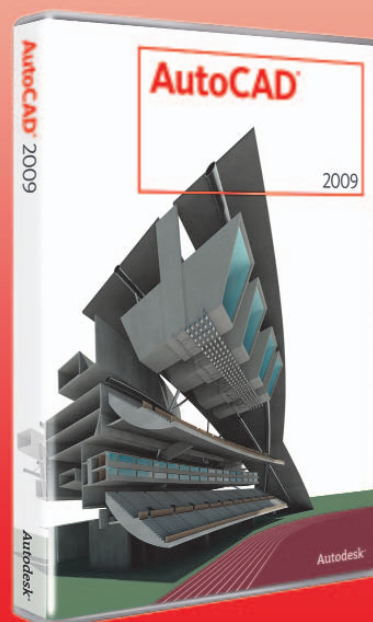


AutoCAD 2009 Trainingshandbuch

Blöcke und externe Referenzen

Leseprobe!



Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdrucks und der Vervielfältigung der Seminarunterlagen oder Teilen daraus vorbehalten. Kein Teil dieser Arbeit darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der Mensch und Maschine Akademie Kirchheim / Teck reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Copyright © 2008 by Mensch und Maschine Akademie, Kirchheim / Teck

Hinweis

Die Übungsbauteile zu den einzelnen Kapiteln finden Sie im Downloadbereich der Mensch und Maschine Akademie auf der Internetseite www.mumakademie.de.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1	7
1 Blöcke und Wblöcke.....	7
1.1 Erzeugen von Blöcken	8
1.2 Einfügen von Blöcken	13
1.3 Layerbelegung und Farbgebung bei Blöcken	14
1.4 Blöcke bearbeiten.....	16
1.4.1 Objekte aus Bearbeitungssatz entfernen.....	18
1.4.2 Objekte in den Bearbeitungssatz hinzufügen.....	18
1.4.3 Änderung an Referenz verwerfen	19
1.4.4 Änderung an Referenz speichern	19
1.5 WBLOCK - Erzeugen von Dateien	20
1.6 Einfügen von Wblöcken bzw. Dateien.....	23
1.7 Aktualisieren von Blöcken	24
1.8 Auflösen von Blöcken (URSPRUNG).....	24
1.9 Umbenennen von Blöcken.....	25
1.10 Bereinigen von Blöcken	26
Kapitel 2	31
2 Dynamische Blöcke.....	31
2.1 Der Blockeditor.....	33
2.2 Parameter und Aktionen	37
2.2.1 Parameter und Aktionen hinzufügen.....	37
2.2.2 Eigenschaften von Parametern	47
2.2.3 Eigenschaften von Aktionen	53
2.2.4 Griffe in Dynamischen Blöcken.....	56
2.3 Dynamische Blöcke einfügen und bearbeiten.....	57
2.4 Parameter extrahieren.....	58

Kapitel 3	61
3 Attribute	61
3.1 Erstellen von Attributen	63
3.2 Attributsdefinitionen editieren.....	67
3.3 Besonderheiten zum Umgang mit Attributen	69
3.4 Steuerung der Sichtbarkeit von Attributen (ATTZEIG).....	69
3.5 Editieren einzelner Attribute	70
3.6 Attribute global ändern	72
3.6.1 Änderungen anwenden – Synchronisieren	75
3.7 Datenextraktion	76
Kapitel 4	85
4 Erstellen von Tabellen.....	85
4.1 Tabellenstil erzeugen	86
4.2 Tabellen einfügen	92
4.3 Zelleninhalt bearbeiten.....	97
4.4 Zelleigenschaften	98
4.5 Tabelle bearbeiten	101
Kapitel 5	105
5 Umgang mit Schriftfeldern.....	105
5.1 Aktualisieren von Schriftfeldern.....	108
5.2 Kontextmenü für Schriftfelder	109
5.3 Schriftfelder in Attributen	110
5.3.1 Erstellen von Attributen	110
5.3.2 Attributsdefinitionen editieren	111
5.3.3 Editieren von Attributwerten.....	112
5.4 Schriftfelder in Tabellen.....	113

Kapitel 6	115
6 Design Center und Werkzeugpaletten	115
6.1 Design Center	115
6.1.1 Anzeigemodi.....	115
6.1.2 Symbolbibliothek anlegen.....	117
6.1.3 Blöcke einfügen mit dem Design Center.....	118
6.2 Werkzeugpaletten.....	120
6.2.1 Aufbau der Werkzeugpaletten	120
6.2.2 Werkzeugpalette erstellen	121
6.2.3 Werkzeugpalette bearbeiten.....	122
6.2.4 Werkzeuge bearbeiten	123
6.2.5 Beispiele (Methoden) für die Erstellung von Werkzeugen	123
6.2.6 Ablegen von Zeichnungselementen.....	124
6.2.7 Flyouts für Werkzeuge anpassen	125
6.2.8 Blöcke in die Werkzeugpalette aufnehmen.....	126
6.2.9 Einfügen von Blöcken aus der Werkzeugpalette	127
6.3 Ablegen von Dateiinhalten.....	128
6.4 Palettengruppen erstellen und bearbeiten	131
6.5 Werkzeugpaletten exportieren und importieren.....	134
6.6 Werkzeugpaletten sperren.....	135
6.7 Werkzeugpaletten Speicherort	136
Kapitel 7	139
7 Externe Referenzen	139
7.1 Externe Referenzen organisieren, anzeigen und verwalten.....	142
7.2 Namensbenennung von benannten Objekten innerhalb Xrefs	147
7.3 Einzelne Bestandteile einer Externen Referenzen binden.....	148
7.4 XRef zuschneiden.....	149
7.5 Xrefs bearbeiten	150
7.5.1 Objekte aus Bearbeitungssatz entfernen.....	152
7.5.2 Objekte in den Bearbeitungssatz hinzufügen.....	152
7.5.3 Änderung an Referenz werfen	153
7.5.4 Änderung an Referenz speichern	153
7.6 Bilddateien zuordnen	155
7.7 Bilddateien zuschneiden.....	158
7.8 Bild anpassen	159
7.9 Bildqualität.....	160
7.10 Bildtransparenz.....	161
7.11 Bildrahmen	162
7.12 Datenaustausch von Zeichnungen die Xrefs beinhalten	163

Kapitel 1

1 Blöcke und Wblöcke

Unter einem Block versteht man die Zusammenfassung mehrerer Objekte zu einer geschlossenen Einheit. Blöcke können mehrfach an beliebigen Stellen in der Zeichnung platziert (eingefügt) werden. Der Block kann mit unterschiedlichen Vergrößerungs- oder Verkleinerungsfaktoren in X- und Y- Richtung und unter einem beliebigen Winkel eingefügt werden.

Die Befehle können Sie in der klassischen Menüform über den Werkzeugkasten **Zeichnen** aufrufen.

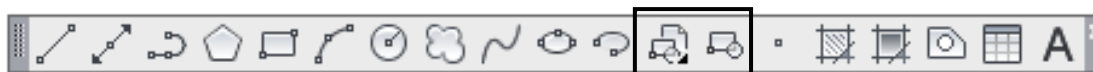
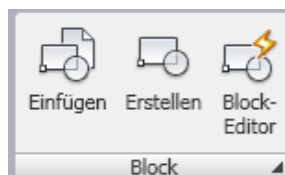


Abb.: Werkzeugkasten **Zeichnen**

Wenn Sie über die Multifunktionsleiste arbeiten, können Sie die Befehle in der Registerkarte **Start** in der Gruppe **Block** aufrufen.



Eine weitere Möglichkeit die Befehle in der Multifunktionsleiste aufzurufen, besteht über die Registerkarte **Blöcke&Referenzen** in der Gruppe **Block**.



1.1 Erzeugen von Blöcken



Multifunktionsleiste:	Register Start Gruppe Block
Multifunktionsleiste:	Register Blöcke&Referenzen
	Gruppe Block
Klassisches Menü:	Werkzeugkasten > Zeichnen
Abrollmenü:	Zeichnen > Block > Erstellen
Befehl:	BLOCK (_bmake) [BL]

Zum Erzeugen eines Blocks steht Ihnen nach dem Befehlsaufruf folgende Dialogbox zur Verfügung.

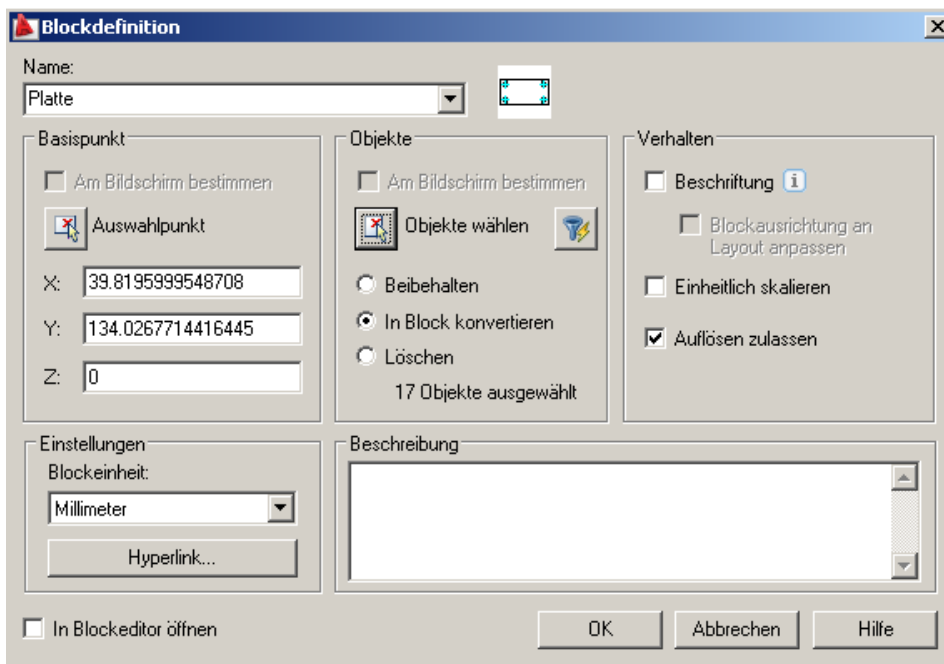


Abb.: Dialogbox **Blockdefinition**

Bereich Name



Abb.: Ausschnitt aus der Dialogbox **Blockdefinition**

Wenn ein Block erzeugt wird, muss als erstes der Blockname eingegeben werden. Dieser darf maximal eine Länge von 255 Zeichen besitzen.

Bereich Basispunkt

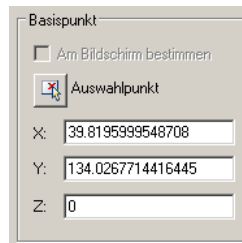


Abb.: Ausschnitt aus der Dialogbox **Blockdefinition**

Als nächstes wird der Basispunkt definiert. Dies ist der Punkt, an dem der Block beim Einfügen übergeben wird, d. h. an dem der Block „am Cursor hängt“. Der Basispunkt kann mit Hilfe des Schalters **Auswahlpunkt** in der Geometrie gesetzt werden, oder die Koordinaten für X, Y, und Z werden eingegeben.

Bereich Objekte

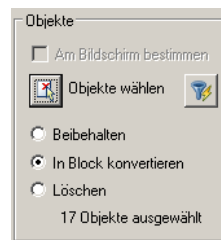


Abb.: Ausschnitt aus der Dialogbox **Blockdefinition**

Über den Schalter **Objekte wählen** können Sie die Objekte die zu einem Block zusammengefasst werden sollen, über die bekannten AutoCAD- Objektwahlfunktionen auswählen.

Der Schalter  öffnet die Dialogbox **Schnellauswahl**, in dem Sie einen Auswahlatz definieren können.

- | | |
|------------------------------|---|
| Beibehalten | Die ausgewählten Objekte werden nach Erstellung des Blocks als einzelne Objekte in der Zeichnung beibehalten. |
| In Block konvertieren | Die ausgewählten Objekte werden nach Erstellung des Blocks in ein Blockexemplar umgewandelt. |
| Löschen | Die ausgewählten Objekte werden nach Erstellung des Blocks aus der Zeichnung gelöscht. |

Hinweis

Bei allen drei Möglichkeiten wird der erstellte Block in der internen Zeichnungsdatenbank angelegt, aus der er mit dem Befehl **Block einfügen** wieder in der Zeichnung positioniert werden kann.

Bereiche Einstellungen und Beschreibung

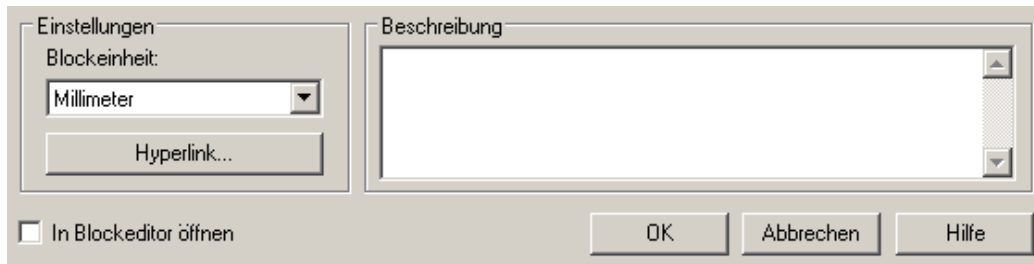


Abb.: Ausschnitt aus der Dialogbox **Blockdefinition**

Die Beschreibung legt die Beschreibung für die Blockdefinition fest, die ebenfalls im AutoCAD Design Center angezeigt wird.

Die Blockeinheiten bestimmen die Einheiten, in denen der Block abgespeichert wird. Beim Einfügen eines Blockes in eine Zeichnung, kommt es darauf an, welcher Einfügemarßstab in der Zeichnung existiert. Wenn der Einfügemarßstab nicht gleich ist wird der einzufügende Block skaliert.

Hinweis

Der Einfügemarßstab von Blöcken kann über das Abrollmenü **Extras – Optionen** in der Registerkarte **Benutzereinstellungen** eingestellt werden.

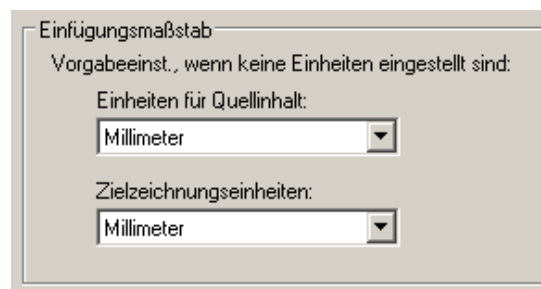


Abb.: Ausschnitt aus der Dialogbox **Optionen** Register **Benutzereinstellungen**

Wenn ganze Zeichnungen eingefügt werden, können Sie den Einfügemarßstab über das Abrollmenü **Format – Einheiten** einstellen.

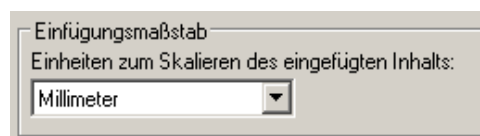


Abb.: Ausschnitt aus der Dialogbox **Zeichnungseinheiten**

Über den Schalter **Hyperlink...** öffnet sich eine weitere Dialogbox, über die Sie eine Verknüpfung zu einem anderen Dokument erstellen können.

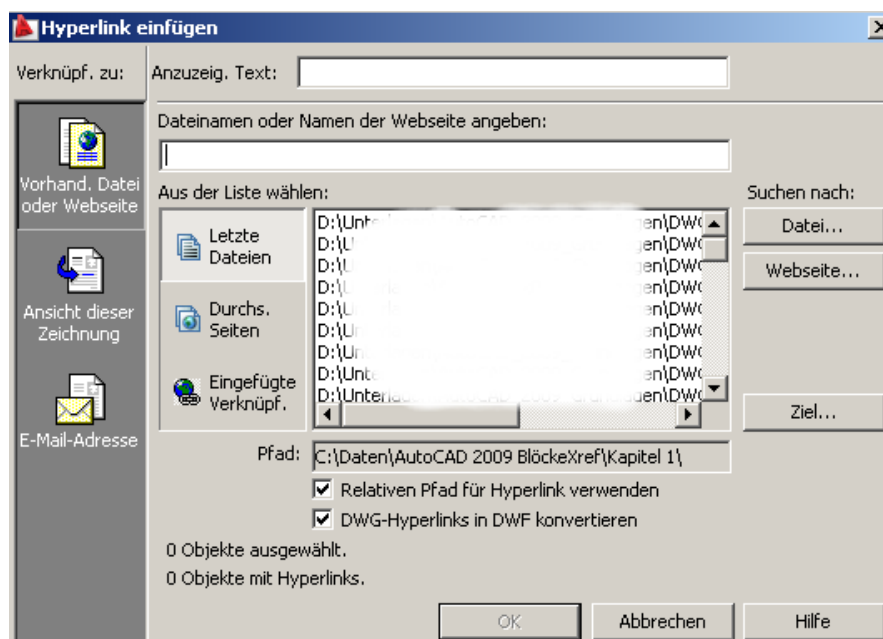


Abb.: Dialogbox **Hyperlink einfügen**

Über den Schalter **In Blockeditor öffnen** wird der Blockeditor nach der Erstellung des Blockes geöffnet. Über den Blockeditor kann nun ein dynamischer Block erstellt werden (siehe Kapitel 2).