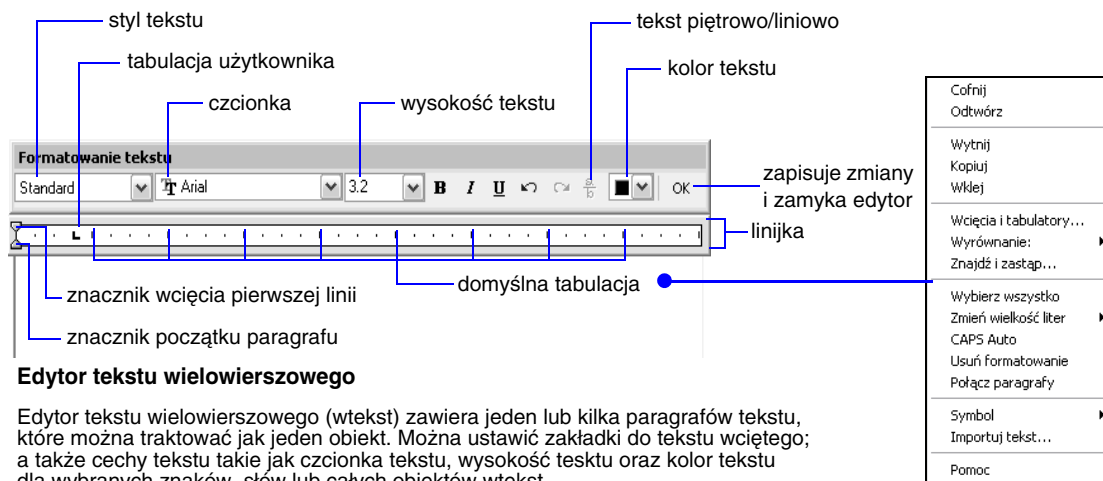


AUTOCAD® 2004

SZYBKI START

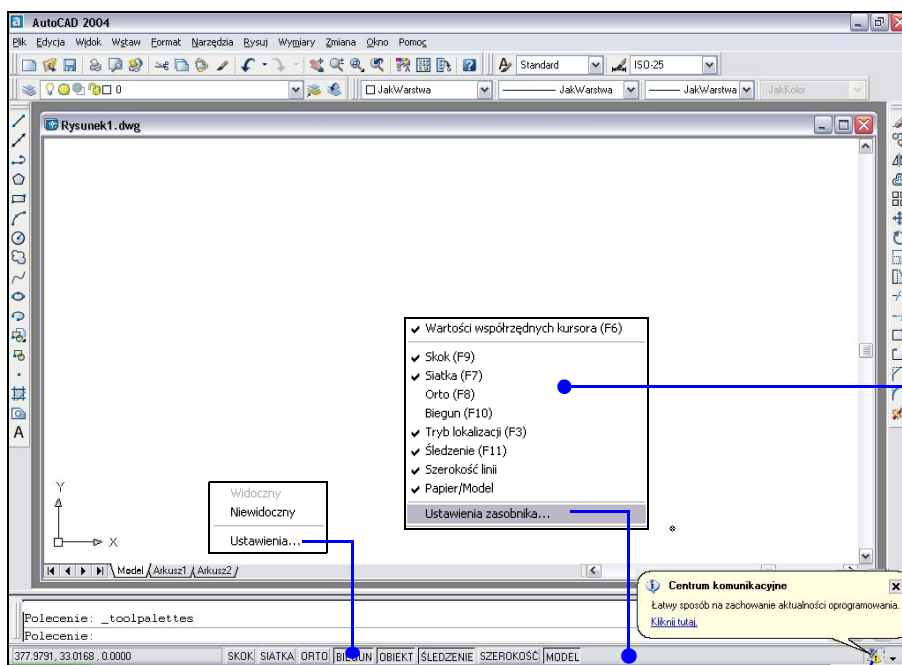
- Interfejs programu AutoCAD 2004
- Skróty poleceń
- Skróty klawiaturowe
- Określanie współrzędnych
- Zmienne systemowe
- Wybór obiektów

Autodesk, Autodesk logo i AutoCAD są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Autodesk, Inc. Wszystkie pozostałe nazwy towarowe, nazwy produktów i znaki handlowe należą do ich poszczególnych właścicieli.



Edytor tekstu wielowierszowego

Edytor tekstu wielowierszowego (wtekst) zawiera jeden lub kilka paragrafów tekstu, które można traktować jak jeden obiekt. Można ustawić zakładki do tekstu wciętego; a także cechy tekstu takie jak czcionka tekstu, wysokość tekstu oraz kolor tekstu dla wybranych znaków, słów lub całych obiektów wtekst.

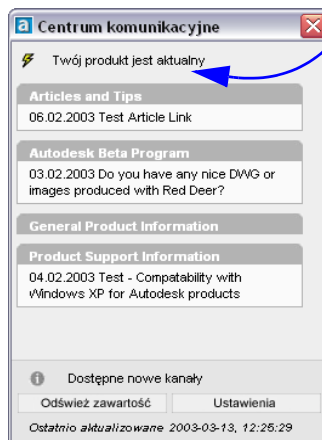


Ustawienia zasobnika

Kiedy ustawienia zasobnika są włączone, ikony i powiadomienia są wyświetlane w zasobniku w prawym końcu paska stanu.

Centrum komunikacyjne

Dzięki Centrum komunikacyjnemu jesteś informowany o nowościach i zapowiedziach produktów firmy Autodesk, Twoje informacje zwrotne dostarczane są bezpośrednio do firmy Autodesk, otrzymujesz najnowsze informacje od zespołu Product Support z firmy Autodesk, otrzymujesz powiadomienia i nowości programu subskrypcji jeśli tylko jesteś członkiem subskrypcji Autodesk i jesteś powiadamiany o nowych artykułach i poradach pojawiających się na stronie internetowej firmy Autodesk.



Skróty poleceń

Polecenie	Alias	Polecenie	Alias
ADCENTER	adc	LINIA	l
ŁUK	u	PRZESUŃ	prs
BLOK	-b	WTEKST	wt
OKRĄG	o	ODSUŃ	od
KOPIUJ	k	OPCJE	op
WYMSTYL	wst	NFRAGM	nf
ODLEG	odl	PLINIA	pl
USTAWIENIARYS	ustrys	CECHY	ce
WYMAŻ	wy	OBRÓT	ob
ROZBIJ	r	TEKST	dt
WYDŁUŻ	wy	PALETYNARZĘDZI	pnr
ZAOKRĄGL	za	UTNIJ	ut
KRESKUJ	kre	ZMIENÍ	-zm
WSTAW	-w	ODNOŚNIK	xr
WARSTWA	wa	ZOOM	z

Można zdefiniować swoje własne skróty poleceń; patrz "Tworzenie skrótów poleceń" w systemie Pomocy. Pełna lista skrótów poleceń znajduje się w Pomocy w części "Skróty poleceń".

Skróty klawiaturowe

Skrót	Opis	Polecenie lub zmienna systemowa
F1	Otwiera system pomocy	POMOC
F2	Przełącza pomiędzy oknem tekstowym a obszarem rysunku	GEKRAN, TEKRAN
F3	Włącza i wyłącza lokalizację obiektu	OBIEKT
F6	Zmienia wyświetlanie współrzędnych na pasku stanu	COORDS
F7	Włącza i wyłącza siatkę	SIATKA
F8	Włącza i wyłącza tryb Orto	ORTO
F9	Włącza i wyłącza Skok obiektu	SKOK
F10	Włącza i wyłącza śledzenie biegunowe	USTAWIENIARYS
F11	Włącza i wyłącza śledzenie lokalizacji obiektu	USTAWIENIARYS
CTRL+0	Włącza i wyłącza elementy interfejsu użytkownika	CLEANSCEENON/OFF
CTRL+R	Przełącza pomiędzy rzutniami	CVPORT

Skróty klawiaturowe można dodawać lub modyfikować w zakładce Klawiatura okna dialogowego Adaptacja.

Określanie współrzędnych

Metoda	Zapis	Opis
Współrzędne bezwzględne	<i>X,Y</i>	Określa położenie mierzone jako odległość od punktu 0,0 w aktualnym LUW
Współrzędne względne	<i>@ X,Y</i>	Określa położenie mierzone jako odległość od ostatniego punktu
Współrzędne biegunowe bezwzględne	<i>odległość<kąt</i>	Określa położenie mierzone jako odległość i kąt od punktu 0,0 w aktualnym LUW
Współrzędne biegunowe względne	<i>@ odległość<kąt</i>	Określa położenie mierzone jako odległość i kąt od ostatniego punktu
Filtry współrzędnych	<i>.x lub .y lub .z lub .xy lub .yz lub .xz</i>	Określa położenie poprzez wyciągnięcie i połączenie jednej lub wielu wartości współrzędnych z innych położań
Bezpośrednie wprowadzenie odległości	<i>odległość</i>	Określa położenie korzystając z kierunku przesuwania urządzenia wskazującego i podanej odległości

Współrzędne, filtry i odległości można wpisywać w dowolnym punkcie zgłoszenia w linii poleceń.

Zmienne systemowe

Zmienna systemowa	Opis
MIRRTEXT	Steruje sposobem odbijania tekstu przez polecenie LUSTRO
PICKADD	Określa, czy nowe wskazania zastępują aktualny zbiór wskazań czy są do niego dodawane
PICKFIRST	Określa, czy obiekty mają być wskazywane przed rozpoczęciem polecenia czy po
PICKSTYLE	Steruje sposobem użycia wskazania grupy i wyborem kreskowania zespolonego
PSLTSCALE	Steruje skalowaniem typu linii w arkuszu
STARTUP	Określa, czy okno dialogowe Utwórz nowy rysunek jest wyświetlane podczas tworzenia nowego rysunku
UCSICON	Steruje wyświetlaniem ikony LUW w aktualnej rzutni
VISRETAIN	Steruje widocznością, kolorem, typem linii, grubością linii i stylami wydruku warstw zależnych od odnośników zewnętrznych
XLOADCTL	Włącza i wyłącza żądanie wczytywania odnośników zewnętrznych i określa, czy ma być otwarty oryginalny rysunek czy jego kopia

Pełna lista zmiennych systemowych znajduje się w *Opisie poleceń w Pomocy*. Informacje o zmianach wartości zmiennych systemowych można znaleźć w "Wprowadzanie zmiennych systemowych w linii poleceń" w *Pomocy*.

Wybór obiektów

Aby wybrać	Użyj metody w zgłoszeniu Wybierz obiekty
Pojedyncze obiekty	Kliknij obiekt, który chcesz zaznaczyć
Nakładanie się obiektów poprzez obrót wokół nich samych	Przytrzymaj klawisz CTRL i kliknij obok obiektu aż nie zostanie podświetlony a następnie naciśnij ENTER
Ostatni utworzony widzialny obiekt	Ostatni (wpisz O)
Ostatni zbiór wskazań	Poprzedni (wpisz p)
Dodanie lub usunięcie obiektów ze wskazania	Przytrzymaj klawisz SHIFT i wskaż obiekty
Obiekty dotykające lub zawarte w przecinającym się wskazaniu; wybrane obiekty są wyszarzone na ilustracji	prZeciecie (przeciągnij kursorod prawej do lewej lub wpisz z)
Obiekty całkowicie wewnątrz okna wyboru; wybrane obiekty są wyszarzone na ilustracji	Okno (przeciągnij kursor od lewej do prawej lub wpisz o)
Obiekty dotykane przez krawędź (przecinająca polilinia); wybrane obiekty są wyszarzone na ilustracji	Krawędź (wpisz k)
Obiekty przecinające lub całkowicie wewnątrz wieloboku; wybrane obiekty są wyszarzone na ilustracji	ZWbok (wpisz zw)
Obiekty całkowicie wewnątrz wieloboku; wybrane obiekty są wyszarzone na ilustracji	OWbok (wpisz ow)

