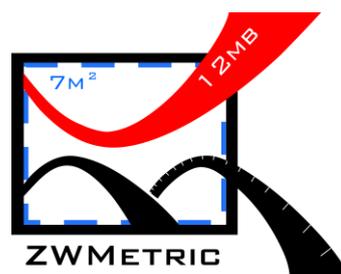


ZWMetric 2018



Krzysztof Ruszyński
Izabela Cholewa

ZWMetric 2018

Wersja 2018.0.00. (25-09-2017)

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli. Firma Usługi Informatyczne "SZANSA" - Gabriela Ciszyńska-Matuszek dołożyła wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne.

Nie bierze jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich.

Firma Usługi Informatyczne "SZANSA" - Gabriela Ciszyńska-Matuszek nie ponosi również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Usługi Informatyczne "SZANSA" - Gabriela Ciszyńska-Matuszek

ul. Świerkowa 25

43-305 Bielsko-Biała

NIP 937-212-97-52

www.zwcad.pl

tel. +48 33 307 01 95

Copyright © Usługi Informatyczne "SZANSA" - Gabriela Ciszyńska-Matuszek



Spis treści

Spis treści.....	3
1 Opis	5
2 Instalacja	5
3 Usługa wsparcia technicznego.....	5
4 Aktywacja nakładki	6
5 Zdefiniowane polecenia.....	7
5.1 Pomiar powierzchni 	8
5.2 Obrys powierzchni 	10
5.3 Oznaczenie powierzchni 	14
5.4 Powierzchnia 	15
5.5 Pomiary długości 	17
5.6 Oznaczenie obiektów 	18
5.7 Szukaj 	19
5.8 Zaznacz 	19
5.9 Rysuj trójkąt o zadanych trzech długościach boków 	20
5.10 Rysuj trójkąt o zadanej kącie i dwóch długościach boków 	21
5.11 Suma długości 	22
5.12 Mdist 	22
5.13 Zestawienia 	22
5.14 Ustawienia 	24
5.15 Polecenie ZWMetric:LL.....	26
5.16 Polecenie ZWMetric:DD	26
6 Okno opisu	27
7 Informacje dodatkowe.....	29
7.1 Filtrowanie opisów	29
7.2 Rozmiar okna opisów.....	29
7.3 Opis w rysunku jest zbyt mały lub zbyt duży	30
7.4 Zmiana wyglądu opisu	30
7.5 Ręczne wczytanie programu.....	31
8 Wskazówki w pracy z ZWCAD	33
8.1 Funkcja Szybki wybór (qselect).....	33
8.2 Edycja polilinii (pedit)	33

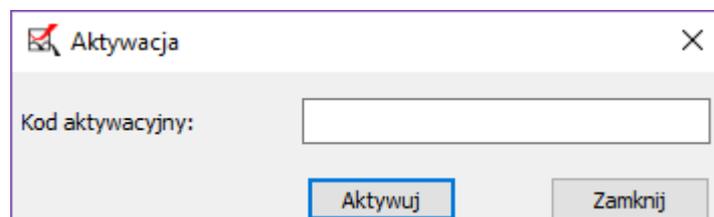
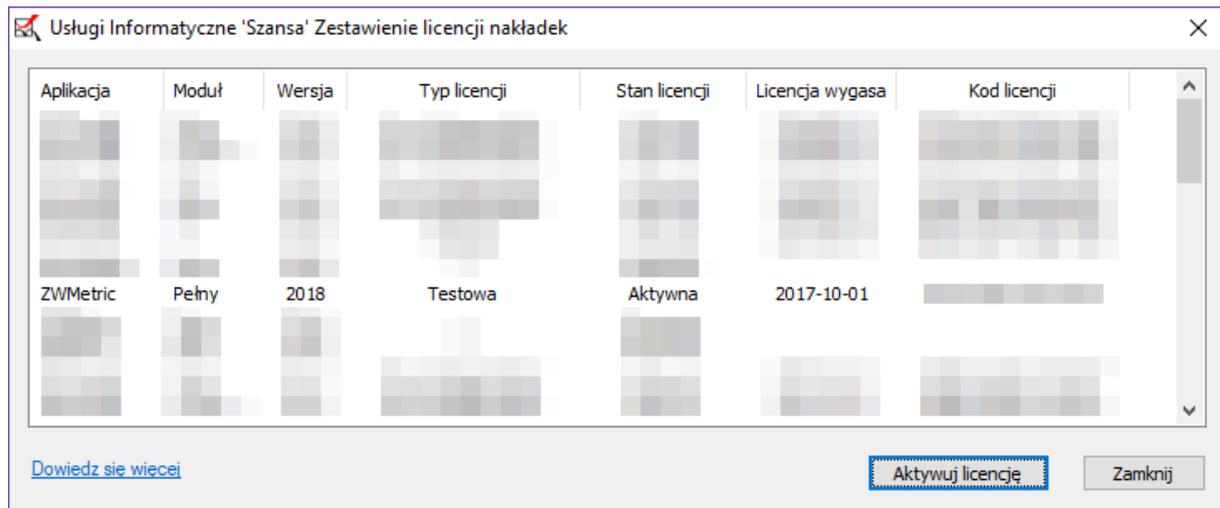
8.3	Funkcja Granica (_boundary).....	34
8.4	Funkcja porównania plików (_fcmp)	34
8.5	Zmiana wyglądu opisu	35

4 Aktywacja nakładki

Aktywacja musi być wykonana na koncie z prawami administratora!

Przez 30 dni program będzie działał w pełni funkcjonalnie bez potrzeby aktywacji. Po upływie tego okresu, należy zakupić licencję na używanie programu. W czasie realizacji zamówienia do Klienta zostanie wysłany mail z Kodem aktywacyjnym.

Aby aktywować program należy kliknąć ikonę . Zostanie uruchomiony program aktywujący:



W polu Kod aktywacyjny należy wpisać kod przesłany w czasie realizacji zamówienia, po czym należy kliknąć przycisk Aktywuj.

Jeśli program nie uruchomi się automatycznie, proszę wejść do katalogu, gdzie zainstalowana jest nakładka, domyślnie jest to C:\Szansa\ZWMetric\2018. Tam należy znaleźć plik Aktywator_2018.exe i uruchomić go.

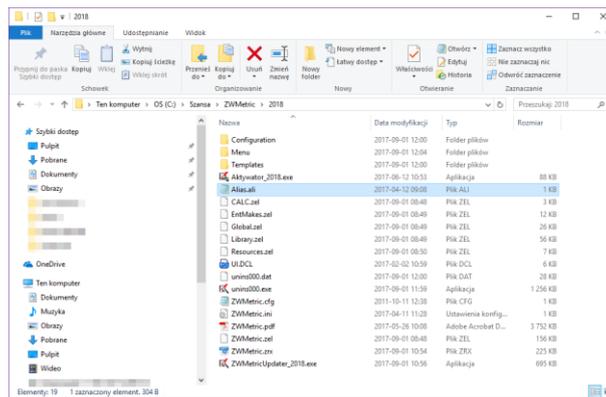
W systemach operacyjnych Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10 należy ikonkę programu kliknąć prawym przyciskiem myszy i z menu, które się rozwinie proszę wybrać pozycję Uruchom jako Administrator.

5 Zdefiniowane polecenia

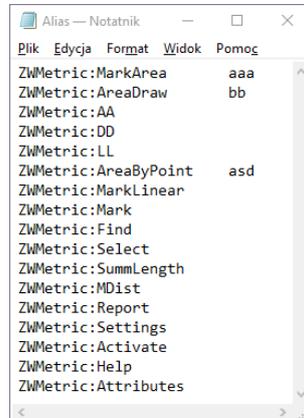
Własne nazwy (skrót) funkcji:

Aplikacja ZWMetric pozwala na wprowadzenie własnych skrótów wykorzystywanych funkcji nakładki.

Plik Alias.ali, który Użytkownik może edytować według własnych potrzeb domyślnie znajduje się w katalogu: C:\Szansa\ZWMetric\2018



Plik można uruchomić za pomocą Notatnika i wprowadzić własne nazwy skrótów.

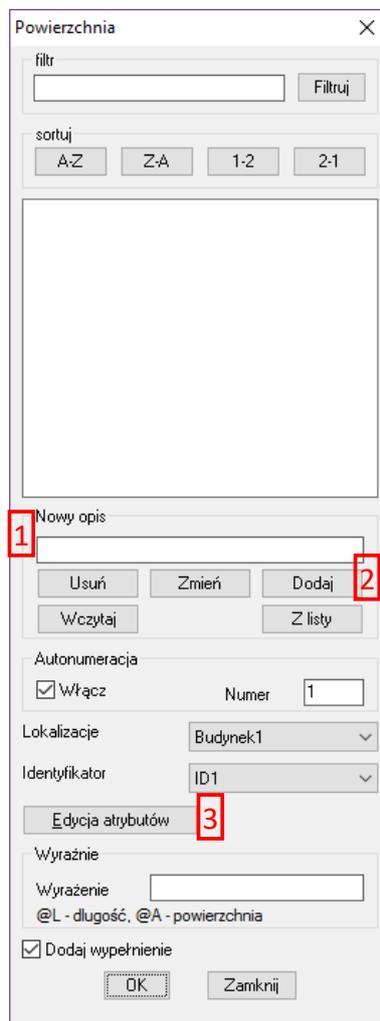


Po wprowadzeniu zmian i zapisaniu pliku Użytkownik będzie miał możliwość korzystania z nowo wprowadzonych skrótów wpisując ich treść w programie ZWCAD.

5.1 Pomiar powierzchni

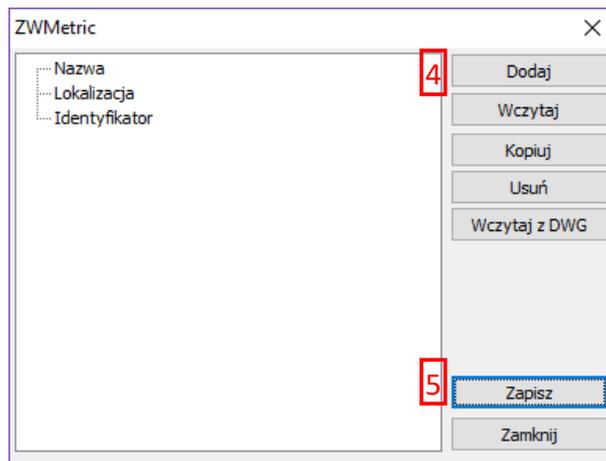
Polecenie: ZWMetric:MarkArea

Polecenie to pozwala na opisanie powierzchni w rysunku. W oknie opisów Użytkownik powinien wybrać opis powierzchni i ustawienia dodatkowe.



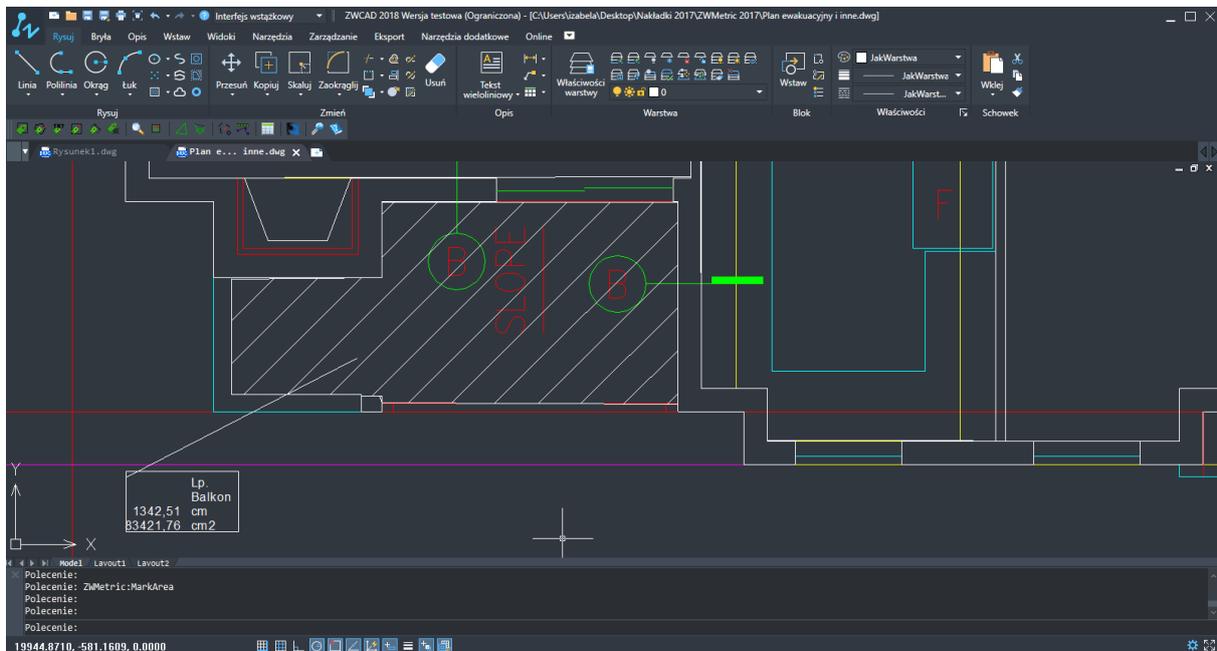
Po aktywacji funkcji należy wprowadzić Nowy opis [1] przez jego wpisanie oraz kliknięcie Dodaj [2].

Następnie proszę wprowadzić rodzaj Lokalizacji oraz Identyfikator klikając Edycja atrybutów [3]. Pojawi się okno, w którym należy rozwinąć daną zakładkę oraz po kliknięciu Dodaj [4] wpisać nazwę Lokalizacji oraz nazwę Identyfikatora. Po wprowadzeniu proszę kliknąć Zapisz [5].

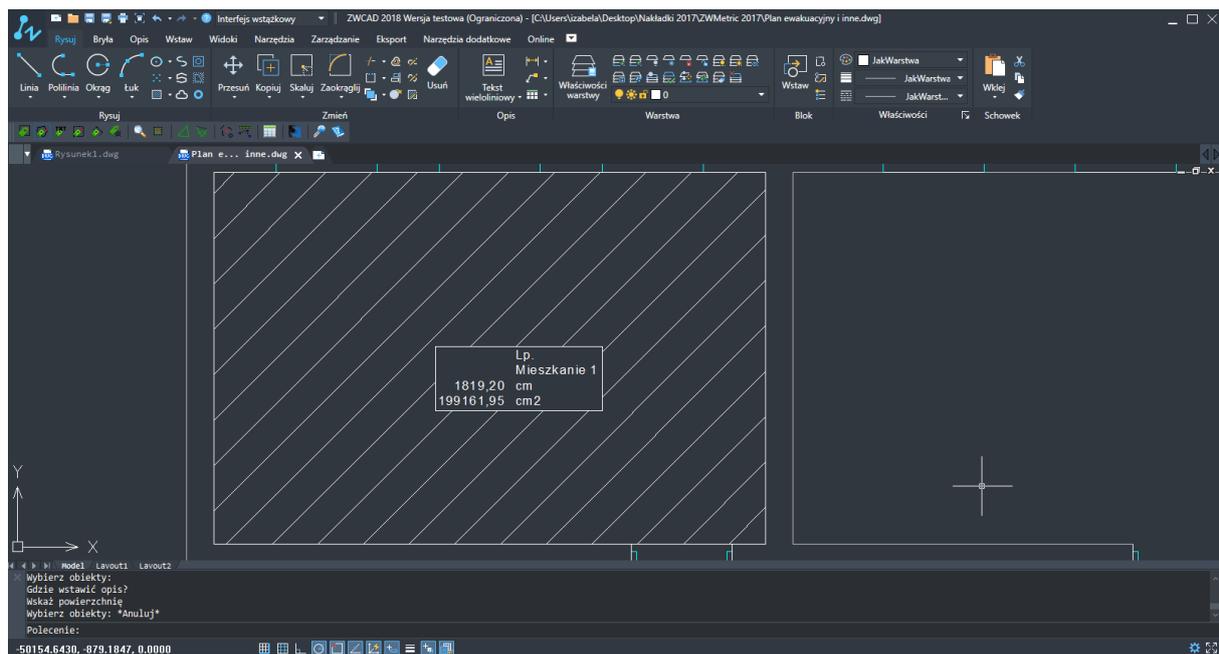


Następnie program poprosi Użytkownika o wskazanie zewnętrznych obrysów przedmiarowanej powierzchni. W kolejnym kroku poprosi o wskazanie powierzchni, która ma być wyłączona z obliczeń. Obrisy te muszą być obiektami typu polilinia.

Następnie Użytkownik zostanie poproszony o poprowadzenie linii opisowej, na jej końcu zostanie wstawiony blok opisowy zawierający wybrany w oknie opis, wartość liczbową powierzchni wybranego obszaru, długość jego obwodu i jeśli tak zostało określone w ustawieniach, również atrybuty: lokalizację, identyfikator i wyrażenie. Jeśli odpowiednie pole zostanie zaznaczone w oknie, do rysunku zostanie również dodane kreskowanie wewnętrzne zewnętrznego obrysu powierzchni.



Opis możemy również wstawić bez linii opisowej przez bezpośrednie wskazanie jego położenia i zakończenie polecenia przez Escape na klawiaturze.



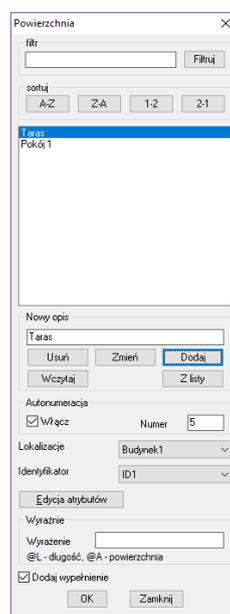
Parametry opisu i jego tła dostępne są w Ustawieniach.

5.2 Obrys powierzchni

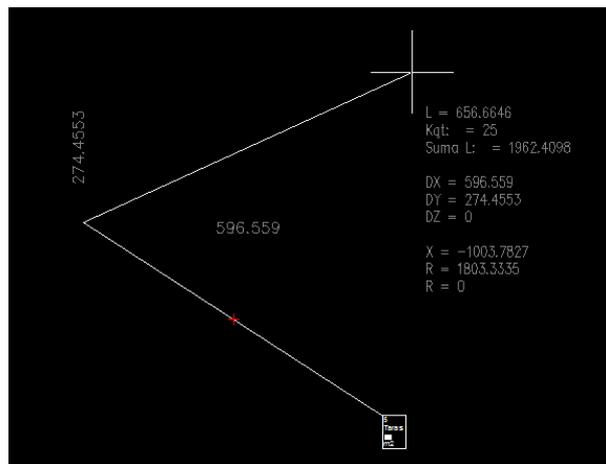
Polecenie: ZWMetric:AreaDraw

Polecenie służy do pomiaru powierzchni przez zaznaczenie kolejnych punktów obwiedni. Po wykonaniu polecenia będzie widoczny blok opisowy, kreskowanie na zaznaczonej powierzchni wraz z obwiednią.

Po aktywacji polecenia wyświetli się podstawowe okno aplikacji w celu wprowadzenia nazwy powierzchni jaką chcemy opisać oraz parametrów lokalizacji, kreskowania.



Wprowadzone parametry należy zatwierdzić klikając „Ok” i w następnym kroku wskazać kolejne punkty powierzchni jaką chcemy opisać.



Po wskazaniu punktu początkowego, przy kursorze myszy pojawią się parametry:

L – długość

Kąt – kąt

Suma L – suma długości od punktu początkowego

DY – przyrost w osi Y

DX – przyrost w osi X

DZ – przyrost w osi Z

X - współrzędna X

Y – współrzędna Y

Z – współrzędna Z

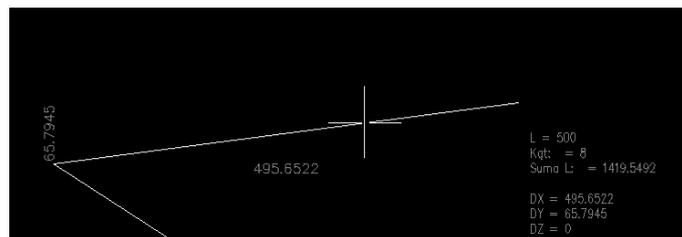
W linii poziomej i pionowej, czyli po osi X i Y widoczna jest odległość.

W pasku poleceń będą widoczne elementy, które można wybrać przez zastosowanie odpowiedniego skrótu i wprowadzić wartość.

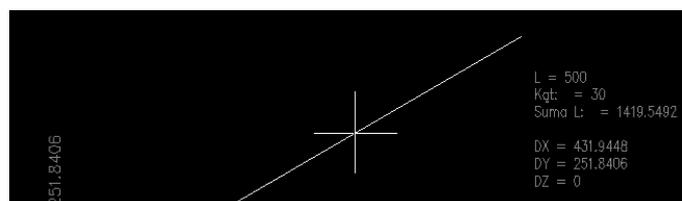
Wskaż kolejny punkt lub

[Długość/Kąt/X/Y/MX/MY/łUk/Cofnij/Typ/Zamknij/uStawienia] :<Długość>

Domyślny parametr to długość. Możemy wprowadzić wartość długości, która zostanie wprowadzona do linii z możliwością wprowadzenia dalszych wartości.

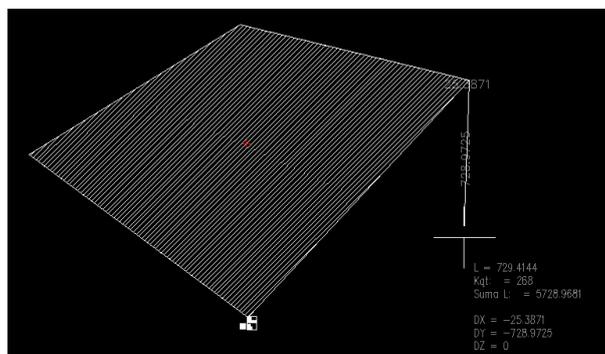


Do momentu wprowadzenia wartości kąta można swobodnie linią o określonej długości obracać.



Po wprowadzeniu wartości kąta linie już nie będzie podążać za kursorem.

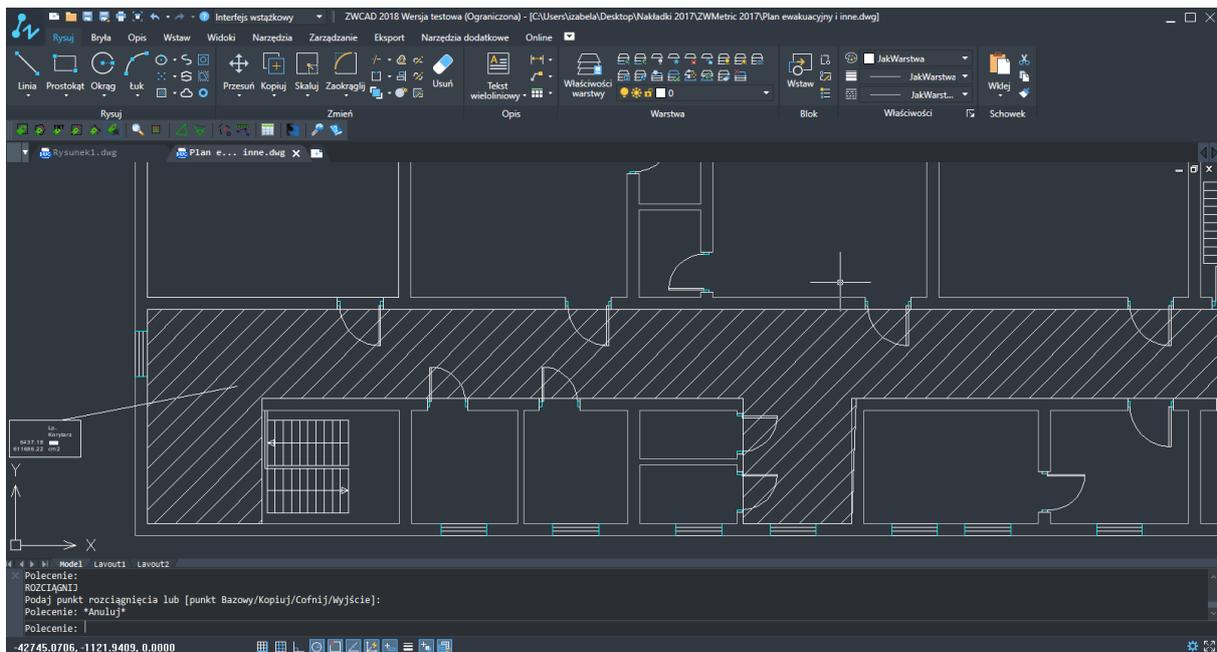
Przy aktywnym kreskowaniu obwiedni i kolejnych wskazanych punktach obwiedni będzie widoczne kreskowanie na wybranej powierzchni.



Blok będzie widoczny w początkowym punkcie obwiedni.

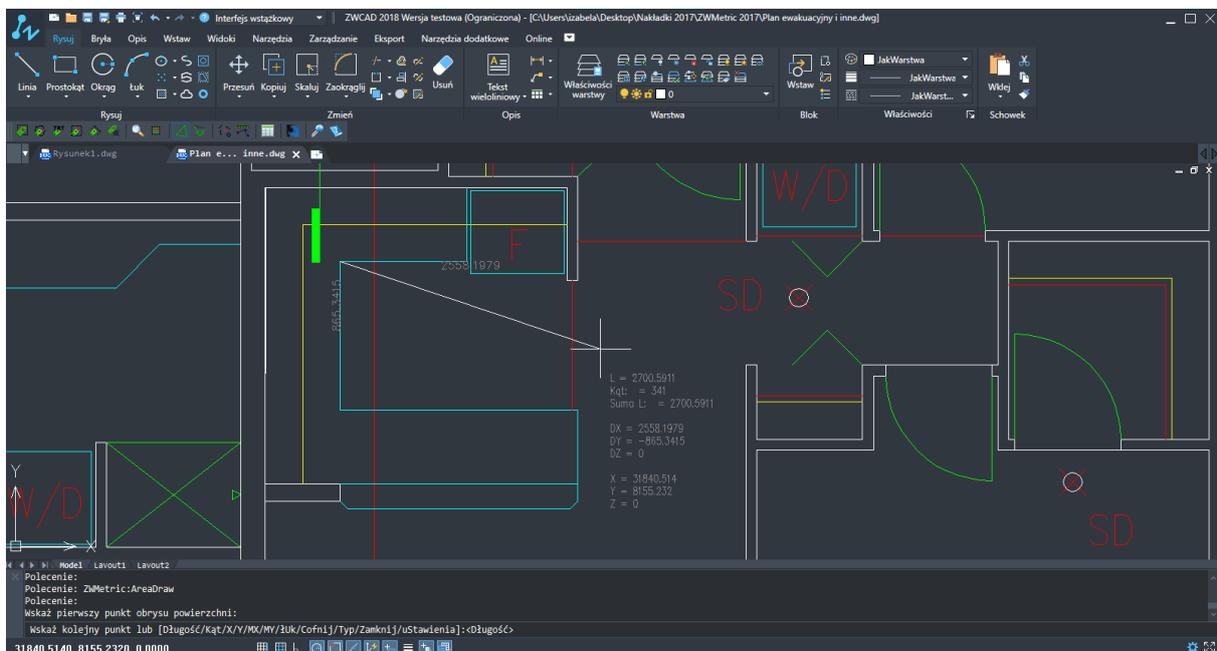
Jeśli docelowy obszar powierzchni został zaznaczony, należy zatwierdzić polecenie przez Enter. Po zatwierdzeniu należy wskazać kolejne punkty linii opisowej i zakończyć polecenie przez Escape na klawiaturze.

Za pomocą tego polecenia mamy możliwość sprawdzenia określonych parametrów powierzchni o nieregularnych kształtach.

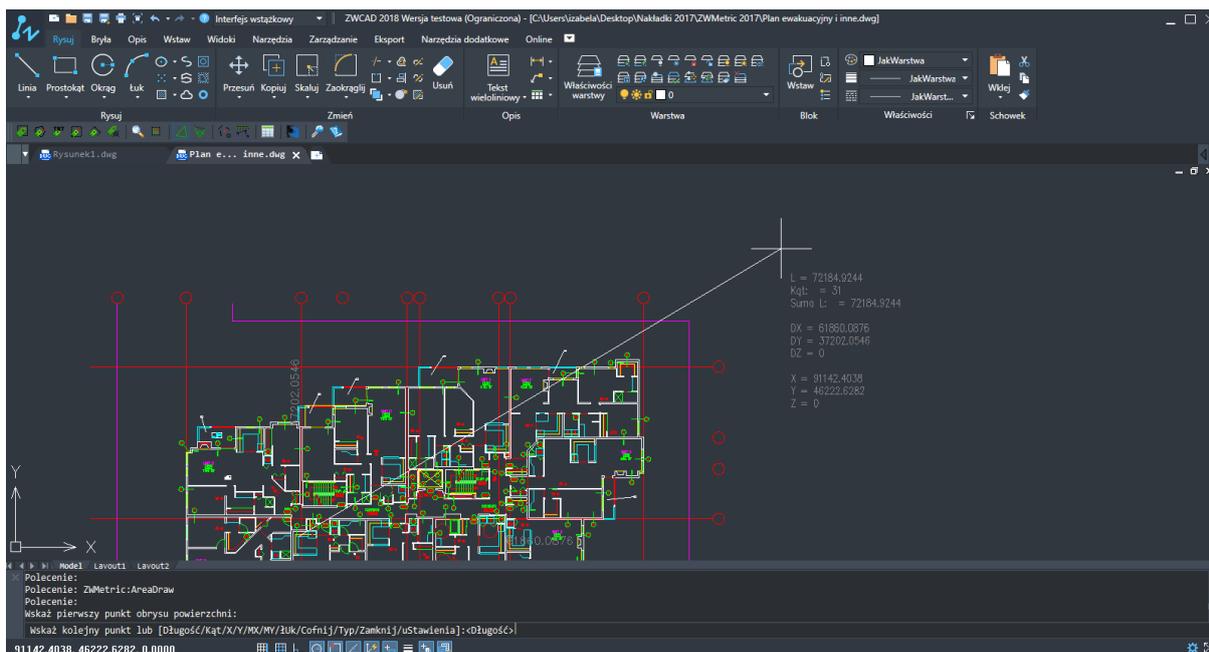


Wykorzystując funkcję obrysu powierzchni parametry widoczne przy kursorze myszy jakiego można wykorzystać dostosują się do widoku w jakim pracujemy.

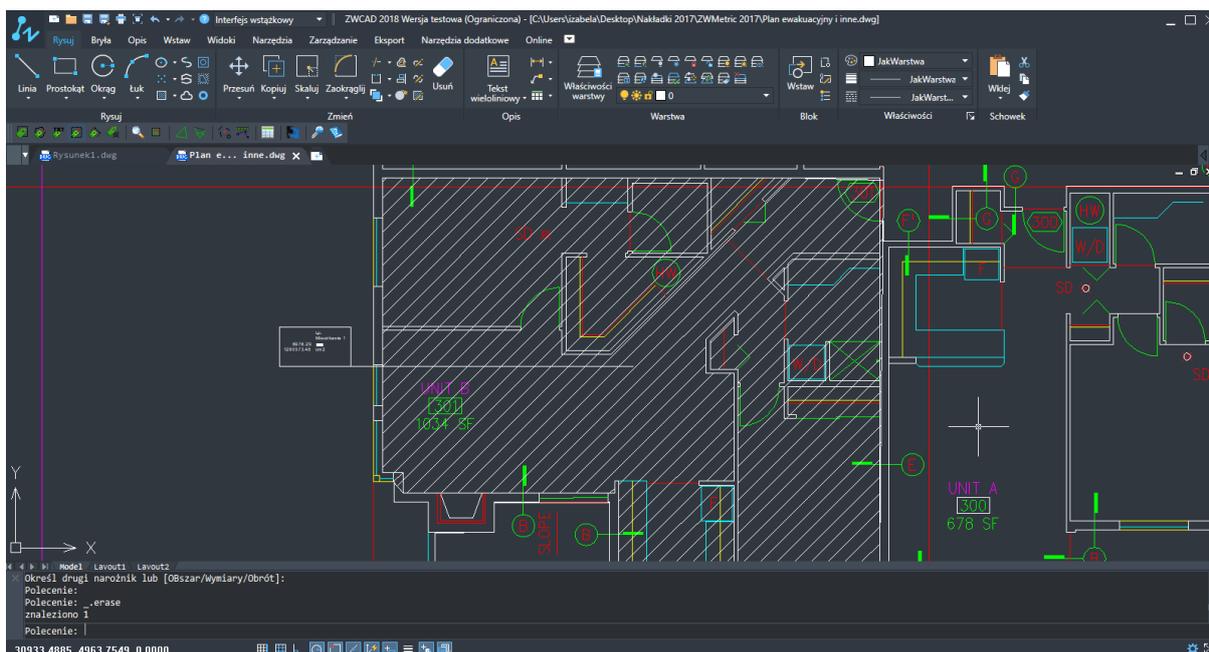
Przybliżając widok rysunku opis odpowiednio zostanie zmniejszony.



Oddalając widok rysunku opis odpowiednio zostanie powiększony.



Efekt końcowy obrysu powierzchni na przykładzie mieszkania o nieregularnych kształtach:



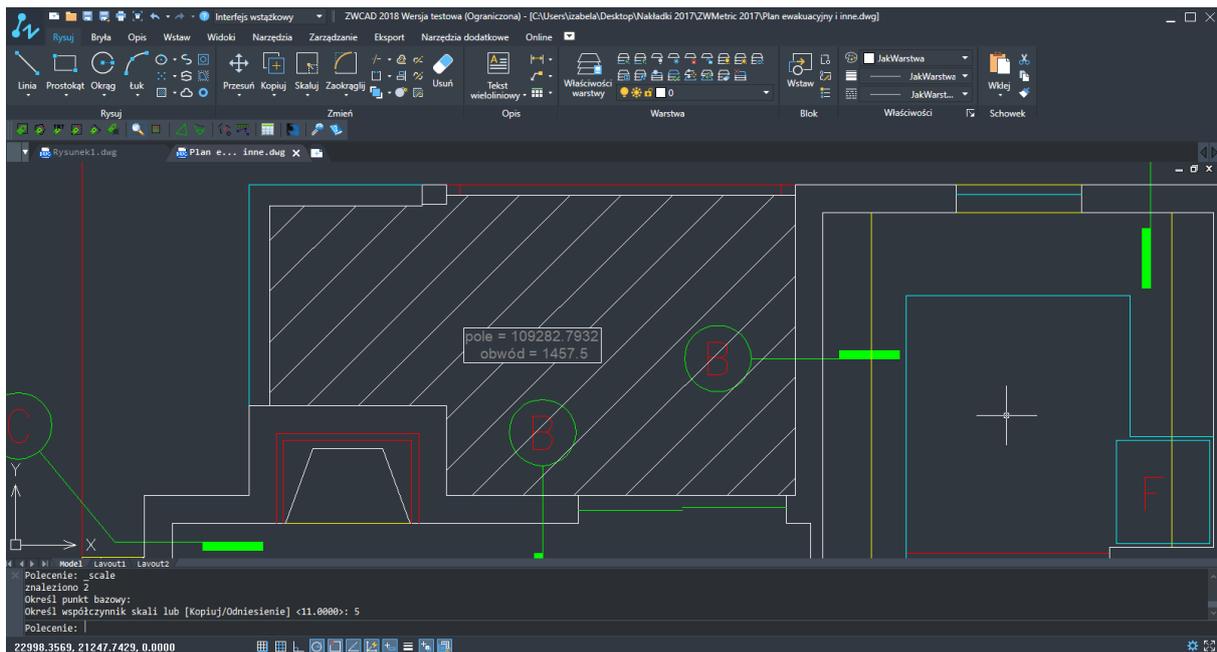
5.3 Oznaczenie powierzchni

Polecenie: ZWMetric:AA

Funkcja umożliwia wprowadzenie wartości powierzchni i obwodu w bloku opisowym przy określonej przez na obwiedni po punktach.

Obwiednie należy wskazać analogicznie jak w poprzedniej funkcji.

Po zakończeniu określania kolejnych punktów obwiedni, należy zatwierdzić przez Enter i wskazać kolejne punkty linii opisowej.



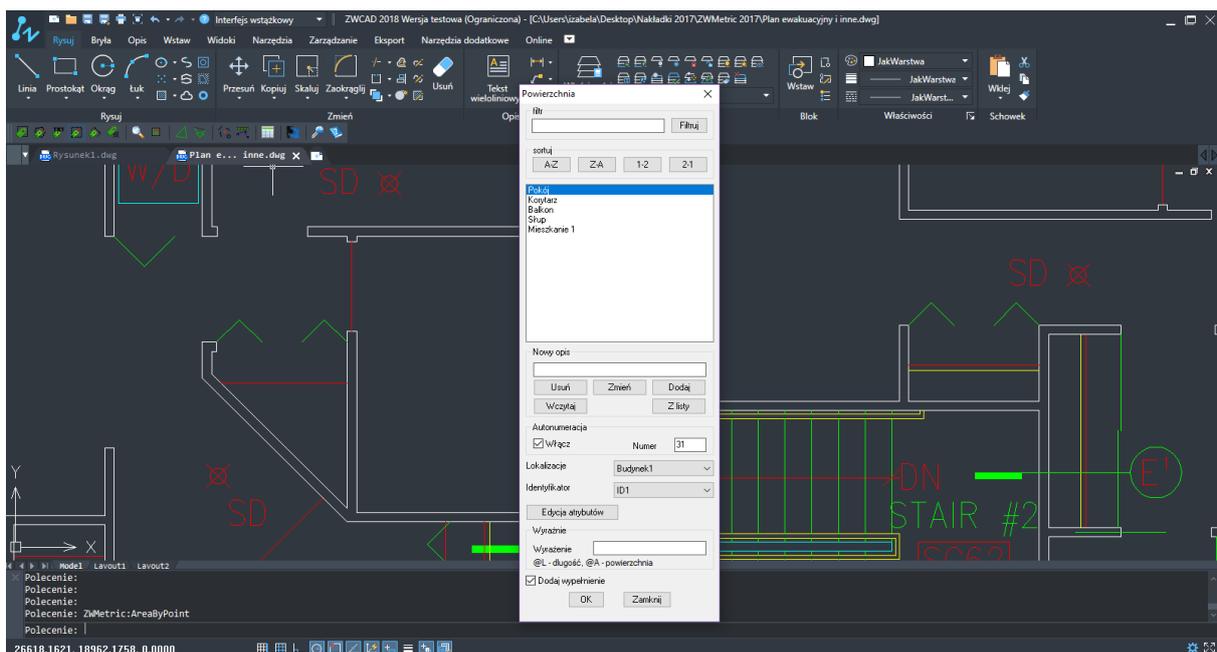
Ustawienia tekstu w bloku opisowym i tło dostępne jest w Ustawieniach.

5.4 Powierzchnia

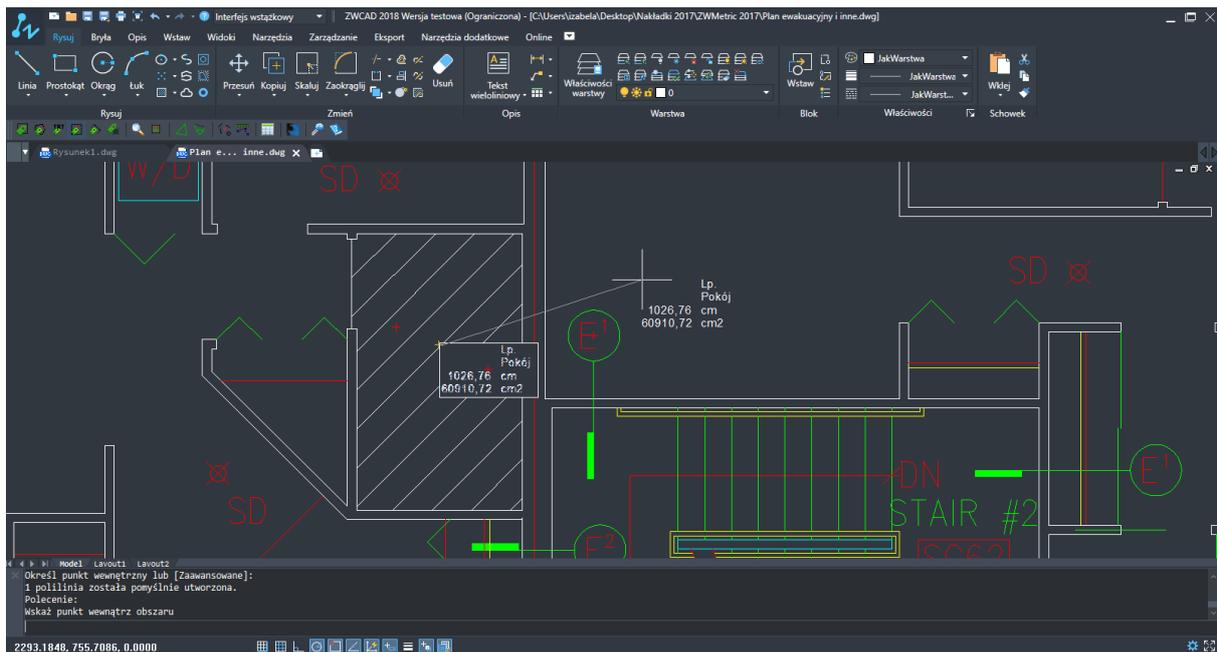
Polecenie: ZWMetric:AreaByPoint

Przy pomocy polecenie „Powierzchnia” mamy możliwość określić powierzchnie i obwód określając punkt wewnątrz obszaru jaki chcemy opisać.

Po aktywacji polecenia wyświetli się okno, gdzie należy określić nazwę pomieszczenia, autonumerację i kreskowanie.



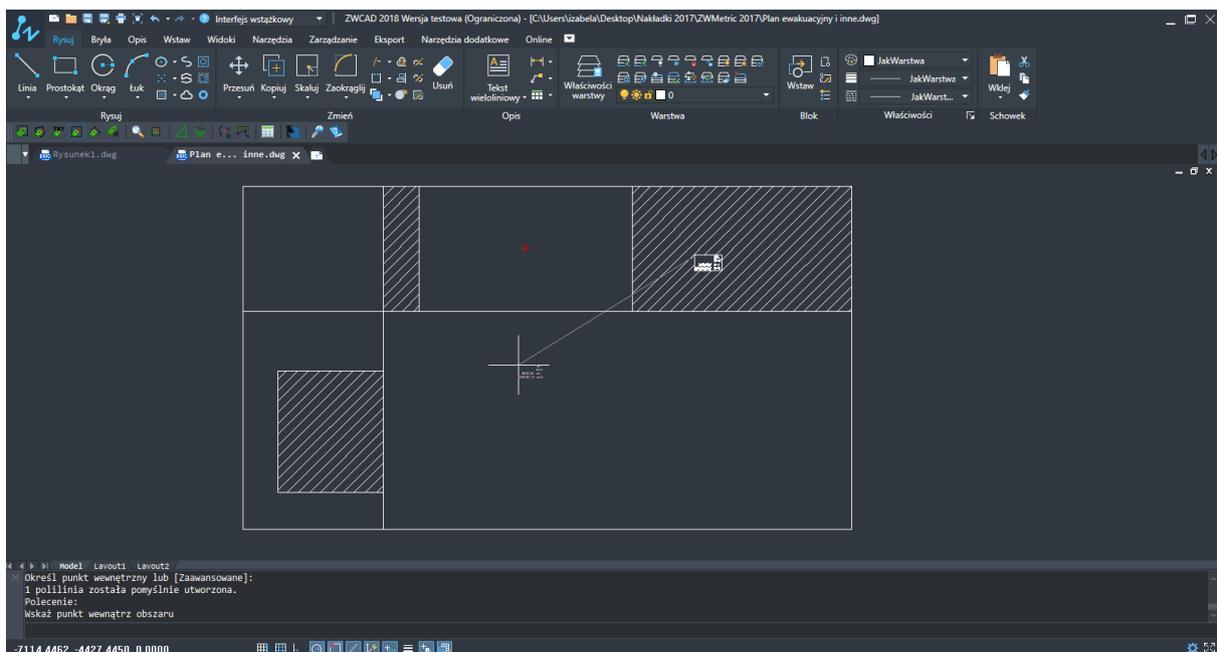
W następnej kolejności należy wskazać wewnętrzny punkt zamkniętej obwiedni, który ma zostać opisany.



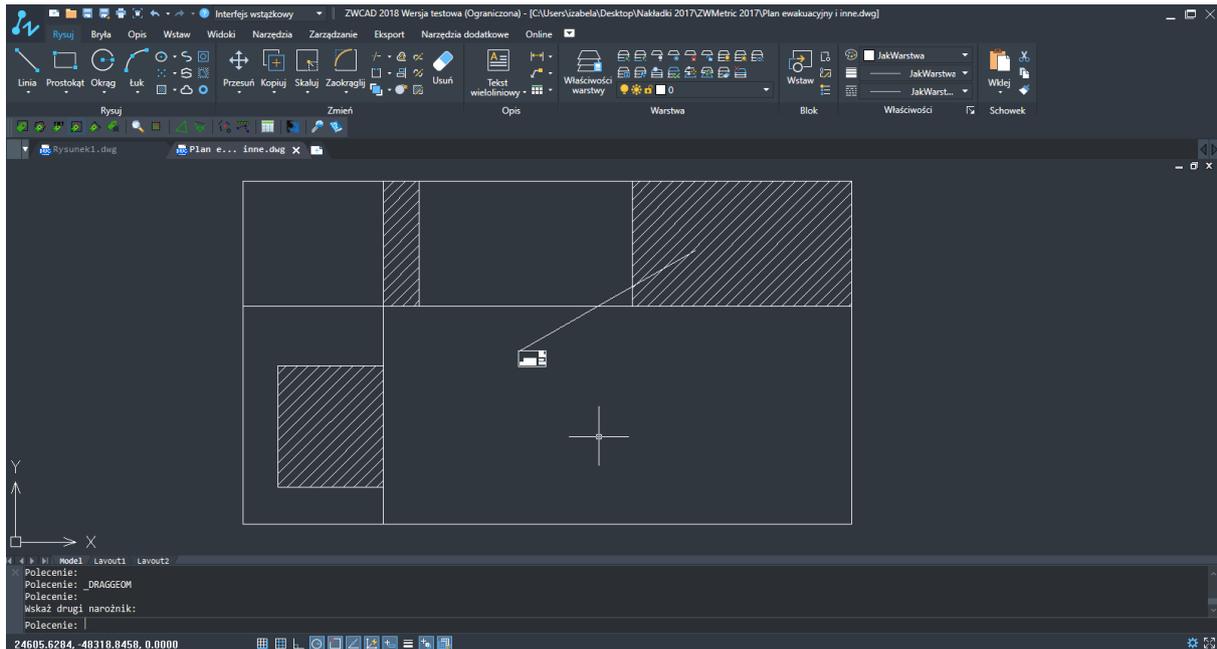
Polecenie umożliwia również wskazanie kilku obszarów.

Na poniższym przykładzie widać kilka osobnych zamkniętych obwiedni.

Po aktywacji polecenia należy kolejno wskazać wewnętrzne punkty obszarów i zatwierdzić przez Enter.



W następnym kroku należy zlokalizować blok opisowy.



Wielkość opisu i parametry tła są dostępne w Ustawieniach.

5.5 Pomiary długości

Polecenie: ZWMetric:MarkLinear

Funkcja działa analogicznie do funkcji „Pomiary powierzchni” z tą różnicą, że z wybranego elementu nie zostanie obliczona powierzchnia, a jedynie jego obwód.

Po aktywacji polecenie wyświetli się okno funkcji długości, w którym należy określić nazwę.

Długość

filtr

sortuj

A-Z Z-A 1-2 2-1

Balkon
Pomieszczenie gospodarcze
Mieszkanie 2
Mieszkanie 1
Hall
Taras
Pokój 1

Nowy opis

Usuń Zmień Dodaj

Wczytaj Z listy

Autonumeracja

Włącz Numer 19

Lokalizacja Budynek1

Identyfikator ID1

Edycja atrybutów

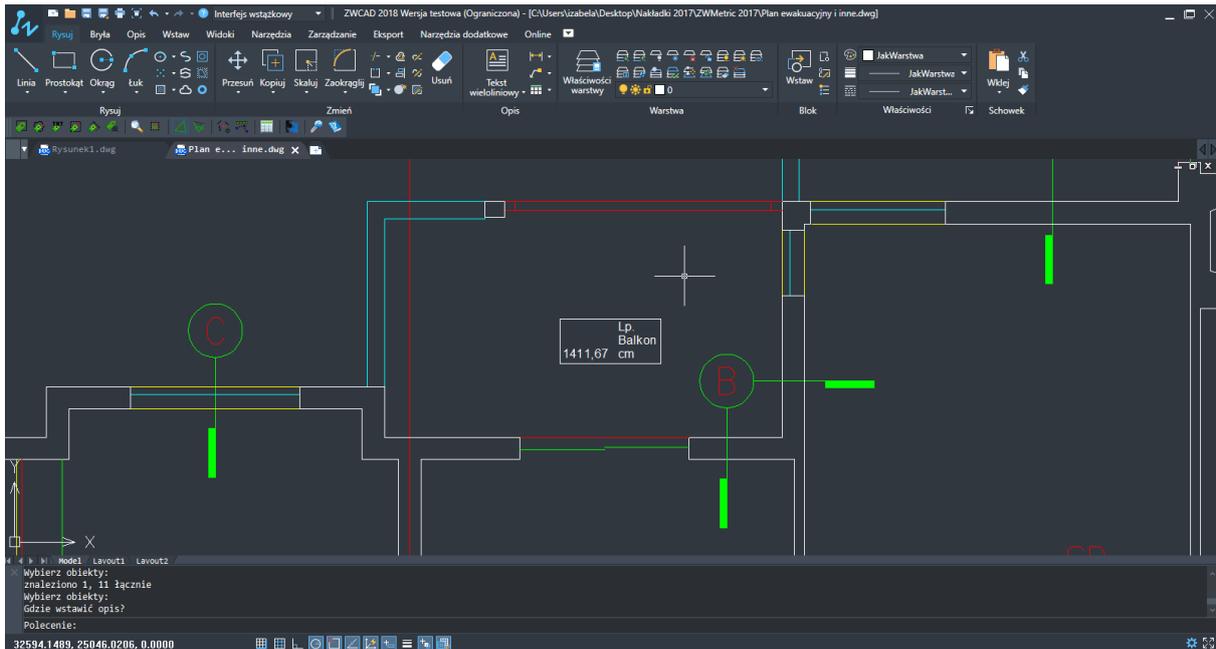
Wyrażenie

Wyrażenie @L - długość, @A - powierzchnia

Dodaj wypełnienie

OK Zamknij

Należy wybrać kolejne obiekty oraz punkt wstawienia linii opisowej obiektu.

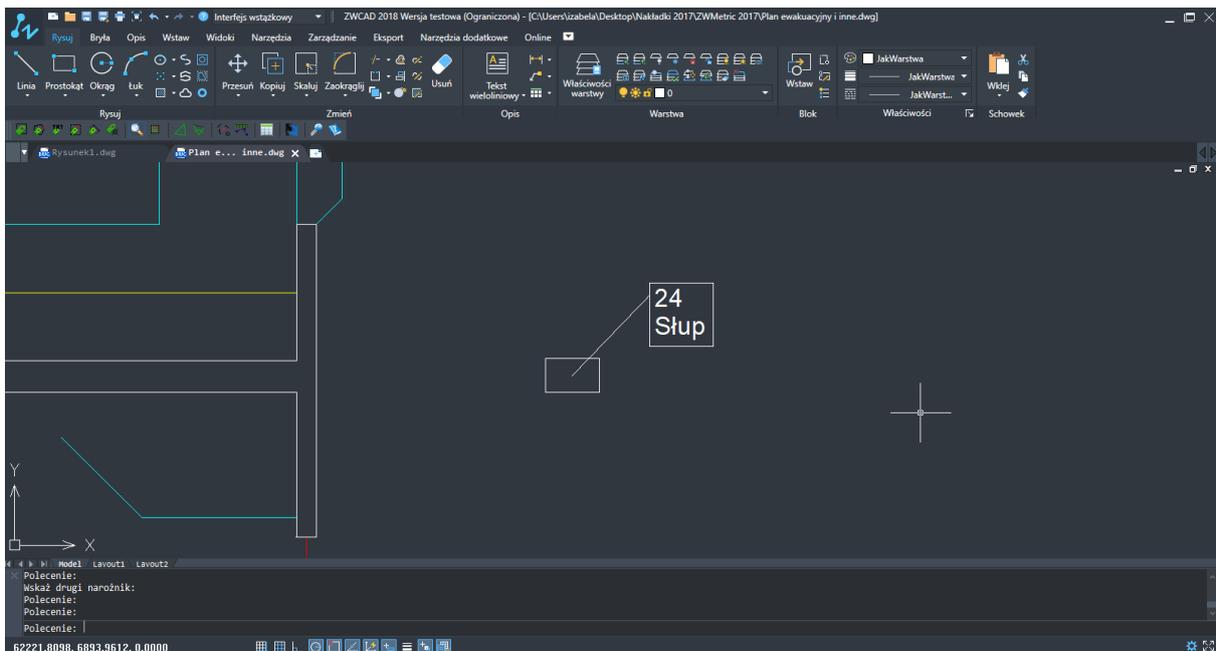


Po wstawieniu linii opisowej, lub zatwierdzeniu lokalizacji bloku opisowego przez Enter zostanie wstawiony opis obiektu uwzględniający jego obwód.

5.6 Oznaczenie obiektów

Polecenie: ZWMetric:Mark

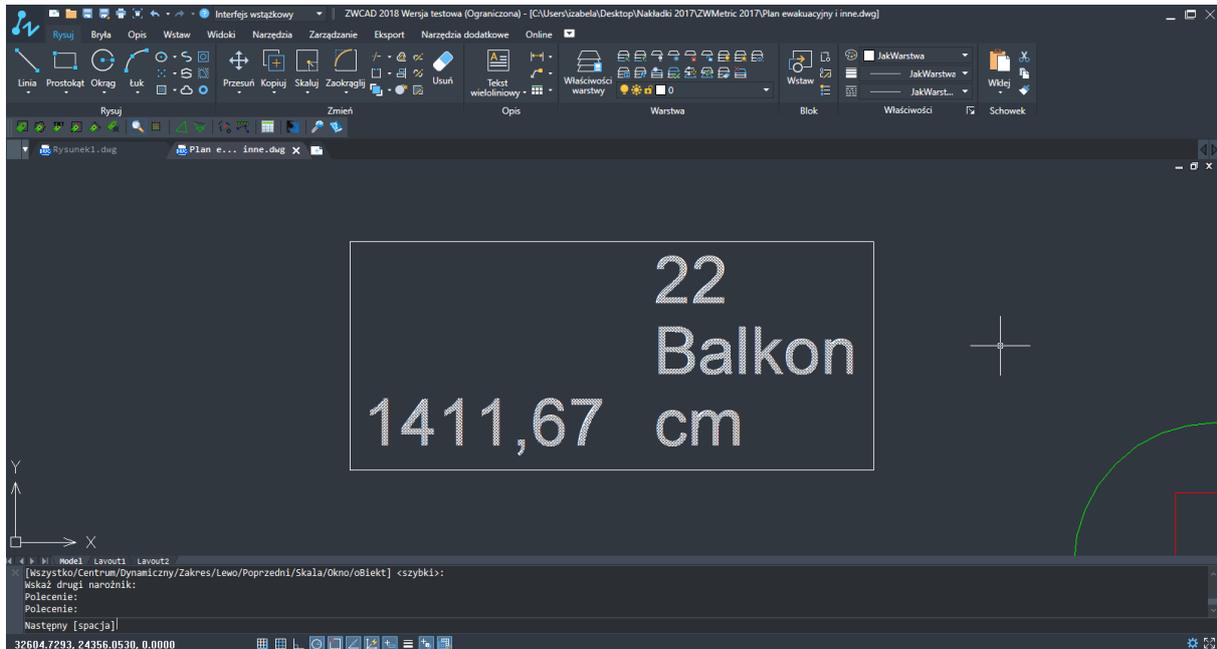
Polecenie wstawia opis we wskazanym punkcie z możliwością automatycznej numeracji.



5.7 Szukaj

Polecenie: `ZWMetric:Find`

Funkcja wyszukuje w rysunku wszystkie bloki opisowe, w których atrybut, opis ma wartość wskazaną przez użytkownika. Po znalezieniu określonego bloku, widok jest centrowany na opis. Po wciśnięciu spacji, wyszukiwany jest kolejny element posiadający taki sam opis.

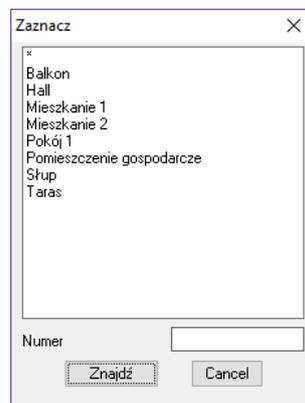


Przez zaznaczenie nazwy elementu i kliknięcie `Find` program przesunie widok na dany element.

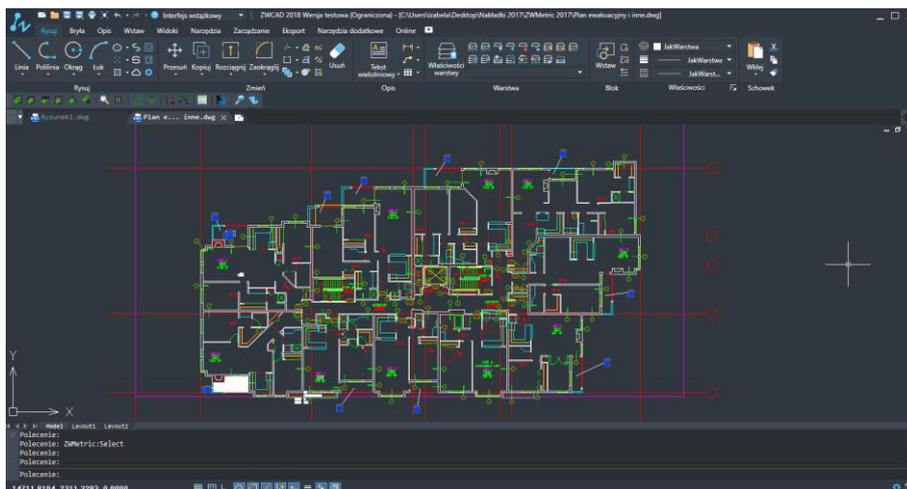
5.8 Zaznacz

Polecenie: `ZWMetric>Select`

Zaznacza w rysunku wszystkie bloki opisowe, w których atrybut, opis ma wartość wskazaną przez użytkownika.



Po zaznaczeniu elementu oraz kliknięciu Find, program zaznacza wszystkie elementy znajdujące się w obszarze rysunku wskazane przez użytkownika.



5.9 Rysuj trójkąt o zadanych trzech długościach boków

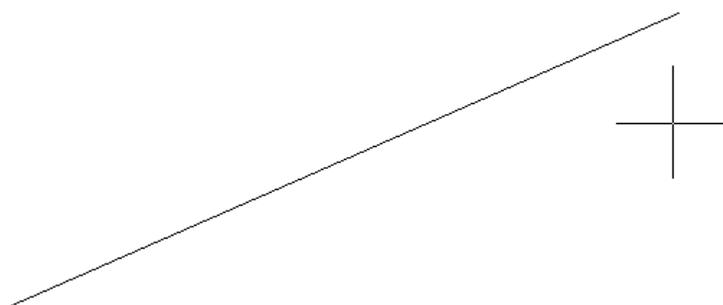
Polecenie: ZWMetric:Triangle

Funkcja umożliwia automatyczne narysowanie trójkąta o znanych wartościach boków, jak również pod względem dopasowania do istniejącego kształtu.

Po aktywacji polecenia należy wskazać punkt początkowy pierwszego boku trójkąta i kierunek.

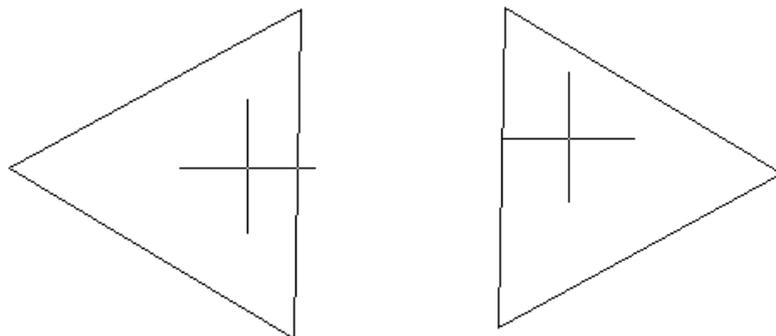
W następnym kroku należy podać kolejne długości boków.

Długość można określić przez wprowadzenie wartości do paska poleceń lub kursorem myszy na rysunku.



W następnym kroku należy podać kolejne długości boków.

Długość można określić przez wprowadzenie wartości do paska poleceń lub kursorem myszy na rysunku.



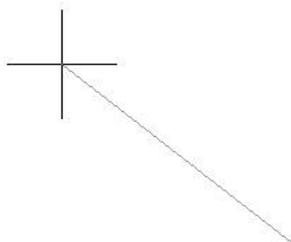
Po wprowadzeniu długości boków, za pomocą kursora myszy określamy kierunek wstawienia trójkąta.

5.10 Rysuj trójkąt o zadanym kącie i dwóch długościach boków

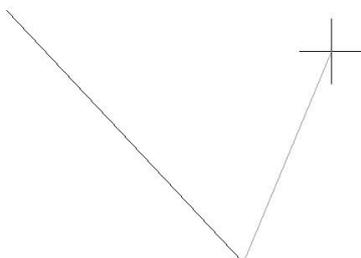
Polecenie: `ZWMetric:Triangle:DDA`

Polecenie służy do tworzenia trójkąta o znanym kącie rozwarcia i dwóch długościach boków.

Po aktywacji polecenia należy wskazać wierzchołek kąta i kierunek wstawienia pierwszego boku trójkąta.



Następnie należy wprowadzić wartość długości pierwszego boku, kąt rozwarcia i długość drugiego boku.



Kąt rozwarcia należy wprowadzić w stopniach lub wybrać w pasku poleceń opcję Zmierz. Po wprowadzeniu skrótu „Z” należy wskazać początek i koniec dwóch linii, pomiędzy którymi ma zostać zmierzony kąt rozwarcia.

Po wprowadzeniu wszystkich danych, automatycznie zostanie wstawiony trzeci bok trójkąta i kursorem myszy należy określić kierunek wstawienia trójkąta.

5.11 Suma długości

Polecenie: `ZWMetric:SummLength`

Funkcja umożliwia zsumowanie długości różnych obiektów typu linia, polilinia, łuk, okrąg.

Wartość zliczonych długości zostanie wprowadzone do bloku opisowego wraz z wprowadzoną nazwą.

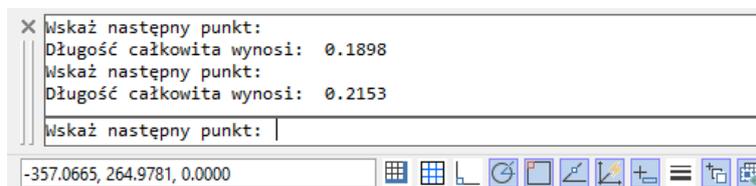
Wykorzystywane jednostki do obliczeń sumy długości są jednakowe z jednostkami jakie zostały wprowadzone do ustawień nakładki. Po zmianie jednostek nakładki, suma długości będzie dopasowana do aktywnych jednostek nakładki.

5.12 Mdist

Polecenie: `ZWMetric:MDist`

Polecenie nie sumuje długości wskazanych obiektów, lecz wskazanych kolejnych odległości pomiędzy dwoma punktami za pomocą kursora myszy.

Program oblicza i wyświetla w linii poleceń sumę wszystkich odległości pomiędzy wskazanymi punktami.



Wskazując punkt po punkcie np. obrys budynku ukaże się jego całkowity obwód.

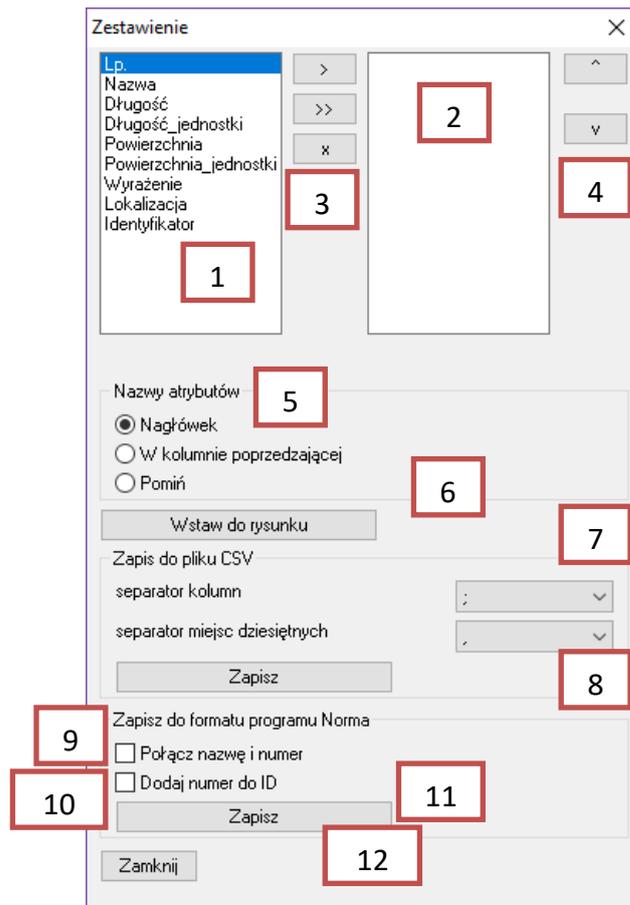
Wykorzystywane jednostki do obliczeń sumy długości są jednakowe z jednostkami jakie zostały wprowadzone do ustawień nakładki. Po zmianie jednostek nakładki, suma długości będzie dopasowana do aktywnych jednostek nakładki.

5.13 Zestawienia

Polecenie: `ZWMetric:Report`

Funkcja tworzy zestawienie z wybranych przez użytkownika bloków opisowych.

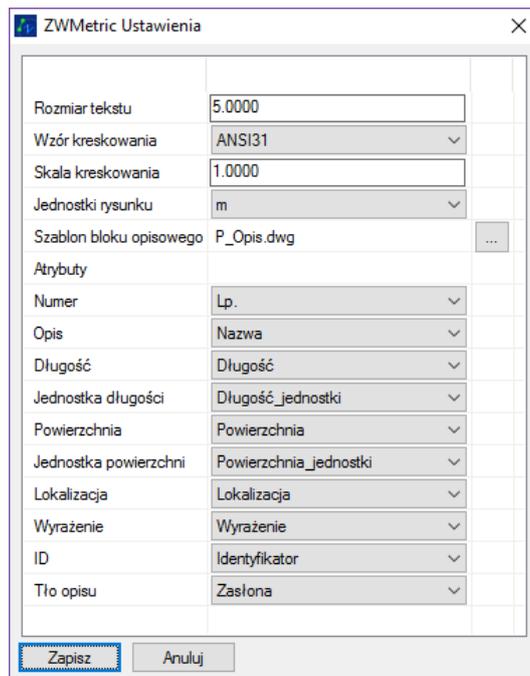
Zestawienie zostanie wstawione w formie tabeli, którą można wyeksportować do programu Excel.



Widok okna zestawień.

W przedstawionym powyżej oknie możemy zobaczyć:

1. Listę wszystkich atrybutów z wybranych bloków opisowych
2. Listę nazw atrybutów, które zostaną uwzględnione w utworzonym zestawieniu.
3. Przyciski, pozwalające na wybór atrybutów do zestawienia
4. Przyciski pozwalające na ustawienie kolejności kolumn
5. Opcje do wyboru określające gdzie powinny znajdować się nagłówki kolumn w zestawieniu.
6. Przycisk, po użyciu którego zestawienie zostanie wstawione do rysunku
7. Opcje zapisu zestawienie do pliku tekstowego, pozwalają na określenie: jakim znakiem mają być oddzielone poszczególne kolumny, separator miejsc dziesiętnych w zapisanym pliku.
8. Przycisk po użyciu którego zestawienie zostanie zapisane we wskazanym zewnętrznym pliku tekstowym CSV .
9. Zapis do pliku w formacie programu Norma z połączeniem opisu i automatycznie nadanym numerem.
10. Zapis do pliku w formacie programu Norma z połączeniem identyfikatora i automatycznie nadanym numerem.



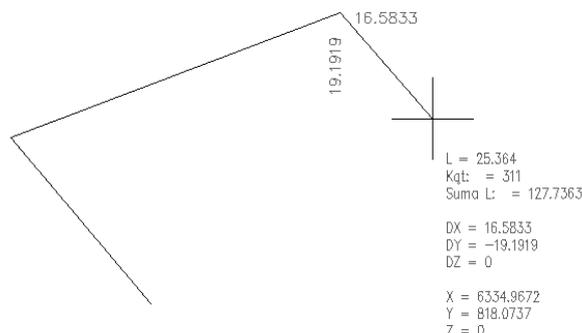
Widok okna ustawień

Dostępne ustawienia to:

- Rozmiar tekstu – pozwala na określenie wielkości opisów wstawianych do rysunku
- Wzór kreskowania – jeśli do opisywania powierzchni użyta jest opcja *Dodaj wypełnienie*, to zostanie dodane kreskowanie o wzorze określonym w tej opcji
- Skala kreskowania – można określić skalę kreskowania.
- Jednostki rysunku – zastosowana jednostka, będzie użyta do opisów.
- Szablon bloku opisowego – w oddzielnym pliku można zdefiniować blok z własnymi atrybutami.
- Atrybuty - Numer, Opis, Długość, Jednostka długości, Powierzchnia, Jednostka powierzchni, Lokalizacja, ID, Wyrażenie należy określić, które atrybuty wybranego bloku opisowego będą automatycznie wypełniane wybranymi czy obliczonymi przez program wartościami w czasie działania programu.
- Tło opisu – Ramka/Zasłona/Brak

5.15 Polecenie ZWMetric:LL

Polecenie wykorzystuje parametry z funkcji „Obrys powierzchni” ale za jego pomocą możemy stworzyć kolejne linie, bez kreskowania i bloku opisowego. Sposób wykonania polecenia jest analogiczny do funkcji „Obrys powierzchni”.

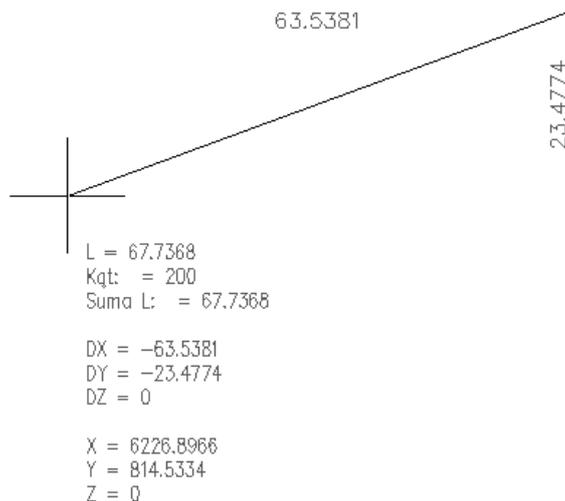


5.16 Polecenie ZWMetric:DD

Polecenie służy do pomiaru wykorzystując parametry dostępne w funkcji „Obrys powierzchni”.

Użytkownik ma możliwość przez wskazanie dwóch punktów na rysunku poznać wartość poszczególnych parametrów, jak długość, kąt czy współrzędne.

W pasku poleceń po aktywacji polecenia i wskazaniu punktu początkowego wyświetlą się dodatkowe opcje.



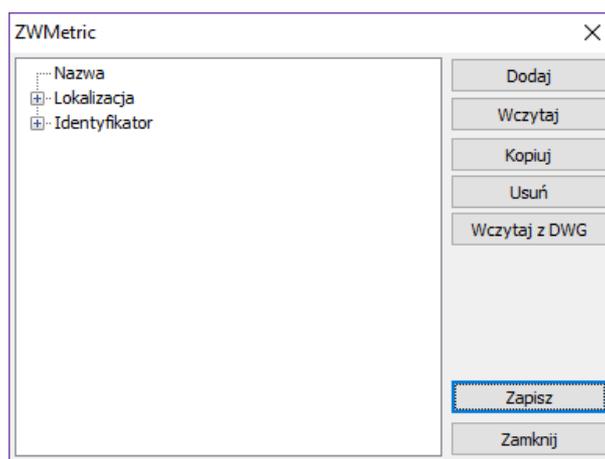
6 Okno opisu

The image shows a software dialog box titled "Powierzchnia". At the top, there is a "filtr" (filter) section with a text input field and a "Filtruj" button. Below this is a "sortuj" (sort) section with buttons for "A-Z", "Z-A", "1-2", and "2-1". The main area contains a list of items: "Pokój 4", "Pokój 3", "Pokój 2" (highlighted in blue), "Pokój 1", "Balkon", "Słup", "Mieszkanie 1", "Taras", and "Hall". Below the list is a "Nowy opis" (New description) text input field. A row of action buttons includes "Usuń" (Delete), "Zmień" (Change), and "Dodaj" (Add). Below these are "Wczytaj" (Load) and "Z listy" (From list) buttons. The "Autonumeracja" (Auto-numbering) section has a checked "Włącz" (Enable) checkbox and a "Numer" (Number) field set to "40". There are two dropdown menus for "Lokalizacja" (Location) set to "Budynek1" and "Identyfikator" (Identifier) set to "ID1". An "Edycja atrybutów" (Edit attributes) button is present. The "Wyrażenie" (Expression) section has a text field containing "@L - długość, @A - powierzchnia" and a checked "Dodaj wypełnienie" (Add fill) checkbox. At the bottom, there are "OK" and "Zamknij" (Close) buttons.

Okno opisów

1. Lista dostępnych opisów – zawiera wszystkie opisy zdefiniowane w rysunku.
2. Nowy opis – w tym polu należy wpisać treść opisu, który ma być dodany do listy opisów lub treść opisu, na który chcemy zmienić wartość innego opisu.
3. Dodaj – po kliknięciu tego przycisku zdefiniowany będzie nowy opis.
4. Zmień – kliknięcie tego przycisku spowoduje zmianę treści opisu wybranego z listy [1] na taki, jaki jest ustawiony w polu [2] zmiana zostanie dokonana nie tylko dla nowych opisów, ale też dla wszystkich opisów, które już są w rysunku.
5. Usuń – z listy opisów zostanie usunięty opis, którego treść wpisana jest w polu [2].

6. Wczytuje zaznaczoną pozycję z listy opisów do pola edycji treści opisu. Możemy w ten sposób wczytać jeden z opisów, zmienić go w niewielkim zakresie i zapisać jako nowy opis, bez konieczności przepisywania całej, nieraz długiej treści.
7. Wczytaj - wczytuje wszystkie opisy użyte w rysunku. Może to być potrzebne, jeśli cały rysunek nie był tworzony przy użyciu nakładki, a np. część rysunku została przekopiowana do nowego rysunku nie zawierającego w sobie wcześniej opisów.
8. Filtrowanie opisów - więcej w rozdziale 7.1 Filtrowanie opisów.
9. Sortowanie opisów - opisy w liście można sortować w porządku alfabetycznym, [A-Z] w odwróconym porządku alfabetycznym [Z-A], w kolejności dodawania do rysunku [1-2] lub odwróconej kolejności dodawania [2-1].
10. Autonumeracja „włącz”- jeśli chcemy, aby dodawane opisy były numerowane automatycznie, należy zaznaczyć tę opcję. Nie musimy pamiętać jaki będzie kolejny numer porządkowy, wystarczy zaznaczyć tę opcję, aby rozpocząć autonumerację. Kolejne numery będą automatycznie zwiększane o 1.
11. Autonumeracja „numer” - numer od którego rozpocznie się automatyczne numerowanie. W nowym rysunku numeracja zawsze będzie od 1. W czasie pracy z rysunkiem, kolejność numeracji będzie zachowana.
12. Atrybuty dodatkowe: Lokalizacja i identyfikator. Możliwe jest automatyczne wpisywanie do bloków opisowych dodatkowych informacji np. o lokalizacji i identyfikatorze, takie nazwy atrybutów zostały zastosowane, by zachować zgodność z programem Norma, natomiast możliwe jest używanie tu zupełnie dowolnych informacji, np. o typie posadzki, jaki będzie użyty dla wybranej powierzchni.
13. Użycie przycisku Edycja atrybutów przeniesie Użytkownika do kolejnego okna, w którym możliwe będzie zdefiniowanie wartości atrybutów opisowych np. lokalizacji i ID.
Wartości można dodać ręcznie, wczytując z rysunku lub z zewnętrznego pliku tekstowego.



Widok okna wartości atrybutów opisowych

14. Wyrażenie. Pozwala na wpisanie treści wyrażenia, które będzie zapisane w bloku opisowym. Wartość wyrażenia nie będzie automatycznie obliczana w czasie działania programu, natomiast możliwe jest użycie zmiennych. Jeśli w treści wyrażenia użyjemy

@L miejsce tych znaków zostanie podstawiona wartość długości obliczenia, i analogicznie w miejsce @A zostanie podstawiona powierzchnia.

15. Dodaj wypełnienie - w przypadku opisywania powierzchni, możliwe jest dodanie wypełnienia do powierzchni używając kreskowania. Po wciśnięciu przycisku „OK” użytkownik zostanie poproszony o wskazanie powierzchni zewnętrznej, a następnie powierzchni, które mają zostać odjęte od wskazanej wcześniej powierzchni. Wzór kreskowania i jego skalę można zmienić w ustawieniach aplikacji. 

16. Przycisk OK – wstawia opis.

17. Przycisk Zamknij – zamyka okno bez dokonywania zmian.

7 Informacje dodatkowe

7.1 Filtrowanie opisów

Filtrowanie opisów pozwala na ograniczenie wyświetlanych w liście opisów. Filtr działa na zasadzie wyrażeń regularnych, w myśl których np. można zastępować treści znakami np. * lub ?

Przykłady:

* zastępuje dowolną ilość znaków, po wpisaniu np. 'a*', zostaną wyświetlone w liście, opisy zaczynające się literą 'a', np. axb, akcb, a122b, itp. Jeśli wpisujemy np. 'ac*', w liście wyświetlą się np. acdfg, ac123, acd32 itp.

? zastępuje jeden znak, po wpisaniu np. 'a?b', spowoduje zawężenie wyświetlanych opisów do tych, w których w miejscu znaku '?', będzie mógł wystąpić dowolny znak, np. wyświetlą się opisy: axb, asb, a4b. Nie będzie natomiast wyświetlony opis axxb.

~ spowoduje zawężenie listy wyświetlanych opisów do takich, w których nie ma zadanych znaków, np. '~ab' wyświetlą się opisy nie mające w treści 'ab' czyli np. asd, gr3, bcde itp.

filtr zastępujący cyfrę, wpisując a#b wyświetlane będą opisy a1b, a9b, ale już nie axb.

7.2 Rozmiar okna opisów

Jeśli rozmiar okna opisów jest zbyt mały i chcemy, aby widoczne było więcej opisów jednocześnie, okno nie mieści się w przestrzeni ekranu, okno jest zbyt wąskie (niewidoczna jest część opisu) lub zbyt szerokie, możliwe jest dostosowanie rozmiaru okna do własnych potrzeb.

Można tego dokonać edytując plik UI.DCL. Plik ten znajduje się w katalogu, gdzie zainstalowana jest nakładka. Proszę znaleźć w tym pliku następujący blok:

```
:list_box {key="Opisy";  
    label = "";  
    value = "0";  
    width=36;
```

```
height=30;
multiple_select = false;
}
```

Zaznaczone tutaj pozycje:

width – to szerokość okna
height – to wysokość okna

Wartości tu wpisane muszą być liczbami.

Następnie proszę zapisać ten plik, zmiany powinny się uaktualnić automatycznie.

Uwaga:

Edycja innych pozycji w pliku UI.DCL, może spowodować nieprzewidywalne konsekwencje z niedziałaniem programu włącznie! Jeśli taka sytuacja będzie miała miejsce, należy przeinstalować program lub skontaktować się z nami.

7.3 Opis w rysunku jest zbyt mały lub zbyt duży

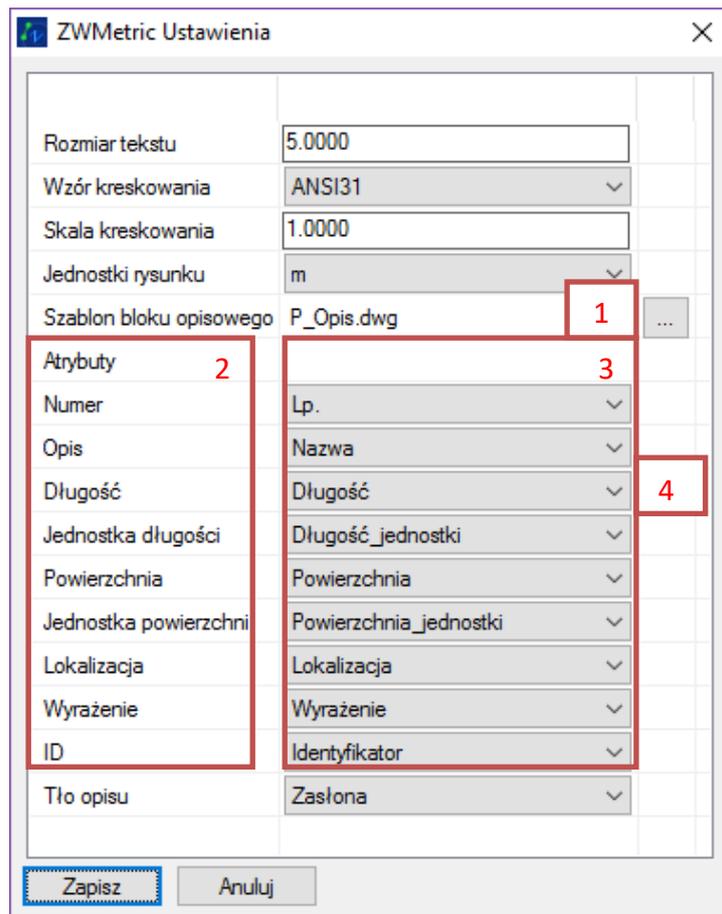
Opis powierzchni, który widoczny jest w rysunku wstawiany jest domyślnie w skali „1”. Wielkość opisu zależy od skali rysunku i jednostek w nim użytych. Jeśli domyślna wielkość

nie jest odpowiednia (opis jest zbyt duży lub zbyt mały), możliwa jest zmiana wielkości wstawianego opisu. Można to zrobić w ustawieniach nakładki poleceniem

ZWMetric:Settings lub klikając ikonkę . W oknie ustawień należy zmienić wartość w polu Rozmiar tekstu. Wartość, która będzie w tym miejscu wpisana, musi być większa od 0, dostępne są również liczby z wartościami po przecinku.

7.4 Zmiana wyglądu opisu

Domyślnie z nakładką dostarczone są dwa szablony bloków opisowych, odpowiednio do wersji polskiej i angielskiej. Jeśli wygląd tych bloków nie jest odpowiedni w opracowywanym projekcie, lub niezgodny ze standardami, możliwe jest zdefiniowanie własnych bloków opisowych. Aby utworzyć własny szablon najlepiej jest zmodyfikować istniejące już szablony. Ważne jest, żeby blok opisowy zawierał kilka atrybutów. Będą one automatycznie wypełniane w czasie działania programu. Atrybuty wypełniane automatycznie to opis, numer, wyrażenie, lokalizacja, ID. Nazwy atrybutów użytych w szablonie Użytkownika mogą mieć zupełnie inne nazwy, natomiast konieczne jest połączenie nazw z odpowiednimi dla nich funkcjami. Połączenie takie można zrobić w ustawieniach aplikacji.

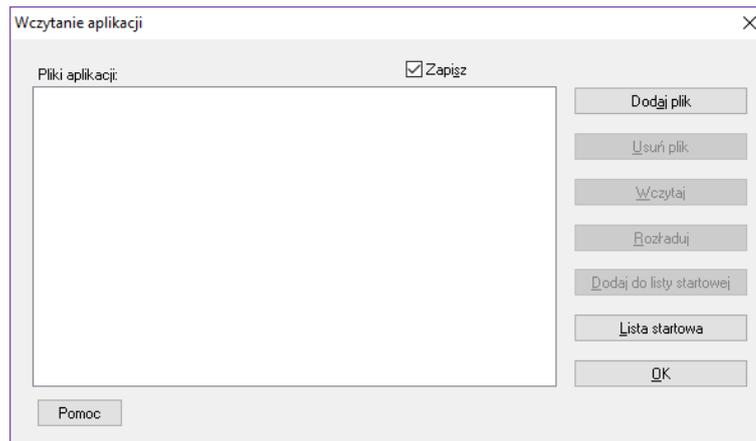


Aby przypisać szablon do rysunku, należy wskazać lokalizację zewnętrznego pliku. Używając przycisku [...] [1] możemy wskazać plik zawierający szablon bloku opisowego. Po wskazaniu nowego pliku Wartości atrybutów [2] zostaną wyczyszczone a klikając w drugiej kolumnie [3] przy nazwie odpowiedniej funkcji atrybutu w bloku [4] zostanie rozwinięta lista wszystkich atrybutów dostępnych w pliku szablonu. Wystarczy z listy wybrać odpowiednią nazwę atrybutu.

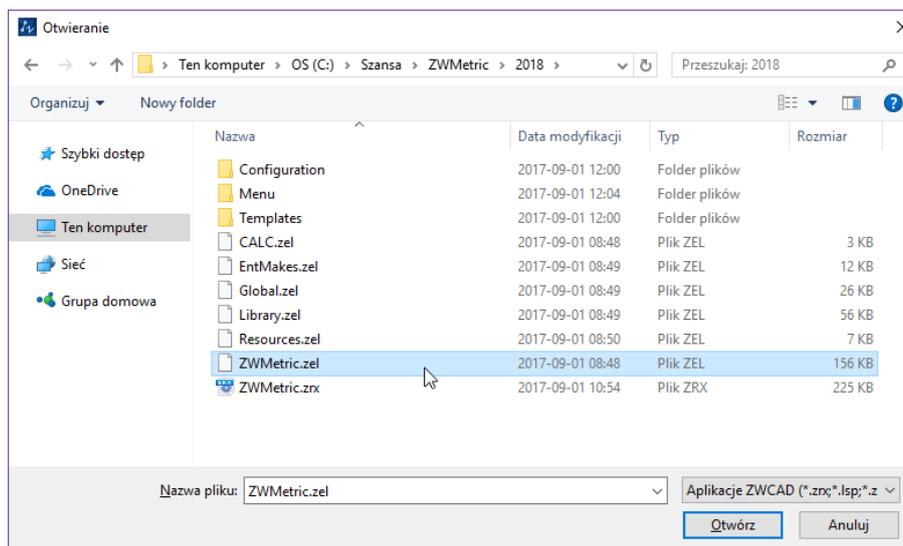
7.5 Ręczne wczytanie programu.

Po zainstalowaniu nakładki, powinna ona być wczytywana przy każdym uruchomieniu programu ZWCAD. Funkcje powinny być dostępne oraz widoczne, powinien być dostępny pasek z ikonkami. Jeśli po uruchomieniu ZWCADa nakładka nie wczyta się automatycznie, należy wykonać następujące kroki:

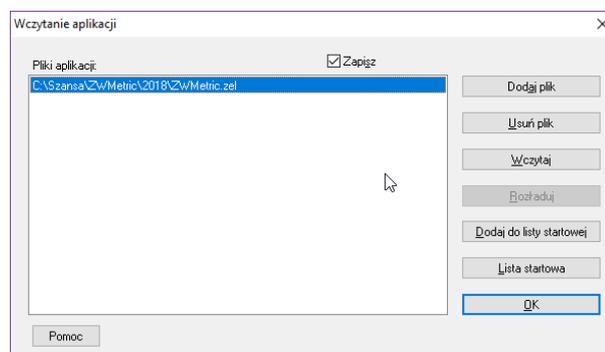
1. W ZWCAD uruchomić polecenie `_appload`.



2. W wyżej przedstawionym oknie wciskamy przycisk **Dodaj plik**
3. W przedstawionym poniżej oknie, zmienić należy typ pliku na pliki typu „zel”.
Domyślnie plik został zapisany podczas instalacji w
C:\Szansa\ZWMetric\2018.



4. Wskazujemy plik **ZWMetric.zel** i klikamy przycisk **Dodaj**.



5. Następnie w poprzednim oknie zaznaczamy plik w liście i wczytujemy plik przyciskiem [Wczytaj].

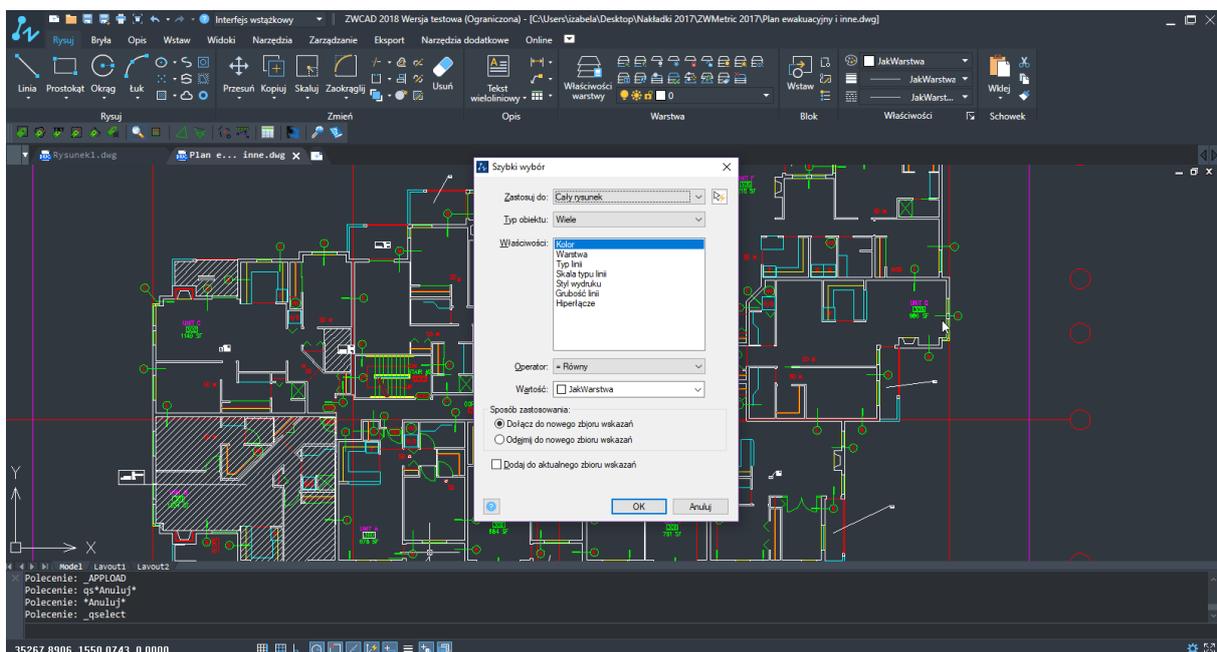
6. Jeśli chcemy, by nakładka była automatycznie wczytywana przy każdym uruchomieniu ZWCADa należy zaznaczyć plik w liście wczytywanych plików i użyć przycisku „Dodaj do listy startowej”.

8 Wskazówki w pracy z ZWCAD

8.1 Funkcja Szybki wybór (qselect)

Szybki wybór umożliwia nam wskazanie wybranej grupy elementów po określeniu cech które nas interesują, np. wskazanie wszystkich linii o jednakowym kolorze czy wszystkich umieszczonych opisów na rysunku.

Polecenie: `_qselect`



8.2 Edycja polilinii (pedit)

Umożliwia edycję polilinii lub wielu polilinii, m.in. można zamknąć obiekt poprzez wykreślenie linii pomiędzy pierwszym a ostatnim segmentem, czy zmienić szerokości linii.

Polecenie: `_pedit`

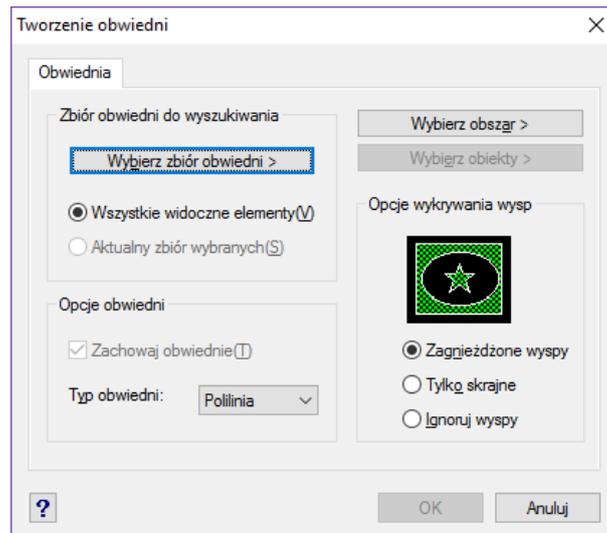


8.3 Funkcja Granica (_boundary)

Polecenie: _boundary

W przypadku skomplikowanych powierzchni, możemy do jej obrysu użyć funkcji Granica. Klikamy w środek obszaru – program automatycznie utworzy polilinię bądź region (w zależności od wyboru).

Po aktywacji polecenia pojawi się okno, w którym należy określić typ obiektu oraz wskazać punkt środkowy elementu.

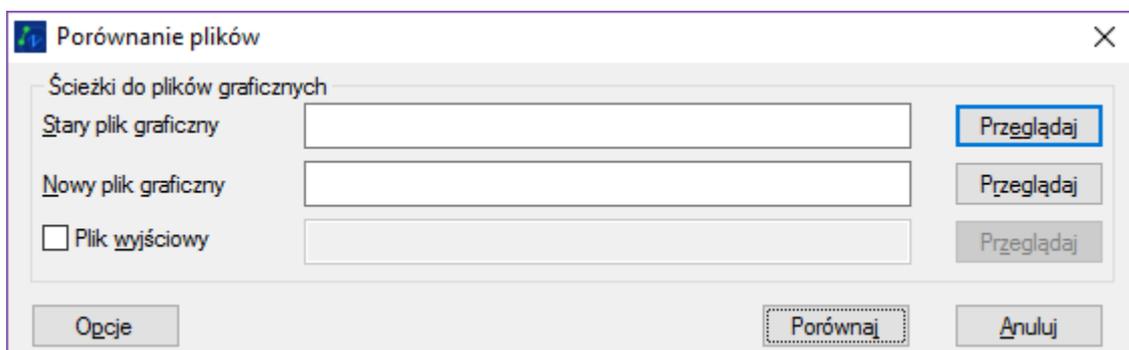


W pasku poleceń widoczny będzie każdy kolejny krok wykonania funkcji.

8.4 Funkcja porównania plików (_fcmp)

Polecenie: _fcmp

Bardzo przydatna funkcja w przypadku porównywania zmian pomiędzy dwiema wersjami tego samego pliku. Program prosi o podanie dwóch plików i wskazuje wprowadzone zmiany (zmiany są oznaczane odpowiednimi kolorami).



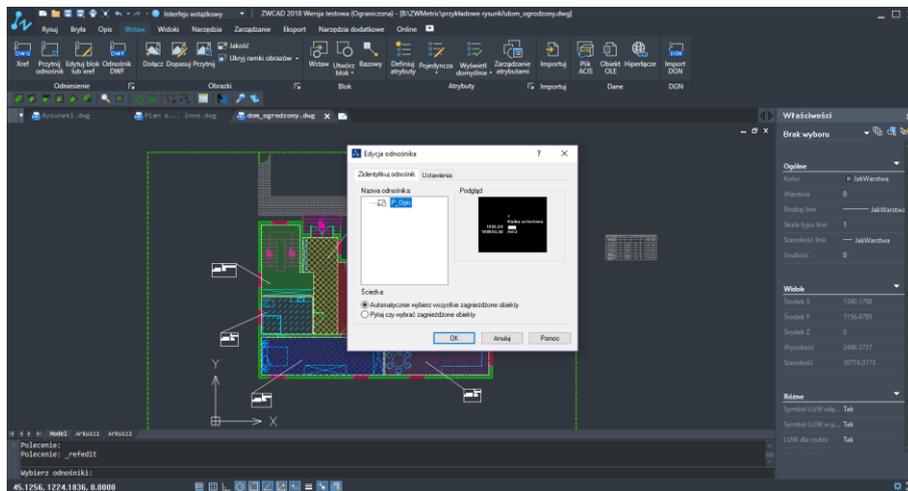
8.5 Zmiana wyglądu opisu

1. Uruchomienie funkcji

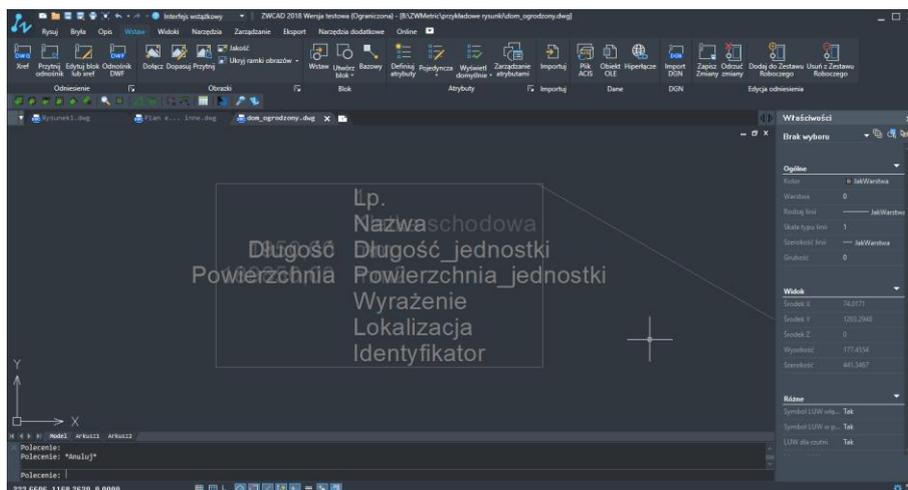
Polecenie: `_REFEDIT`

W bardzo prosty sposób można dokonać edycji bloku opisowego.

Wybieramy blok do edycji, w okienku Edycja odnośnika wybieramy nazwę i klikamy OK.



Teraz możemy edytować wybrane pozycje.

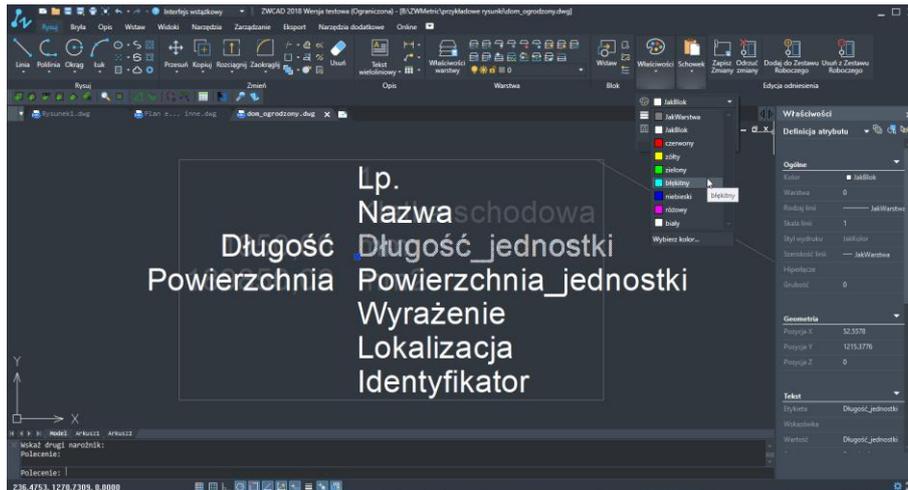


1. Edycja opisu

Wybieramy interesującą nas pozycję podświetloną na biało i dokonujemy edycji:

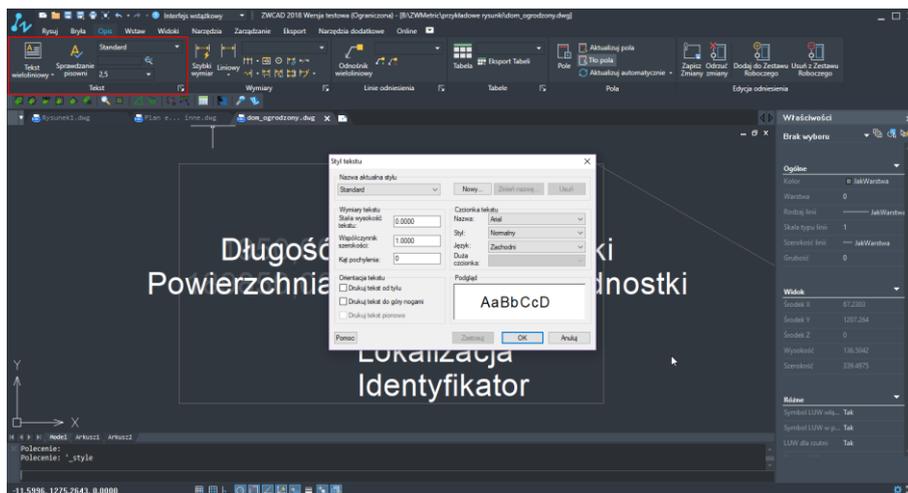
- zmiana wyglądu elementów opisu
- zmiana położenia elementu opisu
- edycja widoczności itp.

Zmiana koloru czcionki



Zmiana stylu opisu

Możliwość modyfikacji stylu opisu, wybranych pozycji. Przypisujemy styl tekstu, do wybranej pozycji opisu bloku.



Modyfikacja wybranych elementów opisu

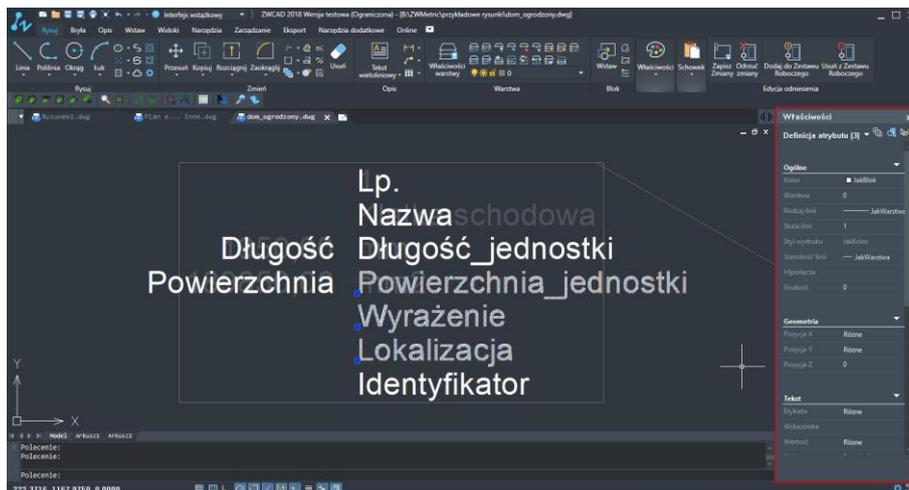
Korzystając z właściwości obiektu, istnieje możliwość edycji wielu elementów:

Ogólne: kolor, warstwa itp.

Tekst: styl, wysokość, pochylenie itp.

Geometria: położenie XYZ

Różne: możliwość odwrócenia tekstu, ukrycie wybranych elementów opisu itp.



2. Zapisanie zmian

Wszystkie wprowadzone zmiany opisu, należy zapisać. W pasku ikon, który pojawi się podczas korzystania z funkcji znajduje się polecenie Zapisania lub Odrzucenia zmian. Można również wprowadzić polecenie „_REFCLOSE” i określić zapis lub odrzucenie zapisu w pasku poleceń.

