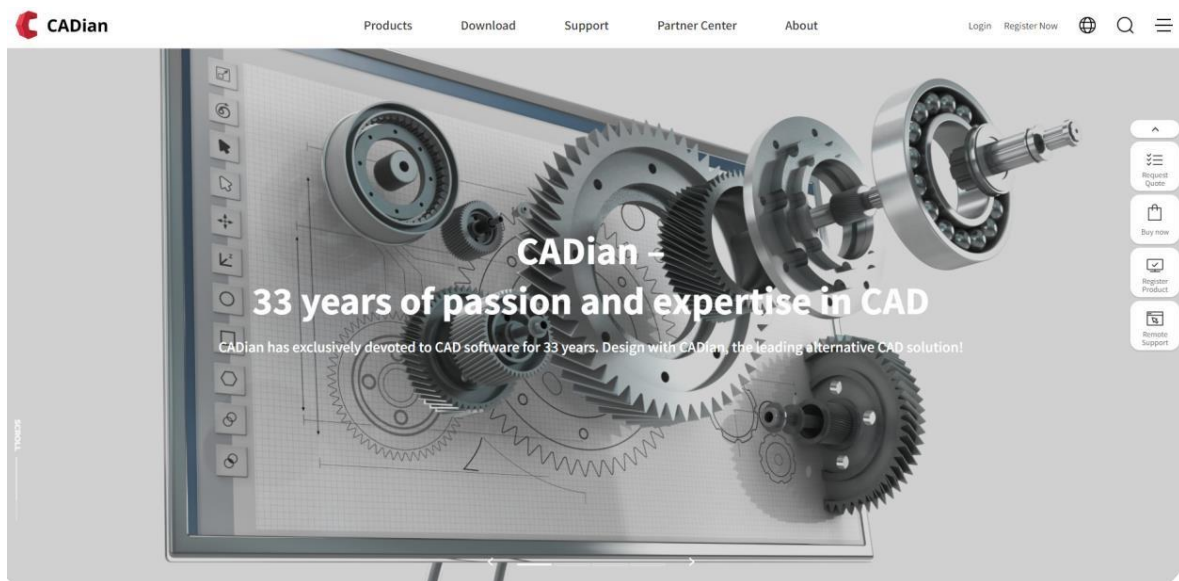


14-3. CADian weboldal (Onweb)

Megjeleníti a CADian honlapját az internetböngészőn keresztül.

1) Menü: Válassza a Súgó → CADian weboldal lehetőséget.

2) Megnyílik az internetböngésző, és megjeleníti a CADian honlapját (www.cadian.com).

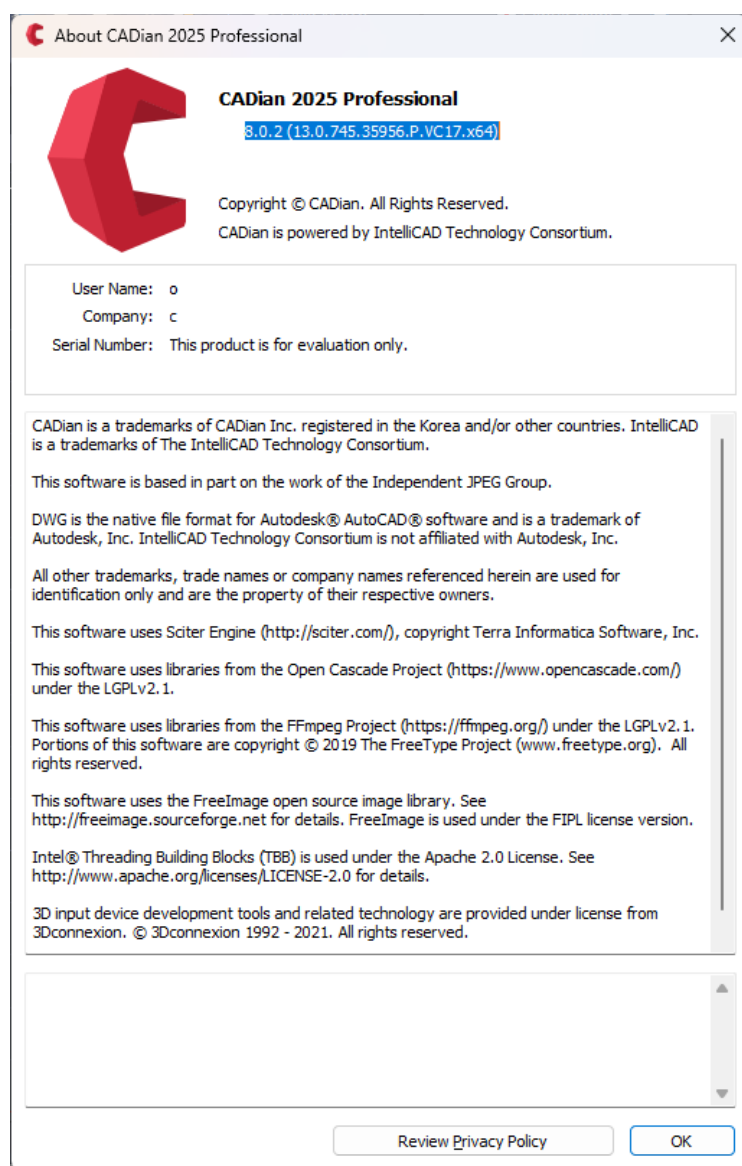


14-4. A CADianról (Rólunk)

Információkat jelenít meg a CADianról (verzió, regisztrációs adatok stb.).

1) Menü: Válassza a Súgó → A CADian névjegye lehetőséget. (Vagy írja be a „about” parancsot a parancssorba)

2) Megjelenik a CADian információs ablaka.



14-5. CADian licencinformációk

Megjeleníti a CADian regisztrációs információit (sorozatszám stb.).

1) Menü: Válassza a Súgó → CADian licencinformáció lehetőséget.

2) Megjelenik a CADian licencinformációs ablak.

