



 **Az OmegaCAD felépítése**

[Az OmegaCAD grafikus rendszertörzse](#)

[Az OmegaCAD felhasználói interfésze](#)

[Rajz, réteg kezelés](#)

[Pont bevitel](#)

[Pont elkapás](#)

[Új pont távolság megadásával](#)

[Pont megadás billentyűzetről](#)

['Orto' pont megadás](#)

[Az egér használata pont bevitel során](#)

[Rétegek](#)

[Ikonok](#)

[Nyomógombok](#)

 **Az OmegaCAD grafikai szolgáltatásai**

[Rajzok](#)

[Megjelenítés](#)

[Beállítások](#)

[Szerkesztések](#)

[Módosítás](#)

[Lekérdezés](#)

[Blokks műveletek](#)

[Alkalmazások](#)

[Súgó](#)

 **Az elem kijelölés és műveletei**

[Elem kijelölés](#)

[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)



Az OmegaCAD felépítése

Az **OmegaCAD** integrált tervezőrendszer. Felépítésében a rétegstruktúrát követi. Funkcionális moduljai és szakági kiterjesztései lehetővé teszik a hatékony és eredményes alkalmazását a gépészeti, az építészeti, az építőmérnöki, és az elektrotechnikai tervezés területén.

Az **OmegaCAD** két legfontosabb jellemzője a moduláris integráltsága és a rugalmas szakterületi alkalmazhatósága.

Az **OmegaCAD** mikroszámítógépes tervezőrendszer, mely szolgáltatásaiban azonban kevéssel marad el a mini- vagy nagyszámítógépes rendszerektől. Hardver erőforrásai jelenleg IBM PC mikroszámítógépek.

Az **OmegaCAD** operációs rendszere az Windows95 / 98 / 2000 / NT / ME / XP / Vista.

Az **OmegaCAD** integrált tervezőrendszernek az operációs rendszerre közvetlenül támaszkodó magja - amely lényegében alkalmazás független, általános célú CAD alapmodul, az OmegaCAD grafikus rendszertörzs.

Az OmegaCAD grafikus rendszertörzs négy logikai modulra bomlik, nevezetesen a

- rendszerhøj
- felhasználói interfész
- grafikus alaprendszer
- grafikus adatállomány kezelőre.

A rendszerhøj teszi lehetővé a tervezési munkakörnyezet felállítását, a periféria eszközök hozzárendelését, a rendszer működési állapotainak beállítását, a hardver szolgáltatások elérését, a 'windows' funkciók használatát, a speciális tervezőrendszerek moduljainak vezérlését.

A felhasználói interfész hivatott a felhasználó és az **OmegaCAD** közötti grafikus és alfanumerikus kommunikáció bonyolítására. A képernyőkezelés főbb elemei a rajzi terület manipulációja, a pontbeviteli segédfunkciók kezelése, az alkalmazás független képernyő menü működtetése és a rendszerüzenet / rendszerállapot / hibaüzenet ablak kezelése.

A grafikus modul feladata a rajzi terület kijelölés, a rajz adminisztráció bonyolítás, a mértékegység kezelés, a szerkesztési jellemzők beállítása, a grafikus alapegységek képzése és módosítása, a rajzolási fájl előállítás, a szimbólum szerkesztés, a szemléltetési műveletek végrehajtása, a méretezés, a grafikus szerkesztési és elhelyezési funkciók végrehajtása.

A grafikus adatállomány kezelő a rendszer adatbázis használatát, a grafikus állománytítelek kezelését, a rajzi rétegek manipulálását, a parancs- és objektum makrók definiálását teszi lehetővé.

Lásd még:

[Az OmegaCAD grafikus rendszertörzs](#)

[Az OmegaCAD felhasználói interfésze](#)



Az OmegaCAD grafikus rendszertörzs

Az **OmegaCAD** grafikus rendszertörzs logikailag elkülönített négy általános **OmegaCAD** megvalósító részei egymáshoz fizikailag szorosan kapcsolódnak. Az OmegaCAD grafikus rendszertörzs alkalmazása esetén a felhasználó egy eredményesen használható általános célú 2D-s rajzoló/szerkesztő rendszerhez jut, ami magán hordozza az integrált rendszer struktúrából adódó főbb vonásokat. Az **OmegaCAD** grafikus rendszertörzs a legnagyobb hatékonyságát az **OmegaCAD** speciális tervezést támogató és az egyéb CAD/CAE funkciókat megvalósító moduljaival kiegészítve éri el.

Az **OmegaCAD** grafikus rendszertörzs 2D-s rajzolási / szerkesztési szolgáltatásai teljes körűek, gyakorlatiasak és általánosan használhatók. Az OmegaCAD grafikus rendszertörzs megbízható alapja az **OmegaCAD** integrált tervezési környezetének, de önmagában is megállja a helyét.

Az **OmegaCAD** grafikus rendszertörzs az alapmodulon kívül kiegészítő modulokat is magában foglal. Ezek a következők:

[Szimbólum szerkesztő](#)
[DXF export](#)
[DXF import](#)

Szimbólum szerkesztést támogató modul
Rajzok konvertálása DXF formátumba
DXF állományok betöltése

A rendszerhív teszi lehetővé a tervezési munkakörnyezet felállítását, a periféria eszközök hozzárendelését, a rendszer működési állapotainak beállítását, a hardver szolgáltatások elérését, a 'windows' funkciók használatát, a speciális tervezőrendszerek moduljainak vezérlését.

A felhasználói interfész hivatott a felhasználó és az **OmegaCAD** közötti grafikus és alfanumerikus kommunikáció bonyolítására. A képernyőkezelés főbb elemei a rajzi terület manipulációja, a pontbeviteli segédfunkciók kezelése, az alkalmazás független képernyő menü működtetése és a rendszerüzenet / rendszerállapot / hibaüzenet ablak kezelése.

A grafikus modul feladata a rajzi terület kijelölés, a rajz adminisztráció bonyolítás, a mértékegység kezelés, a szerkesztési jellemzők beállítása, a grafikus alapegységek képzése és módosítása, a rajzolási fájl előállítása, a szimbólum szerkesztés, a szemléltetési műveletek végrehajtása, a méretezés, a grafikus szerkesztési és elhelyezési funkciók végrehajtása.

A grafikus adatállomány kezelő a rendszer adatbázis használatát, a grafikus állománytípusok kezelését, a rajzi rétegek manipulálását, a parancs- és objektum makrók definiálását teszi lehetővé.

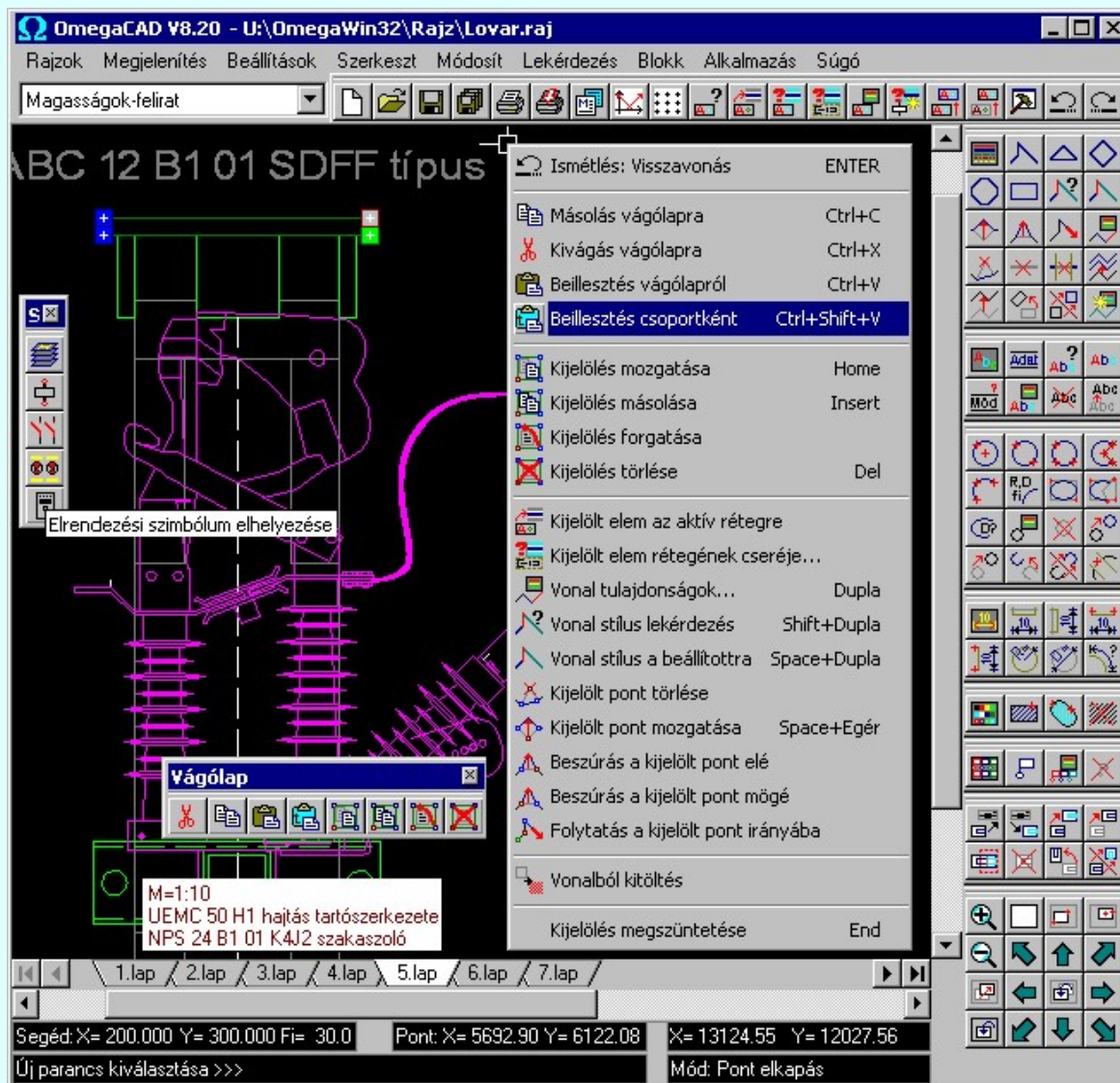
Lásd még:

[Az OmegaCAD felhasználói interfésze](#)



Az OmegaCAD felhasználói interfésze

Az OmegaCAD vizuális kommunikációs interfésze a következő részekből áll:



I. Grafikus szerkesztési terület:

A legnagyobb fizikai terjedelmű leválasztott képernyőterület rész, melyen a tényleges rajzszerkesztési munka folyik.

II. Hierarchikus képernyőmenü kezelő ablak:

A grafikus szerkesztési felet elhelyezkedő ablak. Az OmegaCAD főmenüje és az ahhoz tartozó többszintű almenü opciók jelennek meg benne. A funkció kiválasztáson kívül egyéb feladatra nem használható

A felhasználó a rendszert működtetheti:

1. A hierarchikus képernyőmenüből a billentyűzettel történő opcióválasztással.
2. A hierarchikus képernyőmenüből az egérrel történő opcióválasztással.
3. Az úgy nevezett „gyorsító billentyűzettel” ellátott parancsok közvetlenül a „gyorsító billentyű” bebillentyűzésével.
4. Az „ikon”-al ellátott parancsok az ikon megnyomásával.
5. A „szerszámmal”-al ellátott parancsok a szerszám megnyomásával.
6. Az egér jobb oldali gombjának megnyomására megjelenő **lebegő menüből** az egérrel történő választással.

III. Üzenet kommunikációs ablak:

A grafikus szerkesztési terület alatt helyezkedik el. Két sorra bomlik. A felső sor a rendszer pontbevétel állapotát jeleníti meg:

-Segéd koordinátarendszer bekapcsolt állapotát. Ha van segédkoordináta rendszer, akkor a segédkoordináta rendszer

1. x, y, koordináta tengelyeinek origóját, és az elforgatási szögét mutatja az óramutató járásával ellentétes körüljárás irányban a fő koordináta rendszerhez képest. (lásd: a [Koordináta rendszer beállítása](#) funkciót).

2. **Pont:** A rendszerbe utoljára bevitt pont x, y koordinátáit mutatja felhasználói egységekben.
 3. **X=** és **Y=** a pontbevitel közben a kurzor pillanatnyi koordinátáit mutatja felhasználói egységekben.
- A második sor baloldali ablaka a végrehajtás alatt álló művelettel kapcsolatos rendszerinformációk megjelenítésére szolgál. Míg a jobb oldali ablak az érvényes pont igazítási mód szöveges visszajelzésére szolgál. (lásd: a [Pont igazítási mód...](#) funkciót)

Lásd még:

[Az OmegaCAD grafikus rendszertörzs](#)
[Az OmegaCAD felhasználói interfésze](#)



Rajz, réteg kezelés

Az **OmegaCAD** rendszer a dokumentumokat rajzokban tárolja. Egy rajz egy fájlba kerül a mágneslemezen. A rajznak a mágneslemezre mentése a [Mentés](#) és az [Mentés más néven](#) funkciókkal, beolvasása további feldolgozáshoz a [Betöltés](#) funkcióval történik.

A rajz több rétegből állhat. A rétegeket úgy kell elképzelni, mintha átlátszó fóliák lennének egymásra helyezve, amelyeken rajzi elemek vannak. Az éppen kitüntetett fólia az aktív réteg, elem szerkesztéskor mindig erre a rétegre kerülnek az új elemek.

A rétegeknek nevük van. Egy [Új rajz](#) a létrehozásakor két réteget tartalmaz.

A [Rajzlap](#) beállítás funkcióval lehet a réteget kikapcsolni, illetve újra láthatóvá tenni, az aktív réteget kijelölni, valamint új réteget felvenni. A Réteg lement funkcióval le lehet menteni a rajz rétegeit, valamin az érvényben lévő állapotát (Látszik, Nem látszik, stb...). A Réteg betölt funkcióval a lementett állapotnak megfelelően be lehet állítani a rajz rétegeit, valamint rétegeveket lehet betölteni - hozzáadni -.

A [Réteg törlés...](#) funkció segítségével a réteg grafikus tartalma, vagy akár a teljes réteg törölhető.

Lásd:

	Rajz...	[R]
	Rétegek	
	Új rajz	[Alt+U]
	Betöltés	[Alt+B]
	Mentés	[Alt+M]
	Mentés más néven...	[Alt+A]



Lásd még:

[Az OmegaCAD grafikus rendszertörzs](#)
[Az OmegaCAD felhasználói interfésze](#)



Pont bevitel


-Pont bevitel lebegő menü és elem kijelölés használatával

A lebegő menü használatának a feltétele, hogy a  **Beállítások...** **Működés** **Lebegő menü és elem kijelölés használata** opció be legyen kapcsolva. Ekkor a grafikus munka terület fölött a kurzor formája ilyen lesz: . A rendszer működése pedig a következő:



- A grafikus munka terület fölött a **bal** oldali **egérgomb** lenyomásakor a a kurzor helyzetének megfelelő koordinátájú pont bevitele megtörténik.




- A grafikus munka terület fölött a **középső egérgomb** (görgető kerék) lenyomásakor, a kurzor pozícionál „megfogjuk” a rajzot. Ezt megváltozó  kurzor jelzi. Ha lenyomva tartjuk a gombot és mozgatjuk az egeret, akkor az egerrel együtt mozog a rajz is a képernyőn. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!














- Ha a kurzor grafikus munka terület fölött van és az egér **görgető kereket** forgatjuk, akkor az elforgatással arányos mértékű zoommolást végezhetünk, melynek középpontja a kurzor pillanatnyi helyzete. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!



- A grafikus munka terület fölött a **jobb** oldali egérgomb lenyomásakor, a **billentyűzet Shift** gombja is lenyomott, akkor úgy zoommolhatunk, hogy a zoommolás mértékét az egér elmozdítás mértékével határozhatjuk meg. Ezt megváltozó  kurzor jelzi. (Ha már megjelent a módosított zoommot jelző kurzor, akkor a billentyűzet shift gombot nem szükséges nyomva tartani!), akkor az egerrel elmozdulás arányában nő vagy csökken a zoom értéke, melynek középpontja a zoommolás indításkori kurzor pozíció. Ha az egeret felfelé mozgatjuk nő a zoom értéke, lefelé mozgatkör csökken! ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!



- A grafikus munka terület fölött a **jobb** oldali **egérgomb** lenyomása és felengedésével a rendszer a kurzor mellett megjeleníti a lebegő menüt. A lebegő menü funkcióinak összeállítás a végrehajtás alatt álló funkció állapotától függ:

	Vonal...	V
	Kitöltés...	K
	Sokszög...	z
	Koordináta rendszer...	O
	Pont igazítási mód...	
	Pont elkapási mód...	
	Rács...	G
	Rács felezése	F
	Rács duplázása	D
	Visszavonás	Ctrl+Z, F11
	Vissza érvénytelenítés	Ctrl+Y, F12
	Kilépés	Esc

- **A menü első blokkjában** a végrehajtás alatt hívható funkciók találhatók, melyek nem szakítják meg a funkció végrehajtását, csak módosítják a szerkesztés végeredményét.
- **A menü második blokkjában** a pontbevitelre vonatkozó beállítások menüpontjai találhatók, melyek nem szakítják meg a pontbevétel folyamatosságát.
- **A menü harmadik blokkjában** a véletlenül végrehajtott hibás parancsok a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével érvényteleníthetők. Vagy a véletlenül végrehajtott [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs visszavonható az [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs végrehajtásával.
- **A menü utolsó eleme** a pontbevétel és ezzel a funkció megszakítása.

Pontbevétel közben a funkció megszakítása nélkül végrehajthatjuk valamennyi [ablakozási, megjelenítés](#) funkciót a pontbevétel és a funkció megszakítása nélkül.

Pontbevitel közben bármely funkciót elérhetjük a hierarchikus menürendszerrel, vagy a szerszámosról, illetve a gyorsító billentyűzetten keresztül. De ezek közül, amely nem a végrehajtás alatt álló funkció valamely beállítását módosítja, az a funkciót megszakítja az addigi szerkesztési eredmények eldobásával (Kilépés, Esc), és elindítja az aktivizált funkciót. Azon funkciók, amelyek a végrehajtás alatt is meghívhatók a funkció folytonossága mellett, azok a lebegő menüben megtalálhatók.

-Pont bevitel [ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)

Az **OmegaCAD** új ablakozási módja az [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#). A felhasználó választhat, hogy az új, vagy a megszokott korábbi módszert használja. A két módszer között az [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) kapcsolóval választhat. A választástól függően vannak eltérések az egyes gombok funkcióiban. Az alábbi leírásban megjelöljük azokat a részeket, ami csak az egyik beállításra érvényes. A jelöletlen bekezdések mindkét beállításnál érvényesek. A jelölés:

<input checked="" type="checkbox"/> Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel	Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel	bekapcsolva
<input type="checkbox"/> Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel	Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel	kikapcsolva

Pont bevitel közben további lehetőségek nyílnak a felhasználó számára, ha a [Lebegő menü és elem kijelölés használata](#) bekapcsolt. Bekapcsolt állapotában a jobb oldali egérgomb lenyomása és felengedésével a rendszer a kurzor mellett megjeleníti a lebegő menüt, melynek menü pontjai az éppen végrehajtott funkció állapotától függően az összes módosítási lehetőséget tartalmazza.

Felhasználói beállítási lehetőség a pontbevitel kezdeti pozíciójának megadására a [Pont bevitel pozícionálás indítás az utoljára megadott pontból](#) választása. Bekapcsolt állapotában az **OmegaCAD** rendszer pontbevitelkor a pont pozícionálását a rendszerben korábban megadott ponttól kezdi függetlenül az egér pillanatnyi pozíciójától! (Korábbi verziók csak így működtek!).

<input checked="" type="checkbox"/> Pont bevitel pozícionálás indítás az utoljára megadott pontból	Pont bevitel pozícionálás indítás az utoljára megadott pontból	bekapcsolva
<input type="checkbox"/> Pont bevitel pozícionálás indítás az utoljára megadott pontból	Pont bevitel pozícionálás indítás az utoljára megadott pontból	kikapcsolva

A pontbevitel támogatására hatékony eszköz az új pont koordinátáinak megadásában az [Új pont távolság megadással](#), valamint a [Pont elkapás](#) lehetőség használata.

A billentyűzetről az 'ENTER' és az 'ESC' billentyűk lenyomását figyeli a rendszer, valamint a pont bevitel közben az ablakozást végző billentyűket. Az 'ENTER'-rel az aktuális pozíciót lehet bevinni - megegyezik az egér bal oldali gombjának megnyomásával. Az 'ESC'-el ki lehet lépni a pont bevitelből, de ilyenkor a még le nem zárt alapelemet nem helyezi el a rétegen.

A száleresztet az egérrel a grafikus területen belül, és a görgető sávon lehet mozgatni, a menük, ikonok nem érhetők el. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) esetén a görgető sávot ki lehet kapcsolni. Felesleges, és akadályozza a görgető kerékkel való zoom-olást.)


Az egér bal oldali billentyűjének lenyomása megegyezik az 'ENTER' lenyomásával, az aktuális kurzor pozíciót kapja a program bemenő adatként.

[Vonal szerkesztés](#) közben az egér bal oldali billentyűjének dupla kattintásával lezárja a vonalat, elhelyezi a rétegen, és továbbra is pont beviteli állapotban marad, azaz új vonalat lehet kezdeni.

Az egér középső gombjának (görgető keréknek) lenyomásával:

<input checked="" type="checkbox"/> Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel	ablakozni lehet, mozgatni lehet a rajzot - a Zoom, Pan - görgető kerékkel .
<input type="checkbox"/> Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel	ki lehet lépni a pont bevitelből, a még lezáratlan vonalat lezárja, és elhelyezi a rétegre.

Az [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) bekapcsolt opció esetén az egér görgető kerekének forgatásával úgy lehet [zoomolni](#), hogy a nagyítás-kicsinyítés középpontja a kurzor pillanatnyi pozíciója.


Az egér jobb oldali billentyűjének megnyomására megjelenik a  [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablak. Itt lehet a rácspontra igazítást, pont elfogást..., pont elkapáshoz az elkapási módokat, párhuzamos szerkesztés távolságát beállítani.

Pont bevitel közben a [Gyorsbillentyű használatával](#) (a [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablak megjelenítése nélkül) megváltoztatható a pont igazítási mód! Ez a módszer jelentős időmegtakarítást tesz lehetővé.

Pont bevitel alatt az aktuális kiablakozás megváltoztatható! Részletesen lásd az [Megjelenítés](#) leírásánál!

A **Pont bevitel** során az alábbi ablakozási funkciók hajthatók végre:

- [\[F2\]](#) gombbal elérhető a [Zoom, Pan](#) ablakozási funkció az [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) kikapcsolt állapotában.
- [\[F5\]](#) segítségével az új ablak középpontja áthelyezhető az [Áthelyezés](#) funkcióval.
- [\[F6\]](#) és [\[F7\]](#) billentyűkkel nagyítani ill. kicsinyíteni lehet a rajzot a képernyőn a [Nagyítás](#) és a [Kicsinyítés](#) funkcióval.
- [\[F8\]](#) segítségével az ablak újra rajzolható az [Újrarajzol](#) funkcióval.
- [\[F9\]](#) segítségével az előzőleg beállított ablak jeleníthető meg az [Előző](#) funkcióval.

- [\[F10\]](#) segítségével a teljes rajzlap megjeleníthető a [Teljes rajzlap](#) funkcióval.
-  A görgető kerék forgatásával zoom, lenyomásával pan funkció használható pontbevitel közben és azon kívül is a [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkal](#) bekapcsolt állapotában.
- [\[1 - 9\]](#) A billentyűzet jobb oldalán lévő számokkal 1-9 -ig az ablakot [léptetni](#) lehet - a szám billentyűk helyzete és a rajtuk lévő nyilak alapján értelmezve a léptetési irányt az [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkal](#) kikapcsolt állapotában.
- [\[1 - 9\]](#) A betűk fölötti számok, valamint a [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkal](#) bekapcsolt módban a billentyűzet jobb oldalán lévő számok is pont bevitel közben az [Új pont távolság megadásával](#) szolgálnak. Nem pont beviteli állapot esetén ablak [léptetésre](#) szolgálnak.



Pont bevitel közben művelet végrehajtásakor, a végrehajtás alatt lévő funkció megszakítása nélkül végrehajtható az alábbi két parancs:



- [\[Ctrl+Z, F11\]](#) A véletlenül végrehajtott hibás parancsok a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével érvényteleníthetők.
- [\[Ctrl+Y, F12\]](#) A végrehajtott [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs visszavonható az [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs végrehajtásával.

Lásd még:


[Pont elkapás](#)
[Új pont távolság megadásával](#)
[Pont megadás billentyűzetről](#)
['Orto' pont megadás](#)
[Az egér használata pont bevitel során](#)

Pont elkapás

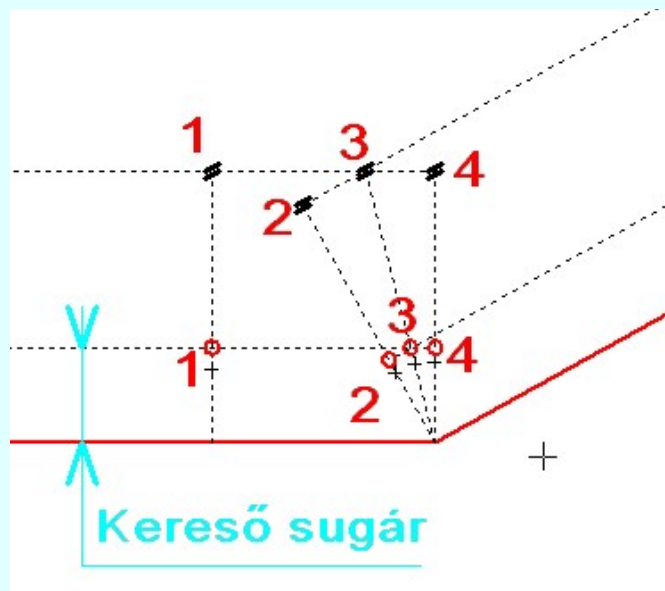
A 'Pont elkapás' mód a  [Pont igazítási mód...](#) ablakban állítható be. A pont elkapás működését a  [Pont elkapási mód...](#) beállításai határozzák meg.


Pont elkapás módban a kurzor szabadon mozog, de közben állandóan figyeli a program, van-e vonal, kör a keresési sugáron belül. Ha igen, akkor nem a kurzor koordinátáját adja vissza, hanem a megközelített elem legközelebbi jellegzetes pontját, aminek az érzékelése be van kapcsolva a mód beállítás dialógus ablakban. A kiválasztott jellegzetes pontot megjelöli a pont típusára utaló jellel ( meglévő pont,  felezőpont,...), ennek a pontnak a koordinátáit jelzi vissza, ehhez igazítja a gumizást. Ha nincs kiválasztott jellegzetes pont, akkor a kurzor pillanatnyi pozícióját adja vissza.

A pont kiválasztása során elkészíti a szóba jöhető pontok listáját, és ezek közül választja ki a legközelebbit. (A párhuzamos esetén a távolság meghatározása eltér a többitől.) A kiválasztás az alábbiak szerint történik:

- A összes szakasz végpont és körív végpont és középpont közül a legközelebbi megkeresése. Közeli szakaszok végpontjai, középpontjai, előző pontból levetített merőleges által kimetszett pontok közül a legközelebbi megkeresése.
- Közeli körök középpontjainak kiválasztása - a körív a keresési sugáron belül van, de nem az ív végpontja közelében - . A középponthez a körívtől mért távolság hozzárendelése, ezt használja a program a további összehasonlításokhoz.
- Ha van közeli kör, az előző pontból a közeli körhöz húzott érintők közül a közelebbinek az érintési pontjának és a kurzortól mért távolságának tárolása.
- Ha egynél több közeli szakasz és/vagy körív van, akkor a metszéspontok meghatározása, a kurzortól mért távolság hozzárendelése.
- Ha van közeli egyenes, a kurzor pozíciója által kijelölt oldalra a beállított távolsággal a párhuzamos pont meghatározása. A kurzortól mért távolságot nem az így kapott ponttal határozza meg a program, hanem az egyenestől mindig ugyanakkora távolságra lévő segédponttól számolja, és ezt rendeli a „párhuzamos” ponthoz.
- Végül a fentiek közül megvizsgálja azokat a pontokat, amelyeknek az elkapása be van kapcsolva. Kiválasztja közülük a legkisebb hozzárendelt távolsági értékkel rendelkezőt. Ennek a koordinátáját állítja be aktuális pozícióként, a gumizást is ide igazítja, és megjelöli a pontot a hozzá tartozó jellel a  [Pont elkapási mód...](#) beállítás szerint.

A párhuzamos pont meghatározás használatához segítséget ad az alábbi ábra:



Az ábrán az látható, hogy piros vonalhoz hogyan lehet a párhuzamos szerkesztéshez a pontokat meghatározni. A kurzor négy pozícióban látható a szállkereszt, piros kör jelöli a segédpont, aminek a távolsága a beállított párhuzamos távolságtól független, és a  jel jelöli a pozícióhoz tartozó párhuzamos pont. (A szaggatott vonalak nem jelennek meg csak a könnyebb érthetőség miatt rajzoltuk az ábrára.)

- **1** esetén csak egy közeli szakasz van. A kurzor távol van a szakasz végpontjától. A kurzor pozíciójára állított mérőleges egyenesre felméri a párhuzamos távolságot, és ezt jelöli meg párhuzamos pontként. Ha a szakasz szabad végpontja közel lenne (keresési sugáron belül), akkor arra állítaná a mérőleget!
- **2, 3 és 4** esetén két közeli szakasz van, és mindkettőnél közel van a mindkét szakasz végpontja is. Ilyen esetben kiszámítja mind a három segédpontot, és a kurzor pozíciója alapján választja ki a legközelebbit. A **2** és **4** pont a szakasz végpontban a szakasz(ok)ra állított mérőleges segítségével lett meghatározva. A **3** pontot a két szakasz szögfelezőjének iránya határozza meg.

A **3** számú módon meghatározott pont jól használható akkor, ha egy területet határoló több vonal mentén kell párhuzamosan vezetni a tervezett vonalat. Ha nem töréspont, hanem két hosszabb szakasz metszéspontjaként alakul ki ez az iránytörés, akkor is működik a szögfelező szerinti párhuzamos pont kijelölése.

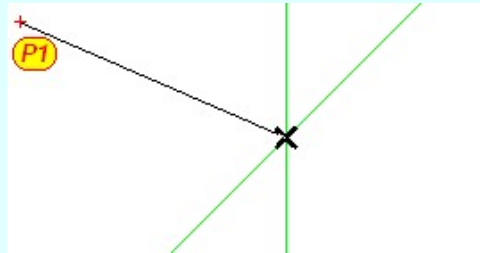
A pont elkapás jeleinek méretét és színét a  [Beállítások...](#)  [A pont elkapás méretének és színének beállítása](#) funkcióban állíthatjuk be.



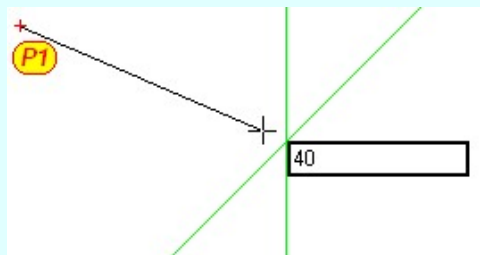
Új pont távolság megadásával

Sokszor hasznos lehet, ha egy pont koordinátáját úgy tudjuk megadni, hogy meghatározzuk az irányt és az előző ponttól mért távolságot. Ezt a módszert az alábbiak szerint valósítottuk meg az **OmegaCAD** tervezőrendszerben:

Tegyük fel, hogy a P1 pontból a két zöld szakasz metszéspontjának irányába szeretnénk egy 40 hosszúságú szakaszt rajzolni. Az új szakasz első pontjának (P1) megadása után a kurzort a metszéspont közelébe visszük. Ha a pont elkapás be van kapcsolva, akkor megjelenik a metszésponton a jel, és oda húzza a „gumiszálat”.



Ha ilyenkor megnyomunk egy szám billentyűt - elkezdjük beírni a távolságot -, akkor megjelenik a pont mellett egy szerkesztési ablak. Ide lehet beírni a pontos távolság értéket. A módosítások során a gumiszál az aktuális értékeknek megfelelően mozog. Az irányt a P1-ből a metszéspontba mutató vektor jelöli ki, a bázistól mért (a példában P1) távolság a beírt érték.



Ha az **Enter** gombot lenyomjuk, a szerkesztési ablak bezáródik, a beírt távolságra lévő pont véglegesítésre kerül.

Az **ESC** gomb lenyomásával meg lehet szakítani a távolság megadást, a következő pont megadása úgy folytatódik, mintha el sem kezdtük volna a távolság megadását.


Az [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) menü ki-, bekapcsolt állapotától függ, hogy melyik szám gombokat lehet használni a távolság megadásához:


- Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel A betűk fölött és a jobb oldali szám billentyűzet is.
- Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel Csak a betűk fölötti szám billentyűk távolság megadásra, a jobb oldali számok ablakléptetésre használhatók.

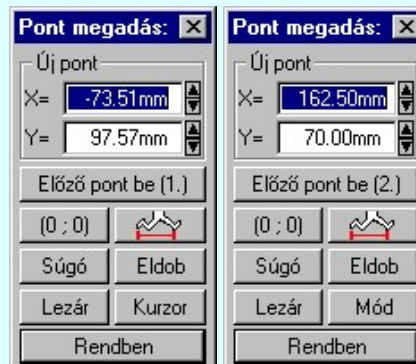
A fenti módszert továbbfejlesztettük az alábbiak szerint. Az első gomb lenyomása meghatározza, hogyan kell értelmezni a távolságot:

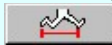
- **1 - 9** -ig számok: a bázis a távolság felméréshez az előző pont (P1). A szerkesztési ablak kezdeti értéke az a szám, amivel megnyitottuk.
- **0** : bázis a távolság felméréshez az előző pont (P1). A szerkesztési ablak kezdeti értéke a P1 és az aktuális pont közötti távolság, a tizedes pont és a mögötte lévő értékek „ki vannak jelölve”. Ezen a módon pontosítani lehet a távolságot, nem kell a teljes értéket beírni.
- **- és +** karakter: Áthelyezi a bázist a P1-ből az aktuális pozícióba. Ha negatív értéket adunk meg, akkor az új pont ekkora távolságra lesz aktuális ponttól a P1 irányába. Ha pozitív értéket adunk meg, akkor a P1 pontból érkező szakasz áthalad az aktuális ponton, és az aktuális ponttól a megadott távolságra kerül az új pont - a P1-el ellentétes oldalra -.

Pont megadás billentyűzetről

A 'Pont megadás' dialógus ablakot, melynek segítségével a billentyűzetről közvetlenül adhatunk meg pont koordinátákat, kétféle módon érhetjük el a  [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablakból:

- A  gombra kattintás esetén egy pont megadása után visszaáll az eredeti pont igazítási módra. A 'Kurzor' gombra kattintással pont bevitele nélkül vissza lehet térni az előző pont igazítási módra.
- A 'Pont megadás' pontbeviteli mód választásakor minden pont megadási igény esetén megjelenik a 'Pont megadás:' dialógus ablak, és itt lehet az új pont koordinátáit megadni, vagy a 'Mód' gomb megnyomása után megjelenő a [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablakban más megadási módra átváltani.



Az 'Új pont' csoportban lehet a pont X és Y koordinátáját megadni. A koordináta értékek megadhatók a billentyűzetről, vagy a mellettük lévő kis nyomógombokkal növelhetők ill. csökkenthetők, (a léptetés nagysága állítható, []). Az értékek változtatásakor a képernyőn a szálkereszt jelzi a pont helyét, és gumizva megjeleníti a szerkesztés alatt álló elemet.

Az OmegaCAD tárolja az utoljára megadott négy pontot. Az 'Előző pont be (1.)' gombon a sorszám azt mutatja, hogy a gomb lenyomásakor hányas sorszámú pontot másolja az új pont ablakba. (Az 1. az utolsó, 4. a legrégebbi.) A 4. után ismét az 1. következik.

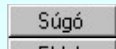
'(0;0)' A '(0;0)' gombra kattintással le lehet nullázni a koordináta értékeket.

'Kurzor' Gomb lezárja az ablakot, és a rendszer pont beviteli állapotban marad, az egerrel lehet mozgatni a kurzort.

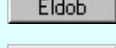
'Mód' A gomb lezárja az ablakot, megnyitja a [Pont igazítási mód...](#) ablakot, ahol lehetőség van másik pont beviteli mód kiválasztására.



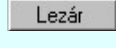
A gombra kattintás hatására megjelenő [Beállítás \(pont megadáshoz\)](#) dialógus ablakban a léptetési érték, valamint az ablak megjelenési pozíciója állítható be.



A gombra kattintáskor megnyitja ezt a súgó állományt.



A gombra kattintáskor lezárja az ablakot, kilép a pont bevitelből, a szerkesztés alatt álló elemtől függően eldobja az elemet, vagy van lehetőség a további műveletekre.



A gomb lenyomásával lezárja az ablakot, kilép a pont bevitelből, ha volt lezáratlan [Vonal](#), lezárja, és a rétegen elhelyezi azt.




A gomb lenyomásával lezárja az ablakot, és az 'Új pont' koordinátáját adja vissza következő pontként.

Korlátozások/megjegyzések:

- A 'Kurzor' és a 'Mód' gombok közül mindig csak az egyik jelenik meg a dialógus ablakban a meghívás módjától függően!
- A tizedes jegyek elválasztására a pont (.) és a vessző (,) karakter is használható.
- A gyors adatbevitel érdekében a billentyűzet Enter gombjának használatát az alábbiak szerint optimalizált: Ha az Enter gomb lenyomásakor az X koordináta szerkesztő ablaka az aktív ablak, (látszik benne a szerkesztési kurzor,) akkor nem záródik be az ablak, hanem átlép az Y koordináta megadására. Így a jobb oldali számbillentyűkkel, az eger használata nélkül lehet azokat a koordinátákat megadni.



'Orto' pont megadás


Ebben az ablakban egy szakasz azonosításával megadott koordináta-rendszerben lehet egy pontot megadni. Az koordináta-rendszer X tengelye párhuzamos a szakasszal, az Y tengelye merőleges rá. A koordináta-rendszert a szakasznak az azonosítási ponthoz közelebb eső végpontjába helyezi el, és a távolabbi végpont felé mutat az X tengely. A képernyőn egy szimbólum jelöli ()


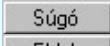
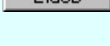
Ez a dialógus ablak akkor jelenik meg, ha a [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablakban az '**Orto. megadás**' van kiválasztva, és a szakasz azonosítása már megtörtént. A dialógus ablak az érvényes beállításától függően kétféle méretben jelenhet meg.



A '**Hossz adat**' tájékoztatóként szolgál, az azonosított szakasz hosszát mutatja. Ez az érték segítséget nyújthat abban, hogy ellenőrizzük, valóban megfelelő szakaszt sikerült-e azonosítani.

A '**Pont megadás**' csoportban lehet a pont X és Y koordinátáját megadni. (Az értékek a referencia koordináta-rendszerben értendők). A koordináta értékek megadhatók a billentyűzetről, vagy a mellettük lévő kis nyomógombokkal növelhetők ill.

csökkenthetők, (a léptetés nagysága állítható, []). Az értékek változtatásakor a képernyőn egy szálkereszt jelzi a pont helyét, és gumizva megjeleníti a szerkesztés alatt álló elemet.

- | | |
|---|--|
| <p>'(0;0)'</p>  | <p>A '(0;0)' gombra kattintással le lehet nullázni a koordináta értékeket.
A gombra kattintás hatására megjelenő Beállítás (pont megadáshoz) dialógus ablakban a léptetési érték, az ablak mérete - (1.) vagy (2.) -, a kezdeti értékek, valamint az ablak megjelenési pozíciója állítható be.</p> |
| <p>Súgó</p>  | <p>A gombra kattintáskor megnyitja ezt a súgó állományt.</p> |
| <p>Eldob</p>  | <p>A gombra kattintáskor lezárja az ablakot, nem történik pont megadás, és készen áll egy új szakasz azonosítására a referencia koordináta-rendszer kijelöléséhez. (Ekkor van lehetőség arra is, hogy a jobb oldali egérgombbal belépünk a Pont igazítási mód... ablakba, és más igazítási módot jelöljünk ki.)</p> |
| <p>'Rendben (régi ref.)'</p> | <p>A gomb lenyomásakor az aktuális X és Y koordináta értékek alapján megtörténik a pont megadása, és bezáródik a dialógus ablak. A következő pont megadásához ugyanez a referencia koordináta-rendszer marad érvényben, tehát a következő pont bevitel előtt nem kell szakaszt azonosítani, hanem azonnal ez a dialógus ablak jelenik meg.</p> |
| <p>'Rendben (új ref.)'</p> | <p>A gomb lenyomásakor az aktuális X és Y koordináta értékek alapján megtörténik a pont megadása, és bezáródik a dialógus ablak. A következő pont megadásakor ismét szakaszt kell azonosítani a referencia koordináta-rendszer kijelöléséhez.</p> |

Korlátozások/megjegyzések:

- A tizedes jegyek elválasztására a pont (.) és a vessző (,) karakter is használható.
- A gyors adatbevitel érdekében a billentyűzet Enter gombjának használatát az alábbiak szerint optimalizált: Ha az Enter gomb lenyomásakor az X koordináta szerkesztő ablaka az aktív ablak, (látszik benne a szerkesztési kurzor,) akkor nem záródik be az ablak, hanem átlép az Y koordináta megadására. Így a jobb oldali számbillentyűkkel, az egér használata nélkül lehet azokat a koordinátákat megadni, amelyek ugyanahhoz a referenciaponthoz tartoznak. (Ha új referenciapontot kell kijelölni, ahhoz egyébként is szükséges az egér használata.)





Az egér használata pont bevétel során

Pont bevétel során, ha a kurzor nem hagyja el a grafikus területet, akkor a rendszer az aktivizált funkció végrehajtásához szükséges pont bevételét támogatja. Ha a pont bevételhez gumizott ábra is megjelenik, akkor az éppen aktuális egér pozícióhoz tartozó pont koordinátaival megszerkesztett ábrát látjuk. A pont bevétel alatt szükséges funkciók az egér megfelelő gombjának lenyomása után érhetők el. A részletes ismertetést a [Pont bevétel](#) fejezet tartalmazza.

Ha pont bevétel közben elhagyjuk a grafikus területet, vagy a grafikus területen elhelyezett szerszámosból az éppen végrehajtás alatt lévő funkciót megszakíthatjuk, és a menüből, szerszámosból, gyorsító billentyűzetről új funkciót indíthatunk. (A gyorsító billentyűzet használatához nem szükséges a grafikus terület elhagyása!). Ha a szerkesztési művelet eredménye új grafikus elem létrehozása, az új elem tulajdonságait beállító funkciók művelet közbeni meghívása nem eredményezi az éppen végrehajtott művelet megszakítását. A funkció a grafikus tulajdonságok módosítása folytatódik, és az újonnan létrehozott elem már az utoljára beállított tulajdonságú lesz! Tipikusan vonalláncot szerkesztünk, de a következő szerkesztendő vonal színét típusát a szerkesztés közben is módosítani tudjuk.

Hasonlóan használhatjuk az aktív [Rétegek](#) kijelölés funkciót is, új elem létrehozása közben is!

Ha a  [Beállítások...](#)  [Lebegő menü és elem kijelölés használata](#) opció be van kapcsolva, akkor további lehetőségek is rendelkezésre állnak a pont bevétel során a rendszer használata során.




Rétegek

A menük alatti sor elején egy legördíthető ablakban az aktív réteg neve látható. Rákattintáskor megjelenik a rajzhoz tartozó, látható rétegek listája. A listából kiválasztott réteg lesz az új aktív réteg. Lásd még a [Képernyő munkaterület kialakítása](#) funkciót is.



A rétegekkel kapcsolatos további információkért lapozza fel a [Rajz, réteg kezelés](#) fejezetet.

A réteg kezelő ablak az egyéni szerszámok segítségével ki/be kapcsolható, vagy helyette  [Szerszámosláda...](#) funkcióban egyéni szerszámok eszköztár állítható össze.

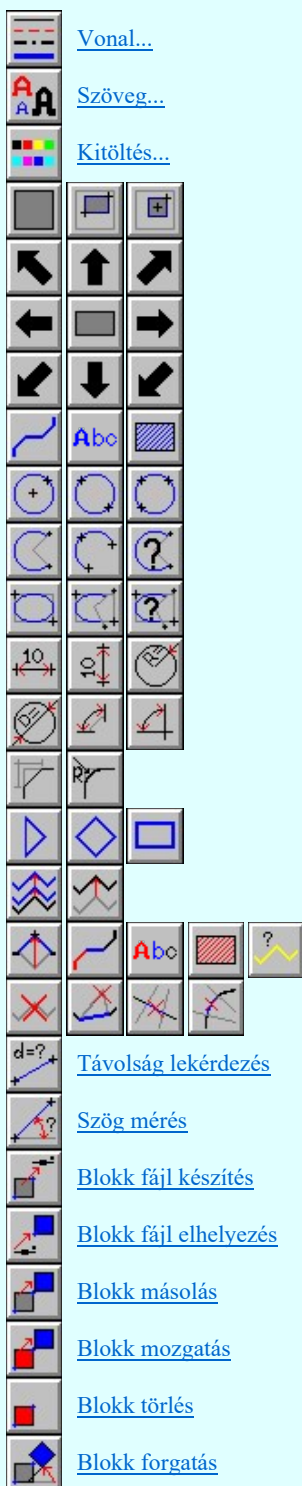


Ikonok

Az ikonok az egyéni szerszámok segítségével ki/be kapcsolhatók. Helyzetük a képernyő grafikus munkaterületének jobb vagy bal oldalára helyezhetők. Kikapcsolt állapotban a számukra fenntartott hely is kikapcsolható. Az ikonok helyett [Szerszámosláda...](#) funkcióban egyéni szerszámos eszköztár állítható össze.

A [Képernyő munkaterület kialakítása](#) segítségével a rendszer rajzi és szerszámos munkaterületét tudjuk egyéni igények szerint kialakítani.

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:



Korlátozások/megjegyzések:

- Az ikonok használata a rendszerben csak a korábbi verziók kompatibilis használata miatt érhető el. Elavult funkció, helyette a




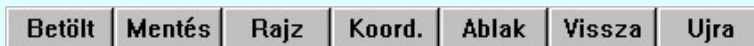
[Szerszámláda...](#) lehetőségei ajánlottak.










Nyomógombok

A rendszer menü alatt, az aktív réteg kijelölése legördíthető ablak mellett a leggyakrabban használt funkciók nyomógombokról is elérhetők.

A nyomógombok az egyéni szerszámok segítségével ki/be kapcsolhatók, vagy helyette az  [Szerszámosláda...](#) funkcióban egyéni szerszámok eszköztár állítható össze. Lásd még a [Képernyő munkaterület kialakítása](#) funkciót is.




Tartalom:

	Betöltés	[Alt+B]
	Mentés	[Alt+M]
	Rajz...	[R]
	Koordináta rendszer...	[O]
	Újrarajzol	[F8]
	Utolsó parancs érvénytelenítése (Visszavonás)	[Ctrl+Z, F11]
	Utolsó érvénytelenített parancs újra érvényesítése (Újra érvényesít)	[Ctrl+Y, F12]

Lásd még:

[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Az nyomógombok használata a rendszerben csak a korábbi verziók kompatibilis használata miatt érhető el. Elavult funkció, helyette a  [Szerszámosláda...](#) lehetőségei ajánlottak. (A telepített rendszer alap beállításai sem tartalmazzák!)



Az OmegaCAD grafikai szolgáltatásai

Az **OmegaCAD** rendszertörzzsel a tervező grafikus és alfanumerikus információátadáson alapuló kommunikációt folytathat. Az előbbi a grafikus alapegységek létrehozását és azonosítását, az utóbbi az értékadást és a feleletválasztást szolgálja. Grafikus helykijelölés a képernyőkurzornak (szálkereszt) a billentyűzetről való (lassított vagy gyorsított) mozgásával), vagy az egér használata esetén, szabadon lehetséges. A rámutatás után a grafikus alapegység azonosítását az adatbázisban az **OmegaCAD** automatikusan végzi.

Az **OmegaCAD** grafikus szerkesztési szolgáltatásai a következő grafikus alapelemek létrehozását, elhelyezését, módosítását és megszüntetését - egyszóval manipulálását - teszik lehetővé:

- vonal
- kör, körív, ellipszis, ellipszis ív
- szimbólum, szerkesztési pont
- felirat
- kitöltött terület
- grafikus csoport elem
 - méretezési csoport elem
 - szövegblokk csoport elem

Vonalrajzolásához 6 előre beállított vonaltípus használható. A beállított vonaltípusok a rajzolás/szerkesztés során tetszőlegesen átállíthatók. Egyedi vonalszakasz, vonalláncolat és zárt vonalhurok egyaránt kezelhető. A vonalak sávokká szélesíthetők, a belső területük vonalkázással kitölthető. Az egyenes szakaszok által határolt sokszög tartományok színezéssel, mintázattal vagy vonalkázással ugyancsak kitölthetők.

A rajzokon szövegek tetszés szerint elhelyezhetők. Beállítható jellemzők a karakterméret, a felírási irány, a vonaltípus, a karakterarány és a befoglaló téglalap referencia pontja. A jellemzők előre definiált jellemző kötegekbe (kötegekbe) rendelhetők.

Az **OmegaCAD** alapkiépítésű rendszertörzse több lehetőséget nyújt a különböző rétegeken lévő, vagy a szimbólum könyvtárban található geometriai és annotációs alapegységek helyének és helyzetének meghatározására vagy módosítására. Az aktivált elemekből mintázatok (ismétlődések) alakíthatók ki.

A rétegen már elhelyezett grafikus alapegységek manipulálására adnak lehetőséget a geometriai transzformációk, amelyek közül a legfontosabbak a rétegen való eltolás, az egyenesre való tükrözés és a másolatkészítés. Az **OmegaCAD** rendszer grafikus alapegységek többféle aktiválását is lehetővé teszi. A kijelölés vonatkozatható szimbólumra, alapegységre vagy akár képrészletre is. Ezek a kijelölési funkciók különösen az építészeti, építőmérnöki és gépészeti szakági modulokban teljednek ki.

Az **OmegaCAD** a grafikus elemek definiálása mellett lehetővé teszi a rajzi környezetnek megfelelő szerkesztésüket is. A pont interaktív szerkesztésére 5, egyenes szerkesztésére 7, kör szerkesztésére 9, sokszögek szerkesztésére ugyancsak 9 módozat áll rendelkezésre. Az **OmegaCAD** szakági kiterjesztései további geometriai alapegységeket és manipulációs lehetőségeket vezetnek be.

Az **OmegaCAD** támogatja a rajzi alapegységek részben, egészben vagy csoportosan való törlését. Adott területen található alapegységek cseréjével a felhasználó a kijelölt területen lévő azonos elemeket helyettesítheti mással. A vonalszakasz kitörés, a sarokletörés és a lekerekítés ugyancsak végrehajtható.

A szerkesztett rajz részleteinek szemléltetését az ablakozási szolgáltatás segíti elő. A definiált ablakok áthelyezhetők, tartalmuk a közelítés vagy a távolodás szimulálásaként kinagyítható, illetve kicsinyíthető. Lehetőség van a kép újrajzolására is, ami nagyszámú grafikus szerkesztési művelet végrehajtása után válhat szükségessé.

Az **OmegaCAD** grafikus szolgáltatásait a szakági kiterjesztések további grafikus elemkezelési és szerkesztési opciókkal bővítik.

Az **OmegaCAD** a grafikus szolgáltatásait az alábbi funkciókon keresztül valósítja meg:

Tartalom:

- [Rajzok](#)
- [Megjelenítés](#)
- [Beállítások](#)
- [Szerkesztés](#)
- [Módosítás](#)
- [Lekérdezés](#)
- [Blokk](#)
- [Alkalmazás](#)
- [Súgó](#)

Lásd még:



Rajzok funkció csoport

Elérés: Menü: **Rajzok**

Az **OmegaCAD** rendszer a dokumentumokat rajzokban tárolja. Egy rajz egy fájlba kerül a mágneslemezen. A rajznak a mágneslemezre mentése a [Mentés](#) és a [Mentés más néven](#) funkciókkal, beolvasása további feldolgozáshoz a [Betöltés](#) funkcióval történik.

Tartalom:

	Új rajz	[Alt+U]
	Betöltés	[Alt+B]
	Mentés	[Alt+M]
	Mentés más néven...	[Alt+A]
	Nyomtatás...	[Alt+N]
	Nyomtató beállítás...	[Alt+Y]
	OmegaCAD konverzió...	
	Kilépés	
	Az OmegaCAD...	

Lásd még:


[Rajz gyors megnyitás](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD** a rajzokat ***.Raj** kiterjesztéssel ellátott állományokban tárolja.



Új rajz létrehozása

Elérés: Menü: **Rajzok** ↓
Új rajzSzerszám: Billentyűzet: **[Alt+U]**

Betölt egy új üres rajzot, alapértelmezés szerinti beállításokkal. A beállított értékek megtekinthetők és módosíthatók a [Rajz](#) nyomógomb megnyomása után megjelenő dialógus ablakban.

A rajz neve:	OmegaWin.Raj
Mérete:	A 3 [420x297mm]
Dimenziója:	mm
Origója:	[0.0, 0.0]
Léptéke:	M = 1 : 1
Aktív rétege:	Szerkesztési réteg
Következő rétege:	Méretezési réteg

Az új rajz neve **OmegaWin.Raj**, és a [Mentés más néven](#) funkcióval lehet a nevet megváltoztatni.

Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD** a rajzokat ***.Raj** kiterjesztéssel ellátott állományokban tárolja.



Meglévő rajz betöltése

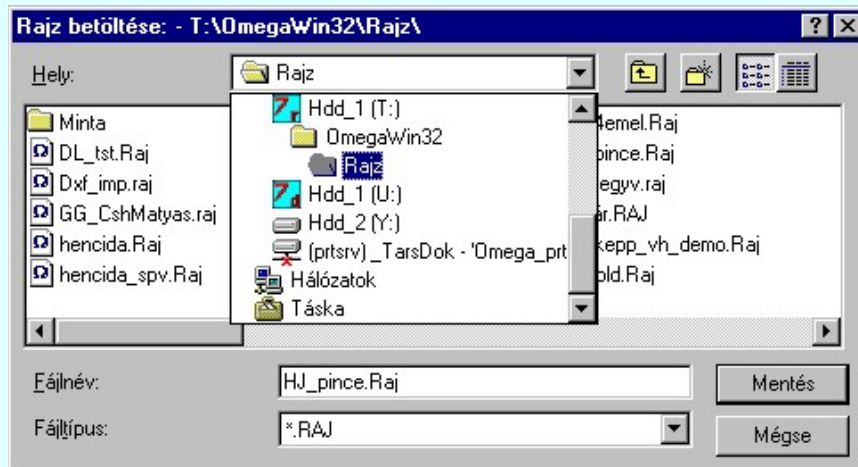
Elérés: Menü: **Rajzok** ↓
Betöltés...

Szerszám:

Billentyűzet: **[Alt+B]**

Az **OmegaCAD** rendszer a telepítési alapértelmezés szerint a rajzokat az x:\V10x..\OmegaWin32\Drawings\ könyvtárban tárolja. Használat során az alábbi tallózó funkció segítségével célszerűen bárhol elhelyezhetjük azt. Akár hálózaton elérés segítségével kezelheti a rajzokat. Használja a [Rajz gyors megnyitás](#) funkciót, amikor azt célszerű!

A **'Betöltés'** funkciót használja egy meglévő rajz betöltésére további feldolgozáshoz. A tallózó ablak segítségével akár hálózaton keresztül, más számítógépen tárolt rajzot is meg lehet nyitni. Az ablak fejlécében megjelenik az aktuális könyvtár útvonala. Ez segíti a tájékozódásban, főként abban az esetben, ha több azonos nevű könyvtár is van különböző meghajtókon, könyvtárszerkezetekben.



A kiválasztott rajz betöltése előtt figyelmeztet a memóriában lévő rajz lementésére, ha az utolsó mentés óta módosult.



Korlátozások/megjegyzések:

- A fájlnev maximálisan az elérési útvonallal 255 karakter hosszúságú lehet.
- A betöltött rajz nevét (a teljes útvonallal együtt) letárolja a program, és a [Rajz gyors megnyitás](#) funkcióval, egy kattintással ismét megnyitható.
- Ha a fájl nem létezik, akkor a rendszer egy új rajzot hoz létre, és egy teljesen üres rajzlapot jelenít meg.
- Ha a szerkesztés alatt álló rajzon módosítást hajtott végre a felhasználó, akkor az új rajz betöltése előtt a rendszer rákérdez, hogy a korábbi rajzot mentse-e?




Rajz gyors megnyitás

Elérés: Menü: **Rajzok** ↓
<\\...\OmegaWin32\Drawings\'utolsó'.raj>

Az **OmegaCAD** tetszőleges könyvtárban lévő rajzokat tud kezelni, meg tudja nyitni akár hálózaton keresztül is a kijelölt rajzot a  [Mentés más néven](#) valamint a  [Betöltés](#) funkciókkal.

Az **OmegaCAD** ezen tulajdonsága a következő módon segíti a rajzok gyors megnyitását:

Az utoljára betöltött rajzok nevét és elérési útját letárolja, és a rajzok menü végén megjeleníti. (Azt, hogy hány darab rajz neve jelenjen meg a listán a  [Beállítások...](#) [Rendszer](#) [Egyéb rendszer működési beállítások](#) [Menüben megnyitható rajzok](#) funkcióval lehet beállítani.) A menüben lévő rajz nevére történő kattintással meg lehet nyitni a kiválasztott rajzot. Ha a rajz lemeztől volt megnyitva, akkor figyelmeztető üzenetet ír ki a program, hogy ellenőrizze a felhasználó, az a lemez van-e a meghajtóban, ami a rajzot tartalmazza. Ha az aktuális rajzon olyan változtatások történtek, amik még nem lettek lementve, a kiválasztott rajz megnyitása előtt figyelmeztető üzenetet küld a felhasználónak, hogy a mentésre felhívja a figyelmet!

Az **OmegaCAD** rendszer alkalmas megjelenítőkét történő használatra. A Windows társítás funkciójával a *.Raj fájlokhoz lehet rendelni megjelenítőkét. Ha ez megtörtént, akkor az intézőben egy .Raj kiterjesztéssel rendelkező állományra kattintáskor elindul az **OmegaCAD** egy újabb példánya, és megnyitja a kijelölt rajzi fájlt.


Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD** több példányban is futhat. Ez úgy lehetséges, hogy az egyes példányok eltérő munkaterületet használnak, nem keveredjenek az adatok. Rendellenes leállítás - pl. áramszünet - esetén előfordulhat, hogy a használaton kívüli munkaterületek a mágneslemezen maradnak. Ilyen esetben - az **OmegaCAD** minden futó példányának leállítása után - az x:\V10x..\OmegaWin32\Tmp\ könyvtárban lévő összes számmal elnevezett alkönyvtárt le kell törölni.
- Az **OmegaCAD** rendszer csak az alap grafikus szolgáltatásban tölti be az utoljára kezelt rajzot. Ez a szolgáltatás az **OmegaCAD ELEKTRO** rendszerben **nem működik!**



Szerkesztett rajz mentése


Elérés: Menü: **Rajzok** ↓
Mentés

Szerszámos: 

Billentyűzet: **[Alt+M]**

Az elkészült rajzokat a későbbi újra felhasználáshoz mágneslemezen lehet tárolni a '**Mentés**' funkcióval. A '**Mentés**' parancs a rajz nevét nem változtatja meg, új nevet az [Mentés más néven](#) -sel lehet megadni.

A '**Mentés**' funkció automatikusan adott fájlnevek esetén (OMEGAWIN.RAJ, DXF_IMP.RAJ) automatikusan a [Mentés más néven](#) funkciót hívja meg. Ezzel figyelmezteti a felhasználót, hogy más nevet adjon a rajznak. Így elkerülhető, hogy véletlenül felülírjon egy korábban átnevezés nélkül elmentett rajzot.

A rajzokat a  [Betöltés](#) funkcióval lehet betölteni a további feldolgozáshoz.

Munka közben rendszeresen használja a '**Mentés**' funkciót! Egy váratlan áramszünet vagy üzemzavar esetén több órás munkájának elvesztését előzheti meg vele.

Vigyázat! Olvassa el, hogyan viselkedik '**Mentés**' után az [Vissza](#) parancs!

Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD** a rajzokat ***.Raj** kiterjesztéssel ellátott állományokban tárolja.



Szerkesztett rajz mentése más néven

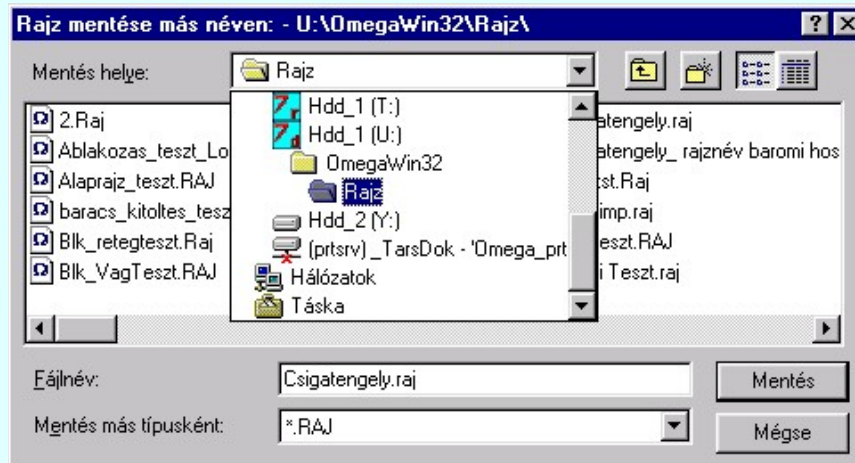
Elérés: Menü: **Rajzok** ↓

Mentés más néven...

Szerszám:

Billentyűzet: **[Alt+A]**

Az **OmegaCAD** rendszer a telepítési alapértelmezés szerint a rajzokat az x:\V10x..\OmegaWin32\Drawings\ könyvtárban tárolja. Használat során az alábbi tallózó funkció segítségével célszerűen bárhol elhelyezhetjük és átnevezhetjük azt.



A dialógus ablakban megjelenik az utoljára használt könyvtár benne lévő rajzok listájával. Az ablak fejlécében megjelenik az aktuális könyvtár útvonala. Ez segíti a tájékozódásban, főként abban az esetben, ha több azonos nevű könyvtár is van különböző meghajtókon, könyvtárszerkezetekben. A '**Fájlnév:**' szerkesztési ablakban az aktuális rajz neve látható. Ez megváltoztatható az új név be billentyűzésével, vagy a listából való választással. A **Mentés** gomb lenyomásakor a rajzot lementi mágneslemezre a megadott névvel. Ha már korábban létezett rajz az adott névvel, figyelmeztető jelzést ad, és megkérdezi, felülírja-e a meglévő rajzot.

A rajzok neve szabályos fájl név, ".RAJ" kiterjesztéssel. Ha a '**Mentés más néven**' funkcióban a megadott kiterjesztés nem ".RAJ", akkor a program automatikusan kiegészíti.

Korlátozások/megjegyzések:

- A fájl név maximálisan az elérési útvonallal 255 karakter hosszúságú lehet.
- Ha a fájl név már létezik, a rendszer **megerősítési kérdés** után a létező fájl tartalmát felülírja.
- Az **OmegaCAD** a rajzokat ***.Raj** kiterjesztéssel ellátott állományokban tárolja.

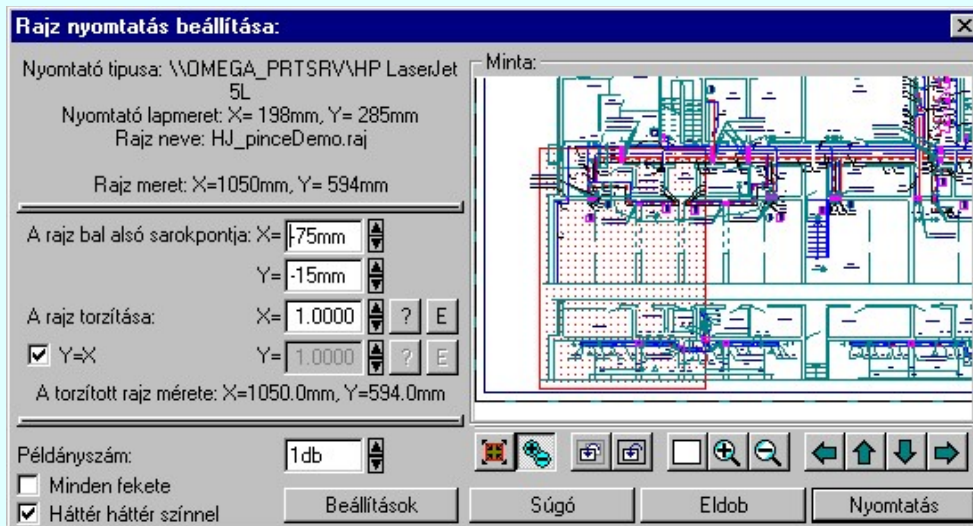
**Rajz nyomtatása**

Elérés: Menü: **Rajzok** ↓
Nyomtatás...

Szerszámos:

Billentyűzet: **[Alt+N]**

A nyomtatóknál a nyomtatási terület műszaki okok - pl. a papír befogás miatt - a nyomtatási terület nem egyezik meg a papír méretével. Azaz nem tudják teljes mértékig kihasználni, telerajzolni a papírt. A kieső terület mérete függ a nyomtató típusától. Azért, hogy Ön minél jobban ki tudja használni a nyomtatójának adottságait, és minél szebb rajzokat tudjon készíteni lehetősége van a nyomtatás megkezdése előtt néhány beállítás megváltoztatására. Ezért megjelenik a '**Rajz nyomtatás beállítása:**' dialógus ablak, tájékoztató információkkal, és beállítási lehetőséggel, minta ablakkal (ahol látható a rajz és a nyomtatásra kerülő terület elhelyezkedése) - melyek alapértelmezés szerint ki vannak töltve -



A nyomtatás panelon a beállított nyomtató tájékoztató adatai:

- A nyomtató típusa
- A nyomtató rajzlap mérete
- A nyomtatandó rajz neve
- A nyomtatandó rajzlap mérete
- A torzított rajz mérete

Nyomtatási terület és torzítás beállítása:

'**A rajzlap bal alsó sarokpontja:**' megváltoztatásával a rajzot lehet mozgatni a nyomtatási területen belül.


'**A rajz torzítás:**' megváltoztatásával megváltoztatható a rajz x és y irányú mérete. A gombra rákattintva a torzítás úgy változik meg, hogy a rajz pontosan kitöltse nyomtatási területet, azaz pontosan ráférjen a nyomtató rajzlapjára. Az gombra rákattintva az x és y irányú torzítás is 1.00-ra áll, azaz nem lesz torzított a rajz. Ezeken kívül természetesen lehetőség van bármilyen torzítási érték beállítására.


Ha az '**X=Y**' check box be van jelölve, akkor az Y irányú torzítás beállító gombjai érvénytelenekké válnak, és az Y torzítás értéke a továbbiakban megegyezik az X torzítás értékével.




Az origó és torzítási beállítások változtatásának hatása azonnal látható a minta ablakban! (Olvassa el a **Korlátozások/megjegyzések** részt is!) A minta ablakban is van lehetőség a beállítások módosítására:


A minta ablakban látható a rajz, és a nyomtatásra kerülő terület kijelölése egy keretezett, pontokkal aláfestett területtel. A minta ablakban a nyomtatási terület megváltoztatása alapján a '**A rajzlap bal alsó sarokpontja:**' és a '**A rajz torzítás:**' értékei módosulnak.

Ha a gomb be van nyomva, akkor van lehetőség a nyomtatási terület módosítására. A kurzort a nyomtatási terület határára mozgatva a kurzor átvált a méret változtatás kurzorra. Ekkor az egér bal oldali gombjával „meg lehet fogni” a nyomtatási határt, és mozgatni lehet. Az új határnak megfelelő részlet lesz kinyomtatva. Ha az '**Y=X**' be van kapcsolva, és méret változtatás történik, akkor a gumizott rajzterület mérete és helyzete csak az X koordinátáktól függ!








Ha a  gomb be van nyomva, a nyomtatási területen belül a mozgató kurzor jelenik meg. Ekkor az egér bal oldali gombjával meg lehet fogni a nyomtatási területet, és át lehet helyezni másik területre - a méret megváltoztatása nélkül -.

Ha a  gomb van megnyomva, akkor a minta ablakban is működnek a [Zoom, Pan](#) ablakozási funkciók.

A   gombok a minta ablakban megjelenő kép beállítására szolgálnak. A jobb oldali  gomb lenyomásakor a képernyőn kiablakozott területhez igazítja a program a nyomtatási beállításokat. (Ha az utolsó nyomtatáskor lenyomott állapotban maradt, akkor az ablak megnyitásakor a képernyőn látható területre igazítva nyitja meg a minta ablakot.) A beállítási értékek módosítása után a jobb oldali gombra kattintással ismét beállítható a nyomtatási terület az aktuális képernyő kivágáshoz.

A bal oldali  gomb lenyomásával az ablak megnyitásakor érvényes beállításokra lehet visszatérni. Ha lenyomva marad a gomb, akkor az új nyomtatás megkezdésekor az utolsó nyomtatás szerinti beállításokkal nyitja meg az ablakot.

Ha a kettő közül egyik gomb sincs megnyomott állapotban, akkor olyan beállítással nyílik meg az ablak, hogy teljes rajz és a teljes rajzlap is látható a minta ablakban.

A        gombokkal a minta ablak területén lehet ablakozási műveleteket végrehajtani.

Egyéb beállítások:

A '**Példányszám:**' megváltoztatásával egy utasításra több példányban is kinyomtatható a rajz.

'**Minden fekete:**' bejelölése esetén a rajz minden grafikus elemét fekete színnel nyomtatja abban az esetben is, ha színes nyomtatón készül a rajz. Monokróm nyomtató használatakor célszerű ezt a kapcsolót bejelölni, egyébként a nyomtató meghajtó programjától függően az egyes színeket különböző árnyalatokkal (mintázatokkal) próbálja jelölni. Ez az elemeket nehezen olvashatóvá teheti.

'**Háttér háttér színnel:**' bejelölése esetén a rajz azon grafikus elemei amelyek "háttér" rétegen vannak elhelyezve, a rendszerben beállított háttér színnel jelennek meg, ha színes nyomtatón készül a rajz. A kapcsoló csak akkor használható, ha a rendszerben a

 [Beállítások...](#) [Rendszer színek beállítása](#) [Háttér rétegek színe](#) megjelenítése háttér színnel bekapcsolt állapotú és a '**Minden fekete:**' kapcsoló nincs bekapcsolva!

A dialógus ablakban lévő '**Beállít**' nyomógombra rákattintva egy szintén a Windows-hoz tartozó nyomtatási dialógus ablak jelenik meg. Itt be lehet állítani a fájlba nyomtatást - azaz nem közvetlenül nyomtatóra küldi a rajzot, hanem mágneslemezre. Ebből a dialógus ablakból tovább lehet lépni a [Nyomtató beállítás](#) funkció felé, vagy a rendben gomb megnyomásával vissza lehet térni a '**Rajz nyomtatás beállítás:**' dialógus ablakhoz.

Korlátozások/megjegyzések:


- Ha az X és Y irányú torzítás nem egyezik meg, a minta ablakban akkor is arányosan jelenik meg a rajz, azonban a nyomtatási területet jelölő téglalap arányai nem egyeznek meg a nyomtató lapméretének arányaival! A nyomtatandó rész jelöléséhez nem a rajzot, hanem a területet jelölő téglalapot torzítja a program. Így is helyesen jelzi, mely részlet kerül nyomtatásra, és könnyebb tájékozódni a rajzon.



Nyomtató kiválasztása és beállítása

Elérés: Menü: **Rajzok** ↓

Nyomtató beállítás...

Szerszámos: 

Billentyűzet: **[Alt+Y]**

A '**Nyomtató beállítás**' nem része az **OmegaCAD** rendszernek, hanem meghívja a Windows nyomtató beállító funkcióját. Így az Önnél feltelepített Windows és nyomtató meghajtó változattól függ a megjelenési formája, vagy hogy például milyen nyelven tartja a kapcsolatot.

A '**Nyomtató beállítás**' funkcióval a következő beállításokat lehet elvégezni:

- A Windows-hoz illesztett nyomtatók közül ki lehet jelölni, amelyekre nyomtatni kívánunk
- Ki kell választani a papír méretet
- Ki kell jelölni a papír helyzetét: álló vagy fekvő
- Papír adagoló kijelölése
- Nyomtatási minőség beállítása
- ...

A rendszer a számára beállított nyomtatót és annak lapméret, orientáltság és minőség adatait megőrzi. A rendszer újraindítása után már nem a Windows rendszerben beállított alapértelmezett nyomtatót fogja használni.

Korlátozások/megjegyzések:

- A nyomtató beállítások csak az **OmegaCAD** rendszerre érvényesek.
- A nyomtatók beállításához eltárolt értékeket a rendszer a '**x:\V10x.\OmegaWin32\O_Win.ini**' állományban tárolja.



DOS verziójú rajzok konvertálása

Elérés: Menü: **Rajzok** ↓
OmegaCAD konverzió...

Az **OmegaCAD** korábbi, DOS alatt működő változatával készült rajzok átvételére szolgál.

Kiindulási adat az \OMEGA\PLOTT könyvtárban létrehozott ".PLO" kiterjesztésű rajzolás - plotter - állomány lehet. A funkció használatakor egy dialógus ablak segít a plotter állomány megkeresésében. A konverzió során minden adat a "Szerkesztési réteg"-re kerül. Az új rajz neve megegyezik az eredeti állomány nevével, szabályos ".RAJ" kiterjesztéssel.



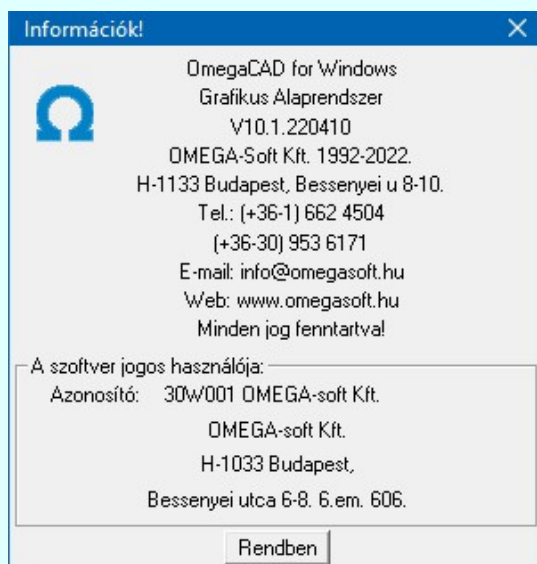
Az OmegaCAD grafikus alaprendszer információi

Elérés: Menü: **E L E K T R O** ↓
Súgó, Rajzok

Az OmegaCAD...

OmegaCAD Grafikus alaprendszer V9.00

2022. január 3.



 **Omega-Soft Kft.**

1992. - 2022.

H-1133 Budapest, Bessenyei utca 8-10.

Tel.: (+36 - 1) 662 4504

Mobil.: (+36-30) 9536 171

E-mail: omegasoft@omegasoft.hu

[Web: www.omegasoft.hu](http://www.omegasoft.hu)

Minden jog fenntartva!



Kilépés az OmegaCAD rendszerből

Elérés: Menü: **Rajzok** ↓
Kilépés

A 'Kilépés' parancs az **OmegaCAD** rendszer leállítására szolgál.

A rendszer tényleges leállása előtt megerősítést vár, hogy valóban befejezi a munkát, vagy mégsem.

Ha a betöltött rajz megváltozott, az **OmegaCAD** figyelmeztet a rajz  [Mentés](#)-re.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a szerkesztés alatt álló rajzon módosítást hajtott végre a felhasználó, akkor kilépés előtt a rendszer rákérdez, hogy a szerkesztett rajzot mentse-e)



Megjelenítés

Elérés: Menü: **Megjelenítés**

A megjelenítés funkciókkal szabályozható, hogy a rajznak mely része jelenjen meg a képernyőn. Segítségével akár egy kis részlet kinagyítható, akár a teljes rajz is megjeleníthető. Továbbá itt állítható be néhány, a rajz ill. a program megjelenését módosító paraméter: a lehetséges vonal vastagságok, a választható színek, a rajzon szereplő karakterkészlet...

Az **OmegaCAD** fejlesztése során új ablakozási módok is be lett építve - [Ablakozás görgetőkerékkel](#) -, de megmarad a lehetőség a felhasználóknak, hogy válasszanak az új és a már megszokott módszer között. Az új megoldások, kényelmesebbek és gyorsabb használatot tesznek lehetővé. Így azonban az ablakozási beállítástól függ az egér egyes gombjainak és a klaviatúra néhány billentyűjének funkciója!

Tartalom:

	Keretezés	[F3]	
	Középpont	[F4]	
	Áthelyezés	[F5]	
	Nagyítás	[F6]	Pont bevétel közben is!
	Kicsinyítés	[F7]	Pont bevétel közben is!
	Újrarajzol	[F8]	Pont bevétel közben is!
	Előző	[F9]	Pont bevétel közben is!
	Teljes rajzlap	[F10]	Pont bevétel közben is!
	Minden elem		

[Rajz vonalak...](#)[Rajz betű készlet...](#)[Fordítás idegen nyelvre...](#)**-Ablakozás [lebegő menü és elem kijelölés használatával](#)**

Az ablakozás akkor működik a leírtak szerint, ha a [Beállítások...](#) **Működés** **Lebegő menü és elem kijelölés használata** opció be legyen kapcsolva. Ekkor a grafikus munkaterület fölött a kurzor formája ilyen lesz: . A rendszer működése pedig a következő:



- A grafikus munkaterület fölött a **középső egérgomb** (görgető kerék) lenyomásakor, a kurzor pozícionál „megfoglaljuk” a rajzot. Ezt megváltozó kurzor jelzi. Ha lenyomva tartjuk a gombot és mozgatjuk az egeret, akkor az egérrel együtt mozog a rajz is a képernyőn. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevétel](#) közben is így használható!




- Ha a kurzor grafikus munkaterület fölött van és az egér **görgető kereket** forgatjuk, akkor az elforgatással arányos mértékű zoommolást végezhetünk, melynek középpontja a kurzor pillanatnyi helyzete. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevétel](#) közben is így használható!



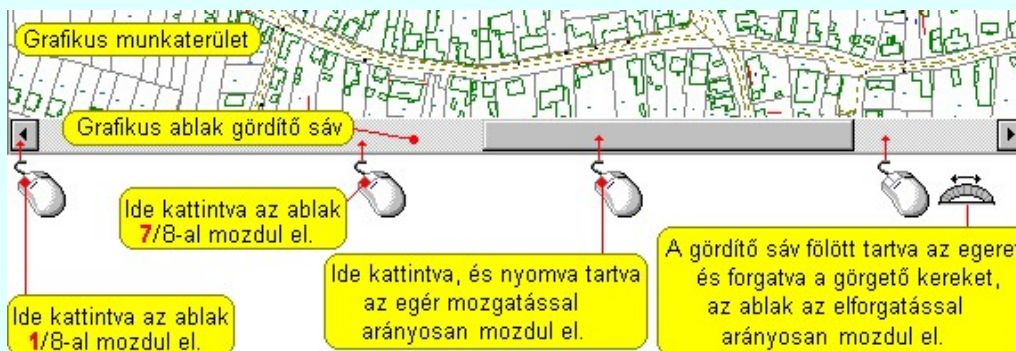
- A grafikus munkaterület fölött a **jobb** oldali egérgomb lenyomásakor, a **billentyűzet Shift** gombja is lenyomott, akkor úgy zoommolhatunk, hogy a zoommolás mértékét az egér elmozdítás mértékével határozhatjuk meg. Ezt megváltozó kurzor jelzi. (Ha már megjelent a módosított zoommot jelző kurzor, akkor a billentyűzet shift gombot nem szükséges nyomva tartani!), akkor az egérrel elmozdulás arányában nő vagy csökken a zoom értéke, melynek középpontja a zoommolás indításkori kurzor pozíció. Ha az egeret felfelé mozgatjuk nő a zoom értéke, lefelé mozgatóskor csökken! ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevétel](#) közben is így használható!









-Ablakozás grafikus ablak gördítő sáv használatával

Az ablakozás akkor működik a leírtak szerint, ha a  [Beállítások...](#) **Grafikus ablak gördítés** opció be legyen kapcsolva. Ekkor a grafikus munkaterület alatt és jobb oldalán megjelenik a gördítés sáv.

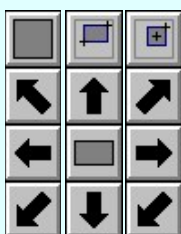
A gördítés sáv fogó mérete a teljes rajz és a megjelenített ablak részlettel arányos. Ha a teljes rajz megjelenik, akkor a fogó a teljes gördítés sávot kitölti. Ekkor ezzel ablakot áthelyezni nem lehet. A gördítés sáv fogójával akkor tudunk ablakot áthelyezni, ha képernyő munkaterületen a szerkesztett rajz valamely részlete látható.

A gördítés sávval az ablakozás kivágás áthelyezését tudjuk elvégezni. Ezzel a funkcióval az ablakozás kivágás mérete (zoom) nem változik!




-   - A gördítés sáv léptető gombjára kattintva a **bal** oldali **egérgombbal** az ablak kivágás a léptető gomb irányának megfelelően az ablak kivágás **1/8**-val mozdul el. Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!
-   - A gördítés sávba kattintva a **bal** oldali **egérgombbal** az ablak kivágás a legközelebbi léptető gomb irányának megfelelően az ablak kivágás **7/8**-val mozdul el. Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!
-   - A gördítés sáv fogójára kattintva a **bal** oldali **egérgombbal** és azt nyomva tartva, az ablak kivágás az egér elmozdulás mértékével arányosan mozdul el. Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!
-   - Ha a kurzort gördítés sáv fölött van (bármely része!) és az **egér görgető kereket** forgatjuk, akkor az elforgatással arányosan mozdul el az ablak kivágás. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:



Pont bevitel közben többféle lehetőség van az ablakozás megváltoztatására:

- A rajz terület mellett jobb oldalon, valamint a rajz terület alatt lévő görgető sávok segítségével.
- [F2]** gombbal elérhető a [Zoom, Pan](#) ablakozási funkció az **Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel** kikapcsolt állapotában.
- [F5]** segítségével az új ablak középpontja áthelyezhető az [Áthelyezés](#) funkcióval.
- [F6]** és **[F7]** billentyűkkel nagyítani ill. kicsinyíteni lehet a rajzot a képernyőn a [Nagyítás](#) és a [Kicsinyítés](#) funkcióval.
- [F8]** segítségével az ablak újra rajzolható az [Újrarajzol](#) funkcióval.
- [F9]** segítségével az előzőleg beállított ablak jeleníthető meg az [Előző](#) funkcióval.
- [F10]** segítségével a teljes rajzlap megjeleníthető a [Teljes rajzlap](#) funkcióval.
-  A görgető kerék forgatásával zoom, lenyomásával pan funkció használható pontbevitel közben és azon kívül is a **Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel** bekapcsolt állapotában.
- [1 - 9]** A billentyűzet jobb oldalán lévő számokkal 1-9 -ig az ablakot [léptetni](#) lehet - a szám billentyűk helyzete és a rajtuk lévő nyilak alapján értelmezve a léptetési irányt az **Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel** kikapcsolt állapotában.

- [\[1 - 9\]](#) A betűk fölötti számok, valamint a **Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel** bekapcsolt módban a billentyűzet jobb oldalán lévő számok is pont bevitel közben az [Új pont távolság megadásával](#) szolgálnak. Nem pont beviteli állapot esetén ablak [léptetésre](#) szolgálnak.


Pont bevitel közben művelet végrehajtásakor, a végrehajtás alatt lévő funkció megszakítása nélkül végrehajtható az alábbi két parancs:

- [\[Ctrl+Z, F11\]](#) A véletlenül végrehajtott hibás parancsok a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével érvényteleníthetők.
- [\[Ctrl+Y, F12\]](#) A végrehajtott [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs visszavonható az [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs végrehajtásával.




Ablakozás keret kijelöléssel

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓
Keretezés

Szerszámok: 

Billentyűzet: **[F3]**

Ikon: 

A rajznak egy a képernyő oldalával párhuzamos téglalappal bekeretezett részét jeleníti meg a grafikus területen. A téglalap kijelölése két pont megadásával történik. A téglalap oldalainak aránya megegyezik a grafikus terület oldalainak arányával.


A két pont közül az egyik a téglalapnak csúcspontja lesz, a másik rajta lesz az egyik oldalon. Így a téglalap valóban azt a területet mutatja, ami megjelenik a képernyőn kinagyítva, és mindkét pont rajta van a téglalap határán.

Korlátozások/megjegyzések:




Ablakozás középpont kijelöléssel

Elérés: Menü: **Megjelenítés ↓**
Középpont

Szerszámok: 

Billentyűzet: **[F4]**

Ikon: 


A rajznak egy a képernyő oldalával párhuzamos téglalappal bekeretezett részét jeleníti meg a grafikus területen. A téglalap kijelölése két pont megadásával történik. A téglalap oldalainak aránya megegyezik a grafikus terület oldalainak arányával.

Korlátozások/megjegyzések:



Ablakozás áthelyezése

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓
Áthelyezés

Szerszámok: 


Billentyűzet: **[F5]**

Az '**Áthelyezés**' funkció elmozdítja a rajzot a képernyő grafikus területén, miközben a nagyítás változatlan marad. Az '**Áthelyezés**' az elmozdulási vektor két pontjának megadásával történik. A rajznak az első pont bevitellel kijelölt pontja a képernyőnek a második pont bevitellel kijelölt pontjára kerül.



Korlátozások/megjegyzések:

**Ablakozás nagyítása**

Elérés: Menü: **Megjelenítés ↓**
Nagyítás

Szerszámos: 

Billentyűzet: **[F6]**

A '**Nagyítás**' funkció a grafikus területen látható rajz részt nagyítja ki. A középpont változatlan marad, a rajz a grafikus területen a  **Beállítások...**  **Rendszer** [Egyéb rendszer működési beállítások](#) [Ablakozási beállítások](#) arányban nő. A lehetséges értékek 1.1 - 10.0 tartományba esnek.


A rajznak kevesebb része lesz látható, de az részletesebben.

'**Pontbeviteli állapotban**' a '**Nagyítás**' az '**F6**' gomb megnyomásával érhető el. Ebben az esetben a rajznak az a pontja kerül a képernyő közepére, ahol a kurzor pillanatnyilag tartózkodik, és rajz az ablakban a beállított arányban nő. A nagyítás végrehajtása után a kurzor a képernyő (rajzterület) közepére ugrik, így a nagyítás után a kurzornak a rajzhoz viszonyított helyzete nem változik.



Korlátozások/megjegyzések:

**Ablakozás kicsinyítése**

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓
Kicsinyítés

Szerszám: 

Billentyűzet: **[F7]**

A '**Kicsinyítés**' funkció a grafikus területen látható rajz részt kicsinyíti le. A középpont változatlan marad, a rajz a grafikus területen a  [Beállítások...](#)  [Egyéb rendszer működési beállítások](#) [Ablakozási beállítások](#) arányban csökken. A lehetséges értékek 1.1 - 10.0 tartományba esnek.

A rajznak nagyobb része lesz látható, de az kevésbé lesz részlet gazdag.

'**Pontbeviteli állapotban**' a '**Kicsinyítés**' az '**F7**' gomb megnyomásával érhető el. Ebben az esetben a rajznak az a pontja kerül a képernyő közepére, ahol a kurzor pillanatnyilag tartózkodik, és rajz az ablakban a beállított arányban csökken. A kicsinyítés végrehajtása után a kurzor a képernyő (rajzterület) közepére ugrik, így a kicsinyítés után a kurzornak a rajzhoz viszonyított helyzete nem változik.

Korlátozások/megjegyzések:



Ablakozás újrarajzolása

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓
Újrarajzol

Szerszám:

Billentyűzet: **[F8]**


Az '**Újrarajzol**' funkció a rajzot változatlan kiablakozás mellett újrarajzolja. Ennek a funkciónak a használatára akkor lehet szükség, amikor a [Törlés](#) funkció használata után a törlése kijelölt elem 'alatt' is elemek találhatók, és ennek a rajzolatát akarjuk felülre hozni. A törlés során olyan elem rajzolata is törlődhet a képernyőről, ami egyébként a rajzon van. Az ilyen elemek az '**Újrarajzol**'ás után ismét megjelennek a képernyőn.

Korlátozások/megjegyzések:




Az előző ablak kivágás visszaállítása

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓
Előző

Szerszám: 

Billentyűzet: **[F9]**

Ikon: 

Az '**Előző**' funkció egy korábbi ablak kivágás szerint jeleníti meg a rajzot a képernyő grafikus területén. Az **OmegaCAD** rendszer 6 korábbi ablak kivágást tárol.

Korlátozások/megjegyzések:



Teljes rajzlap megjelenítése

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓
Teljes rajzlap

Szerszámok:

Billentyűzet: **[F10]**

Ikon:

A 'Teljes rajzlap' funkció a rajzlap beállított méretének megfelelő teljes rajzlapot megjeleníti a képernyő grafikus területén.

Korlátozások/megjegyzések:

- Mindig a beállított rajzlap területe jelenik meg. Az ezen kívül eső rajzi részletek ekkor sem lesznek láthatók!



Minden elem megjelenítése

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓

Minden elem

Szerszámos:

Billentyűzet: **[F3]**

A '**Minden elem**' funkció végig olvassa a teljes rajz tartalmát, megvizsgál minden rajzi elemet, és meghatározza az elemek befoglaló téglalapját. Ehhez igazítva állítja be az ablakozási határokat.

Az ablakozás után minden látható - háttér rétegen elhelyezettek is - elem megjelenik az új ablak kivágásban.

Korlátozások/megjegyzések:



Megjelenítési ablak áthelyezése léptetéssel

Elérés: Menü: -nincs-

Szerszámok:

Billentyűzet: [7] [8] [9]
[4] [6]
[7] [8] [9]

Ikon:

Az 'Léptetés' funkció elmozdítja a rajtot a képernyő grafikus területén, miközben a nagyítás változatlan marad. Az elmozdítás a kiválasztott nyomógombon lévő nyíl irányába történik, a grafikus terület méretének felével.

Korlátozások/megjegyzések:

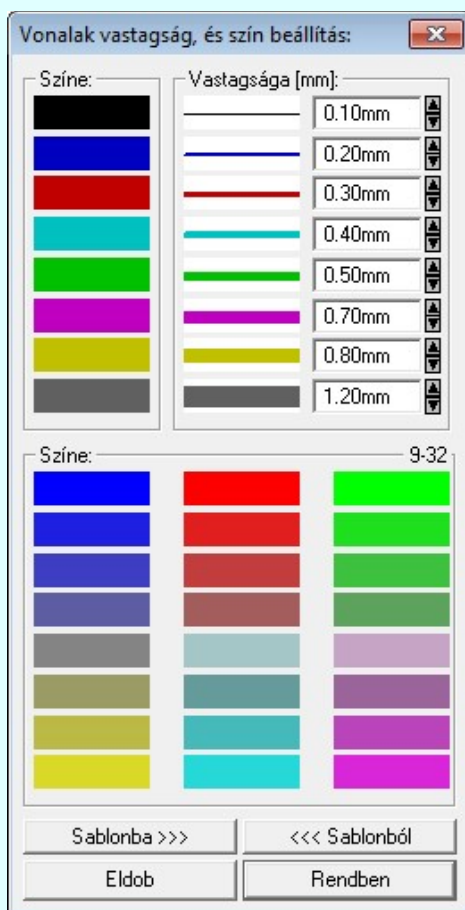
- [1 - 9] A billentyűzet jobb oldalán lévő számokkal 1-9 -ig az ablakot **léptetni** lehet - a szám billentyűk helyzete és a rajtuk lévő nyilak alapján értelmezve a léptetési irányt az **Ablakozás zoom és vontatás görgető keréssel** kikapcsolt állapotában.
- [1 - 9] A billentyűzet jobb oldalán lévő számokkal 1-9 -ig az ablakot **léptetni** lehet - a szám billentyűk helyzete és a rajtuk lévő nyilak alapján értelmezve a léptetési irányt az **Ablakozás zoom és vontatás görgető keréssel** kikapcsolt állapotában.






Rajz vonalak és színek beállítása


Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓**Rajz vonalak...**

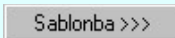
A '**Rajz vonalak**' funkció segítségével a Windows palettájáról ki lehet választani a rajzokon használt harminkét féle színt, valamint be lehet állítani a nyolc féle vonalvastagság méretét.



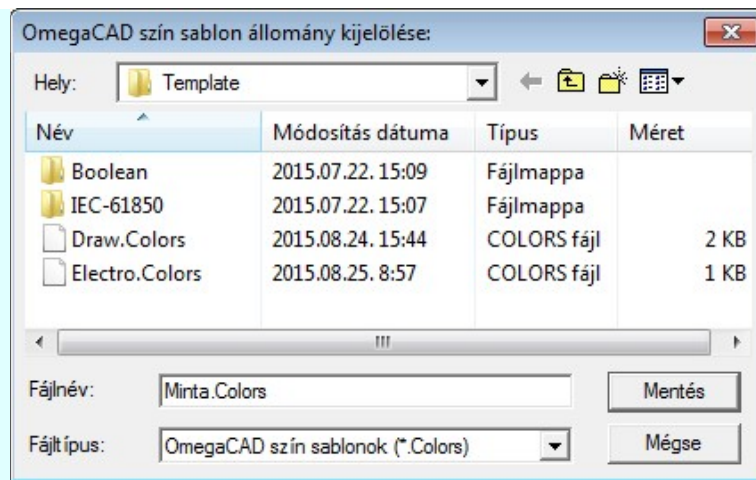
A funkció hívásakor megjelenik a '**Vonalak vastagság**', és '**szín**' beállítása: dialógus ablak.

A bal oldali '**Színe:**' csoportban a rajzon választható színek találhatók. Valamelyik szín kiválasztása után megjelenik a Windows szín kiválasztó palettája. A palettáról a kívánt szín bekerül a rajzon választható színek közé. A beállított színeket a  [Vonal stílus beállítás](#), a  [Szöveg stílus beállítás](#), és a  [Kitöltés stílus beállítás](#) funkcióknál lehet felhasználni.

A '**Vastagsága:**' csoportban a választható vonal vastagságok állíthatók be. A vastagságokat mm-ben kell megadni. A könnyebb beállítást a felrajzolt minta vonalak segítik. A beállított vonal vastagságokat a  [Vonal stílus beállítás](#) funkciónál lehet felhasználni.

 Sablonba >>>**A rajz vonal vastagság és színek tárolása felhasználói sablonba**

A funkció segítségével a rajz vonalainak vastagságát és színeit a tállzó segítségével egyéni sablon állományba menthetjük.




<<< Sablonból

Egy tárolt rajz vonal vastagság és színek visszatöltése

A funkció segítségével az általunk korábban eltárolt rajz vonalainak vastagságát és színet tölthetjük vissza a rajz aktuális vonalainak adataiba. Valamennyi vonal vastagsága és színe a tárolt sablon adataival felülíródik!

Rendben

gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat,

A változások megjelenítéséhez használja az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkciót.

Eldob

gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.

Korlátozások/megjegyzések:

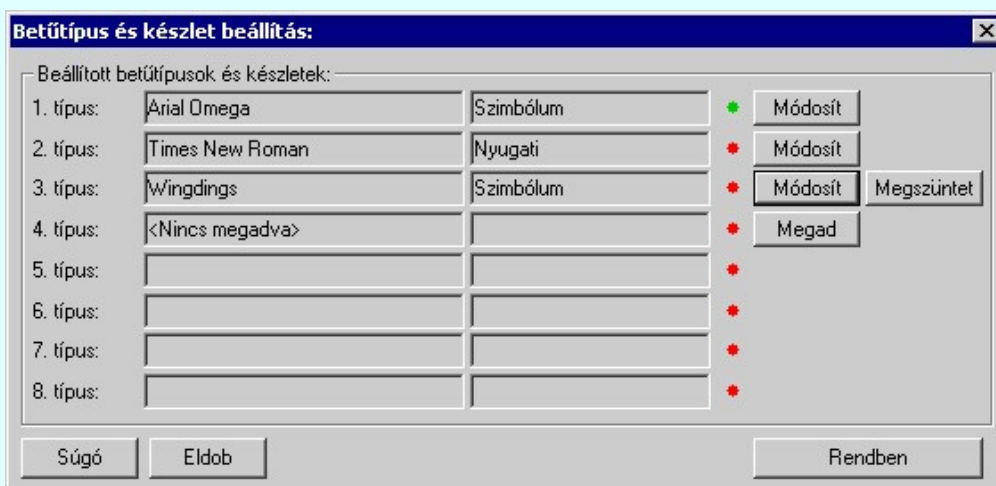
- A rendszer grafikus elemei a szín kódját tartalmazzák. Ezért a színpaletta megváltoztatásakor a rajz minden eleme az új színnel jelenik meg!
- A rendszer vonalai a vastagság kódot tartalmazzák. Ezért a vonal vastagságok megváltoztatásakor a rajz minden vonala az új vastagsággal jelenik meg!
- Az **OmegaCAD** rendszerben a rajz vastagság és szín sablonok '**Colors**' állományban tárolódnak.
- Az **OmegaCAD** rendszerben a rajz vastagság és szín sablonok alapértelmezési könyvtára a 'x:\V10x..\OmegaWin32\Template\'



Rajz betű készlet beállítása

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓**Rajz betű típus és készlet...**

A 'Rajz betű készlet' funkció megnyitja a betűtípus kiválasztó dialógus ablakot.



A beállított betűtípus - Font - és készlet lesz érvényes a teljes rajzra. Újrajzolás után a korábban elhelyezett szövegek is az új betű típussal jelennek meg.



A fontkészlethez felirat van rendelve a rajzon. Ha módosulnak a font típus adatai, akkor a rajzon hozzárendelt feliratok megjelenése is változni fog!

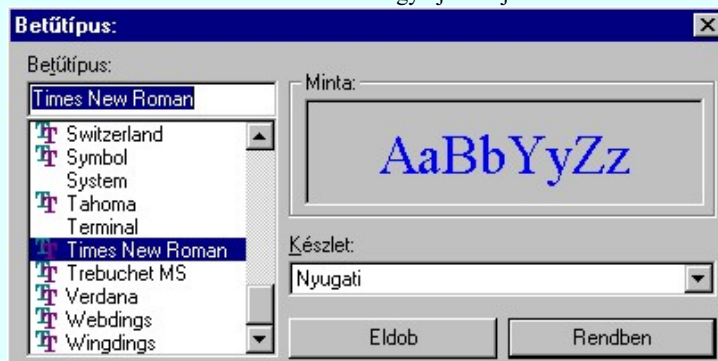


A fontkészlethez a rajzon nem tartozik felirat. A font típus adatai szabadon változtatható!

Megad

Módosít

A megad és módosítás gombok segítségével a 'Betűtípus' kiválasztási ablakba jutunk, ahol a windows rendszerhez telepített fontkészletek közül választhatunk ki egy újat a rajz számára.




A kiválasztott 'Betűtípus' határozza meg majd a betűtípushoz rendelt feliratok betű formáját, jellegét.

A 'Készlet' (Nyugati, Közép-európai...) beállításával az eltérő nemzeti karakterek közül lehet kiválasztani a megfelelő változatot.

Mégis

Gomb segítségével a rajzhoz már korábban már megadott betűtípust lehet megszüntetni! Figyelem! Ha a betűtípushoz már volt a rajzon felirat rendelve, akkor annak a rajzon torzulni fog a megjelenése!

A dialógus ablak nem tartalmaz méret, szín, stb... beállítási lehetőségeket. Ezeket - és a megjelenést meghatározó egyéb tulajdonságokat - a  [Szöveg stílus beállítás](#) funkcióval lehet beállítani, akár feliratonként eltérő módon.

Figyelem! Csak skálázható, 'True Type' típusú betű készletet válasszon, ellenkező esetben a vízszintestől eltérő irányú feliratok nem jelennek meg!

Rendben

Eldob

gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat,

gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a rajzhoz beállított fontkészlet nincs telepítve a számítógépre, akkor a rajz feliratainak megjelenése a képernyőn és a nyomtatásban eltérően torzulhat!
- A rajzhoz 8 fontkészletet lehet megadni!



Fordítás idegen nyelvre beállításai

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓

Fordítás idegen nyelvre...

Az **OmegaCAD** rendszerben az idegen nyelvre fordítás a tervlapokon a 'fordítással' megjelölt szövegeket a beállításoknak megfelelő módon a szó/mondattár alapján a szöveget egy másik szöveggel is megjeleníti.

Minta mondat ← Eredeti szöveg
Sample sentence ← Az 1. nyelv szerinti szöveg
Типовое предложение ← A 2. nyelv szerinti szöveg

Az idegen nyelvre fordítás az **OmegaCAD** rendszerben egy terminológia. Nem valóságos fordítást takar. A rendszer a tervlapon 'fordítással' megjelölt szöveget a fordításhoz rendelt 'szó/mondattár'ban megkeresi. Akkor találja meg, ha az 'Eredeti nyelven' adatok között karakterre pontosan megtalálható. Ha megtalálható, akkor a rendszer a 'szó/mondattár'ban az ehhez az azonosított szövegehez rendelt, a beállításoknak megfelelő 'nyelv' oszlopban található szöveggel helyettesíti, vagy alatta megjeleníti. Lehetőség van egyszerre két 'nyelven' is megjeleníteni az eredeti szöveget a fenti minta szerint. A 'szó/mondattár' az 'Eredeti' nyelvhez tartozó szöveghez maximum négy 'nyelven' adhatunk meg 'lefordított' szövegeket. De egyidőben egyszerre, ebből maximum csak kettőt jelölhetünk meg a tervlapokon való megjelenítésre.

Az idegen nyelvre fordítás bekapcsolása

 Idegen nyelvre fordítás bekapcsolva

A rendszerben egységesen itt lehet bekapcsolni az idegen nyelvre fordítás szolgáltatást. Ha ez a kapcsoló bekapcsolt, akkor a [Szöveg stílus beállítás](#) ablakban a **Szöveg fordítása idegen nyelvre** tulajdonság beállítható lesz. Sőt valamennyi szöveggel kapcsolatos funkcióban elérhető lesz ennek a tulajdonságnak a beállítása. Bekapcsolásával érvényessé válnak a fordítással kapcsolatos funkciók is. Érvényessé válnak az alábbi beállító panel funkciói is.

Idegen nyelvre fordítás beállításai:

Idegen nyelvre fordítás bekapcsolása:
 Idegen nyelvre fordítás bekapcsolva

Idegen nyelvre fordítás 'szótár' fájl kijelölése:
A 'szótár' fájl:

A fordítandó szöveg megjelölése a rajzon:
 A fordítandó szöveg megjelölése a rajzon bekapcsolva
 Áthúzással Aláhúzással Aláfestéssel

Idegen nyelvre fordítás működés beállításai:
 Idegen nyelvre fordítás végrehajtás bekapcsolva
A lefordított szöveg:
 Az eredeti szöveg helyén megjelenítve
 Az eredeti szöveg alatt megjelenítve
 A lefordított szöveg megjelölése a rajzon bekapcsolva
 Áthúzással Aláhúzással Aláfestéssel

Az 'első' nyelvre fordítás beállításai:
 Fordítás végrehajtás bekapcsolva
Fordítás nyelve:
Fordítás betűtípusa:

A 'második' nyelvre fordítás beállításai:
 Fordítás végrehajtás bekapcsolva A 'második' nyelvre fordítás engedélyezve
Fordítás nyelve:
Fordítás betűtípusa:

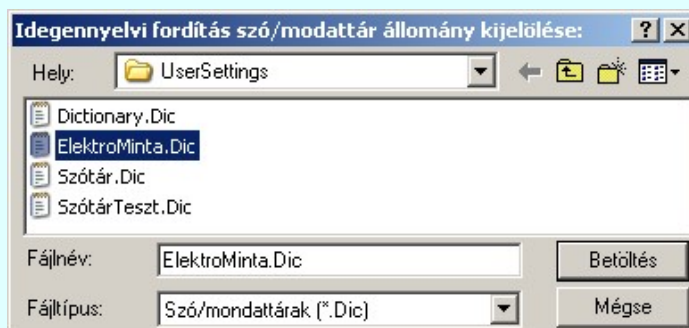
Idegen nyelvre fordítás 'szótár' fájl kijelölése

A rendszerben a 'szó/mondattár' szavak, kifejezések, mondatok gyűjteménye. Ebben az 'Eredeti' nyelv tartalmazza azt a szöveget, amelyeknek azonosnak kell lennie a tervlapokon elhelyezett fordítandó szöveggel. Ehhez az eredeti szöveghez maximum négy 'nyelven' adhatunk meg 'lefordított' az eredeti szövegnek megfelelő szövegeket. Ezeket a rendszer 'szó/mondattár' állományokban tárolja, amelyeket a számítógép bármely könyvtárában elhelyezhetünk, fájlnevel látjuk el, amelynek a kiterjesztése mindig '*.Dic' lesz!

Bár a rendszerben a 'szó/mondattár' egy szöveghez négy nyelvi helyettesítő szöveg elhelyezését teszi lehetővé, a tervlapokon egyszerre csak maximum két nyelven tudjuk megjeleníteni a lefordított szövegeket. Ha ennél több variációban is meg kell jeleníteni a fordítandó szövegeket, akkor a 'szó/mondattár'-ból rendeljük hozzá a másik két lehetséges 'nyelvi' szövegeket. Ha ez sem elegendő, akkor egyszerűen adjunk meg másik szótárt a fordításhoz, ezzel a funkcióval.

Ha bekapcsoljuk a **Idegen nyelvre fordítás kikapcsolva!!!** kapcsolót, akkor a rendszer az alpertelmezés szerinti: 'x:\V10x..\OmegaWin32\UserSettings\Dictionary.Dic' szó/mondattárat rendeli a fordításhoz. Más szó/mondattárat a következő funkcióval adhatunk meg:

Tallózás...



A következő funkció csoporttal új szó/mondattárat hozhatunk létre, megadhatjuk, módosíthatjuk az 'Eredeti' és a 'fordítási' nyelveket, a hozzájuk tartozó font típusokkal és font készletekkel. Lementhetjük más néven az aktuálisan kezelt szó/mondattárat. És természetesen bővíthetjük, módosíthatjuk a szó/mondat gyűjteményt.

Szótár készítés >>>



Nyelvek megadása/módosítása >>>

Itt megadhatjuk, módosíthatjuk az 'Eredeti' és a 'fordítási' nyelveket, a hozzájuk tartozó font típusokkal és font készletekkel.

Szó/mondattár kezelése >>>

Itt bővíthetjük, módosíthatjuk a szó/mondat gyűjteményt.

Új szó/mondattár létrehozása

Itt új szó/mondattárat hozhatunk létre.

Mentés másként

Itt lementhetjük más néven az aktuálisan kezelt szó/mondattárat.

A fordítandó szöveg megjelölése a rajzon

A fordítandó szöveg megjelölése a rajzon bekapcsolva

Azokat a szövegeket, amelyeket a terveken a funkcióval más nyelvre fordítva is megszeretnénk jeleníteni, azoknak a



[Szöveg stílus beállítás](#)



Szöveg fordítása idegen nyelvre tulajdonság kapcsolót be kell kapcsolnunk.

Ha azt szeretnénk, hogy ezeket a szövegeket a tervezés idejére a jó láthatóság végett kiemeljük, figyelemfelhívó jelölést helyezünk rá, akkor a kapcsoló bekapcsolásával az alábbi módon jelölhetjük meg ezeket a szövegeket:

Aláhúzással

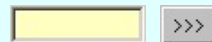
Ekkor a fordítandó szövegek megjelenéskor aláhozottak lesznek.

Átáhúzással

Ekkor a fordítandó szövegek megjelenéskor átáhozottak lesznek.

Aláfestéssel

Ekkor a fordítandó szövegek megjelenéskor a megadott színű háttéren lesznek megjelenítve.



Ekkor érvényes ez a gomb, melynek segítségével a kívánt szín beállítható! Olyan színt állítsunk be, amilyen a rajz színlistán nincs megadva! Egyébként a megadott háttér színnel megjelenő szövegek nem fognak látszani.

Idegen nyelvre fordítás működés beállításai

Idegen nyelvre fordítás végrehajtás bekapcsolva

Ahhoz hogy helyesen működjön az idegen nyelvre fordítás, számos opciót jól kell beállítanunk. Terjedelmesebb tervek esetén a terv kidolgozása során nem biztos, hogy folyamatosan a fordítandó szövegekkel foglalkozunk. Ha nincs szükségünk a terv fordítására, de azt bármikor szeretnénk újra használni, akkor ennek a kapcsolónak a ki/be kapcsolásával csak a végrehajtást kapcsoljuk ki/be, de a fordítás valamennyi beállítása érvényben marad.

A kapcsoló kikapcsolt állapotában a panel további funkciói érvénytelenek lesznek. Bekapcsolt állapotában megadhatjuk, hogyan a lefordított szövegek a rajzon hogyan helyezkedjenek el az eredeti, fordítandó szöveghez képest:

- Az eredeti szöveg helyén megjelenítve** Ebben az esetben az eredeti szöveg nem látszik. A szöveg helyén az 'első'. nyelvre fordítás látszik. Ha van 'második' nyelvre fordítás, akkor az a szöveg alatt az alábbi beállítás szerinti távolságban látszik. Ekkor a második nyelv fordítás megjelenítésére szükséges "szabad" helyet biztosítani kell a szöveg felírat számára a lapon.
- Az eredeti szöveg alatt megjelenítve** Ebben az esetben az eredeti szöveg változatlanul megjelenik a tervelapon. A szöveg alatt, a beállított távolságban az 'első'. nyelvre fordítás látszik. Ha van 'második' nyelvre fordítás, akkor az az 'első'. nyelvre fordítás alatt, szintén az alábbi beállított távolságban látszik. Ekkor az első és a második nyelv fordítás megjelenítésére szükséges "szabad" helyet biztosítani kell a szöveg felírat számára a lapon.

Ekkor érvényes lesz a '**Távolság az eredeti szövegtől**' szerkesztő ablak, ahol a lefordított szövegek távolságát lehet beállítani az eredeti szöveghez képest. Ez a távolság az eredeti szöveg talpa és a lefordított szöveg teteje közötti távolság. Alapértelmezés szerint ez nulla.

A lefordított szöveg megjelölése a rajzon bekapcsolva

Ha azt szeretnénk, hogy a szövegeknek a fordításait a tervezés idejére a jó láthatóság végett kiemeljük, figyelemfelhívó jelölést helyezünk rá, akkor a kapcsoló bekapcsolásával az alábbi módon jelölhetjük meg ezeket a szövegeket:

- Aláhúzással** Ekkor a lefordított szövegek megjelenéskor aláhózzottak lesznek.
- Átáhúzással** Ekkor a lefordított szövegek megjelenéskor átáhózzottak lesznek.
- Aláfestéssel** Ekkor a lefordított szövegek megjelenéskor a megadott színű háttéren lesznek megjelenítve.
-
- Ekkor érvényes ez a gomb, melynek segítségével a kívánt szín beállítható! Olyan színt állítsunk be, amilyen a rajz színlistán nincs megadva! Egyébként a megadott háttér színnel megjelenő szövegek nem fognak látszani.

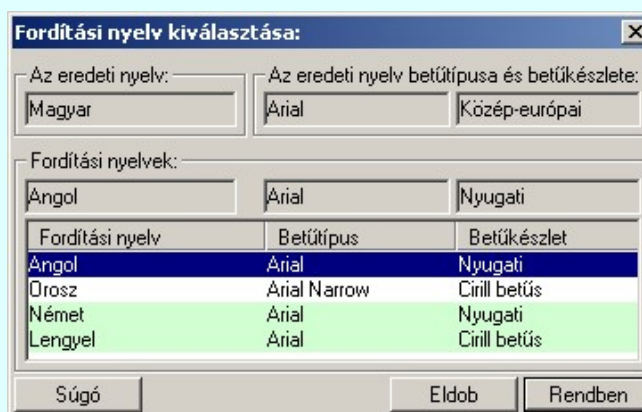
Az 'első' nyelvre fordítás beállításai

Fordítás végrehajtás bekapcsolva

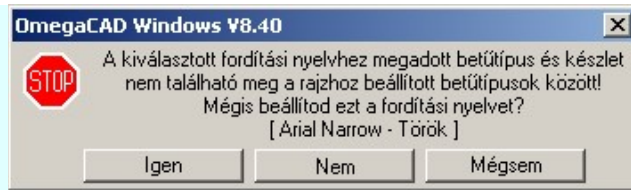
A rendszer egyszerre egyidőben két nyelvre történő fordítást tesz lehetővé. Ha a 'második' nyelvre fordítás be van kapcsolva, és engedélyezve van, akkor az 'első' nyelvre fordítás kikapcsolható. Egyébként nem. Ha erre sincs szükségünk, akkor kapcsoljuk ki az

Idegen nyelvre fordítás végrehajtás bekapcsolva kapcsolót.

- Fordítás nyelve** A fordításhoz használt szó/mondattárak egy fordítandó szöveghez maximum négy nyelven adhatók meg a fordítások. Itt azt választhatjuk ki, hogy a fordítás során az 'első' nyelvhez melyik nyelvet rendeljük a szó/mondattárból.



Ha olyan nyelvet választunk ki, amelyhez rendelt betű típus és készlet nem található a rajzhoz rendelt betű típus és készletek között, akkor az alábbi hibajelzész kapjuk:



Fordítás betűtípusa

A fordítás első nyelvéhez választjuk ki azt a betűtípust és font készletet, amelyet a lefordított szöveg megjelenítéséhez használni fogunk. Fontos, hogy a karakter készlet azonos legyen a szó/mondattárban a kiválasztott nyelvhez tartozó karakterkészlettel!

Beállítás>>>



Itt azok közül a betű típusokból és készletekből választhatunk, amelyeket a [Rajz betű készlet...](#) funkcióban megadtunk!

A 'második' nyelvre fordítás beállításai

A 'második' nyelvre fordítás engedélyezve

A rendszer egyszerre egyidőben két nyelvre történő fordítást tesz lehetővé. Ahhoz, hogy a 'második' nyelvre fordítást is használjuk a rendszerben ezt a kapcsolót be kell kapcsolni. Ha be volt kapcsolva, és a végrehajtás is be volt kapcsolva, akkor kikapcsolása esetén automatikusan a végrehajtást is kikapcsolja a rendszer. Ezzel együtt, ha az első nyelre fordítás végrehajtás ki volt kapcsolva, azt újra bekapcsolja.

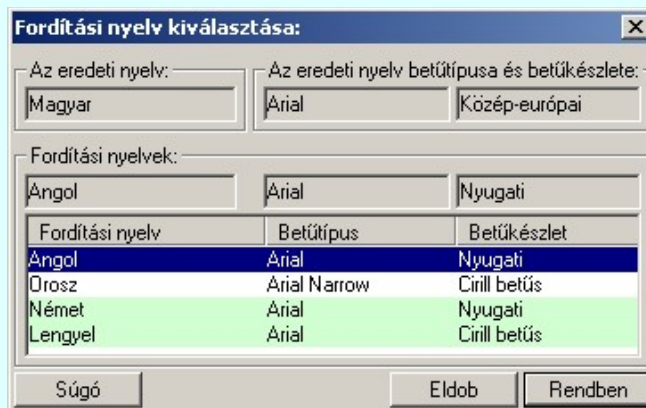
Fordítás végrehajtás bekapcsolva

A rendszer egyszerre egyidőben két nyelvre történő fordítást tesz lehetővé. Ha az 'első' nyelvre fordítás be van kapcsolva, akkor az 'második' nyelvre fordítás is bekapcsolható. Egyébként nem.

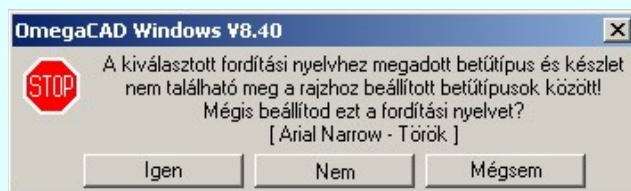
Fordítás nyelve

A fordításhoz használt szó/mondattárak egy fordítandó szöveghez maximum négy nyelven adhatók meg a fordítások. Itt azt választhatjuk ki, hogy a fordítás során az 'első' nyelvhez melyik nyelvet rendeljük a szó/mondattárból.

Beállítás>>>



Ha olyan nyelvet választunk ki, amelyhez rendelt betű típus és készlet nem található a rajzhoz rendelt betű típus és készletek között, akkor az alábbi hibajelzész kapjuk:

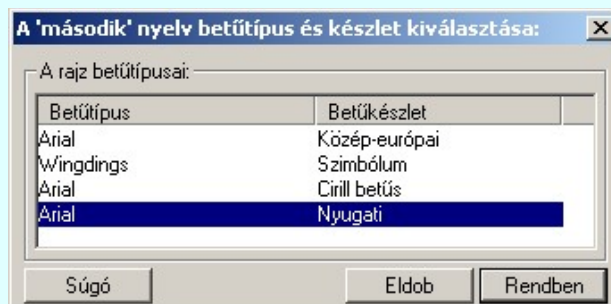


Fordítás betűtípusa

A fordítás első nyelvéhez választjuk ki azt a betűtípust és font készletet, amelyet a lefordított szöveg megjelenítéséhez használni fogunk. Fontos, hogy a karakter készlet azonos legyen a





szó/mondattárban a kiválasztott nyelvhez tartozó karakterkészlettel!

Beállítás>>>



Itt azok közül a betű típusokból és készletekből választhatunk, amelyeket a [Rajz betű készlet...](#) funkcióban megadtunk!

Lásd még:

-  [Rajz betű készlet...](#)
-  [Szöveg stílus beállítás...](#) [S]
-  [Rajz fordítása idegen nyelvre...](#)
-  [Tervlapok fordítása idegen nyelvre...](#)

Az **OmegaCAD ELEKTRO** rendszer használata esetén lásd:



[Elektro rendszer beállítások](#)

Fordítás idegen nyelvre

Korlátozások/megjegyzések:

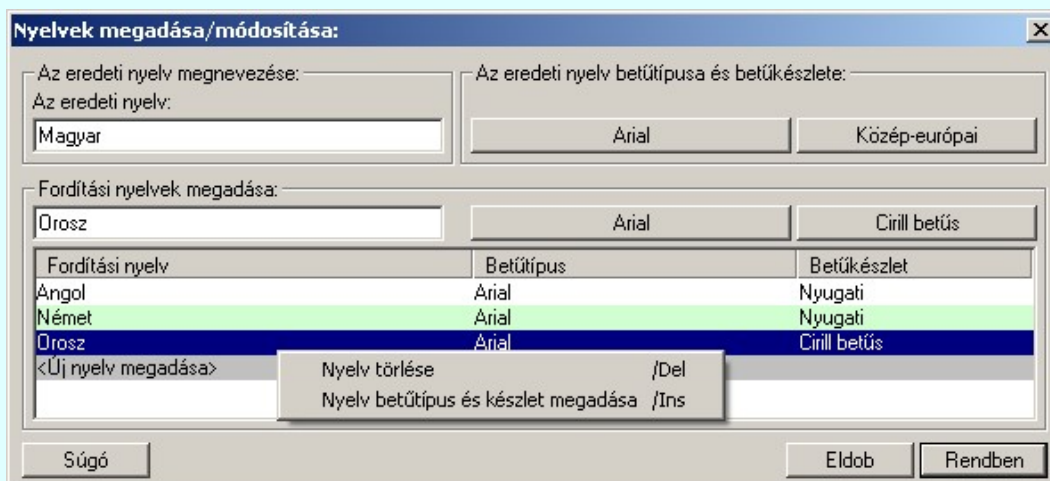
- A 'szó/mondattár'ak alapértelmezés szerinti kiterjesztése a '*.Dic'. Az alapértelmezés szerinti könyvtára pedig a 'x:\V10x..\OmegaWin32\UserSettings\Dictionary.Dic'.
- A 'szó/mondattár' nem része a tervnek! Ha fordítási opcióval látunk el egy tervanyagot, és azt archiváljuk, vagy más számítógépre helyezük át, akkor azzal a 'szó/mondattár'-t is mozgatnunk kell!
- A szöveg blokkok jelenleg nem fordíthatók!



Nyelvek megadása/módosítása


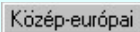
Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓**Fordítás idegen nyelvre...**Nyomógomb: **Nyelvek megadása/módosítása >>>**

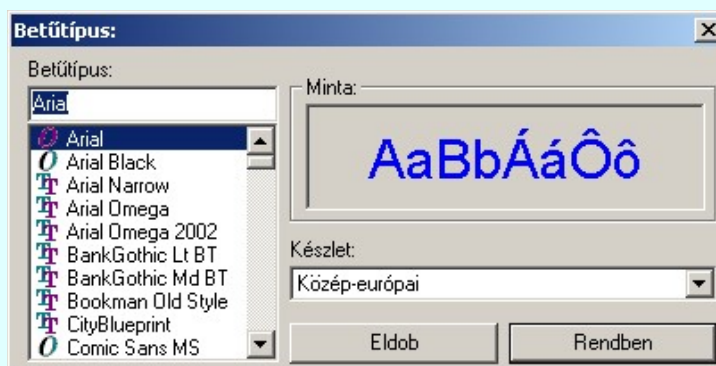
Itt megadhatjuk, módosíthatjuk az 'Eredeti' és a 'fordítási' nyelveket, a hozzájuk tartozó font típusokkal és font készletekkel.



'Eredeti nyelv megadása:' 'Az eredeti nyelv:' szerkesztő ablakban bármikor módosítható az eredeti nyelv elnevezése.

Eredeti nyelv betű típus és készlet beállítás

  A gombokkal az eredeti nyelv betű típusa és betű készlete állítható be az alábbi ablakban.



Egy beállítással mind a betű típus és a betű készlet is módosítható.

'Új fordítási nyelv megadása:' A fordítási nyelv lista végén mindig megjelenik az «Új nyelv megadása» adatsor. (Nem jelenik meg már ez az adatsor, ha a lehetséges mind a 4 fordítási nyelv már megadott!).

Ha a listában az «Új nyelv megadása» adatsort jelöljük meg, és megadjuk a réteg nevét, akkor a rendszer a nyelv megadása listára felveszi az új fordítási nyelvet.

'Fordítási nyelv módosítása:' A kijelölt fordítási nyelv elnevezése módosítható a lista fejléce fölötti szerkesztő ablakban.



A 'Fordítási nyelv' módosítás elvégezhető a lista ablakban is a listában a 'Fordítási nyelv' hasábjában elvégzett dupla egér kattintás után megjelenő szerkesztő ablakban. Ebből az ablakból szerkesztés után úgy léphetünk ki, hogy:

- Az egérrel egy másik adatsorra kattintunk, de a dupla kattintási időn belül nem kattintunk egyik adatsorra sem! Ekkor a kijelölés az új adatsorra kerül.
- Az 'Esc' billentyűt megnyomjuk. A kijelölés ezen az adatsoron marad. De a szerkesztő ablakban történt változások ekkor nem kerülnek rögzítésre.

- Az 'Enter' billentyűt megnyomjuk. A kijelölés, ha van még, azaz nem az utolsó adatsoron állunk, a következő adatsorra kerül, és ezen az új adatsoron szintén ebben a szerkesztő ablakban végezzük az adatmegadást. Ha szükséges, a rendszer görgeti a lista ablakot. (Ha a lista ablak alján történik a szerkesztés.)
- A ↓ lefelé nyíl billentyűt megnyomjuk. A működés ugyan az, mint az 'Enter' billentyű esetén.
- A ↑ felfelé nyíl billentyűt megnyomjuk. A működés hasonló a ↓ lefelé nyíl billentyű működéséhez, de a szerkesztő adatsor, ha van még, azaz nem az első adatsoron állunk, az előző adatsorra ugrik, és ott folytathatjuk az adat megadást.

'Fordítási nyelv törlése:' A kijelölt fordítási nyelv csak akkor törölhető, ha a [szó/monddattár](#)ban még nem adtunk meg hozzá korábban fordítási szöveget! Továbbá a törlés feltétele az is, hogy a listában öt követő fordítási nyelvben se legyen megadva szöveg! Ha a fordítási nyelv törölhető, akkor a listában **világos zöld** háttérrel kelenik meg!



Ha a kijelölt fordítási nyelv törölhető, akkor a fordítási nyelv törlését elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ha a fordítási nyelv törölhető, a legördülő menüben érvényesen megjelenik meg 'Nyelv törlése /Del' menü.

A menüből a 'Nyelv törlése /Del' funkciót választva törölhetjük a fordítási nyelvet!



'Delete' Ha a kijelölt nyelv törölhető, akkor a nyelv törlését elvégezhetjük a billentyűzet 'Delete' gombjának megnyomásával is. Ha a nyelv nem törölhető, akkor a gomb megnyomására csak elutasító hangjelzés halható!



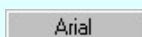
A nyelv törlése végrehajtható a lista ablakban a bal, vagy a jobb oldali egérgomb folyamatos lenyomása melletti mozgatással is. Ehhez a kurzort a lista ablakon kívülre kell mozgatni. Ezt a megjelenő "szemetes" kurzor jól láthatóan jelzi számunkra! Ha ilyen helyzetben engedjük fel az egérgombot, akkor a kijelölt nyelvet törli a rendszer!

'Fordítási nyelv rendezése:' A kijelölt fordítási nyelv csak akkor rendezhető, ha a [szó/monddattár](#)ban még nem adtunk meg hozzá korábban fordítási szöveget! Továbbá a rendezés feltétele az is, hogy a listában öt követő fordítási nyelvben se legyen megadva szöveg! Ha a fordítási nyelv rendezhető, akkor a listában **világos zöld** háttérrel kelenik meg!

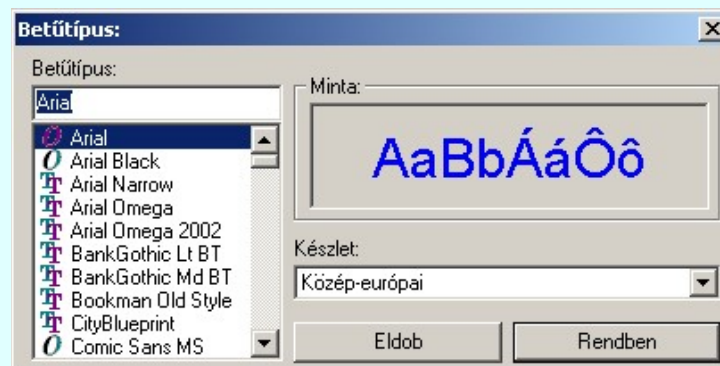


A 'Rendezés' végrehajtható a lista ablakban a bal, vagy a jobb oldali egérgomb folyamatos lenyomása melletti mozgatással is. Ha érvényes lista sor fölött engedjük fel az egérgombot, a kiválasztott lista sort ebbe a sorba helyezi át a rendszer.

Nyelv betű típus és készlet beállítás



A gombokkal kijelölt az eredeti nyelv betű típusa és betű készlete állítható be az alábbi ablakban.



Egy beállítással mind a betű típus és a betű készlet is módosítható.

A fordítási nyelvhez beállított betű típus és készletnek abban a tervben, ahol a szövegek fordítására ezt a fordítási nyelvet állítjuk be, a [Rajz betű készlet...](#)-ben szintén beállítottnak kell lennie!

Az itt megadott nyelvi elnevezések és a font típus és készlet nevek a [szó/monddattár](#) és a [Rajz fordítása idegen nyelvre...](#),



[Terv fordítása idegen nyelvre...](#) fordítási funkciók megfelelő lista oszlopok elnevezéseiben fognak megjelenni!

Korlátozások/megjegyzések:

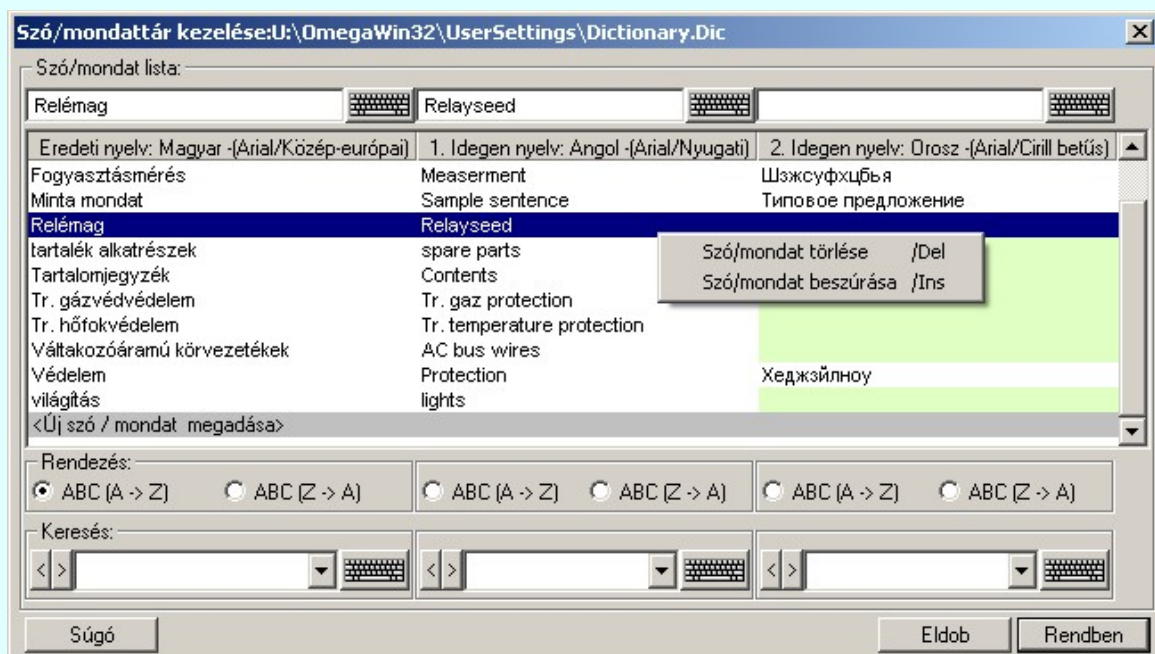
- A szó/monddattárban az 'Eredeti' nyelven túlmenően maximum 4 'Fordítási' nyelvet lehet megadni!



Szó/mondattár kezelése

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓**Fordítás idegen nyelvre...**Nyomógomb: **Szótár>>**

A szó/mondattárban helyezzük el a tervlapokon fordítandó szövegeknek megfelelő szöveget az eredeti nyelven és maximum négy idegen nyelven. A fordításra kijelölt szöveg sikeres fordításához a tervlapon elhelyezett szövegnek és a szó/mondattárban megadott eredeti szövegnek karakterre meg kell egyeznie!



'Új szó/mondattár megadása:' A szó/mondattár lista végén mindig megjelenik az «**Új szó/mondattár megadása**» adatsor.

Ha a listában az «**Új szó/mondattár megadása**» adatsort jelöljük meg, és megadjuk az új szó/mondattár tartalmát, akkor a rendszer a szó/mondattár listára az új szó/mondattartalmat felveszi.

'Szó/mondattár módosítása:' A kijelölt szó/mondattár tartalma a szó/mondattár lista feletti sávban megjelenik. A 'Eredeti nyelv' oszlop fölötti szerkeszthető ablakban a kijelölt szó/mondattár tartalma található, melyben az módosítható.



A szó/mondattár tartalmának módosítása elvégezhető a lista soron az 'Eredeti nyelv' oszlopban végzett dupla egér kattintással is. Ekkor a szó/mondattár adatsor eredeti nyelv oszlopban szerkesztő ablakban jelenik meg, ahol módosíthatjuk a kijelölt szó/mondattartalmat.



Ebből az ablakból szerkesztés után úgy léphetünk ki, hogy:

- Az egérrel egy másik adatsorra kattintunk, de a dupla kattintási időn belül nem kattintunk egyik adatsorra sem! Ekkor a kijelölés az új adatsorra kerül.
- Az 'Esc' billentyűt megnyomjuk. A kijelölés ezen az adatsoron marad. De a szerkesztő ablakban történt változások ekkor nem kerülnek rögzítésre.
- Az 'Enter' billentyűt megnyomjuk. A kijelölés, ha van még, azaz nem az utolsó adatsoron állunk, a következő adatsorra kerül, és ezen az új adatsoron szintén ebben a szerkesztő ablakban végezhetjük az adatmegadást. Ha szükséges, a rendszer görgeti a lista ablakot. (Ha a lista ablak alján történik a szerkesztés.)
- A ↓ lefelé nyíl billentyűt megnyomjuk. A működés ugyan az, mint az 'Enter' billentyű esetén.
- A ↑ felfelé nyíl billentyűt megnyomjuk. A működés hasonló a ↓ lefelé nyíl billentyű működéséhez, de a szerkesztő adatsor, ha van még, azaz nem az első adatsoron állunk, az előző adatsorra ugrik, és ott folytathatjuk az adatmegadást.






A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

A kijelölt szó/mondattárhoz tartozó 1. idegen nyelvre és a 2. és n-dik idegen nyelvre történő fordítás hasonlóan kezelhető. A kijelölt szöveghez tartozó fordítási szövegek az adott nyelvhez tartozó oszlop fölötti szerkesztő ablakban jelennek meg, ahol azok módosíthatók. De ugyanúgy a lista soron végzett dupla egérkattintásra megjelenő szerkesztő ablakban is módosíthatók!



'Szó/mondat törlése:'   A szó/mondat törlését elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. A legördülő menüben megjelenik meg 'Szó/mondat törlése /Del' menü.

A menüből a **'Szó/mondat törlése /Del'** funkciót választva törölhetjük a szó/mondatot!


 **'Delete'** A szó/mondat törlését elvégezhetjük a billentyűzet **'Delete'** gombjának megnyomásával is.

  A szó/mondat törlése végrehajtható a lista ablakban a bal, vagy a jobb oldali egérgomb folyamatos lenyomása melletti mozgatóval is. Ehhez a kurzort a lista ablakon kívülre kell mozgítani. Ezt a megjelenő "szemetes" kurzor jól láthatóan jelzi számunkra! Ha ilyen helyzetben engedjük fel az egérgombot, akkor a kijelölt szó/mondatot törli a rendszer!

'Szó/mondat beszúrása:' A kijelölt szó/mondat elé új szó/mondatot illeszthetünk. Az így beillesztet szó/mondatnak még nincs tartalma.



  A szó/mondat beillesztését elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. A legördülő menüben megjelenik meg 'Szó/mondat beszúrása /Ins' menü.

A menüből a **'Szó/mondat beszúrása / Ins'** funkciót választva a kijelölt szó/mondat elé új szó/mondatot illesztünk be!

 **'Insert'** A szó/mondat beillesztését elvégezhetjük a billentyűzet **'Insert'** gombjának megnyomásával is.




'Szó/mondat lista rendezése:' A szó/mondat lista rendezhető tartalom szerint. A rendszerezés történhet az eredeti nyelv szerint, vagy a fordítandó nyelvek valamelyike szerint.


- ABC növekvő
- ABC csökkenő
- 1. Nyelv szerint: ABC növekvő
- 1. Nyelv szerint: ABC csökkenő
- 2. Nyelv szerint: ABC növekvő (Ha van 2. nyelv szerinti fordítás is!)
- 2. Nyelv szerint: ABC csökkenő (Ha van 2. nyelv szerinti fordítás is!)
- 3. Nyelv szerint: ABC növekvő (Ha van 3. nyelv szerinti fordítás is!)
- 3. Nyelv szerint: ABC csökkenő (Ha van 3. nyelv szerinti fordítás is!)
- 4. Nyelv szerint: ABC növekvő (Ha van 4. nyelv szerinti fordítás is!)
- 4. Nyelv szerint: ABC csökkenő (Ha van 4. nyelv szerinti fordítás is!)

  A **'Rendezés'** végrehajtható a lista ablakban a bal, vagy a jobb oldali egérgomb folyamatos lenyomása melletti mozgatóval is. Ha érvényes lista sor fölött engedjük fel az egérgombot, a kiválasztott lista sort ebbe a sorba helyezi át a rendszer.

Keresés a szó/mondat listában:




A funkciócsoport segítségével a szó/mondattárban található szövegeket megsűrűsítjük. Így a **'Szó/mondat lista:'** ablakban csak egy célszerűen leválogatott lista jelenik meg. A listában csak azok a szövegek fognak megjelenni, amelyek karakterre pontosan tartalmazzák a 'szűrés' szövegrészletet.


A 'szűrés' jelentő szövegrészlet a szerkesztő ablakban adhatjuk meg. A szerkesztő ablak pillanatnyi tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!

 A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

'1. Nyelv szerint szűrve'



A funkciócsoport segítségével a szó/mondattárban található szövegek listáját az 1. nyelv szerinti fordítás alapján szűrhetjük egy szöveg részlet alapján. A listában csak azok a szövegek fognak megjelenni, amelyek karakterre pontosan tartalmazzák a 'szűrés' szövegrészletet.


Az 1. nyelv szerinti 'szűrés' jelentő szövegrészlet az itt található szerkesztő ablakban adhatjuk meg. A szerkesztő ablak pillanatnyi tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!

 A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

'2. (n). Nyelv szerint szűrve' (Ha van 2. (n.) nyelv szerinti fordítás is!)

A funkciócsoport segítségével a szó/mondattárban található szövegek listáját a 2. (n.) nyelv szerinti fordítás alapján szűrhetjük egy szöveg részlet alapján. A listában csak azok a szövegek fognak megjelenni, amelyek karakterre pontosan tartalmazzák a 'szűrés' szövegrészletet.

A 2. (n.) nyelv szerinti 'szűrés' jelentő szövegrészlet az itt található szerkesztő ablakban adhatjuk meg. A szerkesztő ablak pillanatnyi tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a

sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!



A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

A '**Szó/mondat lista:**' ablakban a csak azon szó/mondatok fognak megjelenni, amelyek valamennyi szűrési feltételnek megfelelnek.

Lásd még:

[Fordítás idegen nyelvre...](#)

Az **OmegaCAD ELEKTRO** rendszer használata esetén lásd:



[Elektro rendszer beállítások](#)

Fordítás idegen nyelvre

Korlátozások/megjegyzések:

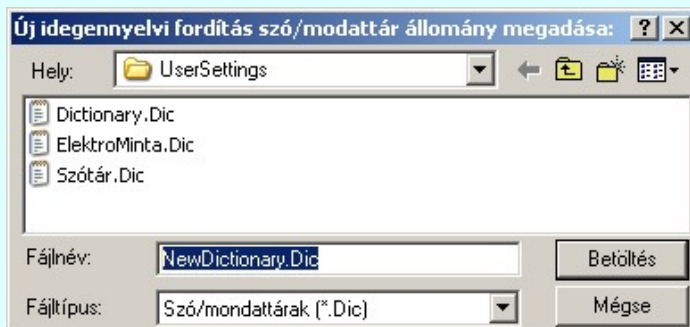
- A szó/mondattárban az 'Eredeti' nyelv szövegeihez maximum **4** 'Fordítási' nyelvet lehet megadni! Az eredeti nyelvet és a fordítási nyelveket, valamint a hozzájuk rendelt betű típusokat és betű készleteket a [Nyelvek megadása/módosítása >>>](#) funkcióban lehet megadni.
- A szó/mondattárban elhelyezhető elemek száma nincs korlátozva.



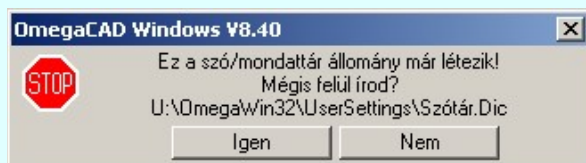
Új szó/mondattár létrehozása

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓**Fordítás idegen nyelvre...**Nyomógomb: **Új szó/mondattár létrehozása**

A funkció segítségével új szó/mondattárt hozhatunk létre.



Ha már meglévő szó/mondattárt jelölünk ki, akkor a következő üzenetet kapjuk:

**Igen**

A fordításhoz kijelölt, aktuális szó/mondattárt töröljük, tartalma elvész, és az megadott szó/mondattár tartalmával lesz azonos lesz. Az újként megadott szó/mondattár lesz a továbbiakban a fordításhoz kijelölt szó/mondattár!

Nem

Ebben az esetben nem történik meg a szó/mondattárak tartalmának felülírása, marad az eredetileg kijelölt szó/mondattár a kijelölt aktuális.

Az újonnan létrehozott szó/mondattár eredeti nyelve: Magyar, Arial Közép-európaia betűtípussal. Egy fordítási nyelv definícióval, amely: Angol, Arial Közép-nyugati betűtípussal van megadva. Nem tartalmaz fordítási elemeket, azaz üres!

A további nyelvi beállításokat a **Nyelvek megadása/módosítása >>>** funkcióban adjuk meg.

Az újként megadott szó/mondattár lesz a továbbiakban a fordításhoz kijelölt szó/mondattár!

Korlátozások/megjegyzések:

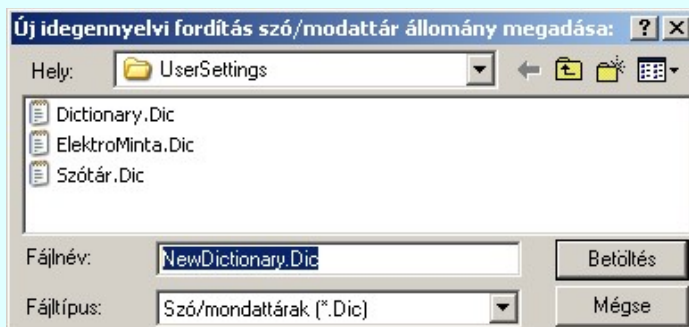
- A 'szó/mondattár'ak alapértelmezés szerinti kiterjesztése a '*.Dic'. Az alapértelmezés szerinti könyvtára pedig a 'x:\V10x..\OmegaWin32\UserSettings\Dictionary.Dic'.



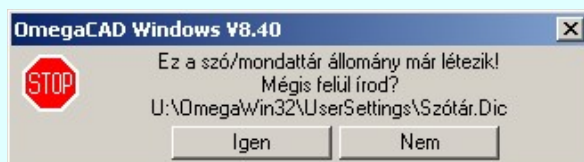
Szó/mondattár mentése más néven

Elérés: Menü: **Megjelenítés** ↓**Fordítás idegen nyelvre...**Nyomógomb: **Mentés másként**

A funkció segítségével a fordításhoz kijelölt, aktuális szó/mondattárat egy másik, új szó/mondattárba másoljuk. Az előző és az új szó/mondattár tartalma azonos lesz!



Ha már meglévő szó/mondattárat jelölünk ki, akkor a következő üzenetet kapjuk:

**Igen**

A fordításhoz kijelölt, aktuális szó/mondattárat a megadott, meglévő szó/mondattárba másoljuk. Az előző szó/mondattár tartalma elvész, és az megadott szó/mondattár tartalmával lesz azonos lesz. Az újként megadott szó/mondattár lesz a továbbiakban a fordításhoz kijelölt szó/mondattár!

Nem

Ebben az esetben nem történik meg a szó/mondattárak tartalmának felülírása, marad az eredetileg kijelölt szó/mondattár a kijelölt aktuális.

Az újként megadott szó/mondattár lesz a továbbiakban a fordításhoz kijelölt szó/mondattár!

Korlátozások/megjegyzések:

- A 'szó/mondattár'ak alapértelmezés szerinti kiterjesztése a '*.Dic'. Az alapértelmezés szerinti könyvtára pedig a 'x:\V10x..\OmegaWin32\UserSettings\Dictionary.Dic'.

**Beállítások**Elérés: Menü: **Beállítások**

A grafikus alapegységek jellemzőinek beállítását és a szerkesztési műveletek végrehajtását az **OmegaCAD** rendszer több szolgáltatással támogatja. E szolgáltatások egy része a rendszer bármely állapotában elérhető, mások aktivizálására csak az elérhető főfunkciók kijelölése után van lehetőség. A beállításokat kiválasztó és értékbeviteli paletták segítik.

Tartalom:

	Nyomtató beállítás...	[Alt+Y]
	Rajz...	[R]
	Pont...	[P]
	Vonal...	[V]
	Szöveg...	[S]
	Szöveg blokk...	[C]
	Kitöltés...	[K]
	Méretezés...	[M]
	Szimbólum...	[B]
	Koordináta rendszer...	[O]
	Pont igazítási mód...	
	Pont elkapási mód...	
	Rács...	[G]
	Rács felezése	[F]
	Rács duplázása	[D]
	Beállítások...	
	Szerszámszláda...	

[Mérnöki célrendszer kijelölése](#)

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:

	Vonal...
	Szöveg...
	Kitöltés...



Rajzlap adatainak megadása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Rajzlap...

Szerszámok:

Billentyűzet: **[R]**

A funkció hívásakor megjelenik a 'Tervlap adatok beállítása' dialógus ablak. Lehetővé teszi a készítendő rajz valós fizikai méretének megfelelő rajzi alapformátum kiválasztását és kívánt szabványos helyzetben való használatát. A panel segítségével a rajzlap és a hozzá tartozó rétegek adatait lehet kezelni. A következő adatokat lehet beállítani:

Tervlap adatok beállítása:

Állapot: Aktív Szennyvíz-felirat

Állapot	Aktív	Réteg neve
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Háttér
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kikapcsolt
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Háttér
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Magasságok-felirat
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Magasságok
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Árok-felirat
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Elektr_kisf_felirat
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Növény_határ-felirat
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kerítések-felirat
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Méretvonal-jelkulcs
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Szennyvíz-jelkulcs

Láthatósági állapot állítása:
dupla egérgattintás az 'Állapot' oszlopban

Lebegő menü:
jobb oldali egérgomb felengedése

Rétegnév szerkesztése:
dupla egérgattintás a 'Réteg neve' oszlopban

Réteg aktívá állítása:
dupla egérgattintás az 'Aktív' oszlopban

Réteg törlése:
Lenyomott egérgomb /jobb vagy bal/ mellett kihúzás a lista ablak területen kívül!

szerkesztés váltás a következőre: fel - le gombokkal

'A rajzlap adat megadás funkciói:'

- 'A lap mérete:[mm]' Kiválasztható a szabványos méretek közül, vagy egyedi méretként beállítható a lap x és y irányú mérete.
- 'Az origó helye:' A megadott értéket kétféle mértékegységben lehet beállítani: 'Rajzlap [mm]' és 'Felhasználói egységben'.
- 'Rajzlap [mm]' Ez esetben a megadott érték azt mutatja, hogy a rajzlap bal alsó sarkától hány mm távolságra található a felhasználói koordináta-rendszer origója. Ha az érték negatív, akkor a felhasználói origó a rajzlaptól balra ill. lefelé található.
- 'Felhasználói egység' Ez esetben a megadott a rajzlap bal alsó sarkának koordinátáit mutatja felhasználói egységben. A két kijelzési forma közti átkapcsoláskor az aktuális értéket átszámolja az új kijelzési formának megfelelően. A gombra kattintáskor a rendszer megvizsgálja a rajzot, és megkeres a grafikus elemeket határoló befoglaló téglalap bal alsó és jobb felső sarkának koordinátáit. Ezután a rajzlap origóját és a rajzlap méretét - az aktuális felhasználói egység és lépték figyelembe vételével - úgy állítja be, hogy minden grafikus elem rajta legyen a rajzlapon.
- 'Dimenzió:' A felhasználói koordináta-rendszerben használt mértékegység kijelölésére szolgál. A listából lehet választani.
- 'Mértarány:' A megadott listából lehet kiválasztani a rajz mértarányát. Figyelem! A Nyomtatás...-kor a torzítás értéknek 1.0000 -nak kell lenni ahhoz, hogy a lépték pontosan megegyezzen a beállítottal.


'A rajz neve:' Az ablakban megadható a rajzra jellemző 50 karakterből álló név.

'A rajz rétegek kezelés funkciói:'

'Rétegek:' Ebben lista ablakban látható a rajzhoz tartozó rétegek listája. (Lásd [Rajz, réteg kezelés](#)).

'Réteg állapotok:' A rajzi rétegeknek a következő állapotai lehetnek:

Látszik A rétegen lévő elemek látszanak és az elemekre minden módosítási művelet hat.

Háttér A rétegen lévő elemek látszanak, de az elemekre a módosítási műveletek nem hatnak. (Csak látszanak, de nem módosíthatók, nem kijelölhetők, nem kérdezhetők le a tulajdonságaik!) Épp ezért, hogy vizuálisan is meg lehessen különböztetni őket, lehetőség van arra, hogy eltérő színnel jelenjenek meg. Ezt a  [Beállítások...](#) [Színek](#) [Rendszer színek](#) [beállítás](#) [Háttér rétegek színe](#) menüpont alatt állítható be.

Kikapcsolt A rétegen lévő elemek nem látszanak. Értelemszerűen az elemekre a módosítási műveletek sem hatnak. (A rajz továbbra is tartalmazza a réteghez tartozó rajzi elemeket. A réteg állapotának átállításával azonnal meg is jelennek!).

Aktív Az így kijelölt rétegre kerül minden újonnan megszerkesztendő grafikus elem! Az aktív réteg állítható a munkaterületen található [Rétegek](#) funkcióban is!

'Új réteg megadása:' A rajzi rétegek lista végén mindig megjelenik az «új réteg» adatsor. (Nem jelenik meg már ez az adatsor, ha a rajzon a lehetséges mind a 255 réteg már megadott!).




Ha a listában az «új réteg» adatsort jelöljük meg, és megadjuk a réteg nevét, akkor a rendszer a réteg listára **Látszik** állapotban felveszi az új réteget.



'Réteg nevének módosítása:'

A kijelölt réteg tulajdonságai a réteg lista feletti sávban megjelenik. A 'Réteg neve' oszlop fölötti szerkeszthető ablakban a kijelölt réteg neve található, melyben a név módosítható.



A réteg nevének módosítása elvégezhetjük a lista soron az 'Réteg neve' oszlopban végzett dupla egér kattintással is. Ekkor a réteg adatsor réteg név oszlopban a réteg neve szerkesztő ablakban jelenik meg, ahol módosíthatjuk a kijelölt réteg nevét.



A réteg nevek módosítása során ebben a módban a következő réteg nevének módosításához a következő rétegre a fel-le   nyilakkal is áttérhetünk.

Nem adhatunk meg a réteg listában azonos rétegneveket. Ha a réteg nevek módosítása közben két azonos név kerül megadásra, a rendszer hibajelzést ad, és visszaállítja a módosítás előtti nevet.



Ha ez a 'Tervlap adatok beállítása:' dialógus ablak bezárásakor történik, akkor gombbal az ablakban végzett összes módosítást is eldobjuk!

'Réteg állapot átállítása:'

A kijelölt réteg tulajdonságai a réteg lista feletti sávban megjelenik. Az 'Állapot' oszlop fölötti gombon a kijelölt réteg következő állapota látható. Ha az állapot gombot megnyomjuk, akkor a réteg állapota erre vált. Az állapot gomb a következő állapot beállítására vált.

Érvénytelen az állapot gomb, ha a kijelölt réteg aktív! Az aktív réteg állapota mindig **Látszik** kell legyen! Ezért az aktívnek kijelölt réteg állapota nem változtatható. Akkor is érvénytelen az állapot gomb, ha a kijelölt adatsor az «új réteg».



Több réteget is kijelölhetünk a réteg állapot átállítására, ha az egérrel a kijelölendő réteg sorára való kattintással egy időben nyomva tartjuk a 'Ctrl' billentyű gombot is!



A réteg lista egy tartományát jelölhetjük ki, ha az egérrel a kijelölendő réteg sorára való kattintással egy időben nyomva tartjuk a 'Shift' billentyű gombot is! Ekkor az előző egér kattintás és a legutolsó egér kattintás közötti réteg lesznek egyszerre kijelölve!



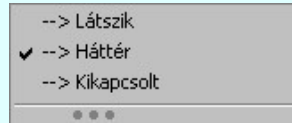
A réteg állapot átállítását elvégezhetjük a lista soron az 'Állapot' oszlopban végzett dupla egér kattintással is, ekkor megjelenik a lehetséges állapotok legördülő listája, és a listából történő választással átállíthatjuk a réteg állapotát.



Nem működik ez a mód, ha a kijelölt réteg már aktív, vagy a kijelölt sor az «új réteg». Ekkor csak elutasító hangjelzés halható!



A réteg állapot átállítását elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ekkor a legördülő menüben megjelennek a lehetséges állapotok, megjelölve benne az érvényes állapotot.



A menüből választva beállíthatjuk az új állapotot. Ha több réteg is ki van jelölve, akkor az átállítás minden kijelölt rétegre igaz lesz. Kivéve, ha a kijelöltek között van az aktív réteg is. Ennek az állapota nem állítható át!

Mindenegyik állapot érvénytelen a menüben, ha a kijelölt réteg már aktív, vagy a kijelölt sor az «új réteg»!

'Réteg aktívá tétele:' A kijelölt réteg tulajdonságai a réteg lista feletti sávban megjelenik. Az 'Aktív' oszlop fölötti gomb megnyomásával a réteg kijelölhető aktívvá. Ha a réteg állapota az aktívá tétel előtt nem **Látszik** állapotú volt, akkor a rendszer az aktívá kijelöléssel együtt az állapotot is **Látszik** -ra állítja.



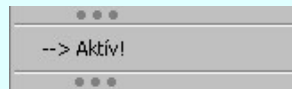
Érvénytelen az aktív gomb, ha a kijelölt réteg már aktív! Akkor is érvénytelen az állapot gomb, ha a kijelölt adatsor az «új réteg».



A kijelölt réteg aktívá tételét elvégezhetjük a lista soron az 'Aktív' oszlopban végzett dupla egér kattintással is. Ha a réteg már aktív, akkor már csak elutasító hangjelzés halható!




A kijelölt réteg aktívá tételét elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ha a réteg még nem aktív, a legördülő menüben érvényesen megjelenik meg 'Aktív' menü.



A menüből a 'Aktív' funkciót választva a kijelölt réteget aktívá jelöljük ki.

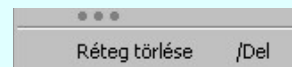
'Réteg törlése:'

A kijelölt réteg ebben a funkcióban csak akkor törölhető, ha még nincs rajta rajzi elem, továbbá a törlés feltétele az is, hogy a listában őt követő rétegeken se legyen rajzi elem!

Ha a törlés ebben a funkcióban nem hajtható végre, akkor bármely réteget törölhetünk a  [Réteg törlés/áthelyezés...](#) funkcióban!



Ha a kijelölt réteg törölhető, akkor a réteg törlését elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ha a réteg törölhető, a legördülő menüben érvényesen megjelenik meg 'Réteg törlése /Del' menü.



A menüből a 'Réteg törlése /Del' funkciót választva törölhetjük a réteget!



'Delete' Ha a kijelölt réteg törölhető, akkor a réteg törlését elvégezhetjük a billentyűzet **Delete** gombjának megnyomásával is. Ha a réteg nem törölhető, akkor a gomb megnyomására csak elutasító hangjelzés halható!



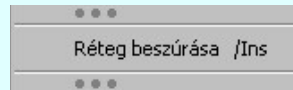
A réteg törlése végrehajtható a lista ablakban a bal, vagy a jobb oldali egérgomb folyamatos lenyomása melletti mozgással is. Ehhez a kurzort a lista ablakon kívülre kell mozgatni. Ezt a megjelenő "szemetes" kurzor jól láthatóan jelzi számunkra! Ha ilyen helyzetben engedjük fel az egérgombot, akkor a kijelölt réteget törli a rendszer!

'Réteg beszúrása:'

A kijelölt réteg elé új réteget illeszthetünk, ha a kijelölt rétegen és a listában öt követő rétegeken nincs rajzi elem! Az így beillesztet rétegeknek nincs neve. A rendszer a listán automatikusan a réteg lista sorszámát jelöli meg a réteg neveként a listában. Például: (42.) ???



Ha a kijelölt réteg elé új réteg illeszthető, akkor a réteg beillesztését elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ha a réteg elé új réteg illeszthető, a legördülő menüben érvényesen megjelenik meg 'Réteg beszúrása /Ins' menü.



A menüből a 'Réteg beszúrása / Ins' funkciót választva a kijelölt réteg elé új réteget illesztünk be!



'Insert' Ha a kijelölt réteg elé új réteg illeszthető, akkor a réteg beillesztését elvégezhetjük a billentyűzet 'Insert' gombjának megnyomásával is. Ha a kijelölt réteg elé nem szűrhető be új réteg, akkor a gomb megnyomására csak elutasító hangjelzés halható!

Réteg lement

A gombra kattintáskor megjelenik a [Réteg lement](#) , ahol a rajz rétegei egy réteg fájlba menthetők.

Réteg betölt

A gombra kattintáskor megjelenik a [Réteg betölt](#) ahol egy korábban elmentett rajz rétegei fűzhetők hozzá a most szerkesztés alatt álló rajz rétegeihez.

Eldob
Rendben

A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.

A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat.


Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD** rendszer A4, A3, A2, A1 és A0-ás méretű szabványos formátumok kiválasztását támogatja. A szabványostól eltérő rajzlap méreteit mm-ben kell megadni.
- A kiválasztott rajzlap formátumok a szabvány szerinti természetes helyzetükben, vagy a szabványnak megfelelő 90 fokos elforgatású helyzetében használhatók. Nincs lehetőség az ettől eltérő szöggel való elforgatásra.
- A rendszer a rajz adatainak megváltoztatása után mindig végrehajt egy **Megjelenítés/Teljes** rajzlap műveletet!
- A palettán szereplőktől eltérő mértékegységek beállítására jelenleg nincs lehetőség.
- A palettán szereplőktől eltérő méretarányok beállítására jelenleg nincs lehetőség.
- Egy rajzon a jelenlegi kiépítésben maximálisan **255** réteg adható meg!
- A réteg nevek maximum **32** karaktert tartalmazhatnak!
- Egy rajzon nem lehet két azonos nevű réteget megadni!
- A rajzlap méretei nem haladhatják meg a 32000mm-t!
- A rajzlap méretei nem lehetnek kisebbek 100mm-nél!



Pont stílus beállítás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Pont...

Szerszámos: 

Billentyűzet: **[P]**

A pont elemeket a rajzokon szerkesztési segéd elemként használjuk. A rajzokon szerkesztés megkönnyítésére segéd pontokat vehetünk fel, melyeknek a megjelenítése a grafikus szimbólum tábla egy elemével történik. Itt azt állítjuk be, hogy ha szerkesztés közben elő állítunk egy pont elemet, akkor az mely szimbólum tábla, mely elemével és milyen vonal attribútumokkal jelenjen meg.

Tehát a szerkesztési pontot szimbólum elemként jelenítjük meg, csak az alap beállításait eltérő adatként tároljuk, hogy kezelése áttekinthetőbb legyen.

A 'Pont stílus beállítás' megegyezik a [Szimbólum](#) stílus beállításával.

Lásd:

 [Szimbólum stílus beállítás...](#) [B]

Korlátozások/megjegyzések:

- A beállított stílust a rendszer felülírja a pont jellemzőjének lekérdezésekor.



Vonal stílus beállítás

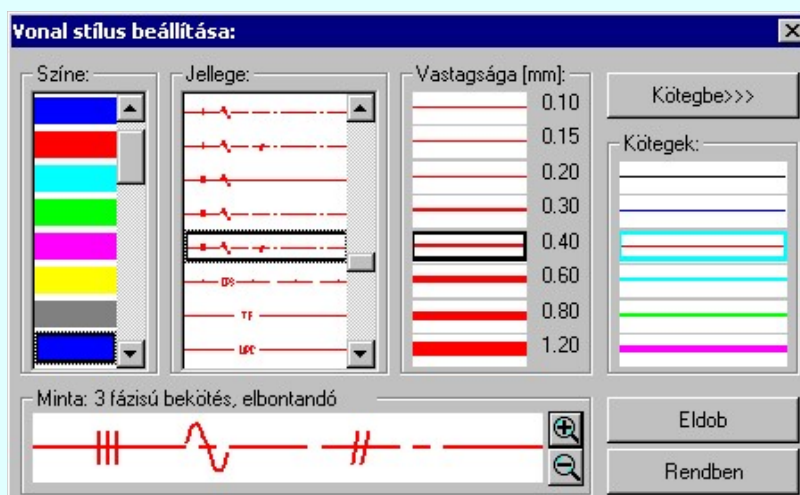
Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Vonal...

Szerszámos:

Billentyűzet: **[V]**

Ikon:

A [Vonalak](#) tulajdonságait három jellemző határozza meg: a szín, jelleg, és a vonal vastagság. Ezek mindegyike külön-külön állítható, és még lehetőség van ezekből hat stílus köteg összeállítására. A következő [Vonal](#) mindig az aktuálisan érvényben lévő stílussal készül. A megfelelő értékek beállítása a '**Vonal stílus beállítása:**' dialógus ablakban történik.



'Szín' Az **OmegaCAD** nyolc féle vonalszín beállítását teszi lehetővé. A '**Színe:**' csoportban a nyolc színminta közül az aktuálisan érvényben lévő szín be van keretezve. Az egerrel a kiválasztott színre való rákattintással lehet az új színt kijelölni. A választható színek beállítása a [Rajz vonalak...](#) funkcióval történhet.

'Jellege' A vonal jellegét határozza meg: folytonos, szaggatott, pontozott... . Az érvényben lévő vonal jelleg be van keretezve.

'Vastagsága' Az **OmegaCAD** rendszerrel nyolc féle vonal vastagságot lehet beállítani. A választható vonal vastagságok beállítása a [Rajz vonalak...](#) funkcióval történhet. A beállított érték be van keretezve. Ebben az ablakban tájékoztatásként megjelenik a vastagság aktuális értéke is.

'Kötegek' Lehetőség van arra, hogy szín-jelleg-vastagság jellemzőket egymáshoz rendelve hat köteget készítsünk. A megfelelő köteg kiválasztása után az abban tárolt szín, jelleg, vastagság lesz érvényben, és a kiválasztott köteg is be lesz keretezve jól láthatóan, fekete szaggatott vonallal. Ha ezután megváltoztatjuk a vonal valamelyik stílusát, az új beállítás lesz érvényben, és az utóljára kiválasztott kötegen a keret színe halványra (türkisz) változik. Ezzel azt jelzi, ez az utóljára kijelölt köteg, de a beállított stílus már meg lett változtatva. Ha ilyenkor a **Kötegekbe>>>** gombra rákattintunk, az új beállítások bekerülnek a beállítani kívánt köteg kijelölése után ([Stílus köteg kijelölése](#)) a kötegekbe, és a keret színe ismét fekete lesz.

'Minta' A beállított vonal megjelenését a minta ablakban látjuk. A vonal minta ablakban a vonal mintázatának méretét a gombokkal lehet növelni, illetve csökkenteni! A minta ablak fölött a vonal jelleg szöveges elnevezése is megjelenik.

Eldob

A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.

Rendben

A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat.

Lásd:




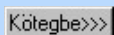
[Stílus köteg kijelölése](#)

Korlátozások/megjegyzések:

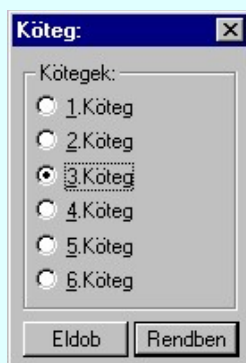
- A jelenlegi rendszer kiépítésben csak a kiválasztó palettán megjelenő vonal jellegek állíthatók be!
- A beállított stílust a rendszer felülírja a vonal/kör/ív jellemzőjének lekérdezésekor.



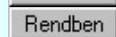
Stílus köteg kijelölése

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓[Vonal...](#), [Szöveg...](#), [Méretezés...](#)Szerszámok:   Billentyűzet: [\[V\]](#), [\[S\]](#), [\[M\]](#)Nyomógomb: Ikon:  

A '**Stílus köteg**' kijelölése ablakban jelöljük ki, hogy a megváltozott stílust (vonal, szöveg, méretezés) mely kötegbe tárolja el a rendszer:



gomb bezárja az ablakot, és a stílus nem tárolódik.



gomb bezárja az ablakot, és a stílus a kijelölt sorszámú stílusban tárolódik. Ez után ez a stílus lesz a kijelölt.

Lásd:

[Vonal stílus beállítás...](#) [\[V\]](#)[Szöveg stílus beállítás...](#) [\[S\]](#)[Méretezés stílus beállítás...](#) [\[M\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A beállított stílust a rendszer felülírja az adott elem típus jellemzőjének lekérdezésekor.



Szöveg stílus beállítás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Szöveg...

Szerszámok:

Billentyűzet: **[S]**

Ikon:

A [szövegek](#) tulajdonságait megjelenési tulajdonságait a következő jellemzők határozzák meg, melyek a '**Szövegek stílus beállítása:**' dialógus ablakban történik.



'Szín'

Az **OmegaCAD** nyolc féle vonalszín beállítását teszi lehetővé. A '**Színe:**' csoportban a nyolc színminta közül az aktuálisan érvényben lévő szín be van keretezve. Az egérrel a kiválasztott színre való rákattintással lehet az új színt kijelölni. Fekete-fehér nyomtatón a feketétől eltérő színű feliratokat sűrű mintával tölts ki, ami a kiválasztott szín árnyalatát igyekszik megközelíteni. Az egérrel a kiválasztott színre való rákattintással lehet az új színt kijelölni. A választható színek beállítása a [Rajz vonalak...](#) funkcióval történhet.

'Font készlet és típus'

Ablakban a szerkesztendő felirat betű típusát, és betű készletét állítjuk be. Nyolc féle előre definiált betű típus lehetséges a rendszerben, amelyet a [Rajz betű készlet...](#) funkcióban lehet megadni, módosítani!

'Magasság/szélesség arány állandó'

A kapcsoló segítségével felirat magasság és szélesség méretének beállítását lehet egyszerűsíteni. Bekapcsolt állapot esetén elegendő az egyik méretet változtatni, a másik méret vele együtt változik úgy, hogy az arány változatlan. Ha a két méretet eltérő arányban kell változtatni, akkor ki kell kapcsolni ezt a kapcsolót.

Fordítás

Ha a [Fordítás idegen nyelvre...](#) funkcióban az '**Idegen nyelvre fordítás**' kapcsoló be van kapcsolva, akkor a funkció az alábbi kiegészítést tartalmazza:

'**Szöveg fordítása idegen nyelvre**' kapcsoló. Bekapcsolása esetén a szöveget a [Fordítás idegen nyelvre...](#) beállításai szerint idegen nyelvre lefordítva is megjeleníti.

'Méret és irány:'

'Magasság és Szélesség'

A betűk szélességét és magasságát '**Rajzlap méret**' kapcsoló állásától függően felhasználói egységben vagy rajzlap mm-ben lehet megadni. Ha a '**Magasság/szélesség arány állandó kapcsoló**' be van kapcsolva, akkor a magasság és szélesség közül az egyiknek a változtatása maga után vonja a másik méret megváltozását úgy, hogy az arány változatlan maradjon. Az ablakok mellett lévő gomb segítségével a [távolság mérési puffer](#) lekérdezhető, amellyel a szükséges érték áttemelhető a szerkesztési ablakba.

'Irány'

A felirat iránya az x tengellyel bezárt szög fokban. A főbb irányok kijelölhetők egy listából való választással, ettől eltérő értékeket az '**Irány:**' ablakba való beírással lehet megadni. Mindhárom ablakban az értékek változtathatók - növelhetők ill. csökkenthetők - a mellettük lévő felfelé és lefelé mutató nyilakkal. Az ablak mellett lévő gomb segítségével a [szög mérési puffer](#) lekérdezhető, amellyel a szükséges érték áttemelhető a szerkesztési ablakba.

'Megjelenés'

'Dőlt'

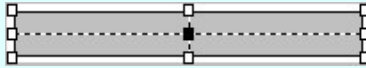
A kapcsoló állításával álló vagy dőlt betűt lehet beállítani.

'Aláhúzott'

A kapcsoló állításával választani lehet, hogy a felirat alá legyen-e húzva, vagy nem.

'Kövér'	A kapcsoló állításával normál vagy kövér betűt lehet beállítani.
'Rajzlap méret'	A kapcsoló segítségével azt lehet beállítani, hogy a megadott betű méretet hogyan értelmezze: felhasználói egységben, vagy a rajzlapon mm-ben. A kapcsoló átállításakor a méretszámok úgy változnak, hogy az adott beállítások mellett a betű mérete változatlan marad a rajzon. Az olyan feliratok, melyek ' Rajzlap méret ' jellemzővel rendelkeznek, a rajzlap léptékének megváltoztatásakor is megtartják eredeti méretüket.
'Takar'	A felirat beírási módját szabályozza. Azok a feliratok, melyek a ' Takar ' jellemzővel rendelkeznek, a teljes befoglaló téglalappal takarják a korábban elhelyezett elemeket. Ezzel a jellemzővel nem rendelkező feliratok esetén a feliratok háttére "átlátszó". Fontos, hogy a feliratot később kell elhelyezni, mint azt az elemet, amit takarnia kell! Arra is oda kell figyelni, hogy ha egy grafikus elemen bármilyen változtatást hajt végre, akkor az elem sorrendben hátra kerül. (Tehát ha pl. egy korábban takart elemet módosít, azt már nem fogja takarni a felirat, csak abban az esetben, ha a takaró feliratot hátrébb helyezi a sorba. Ezt megteheti azzal, ha valamit módosít rajta, pl. megmozdítja.)
'Talpraáll'	A kapcsolóval azt lehet szabályozni, hogy a felirat a műszaki rajz szabvány szerint az olvashatóság érdekében 180 fokkal elfordítva jelenjen-e meg szükség esetén. Ha be van kapcsolva, akkor eleget tesz a szabvány előírásainak, de nem lehet pl. körbélyegző szerűen feliratot elhelyezni.

'Elhelyezés:'



Egy [Szövegek](#)nek a rétegre helyezéséhez meg kell adni a felirat pontos pozícióját. Az '**Elhelyezés:**' opcióval azt lehet kijelölni, hogy a megadott ponthoz viszonyítva a szöveg hogy helyezkedjen el vízszintes és függőleges irányban. Mindkét irányban 3 elhelyezési mód lehetséges. Vízszintesen: eleje, közepe, vége, függőlegesen: alja, fele, teteje. Az '**Elhelyezés:**' ablakban a szöveget szimbolizáló téglalapon 9 négyzet jelöli a lehetséges felhívási pont elhelyezkedéseket, a feketevel kitöltött négyzet jelöli az érvényben lévő beállítást.

'Minta'
'Kötegek'

A minta ablakban van egy minta felirat, ami az érvényben lévő felirat stílus beállításokkal készült. Lehetőség van arra, hogy a felirat jellemzőket egymáshoz rendelve hat köteget készítsünk. A elérhető köteg kiválasztása után az abban tárolt stílus lesz érvényben, és a kiválasztott köteghez tartozó rádió gomb meg lesz jelölve. Ha ezután megváltoztatjuk valamelyik stílust, az új beállítás lesz érvényben. Ha ilyenkor a **Kötegre>>>** gombra rákattint, az új beállítások bekerülnek a megjelölt kötegbe. ([Stílus köteg kijelölése](#)).

Eldob A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.
Rendben A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat.

Lásd:

Kötegre>>> [Stílus köteg kijelölése](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD** rendszerben a betű típusa nem a felirathoz rendelt jellemző, hanem a [Rajz betű készlet...](#) funkcióval a rajzhoz rendelt adat! A rendszerben csak nyolc féle font típus használható a feliratokhoz!
- A referencia ponthoz viszonyítva a felirat befoglaló mérete pontosan az irányszögnek megfelelően helyezkedik el. A befoglaló téglalapon belül a szöveg a műszaki rajzokon szokásos módon, mindig olvashatóan helyezkedik el, azaz szükség esetén "talpára fordul".
- A felirat igazítása lehet:

vízszintesen: balra	középre	jobbra
függőlegesen: alapra	fél magasságra	kalapra

igazított. Ezek kombinációjából alakul ki a kilenc eset.



Szöveg blokk stílus beállítás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Szöveg blokk...

Szerszám:

Billentyűzet: **[C]**

Ez a dialógus ablak a felirat blokkok - több bekezdésből álló, több soros leírás, ami keretbeveve, aláfestéssel kitöltve is megjelenhet - grafikus jellemzőinek beállítására szolgál.



A dialógus ablak jobb oldalán a 'Minta' ablakban látható egy minta felirat az érvényben lévő beállításokkal. A kicsi méretű betűknél a megjelenítésben nagy pontatlanság jelentkezhet egy kis módosítás esetén is. Ezért a feliratok befoglaló téglalapja is meg van jelenítve, ez sokkal pontosabban jelzi, hogy milyen képe lesz a feliratnak a nyomtatáskor.

'Bekezdés beállítások:'



- A legördíthető ablakban a bekezdés beállításai során megadott méretek értelmezése választható ki - **'Rajzlap mm'** vagy **'Felhasználói egység'**. Ha rajzlap mm lett kiválasztva, akkor a felirat blokk megjelenítésekor az aktuális lépték alapján átszámítja az értékeket felhasználói egységbe, és így lesznek letárolva a grafikus adatok.
- A **'Behúzás'** szerkesztési ablakban a bekezdés első sorának behúzási értéke adható meg. Ha az érték pozitív, akkor a bekezdés első sora ilyen távolságra kerül a bal margótól, a további sorok a bal margónál kezdődnek. Ha az érték negatív, akkor a bekezdés első sora a bal margónál kezdődik, és a további sorok a megadott érték abszolút értékének megfelelő távolságra kerülnek a bal margótól.
- A négy **'Margó - bal, jobb, fen, lent'** - a felirat blokk széleinek és a feliratoktól való távolságát határozza meg. Elsősorban akkor van jelentősége, ha meg van adva a maximális szélesség, keret vonal, vagy a kitöltés megjelenítése be van kapcsolva.
- A **'Sortáv'** a bekezdésen belül a sorok távolságát határozza meg.
- A **'Térköz előtte', 'Térköz utána'** értékek a bekezdés előtt és bekezdés után kihagyott térközt határozzák meg.
- A **'TAB köz'** a felirat blokkban alkalmazott tabulátor távolságát határozza meg. Az első TAB pozíció a bekezdés második sorának elejével azonos pozícióra kerül, és a továbbiakban **'TAB köz'** távolságra ismétlődnek. (Így a **'Behúzás'** értékétől csak akkor függ a TAB pozíciók helye, a behúzás negatív, azaz függő behúzás van.) Az érték előtti nyomógombbal be lehet állítani a TAB típusát, -balra, -középre, -jobbra igazított, illetve -tizedes ponthoz vagy -tizedes vesszőhöz igazított. Ez tizedes pont vagy vessző előtt számjegyek, szóközök, vagy TAB karakternek kell lennie ahhoz, hogy tizedes pontnak ill. vesszőnek tekintse a program. (Természetesen nem lehet előtte is és utána is szóköz vagy TAB.) Ha nincs tizedes pont vagy vessző tizedes TAB esetén, akkor balra igazított Tabulátorként viselkedik a tizedes TAB.
- A **'Szöveg stílus'** gombra kattintáskor megjelenik a rendszer [Szöveg stílus beállítása](#): dialógus ablaka. Itt meg lehet adni, hogy a felirat blokkban milyen karakter stílussal készüljön a felirat.



'Keret beállítások:'



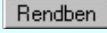
- Ha a '**Van max. szélesség**' kapcsoló be van kapcsolva, akkor meg lehet adni egy értéket, amelynél nem lesz szélesebb a felirat blokk szélességi mérete. (Kese nyebb lehet, ha rövid feliratok vannak benne, és a margó értéke is kicsi.) Ha ki van kapcsolva, akkor nem tördeli a bekezdéseket a program, nincs korlátozva a felirat blokk szélessége. Ilyenkor a max. Szélesség érték beállítása le van tiltva. A szerkesztési ablakban lehet megadni a maximális szélességi értéket, ha be van kapcsolva a '**Van max. szélesség**' kapcsoló.
- A '**Keret megjelenik**' kapcsoló bekapcsolt állapota esetén a felirat blokkot a beállított paramétereknek megfelelő keret veszi körül. Ha ki van kapcsolva, akkor a '**Mutató sarok megjelenik**' kapcsoló és a '**Keret vonal stílus**', valamint a '**Lekerekítés**' le van tiltva.
- Ha a '**Mutató sarok megjelenik**' kapcsoló be van kapcsolva, akkor a keret vonal egyik sarkából egy nyúlvány mutathat egy pontra. Ez akkor hasznos, amikor a rajz zsúfoltsága miatt a felirat blokkot nem lehet úgy elhelyezni, hogy az egyértelmű legyen a kapcsolat az objektum és a rá vonatkozó felirat között. Ilyenkor a távolabb elhelyezett felirat blokk a mutató sarokpontja segítségével megteremthető az összerendelés.
- A '**Keret kitöltés megjelenik**' kapcsoló bekapcsolt állapota esetén a felirat blokk alatti területet - margóval, mutató sarokkal együtt - a beállított kitöltési jellemzők szerint kitölti a felirat megjelenítése előtt. Ezzel egy megfelelő háttér biztosítható a felirat blokknak.
- A '**Keret vonal stílus**' nyomógomb megnyomásakor megjelenik a rendszer [Vonal jellemzők beállítása](#): dialógus ablak. Az itt beállított jellemzőkkel jeleníti meg a program a felirat blokk keret vonalát.
- '**Kitöltés stílus**' nyomógomb megnyomásakor megjelenik a rendszer '[Kitöltés stílus beállítása](#):' dialógus ablak. Az itt beállított kitöltési jellemzőkkel „töröl” a program a felirat elhelyezése előtt.
- Ha a '**Lekerekítés**' kapcsoló be van kapcsolva, akkor meg lehet adni egy értéket, amellyel a szöveg blokk körvonal sarokpontjai lekerekítésre kerülnek.

Az '**Elhelyezés**' csoportban a felirat blokk referencia pontját lehet megadni. Az itt megjelenített és beállított érték össze van kapcsolva a [Szöveg stílus beállítása](#): ablakban megadott értékkel, azaz ugyanakkor az értéknek két helyen történő kezeléséről van szó. Ez a többszörös megadási lehetőség kényelmesebb kezelést tesz lehetővé.

Szöveg blokk stílus sablon kezelése:

 '**Tulajdonság tárolása:**' Ha a beállított tulajdonságok egyik korábban a sablonban tárolt tulajdonságokkal sem egyezik meg, akkor a  gomb érvényes lesz. Ekkor a beállítások tárolhatók a sablonban.

 '**Tulajdonság kiolvasása:**' A sablonban tárolt tulajdonságok valamelyike kiolvasható és egyszerre visszaállítható a  segítségével meghívott sablonból kezelő segítségével.

	A gombra kattintáskor megnyitja ezt a súgó állományt.
	A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.
	A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat.

Lásd:

  [Szöveg blokk stílus sablon kezelése](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A szöveg blokkban maximálisan **4096** karakter lehet a feliratban!
- A szöveg blokk stílus tulajdonság felhasználói beállításokat a rendszer a '**x:\V10x.\OmegaWin32\UserSettings\TextBlokksablon.Sta**' állományban tárolja.



Szöveg blokk stílus sablon kezelése

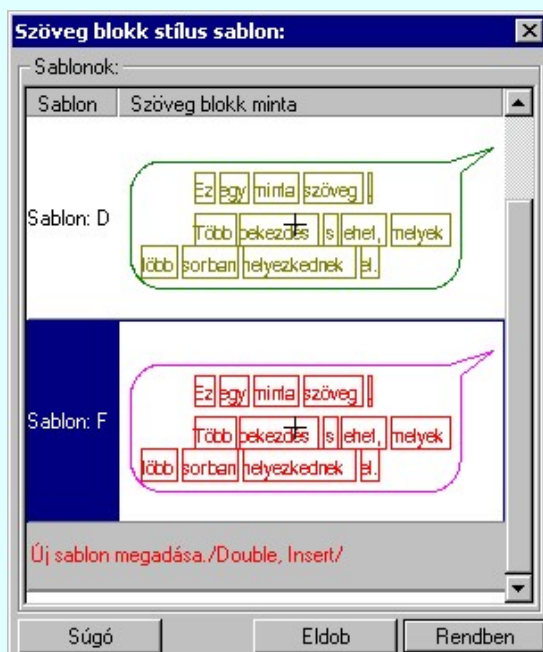
Elérés: Menü: **Beállítások** ↓[Szöveg blokk...](#)

Szerszámok:

Billentyűzet: **[C]**

Nyomógomb:

A sablon segítségével a beállított szöveg blokk stílus tulajdonságokat el lehet tárolni, melyeket a rendszer betű jellel különböztet meg. A sablonból a későbbiekben a korábban számunkra megfelelően összehangolt szöveg blokk megjelenítési tulajdonságokat egyszerre tudjuk visszaállítani.



Ha a beállított tulajdonságok egyik korábban a sablonban tárolt tulajdonságokkal sem egyeznek meg, akkor a gomb érvényes lesz. Ekkor a beállítások tárolhatók a sablonban.

Új sablon megadása:

Ha a szöveg blokk stílus megjelenés sablon funkciójába a tárolási móddal jutunk, akkor a sablon lista utolsó eleme mindig a **Új sablon megadása./Double, Insert/** sor lesz. Mindaddig, míg az új tulajdonság köteget helyét ki nem jelöltük a sablonban.

Ha ekkor erre az utolsó sorra mutatunk a kurzorral, a rendszer ebbe a sorba tárolja az új tulajdonság köteget. Az utolsó sor képe a bejegyezni kívánt tulajdonsággal lesz azonos. Az új sablon adatsor megadása után már más sort nem tudunk kijelölni!

'Insert' Új sablon elemként tudjuk tárolni a beírandó tulajdonság köteget a kijelölt sablon sor előtti sorba a billentyűzet **'Insert'** gombjának megnyomásával!
Ha még nem azt adtuk meg, hogy az új tulajdonság legyen a sablon utolsó eleme, akkor bármelyik meglévő elemre rámutatva kicserélhetjük a benne lévő tulajdonságokat az új tulajdonságra.

A tulajdonság adat lista soron végzett **'dupla egér kattintás'**sal a kijelölt sablon sor adatait a tárolandó tulajdonság kötéttel cseréljük ki. A dupla egér kattintással a rendszer a tulajdonság sablon módosításának jóváhagyásával ki is lép a sablon funkcióból.

Meglévő sablon adat törlése:

'Delete' A törlés végrehajtható a lista ablakban a billentyűzet **'Delete'** gombjának megnyomásával! A kiválasztott tulajdonság sablon törlődik a listából.

A törlés végrehajtható a lista ablakban a bal, vagy a jobb oldali egérgomb folyamatos lenyomása melletti mozgatással is. Ha érvénytelen terület fölött engedjük fel az egérgombot (szemetes kurzor jelzi számunkra), a kiválasztott tulajdonság sablon törlődik a listából.

Meglévő sablon rendezése:



A rendezés végrehajtható a lista ablakban a bal, vagy a jobb oldali egérgomb folyamatos lenyomása melletti mozgatással is. Ha érvényes lista sor fölött engedjük fel az egérgombot, a kiválasztott tulajdonságot ebbe a sorba helyezi át a rendszer.

A sablon rendezésével megváltoznak az egyes betűjelekhez tartozó tulajdonságok, ami a sablonhoz hozzá rendelt szerelések tulajdonságainak frissítésénél jelentkezik.

Változások tárolása:

Eldob

A gomb megnyomásával minden a panelon végzett módosítás érvénytelen lesz. A szöveg blokk szerkesztés tulajdonságai sablon adatai változatlanok maradnak.

Rendben

A gomb megnyomásával a kiválasztott tulajdonság köteg érvényes lesz. Ha a tulajdonság tárolása móddal jutottunk a funkcióba a gomb mindaddig érvénytelen, míg valamilyen változást nem végeztünk a sablon tartalmán.

Lásd:



[Szöveg blokk stílus beállítás...](#) [C]

Korlátozások/megjegyzések:

- A rendszerben maximálisan **16** darab szöveg blokk stílus sablont lehet megadni!
- A szöveg blokk stílus tulajdonság felhasználói beállításokat a rendszer a 'x:\V10x.\OmegaWin32\UserSettings\TextBlokSablOn.Sta' állományban tárolja.



Kitöltés stílus beállítás

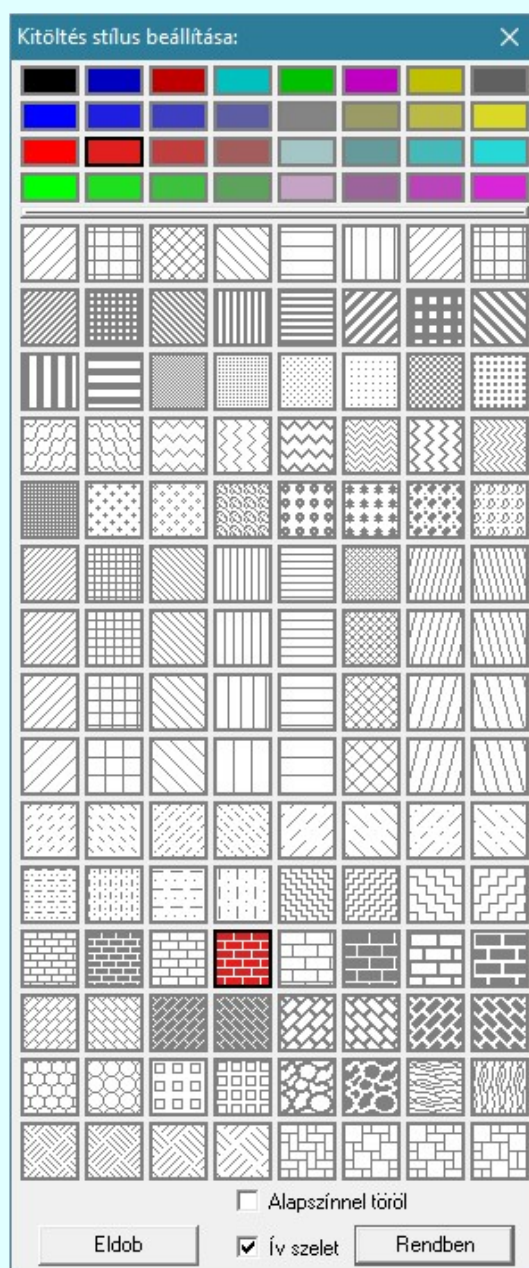
Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Kitöltés...

Szerszámok:

Billentyűzet: **[K]**

Ikon:

A [kitöltés](#) funkcióval vonalláncokat, köríveket lehet tömör színnel, sraffozással vagy mintázattal kitölteni. A következő [kitöltés](#) mindig az aktuálisan érvényben lévő stílussal készül. A megfelelő értékek beállítása a '**Kitöltés stílus beállítása:**' dialógus ablakban történik.



'Szín'

Az **OmegaCAD** nyolcféle vonalszín beállítását teszi lehetővé. A választható színek beállítása a [Rajz vonalak...](#) funkcióval történhet. Ha dialógus ablak felső sorában lévő tömör színnel kitöltött négyzet valamelyikére rákattint, a kiválasztott szín lesz érvényben, fekete keret emeli ki a többiek közül. Ha ezt a beállítást elfogadja, a választott színnel tömör kitöltés készül. (A háttér színnel törlést lásd lentebb!)

'Kitöltési minta'

A színminták alatti 5 sorban a négyzetek kitöltési mintákkal vannak kitöltve. Ha a szín kiválasztása után valamelyik kitöltési mintára is rákattint, a kiválasztott minta átszíneződik az aktuális színre, és fekete kerettel lesz megjelölve. A bekeretezett minta szerint történik a kitöltés.

'Alap színnel töröl'

'Ív szelet'

kapcsoló bekapcsolásakor a szín és minta beállítás érvényét veszti. A kitöltés tömör, háttér színnel történik, azaz törlés. A kapcsoló kikapcsolásakor visszaáll a bekapcsolás előtti színre és mintára. A kikapcsolás megtörténik akkor is, ha új kitöltési szín vagy minta lesz beállítva
A körívek kitöltése történhet húr és szelet kitöltéssel. Ha az 'Ív szelet' kapcsológomb ki van jelölve - be van jelölve -, akkor szelet kitöltés készül, egyébként húr kitöltés.

Először mindig a 'szín' kiválasztása történik, azután a 'kitöltési mintáé' . Ha 'szín' kiválasztása után nincs 'kitöltési minta' kijelölés, akkor tömött kitöltés készül.

Eldob

A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.

Rendben

A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat.

Korlátozások/megjegyzések:

- A jelenlegi rendszer kiépítésben csak a kiválasztó palettán megjelenő kitöltési minták állíthatók be!
- A beállított stílust a rendszer felülírja a kitöltés jellemzőjének lekérdezésekor.



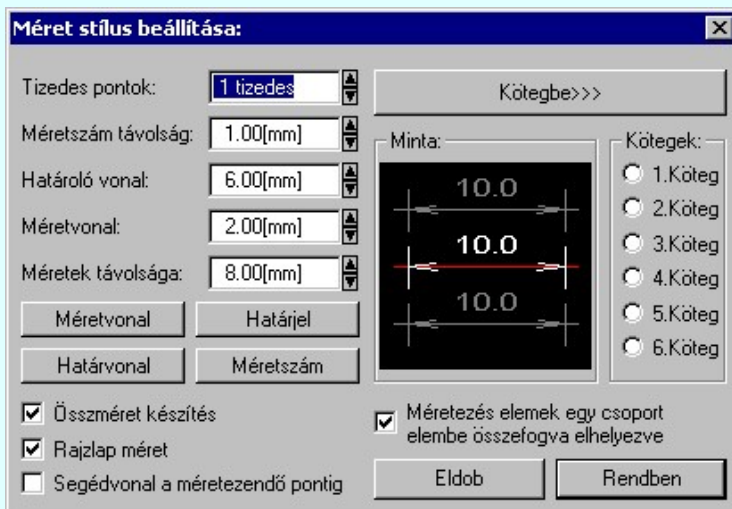
Méretezés stílus beállítás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Méretezés...

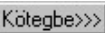
Szerszámos:

Billentyűzet: **[M]**




A [méretezés szerkesztés](#) megjelenési stílus a '**Méret stílus beállítása:**' dialógus ablakban lehet beállítani az alábbiak szerint:



- '**Tizedes pontok:**' Azt lehet beállítani, hogy a méreetszám hány tizedes jegy pontossággal jelenjen meg. A lehetséges értékek 0 és 5 között.
- '**Méreetszám távolság:**' A méreetszámnak a méretvonaltól való távolságát határozza meg.
- '**Határoló vonal**' A határoló vonal mértének beállítására szolgál.
- '**Méretvonal:**' A méretvonalnak a határoló vonalon való túlnyúlását határozza meg.
- '**Méretek távolsága:**' Több méretlánc felvétele esetén a méretvonalak távolságát állítja be.
- '**Méretvonal**' és '**Határvonal**' Nyomógombok megnyomásakor a méretvonal illetve a határvonal megjelenési stílust lehet beállítani. A beállításhoz megjelenik a [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablak.
- '**Határjel**' Nyomógomb lenyomásakor megjelenik a [Szimbólum stílus beállítás](#) dialógus ablak. Ki lehet jelölni, melyik szimbólum jelenjen meg mérethatároló jelként, és milyen megjelenési jellemzői legyenek.
- '**Méreetszám**' Nyomógomb lenyomásakor megjelenik a [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablak. A beállított felirati stílussal készülnek a méreetszám feliratok a méretezéskor.
- '**Összméret készítés**' Bekapcsolt állapot esetén a [Méretezés szerkesztés](#)kor, távolság méretezések esetén a legtávolabbi méretezett pontok közti távolságot **Összméret**ként beméretezi. Ha nincs bekapcsolva, akkor az '**Összméret**' méretezése természetesen nem készül el.
- '**Rajzlap méret**' Vezérlógomb egy két állapotú kapcsolót vezérel. Bekapcsolt állapot esetén a méretezés paramétereit rajzlap méretben állíthatjuk be. Kikapcsolt állapotban a méretezés paramétereit a felhasználói koordináta rendszerben adjuk meg.
- '**Segédvonal a méretezendő pontig**' Vezérlógomb egy két állapotú kapcsolót vezérel. Bekapcsolt állapot esetén a méretezés a műszaki rajzokon alkalmazott mérethálót szerkeszti fel, ahol a méretsegédvonalak a méretezendő pontig megrajzolódnak. Kikapcsolt állapotban a méretezés az építész terveken alkalmazott mérethálót szerkeszt.
- '**Minta**' A Minta ablakban látható minta méretezés az érvényben lévő méretezés stílus beállításokkal készült.
- '**Kötegek**' Lehetőség van arra, hogy a méretezési jellemzőket egymáshoz rendelve hat köteget készítsünk. A megfelelő köteg kiválasztása után az abban tárolt stílus lesz érvényben, és a kiválasztott köteghez tartozó rádió gomb lesz kijelölve. Ha ezután megváltoztatjuk valamelyik stílust, az új beállítás lesz

érvényben. Ha ilyenkor a  gombra rákattintunk, az új beállítások bekerülnek a beállítani kívánt köteg kijelölése után ([Stílus köteg kijelölése](#)) a kötegetbe, és a keret színe ismét fekete lesz.

Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve

A 'Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve' kapcsoló bekapcsolt állapotában elvégzett méretezési funkciók végrehajtásakor a méretezést megjelenítő elemek egy csoport elembe összefogva jelennek meg. Ez egy speciális elem csoportja az **OmegaCAD** rendszernek. Ezen méretezési elem tulajdonságai a későbbiekben lekérdezhetők a  [Méretezés stílus lekérdezés \[Ctrl+D\]](#) funkcióval, módosíthatók a  [Csoport elem ? ... Felbontás és réteg módosítása](#), és a  [Elem ? ... Stílus és réteg módosítása](#) funkcióval!

Eldob

A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.

Rendben

A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat.

Korlátozások/megjegyzések:

- A méretezés jellemzői nem rendelődnek a méretezést alkotó alapelemekhez. A méretezés alapelemei kizárólag a saját tulajdonságait őrzik meg.
- Ha a méretezést a 'Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve' kapcsoló bekapcsolása mellett végezzük, akkor a méretezés megjelenítő grafikus elemek tulajdonságait tudjuk a későbbiekben módosítani ezen a beállító panelen. A méretezési értékeket nem!!!



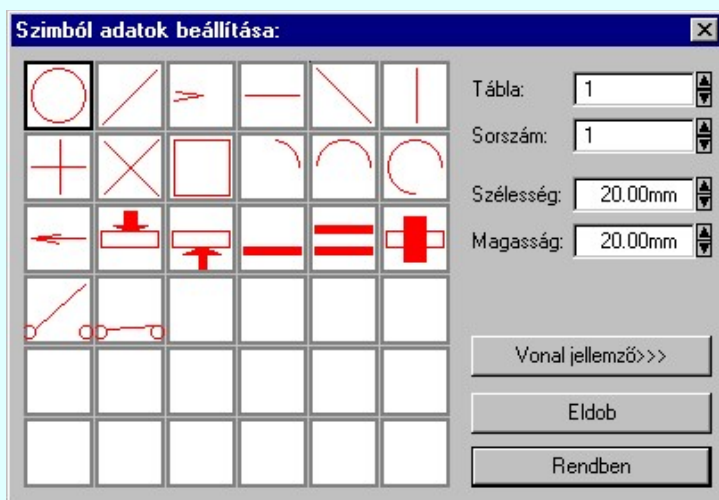
Szimbólum stílus beállítás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Szimbólum...

Szerszámos:

Billentyűzet: **[B]**

A [Szimbólum elhelyez](#) funkcióval elhelyezhető szimbólumok stílusának beállítására szolgál. A **'Szimbólum adatok beállítása:'** dialógus ablakban az alábbi beállítások végezhetőek el:



'Tábla:' Az **OmegaCAD** rendszer 6 szimbólum táblát tartalmaz, mindegyikben 36 szimbólum helyezhető el. A **'Tábla:'** beállítással kiválaszthatja, mely táblában lévő szimbólumok közül lehessen kiválasztani az elhelyezendő szimbólumot. A dialógus ablakban az érvényben lévő tábla összes szimbóluma megjelenik a 36 db kis négyzetben.

'Sorszám:' Az aktuális szimbólum sorszámának kijelölése két féle képen történhet, vagy a sorszám megadásával, vagy a szimbólum rajzok közül a kiválasztottra történő rákattintással. A kijelölt sorszámú szimbólumot tartalmazó négyzetet vastag fekete keret emeli ki a többi közül.

Ha a kurzorral valamelyik szimbólum fölött tartózkodik, akkor a kiválasztott szimbólum képe háromszoros méretben megjelenik - amíg át nem lép másik szimbólum fölé -. Ez a kinagyítás segít annak eldöntésében, biztosan ezt a szimbólumot kívánja-e kiválasztani.

Ha az egérrel rákattint valamelyik szimbólumra, akkor annak a sorszáma bekerül a **'Sorszám'** ablakba, és ez lesz az aktuálisan kijelölt szimbólum. A szimbólumra történő dupla kattintás esetén a program kijelöli a kiválasztott szimbólumot, és azonnal be is zárja a dialógus ablakot - mintha megnyomta volna a **Rendben** gombot -.

'Szélesség' és **'Magasság'** Az elhelyezendő szimbólumok szélességének és magasságának beállítására szolgál. A rajzon elhelyezett szimbólum elemnek ekkora lesz a mérete felhasználói egységekben.

'Vonal jellemző' Nyomógomb lenyomásakor megjelenik a [Vonal stílus beállítás](#) ablak. A szimbólum az itt kijelölt vonal stílussal fog megjelenni a rajzon.

A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.
 A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat.

Korlátozások/megjegyzések:

- A beállított stílust a rendszer felülírja a szimbólum jellemzőjének lekérdezésekor.



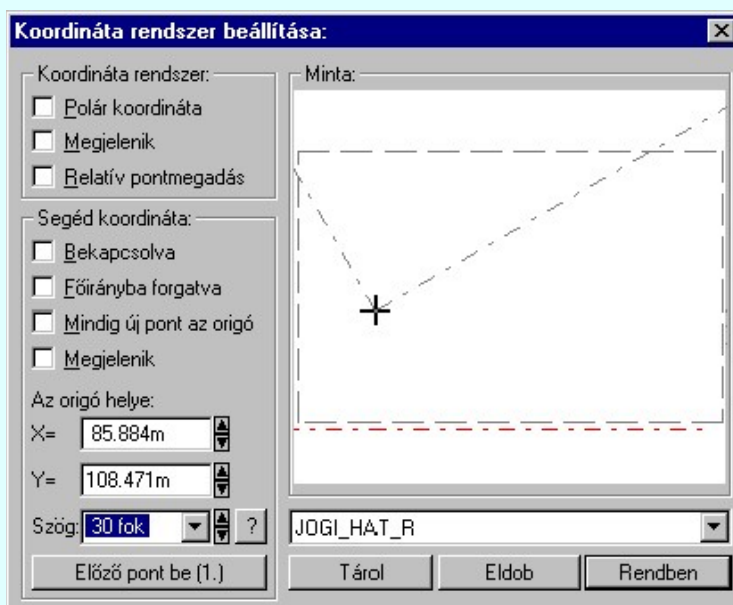
Koordináta rendszer beállítás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓**Koordináta rendszer...**


Szerszám:

Billentyűzet: **[O]**

Az ablakban lévő funkciók segítségével a felhasználó be tud állítani olyan koordináta rendszert, ami megkönnyíti a következő pont helyének pontos megadását. Ehhez következő funkciók állnak rendelkezésre:



- 'Polár koordináta'** Ez egy két állású kapcsoló. Bekapcsolt állapot esetén a képernyő alján az aktuális koordináta visszajelzése polár koordinátákban történik.
- 'Megjelenik'** Ez egy két állású kapcsoló. Két ilyen elnevezésű gomb van az ablakban. A felső a felhasználói koordináta rendszerre vonatkozik, az alsó a segéd koordináta rendszerre vonatkozik. A bekapcsolt állapotot a négyzetben megjelenő "X" vagy "pipa" jelzi. A mindkét koordináta rendszerre igaz, hogy piros színnel jelenik meg, ha aktív, egyébként feketével. A kapcsoló átállítása után a változás csak a képernyő újrarajzolása után látható.
- 'Relatív pontmegadás'** Ez egy két állású kapcsoló. Bekapcsolt állapotban a kurzor pont visszajelzése és a pont megadás az **előzőleg megadott ponthoz** tartozó relatív koordináta rendszerben történik. **'Ha a segéd koordináta rendszer'** be van kapcsolva, akkor a relatív pontmegadás nem működik!
- 'Bekapcsolva'** Ez egy két állású kapcsoló. Bekapcsolt állapot esetén a kurzor koordinátáját a segéd koordináta rendszerhez viszonyítva jelzi vissza (alul, a képernyő jobb oldalán). Kikapcsolt állapotban a felhasználói koordináta rendszerhez viszonyított értékek jelennek meg ugyanitt.
- 'Főirányba forgatva'** Ez egy két állású kapcsoló. Bekapcsolt állapotában a rajz elforgatva jelenik meg a képernyőn úgy, hogy a segéd koordináta x tengelye vízszintes legyen, és balról jobbra mutasson.
- 'Mindig új pont az origó'** Ez egy két állású kapcsoló. Bekapcsolt állapotában (és ha a segéd koordináta is be van kapcsolva) minden egyes pont bevitele után a segéd koordináta origóját áthelyezi a bevitt pontra.
- 'Origó helye: 'X' és 'Y'** (Vagy polár koordináta esetén 'R' és 'Fi'). A két érték a segéd koordináta rendszer origójának megadására szolgál. Az adat megadható az ablakba való beírásával, vagy a megfelelő nyomógombok segítségével. Az értékek a mellettük lévő nyilacsakkal növelhetők illetve csökkenthetők.
- 'Előző pont be (1.)'** Az **OmegaCAD** rendszer a négy utoljára megadott pont koordinátáját tartja nyilván. Ezek sorban áttöltethetők a segéd koordináta rendszer origójának megadására szolgáló szerkesztési ablakokba az **'Előző pont be (1.)'** gomb lenyomásával. A gombon lévő sorszám a lehetséges négy közül annak a pontnak a számát mutatja, amelyik a lenyomáskor betöltődik a szerkesztési ablakba. A negyedik pont adatainak betöltése után ismét az első pont következik.
- 'Szög'** A segéd koordináta rendszernek a felhasználóihoz viszonyított szögének beállítására szolgál. A szög megadható a főbb irányokra egy listából való választással, vagy a billentyűzetről az ablakba való begépeléssel, és az ablak mellett lévő nyilakkal növelhető illetve csökkenthető az éppen benne lévő

érték. A -et tartalmazó gombra kattintva megjelenik a szögmérések listája. A kiválasztott értékre kattintva áttölthető az ablakba.

'Tárol'

A rajzhoz tartozó minden réteghez hozzárendelhetünk egy segéd koordináta beállítást. Ha visszajelzési terület alatt lévő lista ablakban kiválasztjuk valamelyik réteget, a hozzá rendel segéd koordináta adatok (origó, szög) betöltődik a szerkesztő ablakba, és ez lesz az új segéd koordináta beállítás.

A '**Tárol**' gomb lenyomásával az aktuális segédkoordináta beállítást letároljuk a lista ablakban lévő réteghez.

A dialógus ablak jobb oldalán a '**Minta:**' grafikus ablakban visszajelzi a koordináta rendszerek elhelyezkedését a rajzlaphoz viszonyítva.



A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.

A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat.

Korlátozások/megjegyzések:



Pont igazítási mód beállítás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓**Pont igazítási mód...**

Szerszámos:

Pont bevétel közben az egér jobb gombjának lenyomásával:



A '**Pont igazítási mód...**' menü kiválasztásakor, vagy [Pont bevétel](#) közben az egér jobb oldali gombjára kattintáskor megjelenik a '**Pont igazítás**' dialógus ablak, ahol tizenegy féle pont igazítási módot lehet beállítani rádió gombokkal. Az új igazítási mód kiválasztása után az ablak bezáródik, és újra pont bevételi állapotba kerül a rendszer.

Pont bevétel közben [Gyorsbillentyű használatával](#), a dialógus ablak megjelenítése nélkül is megváltoztatható a pont igazítási mód! A gyorsbillentyűk hozzárendelése a '**Pont igazítás**' és a [Gyorsbillentyű kiválasztás](#) panelen történik.

Ha a dialógus ablak menüből lett megnyitva, akkor a funkciók egy része nem használható, ezért érvénytelenre van állítva!

**A beállítható módok:**

- 'Szabad'** Engedi a kurzor szabad mozgását, bármilyen pontot elfogad bemenő adatként.
- 'Rácspontra'** A kurzort csak rácspontra engedi, - akkor is, ha nem látható a rácspont-.
- 'Meglévő pont'** Kereső kurzor jelenik meg szabad mozgattal. A kereső kurzorral leginkább megközelített pont - vonal pontja, körív végpontjának megközelítésekor a végpont, közbenső pont megközelítésekor a kör középpont - koordinátáját adja bemenő adatként. A V7.32 verzió esetén a szerkesztés alatt álló vonallánc pontjait is lehet azonosítani meglévő pontként. A korábbi változatoknál erre nem volt lehetőség.
- 'Főirányban'** A kurzor szabadon mozoghat. Az új pont X vagy Y koordinátája megegyezik az előző pontéval. A kettő közül az, amelyik kevésbé tér el. Így a vonalszakasz párhuzamos lesz a koordináta rendszer valamelyik tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer be van kapcsolva, annak a tengelyeivel lesz párhuzamos.
- 'Főirány+rács'** Megegyezik a '**Főirányban**' móddal, azzal az eltéréssel, hogy a kurzor '**Rácspontra**' igazítva mozog.
- 'Felezőpont'** Kereső kurzor jelenik meg szabad mozgattal. A kiválasztott vonal felezőpontját adja bemenő adatként. (Más vonalakkal való metszéspontokat nem vesz figyelembe a szakasz felezőpontjának számításánál.).
- 'Merőleges'** Kereső kurzor jelenik meg szabad mozgattal. Az új pontot az előző pontból a kiválasztott egyenesre bocsátott merőleges és az egyenes metszéspontja adja. (A metszéspont a szakaszon kívül is lehet.).
- 'Metsző pont'** Kereső kurzor jelenik meg szabad mozgattal. Két szakaszt kell kijelölni. Az új pontot a két szakasz meghosszabbításának metszéspontja adja.



'Ortogonális'


Kereső kurzor jelenik meg szabad mozgással. Egy szakaszt kell azonosítani. Ennek az azonosítási ponthoz közelebb eső végpontjához helyez el egy koordináta-rendszer jelzést, aminek az X tengelye a távolabbi végpont felé mutat. Ezután megjelenik az [Orto. megadás](#) dialógus ablak, ahol meg lehet adni a megjelenített koordináta-rendszerhez viszonyított helyzetét.

'Pont elkapás'



A kurzor szabadon mozog, de közben a program folyamatosan figyeli a kurzor közelében lévő elemeket. Ha egy vagy több elemtől a távolság kevesebb, mint a keresősugár, meghatározza a beállításoknak elérhető legközelebbi pontot, és ennek koordinátáját adja eredményként a következő beviteli pontként, és nem a kurzor pozícióját. Részletesebben lásd a [Pont elkapási mód...](#) leírásánál. **'Ez a mód csak a rajzon történő szerkesztéskor működik!'** (pl. szimbólum szerkesztéskor szabad kurzormozgatásnak felel meg.).


'Pont megadás'

A [Pont megadás ablak](#) dialógus ablak jelenik meg, ahol a pont koordinátáit lehet megadni. Ennek a módnak a választása abban tér el a  gombra kattintástól, hogy ebben az esetben automatikusan megjelenik az ablak, több pontot is meg lehet adni egymás után, anélkül, hogy többször kellene az egérrel ismételtlen kiválasztani a  funkciót.

A pont igazítási mód feliratok után álló nyomógombok mindegyikén egy-egy betű látható (pl.: ). Ezek a betűk a pont igazítási módhoz tartozó gyorsbillentyűk. A nyomógombra kattintásra megnyíló [Gyorsbillentyű kiválasztás](#) dialógus ablakban lehet a pont igazítási módhoz az új gyorsbillentyűt hozzárendelni.

A **'Pont elkap'** módhoz tartozó  gombra kattintással a [Pont elkapási mód...](#) dialógus ablakot lehet megnyitni, ahol az egyes elkapási módok használat ki-be kapcsolható.

A  csak akkor engedélyezett, ha az [Ablakozás görgetőkerékkel](#) ki van kapcsolva. A  gombra kattintással a [Zoom, Pan](#) funkcióba lehet lépni. **'Ha a gomb engedélyezett'**, a dialógus ablakba belépéskor erre a gombra ugrik a kurzor, így pont bevétel közben az egér mozgása nélkül a jobb, majd a bal egérgombra kattintással be lehet lépni a [Zoom, Pan](#) funkcióba.


Ha az [Ablakozás görgetőkerékkel](#) be van kapcsolva, a dialógus ablak megnyitásakor a kurzor a  gombra ugrik, így az egér mozgása nélkül lehet a bal gombra kattintással a [Pont elkapási mód...](#) dialógus ablakot megnyitni.

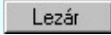
Ha a  gombra kattint, a [Pont megadás ablak](#) funkciói érhetőek el.

A [Koordináta](#) gomb segítségével a segéd koordináta rendszer állítható be, ami nagy segítséget jelent a pozicionálásokhoz.

A [Rács](#) gombra kattintva a segéd-rács beállításait lehet módosítani.

 A gombra kattintáskor megnyitja ezt a súgó állományt.

 A gomb [Vonal](#) szerkesztés esetén, ha már van minimum 2 pont megadva, **'Egyebek'** feliratú gombra cserélődik. **'Eldob'** felirat esetén a gombra kattintáskor lezárja az ablakot, kilép a pont bevételből, ha volt lezáratlan [Vonal](#), eldobja, nem helyezi el a rétegen. **'Egyebek'** felirat esetén a gombra történő kattintáskor megjelenik a [Vonal vége?](#) dialógus ablak, ahol a vonal további módosítására vagy mentés nélküli eldobására van lehetőség.

 A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat, lezárja az ablakot, kilép a pont bevételből, ha volt lezáratlan [Vonal](#), lezárja, és a rétegen elhelyezi azt.

Korlátozások/megjegyzések:



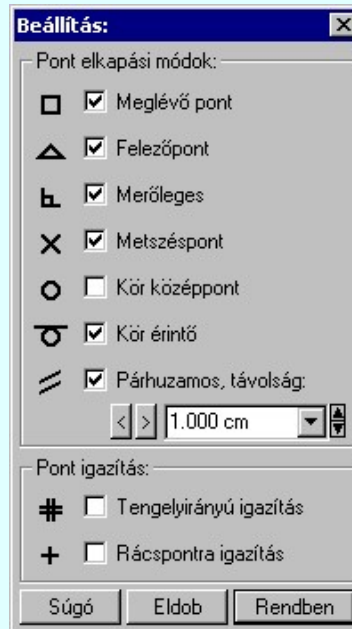
Pont elkapás mód beállítás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Pont elkapási módok...

Szerszámos:

Funkció: **Pont igazítás** → **Pont elkapás**

A [Pont igazítási mód...](#)-ban dialógus ablakban a **'Pont elkap'** módhoz tartozó gomb megnyomásakor, vagy a **'Pont elkapási módok...'** menüre kattintáskor megjelenik a **'Beállítás:'** dialógus ablak:



A **'Pont elkapási módok:'** csak azokat a jellegzetes pontokat vizsgálja a program, amelyek ebben a beállító ablakban be vannak jelölve. A beállítható módok:

- 'Meglévő pont'** Vonal szakaszok és körívek végpontját azonosítja.
- 'Felezőpont'** Vonalszakaszok felezőpontját azonosítja. A középpont meghatározásánál a szerkesztéskori hosszt veszi figyelembe, az esetleges metsző szakaszokat figyelmen kívül hagyja.
- 'Merőleges'** Az utoljára megadott pontból az azonosított szakaszra levetített merőleges pontot adja. Csak akkor érvényes, ha a szakasz két végpontja közé esik.
- 'Metszéspont'** Vonalak és körök metszéspontját azonosítja (bármilyen kombinációban).
- 'Kör középpont'** Kör középpontját azonosítja. Az azonosítás történhet a középpont vagy a körív kerületi pontjának megközelítésével.
- 'Kör érintő'** Az utoljára megadott pontból a körhöz húzott érintő érintési pontját adja.
- 'Párhuzamos'** Az azonosított egyenestől a korábban beállított távolságra lévő pontot adja. Ha több közeli egyenes is van, akkor a kurzor megfelelő helyre mozgásával lehet kiválasztani a több lehetőség közül a felhasználó számára szükséges pontot.

A párhuzamos távolságának beállítására a csoport szolgál. A távolság értéket be lehet írni a szerkesztési ablakba, vagy a fel-le nyilakkal lehet növelni-csökkenteni. Lehet értéket választani a legördíthető listából. A gombbal az aktuális értéket hozzá lehet adni a listához. A gombbal az aktuális értéket törölni lehet a listából - ha már szerepel benne -. A gomb segítségével a felhasználói sablonban eltárolt értékekből választhatunk!

A **'Pont igazítás:'** csoportban azokat a módokat lehet beállítani, amelyek módosíthatják a pont beviteli értéket a kurzor pillanatnyi helyzetéhez képest. Ezek a módok, **'Tengely irányú igazítás'**, **'Rácspontra igazítás'** csak akkor befolyásolják a pont helyzetét, ha a **'Pont elkapás'** a pont bevitelhez bekapcsolt, valamint a **'Pont elkapási módok'** megadott pontok egyike sem érvényesül a kurzor pillanatnyi helyzetében.

Lényegében ezek a kapcsolók biztosítják, hogy **'Pont elkapás'** esetén is lehessen **'Tengely irányú'** igazítás, és/vagy **'Rácspontra igazítás'**, ha az adott ponton nincs elkapható pont.

'Tengely irányú igazítás' A kurzor szabadon mozoghat. Az új pont X vagy Y koordinátája megegyezik az előző pontéval. A kettő közül az, amelyik kevésbé tér el. Így a vonalszakasz párhuzamos lesz a koordináta rendszer valamelyik tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer be van kapcsolva, annak a tengelyeivel lesz párhuzamos.

+ 'Rácspontra igazítás' A kurzort csak rácspontra engedi, - akkor is, ha nem látható a rácspon.



A gombra kattintáskor megnyitja ezt a sűgő állományt.

A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.

A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat. A gyorsabb használat érdekében, ha ez a dialógus ablak a [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablakból lett megnyitva, akkor a gombra kattintáskor a **'Pont igazítás:'** dialógus ablak is bezáródik.

Korlátozások/megjegyzések:



Segédrács beállítás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Rács...

Szerszámok:

Billentyűzet: **[G]**

A 'Rács beállítása:' ablak a felhasználót a pozicionálásban segítő segédrács beállítását szolgálja:



'Rács adatok:'

'Rács távolság:' A rács távolság külön állítható 'X' és 'Y' irányban. A távolságot felhasználói egységben kell megadni. A rács távolság érték megadása többféle módon is történhet:

- A szerkesztő ablakba történő beírással.
- A legördíthető listából történő választással. (A lista ugyanazokat az értékeket tartalmazza az 'X' és az 'Y' irányú beállításához is.)
- Az értékek léptetésével (a szerkesztési ablak mögött lévő felfelé és lefelé mutató gombok segítségével).
- Az aktuális érték kétszerezésével illetve felezésével '*2' illetve '/2' gomb segítségével.



A rács 'X' és az 'Y' az irányú távolság szerkesztő ablaka előtt elhelyezkedő gomb segítségével az ablakban lévő aktuális értéket lehet a legördíthető listához hozzáadni. Ezt a listát a program tárolja, így a következő használat során is a rendelkezésre áll. Ha az aktuális érték már megtalálható a listában, akkor a program figyelmeztető hangjelzést ad.



A rács 'X' és az 'Y' irányú távolság szerkesztő ablaka előtt elhelyezkedő gomb segítségével az ablakban lévő aktuális értéket lehet a legördíthető listából törölni. Ezt a listát a program fájlban tárolja, így a következő használat során is a rendelkezésre áll. Ha a törölni kívánt érték nem található a listában, akkor a program figyelmeztető hangjelzést ad.

Rács megjelenik Kapcsolóval a segéd rács megjelenítést lehet ki- illetve bekapcsolni. Ha a rács az adott ablak kivágásban túl sűrű lenne, az **OmegaCAD** rendszer ritkítva jeleníti meg - pl. minden másodikat -. Ha még így is túl sűrű lenne, akkor a bekapcsolt állapot ellenére nem jeleníti meg.

'X = Y'

A rács 'Y' irányú távolsága megegyezik az 'X' irányú távolsággal. Ennek a funkciónak a bejelölésekor az 'Y' távolság értéke azonnal felveszi a 'X' aktuális értékét. Az 'Y' érték módosítására szolgáló gombok érvénytelenné válnak. Az 'X' értékének módosításakor automatikusan módosul az 'Y' távolság értéke is.

'Léptetési érték:'

A '**Léptetési érték:**' csoportban lévő 'DX=' és 'DY=' szerkesztési ablak segítségével azt lehet beállítani, hogy a rács távolság léptetéssel történő növelése illetve csökkentése milyen léptetési értékkel történjen. A léptetési értékek változtatása is történhet léptetéssel az ablakok mellett lévő két-két léptetési gomb segítségével (a léptetési érték 0,5 értékkel változik).

A gombra kattintáskor megnyitja ezt a súgó állományt.

A gomb lenyomásával lezárja az ablakot, és az ablak megnyitáskor érvényes segédrács beállítás marad érvényben.

A gomb lenyomásával a rendszer lezárja az ablakot, és az új segédrács beállítások lesznek érvényesek.

Lásd még:



[Rács felezése](#) [F]

[Rács duplázása](#) [D]

Korlátozások/megjegyzések:


- A rács távolságok és láthatóságának ki/be kapcsolása [Pont bevitel](#) állapotban a [Pont igazítási mód...](#)-ban is lehetséges.
- Ha a képernyőn megjelenő képpontok három képpontnál sűrűbbek, akkor az ablakozáskor 'A rács pontok sűrűek. Nincsenek megjelenítve.' üzenet jelenik meg.

- Ha a képernyőn megjelenő képpontok kilenc képpontnál sűrűbbek, akkor az '**A rácspontok sűrűek. Csak minden második látszik.**' üzenet jelenik meg.
- Ha a képernyőn megjelenő képpontok hat képpontnál sűrűbbek, akkor az '**A rácspontok sűrűek. Csak minden harmadik látható.**' üzenet jelenik meg.
- A rácspontok képernyőn értelmezett sűrűsége az ablakozott terület nagyságától függően változik. Ha az ablakozott területet növeljük, akkor a növelés arányában nő a képernyőn látható pontok sűrűsége is.
- Lehetőség van 'x' és 'y' irányban különböző pontrács sűrűség beállítására!
- A rács beállításhoz eltárolt értékeket a rendszer a '**x:\V10x..\OmegaWin32\O_Win.ini**' állományban tárolja.




Segédrács felezése

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Rács felezése

Szerszámok: 

Billentyűzet: **[F]**

A funkció segítségével, egyetlen mozdulattal a  [Rács... \[G\]](#) funkcióban érvényesen beállított rács méretet megfeleztük. Ha a pontbevitelhez nem rács igazítás volt bekapcsolva, akkor a funkció automatikusan bekapcsolja a rácspontra igazítást is.

Korlátozások/megjegyzések:


- A rács távolságok és láthatóságának ki/be kapcsolása [Pont bevitel](#) állapotban a [Pont igazítási mód...](#)-ban is lehetséges.




Segédrács duplázása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓

Rács duplázása

Szerszámok: 

Billentyűzet: **[D]**

A funkció segítségével, egyetlen mozdulattal a  [Rács... \[G\]](#) funkcióban érvényesen beállított rács méretet megduplázzhatjuk. Ha a pontbevitelhez nem rács igazítás volt bekapcsolva, akkor a funkció automatikusan bekapcsolja a rácspontra igazítást is.

Korlátozások/megjegyzések:

- A rács távolságok és láthatóságának ki/be kapcsolása [Pont bevitel](#) állapotban a [Pont igazítási mód...](#)-ban is lehetséges.



Egyéni testre szabás

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Beállítások...

Szerszámos:

A funkció összegyűjtve tartalmazza a grafikus alrendszer működését meghatározó felhasználói beállítások lehetőségeit az alábbi fűlek alatt érhetjük el:



Tartalom:

Színek	Rendszer színek beállítása
Képernyő	Képernyő munkaterület beállítása
Működés	Rendszer működési beállítások
Kurzor	A mutató kurzor méretének beállítása
Elem fogás	Az elem fogás méretének és színének beállítása
Pont elkapás	A pont elkapás méretének és színének beállítása
Grafika	A grafikus elemek megjelenítésének beállítása
Memória	Memória méret beállítása
Rendszer	Egyéb rendszer működési beállítások
Ajánlott	Ajánlott beállítások visszaállítása

Eldob	A gomb lenyomásával érvénytelenítheti a változtatásokat.
Rendben	A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat.

Korlátozások/megjegyzések:



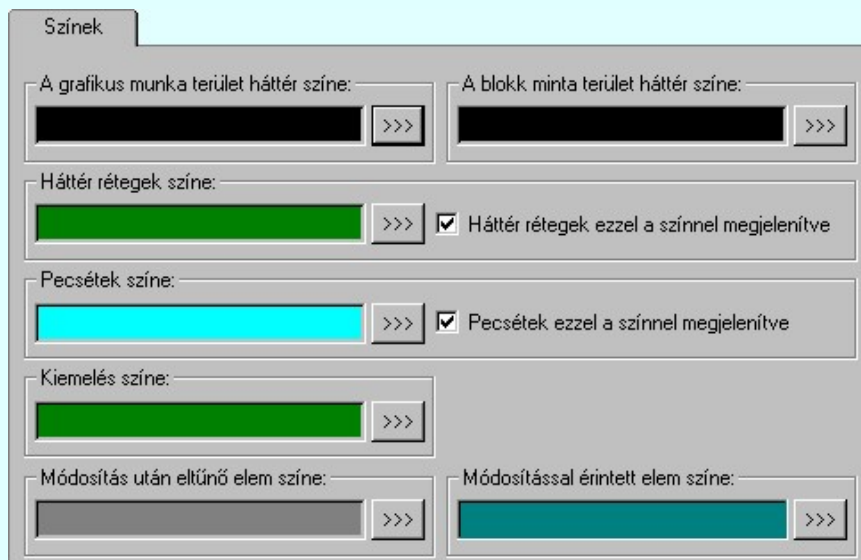
Rendszer színek beállítása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
[Beállítások...](#)

Szerszámos: 

Gomb: **Színek**

A panelon a grafikus munkaterület, blokk minta ablak, kiemelés, háttér rétegek színeit állíthatjuk be:




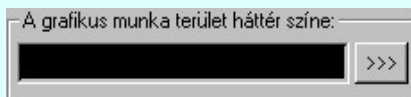
Tartalom:

- [Munkaterület háttér színe](#)
- [Blokk háttér színe](#)
- [Háttér rétegek színe](#)
- [Pecset színe](#)
- [Kiemelés színe](#)
- [Módosítás után eltűnő elem színe](#)
- [Módosítással érintett elem színe](#)

Munkaterület háttér színe

A 'Munkaterület háttér' színe a rendszer rajzi munkaterületének háttérszínének beállítása szolgál.

A  nyomógomb megnyomásával a szín beállítási palettába jutunk, ahol a tetszőleges szín kiválasztható, vagy igény szerint egyedi szín 'keverhető'.



Figyeljünk arra, hogy a háttér szín **ne egyezzen** meg a rajz egyik **vonalszínével sem**, mert akkor a háttér színnel megegyező elemek nem látszanak a rajzon!

Korlátozások/megjegyzések:


- Ne használjunk háttér színeként a rajz egyik **vonalszínével** sem megegyező színt. Ezek nem látszanak a képernyőn!
- A V8.20 változat a munkaterület háttér színével azonos, vagy ahhoz közel eső vonal színeket ellenkező tónusba konvertálja az alábbi határok között:
 - Ha a háttér szín RGB intenzitása minden szín esetében kisebb, mint 50 egység, azaz fekete, vagy erősen sötét, akkor a vonal színt 255 mínusz a szín intenzitása módon átfordítja, azaz fehér, vagy igen világos színbe.
 - Ha a háttér szín RGB intenzitása minden szín esetében nagyobb, mint 205 egység, azaz fehér, vagy igen világos, akkor a vonal színt 0 plusz a szín intenzitása módon átfordítja, azaz fekete, vagy erősen sötét színbe.

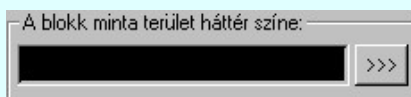
- Ezzel a meglévő rajzok színeitől függetlenül használhatunk fehér, igen világos munkafelületet, vagy fekete, igen sötét munkafelületet.

- A rajz vonalak színét a [Rajz vonalak...](#) funkcióban állíthatjuk be!

Blokk háttér színe

A 'Blokk háttér színe' a rendszer blokk dialógus paneljein a blokk terület rajzlap háttérszínének beállítása szolgál.

A  nyomógomb megnyomásával a szín beállítási palettába jutunk, ahol a tetszőleges szín kiválasztható, vagy igény szerint egyedi szín 'keverhető'.



Figyeljünk arra, hogy a háttér szín **ne egyezzen** meg a rajz egyik **vonalszínével sem**, mert akkor a háttér színnel megegyező elemek nem látszanak a rajzon!


Korlátozások/megjegyzések:

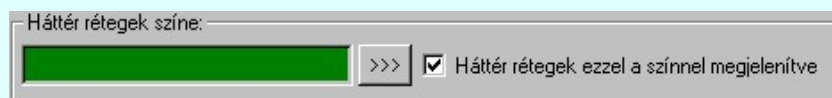
- Ne használjunk háttér színeként a rajz egyik **vonalszínével sem** megegyező színt. Ezek nem látszanak a képernyőn!
- Ajánlatos a blokk háttér színét a grafikus munkaterület színével megegyező, vagy ahhoz közelálló színt beállítani!

Háttér rétegek színe

A 'Háttér rétegek színe' a szerkesztés közben az aktuális menüpont által módosításra kiválasztott elem megkülönböztetett megjelenítésére szolgál.

A háttér rétegek látszanak a rajzokon, de a grafikus műveletek nem hatnak rájuk. A rajzi elemek az azonosítási műveletekben részt vesznek! (pontfógás, metszésponatok szerkesztése stb...)

Beállíthatjuk, hogy legyen-e elkülönített színű háttér réteg megjelenítés, és ha igen, akkor  nyomógomb megnyomásával a szín beállítását is megadhatjuk.



A háttér rétegek ezzel a színnel megjelenítve

A háttér rétegek csak ennek a kapcsolónak a bekapcsolt állapota mellett jelennek meg ezzel a színnel!

Ha módosítottuk a megjelenítést, akkor a módosítás hatása csak a képernyő újrajzolása után látszik. (Bármely ablakozási funkció végrehajtása)

A háttér rétegeket a  [Rajz... \[R\]](#) párbeszéd panelon állíthatjuk be!


Korlátozások/megjegyzések:

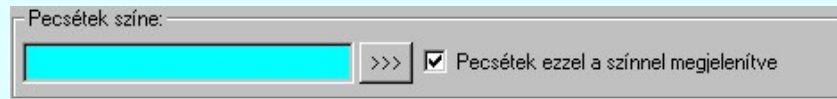
- A háttér réteg szín nem befolyásolja a rajz háttér rétegeinek állapotát!
- A rajz vonalak színét a [Rajz vonalak...](#) funkcióban állíthatjuk be!

Pecsét színe

A 'Pecsét színe' a tervlap szerkezetű rajzokon (amelyeken van elkülönített terv pecsét (embléma) állomány automatikus kezelés) a pecsétek elkülönített színű megjelenítésének beállítása szolgál.

A pecsét rajzolatok látszanak a rajzokon, de a grafikus műveletek nem hatnak rájuk. A rajzi elemei az azonosítási műveletekben sem részt vesznek! (pontfogás, metszéspontok szerkesztése stb...)

Beállíthatjuk, hogy legyen-e elkülönített színű pecsét megjelenítés, és ha igen, akkor  nyomógomb megnyomásával a szín beállítását is megadhatjuk.



Pecsétek ezzel a színnel megjelenítve

A pecsétek csak ennek a kapcsolónak a bekapcsolt állapota mellett jelennek meg ezzel a színnel!

Ha módosítottuk a megjelenítést, akkor a módosítás hatása csak a képernyő újrajzolása után látszik. (Bármely ablakozási funkció végrehajtása)


Elsősorban a rendszer speciális alkalmazásai használják. (**OmegaCAD ELEKTRO**)

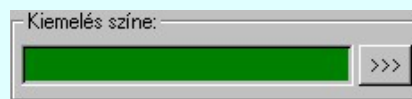
Korlátozások/megjegyzések:

- A pecsét réteg szín nem befolyásolja a rajz pecsét rétegeinek állapotát!
- Csak az **OmegaCAD ELEKTRO** rendszerben használható!

Kiemelés színe

A 'Kiemelés színe' a szerkesztés közben az aktuális menüpont által módosításra kiválasztott elem megkülönböztetett megjelenítésére szolgál.

Ha módosítani akarunk a szín beállításon, akkor az egérrel szín mintára kattintva, vagy  nyomógomb megnyomásával a windows szín beállító palettájába jutunk.




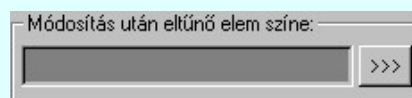
Korlátozások/megjegyzések:

- Ne használjunk kiemelés színeként a rajz egyik **vonalszínével** sem megegyező színt. Ezek nem látszanak a képernyőn!

Módosítás után eltűnő elem színe

Olyan módosítási funkcióra kijelölt elemek szerkesztés közbeni kiemelésére szolgál, mely a módosítás után a kiemelési helyről eltűnik, törlődik. Például elem mozgatás, forgatás.

Ha módosítani akarunk a szín beállításon, akkor az egérrel szín mintára kattintva, vagy  nyomógomb megnyomásával a windows szín beállító palettájába jutunk.




Korlátozások/megjegyzések:

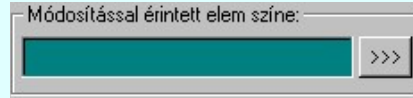
- Ne használjunk kiemelés színeként a rajz egyik **vonalszínével** sem megegyező színt. Ezek nem látszanak a képernyőn!

Módosítással érintett elem színe

Olyan módosítási funkcióra kijelölt elemekhez kapcsolódó elemek szerkesztés közbeni kiemelésére szolgál, mely a módosítás során valamely tulajdonságukkal megváltozhatnak. Ilyen például az **OmegaCAD ELEKTRO** rendszerben a kábel csatorna

sarokpontjának mozgatása. Egy ilyen sarokpont elmozdítása a vele kapcsolatban álló kábel csatorna elem kialakítását is módosítja. Továbbá rövidzárral, vagy sinezéssel kapcsolódó sorkapocs lánc átalakítása

Ha módosítani akarunk a szín beállításon, akkor az egérrel szín mintára kattintva, vagy  nyomógomb megnyomásával a windows szín beállító palettájába jutunk.



Korlátozások/megjegyzések:

- Ne használjunk kiemelés színeként a rajz egyik **vonalszínével** sem megegyező színt. Ezek nem látszanak a képernyőn!



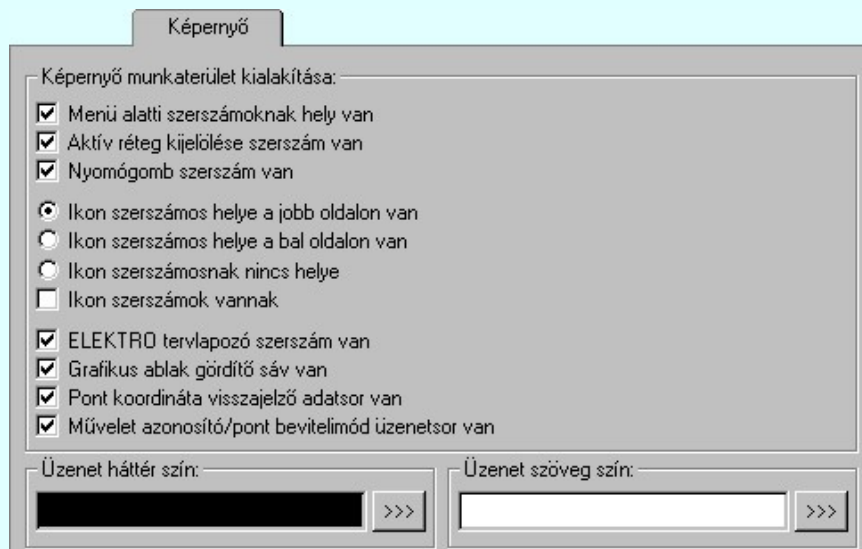
Képernyő munkaterület beállítása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
[Beállítások...](#)

Szerszámok: 

Gomb: **Képernyő**

A panelon a grafikus munkaterület kialakítását, az üzenet ablakok szöveg és háttér színét állíthatjuk be:



Tartalom:

[Képernyő munkaterület kialakítása](#)
[Üzenet terület színe](#)

Képernyő munkaterület kialakítása

A dialogus segítségével a rendszer rajzi és szerszámok munkaterületét tudjuk egyéni igények szerint kialakítani.

- A 'Menü alatti szerszámoknak van hely'
- Az aktív réteg kijelölése szerszám és nyomógomb szerszámok helyének ki/be kapcsolására szolgál. Megtarthatjuk ezt a helyet a képernyőn egyéni szerszámok elhelyezésére akkor is, ha a két rendszer szerszám nincs bekapcsolva. Bármely itt elhelyezett rendszer szerszám bekapcsolása automatikusan bekapcsolja a hely biztosítását is.
- A 'Aktív réteg kijelölése szerszám van'
- Az aktív réteg kijelölése szerszám ki/be kapcsolására szolgál.
Lásd: [Rétegek](#)
- A 'Nyomógomb szerszám van'
- A nyomógomb réteg kijelölése szerszám ki/be kapcsolására szolgál.
Lásd: [Nyomógombok](#)
- A 'Ikon szerszámok helye a jobb oldalon van'
- A rádiógomb segítségével az ikon szerszámok helyét a képernyő jobb oldalára jelöljük ki.
Lásd: [Ikonok](#)
- A 'Ikon szerszámok helye a bal oldalon van'
- A rádiógomb segítségével az ikon szerszámok helyét a képernyő bal oldalára jelöljük ki.
Lásd: [Ikonok](#)
- A 'Ikon szerszámok nincs hely'
- A rádiógomb segítségével az ikon szerszámok részére nem biztosítunk helyet.
Lásd: [Ikonok](#)
- A 'Ikon szerszámok vannak'
- Segítségével beállíthatjuk, hogy a rendszer ikon szerszámjai megjelenjenek-e. Ha biztosítunk helyet a fenti funkciókkal az ikon szerszámok részére, és nem használjuk az ikon szerszámokat, akkor ezen a helyen egyéni

szerszámokat is elhelyezhetünk.

Ha nincs biztosítva hely az ikon szerszámok részére, de itt azt bekapcsoljuk, akkor a rendszer a képernyő jobb oldalán fogja elhelyezni.

Lásd: [ikonok](#)

A 'ELEKTRO terv lapozó szerszám van'

Bekapcsolásakor az alábbi tervlapozó lécc jelenik meg:



Használatával egyszerűsödik a tervlapok közötti váltás. A betölteni kívánt tervlapra kattintva az egérrel az új tervlap jelenik meg. Ha a kurzort a tervlapozó lécc fölé állítjuk, akkor a kurzor alatt lévő tervlapon megadott tartalomjegyzék felirat jelenik meg!

Ha a tervlapon nincs tartalomjegyzék, akkor a '- Nincs a lapon tartalomjegyzék!!!' felirat jelenik meg!

Ha a tervtípusnak még nincs egyetlen tervlapja sem megszerkesztve, akkor a tervlapozó lécc 'Nincs lap!' feliratot tartalmazza és érvénytelen.

Ha az ELEKTRO rendszerben nincs tervlap modul megnyitva, akkor a tervlapozó lécc 'Nincs terv betöltve!' feliratot tartalmazza és érvénytelen.

Ha a tervlapozó lécc tartalmazza a tervlap első tervlapját, akkor az ugrás az első laphoz, és a lapozás előre gombok érvénytelenek!

Ha a tervlapozó lécc tartalmazza a tervlap utolsó tervlapját, akkor az ugrás az utolsó laphoz, és a lapozás hátra gombok érvénytelenek!

A 'Grafikus ablak gördítősáv van'

A 'Pont koordináta visszajelző adatsor van'

A 'Művelet azonosító/pont igazítási mód üzenetsor van'

A ki/be kapcsolásukkal a rajzi munkaterület növelhető/csökkenthető a rendszer információk rovására.



Korlátozások/megjegyzések:

- A képernyő munkaterület kialakítása beállítási lehetőség elérhető még a [Szerszámosláda...](#) [Képernyő munkaterület kialakítása](#) funkcióban is!
- Az ELEKTRO terv lapozó szerszám csak az OmegaCAD ELEKTRO rendszerekben használható!

Üzenet terület színe

A Üzenet terület színe a rendszer üzeneteinek háttér és szöveg színének beállítása szolgál.

Az alábbi beállítás esetén így jelenik meg a kurzor aktuális pozíciója és a pont igazítási mód visszajelzése:

X= 1470.00 Y= -190.00
Mód: Rácspontra igazítás [10.00; 10.00]


A beállítás az alábbi mezőkre hat:

- Segéd koordináta beállítás jelzése,

- Az utoljára bevitt pont koordinátái,
- A kurzor pillanatnyi koordinátája,
- Rendszer üzenet sor,
- Pont igazítási mód visszajelzése.

A háttér és szöveg színének beállítása ezen a panelen lehetséges:



A  nyomógomb megnyomásával a szín beállítási palettába jutunk, ahol a tetszőleges szín kiválasztható, vagy igény szerint egyedi szín állítható be.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ne használjunk azonos háttér és szöveg szín beállítást! Ekkor nem látszanak az üzenetek képernyőn!



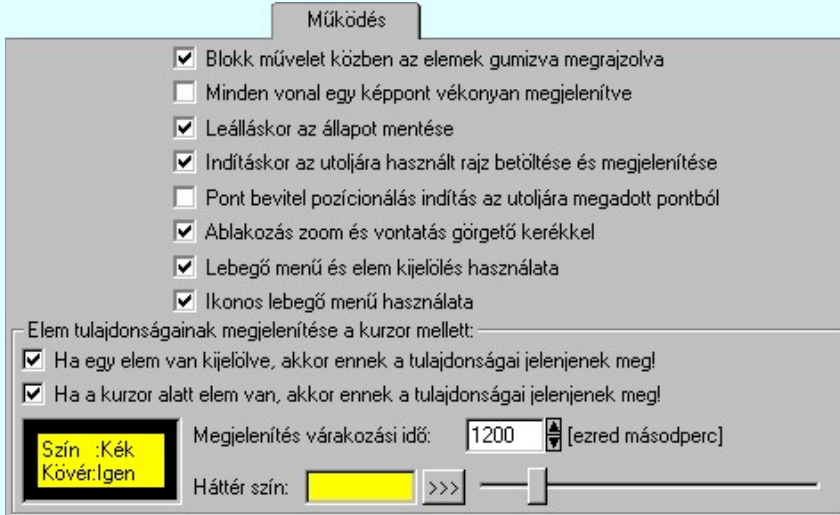
Rendszer működési beállítások

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
[Beállítások...](#)

Szerszámok: 

Gomb: **Működés**

A panelon a rendszer működésére vonatkozó beállításokat végezhetjük el:





Működés

- Blokk művelet közben az elemek gumizva megrajzolva
- Minden vonal egy képpont vékonyan megjelenítve
- Leálláskor az állapot mentése
- Indításkor az utoljára használt rajz betöltése és megjelenítése
- Pont bevétel pozicionálás indítás az utoljára megadott pontból
- Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel
- Lebegő menü és elem kijelölés használata
- Ikonos lebegő menü használata

Elem tulajdonságainak megjelenítése a kurzor mellett:

- Ha egy elem van kijelölve, akkor ennek a tulajdonságai jelenjenek meg!
- Ha a kurzor alatt elem van, akkor ennek a tulajdonságai jelenjenek meg!

Megjelenítés várakozási idő: [ezred másodperc]

Háttér szín:  >>> 

Tartalom:

- [Blokk művelet közben az elemek gumizva megrajzolva](#)
- [Minden vonal egy képpont vékonyan megjelenítve](#)
- [Leálláskor az állapot mentése](#)
- [Indításkor az utoljára használt rajz betöltése és megjelenítése](#)
- [Pont bevétel pozicionálás indítás az utoljára megadott pontból](#)
- [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)
- [Lebegő menü és elem kijelölés használata](#)
- [Ikonos lebegő menü használata](#)
- [Elem tulajdonságainak megjelenítése a kurzor mellett](#)

Blokk művelet közben az elemek gumizva megrajzolva

A 'Blokk művelet közben az elemek gumizva megrajzolva' egy két állapotú kapcsolót működtet. Ha a bekapcsolt állapotot jelző "pipa" látható, akkor az **OmegaCAD** rendszer a grafikus blokkok elhelyezésekor a teljes tartalmát megjeleníti gumizva a pozicionálás közben. Ellenkező esetben csak a grafikus blokk befoglaló méretét jelző keretet gumizza. Mindkét mód fontos lehet a felhasználó számára a feladattól függően.

Korlátozások/megjegyzések:

- A blokk gumizás be/ki kapcsoló állapotának megválasztását a kezelt blokkok bonyolultsága és a használt számítógép teljesítménye befolyásolja célszerűen!

Minden vonal egy képpont vékonyan megjelenítve

A 'Minden vonal egy képpont vékonyan megjelenítve' egy két állapotú kapcsolót működtet. Ha a bekapcsolt állapotot jelző "pipa" látható, akkor az **OmegaCAD** a képernyőn minden vonalat egy pixelsor vékonyságban jelenít meg. Átkapcsolás után a módosítás hatása csak a képernyő újrarajzolása után látszik. (Bármely ablakozási funkció végrehajtása)

Korlátozások/megjegyzések:

- Az opció átállítása nem befolyásolja a rajz állapotát!

Leálláskor az állapot mentése

A 'Leálláskor az állapot mentése' egy két állapotú kapcsolót működtet. Ha a bekapcsolt állapotot jelző "pipa" látható, akkor az **OmegaCAD** rendszer leálláskor az érvényben lévő beállításokat lementi, indításkor ezt az állapotot tölti be. Ha kikapcsolt állapotban van, a "pipa" nem látható, leálláskor a beállításokat nem menti le.

Korlátozások/megjegyzések:

Indításkor az utoljára használt rajz betöltése és megjelenítése

Az Indításkor az utoljára használt rajz betöltése és megjelenítése egy két állapotú kapcsolót működtet. Ha a bekapcsolt állapotot jelző "pipa" látható, akkor az **OmegaCAD** rendszer indításkor az utoljára használt rajzot jeleníti meg a képernyőn. Ha kikapcsolt állapotban van, a "pipa" nincs mellette, és a program legközelebbi indításkor üres rajzlap jelenik meg a képernyőn.

Korlátozások/megjegyzések:

Pont bevétel pozicionálás indítás az utoljára megadott pontból

A Pont bevétel pozicionálás indítás az utoljára megadott pontból egy két állapotú kapcsolót működtet. Ha a bekapcsolt állapotot jelző "pipa" látható, ekkor az **OmegaCAD** rendszer pontbevételkor a pont pozicionálását a rendszerben korábban megadott ponttól kezdi függetlenül az egér pillanatnyi pozíciójától! (Korábbi verziók csak így működtek!)

- Pont bevétel pozicionálás indítás az utoljára megadott pontból Pont bevétel pozicionálás indítás az utoljára megadott **bekapcsolva** pontból
- Pont bevétel pozicionálás indítás az utoljára megadott pontból Pont bevétel pozicionálás indítás az utoljára megadott **kikapcsolva** pontból

Ha kikapcsolt állapotban van, a "pipa" nem látható, ekkor az **OmegaCAD** rendszer pontbevételkor a pont pozicionálását az egér pillanatnyi pozíciójától kezdi! Ha a funkciót olyan helyről indítottuk, hogy a kurzor a funkció indítása pillanatában nincs a grafikus területen, (Grafikus területen kívüli szerszámos, menü) a kurzor mindaddig nem mozog, míg a grafikus terület fölé nem vesszük!

Korlátozások/megjegyzések:


Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel

Az **OmegaCAD** tervezőrendszer egy új, gyorsabb, hatékonyabb ablakozási eljárása, a görgető kerékkel történő ablakozás. Azok a felhasználók, akik ragaszkodnak a megszokott módszerhez, meghagytuk a korábbi ablakozási eljárást is. A két módszer között az Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel kapcsoló segítségével lehet átkapcsolni.

- Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel **bekapcsolva**
- Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel **kikapcsolva**

Ha a bekapcsolt állapotban van, a [Zoom, Pan - görgető kerékkel](#) módszer szerint lehet ablakozni, ennek megfelelő a billentyűk és egérgombok funkciója.




A jobb oldali egérgomb lenyomására a (Zoom) () funkció a **Lebegő menü és elem kijelölés használata** bekapcsolt állapotában úgy használható, ha a jobb oldali egérgomb lenyomásának pillanatában a **billentyűzet Shift** gombja is lenyomott!

Ha kikapcsolt állapotban van, a [Pan Zoom - bal, jobb egérgomb](#) módszer szerint lehet ablakozni.

A beállítástól függően eltérően kell használni az egér gombjait. Ennek részleteit olvassa el a [Pont bevétel](#) leírásánál.

Zoom, Pan - görgető kerékkel

A folyamatos nagyítás-kicsinyítés (Zoom), valamint a folyamatos pásztázás (Pan) típusú ablakozási lehetőség kényelmessé és hatékonyá teszi a munkát. Ha az [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) kapcsoló bekapcsolt állapotban van, akkor ezt nagyon gyorsan, felesleges műveletek nélkül el lehet érni.


Ha az egér középső gombját (görgető kereket) lenyomjuk, a kurzor pozíciójánál „megfogjuk” a rajzot. Ezt a kurzor  jelzi. Ha lenyomva tartjuk billentyűt, és megmozdul az egér, a korábban a képernyőn látható rajzi részlet folyamatosan együtt mozog a kurzorral, a szabadon maradó rajzterületet újrarajzolja a program. Ha az egér ismét megmozdul, akkor a szabad területek újrarajzolása ismét megkezdődik. Ha a gombot felengedjük, akkor az újrarajzolás folytatódik, míg a teljes kép el nem készül. Azonban ezt a folyamatot meg lehet szakítani egy újabb Pan vagy Zoom funkció indításával - az egér görgető kerekének lenyomásával vagy forgatásával -. Előnye ennek a megoldásnak, nem kell megvárni, hogy a teljes újrarajzolás elkészüljön, ha már látszik, hogy tovább kell mozgatni a rajzot, vagy nagyítani-kicsinyíteni kell, akkor ez a művelet azonnal megkezdhető.

A görgető gomb forgatásával folyamatosan lehet változtatni a megjelenített rajzi terület nagyítását (Zoom). Ilyenkor a kurzor változatlan. A görgetés irányával lehet meghatározni, hogy nagyítás vagy kicsinyítés történjen. (Előre görgetéskor nagyít, hátrafelé görgetéskor kicsinyít.) A görgető kerék elfordulásakor törlődik a képernyő, és újrarajzolás kezdődik. Ez a folyamat is az előző bekezdésben írtak szerint zajlik, megszakítható, új Zoom vagy pásztázás azonnal megkezdhető. A nagyítás - kicsinyítés középpontja a kurzor pillanatnyi pozíciója.


A Pan, Zoom funkció pontbevitel közben és azon kívül is egyformán működik, nem kell külön parancs a funkció indításához!

Zoom, Pan - egérgombbal


A folyamatos nagyítás-kicsinyítés (Zoom), valamint a folyamatos pásztázás (Pan) típusú ablakozási lehetőség kényelmessé és hatékonyá teszi a munkát. Ezért ezt a funkciót többféle módon is el lehet érni.


Ha az **OmegaCAD** rendszer alaphelyzetben van, és a kurzor a rajzterületen található, akkor egy kéz alakú () kurzor jelenik meg. Ilyenkor:

- A bal oldali egérgomb lenyomása után (a gombot lent tartva) az egér mozgásával lehet pásztázni (Pan). Ilyenkor a kurzor

átvált négy irányba mutató nyílra (). A korábban a képernyőn látható rajzi részlet folyamatosan együtt mozog a kurzorral, a szabadon maradó rajzterületet újrarajzolja a program. Ha az egér megmozdul, akkor a szabad területek újrarajzolása ismét megkezdődik. Ha a gombot felengedjük, akkor az újrarajzolás folytatódik, míg a teljes kép el nem készül. Azonban ezt a folyamatot meg lehet szakítani egy újabb Pan vagy Zoom funkció indításával - az egér bal illetve jobb oldali gombjának lenyomásával -. Előnye ennek a megoldásnak, nem kell megvárni, hogy a teljes újrarajzolás elkészüljön, ha már látszik, hogy tovább kell mozgatni a rajzot, vagy nagyítani-kicsinyíteni kell, akkor ez a művelet azonnal megkezdhető.

- A jobb oldali egérgomb lenyomása után (a gombot lent tartva) az egér felfelé illetve lefelé mozgásával folyamatosan lehet


változtatni a megjelenített rajzi terület nagyítását (Zoom). Ilyenkor a kurzor átvált felfelé és lefelé mutató nyílra (). Felfelé mozgásakor nagyít, lefelé mozgásakor kicsinyít. Az egér megmozdításakor (ha volt függőleges irányú elmozdulás,) törlődik a képernyő, és újrarajzolás kezdődik. Ha a gombot felengedjük, akkor az újrarajzolás folytatódik, míg a teljes kép el nem készül. Ez a folyamat is az előző bekezdésben írtak szerint zajlik, megszakítható, új Zoom vagy pásztázás azonnal megkezdhető.

- A jobb oldali egérgomb lenyomására a (Zoom) () funkció a **Lebegő menü és elem kijelölés használata** bekapcsolt állapotában úgy használható, ha a jobb oldali egérgomb lenyomásának pillanatában a **billentyűzet Shift** gombja is megnyomott!

Ha a program pont beviteli állapotban van, - pl. vonallánc rajzolása közben, - akkor is van lehetőség a funkció elérésére, kétféle módon:

- Az **F2** gomb megnyomásával.

- A jobb oldali egérgomb megnyomásakor megjelenik a [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablak, ahol a gombra kattintáskor belép a Zoom, Pan funkcióba.

A Zoom, Pan funkció ugyanúgy működik pont bevitel közben is, mint abban az esetben, ha az **OmegaCAD** alaphelyzetben van. Azért, hogy a két esetet könnyebb legyen megkülönböztetni, pont bevitelből történő belépés esetén a kéz kurzornak egy másik változata jelenik meg, ami a pont bevitelre is utal (). Erre azért van szükség, mert a megfelelő ablak beállítás után a középső egérgomb vagy az **F2** billentyű lenyomásával vissza lehet térni pont beviteli állapotba.


Korlátozások/megjegyzések:

Lebegő menü és elem kijelölés használata

Az **OmegaCAD** tervezőrendszernek egy új, gyors és hatékony használati lehetősége, hogy a grafikus területen anélkül kezdeményezhetünk módosítási műveleteket, hogy előre meghatározzuk milyen elemmel milyen műveletet szeretnénk

végrehajtani. A hierarchikus menü rendszer és az ehhez kapcsolódó szerszámok használatakor előre tudnunk kell, hogy milyen típusú elemmel, mit szeretnénk végrehajtani.


Ezzel szemben, ha ezt az opciót bekapcsoljuk, megváltozik a rendszer egér kezelése abban az esetben, ha nincs a funkció végrehajtás közben.

Bekapcsolt állapotában a grafikus munkaterület fölött a kurzor formája ilyen lesz: . A rendszer működése pedig a következő.



- A grafikus munkaterület fölött a **bal** oldali **egérgomb** lenyomásakor a kurzor alatti elemet kijelöli a rendszer, melyet a [kiemelés színével](#) megjelöl, és a jellegzetes, **fogó** pontjait megrajzolja.




- A grafikus munkaterület fölött a **középső egérgomb** (görgető kerék) lenyomásakor, a kurzor pozíciójánál „megföggük” a rajzot. Ezt megváltozó  kurzor jelzi. Ha lenyomva tartjuk a gombot és mozgatjuk az egeret, akkor az egérrel együtt mozog a rajz is a képernyőn. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!



- Ha a kurzor grafikus munkaterület fölött van és az egér **görgető kereket** forgatjuk, akkor az elforgatással arányos mértékű zoommolást végezhetünk, melynek középpontja a kurzor pillanatnyi helyzete. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!



- A grafikus munkaterület fölött a **jobb** oldali egérgomb lenyomásakor, a **billentyűzet Shift** gombja is lenyomott, akkor úgy zoommolhatunk, hogy a zoomolás mértékét az egér elmozdítás mértékével határozhatjuk meg. Ezt megváltozó  kurzor jelzi. Ha már megjelent a módosított zoommot jelző kurzor, akkor a billentyűzet shift gombot nem szükséges nyomva tartani!), akkor az egérrel elmozdulás arányában nő vagy csökken a zoom értéke, melynek középpontja a zoomolás indításkori kurzor pozíció. Ha az egeret felfelé mozgatjuk nő a zoom értéke, lefelé mozgatskor csökken! ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!



- A grafikus munkaterület fölött a **jobb** oldali **egérgomb** lenyomása és felengedésével a rendszer a kurzor mellett megjeleníti a lebegő menüt. A lebegő menü funkcióinak összeállítása az elem kijelölésektől függ. Ha nincs elemkijelölés, akkor egy a szerkesztési menüből összeállított menü csoport jelenik meg:

A lehetőséget a 'Lebegő menü és elem kijelölés használata' kapcsoló segítségével lehet ki/be kapcsolni.

- Lebegő menü és elem kijelölés használata
 Lebegő menü és elem kijelölés használata

Lebegő menü és elem kijelölés használata
Lebegő menü és elem kijelölés használata

bekapcsolva
kikapcsolva

Korlátozások/megjegyzések:

- Az opció csak akkor állítható be, ha az:
 [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) be van kapcsolva!

Ikonos lebegő menü használata

Ha a [Lebegő menü és elem kijelölés használata](#) bevan kapcsolva, a jobb oldali egérgomb lenyomása és felengedésével a rendszer a kurzor mellett megjeleníti a lebegő menüt. A lebegő menü a grafikus munkaterületből takar ki. A kapcsoló bekapcsolt állapotában a lebegő menüben megjelenik a funkció ikonja, valamint, ha van a funkció gyorsító billentyű kombinációja. Ezek az információk hasznosak lehetnek, a funkciók gyors memorizálásához. Ha ezekre már nincs szükségünk, akkor a kapcsoló kikapcsolásával leegyszerűsíthetjük lebegő menüinket.



Példa az ikonos és anélküli azonos lebegő menüre.

Értelemszerűen, ha nincs a [Lebegő menü és elem kijelölés használata](#) bekapcsolva, akkor a kapcsoló érvénytelen!

A lehetőséget a **'Ikonos lebegő menü használata'** kapcsoló segítségével lehet ki/be kapcsolni.

<input type="checkbox"/> Ikonos lebegő menü használata	Ikonos lebegő menü használata	bekapcsolva
<input checked="" type="checkbox"/> Ikonos lebegő menü használata	Ikonos lebegő menü használata	kikapcsolva

Korlátozások/megjegyzések:

- Az opció csak akkor állítható be, ha az:
 - Lebegő menü és elem kijelölés használata** be van kapcsolva!

Elem tulajdonságainak megjelenítése a kurzor mellett

Ebben a csoportban található kapcsolók bekapcsolásával működtethetjük úgy a rendszert, hogy az egyes elemek tulajdonságait a kurzor mellett megjelenítsük.

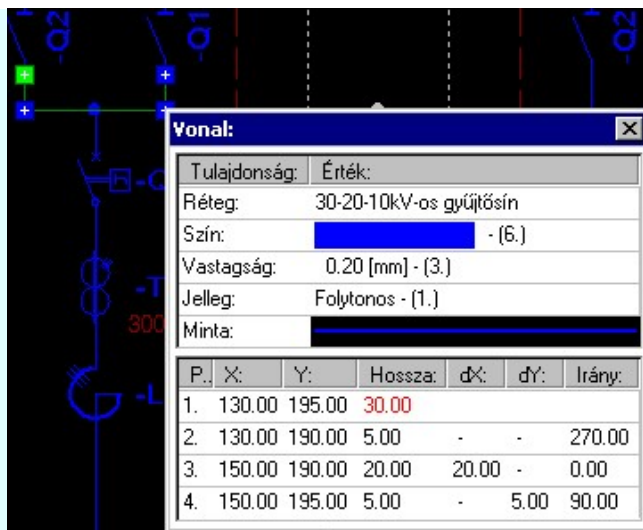
Az így megjelenített információs ablak, vagy ablakok bármely parancs elindításával, vagy az egernek az információs ablak területén kívülre mozgásával bezáródik.

Beállíthatjuk úgy a rendszert, hogy abban az esetben, ha egyetlen egy elem van kijelölve, akkor ennek az egy elemnek a tulajdonságai jelenjenek meg. Ehhez a következő kapcsolót kell bekapcsolnunk.

- A 'Ha egy elem van kijelölve, akkor ennek a tulajdonságai jelenjenek meg!'**
Természetesen ahhoz, hogy ezt a lehetőséget használjuk, az elem kijelölésnek, mint lehetőségnek a rendszerben be kapcsolt állapotban kell lennie. Egyébként ennek híján a kapcsoló érvénytelen állapotú.

Beállíthatjuk úgy a rendszert, hogy ha a kurzort egy azonosítható elem fölött hagyjuk egy meghatározott ideig mozdulatlanul, akkor a kurzor alatt azonosított elemnek a tulajdonságai jelenjenek meg. Ehhez a következő kapcsolót kell bekapcsolnunk.

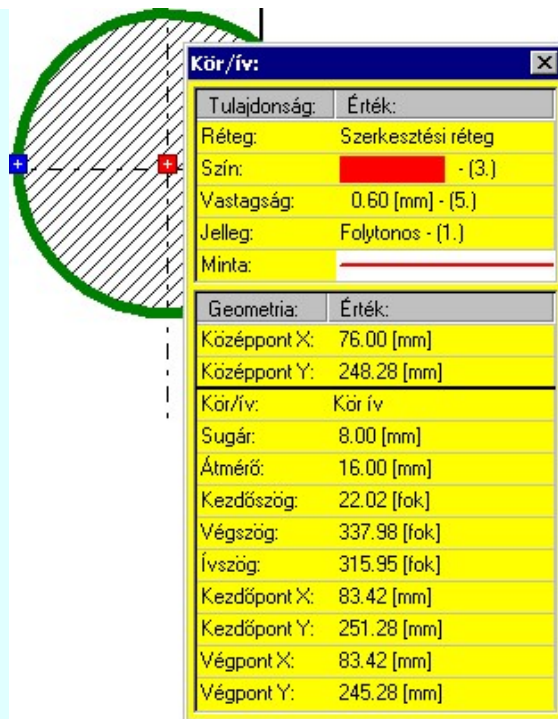
- A 'Ha a kurzor alatt elem van, akkor ennek a tulajdonságai jelenjenek meg!'**
Ha a kurzor mozdulatlan állapotában a beállított idő eltelik, és van elem a kurzor alatt, akkor az elemet a rendszer kiemeli, ugyan úgy mint a kijelölés esetében, majd a rendszer megjeleníti az elem tulajdonságait.



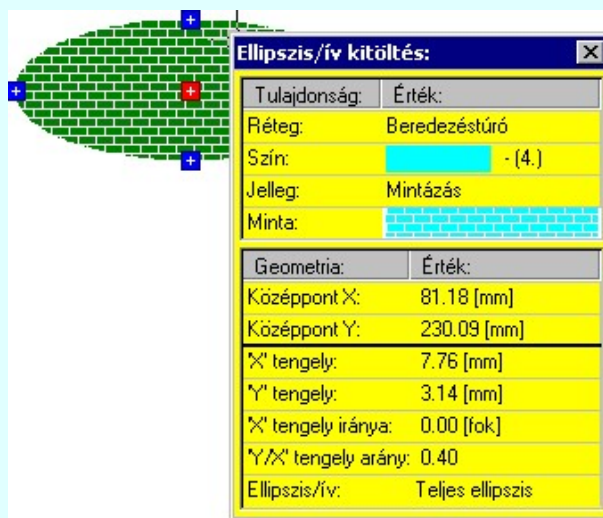
Egy vonal tulajdonságai 'fekete' rajzi háttér használata esetén.



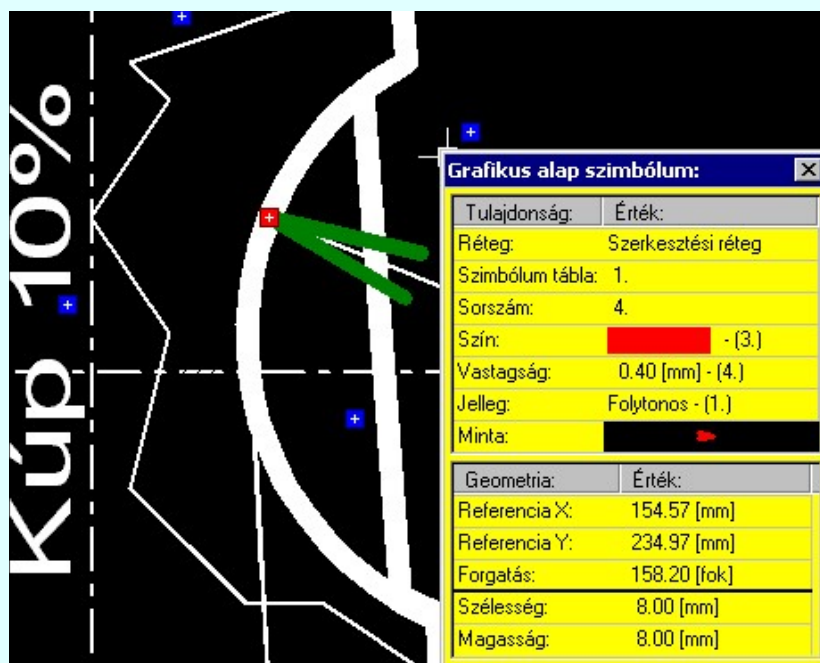
Egy szöveg tulajdonságai 'fehér' rajzi háttér használata esetén.



Egy körív tulajdonságai 'fehér' rajzi háttér használata esetén.



Egy ellipszis kitöltés tulajdonságai 'fehér' rajzi háttér használata esetén.




Nem azonosítja a rendszer a háttér és a kikapcsolt állapotú rétegek elemeit.

Az elem tulajdonságainak listája a fenti két kapcsoló valamelyikének bekapcsolt állapotában jelenik meg az alábbi paraméterekkel:

A 'Megjelenítési várakozási idő:'

Az elem tulajdonságainak listája a kurzor mozdulatlan állapotának kezdetétől ennyi idő múlva jelenik meg. [Az adat ezred másodpercben]

A 'Háttér szín:'

Az elem tulajdonságainak listája adatok háttér színe. A szín mintára kattintva, vagy  gombra kattintva a szín beállítási palettába jutunk. A lista ablak szöveg színe felhasználói oldalról nem állítható! A háttér színét úgy kell beállítani, hogy a szöveg színe általában fekete, de egyes tulajdonságok kiemelésére használatban van piros és kék szöveg szín is!

Korlátozások/megjegyzések:

- A 'Ha egy elem van kijelölve, akkor ennek a tulajdonságai jelenjenek meg!' opció csak akkor állítható be, ha a:
 Lebegő menü és elem kijelölés használata be van kapcsolva!
- A 'Ha a kurzor alatt elem van, akkor ennek a tulajdonságai jelenjenek meg!' opció van bekapcsolva, akkor csak a látható rétegen elhelyezett elemek kerülnek megjelenítésre. A kikapcsolt és háttér rétegek elemei nem!
- Ha a megjelenítendő elemnek speciális tulajdonságai is vannak, akkor ezen elemek tulajdonságait az öt létrehozó modul fogja megjeleníteni.



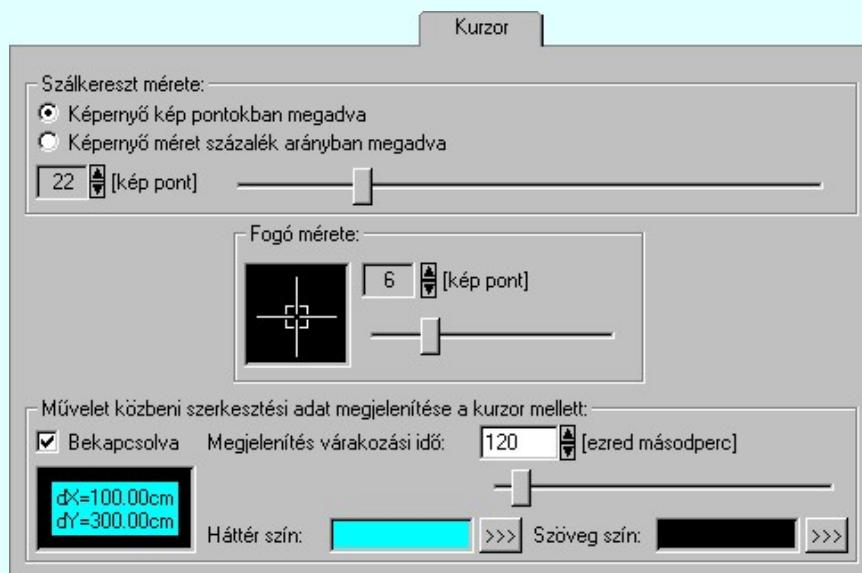
A mutató kurzor méretének beállítása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Beállítások...

Szerszámok:

Gomb: **Kurzor**

A panelon a mutató kurzor méretét, valamint a szerkesztés közbeni adat megjelenítést szabályozhatjuk:



Tartalom:

[Szálkereszt és fogó mérete](#)

[Művelet közbeni szerkesztési adat megjelenítése a kurzor mellett](#)

Szálkereszt és fogó mérete

Ha a **Lebegő menü és elem kijelölés használata** bevan kapcsolva, a grafikus terület fölött a kurzor formája: lesz. A beállítási lapon a kurzor formáját és méretét állíthatjuk be.

'Szálkereszt mérete:'

A szálkereszt méretét kétféle módon adhatjuk meg:

- Képernyő pontokban megadva**
- Képernyő méret százalék arányban megadva**

A szálkereszt méretét a méret beállítás módjának megfelelően a fel/le gombok segítségével egyesével növelve/csökkentve változtathatjuk. Ha a szálkereszt képernyő méret százalékában adjuk meg, akkor a teljes grafikus területet keresztvező szálkereszthez 100%-ot kell megadni.

Állíthatjuk a szálkereszt méretét a csúszka segítségével is.

'Fogó mérete:'

A fogó a szálkereszt középpontjában megjelenő négyzet alakú terület. Az elem fogás során a rendszer ezen a területen belül, az itt beállított azonosító sugárral keresi a rajzon a grafikus elemeket.

A fogó méretét kép pontokban adjuk meg a fel/le gombok segítségével egyesével növelve/csökkentve.



Állíthatjuk a fogó méretét a csúszka segítségével is.

Korlátozások/megjegyzések:

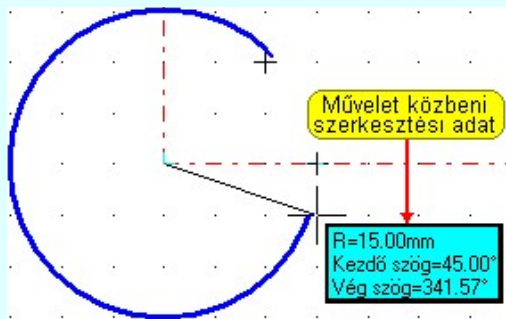
- A szálkereszt és fogó mérete csak a:
 Lebegő menü és elem kijelölés használata bekapcsolt állapotában állítható!
- A fogó mérete [2 - 20] képpont között állítható!
- A szálkereszt mérete képpontokban [2 - 100] képpont között állítható!
- A szálkereszt mérete a képernyő százalékában [2 - 100] % között állítható!

Művelet közbeni szerkesztési adat megjelenítése a kurzor mellett:

Lehetőségünk van arra, hogy a 'Művelet közbeni szerkesztési adat megjelenítése a kurzor mellett' kapcsoló bekapcsolásával a végrehajtás alatt lévő funkció gumizása során a szerkesztett elem fő grafikus paramétereit megjelenítse a rendszer.

- Bekapcsolva** A szerkesztési adatok a kapcsoló bekapcsolt állapotában jelennek meg az alábbi paraméterekkel:
- 'Megjelenítési várakozási idő:'** A szerkesztési adat a kurzor mozdulatlan állapotának kezdetétől ennyi idő múlva jelenik meg. [Az adat ezred másodpercben]
- 'Háttér szín:'** A szerkesztési adat megjelenítési terület háttér színe. A színre, vagy a mellette lévő  gombra kattintva a szín beállítási palettába jutunk.
- 'Szöveg szín:'** A szerkesztési adat szöveg színe. A színre, vagy a mellette lévő  gombra kattintva a szín beállítási palettába jutunk.

A beállítási adat szerszámok csak a funkció bekapcsolt állapota esetén érvényesek!



Példa a művelet közbeni szerkesztési adat megjelenítésre a  [Közép+pont+végpont \[p\]](#) funkció ív végszögének megadásakor.

Korlátozások/megjegyzések:



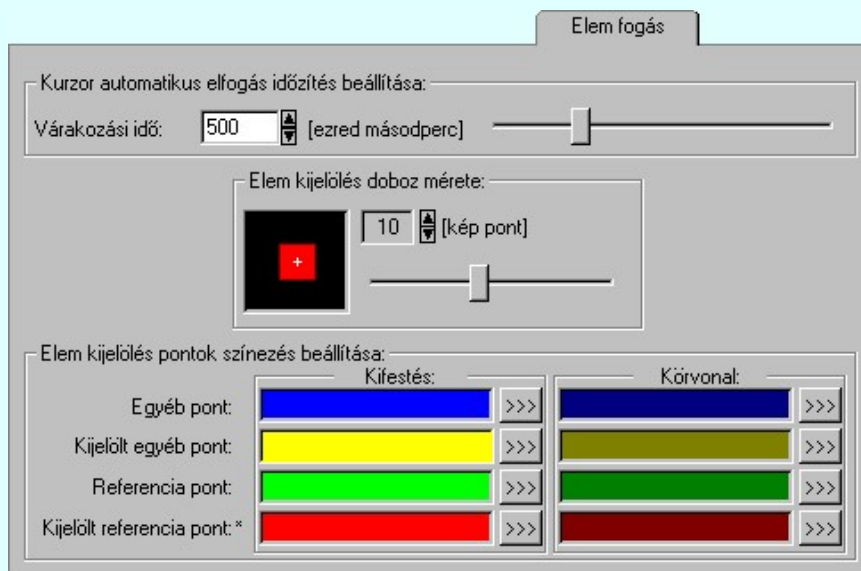
Az elem fogás méretének és színének beállítása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
[Beállítások...](#)

Szerszámok:

Gomb: **Elem fogás**

A panelon az elem fogás megjelenítésének méretét és színét állíthatjuk be. Itt állíthatjuk be a kurzor automatikus elem fogás várakozási időt is:



Tartalom:

[Kurzor automatikus elfogás időzítés beállítása](#)[Elem kijelölés doboz mérete](#)[Elem kijelölés pontok színezés beállítása](#)

Kurzor automatikus elfogás időzítés beállítása

Ha a **Lebegő menü és elem kijelölés használata** bevan kapcsolva, és már van elem, vagy elem csoport kijelölve, akkor ezen kijelöléseknek a kijelölt referencia pontját a rendszer automatikusan módosítja, ha a kurzort a fogó pont közelébe visszük, és a kurzort az itt beállított időn belül mozdulatlanul tartjuk. Az automatikus referencia pont elfogás akkor működik, ha a kurzor a [fogó mérete](#) beállított távolságon belül van a már kijelölt fogóponthoz, és természetesen a kijelölt pont még nem kijelölt referencia pont.

'Várakozási idő:'

Az automatikus elfogás a kurzor mozdulatlan állapotának kezdetétől ennyi idő múlva működik, ha a távolság feltétel teljesül. [Az adat ezred másodpercben]

Az automatikus elfogás idejét megváltoztathatjuk a fel/le gombok segítségével öt ezred másodpercenként növelve/csökkentve.

Állíthatjuk az automatikus elfogás idejét méretét a csúszka segítségével is.

Korlátozások/megjegyzések:

- Kurzor automatikus elfogás időzítés beállítása csak a:
 Lebegő menü és elem kijelölés használata bekapcsolt állapotában állítható!
- Az automatikus elfogás ideje [10 - 2000] ezred másodperc között állítható!

Elem kijelölés doboz mérete

Ha a **Lebegő menü és elem kijelölés használata** bevan kapcsolva, és már van elem, vagy elem csoport kijelölve, akkor ezen kijelölt elemeknek jellegzetes pontjait a rendszer az itt beállított nagyságú négyzet alakú jellel jelöli meg.

Korlátozások/megjegyzések:

- Az elem kijelölés doboz mérete [2 - 20] képpont között állítható!

Elem kijelölés pontok színezés beállítása

Ha a **Lebegő menü és elem kijelölés használata** bevan kapcsolva, és már van elem, vagy elem csoport kijelölve, akkor ezen kijelölt elemeknek jellegzetes pontjait a rendszer az itt beállított színű négyzet alakú jellel jelöli meg.

Két eltérő jellegű pont két féle állapotát lehet eltérő színezéssel megjeleníteni, A pont lehet:

Egyéb pont:

- Vonallánc második, vagy további pontjai
- Kör/ív ellipszis kezdő, vég pontjai
- Szöveg lehetséges (nem az aktuális) referencia pontjai
- Szimbólum, bitkép, csoport befoglaló méretet határoló pontjai

Referencia pont:

- Vonallánc első, kezdő pontja
- Kör/ív ellipszis közép pontja
- Szöveg referencia pontjai
- Szimbólum, bitkép, csoport referencia pont


A kijelöléseknek mindig van egy közös referencia pontja. Ha ezeken közös műveletet hajtunk végre, akkor az ezen pont megfogásával történik. Ez a kijelölt elemek valamely pontja. Meg lehet különböztetni, hogy a közös referencia pont, amely ki van jelölve, az eredetileg valamely elem referencia pontja, vagy egyéb pontja.

Kijelölt egyéb pont:


Kijelölt referencia pont:

A kijelölés pontjait a rendszer az [Elem kijelölés doboz mérete](#) beállított nagyságú négyzet alakú jellel jelöli meg, melyeknek a kifestését, és körvonal színüket itt állíthatjuk be a:


Kifestés:

A kijelölt pont kifestés színe. A színre, vagy a mellette lévő  gombra kattintva a szín beállítási palettába jutunk.

Körvonal:

A kijelölt pont körvonal színe. A színre, vagy a mellette lévő  gombra kattintva a szín beállítási palettába jutunk.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a kurzort a szín palettán, vagy a  gomb fölött mozgatjuk, akkor az ahhoz tartozó pont jelleg mellett egy "*" jelenik meg. Jelezve azt, hogy az [Elem kijelölés doboz mérete](#) megadás minta ablaka ezen pont jelleg szín beállítása szerint jelenik meg!
- A jelölés színeket hozzuk mindig összhangba a [Munkaterület háttér színe](#) és a rajz vonalak szín [Rajz vonalak...](#) beállításokkal, hogy ezek a kiemelések megfelelően látszódjanak!



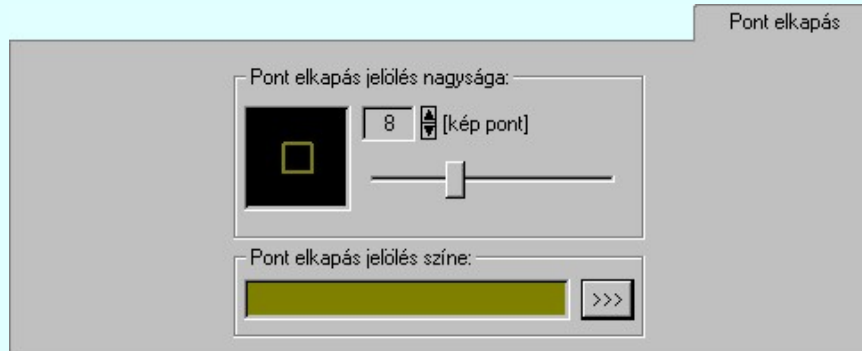
A pont elkapás méretének és színének beállítása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
[Beállítások...](#)

Szerszámos: 

Gomb: **Pont elkapás**

A panelon a [Pont elkapás](#) pont igazítási módhoz tartozó azonosított pontok megjelenítését állíthatjuk be:



Ha a [Pont beviteli mód...](#), [Pont elkapás](#) van beállítva, akkor a [Pont bevitel](#) közben a kurzor mozgásakor a grafikus rajzon lévő elemek azon pontjai, amelyek a kurzor pillanatnyi helyzetében megfoghatók, ezen beállítások szerint jelenik meg a képernyőn:

Tartalom:

- [Pont elkapás jelölés nagysága](#)
- [Pont elkapás jelölés színe](#)


Pont elkapás jelölés nagysága:

A pont elkapás jelölés nagyságát kép pontokban adjuk meg a fel/le gombok segítségével, egyesével növelve/csökkentve. Állíthatjuk a pont elkapás jelölés nagyságát a csúszka segítségével is.

Korlátozások/megjegyzések:

- A pont elkapás jelölés nagysága [2 - 20] képpont között állítható!

Pont elkapás jelölés színe:

A pont elkapás jelölés színre, vagy a mellette lévő  gombra kattintva a szín beállítási palettába jutunk.

Korlátozások/megjegyzések:

- A jelölés színeket hozzájuk mindig összhangba a [Munkaterület háttér színe](#) és a rajz vonalak szín [Rajz vonalak...](#) beállításokkal, hogy ezek a kiemelések megfelelően látszódjanak!



A grafikus elemek megjelenítésének beállítása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
[Beállítások...](#)

Szerszámos:

Gomb: **Grafika**

A panelon a grafikus elemek megrajzolásának paramétereit állíthatjuk be:

A képen a Grafika beállítási panel látható. A panel három fő csoportra van felosztva: 'Vonal egyszerűsítése képernyőn:', 'Szövegek egyszerűsítése a képernyőn:' és 'Bitképek megjelenítésének szabályozása:'. Az első csoportban van egy '0.7' értékű mező a [képpont/mm(rajzlap)] (0.1-5.0) méret alatt folytonos minden vonal beállításra, egy '0.5' értékű mező a 'Jel min. mérete [képpont] (0.1-5.0), ami még megjelenik' beállításra, és egy 'Nulla hosszúságú szakasz átlépése' opció. A második csoportban van egy 'Gyors szöveg megjelenítés.' opció és egy '1' értékű mező a 'Min. méret [képpont]. A kisebb szövegeket téglalappal jelöli.' beállításra. A harmadik csoportban van egy '200' értékű mező a 'Bitkép fájl darabolási mérete [kByte] (200-6000)' beállításra, egy '5.0' értékű mező a 'Min. torzítási arány, amikor már közbenső bitkép készül.(4-)' beállításra, és egy 'A teljes bitképről készüljön gyorsabb segéd bitkép.' opció. Alul van egy figyelmeztető szöveg: 'o: Az így jelölt értékek változtatása után az OmegaCAD rendszert újra kell indítani!'

Tartalom:**'Vonal egyszerűsítése a képernyőn:'**

A 'Vonal egyszerűsítése a képernyőn' csoport beállításai segítségével azt lehet szabályozni, hogy milyen kiablakozási méretek esetén helyettesítheti a program a mintával rendelkező vonalakat folytonos vonallal, valamint milyen jelméret esetén lehet a jeleket elhagyni a vonalmintából. Ezek a beállítások csak a képernyőn történő megjelenítést szabályozzák, a nyomtatásra nincs hatásuk.

[Képpont/mm(rajzlap)]

Ha a rajzlapon 1 mm-es távolság a képernyőn kevesebb, mint a képpont mérete szorozva az itt megadott értékkel, akkor a vonalat folytonosan jeleníti meg a program. Jól megválasztott érték esetén csak akkor szűnik meg a részletek megjelenítése, amikor azok már úgysem láthatók a képpont méretei miatt, azonban a kevesebb grafikus művelet miatt a program gyorsabban dolgozik.

Jel min. mérete [Képpont]

Ha a rajzlapon a vonal mintában szereplő jelek mérete az itt megadott képpont méretnél kisebbre adódik az adott kiablakozásban, akkor a jelek nem jelennek meg. A nagyon kis méretű jelek láthatók a képernyőn. Ha nem foglalkozik a program ilyen esetben a nem látható részletek megjelenítésével, gyorsabban jeleníti meg a rajzot. (Ebben az esetben is lényeges az érték optimális beállítása az adott feladathoz.)

Nulla hosszúságú szakasz átlépése

Ha ez a négyzet be van jelölve, akkor a nem rajzol meg olyan szakaszokat, melyeknek a kezdő és végpontja ugyanarra a képernyő pontra esne. Ez a rajztól és az aktuális ablak kivágástól függően jelentősen gyorsíthatja a megjelenítést, és az esetek többségében nincs is szükség ezeknek a „szakaszoknak” - valójában pontoknak - a megjelenítésére.)

'Feliratok egyszerűsítése a képernyőn:'

A 'Feliratok egyszerűsítése a képernyőn' csoport beállításai segítségével azt lehet szabályozni, hogy milyen esetben és milyen módon lehet a feliratot egyszerűsítve megjeleníteni a képernyőn az ablakozási sebesség növelése érdekében. Ezek a beállítások csak a képernyőn történő megjelenítést szabályozzák, a nyomtatásra nincs hatásuk.

Gyors felirat megjelenítés

Bekapcsolása esetén a felirat hosszát kevésbé pontosan jeleníti meg a képernyőn a program. A felirat elhelyezések vagy mozgatásokkor a befoglaló téglalap jelenik meg, ebből a téglalapról a felirat sohasem lép ki a nyomtatáskor, azonban ezt a méretet a lehető legjobban megközelíti. (A betűk méretét csak egész képpontonként lehet változtatni, aminek jelentős hatása lehet a teljes felirat méretére. Ezért a program nyomtatáskor - és a gyors felirat megjelenítés kikapcsolásakor a képernyőn is - több lépésben határozza meg a betű méretét, hogy teljes felirat mérete a lehető legjobban megközelítse a számított befoglaló téglalapot.)

Min méret [képpont]

A beállított érték azt határozza meg, hogy mekkora - képpontban meghatározott - betűméret alatt már nem jeleníti meg a feliratot a képernyőn sem, csak a befoglaló téglalapot. (A túl kicsi felirat nem olvasható, de a megjelenítése sokkal tovább tart, mint a befoglaló téglalap megjelenítése).

'Bitkép megjelenítésének szabályozása:'

A 'Bitkép megjelenítésének szabályozása' csoport beállításai segítségével a bitképek megjelenítésének gyorsaságát a számítógép teljesítményével lehet összehangolni.

Ezen beállítás megváltoztatása után, az új értékek érvénybe léptetéséhez újra kell indítani az OmegaCAD rendszert!

Bitkép fájl darabolás mérete [Kbyte]

Ha túl kicsi érték van beállítva, lassan történik a bitképek megjelenítése. Ha nagy az érték, nagyobb összefüggő memória területre van szükség, és ezt kevésbé rugalmasan tudja kezelni a számítógép. Akkor jelent problémát, ha kevés a memória a számítógépben.

Min. torzítási arány

Amikor már közbelső bitkép készül. Nagy bitképek esetén jelentősen gyorsítja az ablakozást, ha egy közbelső méretű bitkép állomány készül. A bitkép és a rajz méretétől függ, milyen értéket érdemes beállítani.

Teljes bitképről készüljön gyorsabb segéd bitkép

Beállítása esetén a teljes bitképről másolat készül, ami növeli a sebességet, valamint a memória igényt. A funkció használatához elérhető memória kapacitásnak kell rendelkezésre állnia.

Korlátozások/megjegyzések:

- Teljes bitképről gyorsabb segéd bitkép sok memóriát igényel, ezért hibajelzést kaphatunk, hogy ehhez nincs elegendő memória. Ennek előfordulása az operációs rendszertől - annak a memória kezelésétől - is függ. Színes bitkép használata esetén nem minden esetben jelenik meg a bitkép, ha ez az opció be van állítva!
- A rajzon lévő grafikus elemek megváltoztatásakor a módosított elem a rajz végére kerül, de az eredeti elem továbbra is az eredeti helyén marad érvénytelen állapotban. Ez lehetővé teszi a módosítás visszavonását, ugyanakkor kihasználatlan helyeket keletkeznek a munkaterületen. A rajz mentése során újra rendezi a program a munkaterületet, törli az érvénytelen bejegyzéseket. Ezzel csökkenti a memória igényt, és növeli gyorsaságot. Megfelelő gyakorisággal mentse a rajzot!



Memória méret beállítása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
[Beállítások...](#)

Szerszám:

Gomb: **Memória**

A panelon a grafikus rajzok és a blokkok számára lefoglalt memória méretét állítjuk be:

A képen a 'Memória' című beállítási panel látható. A panel két fő részre van osztva: 'Rajz memória méret beállítása' és 'Blokk memória méret beállítása'. Mindkét részben van egy szövegmező a jelenlegi értékkel (8192000 és 4096000), mellette fel- és lefelé mutató nyilak. A 'Rajz' részben van egy checkbox is a figyelmeztetéshez. Alul van egy figyelmeztető szöveg: 'o : Az így jelölt értékek változtatása után az OmegaCAD rendszert újra kell indítani!'.

Tartalom:

'Rajz memória méret beállítása:'

A csoportban a program által a rajz tárolására szolgáló memória méretét lehet beállítani. Kicsi memória esetén is működik a program, a rajz egy részét fájlban tárolja, ami lassítja a munkát.

Figyelmeztetés, ha a rajz memória növelése célszerű

Az opció bejelölése esetén a program jelzi, ha már nem fér a rajz a memóriában kijelölt munkaterületre, és fájlba is kellett dolgozni. A figyelmeztetés ablakozási funkció során jelenik meg. A figyelmeztetést nem ismétli meg, csak ha új rajz lett betöltve, és akkor is kevés volt a memóriában a munkaterület.

Rajz memória mérete [byte]:

A rajz tárolására a memóriában rendelkezésre álló munkaterület mérete. Ezt induláskor azonnal lefoglalja a program, tehát nem célszerű túl nagy értékre állítani, ha csak kicsi rajzokkal dolgozunk.

Ezen beállítás megváltoztatása után, az új értékek érvénybe léptetéséhez újra kell indítani az OmegaCAD rendszert!

'Blokk memória méret beállítása:'

A beállítással a műveletek során egy logikai csoportba fogott elemek, azaz a 'blokkok' számára lefoglalt memória méretének értékét adjuk meg. A fogalmak és a műveletek ugyan olyanok mint a '**Rajz memória méret beállítása:**' esetén!

Szerkesztési ablak:	Memória tartalma:	Minimális mérete [byte]	Maximális mérete [byte]
Rajz memória mérete:	A szerkesztett rajz memóriában lévő része	128.000	128.000.000
Blokk memória mérete:	A kivágott blokk memóriában lévő része	128.000	128.000.000

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a szerkesztett rajz már nem fér a lefoglalt memóriában, akkor a rendszer a rajz további adatait a merev lemezen tárolja. Ez nem okoz adatvesztést, de lassítja a munkát!



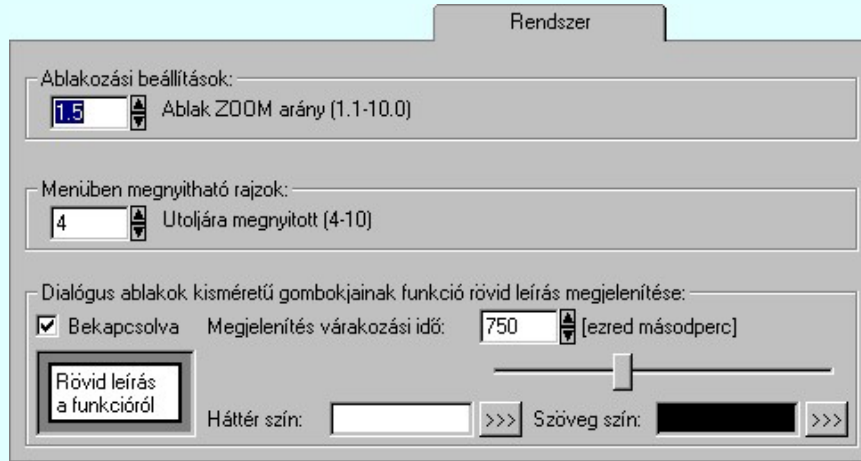
Egyéb rendszer működési beállítások

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
[Beállítások...](#)

Szerszámok:

Gomb: **Rendszer**

A panelon a rendszer további működési paramétereit állíthatjuk:

**Tartalom:**

- [Ablakozási beállítások](#)
- [Menüben megnyitható rajzok](#)
- [Dialogus ablakok kisméretű gombjainak rövid funkcióleírás megjelenítése](#)

Ablakozási beállítások:

Az 'Ablakozási beállítások' csoportban az ablakozási nagyítás-kicsinyítés arányszámát lehet beállítani.

'**Ablak ZOOM arány:**' Nagyításkor és kicsinyítéskor az itt megadott arányban nő illetve csökken a képernyőn megjelenített kép.

Menüben megnyitható rajzok:

A 'Menüben megnyitható rajzok' csoportban azt lehet beállítani, hogy a menüben hány rajz adatait tárolja, amiket egy kattintással meg lehet nyitni.

'**Utoljára megnyitott:**' Az utolsó 4 - 10 rajz megnyitható a Rajzok menü végén megjelenő listából történő választással.

Dialogus ablakok kisméretű gombjainak rövid funkció leírás megjelenítése:

Lehetőségünk van arra, hogy a 'Dialogus ablakok kisméretű gombjainak rövid funkcióleírás megjelenítése' kapcsoló bekapcsolásával a dialogus ablakok azon gombjaihoz, melyek mérete nem alkalmas értelmezhető funkcióleírásra, ezen kapcsoló bekapcsolásával a rendszer megjelenítsen egy rövid leírást, ha a kurzort az itt beállított idő tartam alatt a gomb fölött tartunk mozdulatlanul.

- Bekapcsolva** A kapcsoló bekapcsolt állapotában jelennek meg a gombok funkcióleírásai az alábbi paraméterekkel:
 - '**Megjelenítési várakozási idő:**' A funkcióleírás a kurzor mozdulatlan állapotának kezdetétől ennyi idő múlva jelenik meg. [Az adat ezred másodpercben]
 - '**Háttér szín:**' A funkcióleírás megjelenítési terület háttér színe. A színre, vagy a mellette lévő gombra kattintva a szín beállítási palettába jutunk.
 - '**Szöveg szín:**' A funkcióleírás szöveg színe. A színre, vagy a mellette lévő gombra kattintva a szín beállítási palettába jutunk.

A beállítási adat szerszámok csak a funkció bekapcsolt állapota esetén érvényesek!



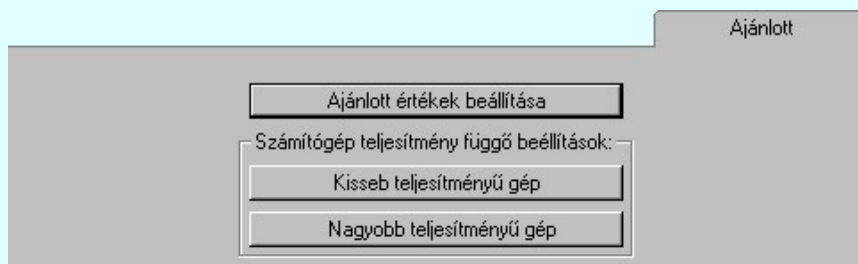
Ajánlott beállítások visszaállítása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
[Beállítások...](#)

Szerszámos:

Gomb: **Ajánlott**

A panelon a rendszer működéséhez ajánlott beállítási értékeket lehet visszaállítani. Az így visszaállított értékek azonosak lesznek a rendszer telepítéskor beállítottakkal:



Tartalom:

Ajánlott értékek beállítása Valamennyi rendszer működési paramétert, melyet ebben a funkcióban lehet beállítani visszaállítja a telepítéskor beállítottakra! Kivéve a számítógép teljesítmény függő beállításait, melyet a két alábbi gomb segítségével.

Kisbep teljesítményű gép Alapértelmezés szerinti értékeket állít be egy kis teljesítményű számítógép számára.

Nagyobb teljesítményű gép Alapértelmezés szerinti értékeket állít be egy nagy teljesítményű számítógép számára.

Korlátozások/megjegyzések:



Egyéni szerszámok

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓
Szerszámosláda...

Szerszámok:

A rendszer a rajzok előállítására számos eszközt kínál. Az egyes funkciók indíthatók a 'menüről', a 'gyorsító billentyűvel' rendelkező funkciók a elérhető billentyű kombinációval. A 'beépített ikon szerszám'osban elhelyezett funkció az ikon megnyomásával is aktivizálható.

Az egyéni szerszámok használatával egy új lehetőség nyílik a rendszer még hatékonyabb használatára.

A szerszámokban az egyes funkciókra jellemző kis ikonok helyezkednek el, melyeket szerszámnak nevezünk. A szerszám megnyomásával a funkció aktivizálódik. Ha a szerszámra helyezzük az input fókuszot, (A fejléc az aktív ablak színével jelenik meg) és a kurzort rövid ideig a szerszám ikon fölé hagyjuk, akkor a szerszám funkcióját leíró rövid segítség jelenik meg.

A szerszámok csoportokba vannak foglalva. Az egyes csoportok tetszőlegesen áthelyezhetők, átméretezhetők, bezárhatók vagy megnyithatók. Az szerszámok a csoportokból törölhetők, más csoportba helyezhetők. Létrehozhatunk új, egyéni szerszámot is.

Az egyes szerszámok csoportok a rendszer használata közben is bármikor áthelyezhetők, átméretezhetők valamint kikapcsolhatók.

A szerszámok és a képernyő munkaterületének további testre szabása csak ebben a dialógus ablakban lehetséges.

A **Képernyő munkaterület kialakítása:** segítségével a rendszer rajzi és szerszámok munkaterületét tudjuk egyéni igények szerint kialakítani.



A szerszámok csoportokat az alábbiak szerint lehet kialakítani:

A 'Csoportok:' ablakban a rendszer funkciói vannak rendszerezve műveleti hatásuk szerint. Amelyik funkciócsoportot kijelöljük, annak a funkciói a 'Gombok:' csoportban megjelennek az ikon azonosító jeleivel. Valamely ikonra rákattintva, a hozzá tartozó művelet rövid leírása megjelenik a „Leírás” ablakrészben.

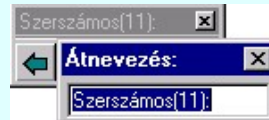
Ha a 'Gombok:' csoport valamely ikonjára rákattintunk, és az egér gombját lenyomva tartjuk, akkor ezt a szerszámot a képernyő szabad területére vonszolva és az egér gombját felengedve **új szerszámok csoportot** hozhatunk létre! Ha az egeret valamely

meglévő szerszámos csoport egy kiválasztott ikonja felett engedjük fel, akkor a „vonszolt” ikon a kiválasztott ikonhoz tartozó csoportba kerül be, és a kiválasztott ikon elé lesz besorolva.

Az újonnan létrehozott szerszámost, (vagy bármely meglévőt) úgy lehet átnevezni, hogy a szerszámos fejlécébe a jobb oldali égergombbal kattintunk. Ekkor a szerszámoshoz megjelenik az alábbi menü:



Az 'Átnevezés' menüt választva, az alábbi ablakban tetszőleges nevet adhatunk a szerszámos csoportunknak.



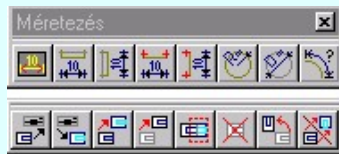
A 'Szerszámok:' ablakban a használható szerszámos csoportok vannak felsorolva. A jelek a következő állapotot tükrözik:

- A szerszámos működik, látható a képernyőn.
- A szerszámos ki van kapcsolva.

Egy szerszámos csoportra rákattintva, az kijelölté válik, és annak a 'Szerszámos stílusa' jelenik meg az azonos nevű ablakban. Ha a

'Fejléc és menü:'

- be van kapcsolva, akkor a szerszámos csoport rendelkezik - 'fejléccel és menüvel'.
- ki van kapcsolva, akkor a szerszámos csoportnak nincs - 'fejléccel és menüje'.



Példa fejléccel és menüvel rendelkező szerszámosra: 'Méretezés' szerszámos csoport valamint a nélkül: 'Blokk műveletek' szerszámos csoport látható.

Ha a szerszámos csoportra **kétszer rákattintunk**, akkor a megjelenés állapota az ellenkezőre vált. Kikapcsolt állapotból megjelenik az utolsó elhelyezési pozícióján, bekapcsol állapotból elrejtődik.

Meglévő szerszámosokat a következő módon alakíthatjuk egyéni igények szerint:

Áthelyezés:

A szerszámos csoportot a fejlécén egérrel megfogva tetszőleges helyre mozgathatjuk.

Átméretezés:

A szerszámos alsó élét egérrel megfogva a csoport sor/oszlop arányát módosíthatjuk a szerszámosban lévő ikonok számától függően.

Szerszám törlése, /(másik csoportba helyezése):

Ha a szerszámos valamely ikonjára rákattintunk, és az egér gombját lenyomva tartjuk, akkor ezt a szerszámost a szerszámos területéről ki vonszolva és az egér gombját felengedve a szerszám törlődik a szerszámosból! Ha az egeret valamely meglévő szerszámos csoport egy kiválasztott ikonja felett engedjük fel, akkor a „vonszolt” ikon a kiválasztott ikonhoz tartozó csoportba kerül be, és a kiválasztott ikon elé lesz besorolva. Ha egy szerszámosból az utolsó ikont is töröltük, akkor a szerszámos is törlődik, megszűnik!

Új ikon behelyezése:

A 'Gombok:' csoport valamely ikonjára rákattintunk, és az egér gombját lenyomva tartjuk, akkor ezt a szerszámost a képernyő szabad területére vonszolva és az egér gombját felengedve **új szerszámos csoport** hozhatunk létre! Ha az egeret valamely meglévő szerszámos csoport egy kiválasztott ikonja felett engedjük fel, akkor a „vonszolt” ikon a kiválasztott ikonhoz tartozó csoportba kerül be, és a kiválasztott ikon elé lesz besorolva.

Dokkolás:

Ha a [Képernyő munkaterület kialakítása](#) ablakban az 'Ikon szerszámosnak helye' a jobb vagy bal oldalon van bejelölve, akkor ezen a területen a szerszámosok egymáshoz illesztése automatikusan megtörténik, ha megfelelő módon közelítik meg egymást. A szerszámosnak néhány képpontnyira meg kell közelíteni a rajzi terület szélét.

Az így elhelyezett, egymásra fedő szerszámosokat közvetlenül egymás alá rendezi. A szerszámosok az **OmegaCAD** ablak mozgatásával, méretének változtatásával együtt mozdulnak.

Kilépés

A gomb lenyomásával kilép a szerszámosláda beállítása ablakból. Az elvégzett módosítások minden esetben véglegesítésre kerülnek.

Korlátozások/megjegyzések:

- A rendszerben **16** darab szerszámos csoport hozható létre, csoportonként maximum **40** darab szerszámmal!
- A szerszámosok beállításai mérnöki célrendszerenként eltérőek lehetnek!

Hibajelzések:

- Nem lehet több gombot rendelni ehhez a csoporthoz!
- Már van ez az eszköz ebben a csoportban!
- Nem lehet több szerszámost létrehozni!
- Érvénytelen terület fölött engedte fel a gombot!



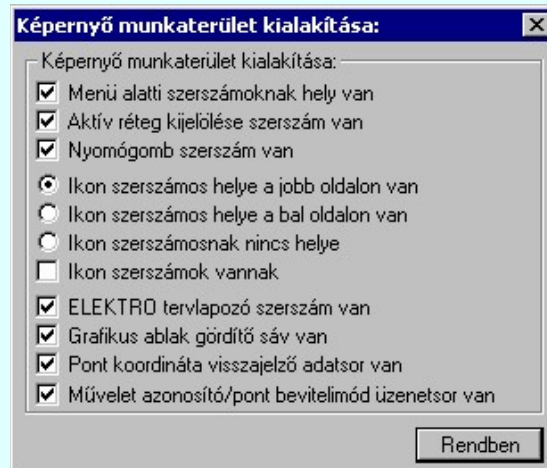
Képernyő munkaterület kialakítása

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓[Szerszámosláda...](#)

Szerszámok:

Nyomógomb: **Képernyő munkaterület kialakítása:**

A dialógus segítségével a rendszer rajzi és szerszámos munkaterületét tudjuk egyéni igények szerint kialakítani.

 A 'Menü alatti szerszámoknak van hely'

Az aktív réteg kijelölése szerszám és nyomógomb szerszámok helyének ki/be kapcsolására szolgál. Megtarthatjuk ezt a helyet a képernyőn egyéni szerszámos elhelyezésére akkor is, ha a két rendszer szerszám nincs bekapcsolva. Bármely itt elhelyezett rendszer szerszám bekapcsolása automatikusan bekapcsolja a hely biztosítását is.

 A 'Aktív réteg kijelölése szerszám van'

Az aktív réteg kijelölése szerszám ki/be kapcsolására szolgál.

Lásd: [Rétegek](#)

 A 'Nyomógomb szerszám van'

A nyomógomb réteg kijelölése szerszám ki/be kapcsolására szolgál.

Lásd: [Nyomógombok](#)

 A 'Ikon szerszámosnak helye a jobb oldalon van'

A rádiógomb segítségével az ikon szerszámok helyét a képernyő jobb oldalára jelöljük ki.

Lásd: [Ikonok](#)

 A 'Ikon szerszámosnak helye a bal oldalon van'

A rádiógomb segítségével az ikon szerszámok helyét a képernyő bal oldalára jelöljük ki.

Lásd: [Ikonok](#)

 A 'Ikon szerszámosnak nincs helye'

A rádiógomb segítségével az ikon szerszámok részére nem biztosítunk helyet.

Lásd: [Ikonok](#)

 A 'Ikon szerszámok vannak'

Segítségével beállíthatjuk, hogy a rendszer ikon szerszámjai megjelenjenek-e. Ha biztosítunk helyet a fenti funkciókkal az ikon szerszámok részére, és nem használjuk az ikon szerszámokat, akkor ezen a helyen egyéni szerszámosokat is elhelyezhetünk.

Ha nincs biztosítva hely az ikon szerszámok részére, de itt azt bekapcsoljuk, akkor a rendszer a képernyő jobb oldalán fogja elhelyezni.

Lásd: [Ikonok](#)

 A 'ELEKTRO terv lapozó szerszám van'

Bekapcsolásakor az alábbi tervlapozó lécz jelenik meg:





Használatával egyszerűsödik a tervlapok közötti váltás. A betölteni kívánt tervlapra kattintva az egérrel az új tervlap jelenik meg. Ha a kurzort a tervlapozó léc fölött megállítjuk, akkor a kurzor alatt lévő tervlapon megadott tartalomjegyzék felirat jelenik meg!

Ha a tervlapon nincs tartalomjegyzék, akkor a '- **Nincs a lapon tartalomjegyzék!!!**' felirat jelenik meg!

Ha a tervtípusnak még nincs egyetlen tervlapja sem megszerkesztve, akkor a tervlapozó léc '**Nincs lap!**' feliratot tartalmazza és érvénytelen.

Ha az ELEKTRO rendszerben nincs tervlap modul megnyitva, akkor a tervlapozó léc '**Nincs terv betöltve!**' feliratot tartalmazza és érvénytelen.

Ha a tervlapozó léc tartalmazza a tervlap első tervlapját, akkor az ugrás az első laphoz, és a lapozás előre  gombok érvénytelenek!

Ha a tervlapozó léc tartalmazza a tervlap utolsó tervlapját, akkor az ugrás az utolsó laphoz, és a lapozás hátra  gombok érvénytelenek!

A 'Grafikus ablak gördítősáv van'


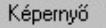
A 'Pont koordináta visszajelző adatsor van'

A 'Művelet azonosító/pont igazítási mód üzenetsor van'

A ki/be kapcsolásukkal a rajzi munkaterület növelhető/csökkenthető a rendszer információk rovására.



Korlátozások/megjegyzések:

- A képernyő munkaterület kialakítása beállítási lehetőség elérhető még a  [Beállítások...](#)  [Képernyő](#) [Képernyő munkaterület beállítása](#) [Képernyő munkaterület kialakítása](#) funkcióban is!
- Az ELEKTRO terv lapozó szerszám csak az **OmegaCAD ELEKTRO** rendszerekben használható!



Mérnöki célrendszer kijelölése

Elérés: Menü: **Beállítások** ↓

Az **OmegaCAD** grafikus alaprendszer több mérnöki célrendszer keretrendszere. A **Beállítások** menü utolsó szeparátora (_____) után az **OmegaCAD** mérnöki célrendszerei vannak felsorolva. Ha valamelyik ki van jelölve, akkor a rendszer menüszora előtt a kiválasztó jel megjelenik. (✓)

Egy működő rendszerben csak az a rendszer állítható be, amely fel van telepítve!

Korlátozások/megjegyzések:

- Jelenleg az alábbi célrendszerek csatlakozhatnak az **OmegaCAD** alaprendszerhez:

Alaprendszer kiegészítéssel: -Alap rajz szerkesztő rendszer

Közműhálózat szerkesztő rendszer.

Villamoshálózat tervező rendszer.

ELEKTRO alállomás tervezőrendszer.

ELEKTRO alállomás létesítmény információs rendszer.

ELEKTRO áramút tervezőrendszer.

ELEKTRO elosztó tervezőrendszer.



Szerkesztések

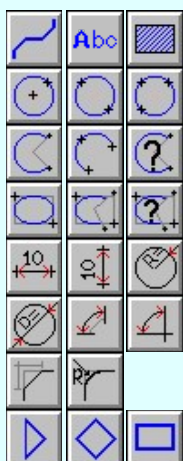
Elérés: Menü: Szerkeszt

A szerkesztés funkció csoport segítségével a rajzon új elemeket lehet szerkeszteni vagy elhelyezni.

Tartalom:

	Vonal	[v]
	Körök, ívek	→
	Szöveg...	[s]
	Szöveg blokk...	[c]
	Kitöltés	→
	Méretezés	→
	Szimbólum elhelyez	[b]
	Szimbólum elem szerkesztése	[o]
	Btkép elhelyez...	[w]
	Lesarkít	[a]
	Lekerekít	[n]
	Háromszög	[x]
	Négyszög	[v]
	Sokszög...	[z]
	Téglalap	[q]
	Lekerekített téglalap	
	'R'-el lekerekített téglalap	
	Pontok	→
	Egyenesek	→
	Körök	→
	Mátrix elhelyezés...	
	Ív mentén elhelyezés...	

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:



A nem kívánt szerkesztési eredmények eltüntetésére lásd még a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#), és az [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) funkciókat.



Vonallánc szerkesztése

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
 Vonallánc

Szerszám:

Billentyűzet: [v]

Ikon:

A 'Vonallánc szerkesztés' funkció a rajzon új vonalsorozat megszerkesztését valósítja meg. A vonal pont kijelölése a [Pont bevitel](#) szabályai szerint történik. A szerkesztett vonal megjelenési formáját a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

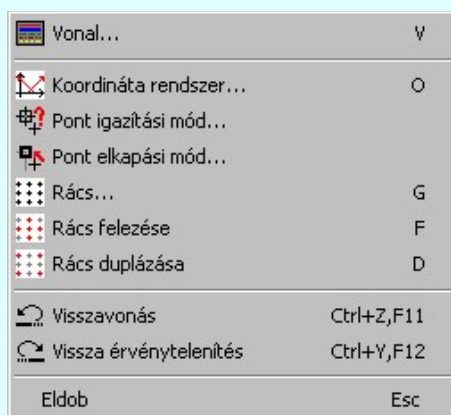
-Vonal szerkesztés [lebegő menü és elem kijelölés használata](#) esetén:

A vonal szerkesztés abban az esetben, ha a [Beállítások...](#) Működés [Lebegő menü és elem kijelölés használata](#) opció be van kapcsolva, a következő képen működik:

A funkció elindítása után a rendszer [pont bevitel](#)i állapotba kerül és a kezdő pontot kell megadni.

A vonalsorozat kezdő pontja: [ESC=Kilépés!]

A jobb oldali egérgomb megnyomása, majd felengedésére az alábbi lebegő menü jelenik meg:



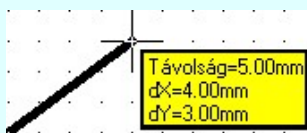
Ekkor a lebegő menüben megjelenő funkciók a vonal pont megadása közben is hívhatók, végrehajthatók, anélkül, hogy a funkció végrehajtás megszakadna. Kivéve az **Eldob**, **ESC** funkciót, mely kifejezetten a funkció szerkesztési eredmény nélküli befejezésére szolgál.

Az ikonnal is megjelenített lebegő menü funkciók közvetlenül működtethetők a rendszer hierarchikus menüjéről, szerszámsorról, vagy ha van a [gyorsító billentyűzetről](#) is!

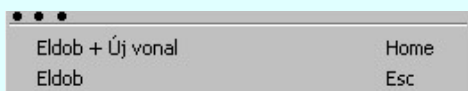
Figyeljünk arra, hogy [pont bevitel](#) során a [Pont igazítási mód](#) gyors megváltoztatására használhatjuk a [gyorsító billentyűt](#), és a különböző pont igazítási módokhoz [gyorsító billentyűt](#) rendelhetünk. Ezek elsődlegesek, tehát ha megegyezik valamely funkció [gyorsító billentyű](#)vel, akkor pontbevitel során a billentyű hatására a pont igazítási mód fog megváltozni!

Ha megadtuk a kezdő pontot, akkor a következő pont megadásához jutunk. Ekkor a szerkesztett vonal szakasz gumizott képét láthatjuk.

A vonalsorozat következő pontja: [ESC=Kilépés!]

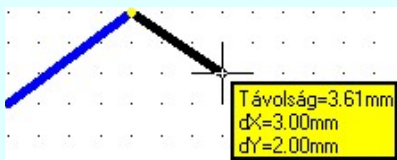


Ha az első pont megadása után hívjuk meg a lebegő menüt, akkor az egy menüponttal bővül. Ekkor már lehetőség van a megkezdett vonalsorozat szerkesztését eldobni, és a vonal szerkesztési funkcióban maradván új vonalat kezdeni.

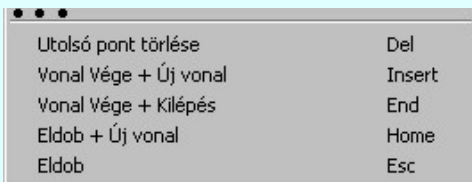


Ha megadtuk a második pontot is, akkor a vonalsorozat következő pont megadásához jutunk. Ekkor a szerkesztett vonal szakaszt és az új szakasz gumizott képét láthatjuk

A vonalsorozat következő pontja: [ESC=Kilépés!]

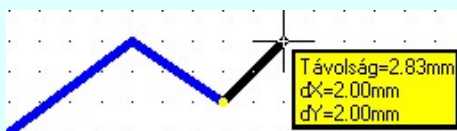


Ha a második pont megadása után hívjuk meg a lebegő menüt, akkor az további három menüponttal bővül. Ekkor már lehetőség van az utolsó pont törlésére. Lehetőség van a vonalat befejezni, és új vonalat kezdeni, vagy a vonal befejezése után a vonal szerkesztési funkcióból is kilépni.

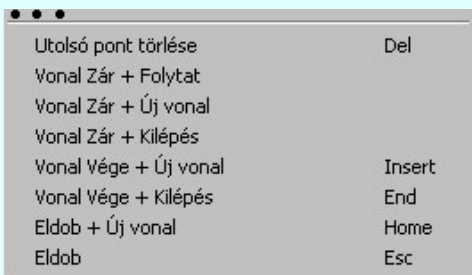


Ha megadtuk a harmadik pontot is, akkor további vonal pontok megadásával folytathatjuk a vonalsorozatot. Ekkor az eddig megszerkesztett vonalláncot és az új szakasz gumizott képét láthatjuk.

A vonalsorozat következő pontja: [ESC=Kilépés!]



Ha a harmadik pont megadása után hívjuk meg a lebegő menüt, akkor az további három menüponttal bővül. Ekkor a már megszerkesztett vonal zárása és a vonal folytatása, a vonallánc befejezése és új vonal szerkesztése mellett, vagy a vonallánc befejezése és a vonal szerkesztési funkcióból való kilépés mellett is dönthetünk.



A lebegő menü jobb oldalán megjelenített billentyűzet gombok megnyomásával is végrehajthatjuk a hozzá tartozó műveletet.

A vonalsorozat befejezhető úgy is, hogy ugyanazt a pont koordinátát adjuk meg egymás után! (A kurzorral ugyan arra a pontra mutatunk kétszer!)

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

-Vonal szerkesztés lebegő menü és elem kijelölés használata nélkül:

A vonal szerkesztés abban az esetben, ha a  [Beállítások...](#) Működés Lebegő menü és elem kijelölés használata opció ki van kapcsolva, a következő képen működik:

A kurzor a [Pont igazítási mód](#) beállítástól függően szálkereszt vagy kereső kurzorra vált. Csak pont bevétel engedélyezett, a kurzort nem lehet a rajz területéről kivinni.

Az 'ENTER', vagy az 'egér bal oldali' gombjának lenyomásával lehet a pontot megadni. A bevitt pont koordinátája pont igazítási mód pillanatnyi állapotától függ: vagy maga a kurzor pozíció, vagy abból számított egyéb érték, pl. a kijelölt vonal felezőpontja.

Az 'egér jobb oldali' gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód](#) funkciói.

Pont bevétel közben az 'ESC' billentyű megnyomására, vagy az 'egér jobb oldali' gombjának lenyomására megjelenő [Pont igazítási mód](#) ablak [Egyebek...](#) gombjának megnyomására megjelenik a 'Vonal vége?' ablak:




'<<< Pont töröl' A gomb megnyomásával a szerkesztett vonal utolsó pontja törlődik. Ekkor, ha a vonallánc nem csak két ponttal rendelkezett érvényes lesz a következő gomb is:

'Pont újra >>>' A gomb megnyomásával a szerkesztett vonal utolsó törölt pontja újra megjelenik. (Csak akkor érvényes, ha volt pont törlés a vonalsorozatból!)

'Tovább' A gomb megnyomásával a szerkesztett vonal megadását folytathatjuk.

'Zár' gomb megnyomásakor a következő pontként szerkesztett vonal kezdőpontja adódik a vonallánchoz, azaz a vonallánc záródik, de továbbra is szerkesztés alatt marad. A 'Tovább' gomb megnyomásakor a dialógus ablak bezáródik, és új pontot lehet a zárt vonallánchoz végéhez hozzáadni.

'Zár+Új vonal' A gomb megnyomásakor a vonallánc záródik (mint 'Zár'), de ez a vonallánc lezáródik, véglegesítve a rajzra kerül, és új vonallánc szerkesztése kezdődik.

'Stílus >>>' A gomb megnyomásával a  [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablakba jutunk, ahol módosíthatjuk a vonal megjelenését.

'Eldob' A gomb lenyomására, vagy az 'ESC' billentyű újra megnyomásával kilép a vonal megadásból, és a lezáratlan vonallánc elvész!


'Eldob+Új vonal' A gomb lenyomására kilép a vonal megadásból, és a lezáratlan vonallánc elvész! A rendszer új vonal megadásába kezd!

'Lezár+Új vonal' A gomb lenyomására kilép a pont bevételből, ez a vonallánc lezáródik, véglegesítve a rajzra kerül. A rendszer új vonal megadásába kezd!





A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a 'középső egérgomb' megnyomásával lehet befejezni!

A megszerkesztett vonalakat az alábbi funkciókkal lehet módosítani:



Lásd még:

	Vonal pont mozgatás	[Alt+p]
	Vonal pont beszúrás	[Alt+i]
	Vonallánc folytatása	[Alt+l]
	Vonal stílus	[Alt+v]
	Vonal pontjának törlése	[Alt+O]
	Vonal lánc törlés	[Alt+V]

Korlátozások/megjegyzések:


- Az **OmegaCAD** rendszerben létrehozható vonalak sarokpontjainak maximális száma: **256**.
- A korábban megszerkesztett vonalláncok szerkesztése az utolsó ponttól folytathatók a  [Vonallánc folytatása](#) funkcióval.
- A korábban megszerkesztett vonalláncok pontjai közé új pontot lehet beszúrni a  [Vonal pont beszúrás](#) funkcióval.
- A korábban megszerkesztett vonalláncok pontjait mozgatni lehet a  [Vonal pont mozgatás](#) funkcióval.
- A korábban megszerkesztett vonalláncok pontjait törölni lehet a  [Vonal pontjának törlése](#) funkcióval.
-

A vonalsorozat befejezhető úgy is, hogy ugyanazt a pont koordinátát adjuk meg egymás után! (A kurzorral ugyan arra a pontra mutatunk kétszer!)

- A nem kívánatos szerkesztési eredményeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

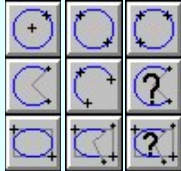
**Körök, ívek**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök, ívek ⇒ ...

Az alábbi parancsok kör/körívek szerkesztésére szolgálnak. A szerkesztett kör/körívek vonal stílusát a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

Tartalom:

	Közép+pont	[k]
	Két pontból	[d]
	Három pontból	[h]
	Közép+pont+végpont	[p]
	Ív három pontból	[i]
	R,(D),kezdő,végszög	[r]
	Ellipszis pontokból	[e]
	Ellipszis ív	[l]
	Tengelyek, szögek	[t]
	Vonal folytatása ívvel	
	Vonal folytatása 'R' sugarú ívvel	
	Ív folytatása egyenesben	

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:**Korlátozások/megjegyzések:**

**Kör szerkesztése középpontjának és egy kerületi pontjának megadásával**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek ⇒ **Közép+pont**


Szerszámos: 

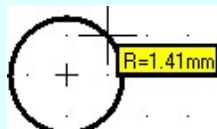
Billentyűzet: **[k]**

Ikon:



Az '**Közép+pont**' funkció kört szerkeszt a középpontból és egy kerületi pontból.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett kör/körívek vonal stílusát a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.





A kör középpontjának megadása után a kurzor mozgatasakor gumizott kör jelenik meg. A kerületi pont megadása után a kört elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.


Korlátozások/megjegyzések:

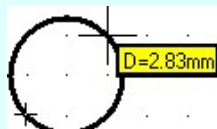
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Kör szerkesztése két kerületi pontjának megadásával**

Elérés:	Menü:	Szerkeszt ↓ Kör, Ívek → Két pontból	Billentyűzet:	[d]
Szerszámos:			Ikon:	

Az '**Két pontból**' funkció kört szerkeszt a kör átmérőjének két végpontjából.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett kör/körívek vonal stílusát a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.




A kör egyik kerületi pontjának megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott kör jelenik meg. A másik kerületi pont megadásakor a kört elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:


- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Kör szerkesztése három kerületi pontjának megadásával**


Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek → **Három pontból**

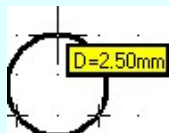
Szerszám: 

Billentyűzet: **[h]**

Ikon: 

Az '**Három pontból**' funkció kört szerkeszt a kör három kerületi pontjából.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett kör/körívek vonal stílusát a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.



A kör két kerületi pontjának megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott kör jelenik meg. A harmadik kerületi pont megadásakor a kört elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Körív szerkesztése középpontjából, kezdő és végszöget meghatározó pontból**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek → **Közép+pont+végpont**

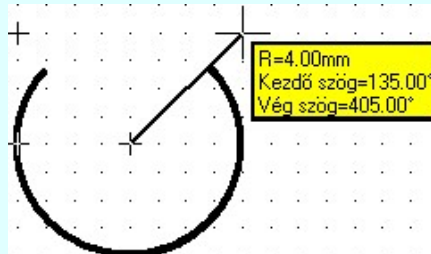
Szerszám:

Billentyűzet: [p]

Ikon:

Az '**Közép+pont+végpont**' funkció körívet szerkeszt a kör középpontjából, valamint az ív kezdő és végpontjából.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett kör/körívek vonal stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.



A kör középpontjának megadása után a kurzor mozgásakor gumizott - teljes - kör jelenik meg. A másodikként a kör egy kerületi pontját adja meg, ez meghatározza a kör sugarát. A középpontot harmadik megadott ponttal összekötő egyenes adja a körív kezdő irányszögét. A középpontot a negyedik megadott ponttal összekötő egyenes adja az ív vég irányszögét. A negyedik pont megadásakor a körív jelenik meg gumizva. A körív mindig a kezdő szögtől az óra mutató járásával ellentétes (+) irányban, a vég szöögig tart. Az utolsó pont megadásakor a kört elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Körív szerkesztése három kerületi pontjából**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek → **Ív három pontból**

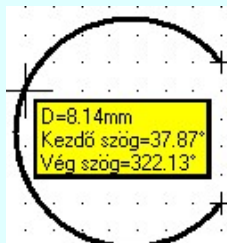
Szerszám:

Billentyűzet:

Ikon:

Az '**Ív három pontból**' funkció körívet szerkeszt a kör középpontjából, valamint az ív kezdő és végpontjából.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett kör/körívek vonal stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.



Az első két pont a körív kezdő és végpontja. A második pont megadása után a kurzor mozgásakor gumizott körív jelenik meg. A körív áthalad a kurzor pillanatnyi pozícióján. A harmadik pont megadásakor a körívet elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Körív szerkesztése a kör(ív) adatainak megadásával

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek → R,(D),kezdő,végszög ...

Szerszám:

Billentyűzet: [r]

Ikon:

Az 'R,(D),kezdő,végszög' funkció körívet szerkeszt a sugarának vagy átmérőjének, valamint a kezdő és vég szögének megadása után.

A funkció alkalmas arra, hogy körív vonalat, kitöltött körívet, vagy egyszerre mindkettőt szerkesszünk.

A megjelenő 'Kör/ív adatainak megadása:' dialógus ablakban lehet a szükséges értékeket megadni. A kör sugara vagy átmérője közül elegendő az egyiket megadni, ennek alapján a másikat kiszámolja. A kezdő és vég szöget külön-külön meg kell adni. Az adatok megadása történhet az adatnak a megfelelő helyre történő begépelésével, távolság ill. szög puffer lekérdezésével - a korábbi mérések adatainak felhasználásával, vagy méréssel.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár, átmérő értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

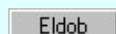
**Kör/ív**

Ha kapcsoló bekapcsol, akkor a szerkesztéssel előállítjuk a kör/ív vonalat. Ekkor érvényes a [Vonal stílus beállítás](#) amely a megszerkesztett körív megjelenési formáját határozza meg.

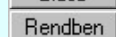
**Kör/ív kitöltés**

Ha kapcsoló bekapcsol, akkor a szerkesztéssel előállítjuk a kör/ív kitöltést. Ekkor érvényes a [Kitöltés stílus beállítás](#) amely a megszerkesztett körív kitöltés megjelenési formáját határozza meg.

A fenti két kapcsoló valamelyikének mindig bekapcsoltnak kell lennie. Ha mindkettő bekapcsol, akkor a vonalas elem és a kitöltés elem is megszerkesztődik!



A gomb lenyomása esetén körív szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.




A nyomógomb lenyomása esetén a megadott paraméterekkel elkészíti a körívet, amit a középpontjánál fogva gumizva mozgat.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett kör/körívek vonal stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg. Ha a kitöltés készítés kapcsoló is be van kapcsolva, akkor a kitöltés stílusát a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.


A kör-(ív) középpontjának megadása után a kört a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:


- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!
- A kezdő, végsőzet fokokban kell megadni az óramutató járásával ellentétes pozitív körüljárési irányban.

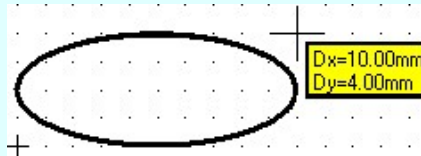
**Ellipszis pontokból**Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek → **Ellipszis pontokból**Szerszámok: 

Billentyűzet: [e]


Ikon: 

Az 'Ellipszis pontokból' funkció ellipszist szerkeszt a tengelyeivel párhuzamos befoglaló téglalap két átlós csúcspontja alapján.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett kör/körívek vonal stílusát a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.



Az ellipszis befoglaló téglalapja egyik csúcspontjának megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott ellipszis jelenik meg. A másik csúcspont megadásakor az ellipszist elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Ha az ellipszis tengelye nem vízszintes irányú, akkor a funkcióban a segéd koordináta rendszert  [Koordináta rendszer...](#) be kell kapcsolni, és az irányát a szerkesztendő ellipszis tengely irányába kell forgatni!

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Ellipszis ív**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek → **Ellipszis ív**

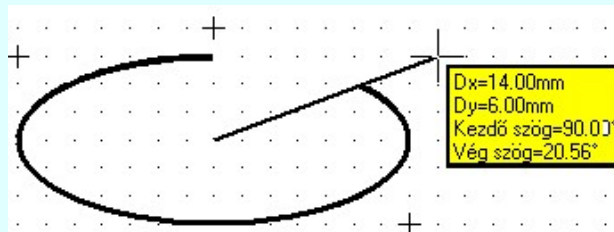
Szerszámok:

Billentyűzet: **[i]**

Ikon:

Az '**Ellipszis ív**' funkció ellipszis ívet szerkeszt a tengelyeivel párhuzamos befoglaló téglalap két átlós csúcspontja, valamint kezdő és végpontja alapján.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett kör/körívek vonal stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.



Az ellipszis befoglaló téglalapja egyik csúcspontjának megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott ellipszis jelenik meg. A másik csúcspont megadásakor rögzíti az ellipszis helyét és méretét. Az ellipszis középpontját a harmadik megadott ponttal összekötő egyenes adja az ellipszis ív kezdő irányszögét. A középpontot a negyedik megadott ponttal összekötő egyenes adja az ív vég irányszögét. A negyedik pont megadásakor az ellipszis ívet elhelyezi a rétegen. Az ellipszis ív mindig a kezdő szögtől az óra mutató járásával ellentétes (+) irányban, a vég szögig tart. Az utolsó pont megadásakor az ellipszist elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Ha az ellipszis tengelye nem vízszintes irányú, akkor a funkcióban a segéd koordináta rendszert [Koordináta rendszer...](#) be kell kapcsolni, és az irányát a szerkesztendő ellipszis tengely irányába kell forgatni!

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Tengelyek, szögek

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek → Tengelyek, szögek . . .

Szerszámok:

Billentyűzet: [t]
Ikon:

Az 'Tengelyek, szögek' funkció ellipszis ívet szerkeszt a tengelyek hosszának, valamint a kezdő és vég szögének megadása után.

A funkció alkalmas arra, hogy ellipszisív vonalat, kitöltött ellipszisívet, vagy egyszerre mindkettőt szerkesszünk.

A megjelenő 'Ellipszis adatainak megadása:' dialógus ablakban lehet a szükséges értékeket megadni. A kezdő és vég szöget külön-külön meg kell adni. Az adatok megadása történhet az adatnak a elérhető helyre történő begépelésével, távolság ill. szög puffer lekérdezésével - a korábbi mérések adatainak felhasználásával, vagy méréssel.

Ellipszis adatainak megadása:

X' tengely: 56.00 mm [↑] [↓] [?] [Mérés]

Y' tengely: 56.00 mm [↑] [↓] [?] [Mérés]

Kezdőszög: 0.00 fok [↑] [↓] [?] [Mérés]

Végzőszög: 266.00 fok [↑] [↓] [?] [Mérés]

X' tengelyszög: 0.00 fok [↑] [↓] [?] [Mérés]

Ellipszis/ív [Vonal stílus>>>]

Ellipszis/ív kitöltés [Kitöltés stílus>>>]

[Súgó] [Eldob] [Rendben]



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár, átmérő értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

**Ellipszis/ív**

Ha kapcsoló bekapcsol, akkor a szerkesztéssel előállítjuk az ellipszis/ív vonalat. Ekkor érvényes a [Vonal stílus>>>](#) amely a megszerkesztett ellipszis/ív megjelenési formáját határozza meg. ([Vonal stílus beállítás](#))

**Ellipszis/ív kitöltés**

Ha kapcsoló bekapcsol, akkor a szerkesztéssel előállítjuk az ellipszis/ív kitöltést. Ekkor érvényes a [Kitöltés stílus>>>](#) amely a megszerkesztett ellipszisív kitöltés megjelenési formáját határozza meg. ([Kitöltés stílus beállítás](#))

A fenti két kapcsoló valamelyikének mindig bekapcsoltnak kell lennie. Ha mindkettő bekapcsol, akkor a vonalas elem és a kitöltés elem is megszerkesztődik!



A gomb lenyomása esetén ellipszisív szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.

A nyomógomb lenyomása esetén a megadott paraméterekkel elkészíti az ellipszisívet, amit a középpontjánál fogva gumizva mozgat.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett ellipszis/ellipszisívek vonal stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg. Ha a kitöltés készítés kapcsoló is be van kapcsolva, akkor a kitöltés stílusát a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!
- A kezdő, végsőget fokokban kell megadni az óramutató járásával ellentétes pozitív körüljárási irányban.

**Vonal folytatása ívvel**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek → **Vonal folytatása ívvel**

Szerszám:

Az '**Vonal folytatása ívvel**' funkció a rajzon azonosított egyenes szakasz körívvel való folytatását teszi lehetővé. A körív sugarát és vég szögét a szerkesztés közben megadott pont határozza meg.

Elsőként az egyenes azonosítását kell elvégezni, melynek folytatásaként szeretnénk a körívet megszerkeszteni.

Vonal kijelölése folytatásra: [ESC=Kilépés!]

Ha sikeresen azonosítottunk egy vonalláncot, akkor a rendszer a vonallánc azon szakaszának végpontjától szerkeszti a folytató körívet, amelyhez a kijelölő pont közelebb volt. A következőkben azt a pontot kell megadnunk, amely meghatározza a folytató körív sugarát és végszögét.

Az ív végpontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett körívek a vonal stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.



A megadott pont a megszerkesztett körív végpontja, rajta van a körön.

A körív végpontjának megadása után a körívet elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Vonal folytatása 'R' sugarú ívvel...

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
 Kör, Ívek → Vonal folytatása 'R' sugarú ívvel...
 Szerszámok:

Az 'Vonal folytatása 'R' sugarú ívvel...' funkció a rajzon azonosított egyenes szakasz egy előre megadott sugarú körívvel való folytatását teszi lehetővé. A körív vég szögét a szerkesztés közben megadott pont határozza meg.

Elsőként a lekerekítési sugarat adjuk meg az alábbi dialógus ablakban:



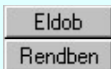
Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugar értékét. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))



A gomb lenyomása esetén körív szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.

A nyomógomb megnyomásával a szerkesztési pontbeviteli állapotba jutunk, ahol az egyenes azonosítását kell elvégezni, melynek folytatásaként szeretnénk a körívet megszerkeszteni.

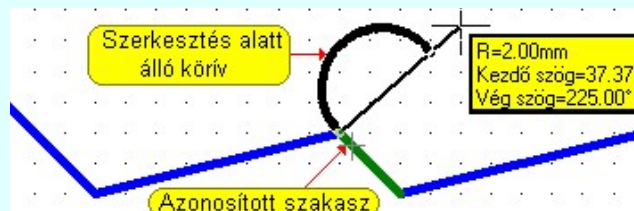
Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

Vonal kijelölése folytatásra: [ESC=Kilépés!]

Ha sikeresen azonosítottunk egy vonalláncot, akkor a rendszer a vonallánc azon szakaszának végpontjától szerkeszti a folytató körívet, amelyhez a kijelölő pont közelebb volt. A következőkben azt a pontot kell megadnunk, amely meghatározza a folytató körív sugarát és végszögét.

Az ív végpontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett körívek a vonal stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.



A megadott pont meghatározza a körív végpontját, nem szükséges a köríven elhelyezkednie. A körív sugara a megadott érték lesz.

A körív végpontjának megadása után a körívet elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Az első körív végpontjának megadása után a rendszer a funkcióban marad! A a következő körív szerkesztés végrehajtása abban különbözik a funkció első meghívása utánától, hogy a lekerekítési sugarat a rendszer nem kéri újra. Az első végrehajtáskor megadott lekerekítési sugárral fogja valamennyi ívet megszerkeszteni! Ha más lekerekítési sugárra van szükségünk, akkor a funkciót újra kell indítanunk!

Korlátozások/megjegyzések:



A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Ív folytatása egyenesben**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kör, Ívek → **Ív folytatása egyenesben**

Szerszámok:

Az '**Ív folytatása egyenesben**' funkció a rajzon azonosított körív egyenessel való folytatását teszi lehetővé. Az egyenes kezdő pontja az azonosított körív végpontja, az egyenes iránya az azonosított körív végpontjának érintőjének iránya lesz.

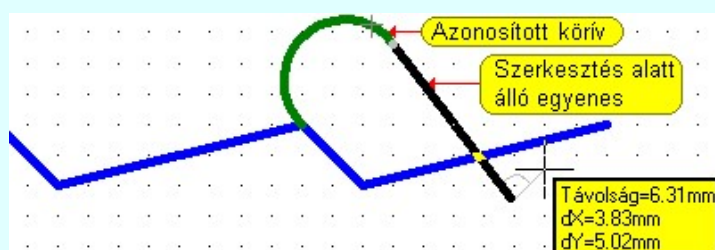
Elsőként a körív azonosítását kell elvégezni, melynek folytatásaként szeretnénk az egyenest megszerkeszteni.

Ív kijelölése egyenesben folytatásra: [ESC=Kilépés!]

Ha sikeresen azonosítottunk egy körívet, akkor a rendszer a körív azon végpontjából kezdi szerkeszteni a folytató egyenest, amelyhez a kijelölő pont közelebb volt. Ez lesz az egyenes első, kezdő pontja. A következőkben az egyenes szakasz másik végpontját kell megadni.

A vonalsorozat következő pontja: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett egyenes vonal stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.



A pont és a körív azonosított végpontjában húzott érintő egyenesre állított merőleges vetület lesz a szerkesztett szakasz másik végpontja.

Ha megadtuk az egyenes szakasz második pontját, akkor a továbbiakban vonalláncként szerkeszthetjük tovább az egyenest a [Vonal \[v\]](#) funkció lehetőségei szerint. Ebben az esetben annyiban működik másként a vonallánc szerkesztése, hogy a vonallánc lezárása után a funkció újra indul, és a következő egyenes szerkesztéshez újból egy körívet kell azonosítanunk. A szerkesztett egyenest az elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Szöveg szerkesztése

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Szöveg . . .

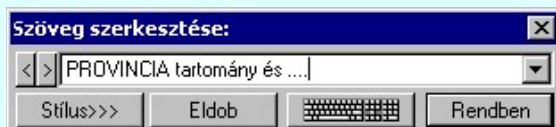
Szerszámok:

Billentyűzet: [S]

Ikon:

A 'Szöveg szerkesztése:' funkció feliratoknak a rajzokra való elhelyezésére szolgál.

A felirat elhelyezés első lépése a szöveg megadása. A szerkesztő ablakban kell megadni a maximum 128 betűből álló felirat szövegét.



A rajzon elhelyezendő szöveget a szerkesztő ablakban adhatjuk meg billentyűzetről. Ha vannak gyakran ismétlődő szöveg részletek a rajzon akkor használhatjuk a felhasználói sablont. A szerkesztő alakban lévő szöveget a gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk, gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A gomb segítségével a felhasználói sablonban eltárolt szövegekből választhatunk!

Stílus>>>

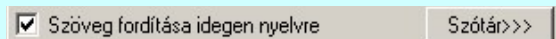
A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba, meg lehet változtatni a felirat megjelenési jellemzőit.



A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a beállított betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.



Fordítás Ha a [Fordítás idegen nyelvre...](#) funkcióban az 'Idegen nyelvre fordítás' kapcsoló be van kapcsolva, akkor a funkció az alábbi kiegészítést tartalmazza:



Ahol a 'Szöveg fordítása idegen nyelvre' kapcsoló segítségével anélkül tudjuk a szöveg fordítási tulajdonságát állítani, hogy belépni a [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba.

Szótár>>>

A gomb segítségével beléphetünk a [szó/mondattár](#)ba, ahol a szerkesztés alatt álló szöveget felvehetjük a szó/mondattár listára, vagy a [szó/mondattár](#)ból választott szöveget a szerkesztés alatt álló szöveg helyére illesztjük.

Eldob

A gomb lenyomása esetén szöveg elhelyezés nélkül kilép a funkcióból.

Rendben

A nyomógomb lenyomása esetén a megadott paraméterekkel elkészíti a feliratot, amit a referencia pontjánál fogva gumizva mozgat.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett felirat megjelenési formáját a [Szöveg stílus beállítás](#) határozza meg.

A referencia pont kijelölése után a feliratot a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén. Utána újra megjelenik a 'Szöveg megadása:' dialógus ablak a következő szöveg elhelyezéséhez.

Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD** rendszerben létrehozható szövegek maximálisan **128** karaktert tartalmazhatnak.
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Virtuális billentyűzet

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Szöveg ...

Szerszámok:

Nyomógomb:

A 'Virtuális billentyűzet:' funkció segítségével a szövegek szerkesztése, módosítása során a beállított betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

Virtuális billentyűzet - Betűkészlet: Arial Omega 2002 -Szimbólum

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	
<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	Y	Z	[\]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r
t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	Ⓢ	<	>	∞	√	„	...	†	‡	≈	‰	α	<	o	2	3
δ	'	'	“	”	•	-	—	ε	™	φ	>	<	λ	②	③	μ	α	v	!	§	④	©	π			
¬	⑤	®	ρ	°	±	σ	υ	'	μ	¶	α	>	Δ	Φ	Γ	ϑ	Λ	Á	Α	Π	Ä	Θ	Σ			
Ω	É	Ψ	Ë	∇	Í	Ι	Ξ	Ɖ	Ξ	*	©	x	≅	≠	Ú	Ű	Ü	Ý	≡	β	⊗	á	a			
ä	í	∞	ç	¼	é	½	ë	¾	í	⑦	⑧	⑨	⑩	v	ó	o	ő	ö	÷	⇒	⇔	ú	ű	ü	y	←

Backspace | Ez egy minta: $\varepsilon = \sqrt{3/3}$ | Home | End | Delete

Súgó | Eldob | Rendben

Az ablak címsorában megjelenik a beállításához tartozó betűtípus és készlet elnevezése. A karakter táblázat fölött mozgatva, és rövid ideig egy karakter fölött tartva a kurzort, a kurzor alatti betű képe kinagyítva jelenik meg. A kurzor bármilyen mozdítására a nagyított kép eltűnik. A szövegbe illesztendő karakterre kattintva az érintett betű a szöveg szerkesztő ablakban a karakter kurzor pozíciójába másolódik. A 'Backspace', 'Home', 'End', 'Delete' gombok ugyanúgy működnek, mint a billentyűzet azonos gombjai. A caret kurzort áthelyezhetjük az egér, vagy a billentyűzet jobbra, balra gombjai segítségével.

Eldob

A gombbal való kilépés esetén a szerkesztett szöveg a belépéskor érvényes szöveggel lesz azonos, függetlenül az itt végzett változtatásoktól.

Rendben

A nyomógombbal történő kilépés esetén a szerkesztett szöveg lesz az érvényes szöveg.

Korlátozások/megjegyzések:

- A rajzon használható betűtípusok és készletek a [Rajz betű készlet...](#) funkcióban adható meg. De a szöveg tulajdonságoknál ezek közül még külön meg kell adni az érintett szövegre érvényes betűtípust és készletet.



Szöveg blokk elhelyezés

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓

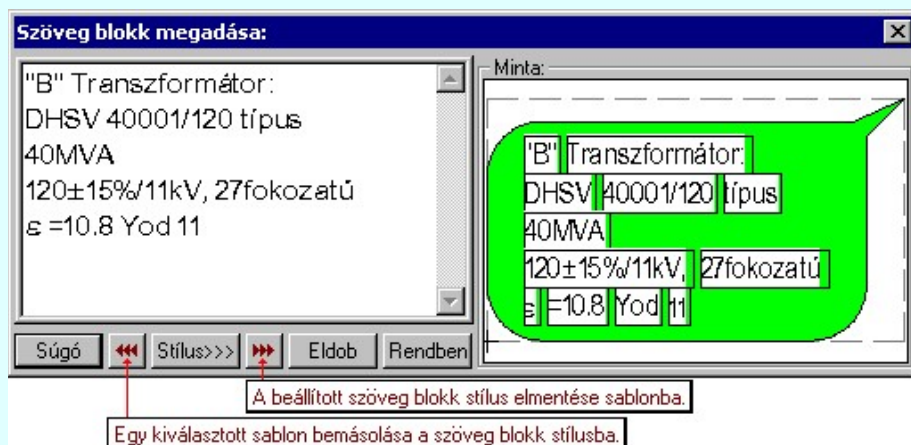
Szöveg blokk . . .

Szerszámok:

Billentyűzet: [c]

A 'Szöveg blokk elhelyezés' funkció összetett, több soros feliratoknak a rajzokra való elhelyezésére szolgál. A szöveg blokk megjelenési formáját a beállításban megadott jellemzők határozzák meg.

A szerkesztő ablakban megadjuk a szöveg blokkban elhelyezendő szöveget. A windows vágólap szolgáltatása hatékonyan alkalmazható más rendszerekben már korábban megadott szöveget átvételére. [Ctrl C, - Ctrl V] A szerkesztett szöveg leendő megjelenését a "minta" ablakban nyomon követhetjük. a szükséges a megjelenésen változtatni, akkor a [Szöveg blokk stílus beállítás](#) dialógus ablakban a megjelenési tulajdonságokat megváltoztathatjuk



Szöveg blokk stílus sablon kezelése:

'Tulajdonság tárolása:' Ha a beállított tulajdonságok egyik korábban a sablonban tárolt tulajdonságokkal sem egyezik meg, akkor a gomb érvényes lesz. Ekkor a beállítások tárolhatók a sablonban.

'Tulajdonság kiolvasása:' A sablonban tárolt tulajdonságok valamelyike kiolvasható és egyszerre visszaállítható a segítségével meghívott sablonból kezelő segítségével.

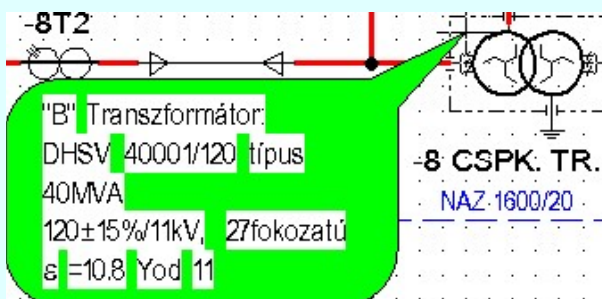
A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a dialógus ablakba, meg lehet változtatni a felirat megjelenési jellemzőit.

A gomb lenyomása esetén szöveg blokk elhelyezés nélkül kilép a funkcióból.


A nyomógomb lenyomása esetén a megadott paraméterekkel elkészíti a szöveg blokkot, amit a referencia pontjánál fogva gumizva mozgat.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett szöveg blokk megjelenési formáját a határozza meg.


A felhívási pont megadása után, ha a szövegblokk stílusban a [Mutató sarok megjelenik](#) kapcsoló be van kapcsolva, akkor a rajzon ki kell jelölni, hogy a mutató pont hová mutasson!



Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD** rendszerben létrehozható szöveg blokkok maximálisan 4096 karaktert tartalmazhatnak.
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!
-  A dialógus ablak átméretezhető. Az átméretezett értékeket a rendszer megőrzi!

**Kitöltés**Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → ...

Az alábbi funkciók segítségével a rajzon valamilyen előre meghatározott mintával kitöltött rajzelemeket, kitöltéseket tudunk elhelyezni. A kitöltés mintáját - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) funkcióban beállítottak határozzák meg. A funkció jellegétől függően a létrehozott kitöltött elemmel egy időben elhelyezhetjük a kitöltött elemet határoló vonalas elemet is! Ekkor a vonalas elem (vonal, körív), a kitöltött elem 'alatt' van, a kitöltés ráta a vonalas elemre! A kitöltést létrehozhatjuk egy, vagy több már meglévő vonalas elem felhasználásával is.

Tartalom:

-  [Kitöltött téglalap](#)
-  [Lekerekített kitöltött téglalap](#)
-  ['R'-el lekerekített kitöltött téglalap](#)
-  [Kitöltött téglalap és vonal](#)
-  [Lekerekített kitöltött téglalap és vonal](#)
-  ['R'-el lekerekített kitöltött téglalap és vonal](#)

-  [Kitöltött kör közép+pontból](#)
-  [Kitöltött kör két pontból](#)
-  [Kitöltött kör három pontból](#)
-  [Kitöltött körív közép+pont+végpontból](#)

-  [Kitöltés és kör közép+pontból](#)
-  [Kitöltés és kör két pontból](#)
-  [Kitöltés és kör három pontból](#)
-  [Kitöltés és körív közép+pont+végpontból](#)

-  [Vonalból, kör/ívől kitöltés](#) [\[f\]](#)
-  [Több elem kitöltése](#) [\[m\]](#)

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:**Korlátozások/megjegyzések:**

**Kitöltött téglalap**


Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltött téglalap**

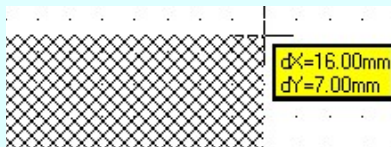
Szerszám: 

Az '**Kitöltött téglalap**' funkció kitöltött téglalapot szerkeszt két átlósan elhelyezkedő csúcspontjából.

Elsőként a téglalap egyik sarokpontját adjuk meg.

A téglalap első sarokpontja: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. Az első csúcspont megadása után a kurzor mozgásakor gumizott téglalap jelenik meg. A téglalap oldalai párhuzamosak a koordináta rendszer X és Y tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer  [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak a tengelyei határozzák meg az oldalak irányát. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevitel](#) opciók a pont bevitel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet.

A téglalap átlós pontja: [ESC=Kilépés!]

A szerkesztett kitöltés stílusát a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

A második csúcspont megadása után a kitöltött téglalapot a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Lekerekített kitöltött téglalap**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Lekerekített kitöltött téglalap**

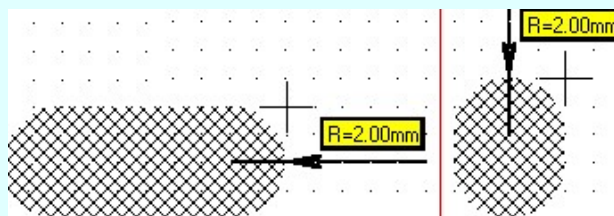
Szerszámok:

Az '**Lekerekített kitöltött téglalap**' funkció segítségével egy, a szerkesztés közben megadott lekerekítési sugárral lekerekített, kitöltött téglalapot lehet megszerkeszteni a két átlósan elhelyezkedő csúcspont megadásával.

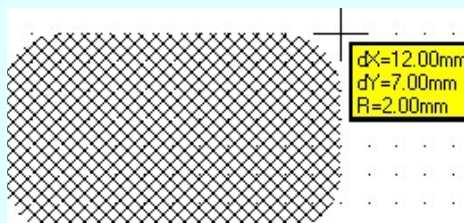
Elsőként a téglalap egyik sarokpontját adjuk meg.

A téglalap első sarokpontja: [ESC=Kilépés!]

A kezdő sarokpont megadása után a lekerekítési sugart határozzuk meg, úgy, hogy a lekerekítési sugár az első sarokpont és a kurzor pillanatnyi helyzete közötti 'X' tengelyen mért távolság, vagy az 'Y' tengelyen mért távolság lesz, attól függően, hogy melyik a kisebb.

A lekerekítési sugart meghatározó pont megadása: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. Az első csúcspont és a lekerekítési sugár megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott lekerekített téglalap jelenik meg. A téglalap oldalai párhuzamosak a koordináta rendszer X és Y tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak a tengelyei határozzák meg az oldalak irányát. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevitel](#) opciók a pont bevétel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet.

A téglalap átlós pontja: [ESC=Kilépés!]

A szerkesztett kitöltés stílusát a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

A második csúcspont megadása után a kitöltött lekerekített téglalapot a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a második, átlós pont megadásakor a téglalap oldal éle kisebb, vagy egyenlő a megadott lekerekítési sugár kétszeresénél, akkor a rendszer a lehetséges sugárral, félkörívvel zárja le a téglalapot! Ha minikét oldal is kisebb ennél, gyakorlatilag kört kapunk!
- A lekerekítési sugart a funkció indítása után csak egyszer kell megadni. Ha egymásután több lekerekített elemet is meg akarunk szerkeszteni, akkor a második és minden további elem lekerekítési sugara azonos lesz az elsőhöz megszerkesztetttel!
- Ha a további szerkesztéshez más lekerekítési sugart szeretnénk használni, akkor a funkciót újra kell indítani!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**'R'-el lekerekített kitöltött téglalap**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
 Kitöltés → 'R'-el lekerekített kitöltött téglalap
 Szerszámok:

Az **'R'-el lekerekített kitöltött téglalap** funkció segítségével egy előre megadott lekerekítési sugárral lekerekített, kitöltött téglalapot lehet megszerkeszteni a két átlósan elhelyezkedő csúcspont megadásával.

Elsőként a lekerekítési sugarat adjuk meg az alábbi dialógus ablakban:



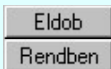
Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))



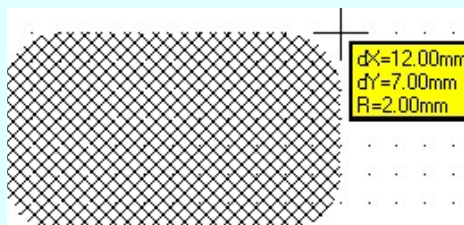
A gomb lenyomása esetén szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.

A nyomógomb megnyomásával a szerkesztési pontbevétel állapotába jutunk, ahol a szerkesztéshez szükséges pontokat kell megadni.

Ekkor a lekerekített téglalap egyik sarokpontját adjuk meg.

A téglalap első sarokpontja: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. Az első csúcspont megadása után a kurzor mozgásakor gumizott lekerekített téglalap jelenik meg. A téglalap oldalai párhuzamosak a koordináta rendszer X és Y tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak a tengelyei határozzák meg az oldalak irányát. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevétel](#) opciók a pont bevétel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet.

A téglalap átlós pontja: [ESC=Kilépés!]

A szerkesztett kitöltés stílusát a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

A második csúcspont megadása után a kitöltött lekerekített téglalapot a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció meghívásakor a lekerekítési sugarat csak az első szerkesztés előtt kell megadni! A további szerkesztésekhez az elsőként megadott sugarat használja a rendszer!
- Ha a második, átlós pont megadásakor a téglalap oldal éle kisebb, vagy egyenlő a megadott lekerekítési sugár kétszeresénél, akkor a rendszer a lehetséges sugárral, félkörívvel zárja le a téglalapot! Ha minkét oldallal kisebb ennél, gyakorlatilag kört kapunk!
- Ha a további szerkesztéshez más lekerekítési sugarat szeretnénk használni, akkor a funkciót újra kell indítani!

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Kitöltött téglalap és vonal**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltött téglalap és vonal**

Szerszámok:

Az '**Kitöltött téglalap és vonal**' funkció vonallal határolt kitöltött téglalapot szerkeszt két átlósan elhelyezkedő csúcspontjából. Egy szerkesztési eljárással egy kitöltési és egy vonal elemet hozunk létre, úgy hogy a vonal elem a kitöltést takarja! A vonal elem jelenik meg később!

Elsőként a téglalap egyik sarokpontját adjuk meg.

A téglalap első sarokpontja: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. Az első csúcspont megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott téglalap jelenik meg. A téglalap oldalai párhuzamosak a koordináta rendszer X és Y tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak a tengelyei határozzák meg az oldalak irányát. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevitel](#) opciók a pont bevitel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet.

A téglalap átlós pontja: [ESC=Kilépés!]

A szerkesztett kitöltés módját - színét, jellegét - a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A vonal megjelenési stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

A második csúcspont megadása után a téglalapot és a kitöltött téglalapot a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Lekerekített kitöltött téglalap és vonal**

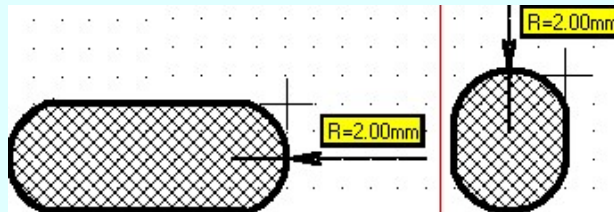
Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → Lekerekített kitöltött téglalap és vonal
Szerszámok:

Az '**Lekerekített kitöltött téglalap és vonal**' funkció segítségével egy, a szerkesztés közben megadott lekerekítési sugárral lekerekített téglalapot és egy ugyan olyan kitöltött téglalapot lehet megszerkeszteni a két átlósan elhelyezkedő csúcspont megadásával. Egy szerkesztési eljárással egy kitöltési és egy vonal elemet hozunk létre, úgy hogy a vonal elem a kitöltést takarja! A vonal elem jelenik meg később!

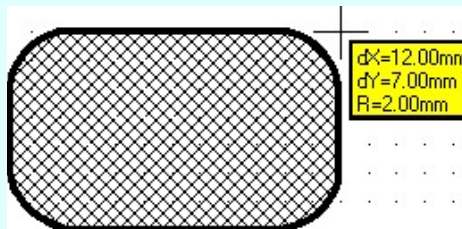
Elsőként a téglalap egyik sarokpontját adjuk meg.

A téglalap első sarokpontja: [ESC=Kilépés!]

A kezdő sarokpont megadása után a lekerekítési sugarat határozzuk meg, úgy, hogy a lekerekítési sugár az első sarokpont és a kurzor pillanatnyi helyzete közötti 'X' tengelyen mért távolság, vagy az 'Y' tengelyen mért távolság lesz, attól függően, hogy melyik a kisebb.

A lekerekítési sugarat meghatározó pont megadása: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. Az első csúcspont és a lekerekítési sugár megadása után a kurzor mozgatható gumizott lekerekített téglalap jelenik meg. A téglalap oldalai párhuzamosak a koordináta rendszer X és Y tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak a tengelyei határozzák meg az oldalak irányát. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevitel](#) opciók a pont bevétel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet.

A téglalap átlós pontja: [ESC=Kilépés!]

A szerkesztett kitöltés módját - színét, jellegét - a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A vonal megjelenési stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

A második csúcspont megadása után a lekerekített téglalapot és kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a második, átlós pont megadásakor a téglalap oldal éle kisebb, vagy egyenlő a megadott lekerekítési sugár kétszeresénél, akkor a rendszer a lehetséges sugárral, félkörívvel zárja le a téglalapot! Ha mindegyik oldal kisebb ennél, gyakorlatilag kört kapunk!
- A lekerekítési sugarat a funkció indítása után csak egyszer kell megadni. Ha egymásután több lesarkított elemet is meg akarunk szerkeszteni, akkor a második és minden további elem lekerekítési sugara azonos lesz az elsőhöz megszerkesztettel!
- Ha a további szerkesztéshez más lekerekítési sugarat szeretnénk használni, akkor a funkciót újra kell indítani!
-

A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**'R'-el lekerekített kitöltött téglalap és vonal**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → 'R'-el lekerekített kitöltött téglalap és vonal
Szerszámok:

Az **'R'-el lekerekített kitöltött téglalap és vonal** funkció segítségével egy előre megadott lekerekítési sugárral lekerekített téglalapot és egy ugyanolyan kitöltött téglalapot lehet megszerkeszteni egy művelet során a két átlósan elhelyezkedő csúcspont megadásával.

Elsőként a lekerekítési sugarat adjuk meg az alábbi dialógus ablakban:



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))



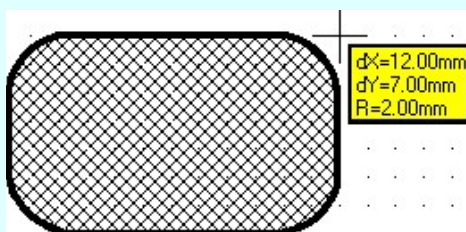
A gomb lenyomása esetén szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.

A nyomógomb megnyomásával a szerkesztési pontbevitel állapotába jutunk, ahol a szerkesztéshez szükséges pontokat kell megadni.

Ekkor a lekerekített téglalap egyik sarokpontját adjuk meg.

A téglalap első sarokpontja: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. Az első csúcspont megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott lekerekített téglalap jelenik meg. A téglalap oldalai párhuzamosak a koordináta rendszer X és Y tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak a tengelyei határozzák meg az oldalak irányát. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevitel](#) opciók a pont bevitel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet.

A téglalap átlós pontja: [ESC=Kilépés!]

A szerkesztett kitöltés módját - színét, jellegét - a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A vonal megjelenési stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

A második csúcspont megadása után a kitöltött lekerekített téglalapot és a lekerekített vonalat a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció meghívásakor a lekerekítési sugarat csak az első szerkesztés előtt kell megadni! A további szerkesztésekhez az elsőként megadott sugarat használja a rendszer!
- Ha a második, átlós pont megadásakor a téglalap oldal éle kisebb, vagy egyenlő a megadott lekerekítési sugár kétszeresénél, akkor a rendszer a lehetséges sugárral, félkörívvel zárja le a téglalapot! Ha minikét oldallap kisebb ennél, gyakorlatilag kört kapunk!

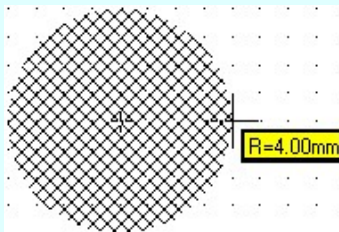
- Ha a további szerkesztéshez más lekerekítési sugarat szeretnénk használni, akkor a funkciót újra kell indítani!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Kitöltött kör közép+pontból**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltött kör közép+pontból**
Szerszámok: 

Az '**Kitöltött kör közép+pontból**' funkciót kitöltött kört szerkeszt a középpontból és egy kerületi pontból.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.



A kitöltés módját - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

A kör középpontjának megadása után a kurzor mozgásakor gumizott kör jelenik meg. A kerületi pont megadásakor a kör kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

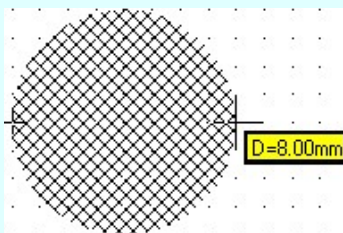
**Kitöltött kör két pontból**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltött kör két pontból**

Szerszámos:

Az '**Kitöltött kör két pontból**' funkció kitöltött kört szerkeszt a kör átmérőjének két végpontjából.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.



A kitöltés módját - színét, jellegét - a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

A kör egyik kerületi pontjának megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott kör jelenik meg. A másik kerületi pont megadásakor a kör kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

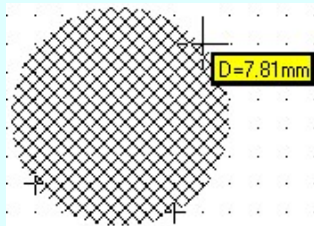
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Kitöltött kör három pontból**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltött kör három pontból**
Szerszám: 

Az '**Kitöltött kör három pontból**' funkció kitöltött kört szerkeszt a kör három kerületi pontjából.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.



A kitöltés módját - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

A kör két kerületi pontjának megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott kör jelenik meg. A harmadik kerületi pont megadásakor a kör kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Kitöltött körív közép+pont+végpontból**

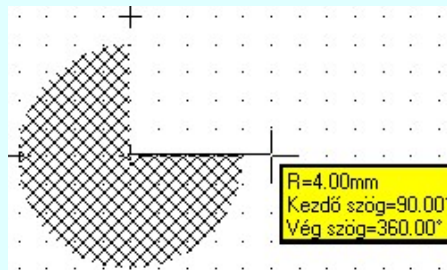
Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltött körív közép+pont+végpontból**

Szershámos:

Az '**Kitöltött körív közép+pont+végpontból**' funkció kitöltött körívet szerkeszt a kör középpontjából, valamint az ív kezdő és végpontjából.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

A kör középpontjának megadása után a kurzor mozgásakor gumizott - teljes - kör jelenik meg. A másodikként a kör egy kerületi pontját adja meg, ez meghatározza a kör sugarát. A középpontot harmadik megadott ponttal összekötő egyenes adja a körív kezdő irányszögét. A középpontot a negyedik megadott ponttal összekötő egyenes adja az ív vég irányszögét. A negyedik pont megadásakor a körív jelenik meg gumizva. A körív mindig a kezdő szögtől az óra mutató járásával ellentétes (+) irányban, a vég szögig tart.



A kitöltés módját - színét, jellegét - a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

A végszöget meghatározó pont megadásakor a körív kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

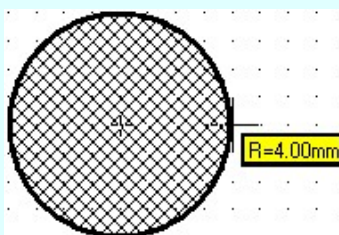
**Kitöltés és körív közép+pontból**



Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltés és körív közép+pontból**

Szerszámok: 

Az '**Kitöltés és körív közép+pontból**' funkció egy kört és egy ugyan olyan sugarú kitöltött kört szerkeszt a középpontból és egy kerületi pontból egy szerkesztési művelettel.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.



A szerkesztett kitöltés módját - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A vonal megjelenési stílusát a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

A kör középpontjának megadása után a kurzor mozgásakor gumizott kör jelenik meg. A kerületi pont megadásakor a kört és a kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

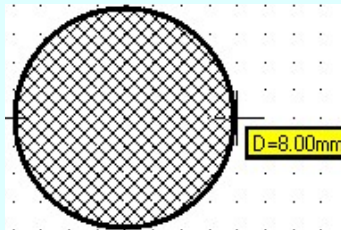
**Kitöltés és körív két pontból**



Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltés és körív két pontból**

Szerszámok: 

Az '**Kitöltés és körív két pontból**' funkció egy kört és egy ugyan olyan sugarú kitöltött kört szerkeszt a kör átmérőjének két végpontjából egy szerkesztési művelettel.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.



A szerkesztett kitöltés módját - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A vonal megjelenési stílusát a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

A kör egyik kerületi pontjának megadása után a kurzor mozgásakor gumizott kör jelenik meg. A másik kerületi pont megadásakor a kört és a kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

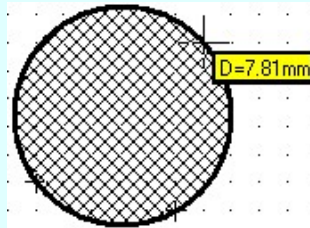
**Kitöltés és körív három pontból**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltés és körív három pontból**

Szershámos:

Az '**Kitöltés és körív három pontból**' funkció egy kört és egy ugyan olyan sugarú kitöltött kört szerkeszt a kör három kerületi pontjából egy szerkesztési művelettel.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.



A szerkesztett kitöltés módját - színét, jellegét - a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A vonal megjelenési stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

A kör két kerületi pontjának megadása után a kurzor mozgatásakor gumizott kör jelenik meg. A harmadik kerületi pont megadásakor a kört és a kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Kitöltés és körív közép+pont+végpontból**

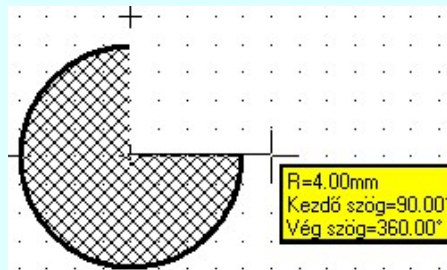
Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Kitöltés → **Kitöltés és körív közép+pont+végpontból**

Szershámos:

Az '**Kitöltés és körív közép+pont+végpontból**' funkció egy körívet és egy ugyan olyan sugarú kitöltött körívet szerkeszt a kör középpontjából, valamint az ív kezdő és végpontjából egy szerkesztési művelettel.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

A kör középpontjának megadása után a kurzor mozgásakor gumizott - teljes - kör jelenik meg. A másodikként a kör egy kerületi pontját adja meg, ez meghatározza a kör sugarát. A középpontot harmadik megadott ponttal összekötő egyenes adja a körív kezdő irányszögét. A középpontot a negyedik megadott ponttal összekötő egyenes adja az ív vég irányszögét. A negyedik pont megadásakor a körív jelenik meg gumizva. A körív mindig a kezdő szögtől az óra mutató járásával ellentétes (+) irányban, a vég szögig tart.





A szerkesztett kitöltés módját - színét, jellegét - a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A vonal megjelenési stílusát a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

A végszöget meghatározó pont megadásakor a körívet és a kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.


Korlátozások/megjegyzések:


- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Vonalból, kör/ívből kitöltés**

Elérés:	Menü:	Szerkeszt ↓ Kitöltés → Vonalból, kör/ívből kitöltés	Billentyűzet:	[f]
Szerszám:			Ikon:	

Az '**Vonalból, kör/ívből kitöltés**' funkció egy meglévő vonallánc, kör, körív, ellipszis vagy ellipszis ív tömör színnel vagy sraffozási mintával való kitöltésére szolgál.

A funkcióba belépéskor pont beviteli állapotba kerül a rendszer, kereső kurzor jelenik meg. A kijelölt vonallánc kezdő és végpontját összekötve a belső területet kitölti. Teljes kör és ellipszis kijelölések a teljes területet kitölti. Körív és ellipszis ív esetén a húr vagy a szelet kitöltés  [Kitöltés stílus beállítás](#) aktuális beállításától függ.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A kitöltés módját - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció segítségével egy elem összefüggő kitöltésére van lehetőség!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Több elem kitöltése**

Elérés:	Menü:	Szerkeszt ↓ Kitöltés → Több elem kitöltése	Billentyűzet:	[m]
	Szerszám:		Ikon:	

Az '**Több elem kitöltése**' funkció több, a rajzon meglévő vonallánc, kör, körív kitöltésére szolgál, egyetlen összefüggő kitöltési mintával. A kitöltés történhet tömör színnel, vagy valamilyen mintázattal.

A funkcióba belépéskor pont beviteli állapotba kerül a rendszer, kereső kurzor jelenik meg. A kijelölt elemeket egymás után összeláncolja, és egyetlen elemként kezelve kitölti. A körívek kitöltésénél valójában egy közelítő sokszöget fektet a körívre (az oldalak száma a kör átmérőjétől függ). A funkcióval annyi elem tölthető ki egyszerre, hogy a közelítő vonalsorozat pontjainak száma ne haladja meg a 256-ot.

Ugyanazoknak az elemeknek a kitöltése eltérő eredményt adhat, ha eltérő sorrendben töltjük ki őket. Az új elemet a már azonosított elemekre ráfektetett vonalsorozathoz úgy illeszti, hogy megkeresi az új elemnek és a vonalsorozatnak is a szabad végpontjait, és megvizsgálja a távolságokat. Az újelem és a vonalsorozat legközelebb eső végpontjait összeköti, majd az új elemre ráfektetett vonalsorozattal kiegészíti a kitöltendő vonalsorozatot. Gumizva megjelenít az éppen érvényben lévő kitöltést.

Egy a már a kitöltéshez azonosított elem ismételt kiválasztásakor az elemet kiveszi a kitöltési láncból.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A kitöltés módját - színét, jellegét - a [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

A funkciót lezárja a - [Pont bevitel](#) [Lebegő menü és elem kijelölés használata](#) [lebegő menü és elem kijelölés használatával](#) esetén a **jobb** oldali **egérgomb** lenyomása és felengedésével billentyű felengedésére megjelenő lebegő menüben megjelenő '**Lezár [End]**' funkcióval lehet. Lezárhatjuk a funkciót a billentyűzet '**Lezár [End]**' gombjának megnyomásával is. Más működési beállítási esetben a 3 gombos egér használata esetén a középső gomb lenyomásával lehet, vagy bármilyen egér esetén a jobb oldali gomb megnyomása után megjelenő [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablakban a **Lezár** gomb megnyomásával lehet.

Ha a funkciót a fent leírt **lezár** módon fejezzük be, a megszerkesztett kitöltést a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.


Korlátozások/megjegyzések:

- A kitöltés formáját meghatározza a kitöltésben résztvevő elemek kijelölésének sorrendje!
- A rendszer a kezdő és végpont összekötését mindig automatikusan elvégzi!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Méretezés

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Méretezés → ...

A termék kivitelezése szempontjából műszaki rajzok információkészletének a geometriai alak mellett a méretek jelentik a legfontosabb összetevőjét. A méret két méretsegédvonal egymástól mért távolsága a felhasználó által meghatározott mértékegységben kifejezve. Az **OmegaCAD** az általános méretmegadást sok szolgáltatással támogatja. A szerkesztett mérétháló megjelenését a  [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg.

Tartalom:

-  [Vízszintes metszet](#)
-  [Függőleges metszet](#)
-  [Vízszintes pontok](#)
-  [Függőleges pontok](#)
-  [Sugár méret](#)
-  [Átmérő méret](#)
-  [Ív szög méret](#)
-  [Egyenesek szöge](#)
-  [Szög három pontból](#)

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:




Korlátozások/megjegyzések:





Vízszintes metszet

Elérés: Menü: Szerkeszt 
Méretezés  **Vízszintes metszet**

Szerszámok: 

Ikon: 


Az '**Vízszintes metszet**' funkció lehetővé teszi metszévonalal származtatott vízszintes - 'X' tengellyel párhuzamos - méretek megadását. Ha a segéd koordináta rendszert  [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak az 'X' tengelyével lesz párhuzamos, azaz a rajzon ferdén is elhelyezkedhet.

A funkcióba belépés után először '**a bázis méretvonal helye**'-t kell kijelölni. Ide kerül az első méretlánc, vagy ha a  [Méretezés stílus beállítás](#) be van kapcsolva az '**összméret készítése**' kapcsoló, akkor az utolsó méretlánc felírása után ide kerül az összméret.





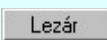
A bázis méretvonal megfelelő oldalára - alá vagy fölé - történő pont megadással lehet '**a további méretvonalak helye**'-t kijelölni. A további méretláncok a bázis méretvonalnak erre az oldalára kerülnek, a beállításban megadott méretek távolságra elhelyezve.

A harmadik megadott pont jelöli ki a metsző egyenes helyét. A következő két pont - a metsző egyenesre vetítve - lehatárolja a metsző szakasz két végpontját.

A szakasz végpontok megadása után kiszámolja a metszéseket, összeállítja a méretláncot, és elhelyezi a rajzra.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A méretháló tulajdonságait a  [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg.

A méretlánc felrajzolása után továbbra is pont beviteli állapotban marad, újabb metsző egyenest lehet megadni, újabb méretlánc készíthető. A funkcióból az 'ESC' billentyű lenyomásával lehet kilépni. A funkciót lezárni a - [Pont bevitel](#)

[Lebegő menü és elem kijelölés használata](#) [lebegő menü és elem kijelölés használatával](#) esetén a   **jobb oldali egérgomb** lenyomása és felengedésével billentyű felengedésére megjelenő lebegő menüben megjelenő '**Lezár [End]**' funkcióval lehet. Lezárhatjuk a funkciót a billentyűzet  '**Lezár [End]**' gombjának megnyomásával is. Más működési beállítási esetben a 3 gombos egér használata esetén a középső gomb lenyomásával lehet, vagy bármilyen egér esetén a jobb oldali gomb megnyomása után megjelenő  [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablakban a  gomb megnyomásával lehet. Ha az '**összméret készítése**' kapcsoló bekapcsolva van, lezáráskor készül el az összméret.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve kapcsoló be van kapcsolva!](#)

Lásd:

 [Méretezés stílus beállítás...](#) [D]
[Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a vízszintes iránytól eltérő irányú méretezést kívánunk készíteni, akkor használjuk a [segéd koordináta rendszert](#) a megfelelő forgatással!
- A méretezés jellemzői nem rendelődnek a méretezést alkotó alapelemekhez. A méretezés alapelemei kizárólag a saját tulajdonságait őrzik meg!

**Függőleges metszet**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Méretezés → **Függőleges metszet**

Szerszámok:

Ikon:

Az '**Függőleges metszet**' funkció lehetővé teszi metszsvonallal származtatott függőleges - 'Y' tengellyel párhuzamos - méretek megadását. Ha a segéd koordináta rendszert [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak az 'Y' tengelyével lesz párhuzamos, azaz a rajzon ferdén is elhelyezkedhet.

A funkcióba belépés után először '**a bázis méretvonal helye**'-t kell kijelölni. Ide kerül az első méretlánc, vagy ha a [Méretezés stílus beállítás](#) be van kapcsolva az '**összméret készítése**' kapcsoló, akkor az utolsó méretlánc felírása után ide kerül az összméret.

A bázis méretvonal megfelelő oldalára - jobbra vagy balra - történő pont megadással lehet '**a további méretvonalak helye**'-t kijelölni. A további méretláncok a bázis méretvonalnak erre az oldalára kerülnek, a beállításban megadott méretek távolságra elhelyezve.

A harmadik megadott pont jelöli ki a metsző egyenes helyét. A következő két pont - a metsző egyenesre vetítve - lehatárolja a metsző szakasz két végpontját.

A szakasz végpontok megadása után kiszámolja a metszéseket, összeállítja a méretláncot, és elhelyezi a rajzra.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A méretháló tulajdonságait a [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg.

A méretlánc felrajzolása után továbbra is pont beviteli állapotban marad, újabb metsző egyenest lehet megadni, újabb méretlánc készíthető. A funkcióból az 'ESC' billentyű lenyomásával lehet kilépni. A funkciót lezárni a - [Pont bevitel](#)

Lebegő menü és elem kijelölés használata [lebegő menü és elem kijelölés használatával](#) esetén a **jobb oldali egérgomb** lenyomása és felengedésével billentyű felengedésére megjelenő lebegő menüben megjelenő '**Lezár [End]**' funkcióval lehet. Lezárhatjuk a funkciót a billentyűzet '**Lezár [End]**' gombjának megnyomásával is. Más működési beállítási esetben a 3 gombos egér használata esetén a középső gomb lenyomásával lehet, vagy bármilyen egér esetén a jobb oldali gomb megnyomása után megjelenő [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablakban a **Lezár** gomb megnyomásával lehet. Ha az '**összméret készítése**' kapcsoló bekapcsolva van, lezáráskor készül el az összméret.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve kapcsoló be van kapcsolva!](#)

Lásd:

[Méretezés stílus beállítás...](#) [D]
[Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a függőleges iránytól eltérő irányú méretezést kívánunk készíteni, akkor használjuk a [segéd koordináta rendszert](#) a megfelelő forgatással!
- A méretezés jellemzői nem rendelődnek a méretezést alkotó alapelemekhez. A méretezés alapelemei kizárólag a saját tulajdonságait őrzik meg!

**Vízszintes pontok**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Méretezés → **Vízszintes pontok**

Szerszámok:

Az '**Vízszintes pontok**' funkció lehetővé teszi méretezendő pontok megadásával előállított vízszintes - 'X' tengellyel párhuzamos - méretek megadását. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak az 'X' tengelyével lesz párhuzamos, azaz a rajzon ferdén is elhelyezkedhet.

A funkcióba belépés után először '**a bázis méretvonal helye**'-t kell kijelölni. Ide kerül az első méretlánc, vagy ha a [Méretezés stílus beállítás](#) be van kapcsolva az '**összméret készítése**' kapcsoló, akkor az utolsó méretlánc felírása után ide kerül az összméret.

A bázis méretvonal megfelelő oldalára - alá vagy fölé - történő pont megadással lehet '**a további méretvonalak helye**'-t kijelölni. A további méretláncok a bázis méretvonalnak erre az oldalára kerülnek, a beállításban megadott méretek távolságra elhelyezve.

Ez után következik a méretezendő pontok megadása. Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

Egy méretláncra kerülő pontok beviteléből a - [Pont bevitel](#) [Lebegő menü és elem kijelölés használata](#) [lebegő menü és elem kijelölés használatával](#) esetén a **jobb** oldali **egérgomb** lenyomása utáni felengedésére megjelenő lebegő menüben megjelenő '**Lezár [End]**' funkcióval lehet. Lezárhatjuk a funkciót a billentyűzet '**End**' gombjának megnyomásával is. Ha a '**Lezár + Folytat [Insert]**' funkciót választjuk (billentyűzet '**Insert**'), akkor újabb pontokat adhatunk meg méretezésre, amelyet hasonló módon lehet befejezni. Lehetőségünk van arra is, hogy az utolsó méretezendő pontot töröljük a lebegő menü '**Utolsó pont törlése [Delete]**' funkcióval (billentyűzet '**Delete**').

Más működési beállítási esetben a 3 gombos egér használata esetén a középső gomb lenyomásával lehet, vagy bármilyen egér esetén a jobb oldali gomb megnyomása után megjelenő [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablakban a [Lezár](#) gomb megnyomásával lehet.

A pontok megadásakor gumizva megjelenik a megszerkesztendő méretháló. A méretháló tulajdonságait a [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg. A funkció lezárásakor, ha az '**összméret készítése**' kapcsoló bekapcsolt állapotban volt, lezáráskor készül el az összméret.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve kapcsoló be van kapcsolva!](#)

Lásd:

[Méretezés stílus beállítás...](#) [D]
[Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a vízszintes iránytól eltérő irányú méretezést kívánunk készíteni, akkor használjuk a [segéd koordináta rendszert](#) a megfelelő forgatással!
- A méretezés jellemzői nem rendelődnek a méretezést alkotó alapelemekhez. A méretezés alapelemei kizárólag a saját tulajdonságait őrzik meg!

**Függőleges pontok**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Méretezés → **Függőleges pontok**

Szerszámok:

Az '**Függőleges pontok**' funkció lehetővé teszi méretezendő pontok megadásával előállított függőleges - 'Y' tengellyel párhuzamos - méretek megadását. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak az 'Y' tengelyével lesz párhuzamos, azaz a rajzon ferdén is elhelyezkedhet.

A funkcióba belépés után először '**a bázis méretvonal helye**'-t kell kijelölni. Ide kerül az első méretlánc, vagy ha a [Méretezés stílus beállítás](#) be van kapcsolva az '**összméret készítése**' kapcsoló, akkor az utolsó méretlánc felírása után ide kerül az összméret.

A bázis méretvonal megfelelő oldalára - alá vagy fölé - történő pont megadással lehet '**a további méretvonalak helye**'-t kijelölni. A további méretláncok a bázis méretvonalnak erre az oldalára kerülnek, a beállításban megadott méretek távolságra elhelyezve.

Ez után következik a méretezendő pontok megadása. Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

Egy méretláncra kerülő pontok beviteléből a - [Pont beviteli](#) **Lebegő menü és elem kijelölés használata** [lebegő menü és elem kijelölés használatával](#) esetén a **jobb oldali egérgomb** lenyomása és felengedésével billentyű felengedésére megjelenő lebegő menüben megjelenő '**Lezár [End]**' funkcióval lehet. Lezárhatjuk a funkciót a billentyűzet '**End**' gombjának megnyomásával is. Ha a '**Lezár + Folytat [Insert]**' funkciót választjuk (billentyűzet '**Insert**'), akkor újabb pontokat adhatunk meg méretezésre, amelyet hasonló módon lehet befejezni. Lehetőségünk van arra is, hogy az utolsó méretezendő pontot töröljük a lebegő menü '**Utolsó pont törlése [Delete]**' funkcióval (billentyűzet '**Delete**').

Más működési beállítási esetben a 3 gombos egér használata esetén a középső gomb lenyomásával lehet, vagy bármilyen egér esetén a jobb oldali gomb megnyomása után megjelenő [Pont igazítási mód...](#) dialógus ablakban a **Lezár** gomb megnyomásával lehet.

A pontok megadásakor gumizva megjelenik a megszerkesztendő méretháló. A méretháló tulajdonságait a [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg. A funkció lezárásakor, ha az '**összméret készítése**' kapcsoló bekapcsolt állapotban volt, lezáráskor készül el az összméret.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve kapcsoló be van kapcsolva!](#)

Lásd:

[Méretezés stílus beállítás...](#) [D]
[Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a vízszintes iránytól eltérő irányú méretezést kívánunk készíteni, akkor használjuk a [segéd koordináta rendszert](#) a megfelelő forgatással!
- A méretezés jellemzői nem rendelődnek a méretezést alkotó alapelemekhez. A méretezés alapelemei kizárólag a saját tulajdonságait őrzik meg!

**Sugár méret**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Méretezés → **Sugár méret**

Szerszámok:

Ikon:



Az '**Sugár méret**' funkció segítségével körök, körívek sugarát lehet beméretezni.

A sugár méretezés elkészítésének első lépése a kereső kurzorral a méretezendő kör, körív azonosítása.

Második lépés a méret elhelyezési pont kijelölése.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

A kör középpontja és a méret elhelyezési pont jelöli ki a méretvonal irányát. A méret felirat helye a körön kívülre kerül, ha a méret elhelyezési pont a körön kívülre lett megadva, és belültre kerül a felirat, ha az elhelyezési pont belültre lett megadva. A pontok megadásakor gumizva megjelenik a megszerkesztendő mérétháló. A mérétháló tulajdonságait a [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#) **kapcsoló be van kapcsolva!**

Lásd:



[Méretezés stílus beállítás...](#) [D]

[Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Átmérő méret**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Méretezés → **Átmérő méret**

Szerszámok: 

Ikon:




Az '**Átmérő méret**' funkció segítségével körök, körívek átmérőjét lehet beméreteni.

A átmérő méretezés elkészítésének első lépése a kereső kurzorral a méretezendő kört, körív azonosítása.

Második lépés a méret elhelyezési pont kijelölése.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

A kör középpontja és a méret elhelyezési pont jelöli ki a méretvonal irányát. A méret felirat helye a körön kívülre kerül, ha a méret elhelyezési pont a körön kívülre lett megadva, és belülré kerül a felirat, ha az elhelyezési pont belülré lett megadva. A pontok megadásakor gumizva megjelenik a megszerkesztendő mérétháló. A mérétháló tulajdonságait a  [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#) **kapcsoló be van kapcsolva!**

Lásd:



[Méretezés stílus beállítás...](#) [D]

[Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Ív szög méret**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Méretezés → **Ív szög méret**

Szerszámok:

Ikon:



Az '**Ív szög méret**' funkció segítségével körívek nyílás szögét lehet beméreteni.

Az ív szög méretezés elkészítésének első lépése a kereső kurzorral a méretezendő kör, körív azonosítása.

Második lépés a méret elhelyezési pont kijelölése.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

A méretvonal a méretezendő körívvel koncentrikus, azzal azonos nyílásszögű körív, ami áthalad a méret elhelyezési ponton. A méretszám a méretvonal közepéhez kerül felírásra. A pontok megadásakor gumizva megjelenik a megszerkesztendő méretháló.

A méretháló tulajdonságait a [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#) **kapcsoló be van kapcsolva!**

Lásd:



[Méretezés stílus beállítás...](#) [D]

[Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Egyenesek szöge**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Méretezés → **Egyenesek szöge**

Szerszámok: 

Ikon:




Az '**Egyenesek szöge**' funkció segítségével két egyenes által bezárt szöget lehet beméretezni.

Az egyenesek szögének méretezéséhez az első lépése a kereső kurzorral a két egyenes azonosítása, melynek közbezárt szögét méretezni kell.

Második lépés a méret elhelyezési pont kijelölése.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

A méretvonal a méret elhelyezési ponton áthaladó körív, melynek középpontja megegyezik az egyenesek metszéspontjával, és a nyílás szöge megegyezik a két egyenes által bezárt szöggel. A méretszám a méretvonal közepéhez kerül felírásra. A pontok megadásakor gumizva megjelenik a megszerkesztendő méretháló. A méretháló tulajdonságait a  [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve kapcsoló be van kapcsolva!](#)

Lásd:



[Méretezés stílus beállítás...](#) [D]

[Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Szög három pontból**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Méretezés → Szög három pontból
Szerszámok:

Az '**Szög három pontból**' funkció lehetővé teszi az első és a második, illetve az első és a harmadik pont összekötésével származtatott egyenesek által bezárt szög beméretezését.

A funkció végrehajtását a három pont megadásával kell kezdeni

A méretet meghatározó pontok után a méret elhelyezési pont kijelölése következik.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

A méretvonal a méret elhelyezési ponton áthaladó körív, melynek középpontja az első megadott pont. A méretvonal nyílás szöge megegyezik az első és második valamint az első és harmadik pontot összekötő egyenesek közbezárt szögével. A méretszám a méretvonal közepéhez kerül felírásra. A pontok megadásakor gumizva megjelenik a megszerkesztendő méretháló. A méretháló tulajdonságait a [Méretezés stílus beállítás](#) határozza meg.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#) **kapcsoló be van kapcsolva!**

Lásd:

[Méretezés stílus beállítás...](#) [D]
[Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Szimbólum elhelyez

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓

Szimbólum elhelyez

Szerszámok:

Billentyűzet: [b]

Az '**Szimbólum elhelyez**' funkció szimbólumoknak a rajzon való elhelyezésére szolgál. Az elhelyezendő szimbólum kijelölése, méretének és a vonal típusának megadása a [Szimbólum stílus beállítás](#) funkcióval történik.

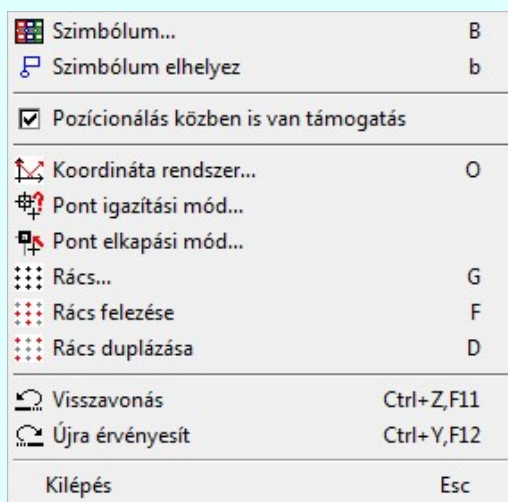
A funkcióba belépéskor pont beviteli állapotba kerül a rendszer. A kijelölt szimbólumot - a beállított méretben - gumizva mozgatja, és a kijelölt helyre leteszi. Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

Elem referencia pont kijelölés: [ESC=Kilépés!]

Ha a [Blokktól fájl elhelyezés](#) funkcióban a '**Pozicionálás közben is van támogatás**' kapcsoló be van kapcsolva, akkor az elem elhelyezését az '**Elem forgatás:**' dialógus segítségével módosítani lehet:

A jobb oldali egérgomb megnyomása, majd felengedésére az alábbi lebegő menü jelenik meg. Ekkor a lebegő menüben megjelenő funkciók a referencia pont megadása közben is hívhatók, végrehajthatók, anélkül, hogy a funkció végrehajtás megszakadna. Kivéve az Eldob, Esc funkciót, mely kifejezetten a funkció szerkesztési eredmény nélküli befejezésére szolgál.



A pozíció megadása közben a lebegő menü segítségével az alábbi beállításokat tudjuk közvetlenül, a funkció végrehajtásának megszakítása nélkül végrehajtani:


 '**Pozicionálás közben is van támogatás**'

A **Rendben** gomb véglegesíti az elemet a rajzon és új elhelyezési pozíció megadását teszi lehetővé. A rendszer az '**Elem forgatás:**' dialógusba lépve a kurzort automatikusan a Rendben gombra helyezi. Az elem „gyors” elhelyezéséhez elegendő kétszer kattintani az egér bal oldali gombjával. (double-click)




A '**Forgatás:**' csoportban módosítható a szimbólum elhelyezés forgatási szöge fokokban, az óramutató járásával ellentétes pozitív irányban. A legördülő listáról választhatóak nevezetes szög értékek, a gomb segítségével a [szög mérési puffer](#) lekérdezhető, vagy az ikonokkal a fő forgatási szögek állíthatók be.

A **Pozicionál** gomb megnyomásával újra mozgathatjuk az elhelyezendő elemet.


Az  gomb megnyomásával módosíthatjuk a szimbólum elem paramétereit, vagy új szimbólumot jelölhetünk ki a  [Szimbólum stílus beállítás](#) funkcióban.

Az  gombbal úgy fejezzük be a műveletet, hogy nem történik elem elhelyezés.

Lásd:

-  [Szimbólum stílus beállítás...](#) [B]
-  [Szimbólum elem szerkesztése](#)[o]
-  [Blokktárolás](#) [Alt+Insert]

Korlátozások/megjegyzések:

- A  [Blokktárolás](#) 'Pozicionálás közben is van támogatás' opció a szimbólum elem elhelyezési támogatás kapcsolója is!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Szimbólum elem szerkesztése

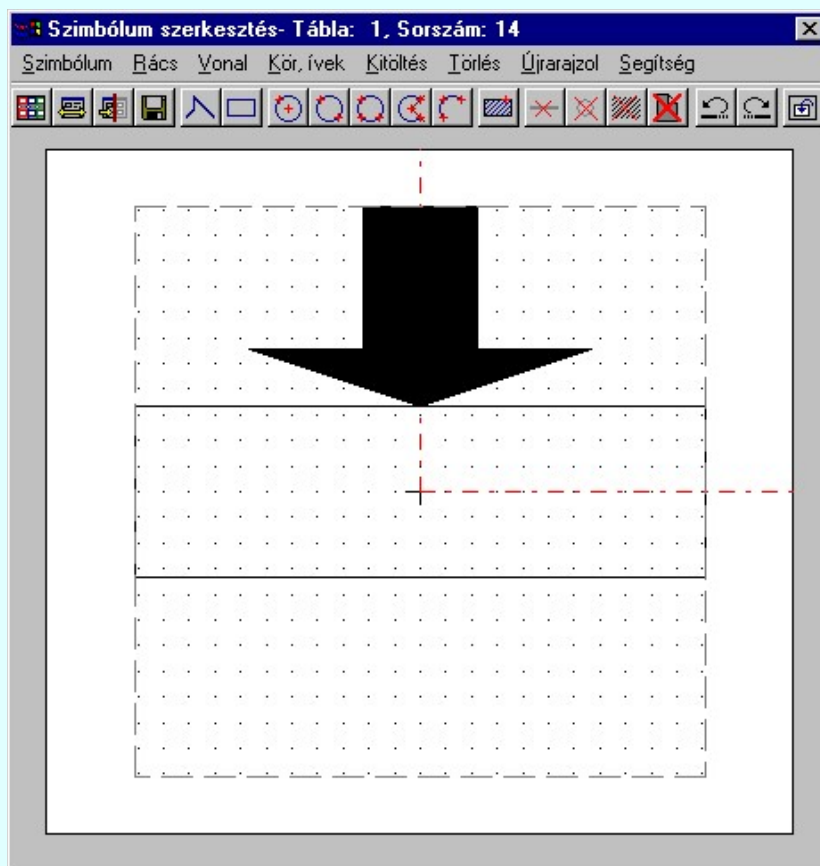
Elérés: Menü: Szerkeszt ↓

Szimbólum elem ...

Szerszámok:

Billentyűzet: [o]

Az **OmegaCAD** rendszerben az alap grafikus szimbólumok egyszerű rajzjelek egységesített megjelenítésére alkalmas alapelemek. A rendszer a szimbólumokat 6 lehetséges szimbólum táblában és azon belül 36 egyedi elemben kezeli. A szimbólumok csak vonalláncot, kört/ívet és szolid (kifestett) kitöltést tartalmazhatnak.



A szimbólum elemek elhelyezések folyamán kapják meg egyedi megjelenítési attribútumaikat. Ezek a megjelenési méret (a két főirányban eltérő torzítás lehetséges), valamint a vonaljellemző.

A rendszer a szimbólumtáblát az 'x:\V10x..\OmegaWin32\OwSyml.dat' állományban tárolja és minden rajz megjelenésekor ezt használja. Az egyedileg szerkesztett szimbólum állományt a rajzokkal tárolni, és más munkahelyen való alkalmazás esetén telepíteni kell!

A szimbólum szerkesztés során csak korlátozott műveletek hajthatók végre. Ezért a kurzor csak korlátozott területen, a szimbólum szerkesztő modul ablaka fölött mozgatható!

A szimbólum szerkesztés során az alábbi műveleteket végezhetjük el.

Tartalom:

Szimbólum ↓

- [Kiválaszt](#)
- [Bemásol](#)
- [Hozzáfüz](#)
- [Mentés](#)
- [Kilépés](#)

[Rács](#)

Vonal



[Vonallánc](#)

[v]

[Téglalap](#)

[q]

Kör, ívek



[Közép+pont](#)

[k]

[Két pontból](#)

[d]

[Három pontból](#)

[h]

[Közép+pont+végpont](#)

[p]

[Ív három pontból](#)

[i]

Kitöltés



[Húr kitöltés](#)

[Szelet kitöltés](#)

[Vonalból kitöltés](#)

[f]

Törlés



[Vonal lánc törlés](#)

[Alt+V]

[Kör/ív törlés](#)

[Alt+C]

[Kitöltés törlés](#)

[Alt+F]

[Minden!](#)

[Alt+W]



[Visszavonás](#)

[Ctrl+Z, F11]

[Újra érvényesít](#)

[Ctrl+Y, F12]

Újrarajzol

Az elem kijelölés és műveletei

[Elem kijelölés](#)

[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Segítség



[Magyarzatok](#)

[Az OmegaCAD...](#)

A funkció billentyűkkel és egérrel vezérelt egyéb ablakozási műveletek a szimbólum szerkesztő modulban is elérhetők!

Lásd még:



[Nagyítás](#)

[F6]

Pont bevétel közben is!

[Kicsinyítés](#)

[F7]

Pont bevétel közben is!

[Újrarajzol](#)

[F8]

Pont bevétel közben is!


-Ablakozás lebegő menü és elem kijelölés használatával

Korlátozások/megjegyzések:

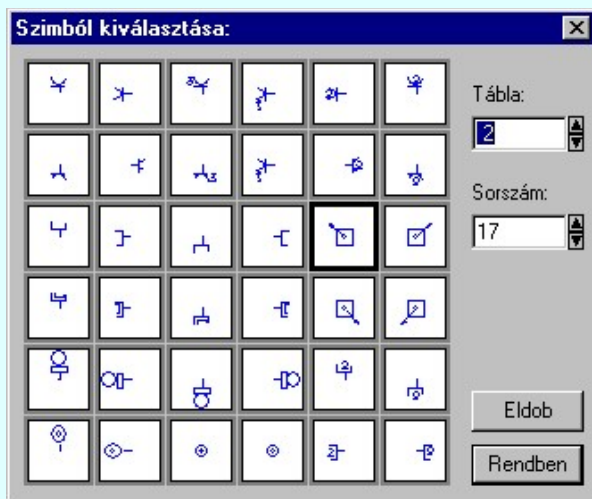
- A rendszer a szimbólumtáblát az 'x:\V10x.\OmegaWin32\OwSymb1.dat' állományban tárolja és minden rajz megjelenésekor ezt használja.
- A rendszer a szimbólumokat 6 szimbólum táblában és azon belül 36 egyedi, sorszámmal azonosított elemben kezeli.
- A szimbólumok csak vonalláncot, kört/ívet és szolid (kifestett) kitöltést tartalmazhatnak.
- A szimbólumok elemeinek pont koordinátái 'normalizáltak'. A koordináta értékei csak -100, és +100 közötti egész szám lehet! Tényleges értékét a rajzon való elhelyezésnél adjuk meg.
- A szimbólumok szerkesztése során az alap grafikus szolgáltatások azonosan működnek, de funkcióik korlátozottak.



Szimbólum elem szerkesztése: Kiválasztás

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem ...Elérés: Menü: Szimbólum ↓
KiválasztSzerszám: 

A 'Kiválaszt' funkcióval a szerkesztendő szimbólum választható ki a 'Szimbólum kiválasztása:' ablakban.



Ha a funkció hívásakor a szerkesztési ablakban egy már módosított szimbólum van, ami még nem lett lementve, figyelmeztető jelzést ad, és a mentést el lehet végezni, mielőtt további munka adatvesztést okozna.

'Tábla:' Az **OmegaCAD** rendszer 6 szimbólum táblát tartalmaz, mindegyikben 36 szimbólum helyezhető el. A **'Tábla:'** beállítással kiválaszthatja, mely táblában lévő szimbólumok közül lehessen kiválasztani az elhelyezendő szimbólumot. A dialógus ablakban az érvényben lévő tábla összes szimbóluma megjelenik a 36 db kis négyzetben.

'Sorszám:' Az aktuális szimbólum sorszámának kijelölése két féle képen történhet, vagy a sorszám megadásával, vagy a szimbólum rajzok közül a kiválasztottra történő rákattintással. A kijelölt sorszámú szimbólumot tartalmazó négyzetet vastag fekete keret emeli ki a többi közül.

Ha a kurzorral valamelyik szimbólum fölött tartózkodik, akkor a kiválasztott szimbólum képe háromszoros méretben megjelenik - amíg át nem lép másik szimbólum fölé -. Ez a kinagyítás segít annak eldöntésében, biztosan ezt a szimbólumot kívánja-e kiválasztani.

Ha az egérrel rákattint valamelyik szimbólumra, akkor annak a sorszáma bekerül a **'Sorszám'** ablakba, és ez lesz az aktuálisan kijelölt szimbólum. A szimbólumra történő dupla kattintás esetén a program kijelöli a kiválasztott szimbólumot, és azonnal be is zárja a dialógus ablakot - mintha megnyomta volna a **Rendben** gombot -.



A gomb lenyomásával új szimbólum kiválasztása nélkül lépünk ki.

A gomb lenyomásával véglegesítheti az elvégzett beállításokat. A továbbiakban a kijelölt szimbólum rajzolata jelenik meg a szerkesztő ablakban, és minden művelet erre a szimbólumra lesz érvényes.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a szerkesztés alatt álló szimbólumon módosítást hajtott végre a felhasználó, akkor az új szimbólum betöltése előtt a rendszer rákérdez, hogy a korábbi elemet mentse-e?



Szimbólum elem szerkesztése: Bemásolás

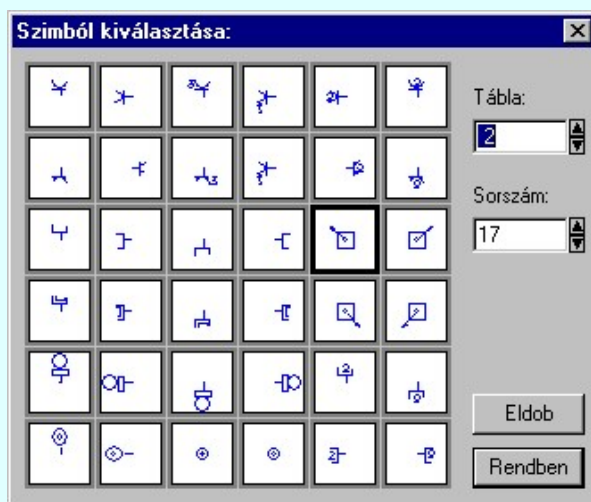
Modul: Szerkeszt Szimbólum elem ...

Elérés: Menü: Szimbólum ↓
Bemásol

Szerszámos:

A 'Bemásol' funkcióval a korábban kiválasztott szerkesztendő szimbólumba be lehet tölteni egy másik szimbólum tartalmát.

A bemásoláshoz ki kell választanunk a 'Szimbólum kiválasztása:' ablakban azt az elemet, amelyet az aktuálisan szerkesztett elembe akarunk másolni.



'Tábla:' Az OmegaCAD rendszer 6 szimbólum táblát tartalmaz, mindegyikben 36 szimbólum helyezhető el. A 'Tábla:' beállítással kiválaszthatja, mely táblában lévő szimbólumok közül lehessen kiválasztani az elhelyezendő szimbólumot. A dialogus ablakban az érvényben lévő tábla összes szimbóluma megjelenik a 36 db kis négyzetben.

'Sorszám:' Az aktuális szimbólum sorszámának kijelölése két féle képen történhet, vagy a sorszám megadásával, vagy a szimbólum rajzok közül a kiválasztottra történő rákattintással. A kijelölt sorszámú szimbólumot tartalmazó négyzetet vastag fekete keret emeli ki a többi közül.

Ha a kurzorral valamelyik szimbólum fölött tartózkodik, akkor a kiválasztott szimbólum képe háromszoros méretben megjelenik - amíg át nem lép másik szimbólum fölé -. Ez a kinagyítás segít annak eldöntésében, biztosan ezt a szimbólumot kívánja-e kiválasztani.

Ha az egérrel rákattint valamelyik szimbólumra, akkor annak a sorszáma bekerül a 'Sorszám' ablakba, és ez lesz az aktuálisan kijelölt szimbólum. A szimbólumra történő dupla kattintás esetén a program kijelöli a kiválasztott szimbólumot, és azonnal be is zárja a dialogus ablakot - mintha megnyomta volna a **Rendben** gombot -.

Eldob

A gomb lenyomásával nem történik szimbólum kiválasztás és így grafikus tartalom másolás sem. A szerkesztési ablakban ott marad az előző szimbólum változatlanul.

Rendben

A gomb lenyomásával véglegesítheti a most kijelölt szimbólum grafikus tartalma a már korábban szerkesztésre kijelölt szimbólum tartalmába másolódik.

Korlátozások/megjegyzések:

- A bemásolás funkcióval a szimbólum elem korábbi tartalma törlődik!



Szimbólum elem szerkesztése: Hozzáfűzés

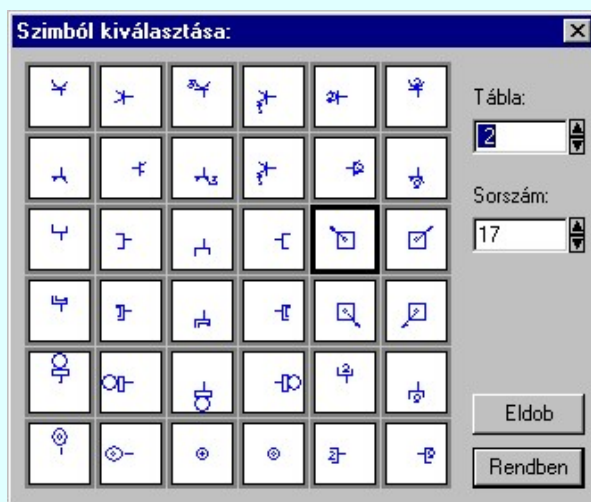
Modul: Szerkeszt Szimbólum elem ...

Elérés: Menü: Szimbólum ↓
Hozzáfűz

Szerszám:

A 'Hozzáfűz' funkcióval a korábban kiválasztott szerkesztendő szimbólumhoz hozzá lehet fűzni egy másik szimbólum tartalmát.

A hozzáfűzéshez ki kell választanunk a 'Szimbólum kiválasztása:' ablakban azt az elemet, amelyet az aktuálisan szerkesztett elemhez akarunk másolni.



'Tábla:' Az OmegaCAD rendszer 6 szimbólum táblát tartalmaz, mindegyikben 36 szimbólum helyezhető el. A 'Tábla:' beállítással kiválaszthatja, mely táblában lévő szimbólumok közül lehessen kiválasztani az elhelyezendő szimbólumot. A dialógus ablakban az érvényben lévő tábla összes szimbóluma megjelenik a 36 db kis négyzetben.

'Sorszám:' Az aktuális szimbólum sorszámának kijelölése két féle képen történhet, vagy a sorszám megadásával, vagy a szimbólum rajzok közül a kiválasztottra történő rákattintással. A kijelölt sorszámú szimbólumot tartalmazó négyzetet vastag fekete keret emeli ki a többi közül.

Ha a kurzorral valamelyik szimbólum fölött tartózkodik, akkor a kiválasztott szimbólum képe háromszoros méretben megjelenik - amíg át nem lép másik szimbólum fölé -. Ez a kinagyítás segít annak eldöntésében, biztosan ezt a szimbólumot kívánja-e kiválasztani.

Ha az egérrel rákattint valamelyik szimbólumra, akkor annak a sorszáma bekerül a 'Sorszám' ablakba, és ez lesz az aktuálisan kijelölt szimbólum. A szimbólumra történő dupla kattintás esetén a program kijelöli a kiválasztott szimbólumot, és azonnal be is zárja a dialógus ablakot - mintha megnyomta volna a **Rendben** gombot -.

Eldob

A gomb lenyomásával nem történik szimbólum kiválasztás és így grafikus tartalom másolás sem. A szerkesztési ablakban ott marad az előző szimbólum változatlanul.

Rendben


A gomb lenyomásával véglegesítheti a most kijelölt szimbólum grafikus tartalmát a már korábban szerkesztésre kijelölt szimbólum tartalmához másoljuk. A továbbiakban a két szimbólum együttes tartalma jelenik meg a szerkesztési ablakban.


Korlátozások/megjegyzések:



Szimbólum elem szerkesztése: Mentés

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .

Elérés: Menü: Szimbólum 
Mentés

Szerszámos: 

A '**Mentés**' funkció lementi fájlba a kijelölt szimbólumot

A rendszer a szimbólumtáblát az 'x:\V10x..\OmegaWin32\OwSymb1.dat' állományban tárolja. Ha módosította a szimbólum táblát, akkor a szerkesztett rajzokhoz hasonlóan gondoskodjon a szimbólokot tartalmazó állomány biztonsági mentéséről is.

Korlátozások/megjegyzések:

- A mentés után a szimbólum elem korábbi tartalmát semmilyen módon nem lehet visszanyerni!
- A rendszer újratelepítése során a szimbólum tábla felülíródhat! Ezért telepítés után a mentett 'x:\V10x..\OmegaWin32\OwSymb1.dat' szimbólum állományt vissz kell tölteni!



Szimbólum elem szerkesztése: Kilépés

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .

Elérés: Menü: Szimbólum ↓
Kilépés


A '**Kilépés**' funkcióval a szimbólum szerkesztő modulból tudunk kilépni. A funkció bezárja a szimbólum szerkesztő ablakot. Ha kell lementi a már szerkesztett szimbólumot. A kilépés után megszűnik a kurzor korlátozott mozgása.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a szerkesztés alatt álló szimbólumon módosítást hajtott végre a felhasználó, akkor kilépés előtt a rendszer rákérdez, hogy a módosított elemet mentse-e?



Szimbólum elem szerkesztése: Rácsméret beállítása

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .

Elérés: Menü: Rács ↓

- 1 [mm] rácsméret
- 2 [mm] rácsméret
- 3 [mm] rácsméret
- 4 [mm] rácsméret
- ✓ 5 [mm] rácsméret
- 6 [mm] rácsméret
- 7 [mm] rácsméret
- 8 [mm] rácsméret
- 9 [mm] rácsméret
- 10[mm] rácsméret

A 'Rács' funkció segítségével a szerkesztési segédrács méretét lehet kiválasztani a lehetséges értékek közül. Az érték 1 mm-től 10 mm-ig változtatható. A kiválasztott érték előtt a '✓' jel látható.



A szimbólumok szerkesztése során a rácsonra történő pontbevitel nem kapcsolható ki.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szimbólumok szerkesztése során az alap grafikus szolgáltatások azonosan működnek, de funkcióik korlátozottak.
- Ha a képernyőn megjelenő képpontok három képpontnál sűrűbbek, akkor az ablakozáskor '**A rácspontok sűrűek. Nincsenek megjelenítve.**' üzenet jelenik meg.
- Ha a képernyőn megjelenő képpontok kilenc képpontnál sűrűbbek, akkor az '**A rácspontok sűrűek. Csak minden második látszik.**' üzenet jelenik meg.
- Ha a képernyőn megjelenő képpontok hat képpontnál sűrűbbek, akkor az '**A rácspontok sűrűek. Csak minden harmadik látható.**' üzenet jelenik meg.



Szimbólum elem szerkesztése: Vonallánc


Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem ...Elérés: Menü: Vonal  ↓
VonalláncSzerszám: 

Billentyűzet: [v]

A 'Vonallánc' szerkesztés funkcióval egy vonallánc szerkesztését végezhetjük el.

A szimbólumot alkotó grafikus elemek pontjainak koordinátái korlátozottak. Minimális értéke -100, maximális értéke +100, és csak egész szám lehet. A négyzet két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának koordinátái: (-100, -100) és (+100, +100). Ebből következik, hogy pontbevitel során a [rács](#)pontra szerkesztést nem lehet kikapcsolni, és a rács értéke is csak egész érték lehet!

A pont megadása a [Pont bevitel](#) szabályainak megfelelően történik, azonban az egér jobb oldali gombjának lenyomásával **nem érhetőek el** a [Pont igazítási mód](#) ablak funkciói. Az 'ENTER', vagy az egér bal oldali billentyűjének lenyomásával lehet a pontot megadni

A fenti korlátozásokat kivéve a funkció azonosan működik a  [Vonal \[v\]](#) funkcióval.



Lásd még:

[Vonal](#)[\[v\]](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szimbólumok szerkesztése során az alap grafikus szolgáltatások azonosan működnek, de funkcióik korlátozottak.
- A pontbevitel csak [rács](#)pontokra, egér kurzor segítségével lehetséges!
- A megszerkesztett elem vonaljellemezője a szerkesztésre beállított vonal stílus lesz, de ennek nincs jelentősége, mert a szimbólum elem vonalai, körei elhelyezéskor kapnak egyedi attribútumot.



Szimbólum elem szerkesztése: Téglalap


Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .Elérés: Menü: Vonal  ↓
TéglalapSzerszámos: 

Billentyűzet: [v]

A 'Téglalap' szerkesztés funkcióval egy téglalapot határoló vonallánc szerkesztését végezhetjük el.

A szimbólumot alkotó grafikus elemek pontjainak koordinátái korlátozottak. Minimális értéke -100, maximális értéke +100, és csak egész szám lehet. A négyzet két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának koordinátái: (-100, -100) és (+100, +100). Ebből következik, hogy pontbevitel során a [rács](#)pontra szerkesztést nem lehet kikapcsolni, és a rács értéke is csak egész érték lehet!

A pont megadása a [Pont bevitel](#) szabályainak megfelelően történik, azonban az egér jobb oldali gombjának lenyomásával **nem érhetőek el** a [Pont igazítási mód](#) ablak funkciói. Az 'ENTER', vagy az egér bal oldali billentyűjének lenyomásával lehet a pontot megadni

A fenti korlátozásokat kivéve a funkció azonosan működik a  [Téglalap \[q\]](#) funkcióval.



Lásd még:

[Téglalap](#)[\[q\]](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szimbólumok szerkesztése során az alap grafikus szolgáltatások azonosan működnek, de funkcióik korlátozottak.
- A pontbevitel csak [rács](#)pontokra, egér kurzor segítségével lehetséges!
- A megszerkesztett elem vonaljellemezője a szerkesztésre beállított vonal stílus lesz, de ennek nincs jelentősége, mert a szimbólum elem vonalai, körei elhelyezéskor kapnak egyedi attribútumot.



Szimbólum elem szerkesztése: Közép+pont


Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem ...Elérés: Menü: Kör, ívek ↓
Közép+pontSzerszám: 

Billentyűzet: [k]

A 'Közép+pont' funkció kört szerkeszt a középpontból és egy kerületi pontból.

A szimbólumot alkotó grafikus elemek pontjainak koordinátái korlátozottak. Minimális értéke -100, maximális értéke +100, és csak egész szám lehet. A négyzet két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának koordinátái: (-100, -100) és (+100, +100). Ebből következik, hogy pontbevitel során a [rács](#)pontra szerkesztést nem lehet kikapcsolni, és a rács értéke is csak egész érték lehet!

A pont megadása a [Pont bevitel](#) szabályainak megfelelően történik, azonban az egér jobb oldali gombjának lenyomásával **nem érhetőek el** a [Pont igazítási mód](#) ablak funkciói. Az 'ENTER', vagy az egér bal oldali billentyűjének lenyomásával lehet a pontot megadni

A fenti korlátozásokat kivéve a funkció azonosan működik a  [Közép+pont \[k\]](#) funkcióval.


Lásd még:

[Közép+pont](#)[\[k\]](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szimbólumok szerkesztése során az alap grafikus szolgáltatások azonosan működnek, de funkcióik korlátozottak.
- A pontbevitel csak [rács](#)pontokra, egér kurzor segítségével lehetséges!
- A megszerkesztett elem vonaljellemezője a szerkesztésre beállított vonal stílus lesz, de ennek nincs jelentősége, mert a szimbólum elem vonalai, körei elhelyezéskor kapnak egyedi attribútumot.



Szimbólum elem szerkesztése: Két pontból


Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem ...Elérés: Menü: Kör, ívek ↓
Két pontbólSzerszám: 

Billentyűzet: [d]

A 'Két pontból' funkció kört szerkeszt a kör átmérőjének két végpontjából.

A szimbólumot alkotó grafikus elemek pontjainak koordinátái korlátozottak. Minimális értéke -100, maximális értéke +100, és csak egész szám lehet. A négyzet két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának koordinátái: (-100, -100) és (+100, +100). Ebből következik, hogy pontbevétel során a [rács](#)pontra szerkesztést nem lehet kikapcsolni, és a rács értéke is csak egész érték lehet!

A pont megadása a [Pont bevétel](#) szabályainak megfelelően történik, azonban az egér jobb oldali gombjának lenyomásával **nem érhetők el** a [Pont igazítási mód](#) ablak funkciói. Az 'ENTER', vagy az egér bal oldali billentyűjének lenyomásával lehet a pontot megadni

A fenti korlátozásokat kivéve a funkció azonosan működik a  [Két pontból \[d\]](#) funkcióval.


Lásd még:

[Két pontból](#)[\[d\]](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szimbólumok szerkesztése során az alap grafikus szolgáltatások azonosan működnek, de funkcióik korlátozottak.
- A pontbevétel csak [rács](#)pontokra, egér kurzor segítségével lehetséges!
- A megszerkesztett elem vonaljellemzője a szerkesztésre beállított vonal stílus lesz, de ennek nincs jelentősége, mert a szimbólum elem vonalai, körei elhelyezéskor kapnak egyedi attribútumot.



Szimbólum elem szerkesztése: Három pontból


Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem ...Elérés: Menü: Kör, ívek ↓
Három pontbólSzerszám: 

Billentyűzet: [h]

A 'Három pontból' funkció kört szerkeszt a kör három kerületi pontjából.

A szimbólumot alkotó grafikus elemek pontjainak koordinátái korlátozottak. Minimális értéke -100, maximális értéke +100, és csak egész szám lehet. A négyzet két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának koordinátái: (-100, -100) és (+100, +100). Ebből következik, hogy pontbevétel során a [rács](#)pontra szerkesztést nem lehet kikapcsolni, és a rács értéke is csak egész érték lehet!

A pont megadása a [Pont bevétel](#) szabályainak megfelelően történik, azonban az egér jobb oldali gombjának lenyomásával **nem érhetők el** a [Pont igazítási mód](#) ablak funkciói. Az 'ENTER', vagy az egér bal oldali billentyűjének lenyomásával lehet a pontot megadni

A fenti korlátozásokat kivéve a funkció azonosan működik a  [Három pontból \[k\]](#) funkcióval.


Lásd még:

[Három pontból](#)[\[h\]](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szimbólumok szerkesztése során az alap grafikus szolgáltatások azonosan működnek, de funkcióik korlátozottak.
- A pontbevétel csak [rács](#)pontokra, egér kurzor segítségével lehetséges!
- A megszerkesztett elem vonaljellemezője a szerkesztésre beállított vonal stílus lesz, de ennek nincs jelentősége, mert a szimbólum elem vonalai, körei elhelyezéskor kapnak egyedi attribútumot.



Szimbólum elem szerkesztése: Közép+pont+végpontból


Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem ...Elérés: Menü: Kör, ívek ↓
Közép+pont+végpontSzerszám: 

Billentyűzet: [p]

A '**Közép+pont+végpont**' funkció körívet szerkeszt a kör középpontjából, valamint az ív kezdő és végpontjából.

A szimbólumot alkotó grafikus elemek pontjainak koordinátái korlátozottak. Minimális értéke -100, maximális értéke +100, és csak egész szám lehet. A négyzet két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának koordinátái: (-100, -100) és (+100, +100). Ebből következik, hogy pontbevitel során a [rács](#)pontra szerkesztést nem lehet kikapcsolni, és a rács értéke is csak egész érték lehet!

A pont megadása a [Pont bevitel](#) szabályainak megfelelően történik, azonban az egér jobb oldali gombjának lenyomásával **nem érhetők el** a [Pont igazítási mód](#) ablak funkciói. Az 'ENTER', vagy az egér bal oldali billentyűjének lenyomásával lehet a pontot megadni

A fenti korlátozásokat kivéve a funkció azonosan működik a  [Közép+pont+végpont \[p\]](#) funkcióval.


Lásd még:

 [Közép+pont+végpont \[p\]](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szimbólumok szerkesztése során az alap grafikus szolgáltatások azonosan működnek, de funkcióik korlátozottak.
- A pontbevitel csak [rács](#)pontokra, egér kurzor segítségével lehetséges!
- A megszerkesztett elem vonaljellemezője a szerkesztésre beállított vonal stílus lesz, de ennek nincs jelentősége, mert a szimbólum elem vonalai, körei elhelyezéskor kapnak egyedi attribútumot.



Szimbólum elem szerkesztése: Ív három pontból


Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .Elérés: Menü: Kör, ívek ↓
Ív három pontbólSzerszámos: 

Billentyűzet: [i]

Az 'Ív három pontból' funkció körívet szerkeszt a kör középpontjából, valamint az ív kezdő és végpontjából.

A szimbólumot alkotó grafikus elemek pontjainak koordinátái korlátozottak. Minimális értéke -100, maximális értéke +100, és csak egész szám lehet. A négyzet két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának koordinátái: (-100, -100) és (+100, +100). Ebből következik, hogy pontbevétel során a [rács](#)pontra szerkesztést nem lehet kikapcsolni, és a rács értéke is csak egész érték lehet!

A pont megadása a [Pont bevétel](#) szabályainak megfelelően történik, azonban az egér jobb oldali gombjának lenyomásával **nem érhetők el** a [Pont igazítási mód](#) ablak funkciói. Az 'ENTER', vagy az egér bal oldali billentyűjének lenyomásával lehet a pontot megadni

A fenti korlátozásokat kivéve a funkció azonosan működik a  [Ív három pontból \[i\]](#) funkcióval.


Lásd még:

[Ív három pontból](#)[\[i\]](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szimbólumok szerkesztése során az alap grafikus szolgáltatások azonosan működnek, de funkcióik korlátozottak.
- A pontbevétel csak [rács](#)pontokra, egér kurzor segítségével lehetséges!
- A megszerkesztett elem vonaljellemzője a szerkesztésre beállított vonal stílus lesz, de ennek nincs jelentősége, mert a szimbólum elem vonalai, körei elhelyezéskor kapnak egyedi attribútumot.



Szimbólum elem szerkesztése: Húr kitöltés

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .

Elérés: Menü: **Kitöltés** ↓
Húr kitöltés

A kör ívek kitöltése történhet húr és szelet kitöltéssel. A legördülő menüben a '**Húr kitöltés**' vagy a '**Szelet kitöltés**' tétel mellett a kiválasztást jelző '**pipa**' (✓) látható. Ha a '**Húr kitöltés**' kitöltés mellett van, akkor a következő körív kitöltése húr kitöltés szerint készül.

Lásd:

 [Vonalból kitöltés](#) [f]

Lásd még:

 [Kitöltés...](#) [K]

Korlátozások/megjegyzések:

- A szimbólum elemben minden kitöltés stílusa teljes (szolid) lesz! A kitöltés színe az elem rajzra helyezésnél érvényben lévő vonal színével lesz azonos.



Szimbólum elem szerkesztése: Szelet kitöltés

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .Elérés: Menü: Kitöltés 
Szelet kitöltés

A kör ívek kitöltése történhet húr és szelet kitöltéssel. A legördülő menüben a '**Húr kitöltés**' vagy a '**Szelet kitöltés**' tétel mellett a kiválasztást jelző '**'pipa'**' () látható. Ha a '**Szelet kitöltés**' kitöltés mellett van, akkor a következő körív kitöltése szelet kitöltés szerint készül.

Lásd:

[Vonalból kitöltés](#)[\[f\]](#)



Lásd még:

[Kitöltés...](#)[\[K\]](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szimbólum elemben minden kitöltés stílusa teljes (szolid) lesz! A kitöltés színe az elem rajzra helyezésnél érvényben lévő vonal színével lesz azonos.



Szimbólum elem szerkesztése: Vonalból, kör/ívből kitöltés

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .Elérés: Menü: Kitöltés 
Vonalból, kör/ívből kitöltésSzerszám: 

Billentyűzet: [f]

A 'Vonalból, kör/ívből kitöltés' funkció egy meglévő vonallánc, kör, vagy körív tömör színnel való kitöltésére szolgál.

A pont megadása a [Pont bevétel](#) szabályainak megfelelően történik, azonban az egér jobb oldali gombjának lenyomásával **nem érhetőek el** a [Pont igazítási mód](#) ablak funkciói. Az 'ENTER', vagy az egér bal oldali billentyűjének lenyomásával lehet a pontot megadni

A funkcióba belépéskor pont beviteli állapotba kerül a rendszer, a kereső kurzor jelenik meg. A kijelölt vonallánc kezdő és végpontját összekötve a belső területet kitölti a rendszer tömörkitöltéssel. Teljes kör kijelölésekor a teljes kört kitölti. Körív esetén a húr vagy a szelet kitöltés készül a körívek kitöltésének módját meghatározó beállítás - [Húr kitöltés](#) vagy [Szelet kitöltés](#) szerint.

Lásd még:

[Vonalból, kör/ívből kitöltés](#)


[f]

Korlátozások/megjegyzések:

- A szimbólum elemben minden kitöltés stílusa teljes (szolid) lesz! A kitöltés színe az elem rajzra helyezésnél érvényben lévő vonal színével lesz azonos.




Szimbólum elem szerkesztése: Vonallánc törlés

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .Elérés: Menü: Törlés 
VonalláncSzerszámos: Billentyűzet: **[Alt+V]**

A '**Vonallánc törlés**' a szerkesztett szimbólumhoz tartozó vonalláncok törlésére szolgál.


A kereső kurzorral azonosított elem törlődik a képernyőről és a szimbólumból.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!
- A nem kívánatos törlések a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) funkcióval visszavonhatók.



Szimbólum elem szerkesztése: Kör/ív törlés


Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .Elérés: Menü: Törlés 
Kör/ívSzerszámos: 

Billentyűzet: [Alt+C]

A '**Kör/ív törlés**' a szerkesztett szimbólumhoz tartozó körök, körívek törlésére szolgál.

A kereső kurzorral azonosított elem törlődik a képernyőről és a szimbólumból.

Korlátozások/megjegyzések:


- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!
- A nem kívánatos törlések a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) funkcióval visszavonhatók.



Szimbólum elem szerkesztése: Kitöltés törlés

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .

Elérés: Menü: Törlés 
Kitöltés


Szerszámos: 

Billentyűzet: **[Alt+F]**

A '**Kitöltés törlés**' a szerkesztett szimbólumhoz tartozó kitöltések törlésére szolgál.


A kereső kurzorral azonosított elem törlődik a képernyőről és a szimbólumból.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!
- A nem kívánatos törlések a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) funkcióval visszavonhatók.



Szimbólum elem szerkesztése: Minden törlése

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .Elérés: Menü: Törlés ↓
Minden!Szerszám: Billentyűzet: **[Alt+W]**

A '**Minden!**' törlés funkció a szerkesztett szimbólumhoz tartozó összes elem törlésére szolgál.

A funkció kiválasztásakor egy figyelmeztető dialógus ablak jelenik meg a véletlen törlések megelőzése érdekében. A minden törlést csak akkor végzi el a rendszer, ha az gombra rákattint.


Korlátozások/megjegyzések:

- A rendszer a minden törlést csak a törlés megerősítési kérdés jóváhagyása után hajtja végre!
- A minden törlés végrehajtása után a korábbi módosítások semmilyen módon nem állíthatók vissza!
- Az eredeti állapot megőrizhető, ha a módosításokat nem mentjük el!




Utolsó grafikus parancs érvénytelenítése


Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Visszavonás

Szerszámos: 

Billentyűzet: **[Ctrl+Z, F11]**


Az **OmegaCAD** egy rajzi elem törlésekor vagy módosításakor nem törli le a régi változatot, csak érvényteleníti, és az új változatot tárolja érvényesként. Ez az eljárás lehetőséget ad arra, hogy a **Visszavonás** paranccsal a változtatásokat érvénytelenítse, a változásokat "érvényteleníti".

A régi változatok a rajz lementésekor törlődnek a memóriából, ezért a  **Mentés [Alt+M]** után a **Visszavonás** nyomógomb lenyomásakor a korábbi állapot helyreállítása helyett egy figyelmeztető hangjelzést kap.

A véletlenül végrehajtott **Visszavonás** parancs visszavonható a  **Újra érvényesít [Ctrl+Y, F12]** végrehajtásával.

A **Visszavonás** parancs a rendszer pontbeviteli állapotában is kiadható az **[Ctrl+Z] [F11]** funkció billentyű segítségével. Használatával a nem kívánt módosítások pontbevétel közben, funkción belül is visszavonhatóak.

Korlátozások/megjegyzések:

- A  **Mentés [Alt+M]** funkció során a rendszer a műveleti jeleket törli, ezért a végrehajtása után a **Visszavonás** és az **Újra érvényesít** parancs a mentés előtt végrehajtott műveletekre már nem hajtható végre.



Az érvénytelenített grafikus parancs újra érvényesítése

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Újra érvényesít

Szerszámos: 

Billentyűzet: **[Ctrl+Y, F12]**


A véletlenül végrehajtott [Visszavonás](#) parancs visszavonására használhatja az **Újra érvényesít** parancsot.

A [Visszavonás](#) parancs végrehajtásakor a rajz végén lévő módosított elem nem törlődik, csak érvénytelenre lesz állítva, és a - valahol a rajz adatai között előrébb elhelyezkedő - korábbi változat lesz újra érvényesre állítva. Az **Újra érvényesít** parancs ismét a régi változatot állítja érvénytelenre, és az új változatot érvényesre.

Az új rajzi elemek mindig az utolsó érvényes alapelem után kerülnek elhelyezésre. Ezért ha a [Visszavonás](#) parancs kiadása után létrehoz egy új elemet, vagy egy meglévőt módosít, a továbbiakban már csak az ezután kiadott [Visszavonás](#) parancsokra fog működni az **Újra érvényesít** parancs.

Az **Újra érvényesít** parancs a rendszer pontbeviteli állapotában is kiadható az **[Ctrl+Y] [F12]** funkció billentyű segítségével. Használatával a nem kívánt módosítások pontbevitel közben, funkción belül is visszavonhatóak.

Korlátozások/megjegyzések:




- A  **Mentés [Alt+M]** funkció során a rendszer a műveleti jeleket törli, ezért a végrehajtása után a **Visszavonás** és az **Újra érvényesít** parancs a mentés előtt végrehajtott műveletekre már nem hajtható végre.

**Szimbólum elem szerkesztése: Újrarajzol**Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .Elérés: Menü: **Újrarajzol**

A törlések során az átfedések miatt a képernyőről törölődhetnek olyan vonalak, pontok, amelyeknek ott kellene maradniuk. Az 'Újrarajzol' funkció újrarajzolja a szerkesztés alatt álló szimbólumot, és így a szimbólum pillanatnyi állapotáról helyes kép látható a képernyőn.

A funkció billentyűkkel és egerrel vezérelt egyéb ablakozási műveletek a szimbólum szerkesztő modulban is elérhetők!

Lásd még:

	Nagyítás	[F6]	Pont bevitel közben is!
	Kicsinyítés	[F7]	Pont bevitel közben is!
	Újrarajzol	[F8]	Pont bevitel közben is!


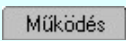
-Ablakozás [lebegő menü és elem kijelölés használatával](#)

Korlátozások/megjegyzések:



Az elem kijelölés és műveletei

Hatékonyabbá és kényelmesebbé tehetjük a munkát az **OmegaCAD**-el, ha használjuk a grafikus munkaterületen a közvetlen elem kijelölést, és a kijelölt elemeken a kijelölési állapot szerint összeállított és a lebegő menün elérhető funkciókat.

Az elem kijelölés és lebegő menü használatának a feltétele, hogy a  [Beállítások...](#)  **Lebegő menü és elem kijelölés használata** opció be legyen kapcsolva.

Az **OmegaCAD** rendszerbe egy új, gyors és hatékony használati lehetősége, hogy a grafikus területen anélkül kezdeményezhetünk módosítási műveleteket, hogy előre meghatározzuk milyen elemmel milyen műveletet szeretnénk végrehajtani. A hierarchikus menü rendszer és az ehhez kapcsolódó szerszámos használatok előre tudnunk kell, hogy milyen típusú elemmel, mit szeretnénk végrehajtani.

A [lebegő menü és elem kijelölés használata](#) bekapcsolt állapotában a grafikus munkaterület fölött a kurzor formája ilyen lesz:




. A rendszer működése pedig a következő:



- A grafikus munkaterület fölött a bal oldali egérgomb lenyomásakor a kurzor alatti elemet kijelöli a rendszer, melyet a [kiemelés színével](#) megjelöl, és a jellegzetes, [fogó pontjait](#) megrajzolja.




- A grafikus munkaterület fölött a **középső egérgomb** (görgető kerék) lenyomásakor, a kurzor pozíciójánál „megfogjuk” a rajzot. Ezt megváltozó  kurzor jelzi. Ha lenyomva tartjuk a gombot és mozgatjuk az egeret, akkor az egerrel együtt mozog a rajz is a képernyőn. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!















- Ha a kurzor grafikus munkaterület fölött van és az egér **görgető kereket** forgatjuk, akkor az elforgatással arányos mértékű zoommolást végezhetünk, melynek középpontja a kurzor pillanatnyi helyzete. ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!



- A grafikus munkaterület fölött a **jobb** oldali egérgomb lenyomásakor, a **billentyűzet Shift** gombja is lenyomott, akkor úgy zoommolhatunk, hogy a zoomolás mértékét az egér elmozdítás mértékével határozhatjuk meg. Ezt megváltozó  kurzor jelzi. (Ha már megjelent a módosított zoommot jelző kurzor, akkor a billentyűzet shift gombot nem szükséges nyomva tartani!), akkor az egerrel elmozdulás arányában nő vagy csökken a zoom értéke, melynek középpontja a zoomolás indításkori kurzor pozíció. Ha az egeret felfelé mozgatjuk nő a zoom értéke, lefelé mozgatóskor csökken! ([Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#)) Ezen ablakozási művelet [Pont bevitel](#) közben is így használható!



- A grafikus munkaterület fölött a **jobb** oldali **egérgomb** lenyomása és felengedésével a rendszer a kurzor mellett megjeleníti a lebegő menüt. A lebegő menü funkcióinak összeállítása az elem kijelölésektől függ. Ha nincs elemkijelölés, akkor egy a szerkesztési menüből összeállított menü csoport jelenik meg:

	Ismétlés: Visszavonás	ENTER
	Beillesztés vágólapról	Ctrl+V
	Vonallánc	v
	Téglalap	q
	Közép+pont	k
	Két pontból	d
	Vonalból, körívűl kitöltés	f
	Vonal lánc	Alt+V
	Körív	Alt+C
	Kitöltés	Alt+F
	Visszavonás	Ctrl+Z, F11
	Vissza érvénytelenítés	Ctrl+Y, F12



[Szimbólum szerkesztés esetén](#)

	Ismétlés: Visszavonás	ENTER
	Beillesztés vágólapról	Ctrl+V
	Beillesztés csoportként...	Ctrl+Shift+V
	Vonallánc	v
	Kör, ívek	▶
	Adat Szöveg...	s
	Adat Szöveg blokk...	c
	Kitöltés	▶
	Méretezés	▶
	Lesarkít...	a
	Lekerekít...	n
	Sokszög...	z
	Téglalap	q
	Lekerekített téglalap	
	'R'-el lekerekített téglalap	
	Szimbólum elhelyez	b
	Blok file elhelyezés...	Alt+Ins
	Visszavonás	Ctrl+Z,F11
	Vissza érvénytelenítés	Ctrl+Y,F12

Rajzon való szerkesztés esetén

Ha van elem kijelölés, akkor a [Műveletek a kijelölt elemekkel](#) szerint összeállított lebegő menü jelenik meg.

A lebegő menü [Pont bevitel](#) közben is hívható. Akkor a végrehajtás alatt hívható funkciók gyűjteménye jelenik meg a lebegő menüben.

Az **OmegaCAD** az elem kijelölés és műveleteit az alábbi funkciókon keresztül valósítja meg:

[Elem kijelölés](#)

[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)




[Szimbólum szerkesztés esetén: Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Lebegő menü és elem kijelölés használata** opció csak akkor állítható be, ha az:
 - Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel** [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) be van kapcsolva!
- A kurzor és a fogó méretét, a **Beállítások...** **Kurzor** [A mutató kurzor méretének beállítása](#) pontban változtathatjuk meg.



Elem kijelölés

Ha a  [Beállítások...](#) Működés Lebegő menü és elem kijelölés használata opció be van kapcsolva, akkor a grafikus munkaterület fölött a **bal oldali egérgomb** lenyomásával elemeket jelölhetünk ki. A kijelölt elemmel, vagy elemekkel szerkesztési, módosítási műveleteket hajthatunk végre.

Elem kijelölési módok:



- Egy elemet ki jelölünk.
Egy grafikus elemre mutatunk az **egér bal oldali gombjának** megnyomásával. Ha volt korábban elem, vagy elemek kijelölve, akkor ezek kijelölt állapota megszűnik
A kijelölés referencia pontja a kijelölt elem azon fogó pontja lesz amely a kijelölő ponthoz a legközelebb van!



- Egy elemet hozzáadunk a kijelölt elemek halmazához:
Egy grafikus elemre mutatunk az **egér bal oldali gombjának** megnyomásával, úgy hogy közben nyomva tartjuk a **billentyűzet Shift gombját**. A korábban kijelölt elemek kijelölt állapota megmarad, az új elem hozzáadódik. Ha már korábban kijelölt elemre mutatunk, akkor hang hibajelzést ad a rendszer.
A kijelölés referencia pontja az utoljára kijelölt elem azon fogó pontja lesz amely a kijelölő ponthoz a legközelebb van.



- Egy elemet törölünk a kijelölt elemek halmazából:
Egy grafikus elemre mutatunk az **egér bal oldali gombjának** megnyomásával, úgy hogy közben nyomva tartjuk a **billentyűzet Ctrl gombját**. A korábban kijelölt elemek kijelölt állapota megmarad, a most kijelölt elem kijelöltsége törlődik. Ha nem kijelölt elemre mutatunk, akkor hang hibajelzést ad a rendszer.
A kijelölés referencia nem változik!



- Több elemet jelölünk ki:
Az **egér bal oldali gombjának** megnyomásával és **nyomva tartása mellett mozgásával**, majd a felengedésével megadott téglalap alakú területbe eső valamennyi elemet kijelölhetjük, amelyeknek referencia pontja bele esik ebbe a területbe. Ha az bal oldali egérgomb megnyomásakor a **billentyűzet Shift vagy Ctrl gombja** nem volt megnyomva, akkor ha volt korábban elem, vagy elemek kijelölve, akkor ezek kijelölt állapota megszűnik. Ha ezen gombok valamelyike már megnyomott volt akkor az újonnan kijelölt elemek hozzáadódnak a már kijelölt elemek halmazához
A kijelölés referencia **egér bal oldali gombjának** a felengedésének pillanatában megadott pont lesz. A kijelölő téglalap másodikként megadott átlós sarokpontja.



- Kijelölések törlése:
Az **egér bal oldali gombjának** megnyomásával olyan pontra mutatunk, ahol nincs kijelölhető grafikus elem. Ilyenkor hiba hang jelzést is kapunk, de korábban kijelölt elem, vagy elemek kijelölése megszűnik. Megszűnnek az elem kijelölések akkor is, ha a hierarchikus menüből, számszámosról egy funkció végrehajtását megkezdjük

A kijelölt elemek a [kiemelés színével](#) megrajzoltan, jellegzetes [fogó pontjainak](#) kiemelésével kerülnek megrajzolásra





Kijelölt elemek közös referencia pontjának megváltoztatása:

A kijelölt elemeken közösen transzformációs műveleteket hajthatunk végre. Ezen műveletek mindig a kijelölés közös referencia pontjának megfogásával történik. Ez a közös referencia pont mint már láttuk a kijelölési művelet során is mindig előáll. Sőt a pontot valójában már a kijelöléskor is tudatosan megadhatjuk. Például az elem azon jellegzetes pontja közelében végezzük el az azonosítást, melyet a később a kijelölés referencia pontjának szánunk.

A referencia pont nem csak több kijelölt elem közös, egymáshoz viszonyított kezeléséhez szükséges és használatos. Látni fogjuk, hogy egyetlen vonalsorozat kijelölése esetén, vagy körív kijelölése esetén is meghatározó szerepe van. Mert például a vonalsorozat referencia pontnak kijelölt pontját mozgathatjuk, törölhetjük, elé, mögé pontot szúrhatunk be. Körív esetén a kezdő vagy vég szöveget meghatározó pontot ezen referencia pont használatával választjuk ki.

Az **OmegaCAD** a kijelölések referencia pontjának utólagos módosításra egy igen egyszerű, kényelmes módszert ad. Egyszerűen a kereső kurzort a kijelölés azon jellegzetes pontja közelébe kell vinni, amelyet a későbbiekben a kijelölés közös referencia pontjának szánunk. Ezzel a módszerrel csak a kijelölt elemek valamely jellegzetes pontja lehet közös referenciapont.

A referencia pont automatikus elfogáshoz a  kurzort a kijelölés jellegzetes pontjához olyan közel kell vinni, hogy a kijelölendő pont a kurzor fogón belül legyen, és a kurzor automatikus elfogás időzítés ideig a kurzort ezen a ponton mozdulatlanul tartsuk. Ha a beállított idő eltelik, akkor a kurzor beugrik a fogó pontba és a fogó pont a kijelölés referencia pontja lesz.

A kijelölés jellegzetes pontjait a rendszer szín jelöléssel megkülönbözteti. Alapvetően az elemeknek kétféle pontját jelöljük. Ez az elem referencia pontja, valamint egyéb pontja. A kijelölés közös referencia pontja is megkülönböztetett, a szerint, hogy e pont eredetileg egy elem referencia pontja, vagy egyéb pontja. A kijelölés jellegzetes pontjainak szín jelölését a  Beállítások... **Elem fogás** Az elem fogás méretének és színének beállítása pontban lehet megváltoztatni.

Az **OmegaCAD** grafikus elemeinek pontjai az alábbi besorolás szerint kerül megjelölésre:

- Egyéb pont:** Vonallánc második, vagy további pontjai
Kör/ív ellipszis kezdő, vég pontjai
Szöveg lehetséges (nem az aktuális) referencia pontjai
Szimbólum, bitkép, csoport befoglaló méretet határoló pontjai
- Referencia pont:** Vonallánc első, kezdő pontja
Kör/ív ellipszis közép pontja
Szöveg referencia pontjai
Szimbólum, bitkép, csoport referencia pont

Műveletek indítása az elem kijelölése után:

Ha már van elemünk kijelölve, akkor a grafikus munka terület fölött a **jobb** oldali **egérgomb** lenyomása és felengedésével a rendszer a kurzor mellett megjeleníti a lebegő menüt. A lebegő menü funkcióinak összeállítása az elem kijelölésektől függ.





Tartalom:

[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)



[Szimbólum szerkesztés esetén: Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Korlátozások/megjegyzések:








- A **Lebegő menü és elem kijelölés használata** opció csak akkor állítható be, ha az: **Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel** [Ablakozás zoom és vontatás görgető kerékkel](#) be van kapcsolva!
- A rendszer a kijelölt elemeket a  **Beállítások...** **Színek** [Kiemelés színe](#) opcióval beállított színnel jeleníti meg.
- A rendszer a kijelölt elemek fogó pontjait a  **Beállítások...** **Elem fogás** [Az elem fogás méretének és színének beállítása](#) szerinti mérettel és színnel jeleníti meg.
- A  kurzor és a fogó méretét, a  **Beállítások...** **Kurzor** [A mutató kurzor méretének beállítása](#) pontban változtathatjuk meg.









Szimbólum elem szerkesztése: Műveletek a kijelölt elemekkel

Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem ...

Ha már van elemünk kijelölve, akkor a grafikus munkaterület fölött a **jobb** oldali **egérgomb** lenyomása és felengedésével a rendszer a kurzor mellett megjeleníti a lebegő menüt. A lebegő menü funkcióinak összeállítása az elem kijelölésektől függ. Az alábbiakban összefoglaljuk, hogy a kijelölt elemek típusától és számától függően milyen lebegő menüpontok jelennek meg.

	Ismétlés: Téglalap	ENTER
	Másolás vágólapra	Ctrl+C
	Kivágás vágólapra	Ctrl+X
	Beillesztés vágólapról	Ctrl+V
	Kijelölés mozgatása	Home
	Kijelölés másolása	Insert
	Kijelölés törlése	Delete
• Kijelöléstől függő menük		
	Kijelölés megszüntetése	End

Funkciók, amelyek függetlenül a kijelölt elemek típusától és számától mindig megjelennek a lebegő menüben:


	Másolás vágólapra	[Ctrl+C]
	Kivágás vágólapra	[Ctrl+X]
	Beillesztés vágólapról	[Ctrl+V]
	Kijelölés mozgatása	[Home, Egér]
	Kijelölés másolása	[Insert, Shift+Egér]
	Kijelölés törlése	[Delete]
	Kijelölés megszüntetése	[End]

Funkció csoportok, amelyek csak egy grafikai elem kijelölésekor jelennek meg az elem típusától függően:

Egy kijelölt: [- vonal műveletei](#)
[- kör/ív műveletei](#)
[- Vonal kitöltés műveletei](#)
[- kör/ív kitöltés műveletei](#)

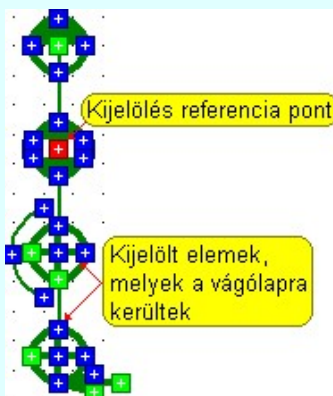
Korlátozások/megjegyzések:

- Az elemek kijelölési állapotát megszüntethetjük úgy is, hogy a hierarchikus menüből, vagy szerszámosról egy funkció végrehajtását megkezdjük!

**Másolás vágólapra**Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Másolás vágólapraSzerszámok: Billentyűzet: **[Ctrl+C]**

A 'Másolás vágólapra' funkció a rajzi munkaterületen kijelölt elem, vagy elemek vágólapra helyezését végzi el!

A funkció érvénytelen, ha nincs rajzi munkaterületen elem, vagy elemek kijelölve!



A vágólapra kerülő elemek közös hivatkozási pontja a kijelölés referencia pontja lesz.

A kijelölt elem, vagy elemek vágólapra helyezése után változatlan módon a rajzon maradnak. Kijelölési állapotukat is megtartják.

Ha már helyeztünk rajzi elemeket a vágólapra, akkor érvényesek lesznek a funkciók is:

 [Beillesztés vágólapról](#) [Ctrl+V]

 [Beillesztés csoportként...](#) [Ctrl+Shift+V]

Lásd még:

[Elem kijelölés](#)
[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció érvénytelen, ha a rajzi munkaterületen nincs elem, vagy elemek kijelölve!

**Beillesztés vágólapról**Elérés: Menü: **Módosít** ↓**Beillesztés vágólapról**

Szerszámok:

Billentyűzet: **[Ctrl+V]**

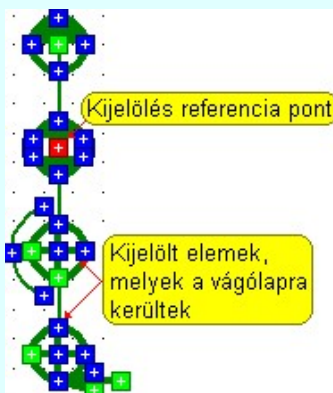
A 'Beillesztés vágólapról' funkció a korábban a vágólapra elhelyezett elemeknek a rajra való elhelyezését valósítja meg!

A funkció érvénytelen, ha nincs rajzi elem a vágólapra helyezve!

A funkcióba belépve az elhelyezendő elemcsoport referencia pontját kell megadni:

Elem azonosító pont kijelölés: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.



Az elhelyezési pont megadása után a rendszer a vágólap elemet a rajra helyezi a rendszer és a vágólap elemeinek további pontokon való elhelyezésre a funkció újra indul.

Az elemek összerendelése csak látszólagos, csak a funkció végrehajtása alatt történik meg. Az elemek rajzon való elhelyezése után megszűnik. Ha azt akarjuk, hogy az elemek a funkció végrehajtása után is egy csoport elembe legyenek összefogva, akkor használjuk a [Beillesztés csoportként...](#) [Ctrl+Shift+V] funkciót!

Lásd: [Másolás vágólapra](#) [Ctrl+C] [Kivágás vágólapra](#) [Ctrl+X] [Beillesztés csoportként...](#) [Ctrl+Shift+V]**Lásd még:**

[Elem kijelölés](#)
[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció érvénytelen, ha nincs rajzi elem a vágólapra helyezve!
- A funkció érvénytelenné válik akkor is, ha már helyeztünk **OmegaCAD** grafikus elemet a vágólapra, de bármilyen más rendszerrel más típusú adatot helyeztünk a windows vágólapjára!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Beillesztés csoportként a vágólapról

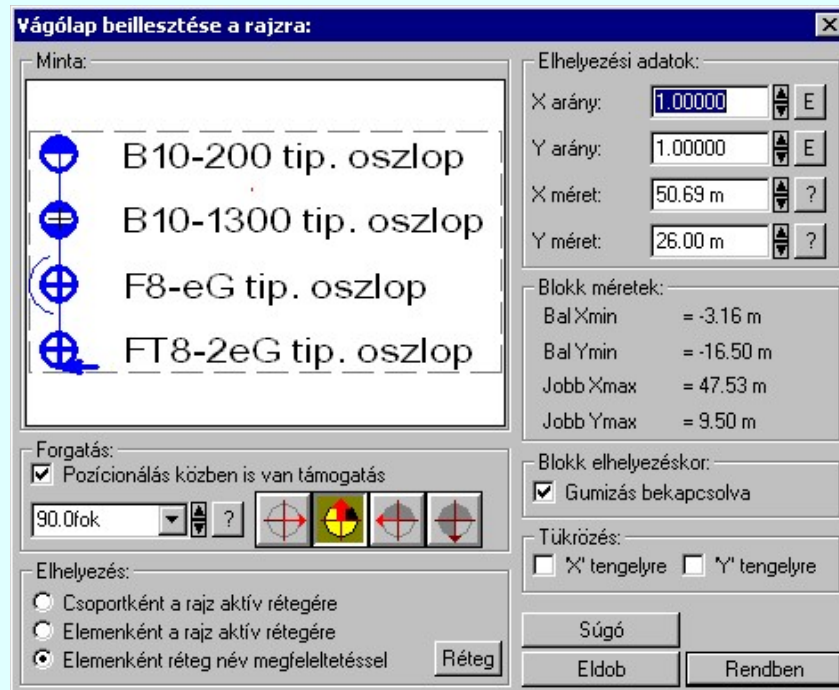
Elérés: Menü: **Módosít** ↓**Beillesztés csoportként...**

Szerszámok:

Billentyűzet: **[Ctrl+Shift+V]**

A 'Beillesztés csoportként a vágólapról' funkció a korábban a vágólapra elhelyezett elemeknek a rajra való elhelyezését támogatja különböző elhelyezési módok és transzformációk támogatásával, amit az alábbi panelon lehet beállítani.

A funkció érvénytelen, ha nincs rajzi elem a vágólapra helyezve!



Az 'Elhelyezési adatok:' csoportban a blokk méretét lehet beállítani az igényeknek megfelelően. A beállítás az 'X' és 'Y arány', vagy az 'X' és 'Y méret' megfelelő megadásával történhet. Az arány és a méret közül csak az egyiket kell megadni, a másikat számolja a program. Az arány a **E** gomb megnyomásával egységnyire állítható. A méret a **?** gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)-ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.

A 'Blok méretek:' csoportban tájékoztató jelleggel láthatók a blokk eredeti méretei. A megadott értékek a blokk bal alsó és jobb felső sarokpontjának koordinátái a felhívási ponthoz viszonyítva.

A 'Forgatás:' csoportban beállítható a blokk elhelyezés forgatási szöge fokokban, az óramutató járásával ellentétes pozitív irányban. A legördülő listáról választhatóak nevezetes szög értékek, a **?** gomb segítségével a [szög mérési puffer](#) lekérdezhető, vagy az ikonokkal a fő forgatási szögek állíthatók be.

'Pozicionálás közben is van támogatás'

Bekapcsolt állapotában a blokk elhelyezési pozíciójának megadásakor lehetőség van további módosításra az A 'Elem forgatás:' dialógus segítségével.

Az 'Elhelyezési adatok:' csoportban a blokk méretét lehet beállítani az igényeknek megfelelően. A beállítás az 'X' és 'Y arány', vagy az 'X' és 'Y méret' megfelelő megadásával történhet. Az arány és a méret közül csak az egyiket kell megadni, a másikat számolja a program. Az arány a **E** gomb megnyomásával egységnyire állítható. A méret a **?** gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)-ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.

'Réteg kezelés elhelyezéskor:' csoportban a blokkba lementett réteg adat felhasználási módja állítható be.

'Csoportként az aktív rétegre'


-választásakor minden grafikus alapelem az aktív rétegre kerül. A blokk nem esik szét alapelemekre, hanem a továbbiakban egyetlen csoport elemként viselkedik. A csoport elemében lévő grafikus alapelemek nem módosíthatók, csak a [csoport felbontása](#) után.


'Blok elemek az aktív rétegre kerülnek'



-választásakor minden elem az aktív rétegre kerül az elhelyezés során. A 'V7.00' -nál korábbi verzióval készített blokk esetén csak ez a lehetőség választható.

'Réteg név megfeleltetéssel'

-választásakor a program megkeresi a blokk rétegeit az aktuális rajzban. Ha nem találja, akkor megkísérli létrehozni azokat. Ha nincs hely az új réteg beillesztésére, akkor ezeket az elemeket az aktív rétegre helyezi el. Ha nem látszó vagy háttér rétegre is kerülnének elemek, és a felhasználó még nem ellenőrizte a rétegek összerendelését a

 gomb megnyomásával, akkor figyelmeztető üzenetet küld

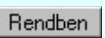
 gomb segítségével be lehet lépni a réteg név megfeleltetés dialógus ablakba, ahol a felhasználó igényei szerint be lehet állítani, hogy a blokk egyes rétegein lévő elemek a rajz mely rétegeire kerüljenek.

'Blokk gumizás bekapcsolva:' kapcsoló feladata, használata megegyezik a rendszer beállítások funkcióban elhelyezett  [Beállítások...](#)  [Rendszer működési beállítások](#) [Blokk művelet közben az elemek gumizva megrajzolva](#) funkcióval. A gyorsabb és könnyebb használat miatt került itt is megismétlésre

'X' tengelyre, **'Y' tengelyre'**

'Tükrözés:' Lehetőség van a grafikus blokkokat tükröképükkel elhelyezni. A tükrözés az 'X' és 'Y' tengelyekre történhet a megfelelő kapcsoló bekapcsolásával!

Az  nyomógomb lenyomása esetén blokk elhelyezése nélkül kilép a funkcióból.

A  nyomógomb lenyomása esetén bezáródik a **'Vágólap beillesztés a rajzra:'** dialógus ablak, és a program [Pont beviteli](#) állapotba kerül, a grafikus blokkot gumizva együtt mozgatja a kurzorral. A kívánt pozíció megjelölésekor a blokkot elhelyezi a rajzon.

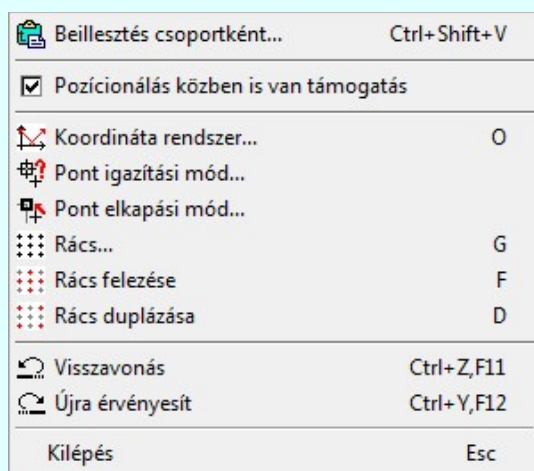
Elem azonosító pont kijelölés: [ESC=Kilépés!]

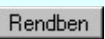
Ha a **'Pozicionálás közben is van támogatás'** kapcsoló be van kapcsolva, akkor az elem elhelyezését az **'Elem forgatás:'** dialógus segítségével módosítani lehet:


A jobb oldali egérgomb megnyomása, majd felengedésére az alábbi lebegő menü jelenik meg. Ekkor a lebegő menüben megjelenő funkciók a referencia pont megadása közben is hívhatók, végrehajthatók, anélkül, hogy a funkció végrehajtás megszakadna. Kivéve az Eldob, Esc funkciót, mely kifejezetten a funkció szerkesztési eredmény nélküli befejezésére szolgál.

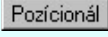
A pozíció megadása közben a lebegő menü segítségével az alábbi beállításokat tudjuk közvetlenül, a funkció végrehajtásának megszakítása nélkül végrehajtani:

'Pozicionálás közben is van támogatás'

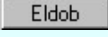


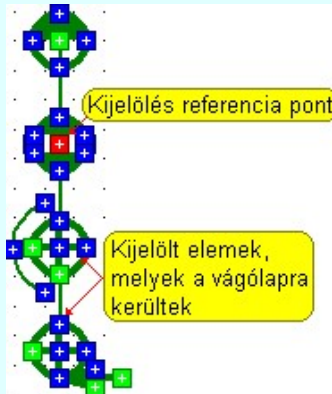
A  gomb véglegesíti az elemet a rajzon és új elhelyezési pozíció megadását teszi lehetővé. A rendszer az **'Elem forgatás:'** dialógusba belépve a kurzort automatikusan a Rendben gombra helyezi. Az elem „gyors” elhelyezéséhez elegendő kétszer kattintani az egér bal oldali gombjával. (double-click)

A '**Forgatás:**' csoportban módosítható a blokk elhelyezés forgatási szöge fokokban, az óramutató járásával ellentétes pozitív irányban. A legördülő listáról választhatóak nevezetes szög értékek, a  gomb segítségével a [szög mérési puffer](#) lekérdezhető, vagy az ikonokkal a fő forgatási szögek állíthatók be.

A  gomb megnyomásával újra mozgathatjuk az elhelyezendő elemet.

'**X' tengelyre**, '**Y' tengelyre**' Lehetőség van a grafikus blokk tükrözését módosítani az elhelyezési pozicionálás közben is!

Az  gombbal úgy fejezzük be a műveletet, hogy nem történik elem elhelyezés.



Az elhelyezési pont megadása után a rendszer a vágólap elemet a rajza helyezi a rendszer és a vágólap elemeinek további pontokon való elhelyezésre a funkció újra indul.

Lásd:

 [Másolás vágólapra](#) [Ctrl+C]

 [Kivágás vágólapra](#) [Ctrl+X]

 [Beillesztés vágólapról](#) [Ctrl+V]

Lásd még:

[Elem kijelölés](#)
[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció érvénytelen, ha nincs rajzi elem a vágólapra helyezve!
- A funkció érvénytelenné válik akkor is, ha már helyeztünk **OmegaCAD** grafikus elemet a vágólapra, de bármilyen más rendszerrel más típusú adatot helyezünk a windows vágólapjára!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Kijelölés mozgatása**Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Kijelölés mozgatása

Szerszámok:

Billentyűzet: **[Home, Egér]**

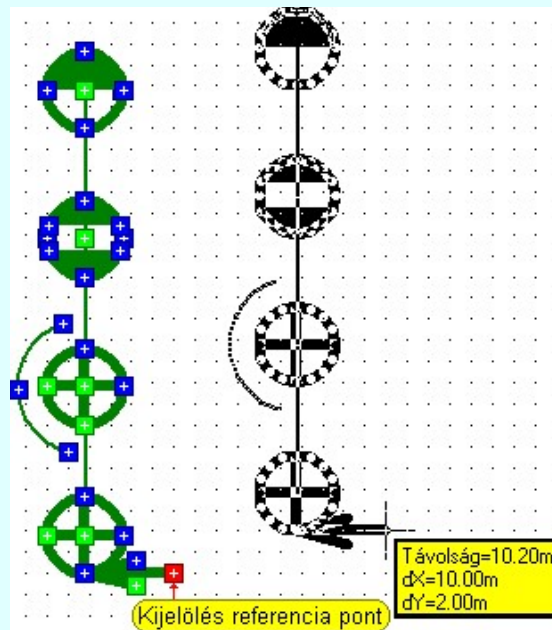
A 'Kijelölés mozgatása' funkció a rajzi munkaterületen kijelölt elem, vagy elemek elmozdítását végzi!

A funkció érvénytelen, ha nincs a rajzi munkaterületen elem, vagy elemek kijelölve!

A funkcióba belépve a kijelölt elemek új referencia pontját kell megadni:

Elem azonosító pont kijelölés: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.




Az új referencia pont megadása után a kijelölt elemek az eredeti helyükről törölődnek és elhelyezésre kerülnek az új referencia ponton! Az elemek a kijelölési állapotukat is elveszítik.

Lásd még:

[Elem kijelölés](#)
[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció érvénytelen, ha a rajzi munkaterületen nincs elem, vagy elemek kijelölve!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk!
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont beviteli](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

• Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Kijelölés másolása**Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Kijelölés másolása

Szerszámos:

Billentyűzet: **[Insert, Shift+Egér]**

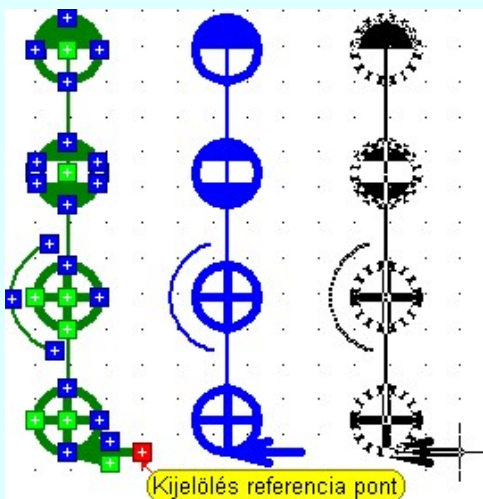
A '**Kijelölés másolása**' funkció a rajzi munkaterületen kijelölt elem, vagy elemek másolását végzi!

A funkció érvénytelen, ha nincs rajzi munkaterületen elem, vagy elemek kijelölve!

A funkcióba belépve a kijelölt elemek másolási referencia pontját kell megadni:

Elem azonosító pont kijelölés: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.




Az új referencia pont megadása után a kijelölt elemek az eredeti helyükön változatlanul megmaradnak! A funkció befejezése után az eredeti elemek kijelölt állapota megmarad! Minden megadott másolási referencia ponton az elemcsoport elhelyezésre kerül.


Lásd még:

[Elem kijelölés](#)
[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció érvénytelen, ha a rajzi munkaterületen nincs elem, vagy elemek kijelölve!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Shift** gombjának megnyomása mellett az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
-

A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Kijelölés forgatása**

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Kijelölés forgatása

Szerszámok:

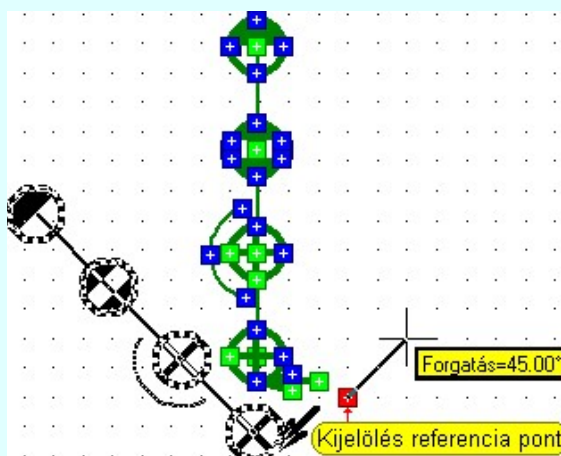
A '**Kijelölés forgatása**' funkció a rajzi munkaterületen kijelölt elem, vagy elemek forgatását végzi a kijelölt referencia pont körül!

A funkció érvénytelen, ha nincs rajzi munkaterületen elem, vagy elemek kijelölve!

A funkcióba belépve a kijelölt elemek elforgatását meghatározó pontot kell megadni. Az elforgatási szöget a kijelölés referencia pontja, és a kijelölt pont helyzete határozza meg.

A forgatási szöget meghatározó pont kijelölése: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.



A forgatási szöget meghatározó pont megadása után a kijelölt elemek az eredeti helyükről törlődnek és az elforgatásnak megfelelő pozícióban kerülnek újra elhelyezésre! Az elemek a kijelölési állapotukat is elveszítik.


Lásd még:

[Elem kijelölés](#)
[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció érvénytelen, ha a rajzi munkaterületen nincs elem, vagy elemek kijelölve!
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjeleneni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Kijelölés törlése**

Elérés:	Menü:	Módosít	↓	
				Kijelölés törlése
Szerszám:			Billentyűzet:	[Delete]

A '**Kijelölés törlése**' funkció a rajzi munkaterületen kijelölt elem, vagy elemek törlését hajtja végre!




A funkció érvénytelen, ha nincs rajzi munkaterületen elem, vagy elemek kijelölve!

A funkció végrehajtásakor a kijelölt elemek törölnek! Az elemek a kijelölési állapotukat is elveszítik.

Lásd még:

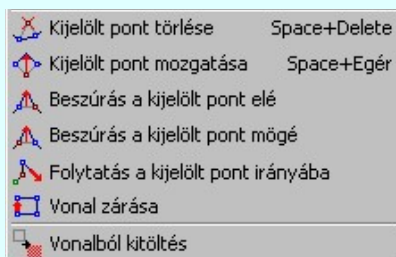
[Elem kijelölés](#)
[Műveletek a kijelölt elemekkel](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció érvénytelen, ha a rajzi munkaterületen nincs elem, vagy elemek kijelölve!
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Szimbólum elem szerkesztése: Egy kijelölt vonal műveletei**Elérés: Modul: **Szerkeszt**  **Szimbólum elem . . .**Menü: **Lebegő** 
Egy kijelölt vonal műveletei . . .

Ha a kijelölés csak egy vonalat tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy vonalra vonatkozó funkciói:

**Tartalom:**

	Kijelölt pont törlése	[Space+Delete]
	Kijelölt pont mozgatása	[Space+Egér]
	Beszúrás a kijelölt pont elé	
	Beszúrás a kijelölt pont mögé	
	Folytatás a kijelölt pont irányába	
	Vonal zárása	
	Vonalból kitöltés	

Korlátozások/megjegyzések:

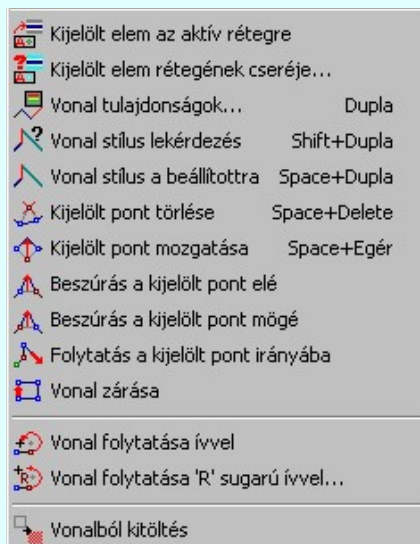
- Az egy kijelölt vonalra vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt vonaltól és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!



Egy kijelölt vonal műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Egy kijelölt vonal műveletei . . .**

Ha a kijelölés csak egy vonalat tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy vonalra vonatkozó funkciói:



Tartalom:

	Kijelölt elem az aktív rétegre	
	Kijelölt elem rétegének cseréje...	
	Vonal tulajdonságok...	[Dupla]
	Vonal stílus lekérdezés	[Shift+Dupla]
	Vonal stílus a beállítottra	[Space+Dupla]
	Kijelölt pont törlése	[Space+Delete]
	Kijelölt pont mozgatása	[Space+Egér]
	Beszúrás a kijelölt pont elé	
	Beszúrás a kijelölt pont mögé	
	Folytatás a kijelölt pont irányába	
	Vonal zárása	
	Vonal folytatása ívvel	
	Vonal folytatása 'R' sugarú ívvel...	
	Vonalból kitöltés	

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt vonalra vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt vonaltól és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Kijelölt elem az aktív rétegre**

A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

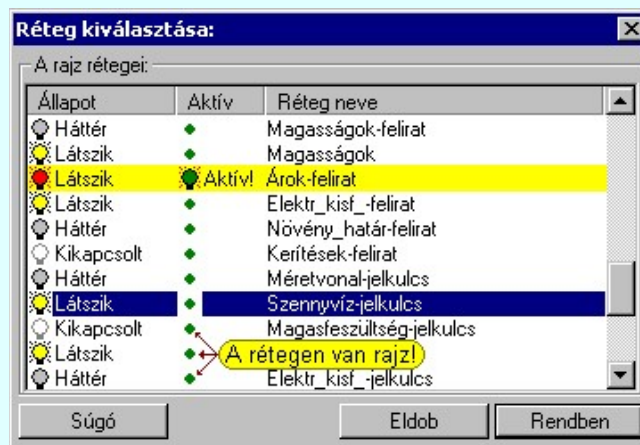
- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elem rétegének cseréje

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.



A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Vonal tulajdonságok

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Vonal tulajdonságok...




Billentyűzet: **[Dupla]**

A funkcióval a kijelölt vonal elem rétegét és stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.




Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított vonalat.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablakba, ahol az alapbeállítás az azonosított elem stílusával egyezik meg. Itt meg lehet változtatni a vonal megjelenési jellemzőit.

Beállított A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő vonal stílust rendelhetjük a kijelölt vonalhoz. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Vonal stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított vonal rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.




Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával a vonalat az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Réteg >>> A nyomógomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a vonal új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Eldob A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

Rendben A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:

-  [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
- [Rétegek](#)
-  [Elem rétege...](#)
-  [Vonal stílus beállítás...](#) [V]

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

Vonal stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Vonal stílus lekérdezés



Billentyűzet: **[Shift+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt vonal elem stílus tulajdonságait a  [Vonal stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:

 [Vonal stílus beállítás...](#) [V]


Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított vonal stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Vonal stílus a beállítottra

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
 **Vonal stílus a beállítottra**

Billentyűzet: **[Space+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt vonal elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Vonal stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.


Lásd:

 [Vonal stílus beállítás...](#) [V]

Korlátozások/megjegyzések:

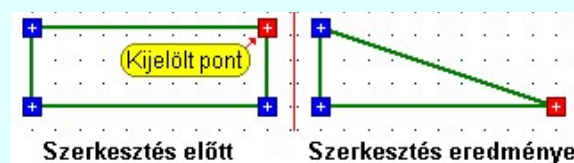
- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egerrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt pont törlése

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
 **Kijelölt pont törlése**

Billentyűzet: **[Space+Delete]**

A funkcióval a kijelölt vonal elem kijelölt pontját törölhetjük.



A pont törlés után a vonal kijelölt marad, melynek a kijelölt referencia pontja a vonal sorozat következő pontja lesz.

Ha a vonalnak a törlés előtt csak két pontja volt, úgy a teljes vonalsorozat törlődik!

Korlátozások/megjegyzések:

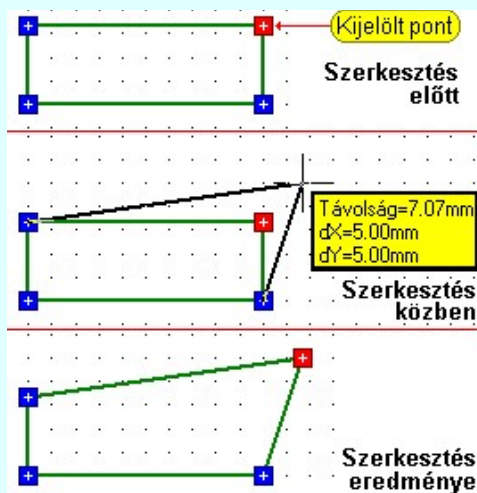
- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt pont mozgatása

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓



A funkcióval a kijelölt vonal elem kijelölt pontját elmozdíthatjuk.



A funkció elindítása után a kijelölt pontot a kívánt helyre kell pozícionálni.

A mozgatott pont új helyének kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A mozgatott pont új helyének megadása után a vonal kijelölt marad, melynek a kijelölt referencia pontja a mozgatott pont lesz.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

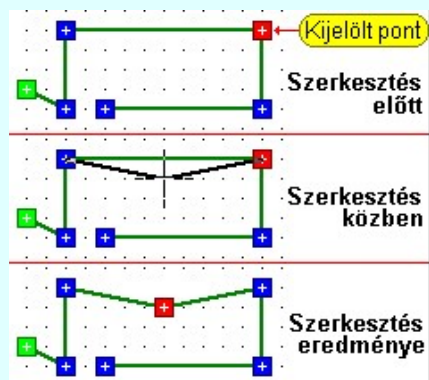
Beszúrás a kijelölt pont elé

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Beszúrás a kijelölt pont elé



A funkcióval a kijelölt vonal elem kijelölt pontja elé új pontot szúrhatunk be.




A funkció elindítása után a kijelölt pont előtt meg kell adni a beszúrandó pont helyét.

A beszúrandó pont helye: [ESC=Kilépés!]

A beszúrandó pont megadása után a vonal kijelölt marad, melynek a kijelölt referencia pontja az új beszúrt pont lesz.

Korlátozások/megjegyzések:

-

A menü csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt pont előtt még van vonalpont! Ha a kijelölt vonalpont előtt már nincs vonalpont, azaz a kijelölt pont a vonalsorozat kezdőpontja, akkor a vonalsorozat bővítéséhez a  [Folytatás a kijelölt pont irányába](#) funkciót használjuk!

- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

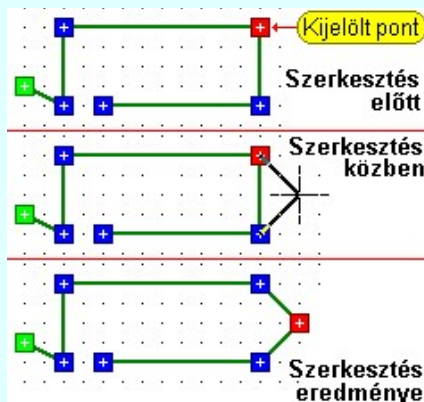
Beszúrás a kijelölt pont mögé

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Beszúrás a kijelölt pont mögé



A funkcióval a kijelölt vonal elem kijelölt pontja mögé új pontot szúrhatunk be.




A funkció elindítása után a kijelölt pont mögött meg kell adni a beszúrandó pont helyét.

A beszúrandó pont helye: [ESC=Kilépés!]

A beszúrandó pont megadása után a vonal kijelölt marad, melynek a kijelölt referencia pontja az új beszúrt pont lesz.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt pont előtt még van vonalpont! Ha a kijelölt vonalpont mögött már nincs vonalpont, azaz a kijelölt pont a vonalsorozat utolsó pontja, akkor a vonalsorozat bővítéséhez a  [Folytatás a kijelölt pont irányába](#) funkciót használjuk!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

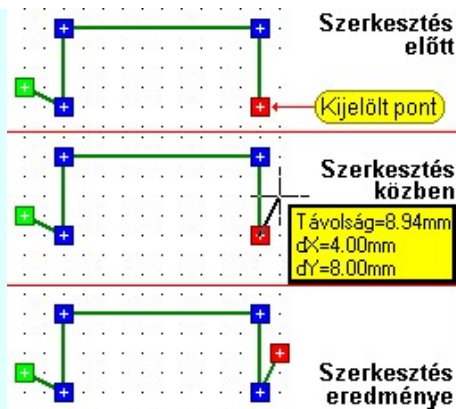
Folytatás a kijelölt pont irányába

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Folytatás a kijelölt pont irányába



A funkcióval a kijelölt vonalhoz egy pontot tudunk hozzáfűzni. A kijelölt pontnak nem kell a vonalsorozat végpontjának lennie! A rendszer a vonalsorozat bővítését abban az irányban folytatja, amely végéhez közelebb van a kijelölt pont! A vonalsorozatot ezzel a funkcióval lehet a kezdő pontja előtt is bővíteni!



A funkció elindítása után vonallánc kijelölt pontjához közelebb lévő utolsó pont után új pontot adhatunk meg.

A vonalsorozat következő pontja: [ESC=Kilépés!]

Az új pont megadása után a vonal kijelölt marad, melynek a kijelölt referencia pontja az új hozzáfűzött pont lesz.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik, ha a vonalsorozat pontjainak a száma kisebb, mint 256!
- Egyszerre csak egy pontot adhatunk a vonalsorozathoz!
- A kijelölt pontnak nem kell a vonalsorozat végpontjának lennie! A rendszer a vonalsorozat bővítését abban az irányban folytatja, amely végéhez közelebb van a kijelölt pont!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Vonal zárása

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Vonal zárása



A funkcióval a kijelölt vonal elemet zárttá alakítjuk. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a vonalsorozat eddig még nem zárt és a kijelölt vonalsorozat zárható, azaz van legalább három pontja!



Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a vonalsorozat eddig még nem zárt és a kijelölt vonalsorozat zárható, azaz van legalább három pontja!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Vonal folytatása ívvel

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Vonal folytatása ívvel

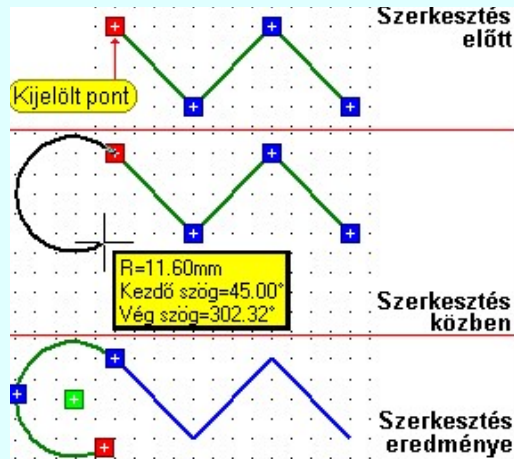



A funkció a kijelölt vonal eleme utolsó egyenes szakaszának körívvél való folytatását teszi lehetővé. A körív sugarát és vég szögét a szerkesztés közben megadott pont határozza meg. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a vonalsorozat kijelölt pontja az első, vagy utolsó pont.

A funkció indítása után a rendszer a vonallánc azon szakaszának végpontjától szerkeszti a folytató körívet, amelyhez a kijelölt pont közelebb volt. A következőkben azt a pontot kell megadnunk, amely meghatározza a folytató körív sugarát és végszögét.

Az ív végpontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A megadott pont a megszerkesztett körív végpontja, rajta van a körön.



A megszerkesztett körív megjelenési formáját a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg. A szerkesztés után a kiindulás alapját képező vonal elveszíti kijelölt állapotát, helyette a megszerkesztett körív lesz kijelölt.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a vonalsorozat kijelölt pontja az első, vagy utolsó pont.
- A szerkesztés után a kiindulás alapját képező vonal elveszíti kijelölt állapotát, helyette a megszerkesztett körív lesz kijelölt.

Vonal folytatása 'R' sugarú ívvel

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Vonal folytatása 'R' sugarú ívvel ...

A funkció a kijelölt vonal eleme utolsó egyenes szakaszának egy előre megadott sugarú körívvel való folytatását teszi lehetővé. A körív vég szögét a szerkesztés közben megadott pont határozza meg. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a vonalsorozat kijelölt pontja az első, vagy utolsó pont.

Elsőként a lekerekítési sugarat adjuk meg az alábbi dialógus ablakban:




Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ( [Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#)) A távolságmérés itt nem lehetséges! A gomb érvénytelen!

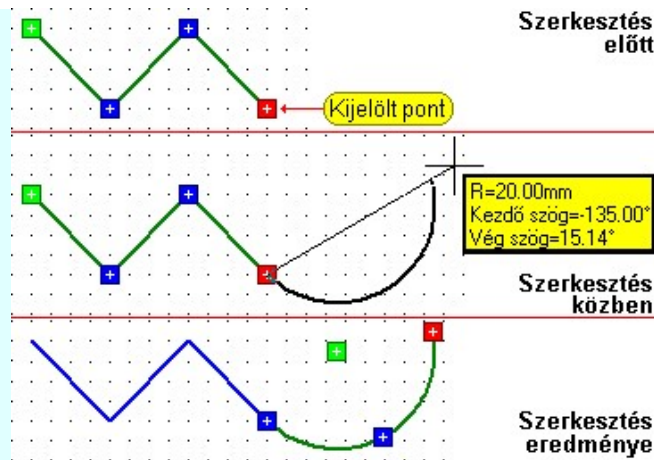



A gomb lenyomása esetén szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.

A nyomógomb megnyomásával a szerkesztési pontbevitel állapotába jutunk, ahol az egyenes azonosítását kell elvégezni, melynek folytatásaként szeretnénk a körívet megszerkeszteni. A következőkben azt a pontot kell megadnunk, amely meghatározza a folytató körív végszögét.

Az ív végpontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A megadott pont meghatározza a körív végpontját, nem szükséges a köríven elhelyezkednie. A körív sugara a megadott érték lesz.



A megszerkesztett körív megjelenési formáját a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg. A szerkesztés után a kiindulás alapját képező vonal elveszíti kijelölt állapotát, helyette a megszerkesztett körív lesz kijelölt.

Korlátozások/megjegyzések:


- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a vonalsorozat kijelölt pontja az első, vagy utolsó pont.
- A szerkesztés után a kiindulás alapját képező vonal elveszíti kijelölt állapotát, helyette a megszerkesztett körív lesz kijelölt.

Vonalból kitöltés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
 **Vonalból kitöltés**

A funkcióval a kijelölt vonal elemet kitöltéssé alakítjuk. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a vonalsorozat kitölthető, azaz van legalább három pontja!




A létrehozott kitöltés stílusát - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A szerkesztés után a kiindulás alapját képező vonal elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kitöltés lesz a kijelölt.

Korlátozások/megjegyzések:





- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a vonalsorozat kitölthető, azaz van legalább három pontja!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad, de mint kitöltött vonalsorozat!






Szimbólum elem szerkesztése: Egy kijelölt kör/ív műveletei

Elérés: Modul: **Szerkeszt** →  Szimbólum elem . . .
Menü: **Lebegő** ↓
Egy kijelölt kör/ív műveletei . . .

Ha a kijelölés csak egy kört, vagy kőrívet tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy körre, vagy kőrívre vonatkozó funkciói:

	Sugár/átmérő módosítás	Space+Egér
	Ív kezdő pont módosítás	Space+Egér
	Ív vég pont módosítás	Space+Egér
	Kör/ívből kitöltés	

Tartalom:

	Sugár/átmérő módosítás	[Space+Egér]
	Ív kezdő pont módosítás	[Space+Egér]
	Ív vég pont módosítás	[Space+Egér]
	Kör/ívből kitöltés	

Korlátozások/megjegyzések:

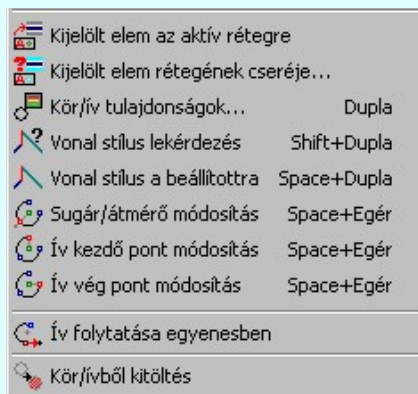
- Az egy kijelölt körre, vagy kőrívre vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt körtől és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!



Egy kijelölt kör/ív műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Egy kijelölt kör/ív műveletei . . .

Ha a kijelölés csak egy kört, vagy körívet tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy körre, vagy körívre vonatkozó funkciói:



Tartalom:

	Kijelölt elem az aktív rétegre	
	Kijelölt elem rétegének cseréje...	
	Kör/ív tulajdonságok...	[Dupla]
	Vonal stílus lekérdezés	[Shift+Dupla]
	Vonal stílus a beállítottra	[Space+Dupla]
	Sugár/átmérő módosítás	[Space+Egér]
	Ív kezdő pont módosítás	[Space+Egér]
	Ív vég pont módosítás	[Space+Egér]
	Ív folytatása egyenesben	
	Kör/ívből kitöltés	

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt körre, vagy körívre vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt körtől és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem az aktív rétegre



A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

Korlátozások/megjegyzések:

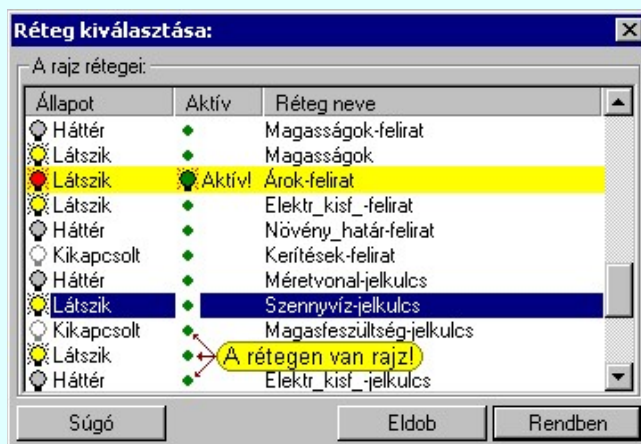
- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elem rétegének cseréje


Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.

 A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)


Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kör/ív tulajdonságok

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kör/ív tulajdonságok...

Billentyűzet: **[Dupla]**




A funkcióval a kijelölt kör/ív elem rétegét és stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.



Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított kör/ívet.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablakba, ahol az alapbeállítás az azonosított elem stílusával egyezik meg. Itt meg lehet változtatni a kör/ív megjelenési jellemzőit.

Beállított A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő vonal stílust rendelhetjük a kijelölt kör/ívhez. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Vonal stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

R/D Fi>>> A nyomógomb megnyomásával a kör/ív alábbi grafikus adatait tudjuk módosítani.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.




A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A távolságmérés itt nem lehetséges! A gomb érvénytelen!

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított kör/ív rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával a kör/ívet az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a kör/ív új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Eldob A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

Rendben A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)



[Elem rétege...](#)



[Vonal stílus beállítás... \[V\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!


Vonal stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Vonal stílus lekérdezés



Billentyűzet: **[Shift+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt kör/ív elem stílus tulajdonságait a  [Vonal stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:



[Vonal stílus beállítás...](#)

[V]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított vonal stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!


Vonal stílus a beállítottra

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Vonal stílus a beállítottra



Billentyűzet: **[Space+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt kör/ív elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Vonal stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:



[Vonal stílus beállítás...](#)

[V]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Sugár/átmérő módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Sugár/átmérő módosítás



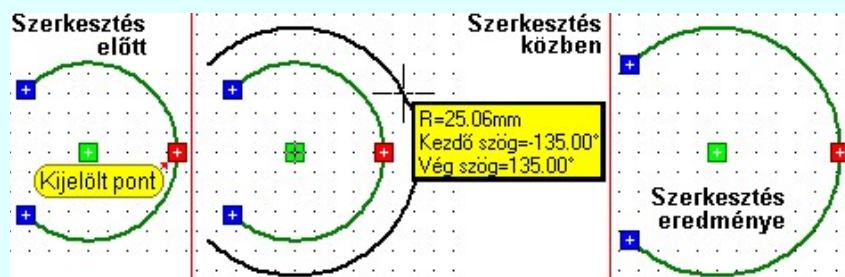
Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt kör/ív elem sugár/átmérő adatát módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzet pont pozicionálással. A menü elem mindig megjelenik! De a **[Space+Egér]** billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív elem kijelölt pontja a sugár fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után a kör/ív egy kerületi pontját kell megadni.

A kör egy kerületi pontja: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után a kör/ív sugara a kör/ív középpontja és a kijelölt pont közötti távolság lesz.



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező kör/ív elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kör/ív lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a kör/ív elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív elem kijelölt pontja a sugár fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ív kezdő pont módosítás

Elérés: Menü:

Lebegő



Ív kezdő pont módosítása



Billentyűzet: [Space+Egér]

A funkcióval a kijelölt kör/ív elem kezdő szögét meghatározó pontját módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzett pont pozicionálással. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív és nem teljes kör! De a [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív elem kijelölt pontja a kezdő szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után a kör/ív egy kerületi pontját kell megadni.

Az ív kezdő pontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után a kör/ív kezdő pontja a körív középpontját és a kijelölt pontot összekötő egyenes és a kör metszéspontja lesz. A kijelölt pontnak nem kell rajta lennie a körön!



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező kör/ív elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kör/ív lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a kör/ív elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív és nem teljes kör.
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív elem kijelölt pontja a kezdő szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ív vég pont módosítás

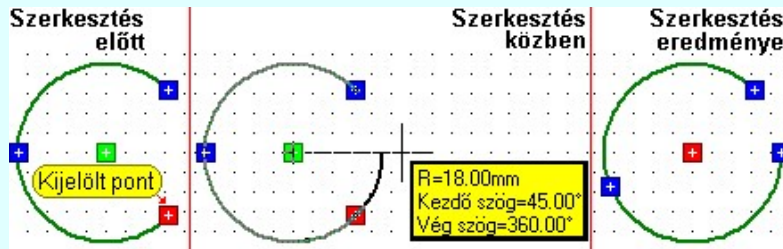


A funkcióval a kijelölt kör/ív elem vég szögét meghatározó pontját módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzett pont pozicionálással. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív és nem teljes kör! De a **[Space+Egér]** billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív elem kijelölt pontja a vég szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után a kör/ív egy kerületi pontját kell megadni.

Az ív vég pontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után a kör/ív vég pontja a körív középpontját és a kijelölt pontot összekötő egyenes és a kör metszéspontja lesz. A kijelölt pontnak nem kell rajta lennie a körön!



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező kör/ív elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kör/ív lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a kör/ív elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív és nem teljes kör.
- A funkció **[Space+Egér]** billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív elem kijelölt pontja a vég szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ív folytatása egyenesben



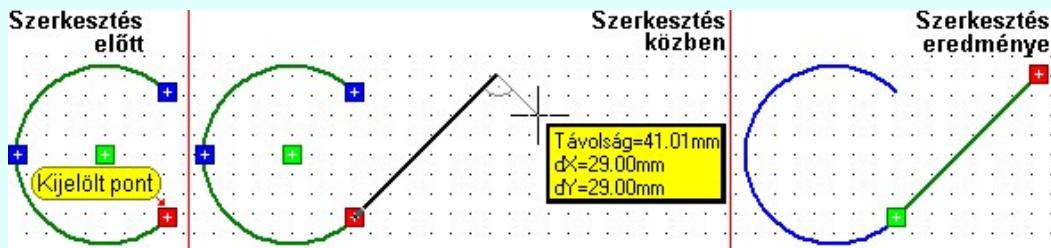
A funkció a kijelölt körív elemet egyenessel való folytatását teszi lehetővé. Az egyenes kezdő pontja a kijelölt körív kezdő, vagy végpontja a kijelölt ponttól függően. Az egyenes iránya a kijelölt körív végpontjának érintőjének iránya lesz.


A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív és nem teljes kör, és a körív kijelölt pontja az ív kezdő, vagy végpontja!

Ha elindítottuk a funkciót, akkor a rendszer a körív azon végpontjából kezdi szerkeszteni a folytató egyenest, amely ki volt jelölve. Ez lesz az egyenes első, kezdő pontja. A következőkben az egyenes szakasz másik végpontját kell megadni.

A vonalsorozat következő pontja: [ESC=Kilépés!]

A gumizott pont és a körív kijelölt végpontjában húzott érintő egyenesre állított merőleges vetület lesz a szerkesztett szakasz másik végpontja.

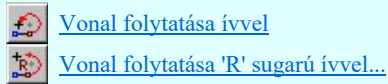


A megszerkesztett egyenes megjelenési formáját a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg. Ha megadtuk az egyenes szakasz második pontját, akkor a szerkesztés után a kiindulás alapját képező körív elem elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott vonal elem lesz a kijelölt. A vonalláncnak csak az első szakasza szerkeszthető meg.

Ha szükséges a vonallánc további sarokpontokkal való folytatása, akkor az a:



Ha a megszerkesztett szakaszt ívben akarjuk folytatni, akkor az a:



Korlátozások/megjegyzések:

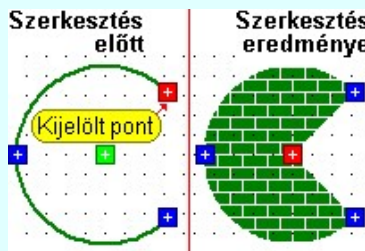
- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív és nem teljes kör, és a körív kijelölt pontja az ív kezdő, vagy végpontja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott vonal elem lesz a kijelölt.


Kör/ívből kitöltés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kör/ívből kitöltés



A funkcióval a kijelölt kör/ív elemet kitöltéssé alakítjuk. A menü elem mindig megjelenik!



A létrehozott kitöltés stílusát - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A szerkesztés után a kiindulás alapját képező kör/ív elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kitöltés lesz a kijelölt.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad de mint kitöltött kör/ív!



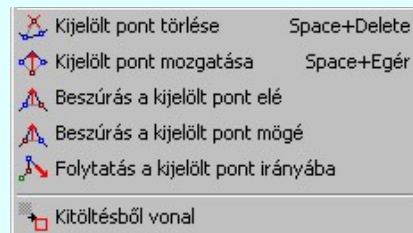
Szimbólum elem szerkesztése: Egy kijelölt vonal kitöltés műveletei

Elérés: Modul: Szerkeszt  Szimbólum elem . . .







Menü: Lebegő 

Egy kijelölt vonal kitöltés műveletei . . .

Ha a kijelölés csak egy vonal kitöltést tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy vonal kitöltésre vonatkozó funkciói:



Tartalom:

-  [Kijelölt pont törlése](#) [Space+Delete]
-  [Kijelölt pont mozgatása](#) [Space+Egér]
-  [Beszúrás a kijelölt pont elé](#)
-  [Beszúrás a kijelölt pont mögé](#)
-  [Folytatás a kijelölt pont irányába](#)
-  [Kitöltésből vonal](#)

Korlátozások/megjegyzések:

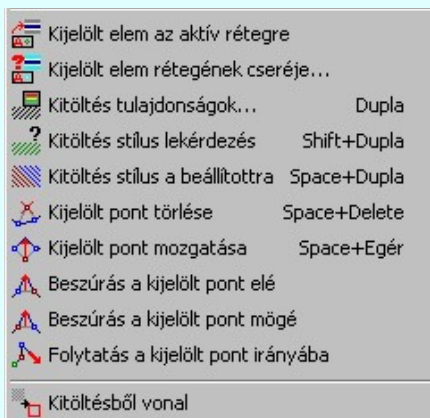
- Az egy kijelölt vonal kitöltésre vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt vonaltól és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!



Egy kijelölt vonal kitöltés műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Egy kijelölt vonal kitöltés műveletei . . .**

Ha a kijelölés csak egy vonal kitöltést tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy vonal kitöltésre vonatkozó funkciói:



Tartalom:

	Kijelölt elem az aktív rétegre	
	Kijelölt elem rétegének cseréje...	
	Kitöltés tulajdonságok...	[Dupla]
	Kitöltés stílus lekérdezés	[Shift+Dupla]
	Kitöltés stílus a beállítotttra	[Space+Dupla]
	Kijelölt pont törlése	[Space+Delete]
	Kijelölt pont mozgatása	[Space+Egér]
	Beszúrás a kijelölt pont elé	
	Beszúrás a kijelölt pont mögé	
	Folytatás a kijelölt pont irányába	
	Kitöltésből vonal	

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt vonal kitöltésre vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt vonaltól és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Kijelölt elem az aktív rétegre**

A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

[Rajz.../aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elem rétegének cseréje

Elérés: Menü:

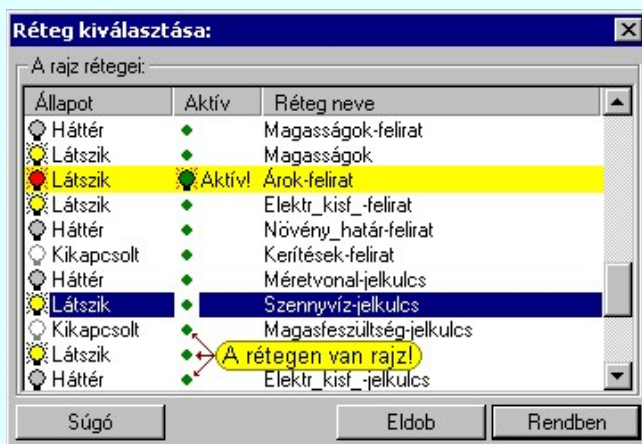
Lebegő



Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.



A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kitöltés tulajdonságok

Elérés: Menü:

Lebegő



Kitöltés tulajdonságok...



Billentyűzet:


[Dupla]

A funkcióval a kijelölt kitöltés elem rétegét és stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.




Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított kitöltést.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Kitöltés stílus beállítás](#) dialógus ablakba, ahol az alapbeállítás az azonosított elem stílusával egyezik meg. Itt meg lehet változtatni a kitöltés megjelenési jellemzőit.

Beállított A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő kitöltés stílust rendelhetjük a kijelölt vonalhoz. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kitöltés stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított kitöltés rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.




Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával a kitöltést az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a kitöltés új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Eldob A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

Rendben A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:

-  [Raiz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
- [Rétegek](#)
-  [Elem rétege...](#)
-  [Kitöltés stílus beállítás...](#) [K]

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

Kitöltés stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kitöltés stílus lekérdezés

Billentyűzet: **[Shift+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt kitöltés elem stílus tulajdonságait a  [Kitöltés stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:



[Kitöltés stílus beállítás...](#)

[K]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított kitöltés stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kitöltés stílus a beállítottra

Elérés: Menü:


Lebegő



Kitöltés stílus a beállítottra



Billentyűzet: [Space+Dupla]

A funkcióval a kijelölt kitöltés elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Kitöltés stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:



[Kitöltés stílus beállítás...](#)

[K]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egerrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt pont törlése

Elérés: Menü:

Lebegő

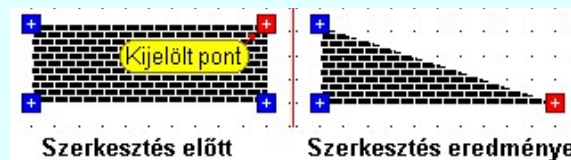


Kijelölt pont törlése



Billentyűzet: [Space+Delete]

A funkcióval a kijelölt kitöltés elem kijelölt pontját törölhetjük.



A pont törlés után a kitöltés kijelölt marad, melynek a kijelölt referencia pontja a kitöltés sorozat következő pontja lesz.

Ha a kitöltésnek a törlés előtt csak két pontja volt, úgy a teljes kitöltés törlődik!

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt pont mozgatása

Elérés: Menü:

Lebegő

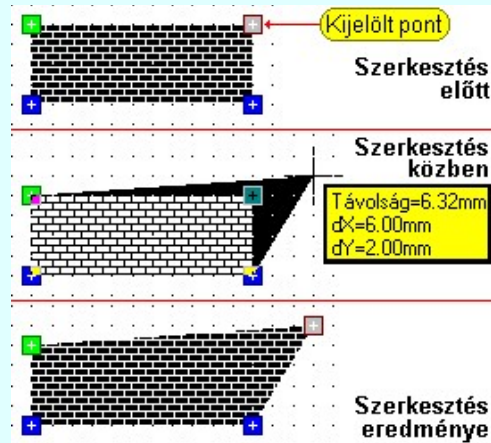


Kijelölt pont mozgatása

Billentyűzet:



A funkcióval a kijelölt kitöltés elem kijelölt pontját elmozdíthatjuk.



A funkció elindítása után a kijelölt pontot a kívánt helyre kell pozícionálni.

A mozgatott pont új helyének kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A mozgatott pont új helyének megadása után a kitöltés kijelölt marad, melynek a kijelölt referencia pontja a mozgatott pont lesz.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

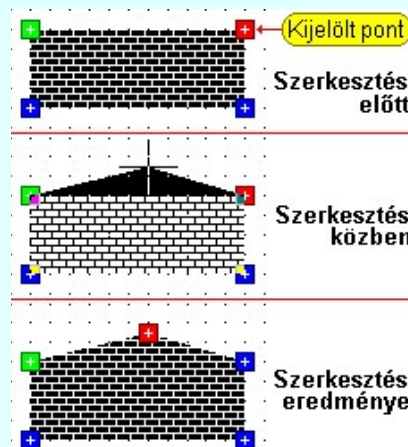
Beszúrás a kijelölt pont elé

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Beszúrás a kijelölt pont elé



A funkcióval a kijelölt kitöltés elem kijelölt pontja elé új pontot szúrhatunk be.




A funkció elindítása után a kijelölt pont előtt meg kell adni a beszúrandó pont helyét.

A beszúrandó pont helye: [ESC=Kilépés!]

A beszúrandó pont megadása után a kitöltés kijelölt marad, melynek a kijelölt referencia pontja az új beszúrt pont lesz.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt pont előtt még van kitöltéspont! Ha a kijelölt kitöltéspont előtt már nincs kitöltéspont, azaz a kijelölt pont a kitöltéssorozat kezdőpontja, akkor a kitöltéssorozat bővítéséhez a  [Folytatás a kijelölt pont irányába](#) funkciót használjuk!

- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

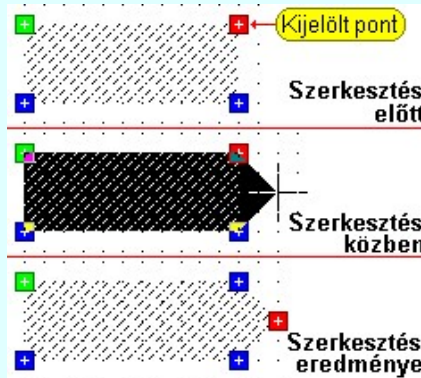
Beszúrás a kijelölt pont mögé

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Beszúrás a kijelölt pont mögé



A funkcióval a kijelölt kitöltés elem kijelölt pontja mögé új pontot szúrhatunk be.



A funkció elindítása után a kijelölt pont mögött meg kell adni a beszúrandó pont helyét.

A beszúrandó pont helye: [ESC=Kilépés!]

A beszúrandó pont megadása után a kitöltés kijelölt marad, melynek a kijelölt referencia pontja az új beszúrt pont lesz.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt pont előtt még van kitöltéspont! Ha a kijelölt kitöltéspont mögött már nincs kitöltéspont, azaz a kijelölt pont a kitöltéssorozat utolsó pontja, akkor a kitöltéssorozat bővítéséhez a [Folytatás a kijelölt pont irányába](#) funkciót használjuk!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

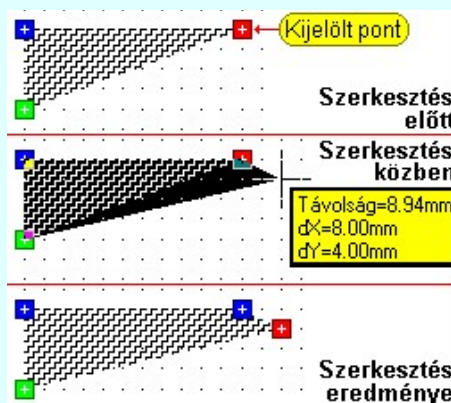
Folytatás a kijelölt pont irányába

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Folytatás a kijelölt pont irányába



A funkcióval a kijelölt kitöltéshez egy pontot tudunk hozzáadni. A kijelölt pontnak nem kell a kitöltéssorozat végpontjának lennie! A rendszer a kitöltéssorozat bővítését abban az irányban folytatja, amely végéhez közelebb van a kijelölt pont! A kitöltéssorozatot ezzel a funkcióval lehet a kezdő pontja előtt is bővíteni!



A funkció elindítása után kitöltéslánc kijelölt pontjához közelebb lévő utolsó pont után új pontot adhatunk meg.

A kitöltéssorozat következő pontja: [ESC=Kilépés!]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik, ha a kitöltéssorozat pontjainak a száma kisebb, mint 256!
- Egyszerre csak egy pontot adhatunk a kitöltéssorozathoz!
- A kijelölt pontnak nem kell a kitöltéssorozat végpontjának lennie! A rendszer a kitöltéssorozat bővítését abban az irányban folytatja, amely végéhez közelebb van a kijelölt pont!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kitöltésből vonal


Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Kitöltésből vonal



A funkcióval a kijelölt kitöltés elemet vonalláncá alakítjuk!







A létrehozott vonal stílusát - színét, jellegét - a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg. A szerkesztés után a kiindulás alapját képező kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott vonallánc lesz a kijelölt.

Korlátozások/megjegyzések:





- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad, de mint vonalsorozat!

**Szimbólum elem szerkesztése: Egy kijelölt kör/ív kitöltés műveletei**Elérés: Modul: **Szerkeszt**  Szimbólum elem . . .Menü: **Lebegő** **Egy kijelölt kör/ív kitöltés műveletei . . .**

Ha a kijelölés csak kör kitöltést, vagy körív kitöltést tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy kör kitöltésre, vagy körív kitöltésre vonatkozó funkciói:

	Sugár/átmérő módosítás	Space+Egér
	Ív kezdő pont módosítás	Space+Egér
	Ív vég pont módosítás	Space+Egér
	Kitöltésből kör/ív	

Tartalom:

	Sugár/átmérő módosítás	[Space+Egér]
	Ív kezdő pont módosítás	[Space+Egér]
	Ív vég pont módosítás	[Space+Egér]
	Kitöltésből kör/ív	

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt kör kitöltésre, vagy körív kitöltésre vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt kitöltéstől és a kijelölt referenciaponttól is! Lásd alább a menüket!



Egy kijelölt kör/ív kitöltés műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Egy kijelölt kör/ív kitöltés műveletei . . .**

Ha a kijelölés csak kör kitöltést, vagy körív kitöltést tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy kör kitöltésre, vagy körív kitöltésre vonatkozó funkciói:

	Kijelölt elem az aktív rétegre	
	Kijelölt elem rétegének cseréje...	
	Kitöltés tulajdonságok...	Dupla
	Kitöltés stílus lekérdezés	Shift+Dupla
	Kitöltés stílus a beállítottra	Space+Dupla
	Sugár/átmérő módosítás	Space+Egér
	Ív kezdő pont módosítás	Space+Egér
	Ív vég pont módosítás	Space+Egér
	Kitöltésből kör/ív	

Tartalom:

	Kijelölt elem az aktív rétegre	
	Kijelölt elem rétegének cseréje...	
	Kitöltés tulajdonságok...	[Dupla]
	Kitöltés stílus lekérdezés	[Shift+Dupla]
	Kitöltés stílus a beállítottra	[Space+Dupla]
	Sugár/átmérő módosítás	[Space+Egér]
	Ív kezdő pont módosítás	[Space+Egér]
	Ív vég pont módosítás	[Space+Egér]
	Kitöltésből kör/ív	

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt kör kitöltésre, vagy körív kitöltésre re vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt kitöltéstől és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem az aktív rétegre

A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

	Rajz... /aktív réteg kijelölés/	[R]
	Rétegek	

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

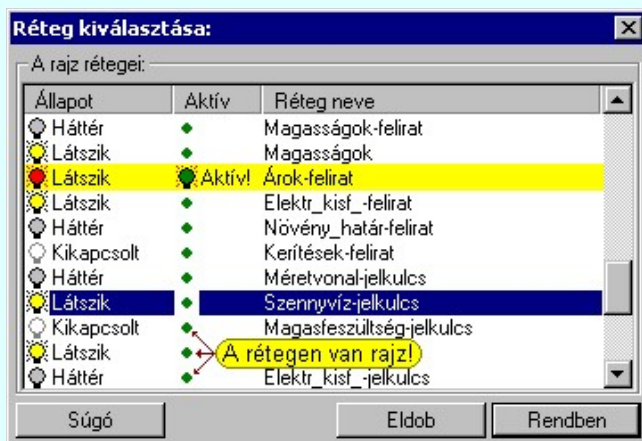
Kijelölt elem rétegének cseréje

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.



A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kitöltés tulajdonságok

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Kitöltés tulajdonságok...




Billentyűzet: **[Dupla]**

A funkcióval a kijelölt kör/ív kitöltés elem rétegét és stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.




Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított kör/ív kitöltést.

Stílus>>>

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Kitöltés stílus beállítás](#) dialógus ablakba, ahol az alapbeállítás az azonosított elem stílusával egyezik meg. Itt meg lehet változtatni a kör/ív kitöltés megjelenési jellemzőit.

Beállított

A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő kitöltés stílust rendelhetjük a kijelölt kör/ív kitöltéshez. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kitöltés stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

R/D F>>>

A nyomógomb megnyomásával a kör/ív kitöltés alábbi grafikus adatait tudjuk módosítani.



A dialógusablak címe: **Kör/ív adatainak megadása:**

Sugár:	24.00 mm	↑	?	Mérés
Átmérő:	48.00 mm	↑	?	Mérés
Kezdőszög:	45.00 fok	↑	?	Mérés
Végzőszög:	315.00 fok	↑	?	Mérés

Alul található gombok: Súgó, Eldob, Rendben



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.




A gomb megnyomásával a [távolság mérési pufferben](#) lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A távolságmérés itt nem lehetséges! A gomb érvénytelen!

A **'Réteg'** ablakrészben láthatjuk az azonosított kör/ív kitöltés rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Áktív réteg

A nyomógomb megnyomásával a kör/ív kitöltést az érvényben lévő réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Réteg >>>

A nyomógomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a kör/ív kitöltés új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Eldob

A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

Rendben

A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)



[Rétegek](#)



[Elem rétege...](#)



[Kitöltés stílus beállítás... \[K\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

Kitöltés stílus lekérdezés

Elérés: Menü:


Lebegő




Kitöltés stílus lekérdezés



Billentyűzet: **[Shift+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt kör/ív kitöltés elem stílus tulajdonságait a  [Kitöltés stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:


 [Kitöltés stílus beállítás...](#) [K]

Korlátozások/megjegyzések:


- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított kitöltés stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kitöltés stílus a beállítottra

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
 **Kitöltés stílus a beállítottra** Billentyűzet: **[Space+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt kör/ív kitöltés elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Kitöltés stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:

 [Kitöltés stílus beállítás...](#) [K]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Sugár/átmérő módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
 **Sugár/átmérő módosítás** Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt kör/ív kitöltés elem sugár/átmérő adatát módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzet pont pozicionálással. A menü elem mindig megjelenik! De a **[Space+Egér]** billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív kitöltés elem kijelölt pontja a sugár fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után a kör/ív kitöltés egy kerületi pontját kell megadni.

A kör egy kerületi pontja: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után a kör/ív kitöltés sugara a kör/ív kitöltés középpontja és a kijelölt pont közötti távolság lesz.



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező kör/ív kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kör/ív kitöltés lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a kör/ív kitöltés elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív kitöltés elem kijelölt pontja a sugár fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ív kezdő pont módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Ív kezdő pont módosítása



Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt kör/ív kitöltés elem kezdő szögét meghatározó pontját módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzett pont pozícionálással. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív kitöltés és nem teljes kör! De a [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív kitöltés elem kijelölt pontja a kezdő szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után a kör/ív kitöltés egy kerületi pontját kell megadni.

Az ív kezdő pontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után a kör/ív kezdő pontja a körív középpontját és a kijelölt pontot összekötő egyenes és a kör metszéspontja lesz. A kijelölt pontnak nem kell rajta lennie a körön!



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező kör/ív kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kör/ív kitöltés lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a kör/ív kitöltés elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív kitöltés és nem teljes kör.
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív kitöltés elem kijelölt pontja a kezdő szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ív vég pont módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Ív vég pont módosítása



Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt kör/ív kitöltés elem vég szögét meghatározó pontját módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzett pont pozícionálással. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív kitöltés és nem teljes kör! De a [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív kitöltés elem kijelölt pontja a vég szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után a kör/ív kitöltés egy kerületi pontját kell megadni.

Az ív vég pontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után a kör/ív kitöltés vég pontja a körív kitöltés középpontját és a kijelölt pontot összekötő egyenes és a kör metszéspontja lesz. A kijelölt pontnak nem kell rajta lennie a körön!



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező kör/ív kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kör/ív kitöltés lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a kör/ív kitöltés elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

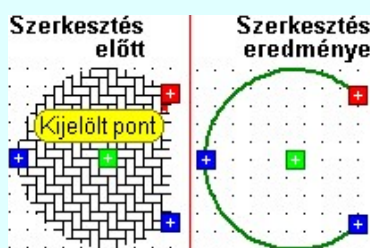
- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem körív kitöltés és nem teljes kör.
- A funkció [**Space+Egér**] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha a kör/ív kitöltés elem kijelölt pontja a vég szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!


Kitöltésből kör/ív

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kitöltésből kör/ív



A funkcióval a kijelölt kör/ív kitöltés elemet kör/ívvé alakítjuk. A menü elem mindig megjelenik!



A létrehozott kör/ív stílusát - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A szerkesztés után a kiindulás alapját képező kör/ív kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kör/ív lesz a kijelölt.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad de mint kitöltött kör/ív!

**Bitkép elhelyez**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓

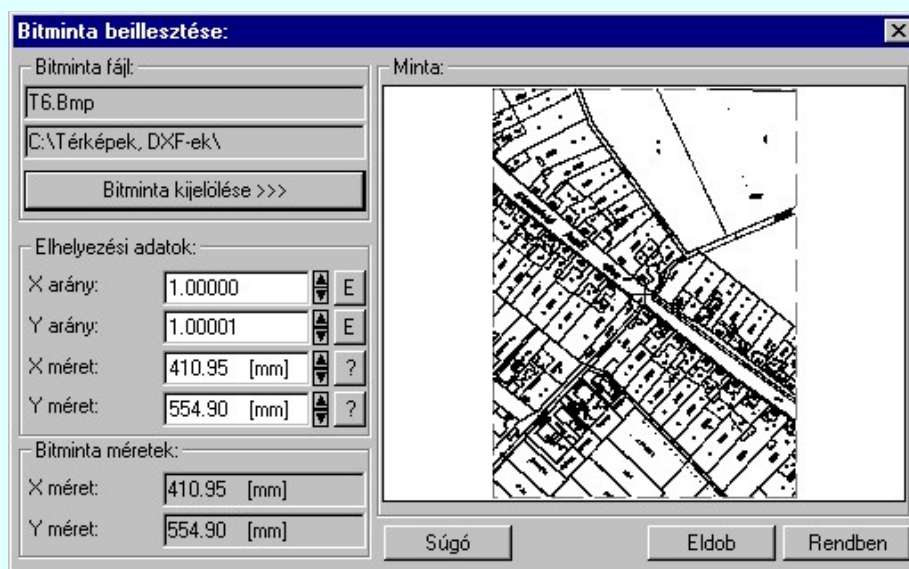
Bitkép elhelyez

Szerszám:

Billentyűzet: [w]

Az '**Bitkép elhelyez**' funkció szkennelvel készített, vagy bármilyen BMP állományt kezelő programmal előállított képeknek a rajzon való elhelyezésére szolgál.

A '**Bitminta beillesztése:**' dialógus ablakban kiválaszthatjuk a kívánt állományt, beállíthatjuk az elhelyezési méreteit, ellenőrizhetjük a képet és a Rendben gomb megnyomásával beilleszthetjük a rajzra.



A '**Bitminta fájl:**' csoportban láthatjuk a kijelölt fájl nevét, elérési útvonalát, valamint a kijelölése gomb segítségével új állományt jelölhetünk ki. Kijelölés után a bitkép megjelenik a dialógus ablakban.

A '**Elhelyezési adatok:**' csoportban beállíthatjuk a bitkép 'X' és 'Y' tengely irányban a torzításokat, vagy a kép 'X' és 'Y' méretét mm-ben a rajzon. A kép méretét a gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#) lekérdezésével is beállíthatjuk!

A '**Bitminta méretek:**' csoportban láthatjuk a bitkép eredeti 'X' és 'Y' irányú méretét mm-ben. Figyelem! A méret kiszámításához a bitkép fájlban található adatok vannak felhasználva. Vannak tapasztalatok, hogy nem minden eszköz helyez el pontos adatokat a bitkép fájlban!

A **Rendben** gomb megnyomásával helyezhetjük el a képet a rajzon. Ha a rendszerben már van a kijelölt állománnyal egyező kép, akkor a rendszer rákérdez, hogy a meglévő állományt felülírja-e, vagy a meglévő állományt használja fel. A képek fájlként csak egy példányban vannak a rendszerben nyilvántartva, tekintettel arra, hogy ezek méretei rendkívül nagyok is lehetnek! Ezek után a homokóra kurzor jelenik meg. Ekkor az **OmegaCAD** rendszer saját formátumára alakítja a kijelölt BMP állományt, amely a fájl méretétől és a számítógép teljesítményétől függően hosszabb időt is igénybe vehet. Ezt a folyamatot várjuk meg türelmesen. Ezután a rendszer pont beviteli állapotba kerül a rendszer. A kijelölt bitképet - a beállított méretben - gumizva mozgatja, és a kijelölt helyre leteszi. A pont megadása a [Pont bevétel](#) szabályainak megfelelően történik. Pozicionálás közben az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

Korlátozások/megjegyzések:

**Lesarkít**Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Lesarkít

Szerszámos:

Billentyűzet: **[a]**

Ikon:

Az '**Lesarkít**' funkció az egy pontban találkozó vonalszakaszok által meghatározott sarok 'letörésére', lesarkítására használható. Nem kell, hogy a két találkozó vonalszakasz ugyanahhoz a vonalozathoz tartozzon, az viszont szükséges, hogy mindkét vonalszakasznak egy-egy végpontja ugyanazon koordinátájú pontra kerüljön.

A funkció hívásakor megjelenik a '**Lesarkítás:**' dialógus ablak. A lesarkítás távolságát több módszerrel is meg lehet adni: a szerkesztő ablakba való begépeléssel, az érték növelésével ill. csökkentésével, méréssel, és korábbi mérések adatainak felhasználásával.



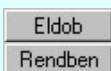
Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))



A gomb lenyomása esetén szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.



A nyomógomb megnyomásakor megjelenik a kereső kurzor a lesarkítás kijelölésére. A lesarkításhoz nem a sarokpontot kell azonosítani, hiszen abba a pontba kettőnél több vonal is befuthat, hanem a lesarkítandó vonal szakaszokat. A szakaszok kijelölésekor az azonosító pontnak ahhoz a szakasz végponthoz kell közelebb lenni, amelyik oldalon a lesarkítást el kell végezni.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Hibajelzések:

- Ha nincs elég hely a megadott értékű lesarkítású szakasz megrajzolásához:
 - **Túl kicsi az első szakasz!**
 - vagy
 - **Túl kicsi a második szakasz!**

**Lekerekít**Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
LekerekítSzerszám: Billentyűzet: **[n]**Ikon: 

Az '**Lekerekít**' funkció az egy pontban találkozó vonalszakaszok által meghatározott sarok lekerekítésére használható. Nem kell, hogy a két találkozó vonalszakasz ugyanahhoz a vonalsorozathoz tartozzon, az viszont szükséges, hogy mindkét vonalszakasznak egy-egy végpontja ugyanazon koordinátájú pontra kerüljön.

A funkció hívásakor megjelenik a '**Lekerekítés:**' dialógus ablak. A lekerekítés sugarát több módszerrel is meg lehet adni: a szerkesztő ablakba való begépeléssel, az érték növelésével ill. csökkentésével, méréssel, és korábbi mérések adatainak felhasználásával.




Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ( [Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))



A gomb lenyomása esetén szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.

A nyomógomb megnyomásakor megjelenik a kereső kurzor a lekerekítés kijelölésére. A lekerekítéshez nem a sarokpontot kell azonosítani, hiszen abba a pontba kettőnél több vonal is befuthat, hanem a lekerekítendő vonal szakaszokat. A szakaszok kijelölésekor az azonosító pontnak ahhoz a szakasz végpontjához kell közelebb lenni, amelyik oldalon a lekerekítést el kell végezni.

Korlátozások/megjegyzések:

- A lekerekítési sugárral a rendszer mindig érintőlegesen befutó körívet rajzol.
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Hibajelzések:

- Ha nincs elég hely a megadott sugarú lekerekítési ív megrajzolásához:
 - **Túl kicsi az első szakasz!**
 - vagy
 - **Túl kicsi a második szakasz!**

**Háromszög**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Háromszög

Szerszámos:

Billentyűzet: [x]

Ikon:

Az '**Háromszög**' funkció háromszöget szerkeszt a köré írható kör középpontjából és egy kerületi pontból. A háromszög megjelenési formáját a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

A köré írható kör középpontjának megadása után a kurzor mozgásakor gumizott háromszög jelenik meg. A háromszög egyik csúcspontja a középpontból az X tengellyel párhuzamosan húzott félegyenes és a köré írható kör metszéspontjába kerül. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak az X tengelye határozza meg a csúcspont helyzetét. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont beviteli](#) opciók a pont bevitel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet. A kerületi pont megadásakor a háromszöget a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A sokszög megszerkesztésének a beállításai azonosak a [Sokszög... \[z\]](#) beállítottakkal, és az itt utoljára beállítottak szerint működik a funkció. Azaz azonos a [Sokszög... \[z\]](#) funkcióval, ahol a gumizás be van állítva, és a sokszög oldalainak száma 3!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Négyszög**Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Négyszög

Szerszámos:

Billentyűzet: [y]

Ikon:

Az '**Négyszög**' funkció négyszöget szerkeszt a köré írható kör középpontjából és egy kerületi pontból. A négyszög megjelenési formáját a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg.

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói.

A köré írható kör középpontjának megadása után a kurzor mozgásakor gumizott négyszög jelenik meg. A négyszög egyik csúcspontja a középpontból az X tengellyel párhuzamosan húzott félegyenes és a köré írható kör metszéspontjába kerül. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak az X tengelye határozza meg a csúcspont helyzetét. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevitel](#) opciók a pont bevitel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet. A kerületi pont megadásakor a négyszöget a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A sokszög megszerkesztésének a beállításai azonosak a [Sokszög... \[z\]](#) beállítottakkal, és az itt utoljára beállítottak szerint működik a funkció. Azaz azonos a [Sokszög... \[z\]](#) funkcióval, ahol a gumizás be van állítva, és a sokszög oldalainak száma 4!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Sokszög**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Sokszög . . .
Szerszám:

Billentyűzet: [Z]

Az '**Sokszög**' funkció sokszöget szerkeszt a következő adatokból: az oldalak száma, a köré írható kör középpontja és sugara vagy átmérője.

A funkció alkalmas arra, hogy sokszög vonalat, kitöltött sokszöget, vagy egyszerre mindkettőt szerkesszünk.

A sokszög adatait a '**Sokszög szerkesztése:**' dialógus ablakban kell megadni. Az '**Oldalak száma:**' maximum 255 lehet.

A sokszög szerkesztő funkció a '**Gumizás**' kétállású kapcsoló állapotától függően két féle képen viselkedik.

Ha a '**Gumizás**' be van kapcsolva, a köré írható kör középpontjának megadása után a kurzor mozgásakor gumizott sokszög jelenik meg. A sugarat meghatározó második pont megadása után elhelyezi a rajzon a sokszöget. Ha a '**Gumizás**' ki van kapcsolva, akkor a köré írható kör méretét a dialógus ablakban lévő sugár illetve az átmérő határozza meg. A sugár és az átmérő is megadható a szerkesztő ablakba való beírással, méréssel, vagy a korábbi mérési eredmények felhasználásával. Az egyik adat megadásakor a másik is megváltozik.



A '**Sugár**' '**Átmérő**' értékek megadását a szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)-ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár, átmérő értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

**Sokszög vonal**

Ha a kapcsoló bekapcsolva van, akkor a szerkesztéssel előállítjuk a sokszög vonalat. Ekkor érvényes a [Vonal stílus>>>](#)

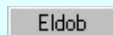
amely a megszerkesztett sokszög megjelenési formáját határozza meg. ([Vonal stílus beállítás](#))

**Sokszög kitöltés**

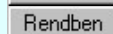
Ha a kapcsoló bekapcsolva van, akkor a szerkesztéssel előállítjuk a sokszög kitöltést. Ekkor érvényes a [Kitöltés stílus>>>](#)

amely a megszerkesztett sokszög kitöltés megjelenési formáját határozza meg. ([Kitöltés stílus beállítás](#))



A fenti két kapcsoló valamelyikének mindig bekapcsoltnak kell lennie. Ha mindkettő bekapcsolva van, akkor a vonalas elem és a kitöltés elem is megszerkesztődik!




A gomb lenyomása esetén sokszög szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.



A nyomógomb megnyomásakor gumizva megjelenik a sokszög, amit a középpontjánál fogva gumizva mozgat.

Pozicionálás közben, a [Pont bevíteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. A szerkesztett sokszög vonal stílusát a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg. Ha a kitöltés készítés kapcsoló is be van kapcsolva, akkor a kitöltés stílusát a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg.

A szög az 'X' tengely irányába mutat megadási mód esetén a sokszög egyik csúcspontja a középpontból az X tengellyel párhuzamosan húzott félegyenes és a köré írható kör metszéspontjába kerül. Ha a segéd koordináta rendszer  [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak az X tengelye határozza meg a csúcspont helyzetét. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevíteli](#) opciók a pont bevétel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet.

A köré írható kör középpontjának megadása után a sokszöget a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- A sokszög oldalainak maximális száma: 255.
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lekerekített téglalap

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓

Lekerekített téglalap

Szerszám:

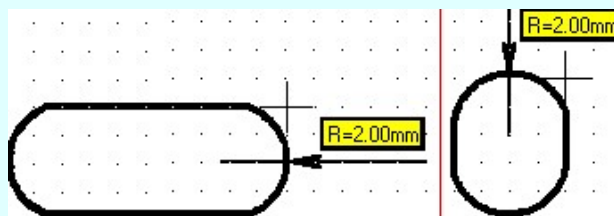
Az '**Lekerekített téglalap**' funkció segítségével egy, a szerkesztés közben megadott lekerekítési sugárral lekerekített téglalapot lehet megszerkeszteni a két átlósan elhelyezkedő csúcspont megadásával.

Elsőként a téglalap egyik sarokpontját adjuk meg.

A téglalap első sarokpontja: [ESC=Kilépés!]

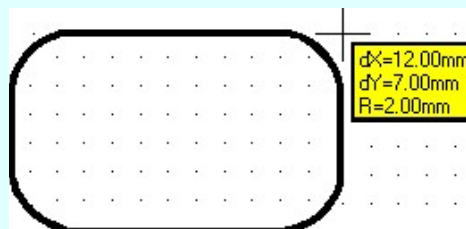
A kezdő sarokpont megadása után a lekerekítési sugart határozzuk meg, úgy, hogy a lekerekítési sugár az első sarokpont és a kurzor pillanatnyi helyzete közötti 'X' tengelyen mért távolság, vagy az 'Y' tengelyen mért távolság lesz, attól függően, hogy melyik a kisebb.

A lekerekítési sugart meghatározó pont megadása: [ESC=Kilépés!]



Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. Az első csúcspont és a lekerekítési sugár megadása után a kurzor mozgásakor gumizott lekerekített téglalap jelenik meg. A téglalap oldalai párhuzamosak a koordináta rendszer X és Y tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak a tengelyei határozzák meg az oldalak irányát. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevitel](#) opciók a pont bevétel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet.

A téglalap átlós pontja: [ESC=Kilépés!]



A téglalap vonal megjelenési formáját a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg

A második csúcspont megadása után a lekerekített téglalapot a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a második, átlós pont megadásakor a téglalap oldal éle kisebb, vagy egyenlő a megadott lekerekítési sugár kétszeresénél, akkor a rendszer a lehetséges sugárral, félkörívvel zárja le a téglalapot! Ha minkét oldalal kisebb ennél, gyakorlatilag kört kapunk!
- A lekerekítési sugart a funkció indítása után csak egyszer kell megadni. Ha egymásután több lesarkított elemet is meg akarunk szerkeszteni, akkor a második és minden további elem lekerekítési sugara azonos lesz az elsőhöz megszerkesztettel!
- Ha a további szerkesztéshez más lekerekítési sugart szeretnénk használni, akkor a funkciót újra kell indítani!
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**'R'-el lekerekített téglalap**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓

'R'-el lekerekített téglalap

Szerszám:

Az **'R'-el lekerekített téglalap** funkció segítségével egy előre megadott lekerekítési sugárral lekerekített téglalapot lehet megszerkeszteni a két átlósan elhelyezkedő csúcspont megadásával.

Elsőként a lekerekítési sugarat adjuk meg az alábbi dialógus ablakban:



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))



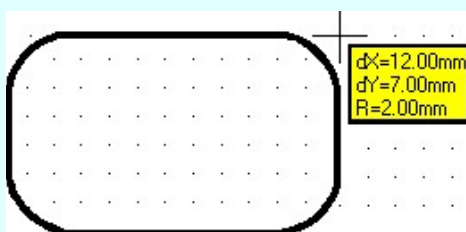
A gomb lenyomása esetén szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.

A nyomógomb megnyomásával a szerkesztési pontbevétel állapotába jutunk, ahol a szerkesztéshez szükséges pontokat kell megadni.

Ekkor a lekerekített téglalap egyik sarokpontját adjuk meg.

A téglalap első sarokpontja: [ESC=Kilépés!]

Pozicionálás közben, a [Pont beviteli](#) állapotban, az egér jobb oldali gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód...](#) funkciói. Az első csúcspont megadása után a kurzor mozgásakor gumizott lekerekített téglalap jelenik meg. A téglalap oldalai párhuzamosak a koordináta rendszer X és Y tengelyével. Ha a segéd koordináta rendszer [Koordináta rendszer...](#) be van kapcsolva, annak a tengelyei határozzák meg az oldalak irányát. A segéd koordináta rendszer átállítása, [Pont bevétel](#) opciók a pont bevétel közben az egér jobb oldali gombjának lenyomása után megjelenő lehetőségek használatával történhet.

A téglalap átlós pontja: [ESC=Kilépés!]

A téglalap vonal megjelenési formáját a [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg

A második csúcspont megadása után a lekerekített téglalapot a rendszer elhelyezi a rajz [aktív](#) rétegén.

Korlátozások/megjegyzések:


- A funkció meghívásakor a lekerekítési sugarat csak az első szerkesztés előtt kell megadni! A további szerkesztésekhez az elsőként megadott sugarat használja a rendszer!
- Ha a második, átlós pont megadásakor a téglalap oldal éle kisebb, vagy egyenlő a megadott lekerekítési sugár kétszeresénél, akkor a rendszer a lehetséges sugárral, félkörívvel zárja le a téglalapot! Ha minkét oldallap kisebb ennél, gyakorlatilag kört kapunk!
- Ha a további szerkesztéshez más lekerekítési sugarat szeretnénk használni, akkor a funkciót újra kell indítani!

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Pontok

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Pontok ➔ ...

A '**Pontok**' funkció csoport pont jelet helyez el a rajzra. Az így elhelyezett pontokat szerkesztési segéd pontokként lehet felhasználni. Az elhelyezendő jelek jellemzőit előre be kell állítani a  [Pont stílus beállítás](#) funkcióban. (jel, szín, vonal, méret).

Tartalom:



[Pozicionálás](#)



[Pont kép változtat](#)



[Egyenesen távolság](#)



[Távolság osztás](#)


Korlátozások/megjegyzések:



Pozícionálás

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Pontok → Pozícionálás

Szerszámok: 

A 'Pozícionálás' funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül. A megadott pozíciókra elhelyezi az érvényben lévő  [Pont stílus beállítás](#) szerinti pont jelet.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Pont kép változtat

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Pontok → **Pont kép változtat**
Szerszámok: 

A 'Pont kép változtat' funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül, elem azonosítás módban. Az azonosított pontok megjelenítési képét az érvényben lévő  [Pont stílus beállítás](#) szerinti pont jelre cseréli.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

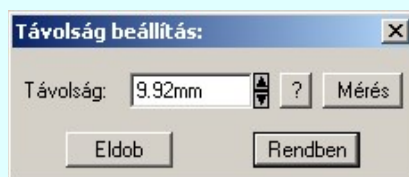


Egyenesen távolság

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Pontok → Egyenesen távolság

Szerszámok:

A 'Egyenesen távolság' funkció egy a rajzon azonosított egyenesre, az azonosítási ponttól mérve mindkét irányban a megadott távolságra helyez el két pontot az aktuális [Pont stílus beállítás](#) szerinti jellemzőkkel. A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Távolság beállítás:' ablak. A távolság megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



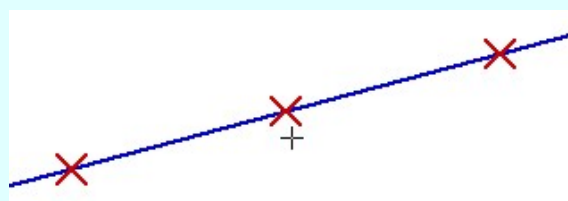
A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

Az gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.

A gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül. Az első pont bevitellel megadott pontból merőlegest állít a második pont bevitellel azonosított egyenesre. A metszéspontban, valamint az azonosított egyenes mentén a metszésponttól a megadott távolságra mindkét irányban 1-1 pont jelet.



Korlátozások/megjegyzések:

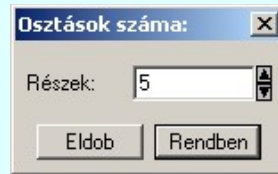
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Távolság osztás**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Pontok → **Távolság osztás**

Szerszámok:

A 'Távolság osztás' funkció két pont közti távolságot a megadott számú részre osztja, és az osztáspontokban elhelyezi az aktuális [Pont stílus beállítás](#) szerinti pont jelet. A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Osztások száma:' ablak. A részek száma megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel.



Az **Eldob** gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.

A **Rendben** gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül. Ez után meg kell adni azt a két pontot, amelyek közötti távolságot a megadott számú részre kell osztani.


**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Egyenesek

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek ⇒ ...

A '**Egyenesek**' funkció csoport segítségével egyeneseket helyezhetünk el a rajzra. Az így elhelyezett egyeneseket szerkesztési segéd egyenesként lehet felhasználni. Az elhelyezendő egyenesek jellemzőit előre be kell állítani a  [Vonal stílus beállítás](#) funkcióban.

Tartalom:

-  [Pont és szög...](#)
-  [Két ponton átmenő](#)
-  [Egyenesre merőleges](#)
-  [Párhuzamos...](#)
-  [Szög osztás...](#)
-  [Pont és kört érintő](#)
-  [Kör merőleges érintő](#)
-  [Két kört érintő](#)
-  [Sáv szerkesztés...](#)

Korlátozások/megjegyzések:

**Pont és szög**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek → Pont és szög ...

Szerszámok:

A 'Pont és szög' funkció a rajzon egy kijelölt ponton, megadott irányú egyenes szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Szög beállítás:' ablak. Az irányyszög megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel. Az irányyszöget fokokban kell megadni az óramutató járásával ellentétes irányban az 'X' tengelyhez képest.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [szög mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg az irányyszög értéket. ([Szög mérés \[Ctrl+F\]](#))

Az gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.

A gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül. Gumizva megjeleníti a szerkesztendő egyenest. A pont megadása után véglegesen elhelyezi a rajzra a ponton átmenő, adott irányyszögű egyenest.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

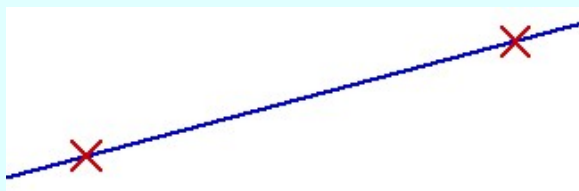
**Két ponton átmenő**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek → **Két ponton átmenő**

Szerszám:

A '**Két ponton átmenő**' funkció a rajzon két megadott ponton átmenő egyenes szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül. Az első pont megadása után gumizva megjeleníti a megadott ponton és kurzor pillanatnyi pozícióján áthaladó egyenest. A második pont megadása után véglegesen elhelyezi a rajzra a ponton átmenő egyenest.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

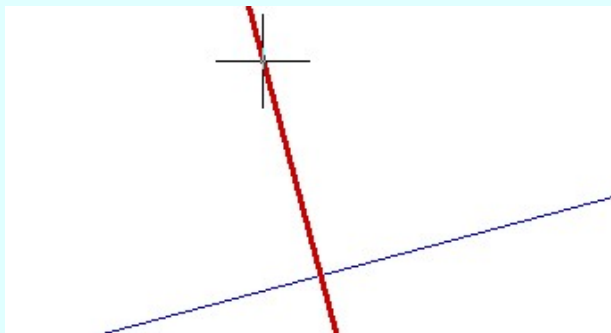
**Egyenesre merőleges**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek → **Egyenesre merőleges**

Szerszámos:

A '**Egyenesre merőleges**' funkció a rajzon azonosított egyenesre egy magadott ponton átmenő merőleges egyenes szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül. Első lépésként azt az egyenest kell azonosítani, amelyikre merőleges lesz a szerkesztendő egyenes. Az azonosítás után gumizva megjeleníti a szerkesztendő egyenest. Annak a pontnak a megadása után, amelyen átmegy az egyenes, véglegesen elhelyezi a rajzra a ponton átmenő, - az azonosított egyenesre merőleges - egyenest.

**Korlátozások/megjegyzések:**

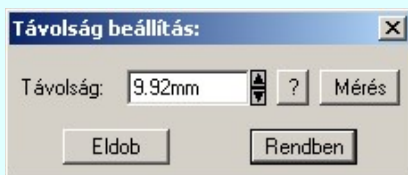
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Párhuzamos**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek → Párhuzamos ...
Szerszámos:

A 'Párhuzamos' funkció a rajzon egy azonosított egyenessel párhuzamost szerkeszt adott távolságra.

A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Távolság beállítás:' ablak. A távolság megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



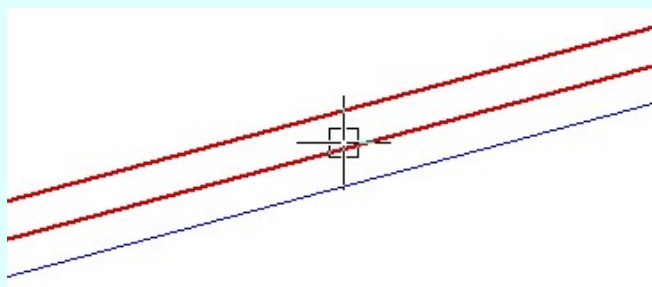
A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

Az **Eldob** gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.

A **Rendben** gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül elem azonosító beviteli módban. A vonallánc azonosítását úgy kell elvégezni, hogy a bevitt pont az egyenesnek arra az oldalára essen, amerre a párhuzamost elhelyezni akarjuk. A vonal azonosítása után a kijelölt oldalra, a beállított távolságra megrajzolja a teljes vonallánccal párhuzamos vonalláncot, és elhelyezi a rajzra. A párhuzamos elhelyezése után továbbra is pont beviteli állapotban marad, újabb vonalat lehet azonosítani. Ha kívánja változtatni a párhuzamos egyenes távolságát, akkor meg kell szakítani a funkciót, és a menüből újra kell indítani.

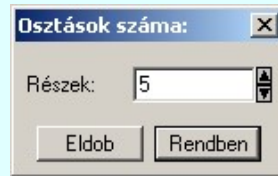
**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Szög osztás**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek → Szög osztás ...
Szerszámok:

A 'Szög osztás' funkció a rajzon két azonosított egyenes által bezárt szöget osztja megadott részekre.

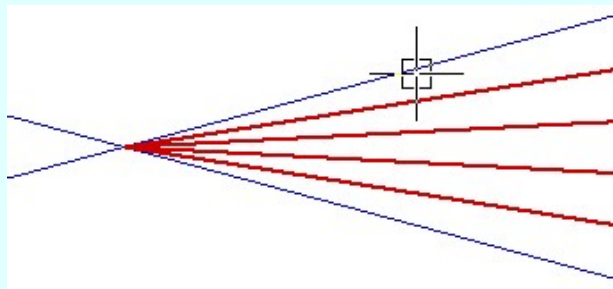


A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Osztások száma:' ablak. A részek száma megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel.

Az **Eldob** gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.

A **Rendben** gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül elem azonosító beviteli módban. Két vonalat kell azonosítani, az általuk közbezárt szöget osztja a megadott számú részre az egyenesek metszéspontjából induló félegyenesekkel. Ha az azonosított szakaszok nem metszik egymást, akkor a program a számításához meghosszabbítja őket a metszéspontig.

A felosztandó szögtartomány értelmezése: az azonosított egyenesek metszéspontjától az első azonosító pont iránya jelöli ki az első irányt. Innen az óramutató járásával ellentétes irányban a metszéspont és a második azonosító pont által kijelölt irány közé eső tartományt osztja fel a megadott számú részre.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

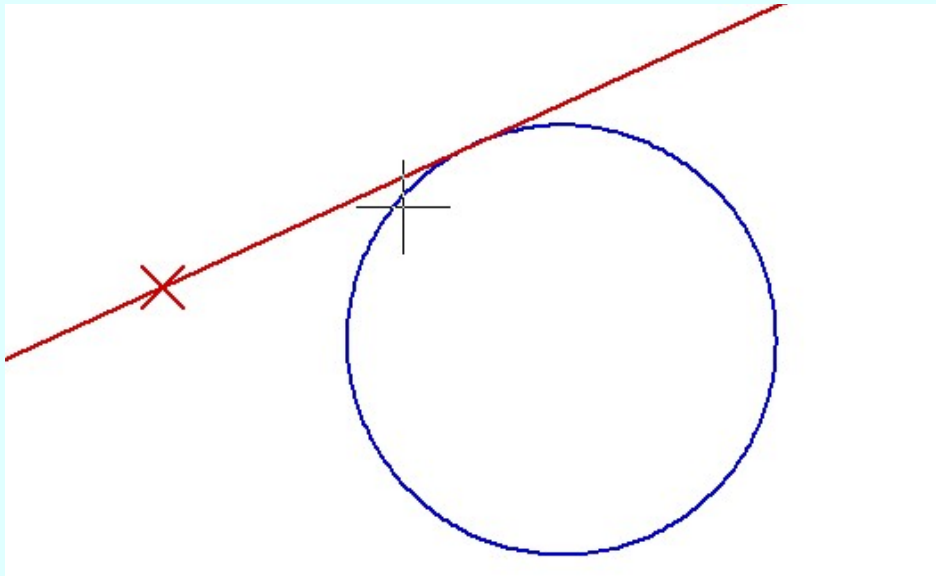
**Pont és kört érintő**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek → Pont és kört érintő
Szerszámok:

A 'Pont és kört érintő' funkció a rajzon megadott ponton átmenő, és egy a rajzon azonosított kör érintő egyenesét szerkeszti meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül. Az első pont megadása után gumizva megjeleníti a megadott ponton és kurzor pillanatnyi pozícióján áthaladó egyenest. A második pont megadásakor egy kört kell azonosítani. Ha a pont nem azonosít kört, akkor hangjelzést kapunk, és a program továbbra is a kör azonosítására vár.

A kör azonosítása után a program megrajzolja az első megadott ponton átmenő, és az azonosított kört érintő egyenest - a két lehetséges érintő közül azt, amelyiknek az érintési pontjához közelebb esett az azonosítási pont.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Kör merőleges érintő**

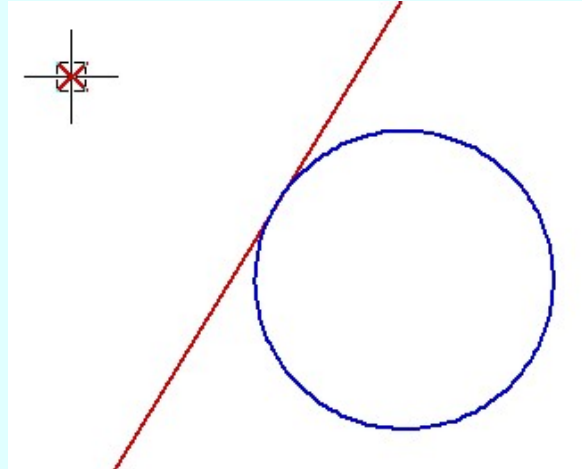
Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek → **Kör merőleges érintő**

Szerszámok:

A '**Kör merőleges érintő**' funkció a rajzon azonosított körhöz szerkesztő érintőt, amely egy megadott pontra merőleges.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül. Első lépésként a kört kell azonosítani, amit a szerkesztendő egyenes érinteni fog.

A kör azonosítása után a rendszer gumizva megjeleníti a körhöz az érintő egyenest. A második pont megadásakor elhelyezi a rajzra megadott pontot és a kör középpontját összekötő egyenesre merőleges, a kört érintő egyenest.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

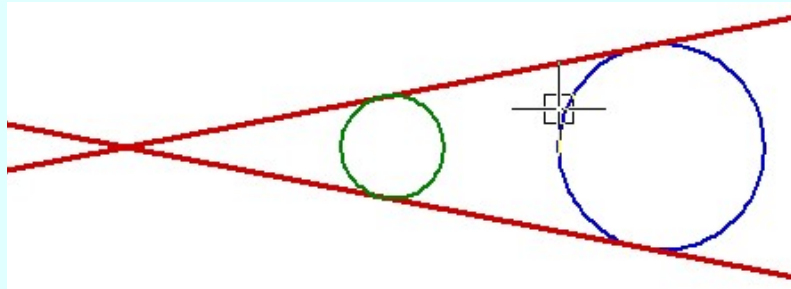
**Két kört érintő**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek → **Két kört érintő**

Szerszámok:

A 'Két kört érintő' funkció a rajzon azonosított két kört érintő egyeneseket szerkeszti meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül. Azonosítani kell a két kört, amihez az érintőket szerkeszti a rendszer. A két kör azonosítása után elhelyezi a rajzra a két körhöz tartozó külső érintőt. Ha csak az egyikre van szükség a további munka során, akkor a felesleges érintőt a vonal törlési funkcióval kell eltávolítani.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

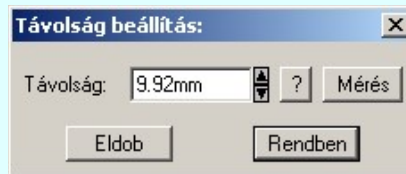


Sáv szerkesztés

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Egyenesek → Sáv szerkesztés ...
Szerszamos:

A 'Sáv szerkesztés' funkció a rajzon azonosított vonallánccal adott távolságra párhuzamos vonalláncot szerkeszt.

A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Távolság beállítás:' ablak. Az távolság megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



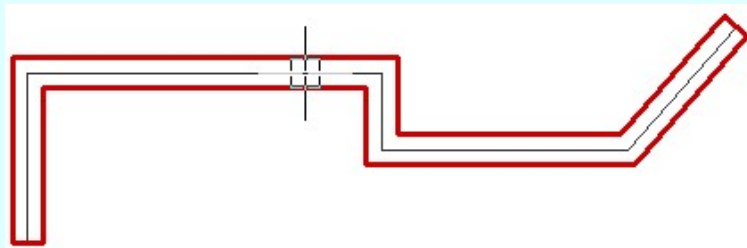
A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffert](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

Az **Eldob** gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.


A **Rendben** gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül elem azonosító beviteli módban. A vonal azonosítása után a kijelölt vonallánccal párhuzamos, a beállított szélességű sávot határoló vonalat helyez el a rajzra a rendszer. A sáv elhelyezése után továbbra is pont beviteli állapotban marad, újabb vonalat lehet azonosítani. Ha változtatni kell a sáv szélességét, akkor meg kell szakítani a funkciót, és a menüből újra kell indítani.



Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Körök**Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → ...

A '**Körök**' funkció csoport segítségével az egyszerű kör szerkesztéshez képest bonyolultabb szerkesztési eljárással köröket lehet szerkeszteni. A szerkesztendő körök vonal jellemzőit előre be kell állítani a  [Vonal stílus beállítás](#) funkcióban.

Tartalom:

-  [Egyenest érintő és két pontja](#)
-  [Kört, egyenest érintő és pont](#)
-  [Kört érintő és középpont](#)
-  [Kört érintő és átlós pont](#)
-  [Két kört és egyenest érintő](#)
-  [Három kört érintő](#)
-  [Sugár, kört érintő és kerületi pont...](#)
-  [Sugár, kört és egyenest érintő...](#)
-  [Sugár, és két ponton átmenő...](#)
-  [Sugár, és két egyenest érintő...](#)

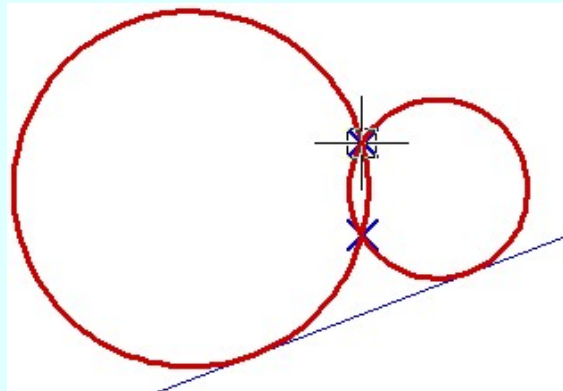
Korlátozások/megjegyzések:

**Egyenest érintő és két pontja**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → **Egyenest érintő és két pontja**
Szerszám:

A '**Egyenest érintő és két pontja**' funkció a rajzon azonosított egyenest érintő, és két megadott ponton átmenő kör szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül, elem azonosítási módban. Első lépésként azonosítani kell az egyenest, melyet érint a szerkesztendő kör. Ezután meg kell adni az első pontot, melyen keresztül megy a kör. A második pont megadása előtt már gumizva megjeleníti a szerkesztendő kört. A pont megadásakor a megszerkesztett kört a rendszer elhelyezi a rajzra. Mivel általában két megoldás is létezik, mindkét kört elhelyezi a rajzra. Ha csak az egyikre van szükség, a feleslegeset törlés funkcióval el kell távolítani.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

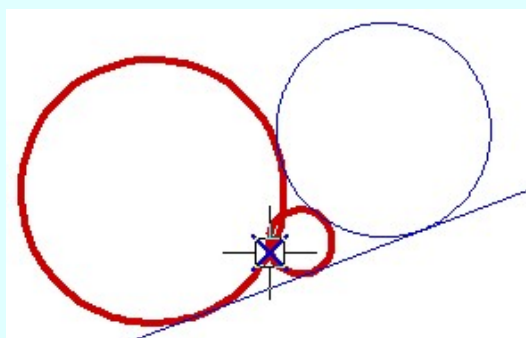
**Kört, egyenest érintő és pont**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → **Kört, egyenest érintő és pont**

Szerszámok:

A '**Kört, egyenest érintő és pont**' funkció a rajzon azonosított kört és egyenest érintő, és egy megadott ponton átmenő kör szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül, elem azonosítási módban. Először azonosítani kell a kört, majd az egyenest, melyet érint a szerkesztendő kör.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

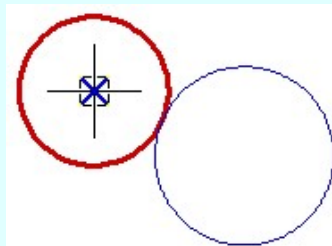
**Kört érintő és középpont**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → **Kört érintő és középpont**

Szerszámok:

A '**Kört érintő és középpont**' funkció a rajzon azonosított kört érintő, és egy adott középpontú kör szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül, elem azonosítási módban. Először azonosítani kell a kört, melyet érint a szerkesztendő kör. Ezután gumizva megjelenik a szerkesztendő kör, melynek középpontját a kurzor pillanatnyi helyzete adja. A pont megadása után elhelyezi a rajzra a szerkesztett kört.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

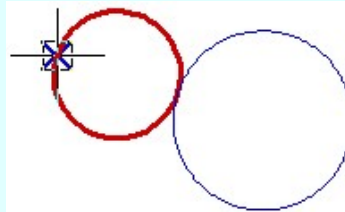


Kört érintő és átlós pont

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → **Kört érintő és átlós pont**
Szerszámos:

A '**Kört érintő és átlós pont**' funkció a rajzon azonosított kört érintő, és egy a szerkesztendő kör átlós pontjával adott kör szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül, elem azonosítási módban. Először azonosítani kell a kört, melyet érint a szerkesztendő kör. Ezután gumizva megjelenik a szerkesztendő kör, melynek az érintési ponttal szemben lévő pontját a kurzor pillanatnyi helyzete adja. A pont megadása után elhelyezi a rajzra a szerkesztett kört.



Korlátozások/megjegyzések:

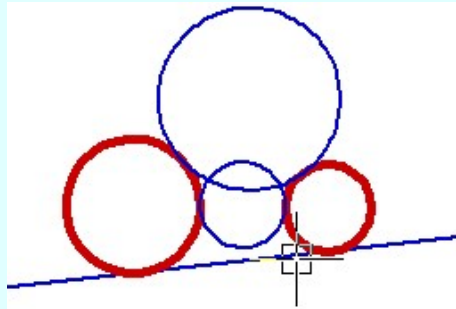
- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Két kört és egyenest érintő**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → **Két kört és egyenest érintő**
Szerszámok:

A 'Két kört és egyenest érintő' funkció a rajzon azonosított két kört és egy egyenest érintő kör szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül, elem azonosítási módban. Először azonosítani kell a két kört, majd az egyenest, melyet érint a szerkesztendő kör. A rendszer - ha létezik - mindkét megoldást elhelyezi a rajzra. Ha csak egyikre van szükség, a feleslegeset törlési funkcióval kell eltávolítani.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

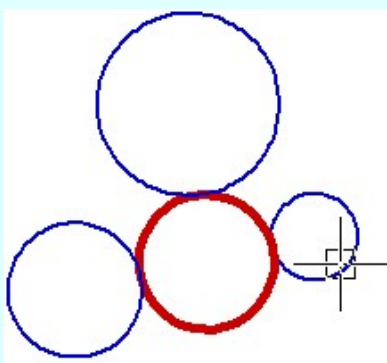
**Három kört érintő**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → **Három kört érintő**

Szerszámok: 

A '**Három kört érintő**' funkció a rajzon azonosított három kört érintő kör szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül, elem azonosítási módban. Azonosítani kell a három kört, melyet érint a szerkesztendő kör. A rendszer - ha létezik - mindkét megoldást elhelyezi a rajzra. Ha csak egyikre van szükség, a feleslegeset törlési funkcióval kell eltávolítani.

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Sugár, kört érintő és kerületi pont**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → Sugár, kört érintő és kerületi pont

Szerszámok:

A 'Sugár, kört érintő és kerületi pont' funkció a rajzon azonosított kört érintő, adott sugarú körök szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Sugár, (átmérő) beállítás:' ablak. A sugár és átmérő közül az egyiket megváltoztatva a másik érték értelemszerűen szintén megváltozik. A szerkesztendő kör sugarának ill. átmérőjének beállítása többféle módszerrel is történhet, megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



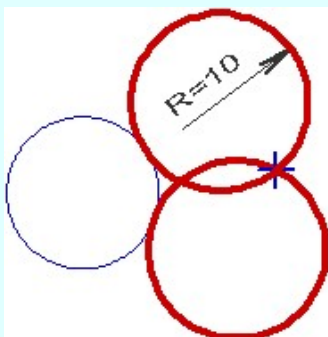
A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

Az **Eldob** gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.

A **Rendben** gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül elem azonosító beviteli módban. Azonosítani kell a kört, melyet a szerkesztendő kör érint. Az azonosítás után gumizva megjeleníti a szerkesztendő kört. A pont kijelölésekor elhelyezi a rajzra az egy vagy két kört, ha van megoldás. Ha két megoldás van, de csak az egyikre van szükség, a feleslegeset törlési funkcióval kell eltávolítani.



A szerkesztett kör elhelyezése után a rendszer továbbra is pont beviteli állapotban marad, újabb kört lehet azonosítani, amelyhez ugyanilyen átmérőjű kört lehet szerkeszteni. Ha meg kívánja változtatni a szerkesztendő kör sugarát, a [Pont bevitel](#)ből történő kilépés szabályai szerint meg kell szakítani a funkciót, és a menüből újra elindítani

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Sugár, kört és egyenest érintő

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → Sugár, kört és egyenest érintő
Szerszámok:

A 'Sugár, kört és egyenest érintő' funkció a rajzon azonosított kört és egyenest érintő, adott sugarú körök szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Sugár, (átmérő) beállítás:' ablak. A sugár és átmérő közül az egyiket megváltoztatva a másik érték értelemszerűen szintén megváltozik. A szerkesztendő kör sugarának ill. átmérőjének beállítása többféle módszerrel is történhet, megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



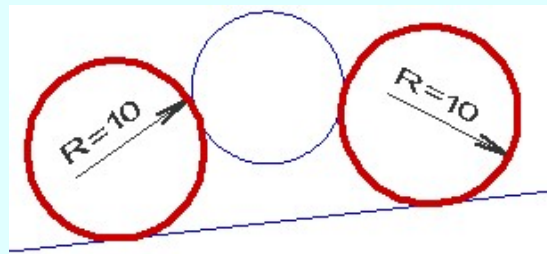
A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

Az **Eldob** gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.

A **Rendben** gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül elem azonosító beviteli módban. Először a kört, majd az egyenest kell azonosítani. Az azonosítások megtörténte után elhelyezi a rajzra a maximum négy megoldást. Ha csak kevesebb megoldásra van szükség, a felesleges törlési funkcióval kell eltávolítani.



A szerkesztett kör elhelyezése után a rendszer továbbra is pont beviteli állapotban marad, újabb kört és egyenest lehet azonosítani, amelyhez ugyanilyen átmérőjű kört lehet szerkeszteni. Ha meg kívánja változtatni a szerkesztendő kör sugarát, a [Pont bevite](#)lből történő kilépés szabályai szerint meg kell szakítani a funkciót, és a menüből újra elindítani

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

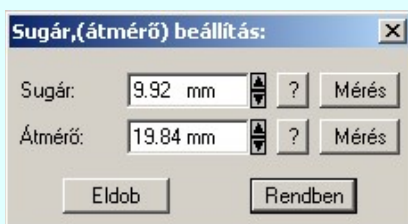
**Sugár, és két ponton átmenő**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → Sugár, és két ponton átmenő

Szerszámos:

A 'Sugár, és két ponton átmenő' funkció a rajzon két ponton átmenő, adott sugarú körök szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Sugár, (átmérő) beállítás:' ablak. A sugár és átmérő közül az egyiket megváltoztatva a másik érték értelemszerűen szintén megváltozik. A szerkesztendő kör sugarának ill. átmérőjének beállítása többféle módszerrel is történhet, megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



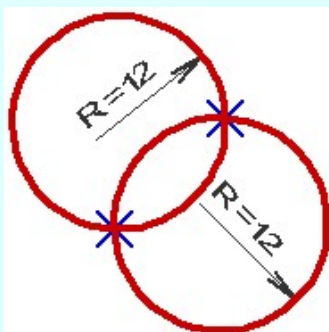
A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

Az **Eldob** gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.

A **Rendben** gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül elem azonosító beviteli módban. Ezután meg kell adni a két pontot, amin a szerkesztendő kör átmegegy. Ez első pont megadása után gumizva megjelenik a szerkesztendő kör. A második pont megadásakor a rajzra elhelyezi - ha egyáltalán van - a maximum két megoldást. Ha csak az egyik megoldásra van szükség, a feleslegeset törlési funkcióval kell eltávolítani.



A szerkesztett kör elhelyezése után a program továbbra is pont beviteli állapotban marad, újabb ugyanilyen átmérőjű köröket lehet szerkeszteni. Ha meg kívánja változtatni a szerkesztendő kör sugarát, a [Pont bevitel](#)ből történő kilépés szabályai szerint meg kell szakítani a funkciót, és a menüből újra elindítani

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

**Sugár, és két egyenest érintő**

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Körök → Sugár, és két egyenest érintő

Szerszámok:

A 'Sugár, és két egyenest érintő' funkció a rajzon két azonosított egyenest érintő, adott sugarú kör szerkesztését valósítja meg.

A funkció aktivizálása után megjelenik az 'Sugár, (átmérő) beállítás:' ablak. A sugár és átmérő közül az egyiket megváltoztatva a másik érték értelemszerűen szintén megváltozik. A szerkesztendő kör sugarának ill. átmérőjének beállítása többféle módszerrel is történhet, megadható a szerkesztési ablakba történő beírással, vagy a nyilakkal történő növelés ill. csökkentéssel.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



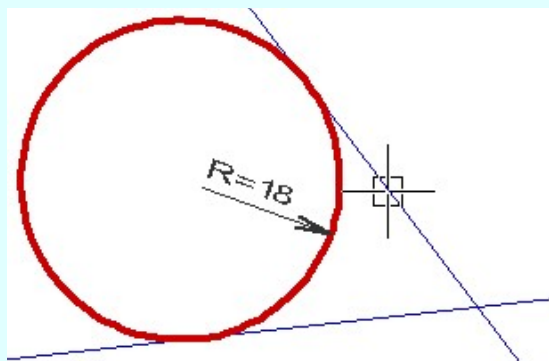
A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

Az **Eldob** gombbal végrehajtás nélkül kilépünk a funkcióból.

A **Rendben** gombra kattintás után a rendszer [Pont beviteli](#) állapotba kerül elem azonosító beviteli módban. Azonosítani kell a két egyenest, amihez az adott sugarú érintő kört kell szerkesztetni. Az egyeneseken az azonosítás helyének megválasztásával lehet eldönteni, hogy a négy lehetséges megoldás közül melyiket válassza a rendszer.



A szerkesztett kör elhelyezése után a rendszer továbbra is pont beviteli állapotban marad, újabb ugyanilyen átmérőjű köröket lehet szerkesztetni. Ha meg kívánja változtatni a szerkesztendő kör sugarát, a [Pont bevitel](#)ből történő kilépés szabályai szerint meg kell szakítani a funkciót, és a menüből újra elindítani.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Mátrix elhelyezés

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Mátrix elhelyezés . . .
Szerszámos:

Az 'Mátrix elhelyezés' funkció kiválasztásakor megjelenik a 'Elem többszörös elhelyezése:' dialógus ablak. Az 'X darab:' és 'Y darab:' szerkesztő ablakban megadható, hogy a kijelölt elemet hányszor helyezze el x és y irányban. Az érték megadható a szerkesztő ablakba való begépeléssel, vagy a mellette lévő nyilakkal történő léptetéssel.



Az értékek megadása történhet:



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értéket. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

Az 'Elem:' csoportban lévő gombokkal lehet kiválasztani, milyen elem elemet kívánunk többszörösen elhelyezni:

'Szimbólum'

A gomb megnyomásakor megjelenik a [Szimbólum kiválasztó tábla](#), ahol ki lehet jelölni az elhelyezendő szimbólumot.

Sikeres kijelölés esetén ez lesz az elhelyezendő elem. A rendszer megőrzi a kijelölést.

'Blok'

A gomb megnyomásakor megjelenik a [Blok fájl elhelyezés](#) funkció, ahol ki lehet jelölni az elhelyezendő blokk fájlt.

Sikeres kijelölés esetén ez lesz az elhelyezendő elem. A rendszer megőrzi a kijelölést.

'Terület'

A gomb megnyomásakor [Pont beviteli](#) állapotba kerül a rendszer, ki kell jelölni a többszörösen elhelyezendő területet a két átellenes pontjával, valamint meg kell adni felhívási pontot. Az elemek kezelésének módját a 'Beállítás' csoportban lévő [Terület](#) gomb megnyomásakor megjelenő dialógus ablakban lehet meghatározni.

Sikeres kijelölés esetén ez lesz az elhelyezendő elem. A rendszer megőrzi a kijelölést.

'Vágólap'

A gomb megnyomásakor, Ha van az **OmegaCAD** vágólapján grafikus elem, akkor az kijelölhető többszörösen elhelyezésre.

Lásd: [Másolás vágólapra \[Ctrl+C\]](#), és [Kivágás vágólapra \[Ctrl+X\]](#).

Csak akkor érvényes, ha van elem az **OmegaCAD** vágólapján!

Sikeres kijelölés esetén ez lesz az elhelyezendő elem. A rendszer megőrzi a kijelölést.

'Beállítás:' csoportban lévő [Terület](#) gomb megnyomásakor megjelenő dialógus ablakban lehet beállítani, hogy milyen esetben, milyen módon kerüljenek be a grafikus elemek területbe. Másrészt az elhelyezéskor megőrzik-e a saját rétegüket, vagy átkerüljenek az aktív rétegre a grafikus elemek.

'Elem képe:' csoportban az elhelyezésre aktuálisan kijelölt elem képe látható.



A gombra kattintáskor megnyitja ezt a sógó állományt.

A gomb lenyomása esetén szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.

A nyomógomb kattintás után pont beviteli állapotba kerül a program, gumizva mozgatja az elhelyezendő elemet. A pont megadása után elhelyezi az elemet x és y irányban a megadott példányban, a megadott távolságokban. Az elhelyezés után kilép a funkcióból.

Lásd:

[Mátrix, Ív: Terület \(beállítás\)](#)

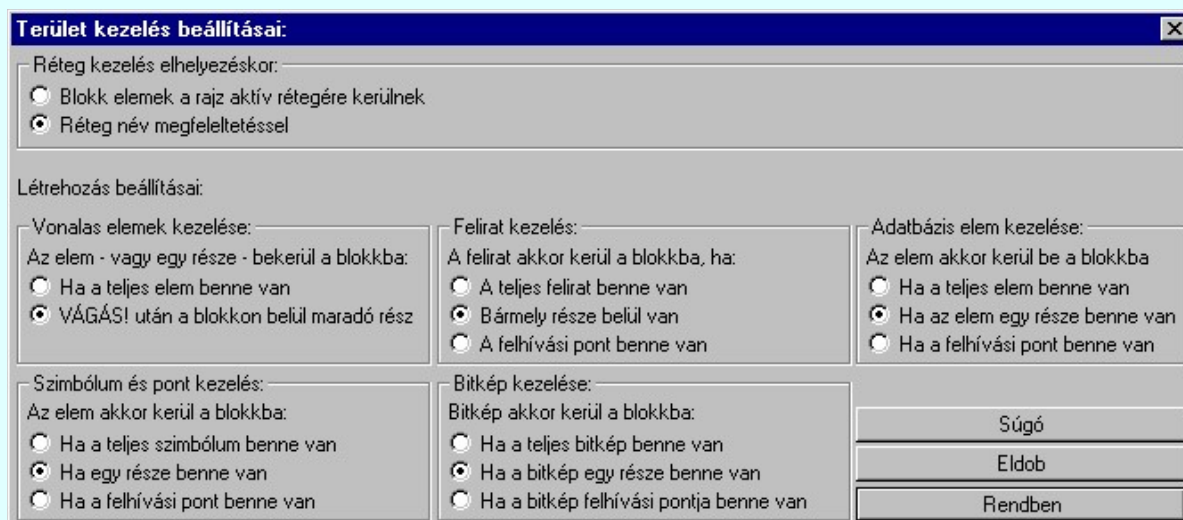
Korlátozások/megjegyzések:



Mátrix, Ív: Terület (beállítás)

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
[Mátrix elhelyezés . . . , Ív mentén elhelyezés . . .](#)
Szerszámok:  

Ebben a dialógus ablakban azt lehet szabályozni, hogy a  [Mátrix elhelyezés...](#) és az  [Ív mentén elhelyezés...](#) funkciók terület elhelyezésekor hogyan kezelje az elemeket és a rétegeket.



Terület kezelés beállításai:

Réteg kezelés elhelyezéskor:

- Blokk elemek a rajz aktív rétegre kerülnek
- Réteg név megfeleltetéssel

Létrehozás beállításai:

Vonalas elemek kezelése:

Az elem - vagy egy része - bekerül a blokkba:

- Ha a teljes elem benne van
- VÁGÁS! után a blokkon belül maradó rész

Felirat kezelés:

A felirat akkor kerül a blokkba, ha:

- A teljes felirat benne van
- Bármely része belül van
- A felhívási pont benne van

Adatbázis elem kezelése:

Az elem akkor kerül be a blokkba

- Ha a teljes elem benne van
- Ha az elem egy része benne van
- Ha a felhívási pont benne van

Szimbólum és pont kezelés:

Az elem akkor kerül a blokkba:

- Ha a teljes szimbólum benne van
- Ha egy része benne van
- Ha a felhívási pont benne van

Bitkép kezelése:

Bitkép akkor kerül a blokkba:

- Ha a teljes bitkép benne van
- Ha a bitkép egy része benne van
- Ha a bitkép felhívási pontja benne van

Súgó

Eldob

Rendben

'Réteg kezelése elhelyezéskor:'

A csoportban két lehetőség közül egyet lehet kiválasztani. **'Blokk elemek az aktív rétegre kerülnek'** választásakor a terület funkcióval kijelölt elemek mindegyike az aktív rétegre kerül elhelyezésre, függetlenül attól, milyen rétegen volt a kijelöléskor. A **'Rétegnév megfeleltetéssel'** választásakor mindegyik kijelölt elemhez megkeresi a hozzá tartozó réteget, és arra helyezi el.

A további beállítások a kijelölést, létrehozást szabályozzák. Ha egy elem kijelölésre kerül, akkor az a terület részeként munkaterületen letárolódik, és a többszörös elhelyezés során a terület többi elemével együtt újabb példányban rámásolódik a rajzra.

'Vonalas elemek kezelése:'

A csoportban **'Ha a teljes elem benne van'** választásakor a vonalak, körök, kitöltések akkor kerülnek bele a kijelölt területbe, ha a teljes elem a kijelölt téglalapon belül van. A **'VÁGÁS! után a blokkon belül maradó rész'** választása esetén a vonalakat, köröket, kitöltéseket vágja a kijelölt téglalap mentén, és a téglalapon belülré eső darabok részei lesznek a területnek, a téglalapon kívül eső részek nem. Ebben az esetben egy elem több független részre széteshet.

'Szimbólum és pontok kezelése:'

A csoportban **'Ha a teljes szimbólum benne van'** választásakor az a szimbólum és pont kerül bele, amelyeknek teljes területe a kijelölt téglalapon belül van. A vizsgálatnál a szimbólum befoglaló méretét vizsgálja a program, nem az azon belül lévő elemeket! A **'Ha egy része benne van'** választásakor abban az esetben is bekerül a szimbólum vagy pont a területbe, ha a grafikus részei a téglalapon kívülre esnek, de a befoglaló téglalap egy része a kijelölt téglalapon belülré esik. A **'Ha a felhívási pont benne van'** választásakor csak a szimbólum felhívási pontját vizsgálja, ha ez a kijelölt téglalapon belül van, akkor az elem bekerül a területbe.

'Felirat kezelés:'

A csoportban **'Ha a teljes felirat benne van'** választásakor az a felirat kerül bele a területbe, amelyeknek teljes befoglaló téglalapja a kijelölt téglalapon belül van. A **'Bármely része belül van'** választásakor abban az esetben is bekerül a felirat a területbe, ha a karakterek látható részei a téglalapon kívülre esnek, de a befoglaló téglalap egy része a kijelölt téglalapon belülré esik. A **'Ha a felhívási pont benne van'** választásakor csak a felirat felhívási pontját vizsgálja, ha ez a kijelölt téglalapon belül van, akkor az elem bekerül a területbe.

'Bitkép kezelés:'

A csoportban **'Ha a teljes bitkép benne van'** választásakor az a bitkép kerül bele a területbe, amelyeknek teljes befoglaló téglalapja a kijelölt téglalapon belül van. A **'Ha a bitkép egy része benne van'** választásakor abban az esetben is bekerül a bitkép a területbe, ha a bitkép jelentős része a téglalapon kívülre esik, de a befoglaló téglalap

egy része a kijelölő téglalapon belülre esik. A **'Ha a bitkép felhívási pontja benne van'** választásakor csak a bitkép felhívási pontját vizsgálja, ha ez a kijelölő téglalapon belül van, akkor az elem bekerül a területbe.

'Adatbázis elem kezelése:'

A csoportban a **'Ha a teljes elem benne van'** választásakor az az adatbázis elem kerül bele a területbe, amelyiknek teljes befoglaló téglalapja a kijelölő téglalapon belül van. A **'Ha az elem egy része benne van'** választásakor abban az esetben is bekerül az adatbázis elem a területbe, ha a látható részei a téglalapon kívülre esnek, de a befoglaló téglalap egy része a kijelölő téglalapon belülre esik. A **'Ha a felhívási pont benne van'** választásakor csak az adatbázis elem felhívási pontját vizsgálja, ha ez a kijelölő téglalapon belül van, akkor az elem bekerül a területbe.

Súgó

A gombra kattintáskor megnyitja ezt a súgó állományt.

Eldob

A gombra kattintáskor bezáródik a dialógus ablak, a beállítások változatlanok maradnak.

Rendben

A gombra kattintáskor a módosítások érvénybe lépnek.

Lásd:



[Mátrix elhelyezés...](#)

[Ív mentén elhelyezés...](#)

Korlátozások/megjegyzések:



Ív mentén elhelyezés

Elérés: Menü: Szerkeszt ↓
Ív mentén elhelyezés . . .
Szerszámok:

Az 'Ív mentén elhelyezés' funkció kiválasztásakor megjelenik az 'Elem többszörös elhelyezése körív mentén:' dialógus ablak. Az elhelyezési adatok - 'Sugár', 'Átmérő', 'Kezdőszög', 'Végzőg', 'Lépésszög', 'Forgatás' - megadása többféle módszerrel is történhet

Az ablak címe: Elem többszörös elhelyezése körív mentén: [X]

Elhelyezési adatok:

- Sugár: 56.00 mm [↑] [↓] [?] Mérés
- Átmérő: 112.00 mm [↑] [↓] [?] Mérés
- Kezdőszög: 240.00 fok [↓] [↑] [?] Mérés
- Végzőg: 266.00 fok [↓] [↑] [?] Mérés
- Lépésszög: 45.00 fok [↓] [↑] [?] Mérés
- Forgatás: 0.00 fok [↓] [↑] [?] Mérés

Elem beforgatás a középpont irányába

Elem:

- Szimbólum
- Blokk
- Terület
- Vágólap

Beállítás:

Elem képe:

Az értékek megadása történhet:



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)-ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A gomb megnyomásával a rajzon történő méréssel adhatjuk meg a sugár értékét. ([Távolság mérés \[Ctrl+T\]](#))

A sugár és az átmérő adatok közül az egyiknek a változtatása értelemszerűen maga után vonja a másik értékének változását is. A sugár meghatározza, hogy az elhelyezendő elemek felhívási pontja milyen távra kerüljön az ív menti elhelyezés középpontjától. A kezdőszög, végzőg és lépésszög meghatározza, hogy az ív mely szakaszára, hány példányban kerüljön elhelyezésre az elem. A forgatási szög módosításával az elhelyezendő elemet lehet elforgatni a referencia pontja körül.

Az 'Elem:' csoportban lévő gombokkal lehet kiválasztani, milyen elem elemet kívánunk többszörösen elhelyezni:

'Blokk'**'Szimbólum'**

A gomb megnyomásakor megjelenik a [Szimbólum kiválasztó tábla](#), ahol ki lehet jelölni az elhelyezendő szimbólumot.

Sikeres kijelölés esetén ez lesz az elhelyezendő elem. A rendszer megőrzi a kijelölést.

A gomb megnyomásakor megjelenik a [Blokk fájl elhelyezés](#) funkció, ahol ki lehet jelölni az elhelyezendő blokk fájlt.

Sikeres kijelölés esetén ez lesz az elhelyezendő elem. A rendszer megőrzi a kijelölést.

'Terület'

A gomb megnyomásakor [Pont beviteli](#) állapotba kerül a rendszer, ki kell jelölni a többszörösen elhelyezendő területet a két átteljes pontjával, valamint meg kell adni felhívási pontot. Az elemek kezelésének módját a 'Beállítás' csoportban lévő [Terület](#) gomb megnyomásakor megjelenő dialógus ablakban lehet meghatározni.

Sikeres kijelölés esetén ez lesz az elhelyezendő elem. A rendszer megőrzi a kijelölést.

'Vágólap'

A gomb megnyomásakor, Ha van az **OmegaCAD** vágólapján grafikus elem, akkor az kijelölhető többszörösen elhelyezésre.

Lásd: [Másolás vágólapra \[Ctrl+C\]](#), és [Kivágás vágólapra \[Ctrl+X\]](#).

Csak akkor érvényes, ha van elem az **OmegaCAD** vágólapján!

Sikeres kijelölés esetén ez lesz az elhelyezendő elem. A rendszer megőrzi a kijelölést.

'Beállítás:' csoportban lévő [Terület](#) gomb megnyomásakor megjelenő dialógus ablakban lehet beállítani, hogy milyen esetben, milyen módon kerüljenek be a grafikus elemek területbe. Másrészt az elhelyezéskor megőrizték-e a saját rétegüket, vagy átkerüljenek az aktív rétegre a grafikus elemek.

'Elem képe:' csoportban az elhelyezésre aktuálisan kijelölt elem képe látható.



A gombra kattintáskor megnyitja ezt a sűgő állományt.

A gomb lenyomása esetén szerkesztés nélkül kilép a funkcióból.

A nyomógomb kattintás után pont beviteli állapotba kerül a program, gumizva mozgatja az elhelyezendő elemet. A pont megadása után elhelyezi az elemet körív mentén, a megadott paraméterek szerint. Az elhelyezés után kilép a funkcióból.

Lásd:

[Mátrix, Ív: Terület \(beállítás\)](#)

Korlátozások/megjegyzések:

**Módosítások**Elérés: Menü: **Módosít**

A **módosítás** funkció csoport segítségével a rajzon már korábban elhelyezett grafikus elemek tulajdonságait lehet módosítani. Meg lehet változtatni az elhelyezkedésük pozícióját, forgatását, változtatni lehet formájukon. Vagy el lehet távolítani a rajzról, törölni lehet.

A módosítások során óhatatlanul előfordul, hogy nem az elképzelések szerint sikerül. Ilyenkor ne feledkezzen el a [Visszavonás](#) és az [Újra érvényesít](#) funkciókról! Ezek a visszavonási funkciók a módosítási művelet közben, a pontbeviteli állapotban is működtethetők az [\[Ctrl+Z, F11\]](#) és [\[Ctrl+Y, F12\]](#) gombokkal!

Tartalom:

	Másolás vágólapra	[Ctrl+C]
	Kivágás vágólapra	[Ctrl+X]
	Beillesztés vágólapról	[Ctrl+V]
	Beillesztés csoportként...	[Ctrl+Shift+V]
	Kijelölés mozgatása	[Home, Egér]
	Kijelölés másolása	[Insert, Shift+Egér]
	Kijelölés forgatása	
	Kijelölés törlése	[Delete]
	Elem	➔
	Törlés	➔
	Másolás	➔
	Mozgatás	➔
	Forgatás	➔
	Tükrözés	➔
	Ékezetes kód	[Ctrl+E]
	Visszavonás	[Ctrl+Z, F11]
	Újra érvényesít	[Ctrl+Y, F12]
	Utolsó parancs ismétlése	[Enter]

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:



Elem módosítása

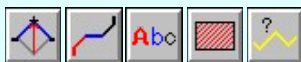
Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → ...

Az **Elem módosítás** funkció csoportban a rajzon már meglévő elem módosítását végezhetjük el. A módosítás vonatkozhat az egyes elemek tulajdonságaira, vagy tartalmára.

Tartalom:

	Vonal pont mozgatás	[Alt+p]
	Vonal pont beszúrás	[Alt+i]
	Vonal láncc folytatása	[Alt+l]
	Vonal stílus	[Alt+v]
	Szöveg stílus	[Alt+s]
	Szöveg felirat	[Alt+o]
	Kitöltés stílus	[Alt+f]
	Szimbólum stílus	[Alt+b]
	Bitkép méret	[Alt+k]
	Elem az aktív rétegre	
	Elem rétege...	
	Terület rétege...	
	Vonal ? ... Stílus és réteg módosítása	
	Kör/ív ? ... Stílus és réteg módosítása	
	Szöveg ? ... felirat, stílus és réteg módosítása	
	Kitöltés ? ... Stílus és réteg módosítása	
	Szimbólum ? ... Stílus és réteg módosítása	
	Bitkép ? ... Réteg módosítása	
	Csoport elem ? ... Felbontás és réteg módosítása	
	Elem ? ... Stílus és réteg módosítása	
	Réteg vonalak stílusának módosítása...	
	Réteg feliratok stílusának módosítása...	
	Réteg kitöltések stílusának módosítása...	
	Szöveg csere területen...	
	Szöveg csere a rajzon...	
	Szöveg csere a tervlapokon...	
	Rajz fordítása idegen nyelvre...	
	Tervlapok fordítása idegen nyelvre...	

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:



Korlátozások/megjegyzések:

**Vonal pont mozgatása**

Elérés:	Menü:	Módosít	Elem	⇒ Vonal pont mozgatás	Billentyűzet:	[Alt+p]
	Szerszám:				Ikon:	

A '**Vonal pontjának mozgatás**' funkció a rajzon elhelyezett vonalsorozat pontjainak elmozdítására szolgál. A pont kijelölése a [Pont bevitel](#) szabályai szerint történik. A megjelenő kereső kurzorral azonosítani kell a vonalsorozat módosítandó pontját. Pontosabban nem közvetlenül a pontot kell azonosítani a kereső kurzorral, hanem a vonalszakaszt úgy, hogy az azonosító pont a szakasznak a mozgatandó végpontjához legyen közelebb. (Ezzel a módszerrel az egy pontban összefutó vonalak között is ki tudja jelölni, melyik vonal pontját kell elmozdítani.)

Azonosítás után a kurzor mozgatásakor gumizva megjelenik a mozgatott ponttól az előző és a következő ponthoz egy-egy szakasz. A gumizás idején az eredeti állapot is megmarad a képernyőn. Az új pozíció kijelölésekor a rétegre leteszi a vonalsorozatot, és továbbra is '**Vonal pontjának mozgatás**' állapotban marad a funkció végrehajtás megszakitásáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Vonal pont beszúrása**




Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Vonal pont beszúrás**

Szerszámos:  Billentyűzet: **[Alt+i]**

A '**Vonal pont beszúrás**' funkció a rajzon elhelyezett vonalsorozat pontjai közé új pont beillesztésére szolgál. A pont kijelölése a [Pont bevitel](#) szabályai szerint történik. A megjelenő kereső kurzorral azonosítani kell a vonalsorozatnak azt a szakaszát, amelyikbe be kell szűrni az új pontot. Azonosítás után a kurzor mozgatásakor gumizva megjelenik a beszúrandó ponttól az előző és a következő ponthoz egy-egy szakasz. Az új pozíció kijelölésekor a rétegre leteszi a vonalsorozatot.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Vonallánc folytatása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Vonallánc folytatása**

Szerszámos: Billentyűzet: **[Alt+I]**

A 'Vonallánc folytatása' funkció a rajzon elhelyezett vonalsorozat további pontjainak megadására, vagy vég pontjának törlésére használható. A pont kijelölése a [Pont bevétel](#) szabályai szerint történik. A megjelenő kereső kurzorral azonosítani kell a vonalsorozatot, melyhez további pontokat akarunk illeszteni. Azonosítás után a módosításra kijelölt vonallánc a kiemelési színnel megjelenik. Az utolsó ponttól kezdve gumizva megjelenik az új vonalszakasz.

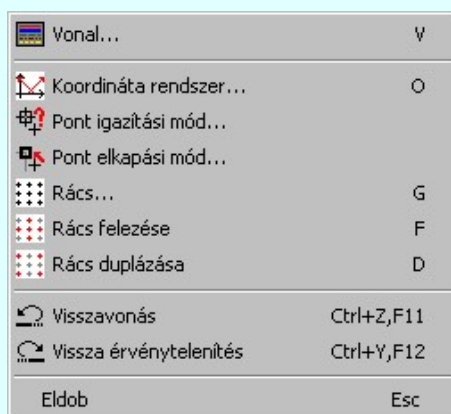
-Vonal szerkesztés [lebegő menü és elem kijelölés használata](#) esetén:

A vonal szerkesztés abban az esetben, ha a [Beállítások...](#) Működés **Lebegő menü és elem kijelölés használata** opció be van kapcsolva, a következő képen működik:

A funkció elindítása után a rendszer [pont bevételi](#) állapotba kerül és a következő pontot kell megadni.

A vonalsorozat következő pontja: [ESC=Kilépés!]

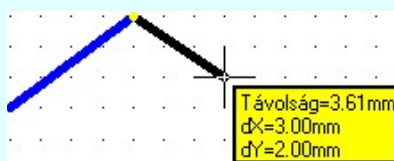
A jobb oldali egérgomb megnyomása, majd felengedésére az alábbi lebegő menü jelenik meg:



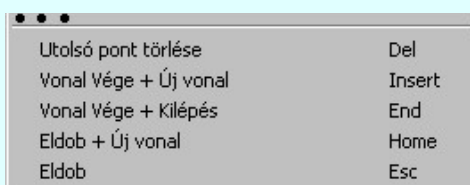
Ekkor a lebegő menüben megjelenő funkciók a vonal pont megadása közben is hívhatók, végrehajthatók, anélkül, hogy a funkció végrehajtás megszakadna. Kivéve az **Eldob**, **ESC** funkciót, mely kifejezetten a funkció szerkesztési eredmény nélküli befejezésére szolgál.

Az ikonnal is megjelenített lebegő menü funkciók közvetlenül működtethetők a rendszer hierarchikus menüjéről, szerszámosról, vagy ha van a [gyorsító billentyűzetről](#) is!

Figyeljünk arra, hogy [pont bevétel](#) során a [Pont igazítási mód](#) gyors megváltoztatására használhatjuk a [gyorsító billentyűt](#), és a különböző pont igazítási módokhoz [gyorsító billentyűt](#) rendelhetünk. Ezek elsődlegesek, tehát ha megegyezik valamely funkció [gyorsító billentyűvel](#), akkor pontbevétel során a billentyű hatására a pont igazítási mód fog megváltozni!

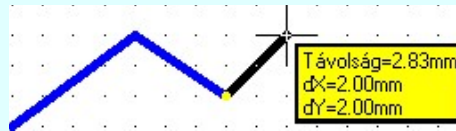


Ha a második pont megadása után hívjuk meg a lebegő menüt, akkor az további három menüponttal bővül. Ekkor már lehetőség van az utolsó pont törlésére. Lehetőség van a vonalat befejezni, és új vonalat kezdeni, vagy a vonal befejezése után a vonal szerkesztési funkcióból is kilépni.



Ha megadtuk a harmadik pontot is, akkor további vonal pontok megadásával folytathatjuk a vonalsorozatot. Ekkor az eddig megszerkesztett vonalláncot és az új szakasz gumizott képét láthatjuk.

A vonalsorozat következő pontja: [ESC=Kilépés!]



Ha a harmadik pont megadása után hívjuk meg a lebegő menüt, akkor az további három menüponttal bővül. Ekkor a már megszerkesztett vonal zárása és a vonal folytatása, a vonallánc befejezése és új vonal szerkesztése mellett, vagy a vonallánc befejezése és a vonal szerkesztési funkcióból való kilépés mellett is dönthetünk.



A lebegő menü jobb oldalán megjelenített billentyűzet gombok megnyomásával is végrehajthatjuk a hozzá tartozó műveletet.

A vonalsorozat befejezhető úgy is, hogy ugyanazt a pont koordinátát adjuk meg egymás után! (A kurzorral ugyan arra a pontra mutatunk kétszer!)

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

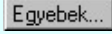
-Vonal szerkesztés lebegő menü és elem kijelölés használata nélkül:

A vonal szerkesztés abban az esetben, ha a  [Beállítások...](#) **Működés** **Lebegő menü és elem kijelölés használata** opció ki van kapcsolva, a következő képen működik:

A kurzor a [Pont igazítási mód](#) beállítástól függően száldereszt vagy kereső kurzorra vált. Csak pont bevétel engedélyezett, a kurzort nem lehet a rajz területéről kivinni.

Az 'ENTER', vagy az 'egér bal oldali' gombjának lenyomásával lehet a pontot megadni. A bevitt pont koordinátája pont igazítási mód pillanatnyi állapotától függ: vagy maga a kurzor pozíció, vagy abból számított egyéb érték, pl. a kijelölt vonal felezőpontja.

Az 'egér jobb oldali' gombjának lenyomásával elérhetők a [Pont igazítási mód](#) funkciói.

Pont bevétel közben az 'ESC' billentyű megnyomására, vagy az 'egér jobb oldali' gombjának lenyomására megjelenő [Pont igazítási mód](#) ablak  gombjának megnyomására megjelenik a 'Vonal vége?' ablak:



'<<< Pont töröl' A gomb megnyomásával a szerkesztett vonal utolsó pontja törlődik. Ekkor, ha a vonallánc nem csak két ponttal rendelkezett érvényes lesz a következő gomb is:


'Pont újra >>>' A gomb megnyomásával a szerkesztett vonal utolsó törölt pontja újra megjelenik. (Csak akkor érvényes, ha volt pont törlés a vonalsorozatból!)

'Tovább' A gomb megnyomásával a szerkesztett vonal megadását folytathatjuk.

'Zár' gomb megnyomásakor a következő pontként szerkesztett vonal kezdőpontja adódik a vonallánchoz, azaz a vonallánc záródik, de továbbra is szerkesztés alatt marad. A 'Tovább' gomb megnyomásakor a dialógus ablak bezáródik, és új pontot lehet a zárt vonallánc végéhez hozzáadni.

'Zár+Új vonal' A gomb megnyomásakor a vonallánc záródik (mint 'Zár'), de ez a vonallánc lezáródik, véglegesítve a rajzra kerül, és új vonallánc szerkesztése kezdődik.

'Stílus >>>'

A gomb megnyomásával a  [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablakba jutunk, ahol módosíthatjuk a vonal megjelenését.

'Eldob'

A gomb lenyomására, vagy az 'ESC' billentyű újra megnyomásával kilép a vonal megadásból, és a lezáratlan vonallánc elvész!

'Eldob+Új vonal'




A gomb lenyomására kilép a vonal megadásból, és a lezáratlan vonallánc elvész! A rendszer új vonal megadásába kezd!

'Lezár+Új vonal'

A gomb lenyomására kilép a pont bevitelből, ez a vonallánc lezáródik, véglegesítve a rajzra kerül. A rendszer új vonal megadásába kezd!


A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a '**középső egérgomb**' megnyomásával lehet befejezni!

Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD** rendszerben létrehozható vonalak sarokpontjainak maximális száma: 256.
- A vonalsorozat befejezhető úgy is, hogy ugyanazt a pont koordinátát adjuk meg egymás után! (A kurzorral ugyan arra a pontra mutatunk kétszer!)
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Vonal stílus módosítása**


Elérés:	Menü:	Módosít ↓ Elem → Vonal stílus	Billentyűzet:	[Alt+v]
Szerszámos:			Ikon:	

A '**Vonal stílus módosítása**' funkcióval korábban a rajzra elhelyezett elemek megjelenítési jellemzőit lehet az aktuális  [Vonal stílus beállítás](#) szerintre módosítani. A módosítható elemek: a vonal, kör, körív, ellipszis, ellipszis ív.

A kereső kurzorral azonosítani kell a módosítandó elemet. Sikeres azonosítás után az elem jellemzői azonnal megváltoznak. A módosítás sikeres végrehajtás után továbbra is a '**Vonal stílus módosítása**' funkcióban marad.




A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

 [Vonal stílus beállítás...](#) [V]


 [Vonal stílus lekérdezés](#) [Ctrl+L]


Korlátozások/megjegyzések:

- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.




Szöveg stílus módosítása

Elérés:	Menü:	Módosít 	
		Elem	→ Szöveg stílus
Szerszám:			Billentyűzet: [Alt+s]
			Ikon: 




A 'Szöveg stílus módosítása' funkcióval a korábban a rajzra elhelyezett szövegek megjelenítési jellemzőit lehet az aktuális  [Szöveg stílus beállítás](#) szerintire módosítani.

A kereső kurzorral azonosítani kell a módosítandó szöveget. Sikeres azonosítás után az elem jellemzői azonnal megváltoznak. A módosítás sikeres végrehajtás után továbbra is 'Szöveg stílus módosítása' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.




Ha a kereső kurzorral szöveg blokkot azonosítunk, akkor annak jellemzői változnak meg a  [Szöveg blokk stílus beállítás](#) szerintire.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

-  [Szöveg stílus beállítás...](#) [S]
-  [Szöveg blokk stílus beállítás...](#) [C]
-  [Szöveg stílus lekérdezés](#) [Ctrl+S]

Korlátozások/megjegyzések:

- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Szöveg módosítás**

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Szöveg módosítás**

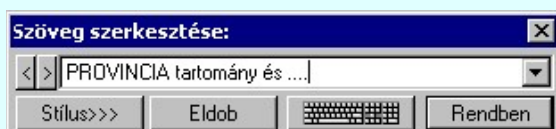
Szerszámok: Billentyűzet: **[Alt+o]**

A '**Szöveg módosítás**' funkcióval a korábban a rajzra elhelyezett feliratok szövegét lehet megváltoztatni.

A kereső kurzorral azonosítani kell a módosítandó szöveget.

-Szöveg sor módosítása:

Ha a sikeres azonosítás egyszerű szöveg, akkor megjelenik a '**Szöveg megadása**' dialógus ablak. A '**szöveg:**' ablakban található a módosítandó szöveg, "kimeszelve". A szöveget lehet módosítani, vagy egy teljesen újat megadni. A felirat maximális hossza 128 betű.



A szöveget a szerkesztő ablakban adhatjuk meg billentyűzetről. Ha vannak gyakran ismétlődő szöveg részletek a rajzon akkor használhatjuk a felhasználói sablont. A szerkesztő ablakban lévő szöveget a gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk, gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szövegekből választhatunk!

Stílus>>>

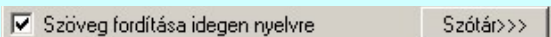
A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a felirat megjelenési jellemzőit.



A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a beállított betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.



Fordítás Ha a [Fordítás idegen nyelvre...](#) funkcióban az '**Idegen nyelvre fordítás**' kapcsoló be van kapcsolva, akkor a funkció az alábbi kiegészítést tartalmazza:



Ahol a '**Szöveg fordítása idegen nyelvre**' kapcsoló segítségével anélkül tudjuk a szöveg fordítási tulajdonságát állítani, hogy belépünk a [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba.

Szótár>>>

A gomb segítségével beléphetünk a [szó/mondattár](#)ba, ahol a szerkesztés alatt álló szöveget felvehetjük a szó/mondattár listára, vagy a [szó/mondattár](#)ból választott szöveget a szerkesztés alatt álló szöveg helyére illesztjük.

Eldob

A nyomógomb lenyomásakor kilép az aktuális szöveg módosításából, de a '**Szöveg módosítás**' funkcióban marad.

Rendben

A nyomógomb lenyomásakor elhelyezi a feliratot a rajzon a megfelelő paraméterekkel, és pont bevétel állapotban marad a következő módosítandó felirat azonosításához.



-Szöveg blokk módosítása:



Ha a sikeres azonosítás szöveg blokk, akkor a szöveg blokk módosítás ablak jelenik meg:




A szerkesztő ablakban módosíthatjuk a szöveg blokkban elhelyezett szöveget. A szöveg leendő megjelenését a "minta" ablakban nyomon követhetjük. Ha szükséges a megjelenésen változtatni, akkor a **Stílus>>>** [Szöveg blokk stílus beállítás](#) dialógus ablakban a megjelenési tulajdonságokat megváltoztathatjuk.

Szöveg blokk stílus sablon kezelése:

 **'Tulajdonság tárolása:'** Ha a beállított tulajdonságok egyik korábban a sablonban tárolt tulajdonságokkal sem egyezik meg, akkor a  gomb érvényes lesz. Ekkor a beállítások tárolhatók a sablonban.

 **'Tulajdonság kiolvasása:'** A sablonban tárolt tulajdonságok valamelyike kiolvasható és egyszerre visszaállítható a  segítségével meghívott sablonból kezelő segítségével.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Szöveg blokk stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a felirat megjelenési jellemzőit.




Eldob A nyomógomb lenyomásakor kilép az aktuális szöveg módosításából, de a **'Szöveg módosítás'** funkcióban marad.

Rendben A nyomógomb lenyomásakor a módosított szöveg tartalommal és jellemzőkkel jelenik meg a szövegblokk, és pont bevétel állapotban marad a következő módosítandó felirat azonosításához.


A dialógusablak mozgatás után megőrzi a módosított helyét a képernyőn. Következő megjelenéskor a felhasználó által kijelölt helyen jelenik meg.


A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü **'Kilépés'** funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!


Lásd:

-  [Szöveg stílus beállítás...](#) [S]
-  [Szöveg blokk stílus beállítás...](#) [C]
-  [Szöveg stílus lekérdezés](#) [Ctrl+S]

Korlátozások/megjegyzések:


- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrajzol \[F8\]](#) funkcióval.
-

A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Kitöltés stílus módosítása**


Elérés:	Menü:	Módosít ↓ Elem → Kitöltés stílus	Billentyűzet:	[Alt+f]
Szerszámos:			Ikon:	

A '**Kitöltés stílus módosítása**' funkció a korábban a rajzra elhelyezett kitöltések megjelenítési jellemzőinek megváltoztatására szolgál. A kiválasztott kitöltés jellemzőit a  [Kitöltés stílus beállítás](#) ablakban beállított aktuális értékre módosítja.

A kereső kurzorral azonosítani kell a módosítandó kitöltést. Sikeres azonosítás után a kitöltés jellemzői azonnal megváltoznak, és a program továbbra is a '**Kitöltés stílus módosítása**' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakisításáig.




A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

 [Kitöltés stílus beállítás...](#) [K]

 [Kitöltés stílus lekérdezés](#) [Ctrl+K]


Korlátozások/megjegyzések:

- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megsakisítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megsakisítása nélkül is használható.

**Szimbólum stílus módosítása**

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Szimbólum stílus**

Szerszámok:  Billentyűzet: **[Alt+b]**

A 'Szimbólum stílus módosítása' módosítása funkció a korábban a rajzra elhelyezett szimbólumok megjelenítési jellemzőinek megváltoztatására szolgál. A kiválasztott szimbólum jellemzőit a  [Szimbólum stílus beállítás](#) beállított aktuális értékre módosítja.

A kereső kurzorral azonosítani kell a módosítandó szimbólumot. Sikeres azonosítás után a szimbólum jellemzői azonnal megváltoznak, és a program továbbra is a 'Szimbólum stílus módosítása' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.




A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

 [Szimbólum stílus beállítás...](#) [B]

 [Szimbólum stílus lekérdezés](#) [Ctrl+B]

Korlátozások/megjegyzések:

- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Bitkép méretének módosítása**

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Bitkép méret**




Szerszámok:  Billentyűzet: **[Alt+k]**

A **'Bitkép méretének módosítása'** funkció a korábban a rajzra elhelyezett bitképek méretének megváltoztatására szolgál.

A kereső kurzorral azonosítani kell a módosítandó bitképet. Sikeres azonosítás után a kurzor a bitkép bal felső sarokpontjára áll. A bitkép új méretét a kurzor pozíciójával lehet megadni. A kurzor mozgatása közben a bitkép aktuális mérete a képernyőn mindig látszik. A módosítás végrehajtása után a rendszer program továbbra is a **'Bitkép méretének módosítása'** funkcióban marad.

A funkció ismétlődő végrehajtását az **'ESC'** billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü **'Kilépés'** funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Elem áthelyezése az aktív rétegre**

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Elem az aktív rétegre**

Szerszámos:

A 'Elem áthelyezése az aktív rétegre' funkcióval a korábban a rajzra elhelyezett elemek réteghez rendelését lehet megváltoztatni.

A kereső kurzorral azonosítani kell a módosítandó elemet. Sikeres azonosítás után az elem réteg az aktívra kijelölt réteghez rendelődik. A módosítás sikeres végrehajtás után a rendszer továbbra is az 'Elem áthelyezése az aktív rétegre' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A nem kívánatos módosításokat a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



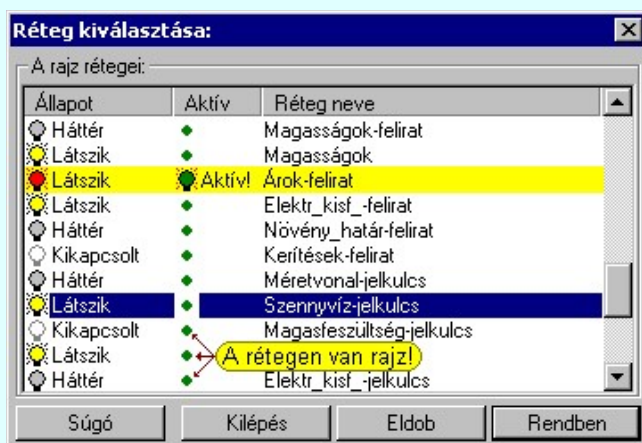
Elem áthelyezése másik rétegre

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Elem rétege...**

Szerszámok:

A 'Elem áthelyezése másik rétegre' funkcióval a korábban a rajzra elhelyezett elemek réteghez rendelését lehet megváltoztatni.

A kereső kurzorral azonosítani kell a módosítandó elemet. Sikeres azonosítás után az elem a rajzon a kiemelés színével megjelenik és réteg kiválasztó dialógus ablak jelenik meg.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez az azonosított elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.

- Kilépés** A gomb megnyomásával az azonosított elem rétege NEM változik meg és a funkció végrehajtása megszakad.
- Eldob** A gomb megnyomásával az azonosított elem rétege NEM változik meg, de a rendszer továbbra is az 'Elem áthelyezése másik rétegre' funkcióban marad.
- Rendben** Kettős kattintással vagy a 'Rendben' gomb megnyomásával a kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is 'Elem áthelyezése másik rétegre' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A dialógusablak mozgatás után megőrzi a módosított helyét a képernyőn. Következő megjelenéskor a felhasználó által kijelölt helyen jelenik meg.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

- [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)
- [Kiemelés színe...](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A nem kívánatos módosításokat a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



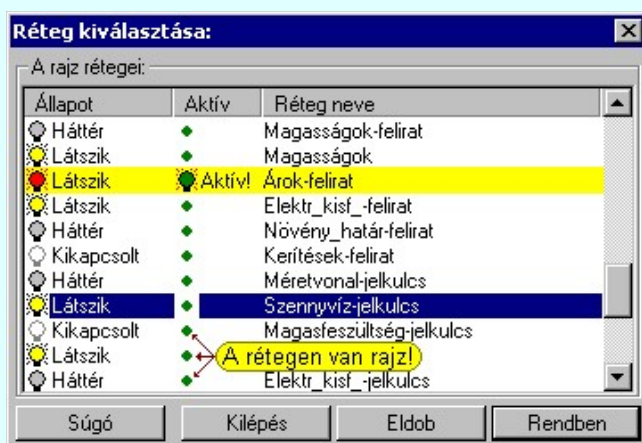
Terület áthelyezése másik rétegre

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Terület rétege...**

Szerszámok:

A 'Terület áthelyezése másik rétegre' funkcióval a korábban a rajzra elhelyezett elemek réteghez rendelését lehet megváltoztatni.

Első lépésben kikel jelölni a módosítandó területet két átlós pontjával. A területkijelölése után a rendszer a rajzon a kiemelés színével megjeleníti mindazon elemet melyek, belesznek a kijelölt területbe. Utána a réteg kiválasztó dialógus ablak jelenik meg.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez az azonosított elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.

- A gomb megnyomásával az azonosított elem rétege NEM változik meg és a funkció végrehajtása megszakad.
- A gomb megnyomásával az azonosított elem rétege NEM változik meg, de a rendszer továbbra is az 'Terület áthelyezése másik rétegre' funkcióban marad.
- Kettős kattintással vagy a 'Rendben' gomb megnyomásával a kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is 'Terület áthelyezése másik rétegre' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A dialógusablak mozgatás után megőrzi a módosított helyét a képernyőn. Következő megjelenéskor a felhasználó által kijelölt helyen jelenik meg.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

- [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
- [Rétegek](#)
- [Kiemelés színe...](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A nem kívánatos módosításokat a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Vonal stílus és réteg módosítása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Vonal ?...**

Szerszámos:

A '**Vonal stílus és réteg módosítása**' funkcióba belépéskor megjelenik a kereső kurzor, amivel a módosítandó elemet azonosítani kell. Sikeres azonosítás után az elem a rajzon a kiemelés színével megjelenik és következő dialógus ablakba jutunk:



Az '**Elem**' ablakrészben láthatjuk az azonosított vonalat.

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a vonal megjelenési jellemzőit.

A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő vonal stílust rendelhetjük a kijelölt vonalhoz.

A '**Réteg**' ablakrészben láthatjuk az azonosított vonal rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

A nyomógomb megnyomásával a vonalat a szerkesztés során érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük.

A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a vonal új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg és a funkció végrehajtása is megszakad.

A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg, de a rendszer továbbra is a '**Vonal stílus és réteg módosítása**' funkcióban marad.

A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a '**Vonal stílus és réteg módosítása**' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakitásáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)




[Rétegek](#)

[Elem rétege...](#)

[Kiemelés színe...](#)

[Vonal stílus beállítás...](#) [V]

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Kör/ív stílus és réteg módosítása**

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Kör/ív ?...**

Szerszámos:

A 'Kör/ív stílus és réteg módosítása' funkcióba belépéskor megjelenik a kereső kurzor, amivel a módosítandó elemet azonosítani kell. Sikeres azonosítás után az elem a rajzon a kiemelés színével megjelenik és következő dialógus ablakba jutunk:

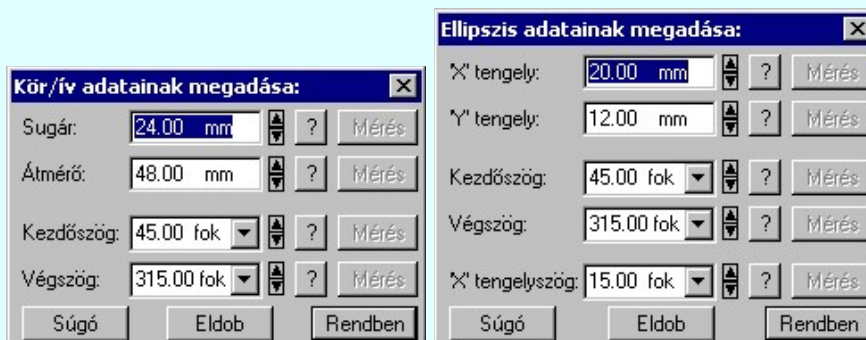


Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított kör/ív-et.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a kör/ív megjelenési jellemzőit.

Beállított A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő vonal stílust rendelhetjük a kijelölt kör/ív-hez.

R/D Fi>>> A nyomógomb megnyomásával a kör/ív alábbi grafikus adatait tudjuk módosítani. Ha az ív az ellipszis, akkor az ellipszis adatainak módosítása történik meg.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egységével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.



A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A távolságmérés itt nem lehetséges! A gomb érvénytelen!

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított kör/ív rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával a kör/ív-et a szerkesztés során érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük.

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a kör/ív új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Kilépés A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg és a funkció végrehajtása is megszakad.

Eldob

A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg, de a rendszer továbbra is a '**Vonal stílus és réteg módosítása**' funkcióban marad.

Rendben

A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a '**Kör/ív stílus és réteg módosítása**' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)



[Elem rétege...](#)

[Kiemelés színe...](#)






[Vonal stílus beállítás... \[V\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjeleneni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Szöveg felirat, stílus és réteg módosítása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Szöveg?...**

Szerszámok:

A 'Szöveg felirat, stílus és réteg módosítása' funkcióba belépéskor megjelenik a kereső kurzor, amivel a módosítandó elemet azonosítani kell. Sikeres azonosítás után az elem a rajzon a kiemelés színével megjelenik és következő dialógus ablakba jutunk:



Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított szöveget.

Stílus>>>

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a szöveg megjelenési jellemzőit.

Beállított

A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő szöveg stílust rendelhetjük a kijelölt szöveghez.



A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióbba, ahol a beállított betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.



Fordítás Ha a [Fordítás idegen nyelvre...](#) funkcióban az 'Idegen nyelvre fordítás' kapcsoló be van kapcsolva, akkor a funkció az alábbi kiegészítést tartalmazza:

Szöveg fordítása idegen nyelvre Szótár>>>

Ahol a 'Szöveg fordítása idegen nyelvre' kapcsoló segítségével anélkül tudjuk a szöveg fordítási tulajdonságát állítani, hogy belépünk a [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba.

Szótár>>>

A gomb segítségével beléphetünk a [szó/mondattár](#)ba, ahol a szerkesztés alatt álló szöveget felvehetjük a szó/mondattár listára, vagy a [szó/mondattár](#)ból választott szöveget a szerkesztés alatt álló szöveg helyére illesztjük.

A szerkesztő ablakban módosíthatjuk a szöveg felirati tartalmát. Ha vannak gyakran ismétlődő szöveg részletek a rajzon akkor használhatjuk a felhasználói sablont. A szerkesztő ablakban lévő szöveget a gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk, gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szövegekből választhatunk!

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított szöveg rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg

A nyomógomb megnyomásával a szöveget a szerkesztés során érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük.

Réteg >>>

A nyomógomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a szöveg új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Kilépés

A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg és a funkció végrehajtása is megszakad.

Eldob

A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg, de a rendszer továbbra is a '**Szöveg stílus és réteg módosítása**' funkcióban marad.

Rendben

A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a '**Szöveg felirat, stílus és réteg módosítása**' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)



[Elem rétege...](#)

[Kiemelés színe...](#)






[Szöveg stílus beállítás... \[S\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjeleneni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Kitöltés stílus és réteg módosítása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Kitöltés ?...**

Szerszámos:

A '**Kitöltés stílus és réteg módosítása**' funkcióba belépéskor megjelenik a kereső kurzor, amivel a módosítandó elemet azonosítani kell. Sikeres azonosítás után az elem a rajzon a kiemelés színével megjelenik és következő dialógus ablakba jutunk:



Az '**Elem**' ablakrészben láthatjuk az azonosított kitöltést.

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Kitöltés stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a kitöltés megjelenési jellemzőit.

A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő kitöltés stílust rendelhetjük a kijelölt kitöltéshez.

A '**Réteg**' ablakrészben láthatjuk az azonosított kitöltés rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

A nyomógomb megnyomásával a kitöltést a szerkesztés során érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük.

A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a kitöltés új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg és a funkció végrehajtása is megszakad.

A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg, de a rendszer továbbra is a '**Kitöltés stílus és réteg módosítása**' funkcióban marad.

A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a '**Kitöltés stílus és réteg módosítása**' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakitásáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)




[Rétegek](#)

[Elem rétege...](#)

[Kiemelés színe...](#)

[Kitöltés stílus beállítás...](#) [K]

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Szimbólum stílus és réteg módosítása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Szimbólum ?...**

Szerszámos:

A 'Szimbólum stílus és réteg módosítása' funkcióba belépéskor megjelenik a kereső kurzor, amivel a módosítandó elemet azonosítani kell. Sikeres azonosítás után az elem a rajzon a kiemelés színével megjelenik és következő dialógus ablakba jutunk:



Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított szimbólumot.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Szimbólum stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a szimbólum megjelenési jellemzőit.

Beállított A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő szimbólum stílust rendelhetjük a kijelölt szimbólumhoz.

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított szimbólum rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával a szimbólumot a szerkesztés során érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük.

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a szimbólum új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Kilépés A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg és a funkció végrehajtása is megszakad.

Eldob A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg, de a rendszer továbbra is a 'Szimbólum stílus és réteg módosítása' funkcióban marad.

Rendben A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a 'Szimbólum stílus és réteg módosítása' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakadásáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)

[Elem rétege...](#)




[Kiemelés színe...](#)

[Szimbólum stílus beállítás... \[B\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Bitkép réteg módosítása**

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Bitkép ?...**

Szerszámos:

A '**Bitkép réteg módosítása**' funkcióba belépéskor megjelenik a kereső kurzor, amivel a módosítandó elemet azonosítani kell. Sikeres azonosítás után az elem a rajzon a kiemelés színével megjelenik és következő dialógus ablakba jutunk:



Az '**Elem**' ablakrészben láthatjuk az azonosított képet.

A '**Réteg**' ablakrészben láthatjuk az azonosított kép rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával a képet a szerkesztés során érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük.

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a kép új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Kilépés A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg és a funkció végrehajtása is megszakad.

Eldob A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg, de a rendszer továbbra is a '**Bitkép réteg módosítása**' funkcióban marad.

Rendben A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a megadott rétegen lesz elhelyezve.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a '**Bitkép réteg módosítása**' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:




- [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
- [Rétegek](#)
- [Elem rétege...](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.

- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Csoport elem felbontás és réteg módosítása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Csoport ?...**

Szerszámok:

A 'Csoport elem felbontás és réteg módosítása' funkcióba belépéskor megjelenik a kereső kurzor, amivel a módosítandó elemet azonosítani kell. Sikeres azonosítás után az elem a rajzon a kiemelés színével megjelenik és a 'Csoport elem módosítása:' dialógus ablakba jutunk:



Ha az azonosított elem szöveg blokk, akkor a '[Szöveg blokk módosítása:](#)' ablak jelenik meg, amelyben az elem tulajdonságai is módosíthatók.

Ha az azonosított elem méretezési elem blokk, akkor a '[Méretezés blokk módosítása:](#)' ablak jelenik meg, amelyben az elem tulajdonságai is módosíthatók.

Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított csoport elemet.

'Felbont' A Felbont bejelölésével a csoport elemet a rajzon részeire bonthatjuk. („felrobbant”). Ha a felbontás be van jelölve a **Rendben** gomb megnyomásával az adatbázis elem alkotó részeiként kezelhető a rajzon. Későbbi egyesítésükre nincs lehetőség!

A '**Réteg**' ablakrészben láthatjuk az azonosított csoport elem rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával a csoport elemet a szerkesztés során érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük.

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a csoport elem új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Szöveg blokk:




Az általános csoport elem módosításának funkcióin túlmenően még az alábbi beállításokat tehetjük:

Stílus>>>

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Szöveg blokk stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a szöveg blokk megjelenési jellemzőit.

Beállított

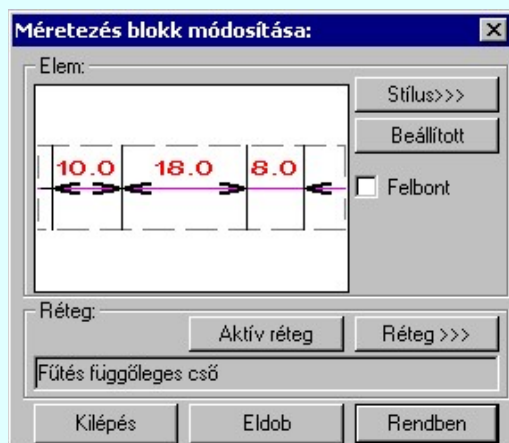
A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő szöveg blokk stílust rendelhetjük a kijelölt szöveghez. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Szöveg blokk stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Szöveg >>>

A nyomógomb megnyomásával a szöveg felirati tartalmát és megjelenítési tulajdonságait is szerkeszthető ablakba jutunk.

Méretezés blokk:


Ekkor méretezés blokk elem rétegén túlmenően a méretezés stílusát is módosíthatjuk.



Stílus>>>

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Méterezés stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a méretezés megjelenési jellemzőit.

Beállított

A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő méretezés stílust rendelhetjük a kijelölt méretezéshez. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Méterezés stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Kilépés

A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg és a funkció végrehajtása is megszakad.

Eldob

A nyomógomb megnyomásával az azonosított elem NEM változik meg, de a rendszer továbbra is a '**Csoport elem felbontás és réteg módosítása**' funkcióban marad.

Rendben

A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a '**Csoport elem felbontás és réteg módosítása**' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)



[Elem rétege...](#)

[Kiemelés színe...](#)



[Szöveg blokk stílus beállítás... \[C\]](#)






[Szöveg blokk... \[c\]](#)



[Méterezés stílus beállítás... \[M\]](#)


Lásd még:


Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A módosítást a rendszer úgy hajtja végre, hogy a módosított elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatát a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a régi elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A módosított elemet pedig az új jellemzőkkel újrarajzolja. E közben olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a módosított elem. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjeleníteni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Elem stílus és réteg módosítása**








Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Bármely elem?...**

Szerszámos: 

Ikon: 

Az '**Elem stílus és réteg módosítás**' működése megegyezik a menüből típusonként elérhető elem módosításokéval, azzal az eltéréssel, hogy nem kell előre megadni a módosítandó elem típusát.

A funkcióba való belépéskor megjelenik a kereső kurzor, amivel a módosítandó elemet azonosítani kell. Sikeres azonosítás után az azonosított elem típusának megfelelően beállítja az aktuális stílust és réteget a kiválasztott elemével megegyezőre. A funkcióval a következő módosítások hajthatók végre:

-  [Vonal ? ... Stílus és réteg módosítása](#)
-  [Kör/ív ? ... Stílus és réteg módosítása](#)
-  [Szöveg ? ... felirat, stílus és réteg módosítása](#)
-  [Kitöltés ? ... Stílus és réteg módosítása](#)
-  [Szimbólum ? ... Stílus és réteg módosítása](#)
-  [Bitkép ? ... Réteg módosítása](#)
-  [Csoport elem ? ... Felbontás és réteg módosítása](#)

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:



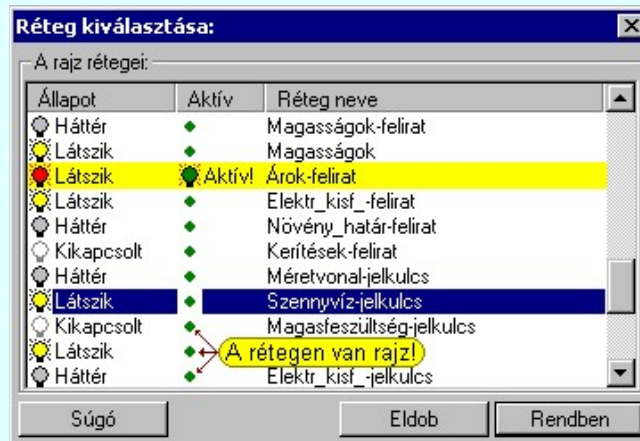
Réteg kiválasztása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓

Elem → [Vonal ?...](#) [Kör/ív?...](#) [Szöveg?...](#)
 • [Kitöltés?...](#) [Szimbólum?...](#) [Bitkép?...](#)
 • [Csoport elem?...](#)
 • [Réteg vonalak...](#) [Réteg szövegek...](#) [Réteg kitöltések...](#)

Szerszámos: , , , , , , , , Nyomógomb: **Réteg >>>**

A 'Réteg kiválasztása' párbeszéd panelon a rajz rétegei közül lehet egy réteget kiválasztani. A rajz rétegei közül azokban a funkciókban szükséges egy másik réteget választani, amelyekben az elemek, vagy elem csoportok rétege megváltoztatható.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez az azonosított elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.

Eldob A gomb megnyomásával az azonosított elem rétege NEM változik meg.

Rendben Kettős kattintással vagy a 'Rendben' gomb megnyomásával a kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve.

Ezekből a funkciókban érhető el:

- [Vonal ? ... Stílus és réteg módosítása](#)
- [Kör/ív ? ... Stílus és réteg módosítása](#)
- [Szöveg ? ... felirat, stílus és réteg módosítása](#)
- [Kitöltés ? ... Stílus és réteg módosítása](#)
- [Szimbólum ? ... Stílus és réteg módosítása](#)
- [Bitkép ? ... Réteg módosítása](#)
- [Csoport elem ? ... Felbontás és réteg módosítása](#)

- [Réteg vonalak stílusának módosítása...](#)
- [Réteg feliratok stílusának módosítása...](#)
- [Réteg kitöltések stílusának módosítása...](#)

Lásd:

- [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)
- [Kiemelés színe...](#)

Korlátozások/megjegyzések:



Réteg vonalak stílusának módosítása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Réteg vonalak stílusa...**

Szerszámok:

A 'Réteg vonalak stílusának módosítása' funkció segítségével a rajz egy kijelölt rétegének minden vonalának és kör/ív-nek a vonal stílusát a **Stílus>>>**-ban beállított stílusra módosíthatjuk egységesen egy műveletben:



A 'Beállított vonal stílus:' ablakrészben láthatjuk azt a vonal stílust, amelyre a funkció módosítani fogja a kijelölt réteg vonalakat. A kijelölt réteg elemek tulajdonságai ehhez a beállításhoz viszonyítva vannak összehasonlítva, és beállítva, hogy a tulajdonságot kell-e változtatni.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet beállítani azt a vonal jellemzőt, amelyre a réteg összes vonalának jellemzőjét változtatjuk.

Változik:

- Szín** A **Szín** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő vonalak színe beállított stílus színére változik. Ha ki van kapcsolva, minden vonal megőrzi az eredeti színét.
- Jelleg** A **Jelleg** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő vonalak jellege beállított stílus jellegére változik. Ha ki van kapcsolva, minden vonal megőrzi az eredeti jellegét.
- Vastagság** A **Vastagság** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő vonalak vastagsága beállított stílus vastagságára változik. Ha ki van kapcsolva, minden vonal megőrzi az eredeti vastagságát.

A tulajdonságok megváltoztatását jelző kapcsolók a funkcióba belépve két állapotúak lehetnek. Az egyik, amikor az összes elem ezen tulajdonsága megegyezik a beállítandó ezen tulajdonságával, akkor a kapcsoló ki van kapcsolva. A másik, amikor van olyan elem, amelynek ezen tulajdonsága eltér a beállítottól. Ekkor a kapcsoló érvénytelen, sötét színnel bekapcsol, jelezve, hogy ezt a tulajdonságot változtatni kell, hogy azonos legyen, mint a beállított. A **Stílus>>>** vagy a **Réteg >>>** feltételek megváltoztatásával ezen kapcsolók állapota újra megvizsgálásra kerül, és ha kell, változik az állapotuk.

A '**Réteg**' ablakrészben láthatjuk a kijelölt réteget. Végrehajtás esetén ezen a rétegen elhelyezett vonalak stílusa fog módosulni.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával az aktív réteget állítjuk be a kijelölt réteget. Érvénytelen, ha már az van kijelölve!

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kijelölhetünk az aktív rétegtől eltérő réteget: [Réteg kiválasztása](#)


Kilépés A nyomógomb megnyomásával a réteg vonalainak módosítása nélkül léphetünk ki a funkcióból. A korábban végrehajtott módosítások érvényben maradnak!


Végrehajtás A nyomógomb megnyomásával a kijelölt réteg minden vonala és kör/ív-e a beállított stílusban fog megjelenni. A gomb csak akkor érvényes, ha van valamilyen jellemző módosításra kijelölve! A végrehajtás után a rendszer a funkcióban marad és új beállítások tehetünk (stílus, vagy réteg változtatás) egy következő végrehajtáshoz.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a '**Réteg vonalak stílusának módosítása**' funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:



 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

 [Vonal stílus beállítás...](#) [V]

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Réteg feliratok stílusának módosítása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Réteg feliratok stílusa...**

Szerszámok:

A 'Réteg feliratok stílusának módosítása' funkció segítségével a rajz egy kijelölt rétegének minden feliratának stílusát a **Stílus>>>**-ban beállított stílusra módosíthatjuk egységesen egy műveletben:




A 'Beállított szöveg stílus:' ablakrészben láthatjuk azt a felirat stílust, amelyre a funkció módosítani fogja a kijelölt réteg feliratokat. A kijelölt réteg elemek tulajdonságai ehhez a beállításhoz viszonyítva vannak összehasonlítva, és beállítva, hogy a tulajdonságot kell-e változtatni.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Szöveg stílus beállítás](#) dialogus ablakba. Itt meg lehet beállítani azt a felirat jellemzőt, amelyre a réteg összes szövegének jellemzőjét változtatjuk.

Változik:

- Szín** A **Szín** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratok színe beállított stílus színére változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti színét.
- Méret** A **Méret** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratok mérete beállított stílus méretére változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti méretét.
- Írány** Az **Írány** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratok iránya beállított stílus irányára változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti irányát.
- Dőlt** A **Dőlt** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratok dőlt jellege beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti dőlt vagy álló jellegét.
- Aláhúzott** A **Aláhúzott** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratok aláhúzott jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti aláhúzott vagy nem aláhúzott jellegét.
- Kövér** A **Kövér** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratok kövér jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti kövér vagy normál jellegét.
- Rajzlap méret** A **Rajzlap méret** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratok rajzlap méret jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti rajzlap méretben vagy felhasználói egységben megadott méret jellegét.
- Takar** A **Takar** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratok takarás jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti takar vagy átlátszó jellegét.
- Talpra áll** A **Talpra áll** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratok talpra áll jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti jellegét, talpra áll, vagy akár az olvashatósági szabályoknak ellentmondóan „fejre állva” is megjelenhet.

- Ref. pont** A **Ref. pont** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő feliratoknak a felhívási ponthoz viszonyított helyzete a beállított stílus szerint megváltozik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti helyzetét a felhívási ponthoz viszonyítva.

 **Fordítás** Ha a [Fordítás idegen nyelvre...](#) funkcióban az **'Idegen nyelvre fordítás'** kapcsoló be van kapcsolva, akkor a funkció az alábbi kiegészítést tartalmazza:

- 'Fordítás idegen nyelvre'**

A **'Fordítás idegen nyelvre'** kapcsoló bekapcsolása esetén rétegen lévő feliratoknak a [Fordítás idegen nyelvre...](#) beállítása változik meg az érvényes stílus szerint. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti fordítási tulajdonságát.

A tulajdonságok megváltoztatását jelző kapcsolók a funkcióba belépve két állapotúak lehetnek. Az egyik, amikor az összes elem ezen tulajdonsága megegyezik a beállítandó ezen tulajdonságával, akkor a kapcsoló ki van kapcsolva. A másik, amikor van olyan elem, amelynek ezen tulajdonsága eltér a beállítottól. Ekkor a kapcsoló érvénytelen, szürke színnel bekapcsolt, jelezve, hogy ezt a tulajdonságot változtatni kell, hogy azonos legyen, mint a beállított. A **Stílus>>>** vagy a **Réteg>>>** feltételek megváltoztatásával ezen kapcsolók állapota újra megvizsgálásra kerül, és ha kell, változik az állapotuk.

A **'Réteg'** ablakrészben láthatjuk a kijelölt réteget. Végrehajtás esetén ezen a rétegen elhelyezett szövegek stílusa fog módosulni.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával az aktív réteget állítjuk be a kijelölt réteget. Érvénytelen, ha már az van kijelölve!

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kijelölhetünk az aktív rétegtől eltérő réteget: [Réteg kiválasztása](#)


Kilépés A nyomógomb megnyomásával a réteg szövegeinek módosítása nélkül léphetünk ki a funkcióból. A korábban végrehajtott módosítások érvényben maradnak!


Végrehajtás A nyomógomb megnyomásával a kijelölt réteg minden felirata a beállított stílusban fog megjelenni. A gomb csak akkor érvényes, ha van valamilyen jellemző módosításra kijelölve! A végrehajtás után a rendszer a funkcióban marad, és új beállítások tehetünk (stílus, vagy réteg változtatás) egy következő végrehajtáshoz.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a **'Réteg feliratok stílusának módosítása'** funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az **'ESC'** billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü **'Kilépés'** funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:



 [Raiz.../aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

 [Szöveg stílus beállítás...](#) [S]

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Réteg kitöltések stílusának módosítása

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Réteg kitöltések stílusa...**

Szerszámok:

A 'Réteg kitöltések stílusának módosítása' funkció segítségével a rajz egy kijelölt rétegének minden kitöltésének stílusát a **Stílus>>>**-ban beállított stílusra módosíthatjuk egységesen egy műveletben:



A 'Beállított kitöltés stílus:' ablakrészben láthatjuk azt a kitöltés stílust, amelyre a funkció módosítani fogja a kijelölt réteg kitöltéseket. A kijelölt réteg elemek tulajdonságai ehhez a beállításhoz viszonyítva vannak összehasonlítva, és beállítva, hogy a tulajdonságot kell-e változtatni.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Kitöltés stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet beállítani azt a kitöltés jellemzőt, amelyre a réteg összes kitöltésének jellemzőjét változtatjuk.

Változik:

- Szín** A **Szín** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő kitöltések színe beállított stílus színére változik. Ha ki van kapcsolva, minden kitöltés megőrzi az eredeti színét.
- Jelleg** A **Jelleg** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő kitöltések jellege beállított stílus jellegére változik. Ha ki van kapcsolva, minden kitöltés megőrzi az eredeti jellegét.
- Ív szelet** Az **Ív szelet** kapcsoló bekapcsolása esetén a rétegen lévő ív szelet kitöltések beállított stílusra változnak. Ha ki van kapcsolva, minden ív szelet kitöltés megőrzi az eredeti beállítását. Ha érvénytelen, akkor a rétegen nincs íves kitöltött elem, amelynek ezt a tulajdonságát változtatni kellene.

A tulajdonságok megváltoztatását jelző kapcsolók a funkcióba belépve két állapotúak lehetnek. Az egyik, amikor az összes elem ezen tulajdonsága megegyezik a beállítandó ezen tulajdonságával, akkor a kapcsoló ki van kapcsolva. A másik, amikor van olyan elem, amelynek ezen tulajdonsága eltér a beállítottól. Ekkor a kapcsoló érvénytelen, szürke színnel bekapcsol, jelezve, hogy ezt a tulajdonságot változtatni kell, hogy azonos legyen, mint a beállított. A **Stílus>>>** vagy a **Réteg >>>** feltételek megváltoztatásával ezen kapcsolók állapota újra megvizsgálásra kerül, és ha kell, változik az állapotuk.

A '**Réteg**' ablakrészben láthatjuk a kijelölt réteget. Végrehajtás esetén ezen a rétegen elhelyezett kitöltések stílusa fog módosulni.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával az aktív réteget állítjuk be a kijelölt réteget. Érvénytelen, ha már az van kijelölve!

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kijelölhetünk az aktív rétegtől eltérő réteget: [Réteg kiválasztása](#)


Kilépés A nyomógomb megnyomásával a réteg kitöltéseinek módosítása nélkül léphetünk ki a funkcióból. A korábban végrehajtott módosítások érvényben maradnak!


Végrehajtás A nyomógomb megnyomásával a kijelölt réteg minden kitöltése a beállított stílusban fog megjelenni. A gomb csak akkor érvényes, ha van valamilyen jellemző módosításra kijelölve! A végrehajtás után a rendszer a funkcióban marad, és új beállítások tehetünk (stílus, vagy réteg változtatás) egy következő végrehajtáshoz.

A módosítás sikeres végrehajtása után a rendszer továbbra is a **'Réteg kitöltések stílusának módosítása'** funkcióban marad a funkció végrehajtás megszakításáig.

A funkció ismétlődő végrehajtását az **'ESC'** billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü **'Kilépés'** funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:



 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

 [Kitöltés stílus beállítás...](#) [K]

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógusablak a képernyőn áthelyezés után megőrzi a módosított helyét. A következő használatkor a felhasználó által megadott helyen jelenik meg.
- A nem kívánatos módosításokat a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Szöveg csere végrehajtása területen

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Szöveg csere területen...**

Szerszámos:

A '**Szöveg csere területen...**' funkció segítségével a rajzon két, átlós pontjával megadott téglalap alakú területen található szövegeket cserélhetjük ki a következő módon: Elsőként a módosítandó területet kijelölő blokk első sarokpontját adjuk meg:

A funkció elindítása után a rendszer [pont beviteli](#) állapotba kerül és a következő pontot kell megadni.

A blokk terület első sarokpontja: [ESC=Kilépés!]

Az első csúcspont megadása után a kurzor mozgásakor gumizott téglalap jelenik meg.

A blokk terület második, átlós pontja: [ESC=Kilépés!]

A második pont megadása után a rendszer lekeresi azon szövegeket, melyeknek a felhívási referencia pontja beleesik a kijelölt téglalap alakú területbe.

A '**Szöveg csere területen...**' funkció végrehajtás lépései:

Lásd:

[Szöveg csere adatok megadása](#)
 [Szöveg csere végrehajtás](#)

Korlátozások/megjegyzések:



Szöveg csere végrehajtása a rajzon


Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Szöveg csere a rajzon...**

Szerszámok: 

A '**Szöveg csere a rajzon...**' funkció segítségével a rajzon valamennyi szöveget egy ablakban áttekinthetjük, és a kijelölt szövegeket, vagy szöveg részleteket ki cserélhetjük egy másik, megadott szövegre a következő módon:

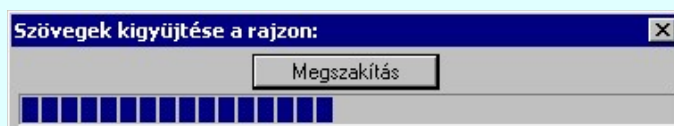
A '**Szöveg csere a rajzon...**' funkció végrehajtás lépései:

Lásd:

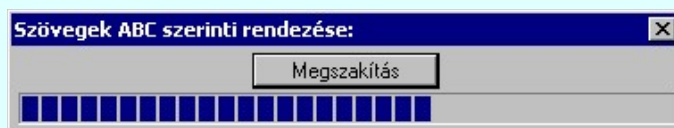
 [Szöveg csere adatok megadása](#)
[Szöveg csere végrehajtás](#)


Szöveg csere adatok megadása:

A szöveg csere panel megjelenése előtt, terjedelmesebb rajzokon megjelenik a szöveg kigyűjtést jelző folyamat:



Ha be van állítva valamely rendezési opció, akkor ezt követi a rendezési panel, terjedelmes rajzoknál ez tetemes időt is igénybe vehet!



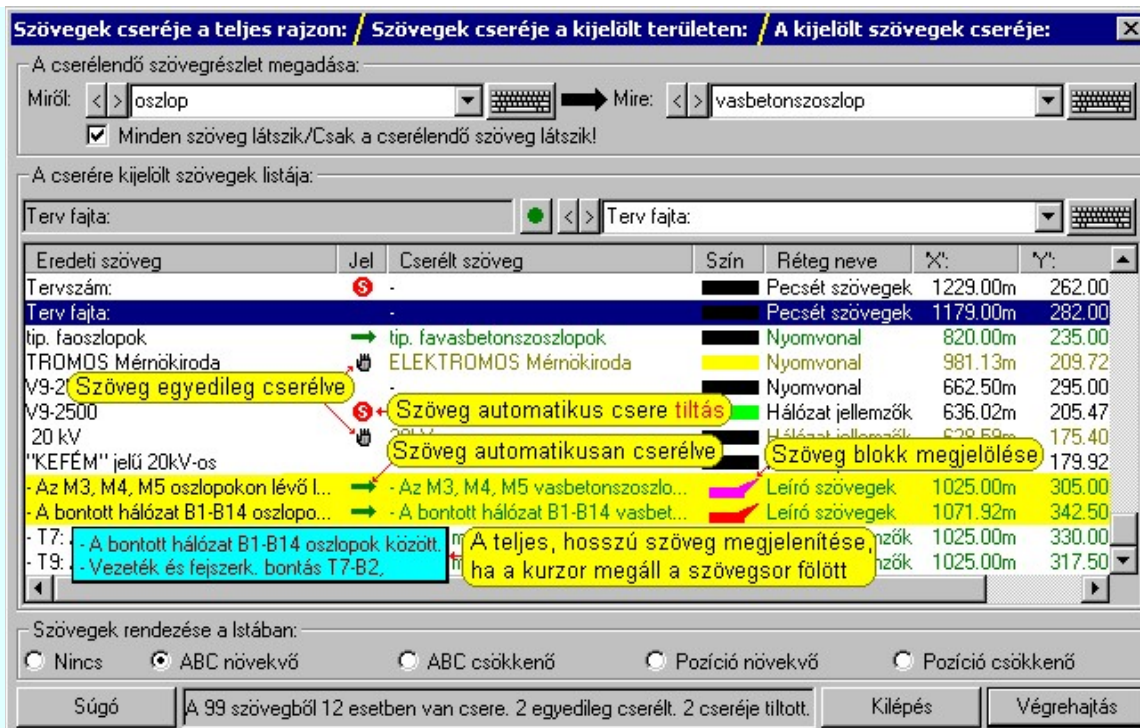
Ha a rendszer elvégezte a szövegek kigyűjtését, és ha kell a rendezését is, akkor a '**Cserére kijelölt szövegek listája:**' ablakban megjelennek a rajz szövegei és fő jellemzői. A listában a szöveg blokkban elhelyezett szövegek megjelölésre kerülnek. Egyrészt ezek lista sorai halvány sárga aláfestést kapnak, másrészt a '**Szín**' oszlopban a színt jelölő egyszerű szöveg téglalap helyet, az alábbi formát látjuk: 

A listában a szöveg tartalom megjelenítésre korlátozott lehet a rendelkezésre álló hely, ezért ha a kurzort a szöveg fölött megállítjuk, akkor a teljes szöveg megjelenik egy felugró ablakban. Ez szöveg blokkban elhelyezett szövegek esetén lehet hasznos.

'**A szövegek rendezése a listában:**' csoportban azt állítjuk be, hogy a rajzon lévő szövegek legyenek-e, és ha igen milyen szempont szerint rendezve.

- ABC növekvő
- ABC csökkenő
- Pozíció növekvő
- Pozíció csökkenő
- Nincs rendezés

A csere panel alján a gombok közötti területen azt láthatjuk, hogy összesen hány darab szöveg van a rajzon, és abból hány esetben van csere, egyedi csere, vagy automatikus csere tiltás.



'A cserélendő szövegrészlet megadása:' csoportban megadjuk azt a szövegrészletet, melyet tartalmazó szövegeket a szöveg csere funkció a megadott szövegrészletre **automatikusan** cserél.

'Miről:' A szerkesztő ablakban azt adjuk meg, hogy mely szövegrészek legyenek cserélve. A miről szerkesztő ablak tartalmát a gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk, gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg csere részleteiből választhatunk!

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

'Mire:' A szerkesztő ablakban azt adjuk meg, hogy miről szerkesztő ablakban megadott szövegrészeket tartalmazó szövegek mire legyenek cserélve. A mire szerkesztő ablak tartalmát a gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk, gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg csere részleteiből választhatunk!

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

Minden szöveg látszik/Csak a cserélendő szöveg látszik!

Kapcsoló ki/be kapcsolásával azt állíthatjuk, hogy a 'Cserére kijelölt szövegek listája:' ablakban látszódjon-e minden szöveg a listában, vagy csak a jobb áttekinthetőség miatt azon szövegek, melyek a csere folyamatban megjelöltek!

A 'Cserére kijelölt szövegek listája:' lista ablakban a kurzorral kijelölt szöveg adatsor megjelenik a lista fejlécében.

A kijelölt szöveget a szerkesztő ablakban egyedileg tudjuk módosítani. A szerkesztő ablak tartalmát a gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk, gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg csere részleteiből választhatunk!





A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.


Ha a kijelölt szöveget egyedileg módosítottuk, akkor a szöveg lista fejlécében és az adatsor **Jel** oszlopában ikon jelenik meg, utalva arra, hogy ezt a cserét kézzel, egyedileg adtuk meg.















A szöveg csere egyedi módosítását elvégezhetjük a lista soron az 'Cserélt szöveg' oszlopban végzett dupla kattintással is. Ekkor a 'Cserélt szöveg' oszlopban megjelenik a szerkesztő ablak, melyben átírhatjuk a szöveget! A szerkesztő ablakból a cserélt szöveg megadása után kiléphetünk egy más funkcióra kattintva az egérrel, vagy az előtte lévő szöveg módosításába léphetünk a **Fel** gomb megnyomásával, a következő szöveg módosításába léphetünk a **Le** gomb megnyomásával. Ha az **Esc** billentyűt nyomjuk meg, akkor a szöveg egyedi módosítás ablakból a rendszer a módosítás rögzítése nélkül lép ki!

A 'Cserére kijelölt szövegek listája:' lista ablak **Jel** oszlopában a szöveg cserére vonatkozó állapotát mutatja a rendszer, mely a következő lehet:

- A szöveg automatikusan cserélt a 'Miről' - 'Mire' csere szövegek alapján! Ekkor a szöveg adatsor 'Cserélt szöveg' és további oszlopai zöld színnel jelennek meg. Ekkor a gomb: 
- ✋ A szöveg kézzel, egyedileg cserélt Ekkor a szöveg adatsor 'Cserélt szöveg' és további oszlopai keki zöld színnel jelennek meg. Ekkor a gomb: 
- ⊘ A szöveg automatikus csere tiltva! Ezzel az opcióval lehet kizárni egyes szövegeket az automatikus csere végrehajtásból! Ekkor a gomb: 
- ⊘ Nincs jel. A szöveg cserélhető lenne automatikusan, de nem tartalmazza a 'Miről' szöveg részletet! Ekkor a gomb: 

 a kijelölési fejlécben található gomb segítségével a szöveg csere állapotok állíthatók. A gomb a következő módon váltja az állapotait:

- | | | | |
|---|------------|---|--|
|  | szabadról |  | tiltottra vált. Ezen a szövegen nem lesz automatikus csere végrehajtás! |
|  | cseréltről |  | tiltottra vált. Ezen a szövegen nem lesz automatikus csere végrehajtás! |
|  | tiltottról |  | szabadra vált, ha a szöveg nem tartalmazza a 'Miről' szöveg részletet! |
| | |  | automatikusan cserélve, ha a szöveg tartalmazza a 'Miről' szöveg részletet! |
|  | egyediről |  | tiltottra vált. Ekkor elveszíti az egyedi csere szöveget! A tiltás megszüntetésével szabadra, vagy cseréltrre vált, a miről mire szövegrészletek függvényében. |

   A szöveg csere állapot állítását elvégezhetjük a lista soron az 'Jel', vagy az 'Eredeti szöveg' oszlopban végzett dupla egér kattintással is

A szöveg csere beállítási panel alján a gombok között területen a rendszer visszajelzi a szöveg csere kijelölés állapotát. Láthatjuk, hogy összesen hány darab szöveg van a kijelölési listán, és abból hány esetben van csere, egyedi csere és tiltás.

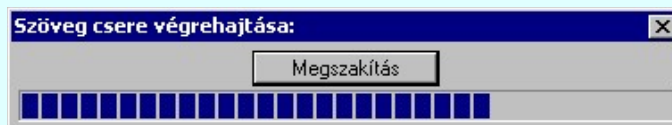
- Végrehajtás** Ha minden beállítást elvégeztünk a szöveg cseréhez, és ez alapján van cserélendő szöveg, akkor a gombot megnyomva megindul a [Szöveg csere végrehajtás](#).
- Kilépés** A gomb megnyomásával a szöveg csere beállítások elvégzése nélkül félbeszakítjuk a funkciót!

Szöveg csere végrehajtás:

Ha a szöveg csere megadása [Szöveg csere adatok megadása](#) panelen elindítjuk a végrehajtási műveletet, akkor az alábbi megerősítési panel jelenik meg, melyen minden a szöveg cserére és kijelöléseire vonatkozó információt megtalálunk:



- Igen** A kijelölt cserék végrehajtása csak az ennek a gombnak a megnyomására történik meg! A szöveg csere folyamat során, terjedelmesebb rajzokon megjelenik a szöveg csere végrehajtást jelző folyamat:



- Nem** Ha a kijelölt cseréket nem akarjuk végrehajtani, de a szöveg csere megadása [Szöveg csere adatok megadása](#) funkcióba változatlan beállítások mellett vissza akarunk térni, akkor ezt a gombot megnyomjuk meg.
- Mégsem** Ha minden eddigi beállítást el akarunk dobni a szöveg cserék végrehajtása nélkül, akkor ez ennek a gomb megnyomásával történik!

Lásd még:

 [Szöveg keresése...](#) [\[Ctrl+W\]](#)


Korlátozások/megjegyzések:

Omega-Soft Kft.
1992-2022

Minden jog fenntartva. ©

[Kapcsolat/E-mail](#)

[OmegaSoft WEB Site](#)

-  A dialógus ablak átméretezhető. Az átméretezett értékeket a rendszer megőrzi!
- Az átméretezéstől függően a szöveg csere visszajelzési ablaka hiányos lehet. (Ha túl kicsi a szöveg csere panel!).

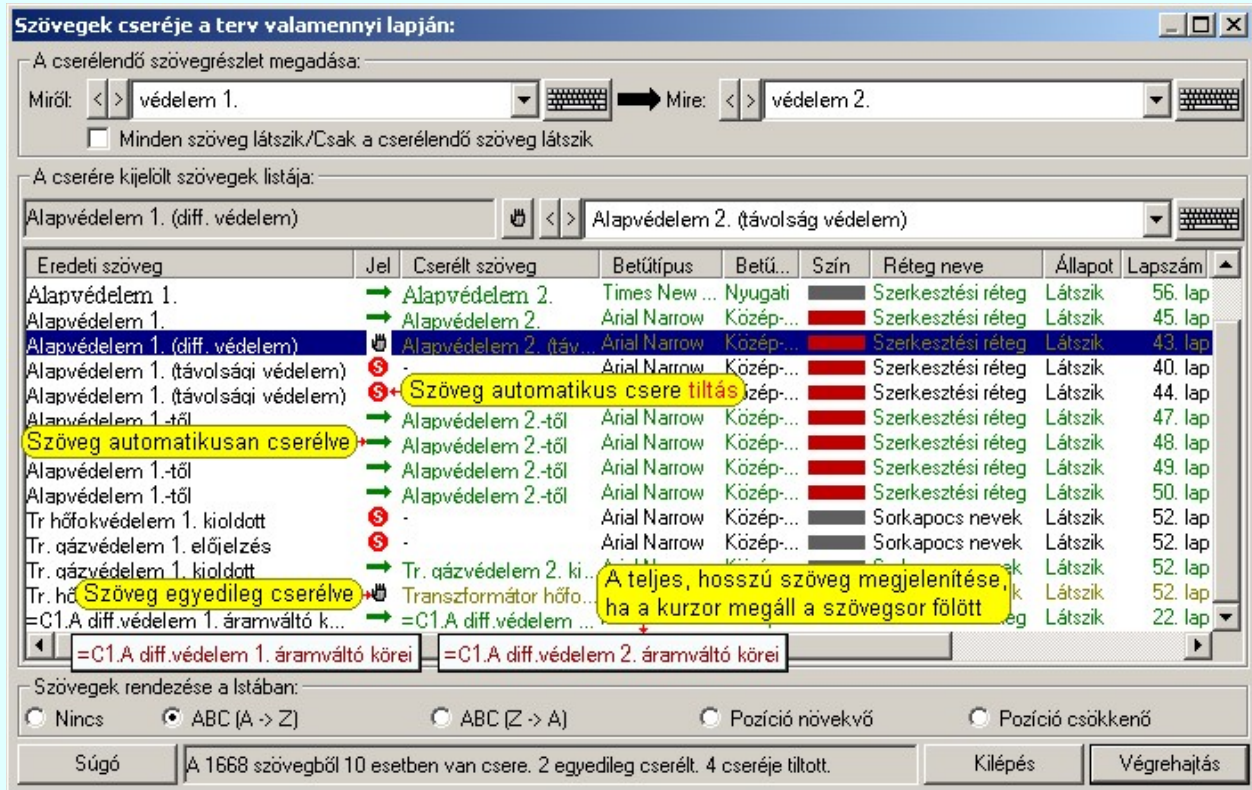


Szöveg csere végrehajtása a tervlap valamennyi lapján

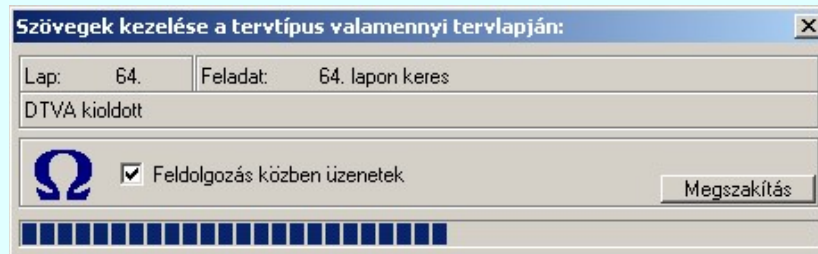
'ELEKTRO rendszer' minden tertípus kezelő modulElérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Szöveg csere a tervlapokon...**

Szerszámos:

A **'Szöveg csere a tervlapokon...'** funkció segítségével az aktuális tertípus valamennyi tervlapjának a szövegeit tudjuk egy ablakban áttekinteni. A kijelölt szövegeket, vagy szöveg részleteket ki cserélhetjük egy másik, megadott szövegre vagy szöveg részletre:



A keresés panel megjelenése előtt, megjelenik a szövegeknek a tervlapokról való kigyűjtést jelző folyamat:



Az aktuális terv valamennyi lapjának átfűsülése után, ha be van állítva valamely rendezési opció, akkor ezt követi a rendezési panel. Terjedelmes terveknel ez tetemes időt is igénybe vehet!



Ha a rendszer elvégezte a szövegek kigyűjtését, és ha kell a rendezését, akkor a **'Szövegek, amelyekben a van a keresendő részlet:'** lista ablakban megjelennek a tervlapok szövegei és fő jellemzői. A listában a szöveg blokkban elhelyezett szövegek megjelölésre kerülnek. Egyrészt ezek lista sorai halvány sárga aláfestést kapnak, másrészt a 'Szín' oszlopban a szint jelölő egyszerű szöveg téglalap helyet, az alábbi formát látjuk:




A listában a szöveg tartalom megjelenítésre korlátozott lehet a rendelkezésre álló hely, ezért ha a kurzort a szöveg fölött megállítjuk, akkor a teljes szöveg megjelenik egy felugró ablakban. Ez szöveg blokkban elhelyezett szövegek esetén lehet hasznos.

'A szövegek rendezése a listában:' csoportban azt állítjuk be, hogy a tervlapokon lévő szövegek legyenek-e, és ha igen milyen szempont szerint rendezve.

- ABC növekvő
- ABC csökkenő
- Pozíció növekvő
- Pozíció csökkenő
- Nincs rendezés




A csere panel alján a gombok között területen azt láthatjuk, hogy összesen hány darab szöveg van a tervlapokon, és abból hány esetben van csere, egyedi csere, vagy automatikus csere tiltás.

'A cserélendő szövegrészlet megadása:' csoportban megadjuk azt a szövegrészletet, melyet tartalmazó szövegeket a szöveg csere funkció a megadott szövegrészletre **automatikusan** cserél.

'Miről:' A szerkesztő ablakban azt adjuk meg, hogy mely szövegrészek legyenek cserélve. A miről szerkesztő ablak tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg csere részleteiből választhatunk!



A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

'Mire:' A szerkesztő ablakban azt adjuk meg, hogy miről szerkesztő ablakban megadott szövegrészeket tartalmazó szövegek mire legyenek cserélve. A mire szerkesztő ablak tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg csere részleteiből választhatunk!






A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.



Minden szöveg látszik/Csak a cserélendő szöveg látszik!


Kapcsoló ki/be kapcsolásával azt állíthatjuk, hogy a 'Cserére kijelölt szövegek listája:' ablakban látszódjon-e minden szöveg a listában, vagy csak a jobb áttekinthetőség miatt azon szövegek, melyek a csere folyamatban megjelöltek!

A 'Cserére kijelölt szövegek listája:' lista ablakban a kurzorral kijelölt szöveg adatsor megjelenik a lista fejlécében.

A kijelölt szöveget a szerkesztő ablakban egyedileg tudjuk módosítani. A szerkesztő ablak tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg csere részleteiből választhatunk!



A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

Ha a kijelölt szöveget egyedileg módosítottuk, akkor a szöveg lista fejlécében és az adatsor **Jel** oszlopában  ikon jelenik meg, utalva arra, hogy ezt a cserét kézzel, egyedileg adtuk meg.



A szöveg csere egyedi módosítását elvégezhetjük a lista soron az 'Cserélt szöveg' oszlopban végzett dupla egér kattintással is. Ekkor a 'Cserélt szöveg' oszlopban megjelenik a szerkesztő ablak, melyben átírhatjuk a szöveget! A szerkesztő ablakból a cserélt szöveg megadása után kiléphetünk egy más funkcióra kattintva az egérrel, vagy az előtte lévő szöveg módosításába léphetünk a **Fel** gomb megnyomásával, a következő szöveg módosításába léphetünk a **Le** gomb megnyomásával. Ha az **Esc** billentyűt nyomjuk meg, akkor a szöveg egyedi módosítás ablakból a rendszer a módosítás rögzítése nélkül lép ki!

A 'Cserére kijelölt szövegek listája:' lista ablak **Jel** oszlopában a szöveg cserére vonatkozó állapotát mutatja a rendszer, mely a következő lehet:



A szöveg automatikusan cserélt a 'Miről' - 'Mire' csere szövegek alapján! Ekkor a szöveg adatsor 'Cserélt szöveg' és további oszlopai zöld színnel jelennek meg.

Ekkor a gomb:



A szöveg kézzel, egyedileg cserélt Ekkor a szöveg adatsor 'Cserélt szöveg' és további oszlopai keki zöld színnel jelennek meg.

Ekkor a gomb:



A szöveg automatikus csere tiltva! Ezzel az opcióval lehet kizárni egyes szövegeket az automatikus csere végrehajtásból!

Ekkor a gomb:



Nincs jel. A szöveg cserélhető lenne automatikusan, de nem tartalmazza a 'Miről' szöveg részletet!

Ekkor a gomb:



a kijelölési fejlécében található gomb segítségével a szöveg csere állapotok állíthatók. A gomb a következő módon váltja az állapotait:



szabadról



tiltotra vált. Ezen a szövegen nem lesz automatikus csere végrehajtás!



cseréltről



tiltottra vált. Ezen a szövegen nem lesz automatikus csere végrehajtás!



tiltottról



szabadra vált, ha a szöveg nem tartalmazza a 'Miről' szöveg részletet!



automatikusan cserélve, ha a szöveg tartalmazza a 'Miről' szöveg részletet!



egyediről



tiltottra vált. Ekkor elveszíti az egyedi csere szöveget! A tiltás megszüntetésével szabadra, vagy cseréltré vált, a miről mire szövegrészletek függvényében.



A szöveg csere állapot állítását elvégezhetjük a lista soron az 'Jel', vagy az 'Eredeti szöveg' oszlopban végzett dupla egér kattintással is

A szöveg csere beállítási panel alján a gombok között területen a rendszer visszajelzi a szöveg csere kijelölés állapotát. Láthatjuk, hogy összesen hány darab szöveg van a kijelölési listán, és abból hány esetben van csere, egyedi csere és tiltás.

Végrehajtás

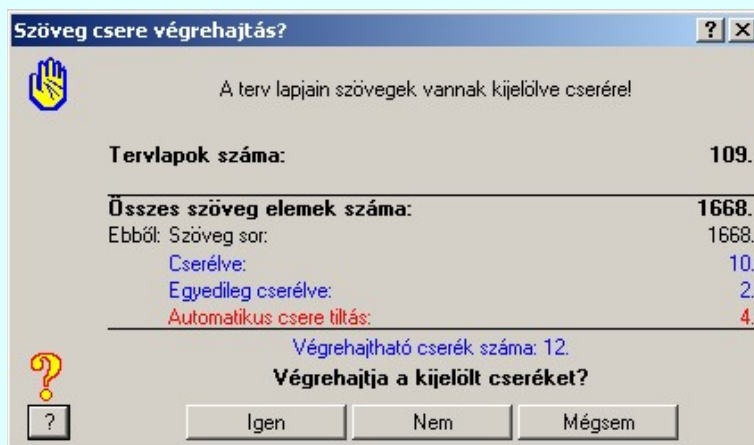
Ha minden beállítást elvégeztünk a szöveg cseréhez, és ez alapján van cserélendő szöveg, akkor a gombot megnyomva megindul a [Szöveg csere végrehajtás](#).

Kilépés

A gomb megnyomásával a szöveg csere beállítások elvégzése nélkül félbeszakítjuk a funkciót!

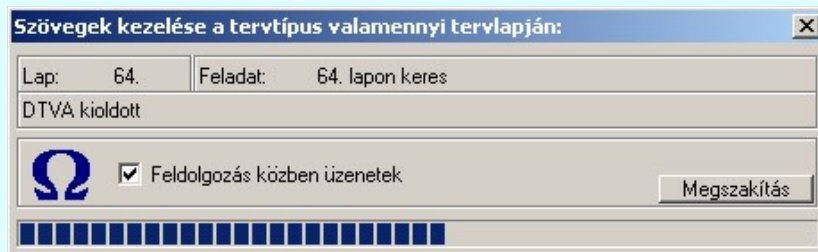
Szöveg csere végrehajtás:

Ha a szöveg csere megadása [Szöveg csere a terv valamennyi lapján](#) panelen elindítjuk a végrehajtási műveletet, akkor az alábbi megerősítési panel jelenik meg, melyen minden a szöveg cserére és kijelöléseire vonatkozó információt megtalálunk:



Igen

A kijelölt cserék végrehajtása csak az ennek a gombnak a megnyomására történik meg! A szöveg csere folyamat során megjelenik a szöveg csere végrehajtást jelző folyamat:



Nem

Ha a kijelölt cseréket nem akarjuk végrehajtani, de a szöveg csere megadása [Szöveg csere a terv valamennyi lapján](#) funkcióba változatlan beállítások mellett vissza akarunk térni, akkor ezt a gombot megnyomjuk meg.

Mégsem

Ha minden eddigi beállítást el akarunk dobni a szöveg cserék végrehajtása nélkül, akkor ez ennek a gomb megnyomásával történik!

Lásd még:



[Szöveg keresése...](#)

[Ctrl+W]


Korlátozások/megjegyzések:

- A dialógus ablak átméretezhető. Az átméretezett értékeket a rendszer megőrzi!
- Az átméretezéstől függően a szöveg csere visszajelzési ablaka hiányos lehet. (Ha túl kicsi a szöveg csere panel!).

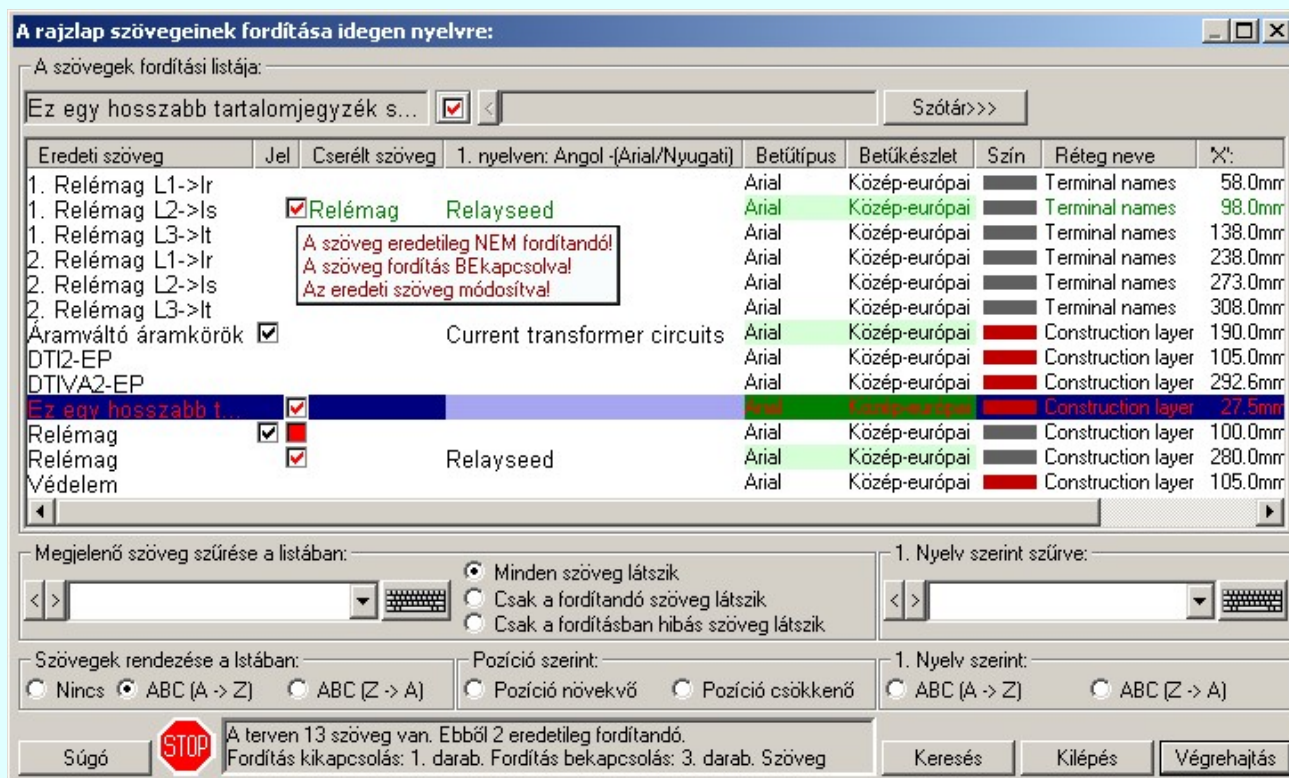


Rajz szövegeinek fordítása idegen nyelvre

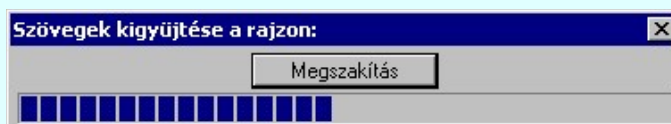
Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Rajz fordítása idegen nyelvre...**

Szerszámos: 

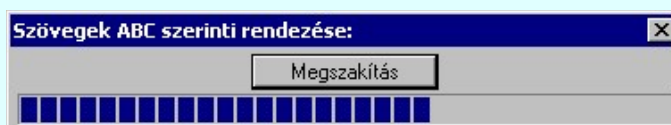
A 'Rajz fordítása idegen nyelvre...' funkció segítségével egy rajzon valamennyi szöveget egy ablakban áttekinthetjük. Az idegen nyelvi fordítási tulajdonságait láthatjuk és állíthatjuk. A kijelölt szövegek tulajdonságait egy művelettel megváltoztathatjuk. A kijelölt szöveget meg is kerestethetjük a rendszerrel.



A fordítást segítő panel megjelenése előtt, terjedelmesebb rajzokon megjelenik a szöveg kigyűjtést jelző folyamat:



Ha be van állítva valamely rendezési opció, akkor ezt követi a rendezési panel, terjedelmes rajzoknál ez tetemes időt is igénybe vehet!







Ha a rendszer elvégezte a szövegek kigyűjtését, és ha kell a rendezését, akkor a 'Szövegek fordítási listája:' lista ablakban megjelennek a rajz szövegei és fő jellemzői.

A listában a szöveg tartalom megjelenítésre korlátozott lehet a rendelkezésre álló hely, ezért ha a kurzort a szöveg fölé megállítjuk, akkor a teljes szöveg megjelenik egy felugró ablakban.

'Megjelenő szöveg szűrése a listában:'

A funkciócsoport segítségével a rajzon található szövegeket megszűrhetjük. Így a 'Szövegek fordítási listája:' ablakban csak egy célszerűen leválogatott lista jelenik meg a rajzon található szövegekből. A listában csak azok a szövegek fognak megjelenni, amelyek karakterre pontosan tartalmazzák a 'szűrés' szövegrészletet.

A 'szűrés' jelentő szövegrészlet a szerkesztő ablakban adhatjuk meg. A szerkesztő ablak pillanatnyi tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!




 A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.


Ezen túlmenően a szövegek alábbi tulajdonságai szerint is szűrhetjük a listánkat:

- Minden szöveg látszik
- Csak a fordítandó szöveg látszik
- Csak a fordításban hibás szöveg látszik

'1. Nyelv szerint szűrve'




A funkciócsoport segítségével a rajzon található szövegek listáját az 1. nyelv szerinti fordítás alapján szűrhetjük egy szöveg részlet alapján. A listában csak azok a szövegek fognak megjelenni, amelyek karakterre pontosan tartalmazzák a 'szűrés' szövegrészletet.


Az 1. nyelv szerinti 'szűrés' jelentő szövegrészlet az itt található szerkesztő ablakban adhatjuk meg. A szerkesztő ablak pillanatnyi tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!

 A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

'2. Nyelv szerint szűrve' (Ha van 2. nyelv szerinti fordítás is!)

A funkciócsoport segítségével a rajzon található szövegek listáját a 2. nyelv szerinti fordítás alapján szűrhetjük egy szöveg részlet alapján. A listában csak azok a szövegek fognak megjelenni, amelyek karakterre pontosan tartalmazzák a 'szűrés' szövegrészletet.

A 1. nyelv szerinti 'szűrés' jelentő szövegrészlet az itt található szerkesztő ablakban adhatjuk meg. A szerkesztő ablak pillanatnyi tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!

 A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.





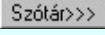

A '**Szövegek fordítási listája**:' lista ablakban a rajznak csak azon szövegei fognak megjelenni, amelyek valamennyi szűrés feltételnek megfelelnek.

'A szövegek rendezése a listában:' csoportban azt állítjuk be, hogy a listában megjelenő szövegek legyenek-e, és ha igen milyen szempont szerint rendezve.

- Nincs rendezés
- ABC növekvő
- ABC csökkenő
- Pozíció növekvő
- Pozíció csökkenő
- 1. Nyelv szerint: ABC növekvő
- 1. Nyelv szerint: ABC csökkenő
- 2. Nyelv szerint: ABC növekvő (Ha van 2. nyelv szerinti fordítás is!)
- 2. Nyelv szerint: ABC csökkenő (Ha van 2. nyelv szerinti fordítás is!)

A szövegek fordítása panel alján a gombok közötti területen azt láthatjuk, hogy összesen hány darab szöveg van a rajzon, és abból hány szöveg fordítandó eredetileg, hány szöveg fordításának KI/BE kapcsolása van kijelölve, van-e egyedi szöveg csere, és a fordításra kijelölt szövegek megtalálhatók-e a szó/mondattárban. Azaz van-e fordítási hiba. Ha valamely szöveg fordítandó, de a szöveg nem található a szó/mondattárban, akkor ennek a szövegnek a lista sora rózsaszín aláfestéssel jelenik meg a listában!

	A terven 13 szöveg van. Ebből 2 eredetileg fordítandó. Fordítás kikapcsolás: 1. darab. Fordítás bekapcsolás: 3. darab. Szöveg csere: 1. darab. Fordítási hiba: 1. darab.
vagy	
	A terven 13 szöveg van. Ebből 2 eredetileg fordítandó. Fordítás kikapcsolás: 1. darab. Fordítás bekapcsolás: 2. darab. Szöveg csere: 1. darab.

A '**Szövegek fordítási listája**:' lista ablakban a kurzorral kijelölt szöveg adatsor megjelenik a lista fejlécében. Ebben a szerkesztési sávban KI/BE kapcsolhatjuk a kijelölt szöveg fordítását a  (  ) kapcsoló segítségével. A  gomb segítségével beléphetünk a szó/mondattárba, ahol a kijelölt szöveget felvehetjük a listára, vagy a kijelölt szöveg helyett egy másik szöveget választhatunk a szó/mondattárban, amelynek hatására a rendszer a rajzon a szöveget végrehajtás esetén kicseréli, vagy a  gomb segítségével az így beállított szöveg cserét visszavonhatjuk. (Ez csak akkor érvényes, ha a kijelölt szöveghez már adtuk meg cserélendő szöveget!)

Tr. gázvédelem	<input checked="" type="checkbox"/>	<	Tr. hőfokvédelem	Szótár>>>
----------------	-------------------------------------	---	------------------	-----------

Szövegek fordítási állapotának KI/BE kapcsolása











A 'Szövegek fordítási listája:' ablakban megjelenő szövegek fordítási tulajdonságait az eredeti állapothoz képest KI/BE kapcsolhatjuk. A fordítási állapot megváltoztatását elvégezhetjük a lista fölött elhelyezkedő, az aktuálisan kijelölt lista sor adatait tartalmazó kapcsoló segítségével. A lista soron a 'Jel', vagy az 'Eredeti szöveg' oszlopban végzett dupla egérekattintással, vagy egyszerre több lista sor kijelölésével a lebegő menü segítségével is!

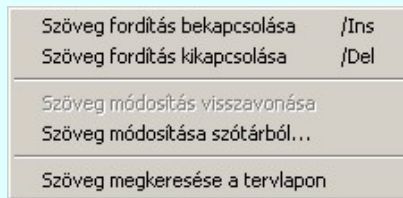
A 'Szövegek fordítási listája:' lista ablak **Jel** oszlopában a szöveg fordítási állapotára vonatkozó állapotát mutatja a rendszer, mely a következő lehet:

- A szöveg eredetileg fordítandó, és **nincs** kijelölve a fordítás kikapcsolására! Ekkor a gomb:
- A szöveg eredetileg **nem** fordítandó, és **nincs** kijelölve a fordítás bekapcsolására! Ekkor a gomb:
- Ekkor nincs semmilyen jel az adatsor **Jel** oszlopában.
- A szöveg eredetileg fordítandó, és **ki van** jelölve a fordítás kikapcsolására! Ekkor a gomb:
- A szöveg eredetileg nem fordítandó, és **ki van** kijelölve a fordítás bekapcsolására! Ekkor a gomb:

() a kijelölési fejlécben található gomb segítségével a szöveg fordítási állapotok állíthatók. A gomb a következő módon váltja az állapotait:

- Nem fordítandóról fordítandóra. Ez a szöveg majd fordítandó lesz!
- Fordítandóról nem fordítandóra. Ez a szöveg majd nem lesz fordítandó!

-   A szöveg fordítási állapot állítását elvégezhetjük a lista soron a 'Jel', vagy az 'Eredeti szöveg' oszlopban végzett dupla egér kattintással is
-   Több szöveget is kijelölhetünk a fordítási állapot átállítására, ha az egérrel a kijelölendő szöveg sorára való kattintással egy időben nyomva tartjuk a 'Ctrl' billentyű gombot is!
-   A szöveg lista egy tartományát jelölhetjük ki, ha az egérrel a kijelölendő szöveg sorára való kattintással egy időben nyomva tartjuk a 'Shift' billentyű gombot is! Ekkor az előző egér kattintás és a legutolsó egér kattintás közötti szövegek lesznek egyszerre kijelölve!
-  **'Insert'** A kijelölt szöveg, vagy szövegek fordítási jellegét bekapcsolhatjuk a billentyűzet 'Insert' gombjának megnyomásával is. Ha a kijelölt szöveg, vagy szövegek már bekapcsoltak fordításra, akkor a gomb megnyomására nem történik semmi!
-  **'Delete'** A kijelölt szöveg, vagy szövegek fordítási jellegét kikapcsolhatjuk a billentyűzet 'Delete' gombjának megnyomásával is. Ha a kijelölt szöveg, vagy szövegek már kikapcsoltak fordításra, akkor a gomb megnyomására nem történik semmi!
-   A kijelölt szöveg, vagy szövegek fordítási jellegét elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ekkor e legördülő menüben megjelennek a lehetséges funkciók, az érvényes állapotnak megfelelően.







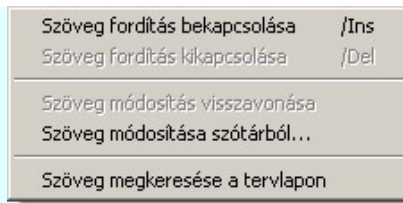
Ekkor a lebegőmenüben a kijelölt szöveg, vagy szövegek fordítási jellegének bekapcsolásához válasszuk a 'Szöveg fordítás bekapcsolása /Ins' menüpontot. A fordítási jellegének kikapcsolásához válasszuk a 'Szöveg fordítás kikapcsolása /Del' menüpontot.

Szövegek cseréje és fordítási állapotának BEkapcsolása

A 'Szövegek fordítási listája:' ablakban megjelenő szövegeknek a tartalmát is megváltoztathatjuk úgy, hogy a szöveg eredetileg is fordítható volt, vagy fordítandó lesz. A szöveg cserét elvégezhetjük a lista fölött elhelyezkedő, gomb segítségével. A lista soron végzett a 'Cserélt szöveg', vagy az '1. Nyelven: Angol (Arial/Nyugati)' oszlopban dupla egérekattintással, vagy a lebegő menü segítségével is!


A szöveget csak a [Szó/mondattár](#)-ban található szövegre lehet kicseréni! Szöveg csere esetén a szöveg a módosítások után csak fordítandó állapotú lehet!

-   A szöveg cserét elvégezhetjük a lista soron a 'Cserélt szöveg', vagy az '1. Nyelven: Angol (Arial/Nyugati)' oszlopban végzett dupla egér kattintással is
-   A kijelölt szöveg cseréjét elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ekkor e legördülő menüben megjelennek a lehetséges funkciók, az érvényes állapotnak megfelelően.



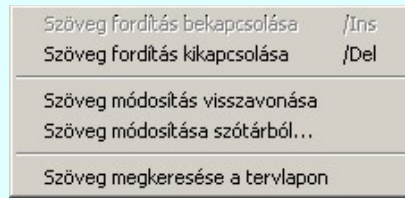
Ekkor a lebegőmenüben a kijelölt szöveg cseréjéhez válasszuk a **'Szöveg módosítása szótárból'** menüpontot.

◀ Szövegek cseréjének visszavonása

Ha a **'Szövegek fordítási listája:'** ablakban valamely szövegeknek a cseréjét az előzőek szerint beállítottuk, akkor azt visszavonhatjuk a lista fölött elhelyezkedő, ekkor érvényessé váló  gomb segítségével. Ezt elvégezhetjük a lebegő menü segítségével is. Vagy egyszerűen a szöveg fordítást kikapcsoljuk. A korábban beállított szöveg csere a későbbiakban nem állítható vissza!



A kijelölt szöveg csere visszavonását elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ekkor a legördülő menüben megjelennek a lehetséges funkciók, az érvényes állapotnak megfelelően.



Ekkor a lebegőmenüben a kijelölt szöveg csere megszüntetéséhez válasszuk a **'Szöveg módosítása visszavonása'** menüpontot.

Keresés

A rajzon megkeresni kívánt szöveg elhelyezését a rendszer megmutatja. Ehhez egérrel jelöljük ki a keresendő szöveget és a gomb megnyomására a rendszer kilép a dialógus ablakból. Ha kell új ablakozási megjelenítésével a keresett szöveget megjelöli a rendszer!

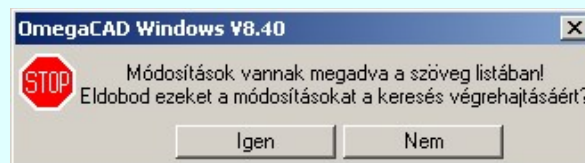


A kívánt szöveg keresését elvégezhetjük a **'A szövegek fordítási listája:'** lista soron a **'Szín', 'Réteg neve', 'X:', 'Y:', 'Forgatás'** oszlopban végzett dupla egér kattintással is.



A kívánt szöveg keresését elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ekkor a legördülő menüben megjelennek a lehetséges funkciók, az érvényes állapotnak megfelelően. Ekkor a lebegőmenüben a kijelölt szöveg rajzon való megkereséshez válasszuk a **'Szöveg megkeresése a tervlapon'** menüpontot.

Ha a fordítási listán már adtunk meg bármilyen változtatási utasítást, akkor ezek a keresés miatt nem kerülnek végrehajtásra, elvesznek. Ezért ilyen esetben megjelenik az alábbi kérdés:



Igen

A keresés végrehajtható, a beállított módosítások elvesznek.

Nem

A keresés nem történik meg, visszatérünk a [Rajzlap szövegeinek fordítása idegen nyelvre](#) panelre.

Végrehajtás

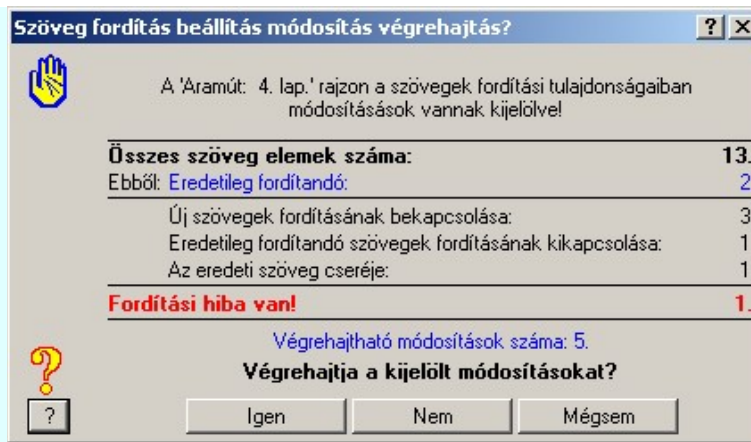
Ha minden beállítást elvégeztünk a szöveg cseréhez, és ez alapján van cserélendő szöveg, akkor a gombot megnyomva megindul a [Szöveg fordítási tulajdonságok végrehajtás](#).

Kilépés

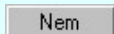
A gomb megnyomásával a szöveg fordítás beállítások elvégzése nélkül félbeszakítjuk a funkciót!

Szöveg fordítási tulajdonságok végrehajtás:

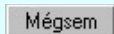
Ha a szöveg fordítás megadása [Rajzlap szövegeinek fordítása idegen nyelvre](#) panelen elindítjuk a végrehajtási műveletet, akkor az alábbi megerősítési panel jelenik meg, melyen minden a fordításra és cserére vonatkozó információt megtalálunk:



A kijelölt fordítási tulajdonságok és cserék végrehajtása csak az ennek a gombnak a megnyomására történik meg! A szöveg tulajdonságok és cserék átállítása folyamat során, terjedelmesebb rajzokon megjelenik a végrehajtást jelző folyamat:



Ha a kijelölt fordítási tulajdonságokat nem akarjuk végrehajtani, de a [Rajzlap szövegeinek fordítása idegen nyelvre](#) funkcióba változatlan beállítások mellett vissza akarunk térni, akkor ezt a gombot nyomjuk meg.



Ha minden eddigi beállítást el akarunk dobni a szöveg fordítási tulajdonságok megváltoztatása nélkül, akkor ez ennek a gomb megnyomásával történik!

A funkció csak akkor érhető el, ha a:



Elektro rendszer beállítások

Fordítás idegen nyelvre

[Fordítás idegen nyelvre funkcióban](#)

Az **'Idegen nyelvre fordítás'** kapcsoló be van kapcsolva!

Csak a [Grafikus alaprendszer](#) használata esetén a: [Megjelenítés](#) menü [Fordítás idegen nyelvre...](#) funkcióban:

Az **'Idegen nyelvre fordítás'** kapcsoló be van kapcsolva!

Lásd még:



[Tervlapok fordítása idegen nyelvre...](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A szöveg blokkok jelenleg nem fordíthatók!
- A dialógus ablak átméretezhető. Az átméretezett értékeket a rendszer megőrzi!
- Az átméretezéstől függően a szöveg visszajelzési ablaka hiányos lehet. (Ha túl kicsi a szöveg csere panel!).



A terv valamennyi tervlapján szövegek fordítása idegen nyelvre

'ELEKTRO rendszer' minden tervtípus kezelő modulElérés: Menü: **Módosít** ↓
Elem → **Tervlapok fordítása idegen nyelvre...**

Szerszámos:

A **'Tervlapok fordítása idegen nyelvre...'** funkció segítségével az aktuális tervtípus valamennyi tervlapján elhelyezett szöveget egy ablakban áttekinthetjük, idegen nyelvi fordítási tulajdonságait állíthatjuk, és a kijelölt szövegek tulajdonságait egy műveletsorral megváltoztathatjuk. A kijelölt szöveget meg is kerestethetjük a rendszerrel.

A terv valamennyi lapjának szövegeinek fordítása idegen nyelvre:

A szövegek fordítási listája:

Ez egy hosszabb tartalomjegyzék s... Szótár>>

Eredeti szöveg	Jel	Cserélt szöveg	1. nyelven: Angol -(Arial/Nyugati)	Betűtípus	Betűkészlet	Szín	Réteg neve	Lapszám
1. Relémag L1->lr		<input checked="" type="checkbox"/> Relémag	Relayseed	Arial	Közép-európai		Szerkesztési réteg	3. lap
1. Relémag L2->ls				Arial	Közép-európai		Szerkesztési réteg	3. lap
1. Relémag L3->lt				Arial	Közép-európai		Szerkesztési réteg	3. lap
2. Relémag L1->lr				Arial	Közép-európai		Sorkapocs nevek	3. lap
2. Relémag L2->ls				Arial	Közép-európai		Sorkapocs nevek	4. lap
2. Relémag L3->lt				Arial	Közép-európai		Sorkapocs nevek	4. lap
Áramváltó áramkörök	<input checked="" type="checkbox"/>		Current transformer circuits	Arial	Közép-európai		Sorkapocs nevek	4. lap
működtető feszültség	<input checked="" type="checkbox"/>			Arial Narrow	Közép-európai		Kábel azonosítók	6. lap
DTVA2-EP					Közép-európai		Construction layer	6. lap
Ez egy hosszabb t...	<input checked="" type="checkbox"/>				Közép-európai		Szerkesztési réteg	7. lap
Relémag	<input checked="" type="checkbox"/>				Közép-európai		Construction layer	8. lap
Relémag	<input checked="" type="checkbox"/>				Közép-európai		Mező kapcsolat ...	10. lap
Védelem	<input checked="" type="checkbox"/>				Közép-európai		Mező kapcsolat ...	10. lap

Megjelenő szöveg szűrése a listában:

Minden szöveg látszik
 Csak a fordítandó szöveg látszik
 Csak a fordításban hibás szöveg látszik

1. Nyelv szerint szűrve:

Szövegek rendezése a listában: Nincs ABC (A -> Z) ABC (Z -> A)

Pozíció szerint: Pozíció növekvő Pozíció csökkenő

1. Nyelv szerint: ABC (A -> Z) ABC (Z -> A)

Súgó A terven 13 szöveg van. Ebből 2 eredetileg fordítandó.
 Fordítás kikapcsolás: 1. darab. Fordítás bekapcsolás: 3. darab. Szöveg

Keresés Kilépés Végrehajtás

A fordítást segítő panel megjelenése előtt, megjelenik a szövegeknek a tervlapokról való kigyűjtést jelző folyamat:

Szövegek kezelése a tervtípus valamennyi tervlapján:

Lap: 64. Feladat: 64. lapon keres

DTVA kioldott

Feldolgozás közben üzenetek

Progress bar

Az aktuális terv valamennyi lapjának átfűstülése után, ha be van állítva valamely rendezési opció, akkor ezt követi a rendezési panel. Terjedelmes terveknel ez tetemes időt is igénybe vehet!

Szövegek ABC szerinti rendezése:




Progress bar


Ha a rendszer elvégezte a szövegek kigyűjtését, és ha kell a rendezését, akkor a **'Szövegek fordítási listája:'** lista ablakban megjelennek a terv valamennyi lapjának szövegei és fő jellemzői.

A listában a szöveg tartalom megjelenítésre korlátozott lehet a rendelkezésre álló hely, ezért ha a kurzort a szöveg fölé megállítjuk, akkor a teljes szöveg megjelenik egy felugró ablakban.

'Megjelenő szöveg szűrése a listában:'

A funkciócsoport segítségével a terv valamennyi lapján található szövegeket megsűrhetjük. Így a **'Szövegek fordítási listája:'** ablakban csak egy célszerűen leválogatott lista jelenik meg a terv valamennyi lapján található szövegekből. A listában csak azok a szövegek fognak megjelenni, amelyek karakterre pontosan tartalmazzák a 'szűrés' szövegrészletet.

A 'szűrés' jelentő szövegrészlet a szerkesztő ablakban adhatjuk meg. A szerkesztő ablak pillanatnyi tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!




 A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.


Ezen túlmenően a szövegek alábbi tulajdonságai szerint is szűrhetjük a listánkat:

- Minden szöveg látszik**
- Csak a fordítandó szöveg látszik**
- Csak a fordításban hibás szöveg látszik**

'1. Nyelv szerint szűrve'




A funkciócsoport segítségével a terv valamennyi lapján található szövegek listáját az 1. nyelv szerinti fordítás alapján szűrhetjük egy szöveg részlet alapján. A listában csak azok a szövegek fognak megjelenni, amelyek karakterre pontosan tartalmazzák a 'szűrés' szövegrészletet.


Az 1. nyelv szerinti 'szűrés' jelentő szövegrészlet az itt található szerkesztő ablakban adhatjuk meg. A szerkesztő ablak pillanatnyi tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!

 A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

'2. Nyelv szerint szűrve' (Ha van 2. nyelv szerinti fordítás is!)

A funkciócsoport segítségével a terv valamennyi lapján található szövegek listáját a 2. nyelv szerinti fordítás alapján szűrhetjük egy szöveg részlet alapján. A listában csak azok a szövegek fognak megjelenni, amelyek karakterre pontosan tartalmazzák a 'szűrés' szövegrészletet.

A 2. nyelv szerinti 'szűrés' jelentő szövegrészlet az itt található szerkesztő ablakban adhatjuk meg. A szerkesztő ablak pillanatnyi tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!

 A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.



A **'Szövegek fordítási listája:'** lista ablakban a terv valamennyi lapjának csak azon szövegei fognak megjelenni, amelyek valamennyi szűrési feltételnek megfelelnek.


'A szövegek rendezése a listában:' csoportban azt állítjuk be, hogy a listában megjelenő szövegek legyenek-e, és ha igen milyen szempont szerint rendezve.

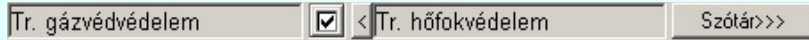
- Nincs rendezés
- ABC növekvő
- ABC csökkenő
- Pozíció növekvő
- Pozíció csökkenő
- 1. Nyelv szerint: ABC növekvő
- 1. Nyelv szerint: ABC csökkenő
- 2. Nyelv szerint: ABC növekvő (Ha van 2. nyelv szerinti fordítás is!)
- 2. Nyelv szerint: ABC csökkenő (Ha van 2. nyelv szerinti fordítás is!)

A szövegek fordítása panel alján a gombok közötti területen azt láthatjuk, hogy összesen hány darab szöveg van a terv valamennyi lapján, és abból hány szöveg fordítandó eredetileg, hány szöveg fordításának KI/BE kapcsolása van kijelölve, van-e egyedi szöveg csere, és a fordításra kijelölt szövegek megtalálhatók-e a szó/mondattárban. Azaz van-e fordítási hiba. Ha valamely szöveg fordítandó, de a szöveg nem található a szó/mondattárban, akkor ennek a szövegnek a lista sora rózsaszín aláfestéssel jelenik meg a listában!

	A terven 13 szöveg van. Ebből 2 eredetileg fordítandó. Fordítás kikapcsolás: 1. darab. Fordítás bekapcsolás: 3. darab. Szöveg csere: 1. darab. Fordítási hiba: 1. darab.
vagy	
	A terven 13 szöveg van. Ebből 2 eredetileg fordítandó. Fordítás kikapcsolás: 1. darab. Fordítás bekapcsolás: 2. darab. Szöveg csere: 1. darab.

A **'Szövegek fordítási listája:'** lista ablakban a kurzorral kijelölt szöveg adatsor megjelenik a lista fejlécében. Ebben a szerkesztési sávban **KI/BE** kapcsolhatjuk a kijelölt szöveg fordítását a  () kapcsoló segítségével. A  gomb segítségével beléphetünk a szó/mondattárba, ahol a kijelölt szöveget felvehetjük a listára, vagy a kijelölt szöveg helyett egy másik szöveget választhatunk a szó/mondattárban, amelynek hatására a rendszer a terv valamennyi lapján a szöveget

végrehajtás esetén kicseréli, vagy a  gomb segítségével az így beállított szöveg cserét visszavonhattjuk. (Ez csak akkor érvényes, ha a kijelölt szöveghez már adtunk meg cserélendő szöveget!)



Szövegek fordítási állapotának KI/BE kapcsolása











A '**Szövegek fordítási listája:**' ablakban megjelenő szövegek fordítási tulajdonságait az eredeti állapothoz képest KI/BE kapcsolhatjuk. A fordítási állapot megváltoztatását elvégezhetjük a lista fölött elhelyezkedő, az aktuálisan kijelölt lista sor adatait tartalmazó kapcsoló segítségével. A lista soron a '**Jel**', vagy az '**Eredeti szöveg**' oszlopban végzett dupla egérekattintással, vagy egyszerre több lista sor kijelölésével a lebegő menü segítségével is!

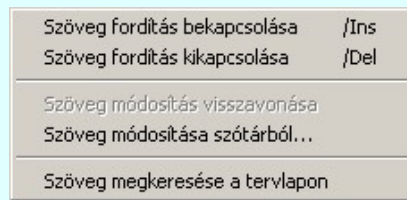
A '**Szövegek fordítási listája:**' lista ablak **Jel** oszlopában a szöveg fordítási állapotára vonatkozó állapotát mutatja a rendszer, mely a következő lehet:

- A szöveg eredetileg fordítandó, és **nincs** kijelölve a fordítás kikapcsolására! Ekkor a gomb:
- A szöveg eredetileg **nem** fordítandó, és **nincs** kijelölve a fordítás bekapcsolására! Ekkor a gomb:
- A szöveg eredetileg fordítandó, és **ki van** jelölve a fordítás kikapcsolására! Ekkor a gomb:
- A szöveg eredetileg nem fordítandó, és **ki van** kijelölve a fordítás bekapcsolására! Ekkor a gomb:

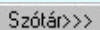
() a kijelölési fejlécben található gomb segítségével a szöveg fordítási állapotok állíthatók. A gomb a következő módon váltja az állapotait:

- Nem fordítandóról fordítandóra. Ez a szöveg majd fordítandó lesz!
- Fordítandóról nem fordítandóra. Ez a szöveg majd nem lesz fordítandó!


-   A szöveg fordítási állapot állítását elvégezhetjük a lista soron a '**Jel**', vagy az '**Eredeti szöveg**' oszlopban végzett dupla egér kattintással is
-   Több szöveget is kijelölhetünk a fordítási állapot átállítására, ha az egérrel a kijelölendő szöveg sorára való kattintással egy időben nyomva tartjuk a '**Ctrl**' billentyű gombot is!
-   A szöveg lista egy tartományát jelölhetjük ki, ha az egérrel a kijelölendő szöveg sorára való kattintással egy időben nyomva tartjuk a '**Shift**' billentyű gombot is! Ekkor az előző egér kattintás és a legutolsó egér kattintás közötti szövegek lesznek egyszerre kijelölve!
-  '**Insert**' A kijelölt szöveg, vagy szövegek fordítási jellegét bekapcsolhatjuk a billentyűzet '**Insert**' gombjának megnyomásával is. Ha a kijelölt szöveg, vagy szövegek már bekapcsoltak fordításra, akkor a gomb megnyomására nem történik semmi!
-  '**Delete**' A kijelölt szöveg, vagy szövegek fordítási jellegét kikapcsolhatjuk a billentyűzet '**Delete**' gombjának megnyomásával is. Ha a kijelölt szöveg, vagy szövegek már kikapcsoltak fordításra, akkor a gomb megnyomására nem történik semmi!
-   A kijelölt szöveg, vagy szövegek fordítási jellegét elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ekkor e legördülő menüben megjelennek a lehetséges funkciók, az érvényes állapotnak megfelelően.








Ekkor a lebegőmenüben a kijelölt szöveg, vagy szövegek fordítási jellegének bekapcsolásához válasszuk a '**Szöveg fordítás bekapcsolása /Ins**' menüpontot. A fordítási jellegének kikapcsolásához válasszuk a '**Szöveg fordítás kikapcsolása /Del**' menüpontot.



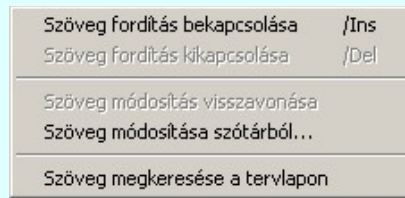
Szövegek cseréje és fordítási állapotának BEkapcsolása

A '**Szövegek fordítási listája:**' ablakban megjelenő szövegeknek a tartalmát is megváltoztathatjuk úgy, hogy a szöveg eredetileg is fordítható volt, vagy fordítandó lesz. A szöveg cserét elvégezhetjük a lista fölött elhelyezkedő,  gomb segítségével. A lista soron végzett a '**Cserélt szöveg**', vagy az '**1. Nyelven: Angol (Arial/Nyugati)**' oszlopban dupla egérekattintással, vagy a lebegő menü segítségével is!

A szöveget csak a  **Szó/mondattár**-ban található szövegre lehet kicseréni! Szöveg csere esetén a szöveg a módosítások után csak fordítandó állapotú lehet!


-   A szöveg cserét elvégezhetjük a lista soron a '**Cserélt szöveg**', vagy az '**1. Nyelven: Angol (Arial/Nyugati)**' oszlopban végzett dupla egér kattintással is
-  

A kijelölt szöveg cseréjét elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ekkor e legördülő menüben megjelennek a lehetséges funkciók, az érvényes állapotnak megfelelően.



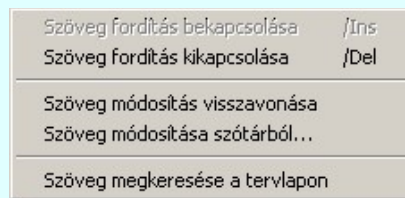
Ekkor a lebegőmenüben a kijelölt szöveg cseréjéhez válasszuk a '**Szöveg módosítása szótárból**' menüpontot.

◀ Szövegek cseréjének visszavonása

Ha a '**Szövegek fordítási listája:**' ablakban valamely szövegeknek a cseréjét az előzőek szerint beállítottuk, akkor azt visszavonhatjuk a lista fölött elhelyezkedő, ekkor érvényessé váló  gomb segítségével. Ezt elvégezhetjük a lebegő menü segítségével is. Vagy egyszerűen a szöveg fordítást kikapcsoljuk. A korábban beállított szöveg csere a későbbiakban nem állítható vissza!



A kijelölt szöveg csere visszavonását elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ekkor e legördülő menüben megjelennek a lehetséges funkciók, az érvényes állapotnak megfelelően.



Ekkor a lebegőmenüben a kijelölt szöveg csere megszüntetéséhez válasszuk a '**Szöveg módosítása visszavonása**' menüpontot.

Keresés

A megkeresni kívánt szöveg elhelyezését a rendszer megmutatja. Ehhez egérrel jelöljük ki a keresendő szöveget és a gomb megnyomására a rendszer kilép a dialógus ablakból. Betölti a keresendő szöveghez tartozó tervlapot, és ha kell új ablakozási megjelenítésével a keresett szöveget megjelöli a rendszer!

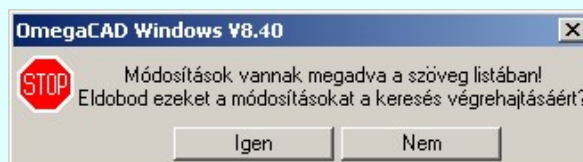


A kívánt szöveg keresését elvégezhetjük a '**A szövegek fordítási listája:**' lista soron a '**Szín**', '**Réteg neve**', '**X:**', '**Y:**', '**Forgatás**' oszlopban végzett dupla egér kattintással is.



A kívánt szöveg keresését elvégezhetjük a lista soron végzett jobb oldali egér gomb felengedésre előbukkanó lebegő menü használatával. Ekkor e legördülő menüben megjelennek a lehetséges funkciók, az érvényes állapotnak megfelelően. Ekkor a lebegőmenüben a kijelölt szöveg megkereséséhez válasszuk a '**Szöveg megkeresése a tervlapon**' menüpontot.

Ha a fordítási listán már adtunk meg bármilyen változtatási utasítást, akkor ezek a keresés miatt nem kerülnek végrehajtásra, elvesznek. Ezért ilyen esetben megjelenik az alábbi kérdés:



Igen

A keresés végrehajtódik, a beállított módosítások elvesznek.

Nem

A keresés nem történik meg, visszatérünk a [Tervlapok szövegeinek fordítása idegen nyelvre](#) panelre.

Végrehajtás

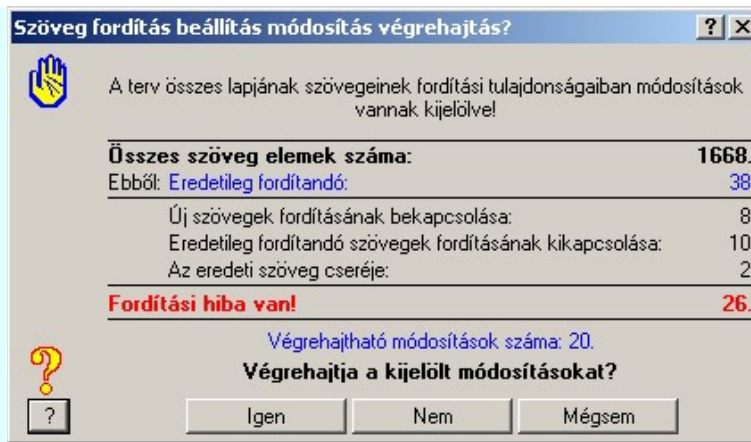
Ha minden beállítást elvégeztünk a szöveg cseréhez, és ez alapján van cserélendő szöveg, akkor a gombot megnyomva megindul a [Szöveg fordítási tulajdonságok végrehajtás](#).

Kilépés

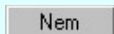
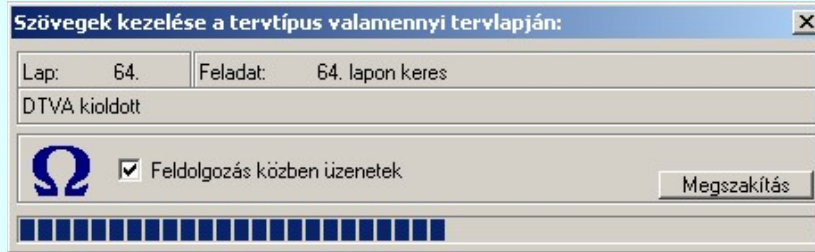
A gomb megnyomásával a szöveg fordítás beállítások elvégzése nélkül félbeszakítjuk a funkciót!

Szöveg fordítási tulajdonságok végrehajtás:

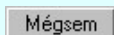
Ha a szöveg fordítás megadása [Tervlapok szövegeinek fordítása idegen nyelvre](#) panelen elindítjuk a végrehajtási műveletet, akkor az alábbi megerősítési panel jelenik meg, melyen minden a fordításra és cserére vonatkozó információt megtalálunk:



A kijelölt fordítási tulajdonságok és cserék végrehajtása csak az ennek a gombnak a megnyomására történik meg! A szöveg tulajdonságok és cserék átállítása folyamat során megjelenik a végrehajtást jelző folyamat:



Ha a kijelölt fordítási tulajdonságokat nem akarjuk végrehajtani, de a [Tervlapok szövegeinek fordítása idegen nyelvre](#) funkcióba változatlan beállítások mellett vissza akarunk térni, akkor ezt a gombot nyomjuk meg.



Ha minden eddigi beállítást el akarunk dobni a szöveg fordítási tulajdonságok megváltoztatása nélkül, akkor ez ennek a gomb megnyomásával történik!

A funkció csak akkor érhető el, ha a:



[Elektro rendszer beállítások](#)



[Fordítás idegen nyelvre funkcióban](#)

Az 'Idegen nyelvre fordítás' kapcsoló be van kapcsolva!

Lásd még:



[Rajz fordítása idegen nyelvre...](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A szöveg blokkok jelenleg nem fordíthatók!
- A dialógus ablak átméretezhető. Az átméretezett értékeket a rendszer megőrzi!
- Az átméretezéstől függően a szöveg visszajelzési ablaka hiányos lehet. (Ha túl kicsi a szöveg csere panel!).



Elem törlése

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés ➔ ...

A funkciók segítségével a rajzról rajzi elemek törölhetők le.

Tartalom:

	Pont törlése	[Alt+P]
	Vonal pontjának törlése	[Alt+Q]
	Vonal lánc törlés	[Alt+V]
	Kör/ív törlés	[Alt+C]
	Szöveg törlés	[Alt+S]
	Kitöltés törlés	[Alt+F]
	Szimbólum törlés	[Alt+O]
	Bitkép törlés	[Alt+K]
	Egyenes darab törlés	[Alt+L]
	Ív darab törlés	[Alt+I]
	Réteg törlés/áthelyezés...	[Alt+R]
	Csoport elem törlés	[Alt+G]
	Bármely elem törlés	[Alt+X]
	Minden!	[Alt+W]

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:



Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajta végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törölődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- **Figyelem!!!** A használata után a korábbi műveletekre már nem használhatók a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) és a [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancsok.

**Pont törlése**




Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés → **Pont**

Szerszámos:  Billentyűzet: **[Alt+P]**

A '**Pont törlés**' törlés funkció a rajzon elhelyezett Pont elemek törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított pont törlődik a képernyőről és a rajzról.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.




**Vonal pontjának törlése**

Elérés:	Menü:	Módosít ↓ Törlés → Vonal pontja	Billentyűzet:	[Alt+Q]
	Szerszámok:		Ikon:	

A '**Vonal pontjának törlése**' funkció a rajzon elhelyezett vonalsorozat kijelölt pontjának törlésére szolgál. A pont kijelölése a [Pont bevitel](#) szabályai szerint történik. A megjelenő kereső kurzorral azonosítani kell a vonalsorozat törlendő pontját. Pontosabban nem közvetlenül a pontot kell azonosítani a kereső kurzorral, hanem a vonalszakaszt úgy, hogy az azonosító pont a szakasznak a törlendő végpontjához legyen közelebb. (Ezzel a módszerrel az egy pontban összefutó vonalak között is ki tudja jelölni, melyik vonalból kell a pontot kitörölni.) Azonosítás után a kijelölt pont törlődik a vonalsorozatból. A funkció a törölt pontot megelőző és követő pontot közvetlenül összeköti.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Vonal lánc törlése**




Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés → **Vonal lánc**

Szerszámos:  Billentyűzet: **[Alt+V]**

A '**Vonal lánc törlés**' funkció a rajzon elhelyezett vonalláncok törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított vonallánc törlődik a képernyőről és a rajzról.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Kör/ív törlése**




Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés → **Kör/ív**

Szerszámos:  Billentyűzet: **[Alt+C]**

A '**Kör/ív törlés**' funkció a rajzon elhelyezett körök, körívek, ellipszisek és ívek törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított elem törlődik a képernyőről és a rajzról.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Szöveg törlése**




Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés → **Szöveg**

Szerszámok:  Billentyűzet: **[Alt+S]**

A '**Szöveg törlés**' funkció a rajzon elhelyezett feliratok törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított felirat törlődik a képernyőről és a rajzról

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Kitöltés törlése**




Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés → **Kitöltés**

Szerszámok:  Billentyűzet: **[Alt+F]**

A '**Kitöltés törlés**' funkció a rajzon elhelyezett kitöltések törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított kitöltés törlődik a képernyőről és a rajzról.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Szimbólum törlése**

Elérés:	Menü:	Módosít ↓			
		Törlés	→	Szimbólum	
Szerszámos:					Billentyűzet: [Alt+O]

A '**Szimbólum törlés**' funkció a rajzon elhelyezett szimbólumok törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított szimbólum törlődik a képernyőről és a rajzról.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Bitkép törlése**




Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés → **Bitkép**

Szerszámok:  Billentyűzet: **[Alt+K]**



A '**Bitkép törlés**' funkció a rajzon elhelyezett bitképek törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított bitkép törlődik a képernyőről és a rajzról.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.




**Egyenes darab törlése**

Elérés:	Menü:	Módosít ↓ Törlés → Egyenes darab	Billentyűzet:	[Alt+L]
Szerszámos:			Ikon:	

Az '**Egyenes darab törlés**' funkció a rajzon elhelyezett vonalak egy szakaszának törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított vonal szakasz törlődik a képernyőről. Közbeszó szakasz törlése esetén az eredeti vonal lánc két darabra esik szét. A módosított, és a keletkezett új vonalat elhelyezi a rétegen. A törlendő szakasz képzésénél figyelembe veszi más vonalakkal és körívvel létrejött metszéspontokat is.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.




**Ív darab törlése**

Elérés:	Menü:	Módosít ↓ Törlés → Ív darab	Billentyűzet:	[Alt+I]
Szerszámos:			Ikon:	

Az '**Ív darab törlés**' funkció a rajzon elhelyezett körívek egy szakaszának törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított ív szakasz törlődik a képernyőről. Közbeszó ív szakasz törlése esetén az eredeti ív két darabra esik szét. A módosított, és a keletkezett új ívet elhelyezi a rétegen. A törlendő ív szakasz képzésénél figyelembe veszi vonalakkal és más körívvel létrejött metszéspontokat is.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



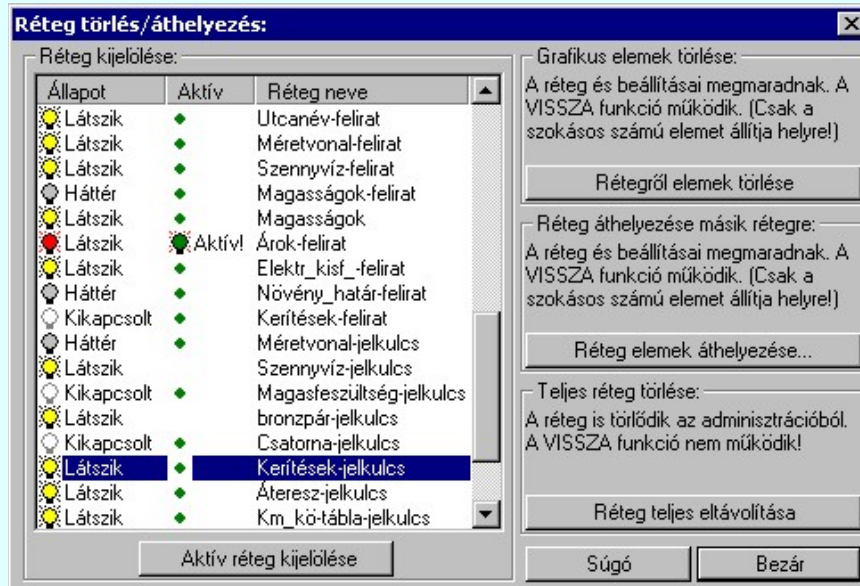
Réteg törlése, elemek áthelyezése más rétegre

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés → **Réteg törlés/áthelyezés...**

Szorszámok:

Billentyűzet: **[Alt+R]**

A **'Réteg törlés/áthelyezés...'** funkció egy kijelölt rétegen lévő grafikus elemek törlésére, vagy a teljes réteg törlésére szolgál. Ebben a funkcióban megvalósítható a grafikus elemek áthelyezése egyik rétegről a másikra feladat is.

**'Réteg kijelölése:'**

A **'Réteg kijelölése:'** ablakban lehet kijelölni a műveletre a réteget. Az ablakban a neve előtt látható a réteg állapota (Aktív, látszik...). Zöld ponttal vannak megjelölve azok a rétegek, amelyekeken vannak grafikus elemek. Az ablakban egyidejűleg csak egy réteget lehet kijelölni törlésre.

Aktív réteg kijelölése

A gomb megnyomásával az aktív réteget lehet műveletre kijelölni. A műveletek erre az aktív rétegre fognak vonatkozni!

Rétegről elemek törlése

A gomb megnyomásával az aktív rétegen lévő grafikus elemek törlésére végzi el. Maga a réteg megmarad a rajzban. Téves törlés esetén használható a **Visszavonás [Ctrl+Z, F11]** funkció. A törlés végrehajtása előtt egy dialógus ablak jelenik meg, ami figyelmeztet, hogy a kiválasztott réteg minden eleme törlődik. A **'Mégse'** gombra kattintással elemek törlése nélkül ki lehet lépni a funkcióból. Az **'Igen'** gombra kattintás esetén a törlés végrehajtódik. A rétegről elemek törlése funkcióval nem lehet háttér vagy nem látszó rétegről a grafikus elemeket törölni. Ha mégis megkísérlik, akkor a „Ez a művelet háttér és kikapcsolt rétegekkel nem hajtható végre” hibaüzenet jelenik meg.

Réteg elemek áthelyezése...

A gomb a rétegen lévő grafikus elemeket egy másik, a [Réteg kiválasztása](#) funkcióban kijelölt rétegre helyezi át a réteg grafikus elemeit. Azaz egyesíti a két réteg elemeit.

Réteg teljes eltávolítása

A funkció nem csak a grafikus elemeket törli a rétegről, hanem a teljes réteg adminisztrációt is eltávolítja a rajzból. A funkció **használatát után nem működik** a **Visszavonás [Ctrl+Z, F11]** funkció! Ezért a használata előtt célszerű a rajzot lementeni. Ebben az esetben téves réteg törlési művelet után újra be lehet tölteni a lementett rajzot, de ilyen esetben a mentésre figyelmeztető üzenetet figyelmen kívül kell hagyni! A réteg teljes eltávolítás végrehajtása előtt egy dialógus ablak jelenik meg, ami figyelmeztet, hogy a kiválasztott réteg és minden eleme törlődik a nyilvántartásból. A **'Mégse'** gombra kattintással elemek törlése nélkül ki lehet lépni a funkcióból. Az **'Igen'** gombra kattintás esetén a törlés végrehajtódik.

Súgó

A gombra kattintáskor megnyitja ezt a súgó állományt.


Bezár

A gombra kattintáskor bezárja **'Réteg törlés'** dialógus ablakot további rétegek törlése nélkül.

Korlátozások/megjegyzések:

•

Ezzel a művelettel nagyon sok elemet érintő változások hozhatók létre a rajzon. Ezért célszerű a **'Rétegről elemek törlése'** funkció előtt a rajzot lementeni!

- A **'Rétegről elemek törlése'** funkció nem hajtható végre **háttér** és **kikapcsolt** rétegeken.
- A **'Teljes réteg törlése'** funkció által végrehajtott módosítások **nem érvényteleníthetők** a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) funkcióval. Ezért célszerű a funkció használata előtt a rajzot lementeni!

**Csoport elem törlése**




Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés → **Csoport elem**

Szerszámok:  Billentyűzet: **[Alt+G]**

A '**Csoport elem törlés**' funkció a rajzon elhelyezett csoport elemek törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított csoport elem törlődik a képernyőről és a rajzról.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzoláskor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az  [Újrarájzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a  [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a  [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevétel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.

**Bármely elem törlése**

Elérés:	Menü:	Módosít ↓ Törlés → Bármely elem	Billentyűzet:	[Alt+X]
Szerszámos:			Ikon:	

A '**Bármely elem**' törlés funkció a rajzon elhelyezett elemek törlésére szolgál. A kereső kurzorral azonosított elem törlődik a képernyőről és a rajzról. A funkció segítségével adatbázis elemek, valamint a következő alapelemek törölhetők:

Tartalom:

	Pont törlése	[Alt+P]
	Vonal lánc törlés	[Alt+V]
	Kör/ív törlés	[Alt+C]
	Szöveg törlés	[Alt+S]
	Kitöltés törlés	[Alt+F]
	Szimbólum törlés	[Alt+O]
	Bitkép törlés	[Alt+K]
	Csoport elem	[Alt+G]

A szelektív - csak az adott alapelem típust letöröl - törlési funkciók nagyon hasznosak olyan esetben, mikor nehéz elkülöníteni két eltérő típusú elemet, és csak az egyiket kívánja törölni: pl. vonal és a hozzá tartozó kitöltés közül a kitöltést kell törölni.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

- A törlést a rendszer úgy hajtja végre, hogy a törölt elem attribútumát a rajzi adatbázisban 'töröltre' állítja, és a képernyőn a rajzolatot a rajzi munkaterület színével újra megjeleníti. Ezzel a törölt elem 'láthatatlanná' válik a képernyőn. A törlési visszarájzolásakor olyan elemek rajzolatai is törlődnek, amelyek a képernyőn ugyanolyan képponton jelennek meg, mint a törölt elem. Azaz mintha 'alatta' lennének. Ezek az elemek egy ablakozás újraépítés esetén fognak újra teljes egészében megjelenni.
- A látszólag törölt elemeket újra megjeleníthetjük az [Újrarajzol \[F8\]](#) funkcióval.
- A véletlenül törölt elemeket a [Visszavonás \[Ctrl+Z, F11\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.
- Az indokolatlanul visszavont parancsokat a [Újra érvényesít \[Ctrl+Y, F12\]](#) parancs segítségével állíthatjuk vissza. A funkció a [Pont bevitel](#) közben is, a végrehajtás alatti funkció megszakítása nélkül is használható.



Minden elem törlése a rajzról

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Törlés → **Minden!**

Szerszámok:  Billentyűzet: **[Alt+W]**

A '**Minden!**' törlés funkció a rajz összes rétegén lévő összes elem törlését valósítja meg.

A funkció kiválasztásakor egy figyelmeztető dialógus ablak jelenik meg a véletlen törlések megelőzése érdekében. A rajzot csak akkor törli a rendszer, ha a törlési szándékot megerősíti!

Korlátozások/megjegyzések:

- **Figyelem!!!** A  használata után a korábbi műveletekre már nem használhatók a  **Visszavonás [Ctrl+Z, F11]** és a  **Újra érvényesít [Ctrl+Y, F12]** parancsok.











Elem másolása

Elérés:	Menü:	Módosít ↓	Másolás →		
Szerszámok:	       		<ul style="list-style-type: none"> ● Vonal lánc ● Kör/ív ● Szöveg ● Kitöltés ● Szimbólum ● Bitkép ● Csoport elem ● <u>Bármely elem</u> 	Billentyűzet:	<p>[Shift+F1]</p> <p>[Shift+F2]</p> <p>[Shift+F3]</p> <p>[Shift+F4]</p> <p>[Shift+F5]</p> <p>[Shift+F6]</p> <p>[Shift+F7]</p> <p>[Shift+F8]</p>
			Ikon:		[Shift+F8]

A kurzort a **Másolás** menüre mozgatva megjelenik az almenü, ahol ki kell választani a másolandó elem típusát. A lehetséges választás:

Tartalom:

	Vonal lánc	[Shift+F1]
	Kör/ív	[Shift+F2]
	Szöveg	[Shift+F3]
	Kitöltés	[Shift+F4]
	Szimbólum	[Shift+F5]
	Bitkép	[Shift+F6]
	Csoport elem	[Shift+F7]
	<u>Bármely elem</u>	[Shift+F8]



Az elem típus kiválasztása után a megjelenő kereső kurzorral lehet kiválasztani a mozgatandó elemet. Sikeres kiválasztás után a rendszer kiemeli a kijelölt elemet az azonosítás helyén, visszajelezve a másolásra kijelölt elemet. Ezután a kurzor mozgatásakor gumizva mozgatja az elem másolatát. Az új, másolt elem helyének kijelölése a [Pont bevitel](#) szabályai szerint történik. A pont megadása után a rendszer elhelyezi az új elemet a kijelölt pontra. Az elem másolatának elhelyezése után a rendszer ugyanennek az elemek további másolati példányának elhelyezésére a funkcióban marad.

A **Bármely elem** funkció esetén nem kell előre tudnunk és eldöntenünk, hogy milyen grafikus alapelemmel kívánjuk végrehajtani a műveletet annyi, bármely elem azonosítható pontjára mutatva a rendszer a rámutatott elemet azonosítani fogja és végrehajtja vele a műveletet. A funkció kiválasztott elemtípussal való végrehajtása akkor célszerű, ha az azonosítás az elemek sűrűsége, átfedése miatt egyértelműbbé válik, ha a műveletet kijelölt elem típusra kívánjuk végrehajtani.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü **'Kilépés'** funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Elem mozgatása

Elérés:	Menü:	Módosít ↓	Mozgatás →		
Szerszámok:	       		<ul style="list-style-type: none">● Vonal lánc● Kör/ív● Szöveg● Kitöltés● Szimbólum● Bitkép● Csoport elem● <u>Bármely elem</u>	Billentyűzet:	[Ctrl+F1] [Ctrl+F2] [Ctrl+F3] [Ctrl+F4] [Ctrl+F5] [Ctrl+F6] [Ctrl+F7] [Ctrl+F8]
			Ikon:		

A kurzort a **Mozgatás** menüre mozgatva megjelenik az almenü, ahol ki kell választani a mozgatandó elem típusát. A lehetséges választás:

Tartalom:

	Vonal lánc	[Ctrl+F1]
	Kör/ív	[Ctrl+F2]
	Szöveg	[Ctrl+F3]
	Kitöltés	[Ctrl+F4]
	Szimbólum	[Ctrl+F5]
	Bitkép	[Ctrl+F6]
	Csoport elem	[Ctrl+F7]
	<u>Bármely elem</u>	[Ctrl+F8]

Ikon: 

Az elem típus kiválasztása után a megjelenő kereső kurzorral lehet kiválasztani a mozgatandó elemet. Sikeres kiválasztás után törli az elemet a képernyőről és a rétegről, és a kurzor mozgatásakor gumizva mozgatja az elem másolatát. Az elem új helyének kijelölése a [Pont bevétel](#) szabályai szerint történik. A pont megadása után a rendszer elhelyezi az elemet a kijelölt pontra, és újabb elem kijelölésével folytatható az elem mozgatás funkció.

A [Bármely elem](#) funkció esetén nem kell előre tudnunk és eldönteni, hogy milyen grafikus alapelemmel kívánjuk végrehajtani a műveletet annyi, bármely elem azonosítható pontjára mutatta a rendszer a rámutatott elemet azonosítani fogja és végrehajtja vele a műveletet. A funkció kiválasztott elemtípussal való végrehajtása akkor célszerű, ha az azonosítás az elemek sűrűsége, átfedése miatt egyértelműbbé válik, ha a műveletet kijelölt elem típusra kívánjuk végrehajtani.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Elem forgatása

Elérés:	Menü:	Módosít ↓ Forgatás →		
Szerszámok:	      	<ul style="list-style-type: none">● Vonal lánc● Kör/ív● Szöveg● Kitöltés● Szimbólum● Csoport elem● Bármely elem	Billentyűzet:	[Alt+F5] [Alt+F6] [Alt+F7] [Alt+F8] [Alt+F9] [Alt+F10] [Alt+F11]

A kurzort a **Forgatás** menüre mozgatva megjelenik az almenü, ahol ki kell választani a forgatandó elem típusát. A lehetséges választás:

Tartalom:

	Vonal lánc	[Alt+F5]
	Kör/ív	[Alt+F6]
	Szöveg	[Alt+F7]
	Kitöltés	[Alt+F8]
	Szimbólum	[Alt+F9]
	Csoport elem	[Alt+F10]
	Bármely elem	[Alt+F11]

Az elem típus kiválasztása után a megjelenő kereső kurzorral lehet kiválasztani a forgatandó elemet. Sikeres kiválasztás után ki kell jelölni a forgatás középpontját. A forgatás szögét a forgatás középpontja és egy kurzorral megadott pont által kijelölt szakasz irányszöge adja. A kurzor mozgatásakor gumizva megjelenik a forgatandó elem, és az irányszöveget kijelölő szakasz. A szakasz végpont megadásakor a forgatandó elemet elhelyezi a rétegen, és kilép a funkcióból.

A **Bármely elem** funkció esetén nem kell előre tudnunk és eldöntenünk, hogy milyen grafikus alapelemmel kívánjuk végrehajtani a műveletet annyi, bármely elem azonosítható pontjára mutatva a rendszer a rámutatott elemet azonosítani fogja és végrehajtja vele a műveletet. A funkció kiválasztott elemtípussal való végrehajtása akkor célszerű, ha az azonosítás az elemek sűrűsége, átfedése miatt egyértelműbbé válik, ha a műveletet kijelölt elem típusra kívánjuk végrehajtani.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!










Elem tükrözése

Elérés:	Menü:	Módosít	↓	Tükrözés	→	Billentyűzet:	[Ctrl+Shift+F1]
Szerszámos:	      			• Vonal lánc		[Ctrl+Shift+F2]	
				• Kör/ív		[Ctrl+Shift+F3]	
				• Szöveg		[Ctrl+Shift+F4]	
				• Kitöltés		[Ctrl+Shift+F5]	
				• Szimbólum		[Ctrl+Shift+F6]	
				• Csoport elem		[Ctrl+Shift+F7]	
				• Bármely elem		[Ctrl+Shift+F7]	

Az **OmegaCAD** rendszerben a tükrözés egyesre történik. A kurzort a **Tükrözés** menüre mozgatva megjelenik az almenü, ahol ki kell választani a tükrözendő elem típusát. A lehetséges választás:

Tartalom:

	Vonal lánc	[Ctrl+Shift+F1]
	Kör/ív	[Ctrl+Shift+F2]
	Szöveg	[Ctrl+Shift+F3]
	Kitöltés	[Ctrl+Shift+F4]
	Szimbólum	[Ctrl+Shift+F5]
	Csoport elem	[Ctrl+Shift+F6]
	Bármely elem	[Ctrl+Shift+F7]

Az elem típus kiválasztás után ki kell jelölni a tükrözési egyenest két pontjának megadásával, a [Pont bevitel](#) szabályainak megfelelően.

Ezután a megjelenő kereső kurzorral lehet kiválasztani a tükrözendő elemet. Az elem tükrözése után továbbra is pont beviteli állapotban marad a rendszer, újabb, a kiválasztottal megegyező típusú elemet tükrözhet a már korábban megadott egyenesre.

A **Bármely elem** funkció esetén nem kell előre tudnunk és eldöntenünk, hogy milyen grafikus alapelemmel kívánjuk végrehajtani a műveletet annyi, bármely elem azonosítható pontjára mutatta a rendszer a rámutatott elemet azonosítani fogja és végrehajtja vele a műveletet. A funkció kiválasztott elemtípussal való végrehajtása akkor célszerű, ha az azonosítás az elemek sűrűsége, átfedése miatt egyértelműbbé válik, ha a műveletet kijelölt elem típusra kívánjuk végrehajtani.

Korlátozások/megjegyzések:

- A szerkesztés elvégzése után a rendszer továbbra is a funkcióban marad. A végrehajtást az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Befejezhető a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!



Szövegek ékezetes kódjának cseréje

Elérés: Menü: **Módosít** ↓
Ékezetes Kód...Billentyűzet: **[Ctrl+E]**

Az **Ékezet kód** funkció az eltérő kódlap szerinti ékezetes feliratoknak az Ön által használt kódlapra való átkonvertálására szolgál.

A funkció hívásakor megjelenik az **Ékezetes felirat konvertálás:** dialógus ablak. Ki kell választani a **Konvertáló adatot**, valamint ki kell jelölni a **Mód**-ot.

A konvertáláshoz léteznie kell a két kódlap közti konvertáló adatokat tartalmazó fájlnak. A fájl név kiterjesztésnek **".Klp"**-nek kell lennie, és az **"x:\V10x..\OmegaWin32\"** könyvtárban kell elhelyezkedni. A fájl egy egyszerű szövegszerkesztővel létrehozható, - pl NE, PE2, MULTIED,... - a szerkezetét a mellékelt fájlok magyarázat része tartalmazza. Ha a mellékelt konvertáló adatokon kívül újabbra is szükség van, azt a rendelkezésre álló minták segítségével el lehet készíteni. A konvertáláshoz ki kell jelölnie, mely konvertáló adatot választja.

A **'Mód'** két lehetőséget tartalmaz, vagy a teljes rajz összes szövegét konvertálja, vagy csak a kijelölt szövegeket.

A **'Teljes rajz'** választás esetén a rajzon található összes szöveget átvizsgálja, és ha talál konvertálandó ékezetes karaktert, a módosítást végrehajtja.

A Kijelölt szöveg választás esetén a **'Rendben'** gomb lenyomása után kereső kurzor jelenik meg. Az azonosított szöveget átkonvertálja, és továbbra is pont beviteli állapotban marad, újabb feliratokat lehet konvertálni a funkció megszakításáig.

Korlátozások/megjegyzések:



Utolsó parancs ismétlése

Elérés: Menü: **Módosít** ↓

Utolsó parancs ismétlés

Billentyűzet: **[Enter]**

Az **Utolsó parancs ismétlés** segítségével az utoljára kiválasztott és végrehajtott parancsot lehet megismételni egyszerű módon.

Az **Utolsó parancs ismétlés** funkció többféle módon elérhető:

- menüből

- Ha nincs pontbeviteli állapotban a rendszer, és az **OmegaCAD** az aktív alkalmazás, az **ENTER** billentyű lenyomására

Az **OmegaCAD** indításakor, vagy modulok közti váltáskor nincs végrehajtható utolsó parancs. Ilyen esetben az **Utolsó parancs ismétlés** menü szürke, nem érhető el. Ha a felhasználó egyéb módon próbálja a funkciót elérni, a rendszer figyelmeztető hangjelzést ad.

Ha van ismételhető parancs, akkor a rendszer úgy viselkedik, mintha szabályosan menüből, szerszámosról vagy gyorsító billentyűvel adta volna ki a felhasználó a parancsot.

Korlátozások/megjegyzések:

- Ha a funkció hívásakor figyelmeztető hangjelzést hall, azt jelenti, hogy nincs letárolt utolsó parancs. (Most indult a program, modulok közötti átkapcsolás történt...).



**Lekérdezések**Elérés: Menü: **Lekérdezés**

A lekérdezés funkció csoport segítségével a rajzon már korábban elhelyezett grafikus elemek tulajdonságait lehet lekérdezni. Sikeres lekérdezés esetén a kijelölt elem tulajdonságai lesznek az adott elemtípusra érvényesen beállítva a következő új elem elhelyezésére, vagy meglévő elem tulajdonságainak módosítására a beállított értékre.

Tartalom:

	Vonal stílus lekérdezés	[Ctrl+L]
	Szöveg stílus lekérdezés	[Ctrl+S]
	Kitöltés stílus lekérdezés	[Ctrl+K]
	Szimbólum stílus lekérdezés	[Ctrl+B]
	Pont stílus lekérdezés	[Ctrl+P]
	Méretezés stílus lekérdezés	[Ctrl+D]
	Bármely elem stílusának lekérdezése	
	Pont koordináta lekérdezés	[Ctrl+O]
	Távolság lekérdezés	[Ctrl+T]
	Szög mérés	[Ctrl+F]
	Mérési érték elnevezés	
	Szöveg keresése...	[Ctrl+W]
	Szöveg keresése a tervlapokon...	
	Rajz fordítása idegen nyelvre...	
	Tervlapok fordítása idegen nyelvre...	


Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:

	Távolság lekérdezés
	Szög mérés




Vonal stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓
Vonal stílus

Szerszámos: 


Billentyűzet: **[Ctrl+L]**

A '**Vonal stílus lekérdezés**' funkcióval az aktuális  [Vonal stílus beállítás](#) értékeit lehet beállítani egy a már a rajzra korábban elhelyezett vonal jellemzőivel megegyezőre.

A kereső kurzorral azonosítani kell a lekérdezendő elemet. Sikeres azonosítás után az elem jellemzői lesznek a  [Vonal stílus beállítás](#) aktuális értékei.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

 [Vonal stílus beállítás...](#) [\[V\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított vonal stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.

**Szöveg stílus lekérdezés**Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓
Szöveg stílus

Szerszám:

Billentyűzet: **[Ctrl+S]**

A 'Szöveg stílus lekérdezés' funkcióval az aktuális [Szöveg stílus beállítás](#) értékeit lehet beállítani egy a már a rajza korábban elhelyezett szöveg jellemzőivel megegyezőre.

A kereső kurzorral azonosítani kell a lekérdezendő elemet. Sikeres azonosítás után az elem jellemzői lesznek a [Szöveg stílus beállítás](#) aktuális értékei.

Ha a kereső kurzorral szöveg blokk elemet azonosítunk, akkor a lekérdezés eredménye a [Szöveg blokk stílus beállítás](#) aktuális értékeibe íródik.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

- [Szöveg stílus beállítás...](#) [S]
- [Szöveg blokk stílus beállítás...](#) [C]

Korlátozások/megjegyzések:


- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított szöveg stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.



Kitöltés stílus lekérdezés


Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓

Kitöltés stílus

Szerszámos: 


Billentyűzet: **[Ctrl+K]**

A '**Kitöltés stílus lekérdezés**' funkcióval az aktuális  [Kitöltés stílus beállítás](#) értékeit lehet beállítani egy a már a rajzra korábban elhelyezett kitöltés jellemzőivel megegyezőre.

A kereső kurzorral azonosítani kell a lekérdezendő elemet. Sikeres azonosítás után az elem jellemzői lesznek a  [Kitöltés stílus beállítás](#) aktuális értékei.


A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:


 [Kitöltés stílus beállítás...](#) [\[K\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított kitöltés stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.

**Szimbólum stílus lekérdezés**Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓**Szimbólum stílus**Szerszámok: Billentyűzet: **[Ctrl+B]**

A 'Szimbólum stílus lekérdezés' funkcióval az aktuális  [Szimbólum stílus beállítás](#) értékeit lehet beállítani egy a már a rajzra korábban elhelyezett szimbólum jellemzőivel megegyezőre.

A kereső kurzorral azonosítani kell a lekérdezendő elemet. Sikeres azonosítás után az elem jellemzői lesznek a  [Szimbólum stílus beállítás](#) aktuális értékei.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd: [Szimbólum stílus beállítás...](#) [B] [Szimbólum stílus lekérdezés](#) [Ctrl+B]**Korlátozások/megjegyzések:**

- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított szimbólum stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.

**Pont stílus lekérdezés**

Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓
Pont stílus

Szerszámos:

Billentyűzet: **[Ctrl+P]**

A '**Pont stílus lekérdezés**' funkcióval az aktuális [Pont stílus beállítás](#) értékeit lehet beállítani egy a már a rajzra korábban elhelyezett vonal jellemzőivel megegyezőre.

A kereső kurzorral azonosítani kell a lekérdezendő elemet. Sikeres azonosítás után az elem jellemzői lesznek a [Pont stílus beállítás](#) aktuális értékei.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

[Pont stílus beállítás...](#) [P]

Korlátozások/megjegyzések:

- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított pont stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.

**Méretezés stílus lekérdezés**Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓**Méretezés stílus**

Szerszámos:

Billentyűzet: **[Ctrl+D]**

A 'Méretezés stílus lekérdezés' funkcióval az aktuális [Méretezés stílus beállítás](#) értékeit lehet beállítani egy a már a rajzra korábban elhelyezett méretezés jellemzőivel megegyezőre.

A kereső kurzorral azonosítani kell a lekérdezendő elemet. Sikeres azonosítás után az elem jellemzői lesznek a [Méretezés stílus beállítás](#) aktuális értékei.

Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve kapcsoló be van kapcsolva!](#)

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd: [Méretezés stílus beállítás...](#) [D]**Korlátozások/megjegyzések:**

- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított méretezés stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- Fontos tudni, hogy méretezéskor csak akkor kerülnek a méretezési elemek egy csoportba, és ezzel együtt a méretezési stílus jellemzők tárolásra, ha a méretezés megkezdése előtt a méretezési stílusban a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve kapcsoló be van kapcsolva!](#)

**Bármely elem stílusának lekérdezése**Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓**Elem stílusa**

Szerszámok:

Az '**Elem stílusa**' lekérdezés funkció működése megegyezik a menüből elérhető elem stílus lekérdezésekkel, azzal az eltéréssel, hogy nem kell előre megadni a lekérdezendő elem típusát.

A funkcióba való belépéskor megjelenik a kereső kurzor, amivel a lekérdezendő elemet azonosítani kell. Sikeres azonosítás után az azonosított elem típusának megfelelően beállítja az aktuális stílust a kiválasztott elemével megegyezőre. A funkcióval a következő stílus típusok kérdezhetők le:

Tartalom:

	Vonal stílus lekérdezés	[Ctrl+L]
	Szöveg stílus lekérdezés	[Ctrl+S]
	Kitöltés stílus lekérdezés	[Ctrl+K]
	Szimbólum stílus lekérdezés	[Ctrl+B]
	Pont stílus lekérdezés	[Ctrl+P]
	Méretezés stílus lekérdezés	[Ctrl+D]

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:


- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított elemstílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.



Pont koordináta lekérdezés

Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓

Pont koordináta

Szerszámos: 


Billentyűzet: **[Ctrl+0]**

A 'Pont koordináta lekérdezés' funkcióval egy a [Pont bevitel](#) szabályai szerint megadott pont koordinátáit lehet bevinni az utoljára megadott pont adatait tartalmazó pufferbe. Ezt az adatot a későbbiekben, mint előző pontot lehet felhasználni.

A funkció ismétlődő végrehajtását az 'ESC' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü 'Kilépés' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Korlátozások/megjegyzések:

**Távolság mérés**

Elérés:	Menü:	Lekérdezés ↓			
			Távolság mérés		
Szerszámos:				Billentyűzet:	[Ctrl+T]
				Ikon:	



A '**Távolság lekérdezés**' funkcióval a [Pont bevitel](#) szabályai szerint megadott két pont távolságát lehet megmérni, és a távolság tárolóban tárolni. A távolság tároló 8 adatot tud tárolni. Az adatok további felhasználását könnyíti meg, hogy azonosító nevet lehet hozzá rendelni a [Mérési érték elnevezés](#) ablakban. Ezt az adatot később más funkcióknál - pl. kör átmérő megadásnál, betű méret megadásnál... - lehet felhasználni.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:

[Mérési érték elnevezés](#)

Korlátozások/megjegyzések:

**Mérési érték elnevezése**Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓[Távolság lekérdezés](#), [Szög mérés](#)Szerszámok:  Billentyűzet: **[Ctrl+T,F]**Ikon:  



A '**Mért érték elnevezés**' ablak a megjelenésekor kijelzi az aktuális mérési pufferben tárolt értékeket és a hozzájuk rendelt neveket. A listáról ki kell választani, mely értéket kívánja felülírni az új mérés adataival. A kiválasztott rekeszhez tartozó név átmásolódik az '**Elnevezés**' ablakba. A '**Mért érték**' ablakban az aktuális mérés eredménye látható. Az '**Elnevezés**' ablakban a méréshez rendelt név megváltoztatható.



Eldob gomb megnyomásával a mért érték eldobható.

Rendben gomb megnyomásakor az aktuális mérési eredményt és a hozzá tartozó nevet tárolja a kijelölt sorban, és a továbbiakban a megfelelő funkcióknál hivatkozni lehet rá.

Lásd még:[Távolság lekérdezés](#)[\[Ctrl+T\]](#)[Szög mérés](#)[\[Ctrl+F\]](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

**Szög mérés**Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓
Szög mérésSzerszámos: Billentyűzet: **[Ctrl+F]**Ikon: 

A '**Szög mérés**' funkcióval a [Pont bevitel](#) szabályai szerint megadott két pont által meghatározott egyenes szögét lehet megmérni, és a szög mérés tárolóban tárolni. A szög mérés tároló 8 adatot tud tárolni. Az adatok további felhasználását könnyíti meg, hogy azonosító nevet lehet hozzá rendelni a [Mérési érték elnevezés](#) ablakban. Ezt az adatot később más funkcióknál - pl. kör kezdő és vég szögek megadásnál, betű irány magadásnál... - lehet felhasználni.

A funkció ismétlődő végrehajtását az '**ESC**' billentyű megnyomásával, vagy a jobb oldali egérgomb felengedésére megjelenő lebegő menü '**Kilépés**' funkciójával lehet befejezni. Folytatható a funkció úgy is, hogy egy másik funkció végrehajtását kezdjük meg!

Lásd:[Mérési érték elnevezés](#)**Korlátozások/megjegyzések:**



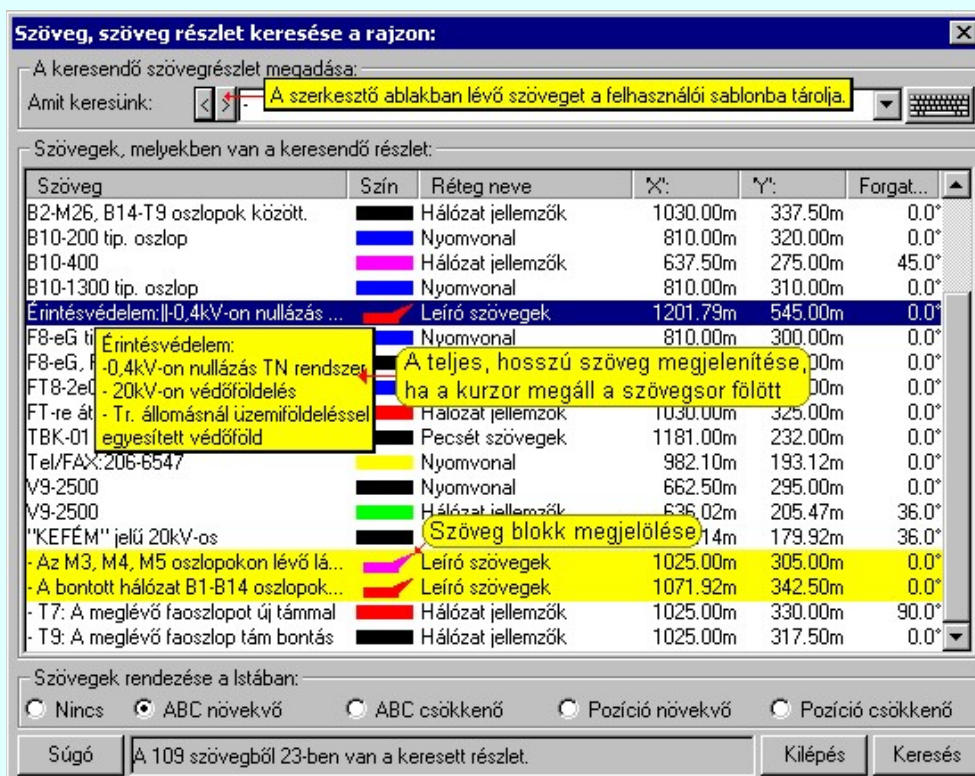
Szöveg keresése a rajzon

Elérés: Menü: **Lekérdezés** ↓**Szöveg keresése...**

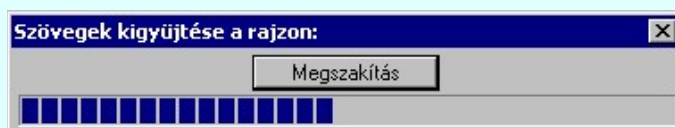
Szerszámok:

Billentyűzet: **[Ctrl+W]**

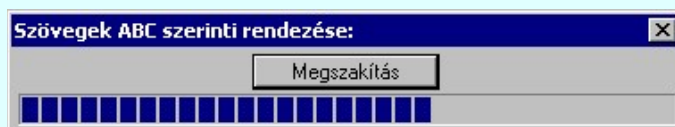
A 'Szöveg keresése a rajzon' funkcióval a rajzon korábban elhelyezett szöveget lehet áttekinteni a kereső listán, konkrét szöveg kijelölése után megmutattni a rendszerrel az elhelyezését a rajzon.



A keresés panel megjelenése előtt, terjedelmesebb rajzokon megjelenik a szöveg kigyűjtést jelző folyamat:



Ha be van állítva valamely rendezési opció, akkor ezt követi a rendezési panel, terjedelmes rajzoknál ez tetemes időt is igénybe vehet!



Ha a rendszer elvégezte a szövegek kigyűjtését, és ha kell a rendezését, akkor a 'Szövegek, amelyekben a van a keresendő részlet:' lista ablakban megjelennek a rajz szövegei és fő jellemzői. A listában a szöveg blokkban elhelyezett szövegek megjelölésre kerülnek. Egyrészt ezek lista sorai halvány sárga aláfestést kapnak, másrészt a 'Szín' oszlopban a szint jelölő egyszerű szöveg téglalap helyett, az alábbi formát látjuk:

A listában a szöveg tartalom megjelenítésre korlátozott lehet a rendelkezésre álló hely, ezért ha a kurzort a szöveg fölé megállítjuk, akkor a teljes szöveg megjelenik egy felugró ablakban. Ez szöveg blokkban elhelyezett szövegek esetén lehet hasznos.

'A keresendő szövegrészlet megadása:' csoportban megadjuk azt a szövegrészletet, melyet tartalmazó szövegeket a szöveg listán szeretnénk látni. Ha az a szövegrészlet üres, akkor minden a rajzon található szöveg rajta lesz a listán.

Az 'Amit keresünk:' szövegrészlet tartalmát a > gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk, < gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A ▾ gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!



A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

'A szövegek rendezése a listában:' csoportban azt állítjuk be, hogy a rajzon lévő szövegek legyenek-e, és ha igen milyen szempont szerint rendezve.

- ABC növekvő
- ABC csökkenő
- Pozíció növekvő
- Pozíció csökkenő
- Nincs rendezés

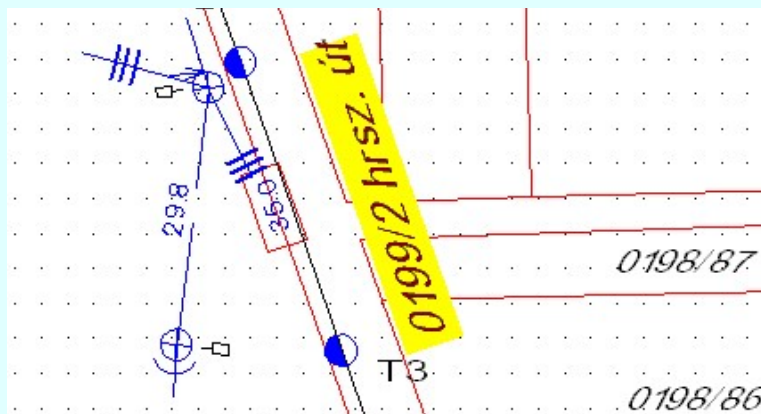
A keresési panel alján a gombok között területen azt láthatjuk, hogy összesen hány darab szöveg van a rajzon, és abból a keresési részlet szűrése szerint mennyi látszik a listában.

A rajzon megkeresni kívánt szöveg elhelyezését a rendszer megmutatja. Ehhez egérrel jelöljük ki a keresendő szöveget és a **Keresés** gomb megnyomására a rendszer kilép a dialógus ablakból, és ha kell új ablakozási megjelenítésével a keresett szöveget megjelöli a rendszer.



A kívánt szöveg keresését elvégezhetjük a '**Szövegek, amelyekben a van a keresendő részlet:**' lista soron a bármely oszlopban végzett dupla egér kattintással is.

Keresési minta:



A '0199/2 hrsz. út' keresés megjelölése a rajzon!

Lásd még:



[Szöveg keresése a tervlapokon...](#)



[Rajz fordítása idegen nyelvre...](#)



[Tervlapok fordítása idegen nyelvre...](#)



[Szöveg csere területen...](#)



[Szöveg csere a rajzon...](#)



[Szöveg csere a tervlapokon...](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A keresett szöveg mindaddig kiemeléssel jelenik meg a képernyőn, amíg el nem indítunk egy másik, új funkciót.
- A dialógus ablak átméretezhető. Az átméretezett értékeket a rendszer megőrzi!

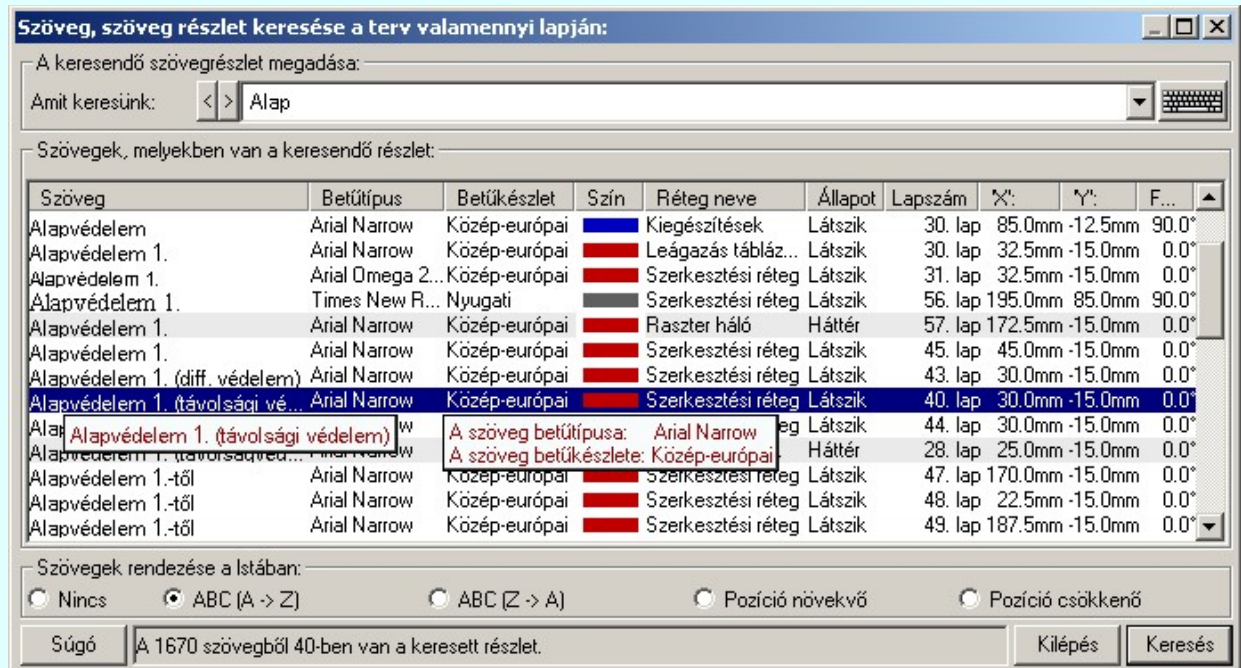


Szöveg keresése a terv valamennyi lapján

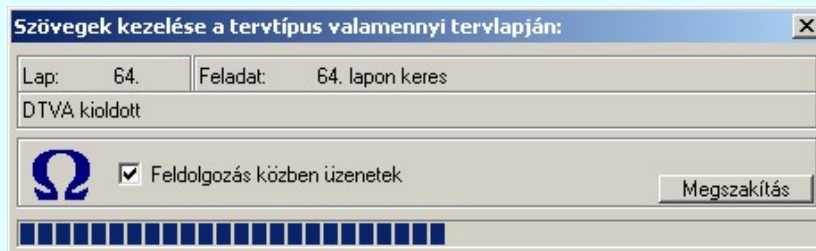
'ELEKTRO rendszer' minden tertípus kezelő modulElérés: Menü: **Lekérdezés** ↓**Szöveg keresése a tervlapokon...**

Szerszámok:

A **'Szöveg keresése a tervlapokon'** funkcióval az aktuális tertípus valamennyi tervlapján elhelyezett szöveget lehet áttekinteni a kereső listában. Egy konkrét szöveg kijelölése után a rendszerrel meg lehet kerestetni és megmutattatni a a kijelölt szöveg elhelyezését a tervlapon.



A keresés panel megjelenése előtt, megjelenik a szövegeknek a tervlapokról való kigyűjtést jelző folyamat:



Az aktuális terv valamennyi lapjának átfűsülése után, ha be van állítva valamely rendezési opció, akkor ezt követi a rendezési panel. Terjedelmes terveknel ez tetemes időt is igénybe vehet!






Ha a rendszer elvégezte a szövegek kigyűjtését, és ha kell a rendezését, akkor a **'Szövegek, amelyekben a van a keresendő részlet:'** lista ablakban megjelennek a tervlapok szövegei és fő jellemzői. A listában a szöveg blokkban elhelyezett szövegek megjelölésre kerülnek. Egyrészt ezek lista sorai halvány sárga aláfestést kapnak, másrészt a 'Szín' oszlopban a szint jelölő egyszerű szöveg téglalap helyet, az alábbi formát látjuk:

A listában a szöveg tartalom megjelenítésre korlátozott lehet a rendelkezésre álló hely, ezért ha a kurzort a szöveg fölött megállítjuk, akkor a teljes szöveg megjelenik egy felugró ablakban. Ez szöveg blokkban elhelyezett szövegek esetén lehet hasznos.

'A keresendő szövegrészlet megadása:' csoportban megadjuk azt a szövegrészletet, melyet tartalmazó szövegeket a szöveg listán szeretnénk látni. Ha az a szövegrészlet üres, akkor minden a tervlapokon található szöveg rajta lesz a listán.

'Amit keresünk:'

A keresendo szövegrészlet tartalmát a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szöveg keresési részleteiből választhatunk!

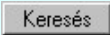


A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

'A szövegek rendezése a listában:' csoportban azt állítjuk be, hogy a tervlapokon lévő szövegek legyenek-e, és ha igen milyen szempont szerint rendezve.

- ABC növekvő
- ABC csökkenő
- Pozíció növekvő
- Pozíció csökkenő
- Nincs rendezés

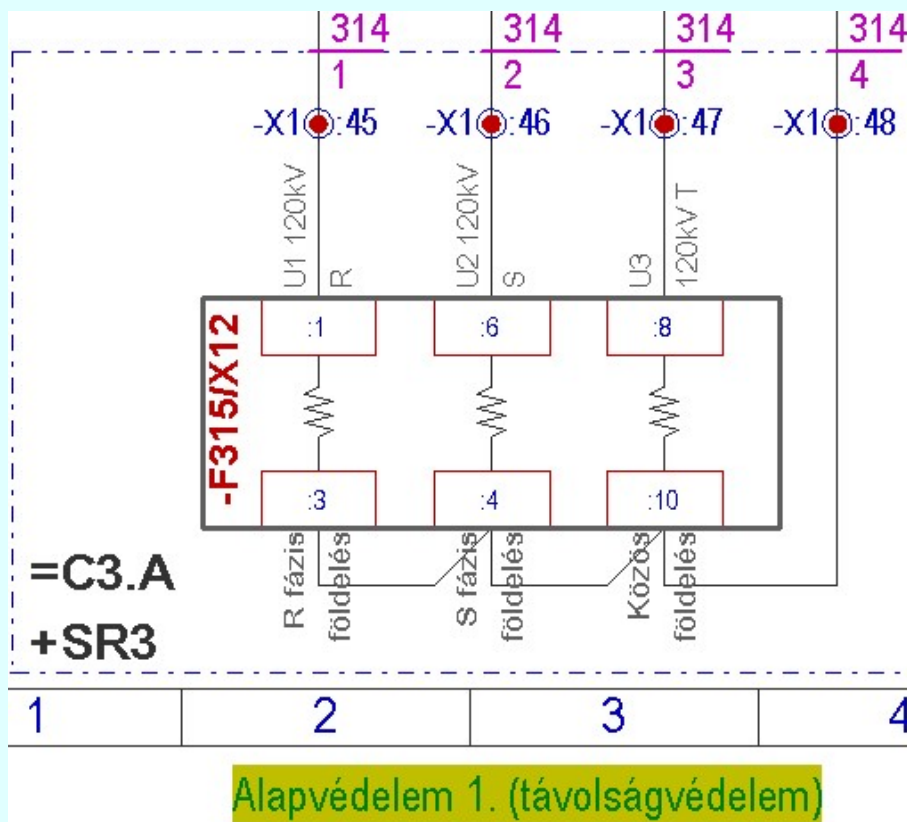
A keresési panel alján a gombok között területen azt láthatjuk, hogy összesen hány darab szöveg van a tervlapokon, és abból a keresési részlet szűrése szerint mennyi látszik a listában.

A megkeresni kívánt szöveg elhelyezését a rendszer megmutatja. Ehhez egérrel jelöljük ki a keresendő szöveget és a  gomb megnyomására a rendszer kilép a dialógus ablakból, betölti a keresendő szöveg szerinti lapot, és ha kell új ablakozási megjelenítésével a keresett szöveget megjelöli a rendszer.



A kívánt szöveg keresését elvégezhetjük a '**Szövegek, amelyekben a van a keresendő részlet:**' lista soron a bármely oszlopban végzett dupla egér kattintással is.

Keresési minta:



Az '**Alapvédelem 1. (távolságvédelem)**' keresés megjelölése a tervlapon!

Lásd még:



[Szöveg keresése...](#)

[Ctrl+W]



[Rajz fordítása idegen nyelvre...](#)



[Tervlapok fordítása idegen nyelvre...](#)




[Szöveg csere területen...](#)



[Szöveg csere a rajzon...](#)

[Szöveg csere a tervlapokon...](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A keresett szöveg mindaddig kiemeléssel jelenik meg a képernyőn, amíg el nem indítunk egy másik, új funkciót.
-  A dialógus ablak átméretezhető. Az átméretezett értékeket a rendszer megőrzi!



Blokk műveletek

Elérés: Menü: **Blokk**

Egyrészt lehetővé teszi az alapegységek (alapelemek) kötegelését és (blokk) fájlban való tárolását. A fájlban tárolt blokk újra elhelyezését a rajzon.

Másrészt a rajzon lévő kötegelt elemekkel azonos grafikus művelet végrehajtását. Ebben az esetben az elemek összerendelése csak a végrehajtott művelet idején érvényes. A művelet befejezése után az összerendelés megszűnik!

Tartalom:

	Blokk fájl készítés	[Ctrl+Insert]
	Blokk fájl elhelyezés	[Alt+Insert]
	Blokk másolás	[Shift+Insert]
	Blokk mozgatás	[Ctrl+Home]
	Blokk nyújtás	[Alt+Home]
	Blokk törlés	[Alt+Delete]
	Blokk forgatás	[Ctrl+End]
	Blokk tükrözés	[Alt+End]

Ikon szerszámmal is elérhető funkciók:

	Blokk fájl készítés
	Blokk fájl elhelyezés
	Blokk másolás
	Blokk mozgatás
	Blokk törlés
	Blokk forgatás



Új blokk fájl készítése

Elérés: Menü: **Blokk** ↓
Blokk fájl készítés

Szerszámok:

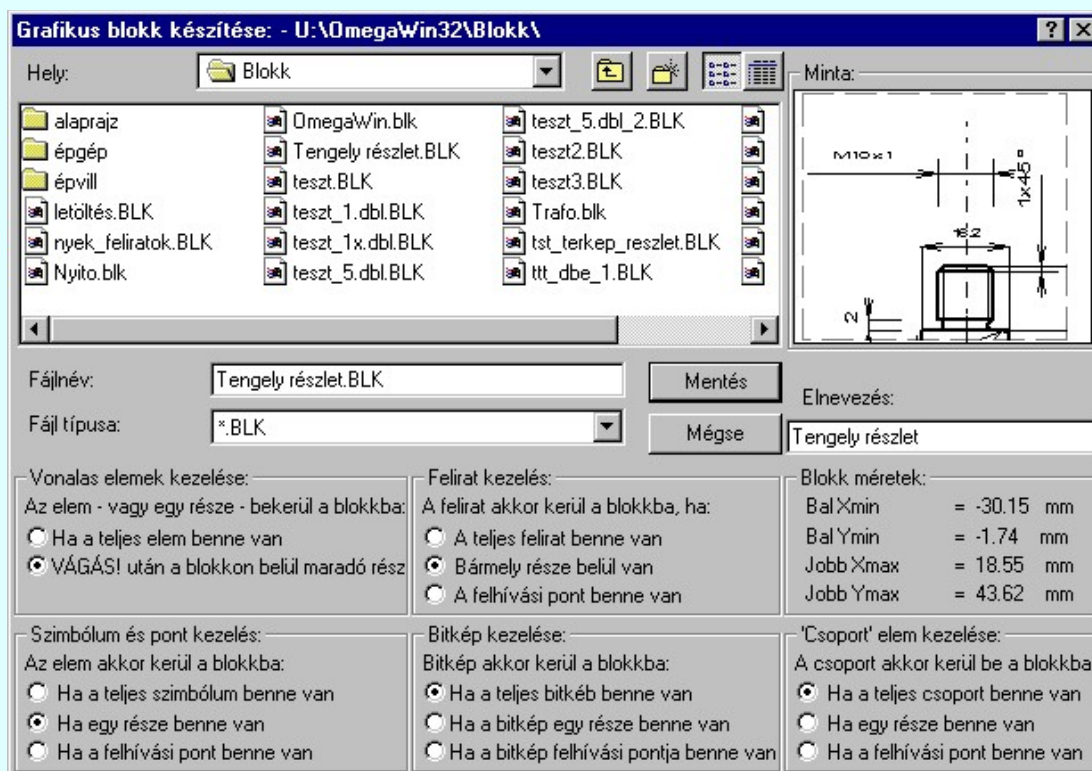
Billentyűzet: **[Ctrl+Insert]**

Ikon:

A '**Blokk fájl készítés funkció**' a rajz egy kijelölt részének grafikus blokk fájlban való tárolására szolgál. A blokk állományba bekerülő elemek rétegeinek adatai is lementésre kerülnek. Így lehetővé válik az elhelyezéskor az elemek réteg elnevezéseinek megőrzése.

Az első lépés, hogy ki kell jelölni a blokkot egy téglalap két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának megadásával. Csak azok az elemek lesznek a blokk részei, melyek teljesen a határoló téglalapon belül vannak.

A blokkot határoló téglalap megadása után ki kell jelölni a felhívási pontot. Elhelyezéskor ennél a pontnál "fogva" lehet mozgatni, pozicionálni a blokkot.



A felhívási pont megadása után megjelenik a '**Grafikus blokk készítés:**' dialógus ablak. Az ablak fejlécében megjelenik az aktuális könyvtár útvonala. Ez segíti a tájékozódásban, főként abban az esetben, ha több azonos nevű könyvtár is van különböző meghajtókon, könyvtárszerkezetekben. A blokk fájl nevének megadása a Windows-ban szokásos tallózó ablakkal történik (ennek használatát itt külön nem ismertetjük). A dialógus ablak ki van bővíve a blokk fájl készítés funkcióhoz szükséges egyéb kiegészítő információk megadásához szükséges ablakkal, gombokkal. Meglévő grafikus blokk felülírása előtt figyelmeztető üzenetet ad a véletlen felülírások elkerülésére.

Az '**Elnevezés:**' ablakban egy rövid magyarázatot - 50 karakter - lehet a blokkhoz fűzni a könnyebb azonosítás érdekében.

A '**Minta:**' ablakban az a grafikus tartalom látható, ami bekerül a blokk fájlba.

A '**Blokk méretek:**' csoportban tájékoztató jelleggel láthatók a blokk eredeti méretei. A megadott értékek a blokk bal alsó és jobb felső sarokpontjának koordinátái a felhívási ponthoz viszonyítva.

'**Vonalas elemek kezelése:**' csoportban **Ha a teljes elem benne van** választásakor a vonalak, körök, kitöltések akkor kerülnek bele a blokkba, ha a teljes elem a kijelölt téglalapon belül van. A **VÁGÁS! után a blokkon belül maradó rész** választása esetén a vonalakat, köröket, kitöltéseket vágja a kijelölt téglalap mentén, és a téglalapon belülre eső darabok részei lesznek a blokknak, a téglalapon kívül eső részek nem. Ebben az esetben egy elem több független részre széteshet.

'**Szimbólum és pontok kezelése:**' csoportban a **Ha a teljes szimbólum benne van** választásakor az a szimbólum és pont kerül bele, amelyiknek teljes területe a kijelölt téglalapon belül van. A vizsgálatnál a szimbólum befoglaló méretét vizsgálja a

program, nem az azon belül lévő elemeket! A **Ha egy része benne van** választásakor abban az esetben is bekerül a szimbólum vagy pont a blokkba, ha a grafikus részei a téglalapon kívülre esnek, de a befoglaló téglalap egy része a kijelölt téglalapon belülre esik. A **Ha a felhívási pont benne van** választásakor csak a szimbólum felhívási pontját vizsgálja, ha ez a kijelölt téglalapon belül van, akkor az elem bekerül a területbe.

'**Felirat kezelés:**' csoportban a **Ha a teljes felirat benne van** választásakor az a felirat kerül bele a blokkba, amelyeknek teljes befoglaló téglalapja a kijelölt téglalapon belül van. A **Bármely része belül van** választásakor abban az esetben is bekerül a felirat a blokkba, ha a karakterek látható részei a téglalapon kívülre esnek, de a befoglaló téglalap egy része a kijelölt téglalapon belülre esik. A **Ha a felhívási pont benne van** választásakor csak a felirat felhívási pontját vizsgálja, ha ez a kijelölt téglalapon belül van, akkor az elem bekerül a blokkba.

'**Bitkép kezelés:**' csoportban a **Ha a teljes bitkép benne van** választásakor az a bitkép kerül bele a blokkba, amelyeknek teljes befoglaló téglalapja a kijelölt téglalapon belül van. A **Bármely része belül van** választásakor abban az esetben is bekerül a bitkép, ha a bitkép jelentős része a téglalapon kívülre esik, de a befoglaló téglalap egy része a kijelölt téglalapon belülre esik. A **Ha a felhívási pont benne van** választásakor csak a bitkép felhívási pontját vizsgálja, ha ez a kijelölt téglalapon belül van, akkor az elem bekerül a blokkba.

'**Adatbázis elem kezelése:**' csoportban a **Ha a teljes elem benne van** választásakor az adatbázis elem kerül bele a blokkba, amelyeknek teljes befoglaló téglalapja a kijelölt téglalapon belül van. A **Bármely része belül van** választásakor abban az esetben is bekerül az adatbázis elem, ha a látható részei a téglalapon kívülre esnek, de a befoglaló téglalap egy része a kijelölt téglalapon belülre esik. A **Ha a felhívási pont benne van** választásakor csak az adatbázis elem felhívási pontját vizsgálja, ha ez a kijelölt téglalapon belül van, akkor az elem bekerül a területbe.

A  nyomógomb lenyomása esetén blokk készítés nélkül kilép a funkcióból.

A  nyomógomb lenyomása esetén bezáródik a '**Grafikus blokk készítés:**' dialógus ablak, és a program az aktuális beállításoknak megfelelően elkészíti a grafikus blokk fájlt.

Korlátozások/megjegyzések:

- A fájlnev az útvonallal együtt maximálisan 255 karakter hosszúságú lehet.
- Ha a fájlnev már létezik, a rendszer **megerősítési kérdés** után a létező fájl tartalmát felülírja.
- Az **OmegaCAD** rendszer a blokk állományokat ***.Blk** kiterjesztésű állományokban tárolja. Ha a megadott név nem **.Blk** kiterjesztésre végződik, akkor azt hozzáilleszti a rendszer.

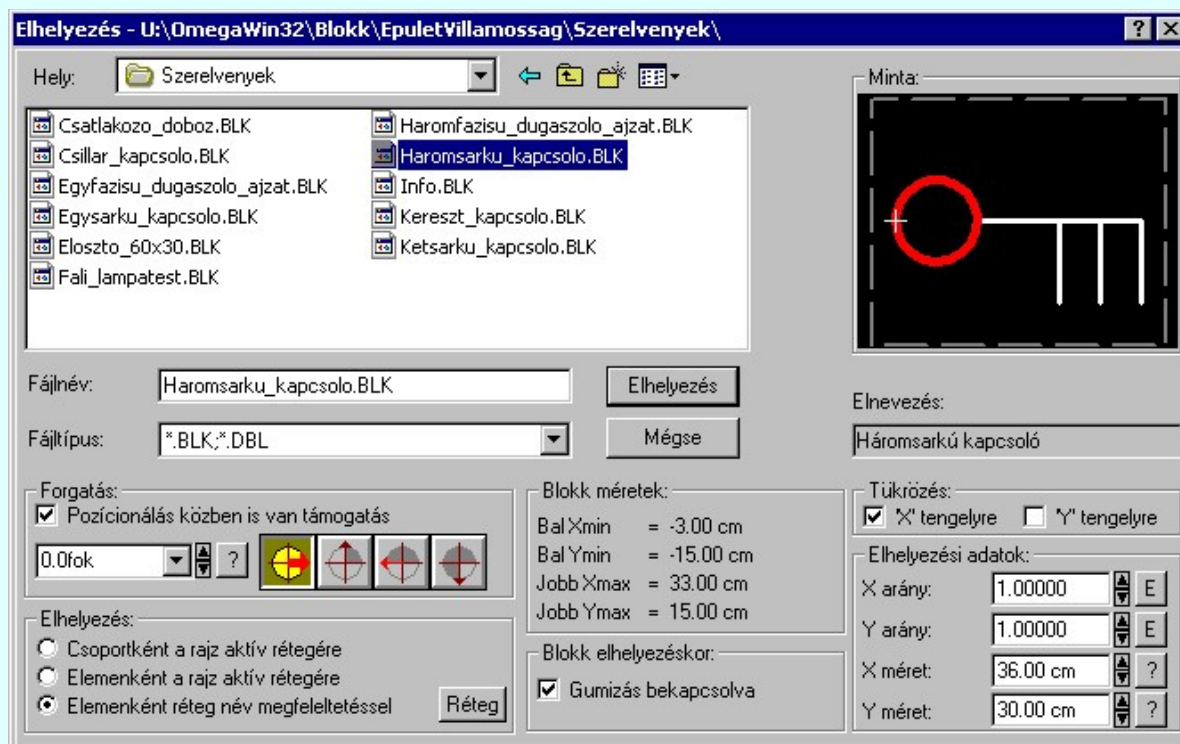


Meglévő blokk fájl elhelyezése a rajzon

Elérés:	Menü:	Blokk ↓	
		Blokk fájl elhelyezés	
Szerszám:		Billentyűzet:	[Alt+Insert]
		Ikon:	

A '**Blokk fájl elhelyezés**' funkció fájlban tárolt grafikus blokk elhelyezésére szolgál. A blokkban elhelyezett elemek rétegeinek adatai is megtalálhatók a blokk állományban. Így lehetővé válik az elhelyezéskor a rétegek megőrzése.

A funkció használatakor megjelenik a '**Elhelyezés:**' dialógus ablak. Az ablak fejlécében megjelenik az aktuális könyvtár útvonala. Ez segíti a tájékozódásban, főként abban az esetben, ha több azonos nevű könyvtár is van különböző meghajtókon, könyvtárszerkezetekben. A blokk fájl nevének megadása a Windows-ban szokásos tallózával történik (ennek használatát itt külön nem ismertetjük). A dialógus ablak ki van bővíve a blokk fájl elhelyezés funkcióhoz szükséges egyéb kiegészítő információk megadásához szükséges ablakkal, gombokkal.



A dialógus ablak megjelenésekor megkísérli a program az utoljára használt blokk fájl megnyitni. Ha ez nem sikerül, akkor a blokkról információt szolgáltató ablakok üresek maradnak. A tallózó funkciókkal meg kell keresni a betöltendő blokkot tartalmazó fájlt.

Ha van érvényesen kiválasztott blokk, akkor annak az elnevezése látható az '**Elnevezés**' ablakban, és a grafikus tartalma a '**Blokk kép:**' ablakban.

A '**Blokk méretek:**' csoportban tájékoztató jelleggel láthatók a blokk eredeti méretei. A megadott értékek a blokk bal alsó és jobb felső sarokpontjának koordinátái a felhívási ponthoz viszonyítva.

A '**Forgatás:**' csoportban beállítható a blokk elhelyezés forgatási szöge fokokban, az óramutató járásával ellentétes pozitív irányban. A legördülő listáról választhatóak nevezetes szög értékek, a gomb segítségével a [szög mérési puffer](#) lekérdezhető, vagy az ikonokkal a fő forgatási szögek állíthatók be.

'**Pozicionálás közben is van támogatás**'

Bekapcsolt állapotában a blokk elhelyezési pozíciójának megadásakor lehetőség van további módosításra az '**Elem forgatás:**' dialógus segítségével.

Az '**Elhelyezési adatok:**' csoportban a blokk méretét lehet beállítani az igényeknek megfelelően. A beállítás az '**X**' és '**Y arány**', vagy az '**X**' és '**Y méret**' megfelelő megadásával történhet. Az arány és a méret közül csak az egyiket kell megadni, a

másikat számolja a program. Az arány a **E** gomb megnyomásával egységnyire állítható. A méret a **?** gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.

'Réteg kezelés elhelyezéskor:' csoportban a blokkba lementett réteg adat felhasználási módja állítható be.

'Csoportként az aktív rétegre'


-választásakor minden grafikus alapelem az aktív rétegre kerül. A blokk nem esik szét alapelemekre, hanem a továbbiakban egyetlen csoport elemként viselkedik. A csoport elemekben lévő grafikus alapelemek nem módosíthatók, csak a [csoport felbontása](#) után.


'Blokk elemek az aktív rétegre kerülnek'


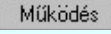
-választásakor minden elem az aktív rétegre kerül az elhelyezés során. A 'V7.00' -nál korábbi verzióval készített blokk esetén csak ez a lehetőség választható.

'Réteg név megfeleltetéssel'

-választásakor a program megkeresi a blokk rétegeit az aktuális rajzban. Ha nem találja, akkor megkísérli létrehozni azokat. Ha nincs hely az új réteg beillesztésére, akkor ezeket az elemeket az aktív rétegre helyezi el. Ha nem látszó vagy háttér rétegre is kerülnének elemek, és a felhasználó még nem ellenőrizte a rétegek összerendelését a


 gomb megnyomásával, akkor figyelmeztető üzenetet küld


 gomb segítségével be lehet lépni a réteg név megfeleltetés dialógus ablakba, ahol a felhasználó igényei szerint be lehet állítani, hogy a blokk egyes rétegein lévő elemek a rajz mely rétegeire kerüljenek.

'Blokk gumizás bekapcsolva:' kapcsoló feladata, használata megegyezik a rendszer beállítások funkcióban elhelyezett  [Beállítások...](#)  [Rendszer működési beállítások](#) [Blokk művelet közben az elemek gumizva megrajzolva](#) funkcióval. A gyorsabb és könnyebb használat miatt került itt is megismétlésre

'X' tengelyre, 'Y' tengelyre'

'Tükrözés:' Lehetőség van a grafikus blokkokat tükröképükkel elhelyezni. A tükrözés az 'X' és 'Y' tengelyekre történhet a megfelelő kapcsoló bekapcsolásával!

A  nyomógomb lenyomása esetén blokk elhelyezése nélkül kilép a funkcióból.

Az  nyomógomb lenyomása esetén bezáródik a 'Grafikus blokk elhelyezése rajzon:' dialógus ablak, és a program [Pont beviteli](#) állapotba kerül, a grafikus blokkot gumizva együtt mozgatja a kurzorral. A kívánt pozíció megjelölésekor a blokkot elhelyezi a rajzon.

Ha a 'Pozicionálás közben is van támogatás' kapcsoló be van kapcsolva, akkor az elem elhelyezését az 'Elem forgatás:' dialógus segítségével módosítani lehet:

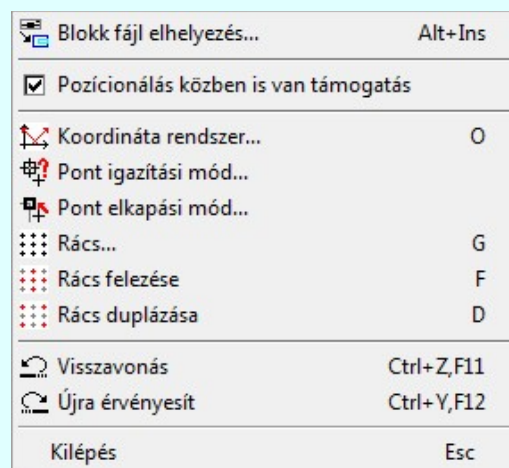
Ezután meg kell adni a blokk helyét a tervlapon.

Elem azonosító pont kijelölés: [ESC=Kilépés!]

A jobb oldali egérgomb megnyomása, majd felengedésére az alábbi lebegő menü jelenik meg. Ekkor a lebegő menüben megjelenő funkciók a referencia pont megadása közben is hívhatók, végrehajthatók, anélkül, hogy a funkció végrehajtás megszakadna. Kivéve az Eldob, Esc funkciót, mely kifejezetten a funkció szerkesztési eredmény nélküli befejezésére szolgál.

A pozíció megadása közben a lebegő menü segítségével az alábbi beállításokat tudjuk közvetlenül, a funkció végrehajtásának megszakítása nélkül végrehajtani:

'Pozicionálás közben is van támogatás'





A **Rendben** gomb véglegesíti az elemet a rajzon és új elhelyezési pozíció megadását teszi lehetővé. A rendszer az **'Elem forgatás:'** dialógusba belépve a kurzort automatikusan a Rendben gombra helyezi. Az elem „gyors” elhelyezéséhez elegendő kétszer kattintani az egér bal oldali gombjával. (double-click)

A **'Forgatás:'** csoportban módosítható a blokk elhelyezés forgatási szöge fokokban, az óramutató járásával ellentétes pozitív irányban. A legördülő listáról választhatóak nevezetes szög értékek, a **?** gomb segítségével a [szög mérési puffer](#) lekérdezhető, vagy az ikonokkal a fő forgatási szögek állíthatók be.

A **Pozicionál** gomb megnyomásával újra mozgathatjuk az elhelyezendő elemet.

Az **Új elem** gomb megnyomásával módosíthatjuk a kijelölt elem paramétereit, vagy új elemet adhatunk meg.

'X' tengelyre, **'Y' tengelyre'** Lehetőség van a grafikus blokk tükrözését módosítani az elhelyezési pozicionálás közben is!

Az **Eldob** gombbal úgy fejezzük be a műveletet, hogy nem történik elem elhelyezés.

Korlátozások/megjegyzések:

- A fájlnev az útvonallal együtt maximálisan 255 karakter hosszúságú lehet.
- Az **OmegaCAD** rendszer a blokk állományokat ***.Blk** kiterjesztésű állományokban tárolja.
- Az **OmegaCAD** rendszer korábbi változataival készített ***.Dbf** kiterjesztésű adatbázis elemek is elhelyezhetők a funkcióval.
- Egymásba ágyazott csoport elemek nem lehetnek. Ezért, ha az elhelyezendő blokk fájl tartalmaz csoport elemet is, akkor ez az ellentmondás a következők szerint oldódik fel:
 - Ha csoport elemként történik az elhelyezés, akkor előbb automatikusan felbontja a blokkban lévő csoport elemeket, és ezután hoz létre egy új csoportot
 - Ha elemenként történik az elhelyezés - akár az aktív rétegre, akár rétegnév megfeleltetéssel, - a csoport elemek megmaradnak.



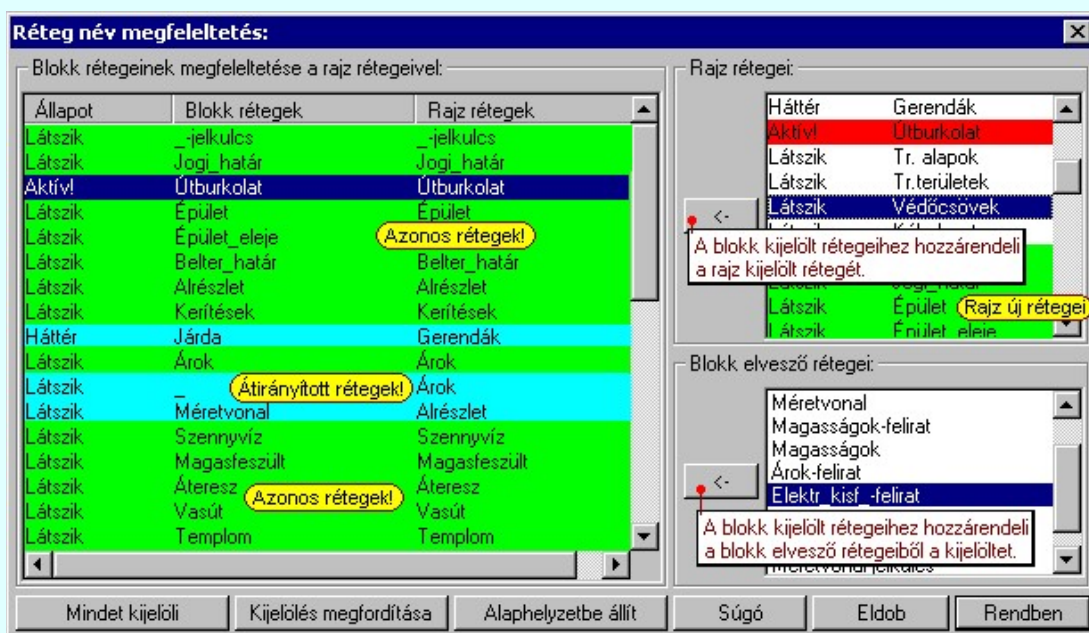
Meglévő blokk fájl elhelyezése a rajzon: Réteg név megfeleltetés

Elérés: Menü: **Blokk** ↓**Blokk fájl elhelyezés**

Szerszámok:

Billentyűzet: **[Alt+Insert]**Nyomógomb: **Réteg**

A 'Réteg név megfeleltetés' dialógus ablak a [Blokk fájl elhelyezés](#) dialógus ablakban a **Réteg** gombra történő kattintással érhető el. Erre csak akkor van lehetőség, ha az elhelyezendő blokk a 'V7.00' (vagy későbbi) verzióval készült, egyébként a gomb szürke. A dialógus ablak a blokk fájlban lévő rétegeknek a rajz rétegeihez történő hozzárendelésére szolgál.



A 'Blokk rétegeinek megfeleltetése a rajz rétegeivel:' lista ablakban látható a jelenleg érvényes összerendelés, valamint a rajzi rétegek állapota. A színek alapján lehet tájékozódni, mely összerendelések hogy jöttek létre:

- Fehér háttér A blokk réteggel azonos réteg megtalálható volt a rajzon.
- Zöld háttér A blokk rétege nem volt megtalálható a rajzon, új réteggé lett felvéve.
- Piros háttér A blokk rétege nem hozható létre a rajzon, mert már nincs szabad hely, ezért alapértelmezésként az aktív réteggel lett összerendelve.
- Világos lila Az aktuális összerendelést a felhasználó állította be.
- Sötétkék háttér Ezek a rétegek vannak kijelölve. (Ezeket lehet összerendelni a rajz, vagy a blokk nem használt rétegeivel.)



Több blokk réteget is kijelölhetünk a réteg állapot átállítására, ha az egérrel a kijelölendő réteg sorára való kattintással egy időben nyomva tartjuk a 'Ctrl' billentyű gombot is!



A blokk réteg lista egy tartományát jelölhetjük ki, ha az egérrel a kijelölendő réteg sorára való kattintással egy időben nyomva tartjuk a 'Shift' billentyű gombot is! Ekkor az előző egér kattintás és a legutolsó egér kattintás közötti réteg lesznek egyszerre kijelölve!

Mindet kijelöli

gombra kattintással a párosítás ablakban az összes blokk réteget ki lehet jelölni!

Kijelölés megfordítása

gombra kattintással a párosítás ablakban az érvényes kijelölést lehet megfordítani. A jelenleg nem kijelölt rétegek kijelöltté válnak, a jelenleg kijelöltek kijelöletlenné válnak!

Alaphelyzetbe állít

gombra kattintáskor visszaáll az automatikusan létrehozott, alapértelmezett párosítás!

Rajz rétegek hozzárendelése a blokk rétegekhez:

A 'Rajz rétegei' lista ablakban a rajz rétegeinek listája, állapota látható. A zöld háttérrel jelölt rétegek nincsenek a rajzon, csak a blokk elhelyezése során jönnek létre. Ebben a lista ablakban egy réteget lehet kijelölni. Ha az ablak mellett lévő gombra kattintunk, akkor a 'Blokk rétegeinek megfeleltetése a rajz rétegeivel:' párosítás dialógus ablakban a blokk kijelölt rétegeihez hozzárendeli a rajz kijelölt réteget!





A rajz réteg hozzárendelését a kijelölt blokk rétegekhez elvégezhetjük a 'Rajz rétegei' lista soron végzett dupla egér kattintással is.

Blokk elvesző rétegek visszarendelése a blokk rétegekhez:

A 'Blokk elvesző rétegei' lista ablakban a blokknak azon rétegeinek listája, látható amelyek a nem szerepeltek a rajzon, és az összerendelések után sem kerülnek új réteggé a rajzra. Ebben a lista ablakban



egy réteget lehet kijelölni. Ha az ablak mellett lévő  gombra kattintunk, akkor a '**Blokk rétegeinek megfeleltetése a rajz rétegeivel:**' dialógus ablakban a blokk kijelölt rétegeihez hozzárendeli a blokk elvesző rétegeiből a kijelöltet. Ez csak akkor történhet meg, ha a rajzban van még szabad hely a réteg létrehozásához, egyébként hangjelzést kapunk.

 A blokk elvesző rétegeinek visszarendelését a kijelölt blokk rétegekhez elvégezhetjük a '**Blokk elvesző rétegei**' lista soron végzett dupla egér kattintással is.

Minden összerendelés után frissítésre kerülnek a listaablakok!

Súgó



gombra kattintáskor megjelenik a dialógus ablak használatát ismertető súgó.

Rendben

gombra kattintáskor bezáródik a dialógus ablak, az összerendelések letárolódnak. Azonban a rajzban az új rétegek nem jönnek létre, csak a blokknak a rajzra történő elhelyezésekor.

Korlátozások/megjegyzések:

**A rajzon egy kijelölt terület másolása**

Elérés:	Menü:	Blokk	↓	
				Blokk másolás
Szerszámos:			Billentyűzet:	[Shift+Insert]
			Ikon:	

A '**Blokk másolás**' funkció segítségével egy bekeretezett területen lévő elem csoport másolható a rajz másik területére.

Az első lépés, hogy ki kell jelölni a másolandó blokkot. A blokkot egy téglalap két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának megadásával lehet lehatárolni. Csak azok az elemek lesznek a blokk részei, melyek teljesen a határoló téglalapon belül vannak.

Az **OmegaCAD** a határoló téglalap megadása után továbbra is **Pont beviteli** állapotban marad, és a kurzor mozgásakor gumizva mozgatja azokat az elemeket, melyeket a blokk részeként fogadott el. Ha Ön ilyenkor azt látja, hogy nem volt sikeres a blokk kijelölés, meg kell szakítani a funkciót, és a következő alkalommal pontosabban kell kijelölni a blokk határait.



Ha a kívánt elemek vannak a blokkban, az egér mozgásával a kívánt helyre kell vinni, és ott elhelyezni. A blokk többször is elhelyezhető, az "ESC" billentyű, vagy az egér középső gombjának lenyomásával lehet a funkcióból kilépni.

Korlátozások/megjegyzések:

- A blokk elemeinek leválogatásakor minden olyan elem belekerül a blokk tartalmába, amely a következő tulajdonságú:

-vonallánc és kitöltés:	minden pontja a kijelölő területen belül van.
-kör/ív:	valamely pontja a kijelölő területen belül van.
-felirat:	a referencia pontja a kijelölő területen belül van.
- Az elemek összerendelése csak a művelet idején érvényes.

**A rajzon egy kijelölt terület mozgatása**

Elérés:	Menü:	Blokk ↓ Blokk mozgatás	Billentyűzet:	[Ctrl+Home]
Szerszám:			Ikon:	

A '**Blokk mozgatás**' funkció segítségével egy bekeretezett területen lévő elem csoport mozdítható el a rajz másik területére.

Az első lépés, hogy ki kell jelölni a mozgatandó blokkot. A blokkot egy téglalap két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának megadásával lehet lehatárolni. Csak azok az elemek lesznek a blokk részei, melyek teljesen a határoló téglalapon belül vannak.

Az **OmegaCAD** a határoló téglalap megadását követően törli az blokk elemeit az eredeti helyükről, továbbra is [Pont beviteli](#) állapotban marad, és a kurzor mozgatásakor gumizva mozgatja azokat az elemeket, melyeket a blokk részeként fogadott el. Ha Ön ilyenkor azt látja, hogy nem volt sikeres a blokk kijelölés, meg szakíthatja a funkciót. A letörölt elemek az [Vissza](#) parancs segítségével helyezhetők vissza az eredeti helyükre. A következő alkalommal pontosabban kell kijelölni a blokk határait.

Ha a kívánt elemek vannak a blokkban, az egér mozgatásával a kívánt helyre kell vinni, és ott elhelyezni. A blokk elhelyezése után a rendszer a funkcióban marad, és új blokk mozgatási folyamatot lehet elkezdni.

Korlátozások/megjegyzések:

- A blokk elemeinek leválogatásakor minden olyan elem belekerül a blokk tartalmába amely, a következő tulajdonságú:

-vonallánc és kitöltés:	minden pontja a kijelölő területen belül van.
-kör/ív:	valamely pontja a kijelölő területen belül van.
-felirat:	a referencia pontja a kijelölő területen belül van.
- Az elemek összerendelése csak a művelet idején érvényes.



A rajzon egy kijelölt terület nyújtása

Elérés: Menü: **Blokk** ↓
Blokk nyújtás

Szerszámos: 

Billentyűzet: **[Alt+Home]**

A '**Blokk nyújtás**' funkció segítségével egy bekeretezett területen lévő elemek, vagy az elemnek e kereten belülre eső pontjai mozdíthatók el, torzíthatók az elemek.

Az első lépés, hogy ki kell jelölni a keretet egy téglalap két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának megadásával. Azok az elemek, melyeknek minden pontja a kereten belülre esik, torzítás nélkül fognak elmozdulni. Azok a vonalsorozatok, kitöltések, melyeknek csak bizonyos pontjai kerülnek a keretbe, torzulni fognak. Csak azok a pontok mozdulnak el, melyek a kereten belül vannak.

Az **OmegaCAD** a határoló téglalap megadása után [Pont beviteli](#) állapotban marad, a téglalap új helyének megadásakor módosítja az elemeket, vagy az elemek helyét.

Téves '**Blokk nyújtás**' parancs végrehajtás után a [Vissza](#) parancs segítségével állítható vissza az eredeti állapot.



Korlátozások/megjegyzések:

- A blokk elemeinek leválogatásakor minden olyan elem belekerül a blokk tartalmába amely, a következő tulajdonságú:

-vonallánc és kitöltés:	minden pontja a kijelölt területen belül van.
-kör/ív:	valamely pontja a kijelölt területen belül van.
-felirat:	a referencia pontja a kijelölt területen belül van.
- Az elemek összerendelése csak a művelet idején érvényes.



A rajzon egy kijelölt terület törlése

Elérés:	Menü:	Blokk	↓		
				Blokk törlés	
Szerszám:				Billentyűzet:	[Alt+Delete]
				Ikon:	

A '**Blokk törlés**' funkció segítségével egy bekeretezett területen lévő elem csoport törölhető a rajzról.

A törlendő blokkot egy téglalap két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának megadásával lehet kijelölni. A második csúcspont megadása után törlődnek a kijelölt elemek. Csak azok az elemek lesznek törölve, melyek teljesen a határoló téglalapon belül vannak. A blokk törlés után a rendszer a funkcióban marad, és új blokk törlési folyamatot lehet elkezdeni.

Téves törlés esetén az [Vissza](#) parancs segítségével állítható helyre az eredeti állapot.

Korlátozások/megjegyzések:

- A blokk elemeinek leválogatásakor minden olyan elem belekerül a blokk tartalmába, amely a következő tulajdonságú:

-vonallánc és kitöltés:	minden pontja a kijelölő területen belül van.
-kör/ív:	valamely pontja a kijelölő területen belül van.
-felirat:	a referencia pontja a kijelölő területen belül van.
- Az elemek összerendelése csak a művelet idején érvényes.

**A rajzon egy kijelölt terület forgatása**

Elérés:	Menü:	Blokk	↓		
				Blokk forgatás	
Szerszámos:				Billentyűzet:	[Ctrl+End]
				Ikon:	

A '**Blokk forgatás**' funkció segítségével egy bekeretezett területen lévő elem csoport elforgatható egy kijelölt pont körül.

Az első lépés, hogy ki kell jelölni a forgatandó blokkot. A blokkot egy téglalap két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának megadásával lehet lehatárolni. Csak azok az elemek lesznek a blokk részei, melyek teljesen a határoló téglalapon belül vannak.

Második lépésként ki kell jelölni az elforgatás középpontját. A középpont kijelölése után az elforgatás szögét kell meghatározni, egy a középpontot és a kurzor pillanatnyi pozícióját összekötő egyenes megfelelő szögben történő beállításával. Az **OmegaCAD** a törli a kiválasztott elemeket, és az irányszög kijelölésekor gumizva mozgatja a kurzor mozgásának megfelelően, majd elhelyezi az új pozícióban.

Hibásan végrehajtott '**Blokk forgatás**' után az [Vissza](#) parancs segítségével helyreállítható az eredeti állapot.

Korlátozások/megjegyzések:

- A blokk elemeinek leválogatásakor minden olyan elem belekerül a blokk tartalmába amely, a következő tulajdonságú:

-vonallánc és kitöltés:	minden pontja a kijelölő területen belül van.
-kör/ív:	valamely pontja a kijelölő területen belül van.
-felirat:	a referencia pontja a kijelölő területen belül van.
- Az elemek összerendelése csak a művelet idején érvényes.

**A rajzon egy kijelölt terület tükrözése**

Elérés: Menü: **Blokk** ↓
Blokk tükrözés

Szerszámos: 

Billentyűzet: **[Alt+End]**

A '**Blokk tükrözés**' funkció segítségével egy bekeretezett területen lévő elem csoport tükrözhető egy, a két pontjával megadott egyenesre.

Az első lépés, hogy ki kell jelölni a tükrözési egyenest két pontjának megadásával, a [Pont bevitel](#) szabályainak megfelelően.

A tükrözendő blokkot egy téglalap két átlósan elhelyezkedő csúcspontjának megadásával lehet lehatárolni. Csak azok az elemek lesznek a blokk részei, melyek teljesen a határoló téglalapon belül vannak.

A blokk megadása után tükrözi a blokkban lévő elemeket, és továbbra is pont beviteli állapotban marad. Újabb blokkot is lehet tükrözni a funkció indításakor az előzőekben megadott egyenesre.

Hibásan végrehajtott '**Blokk tükrözés**' után az [Vissza](#) parancs segítségével helyreállítható az eredeti állapot.

Korlátozások/megjegyzések:

- A blokk elemeinek leválogatásakor minden olyan elem belekerül a blokk tartalmába, amely a következő tulajdonságú:

-vonallánc és kitöltés:	minden pontja a kijelölő területen belül van.
-kör/ív:	valamely pontja a kijelölő területen belül van.
-felirat:	a referencia pontja a kijelölő területen belül van.
- Az elemek összerendelése csak a művelet idején érvényes.



Alkalmazások

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés**

Az **OmegaCAD** programok alkalmazás futtató változata alkalmas speciális modulok futtatására. A többi Windows alatt futó változat erre nem alkalmas, ezért az '**Alkalmazás**' menü szürke színre van állítva, nem lehet kiválasztani.

Egyes rendszereknél az '**Alkalmazás**' menü helyett a '**Kiegészítések**' elnevezés szerepel. (**OmegaCAD ELEKTRO**) elektrotechnikai tervezőrendszer

Az Alkalmazás futtató változat menüje is ugyanígy jelenik meg, ha nincs mellé alkalmazói modul telepítve. Az alkalmazói modul telepítését a modul dokumentációja tartalmazza.

A telepített rendszerekhez a következő kiegészítő modulok kerülnek minden esetben telepítésre:

- **DXF export** modul.
- **DXF import** modul.

Tartalom:

[DXF Export](#)
[DXF Import](#)



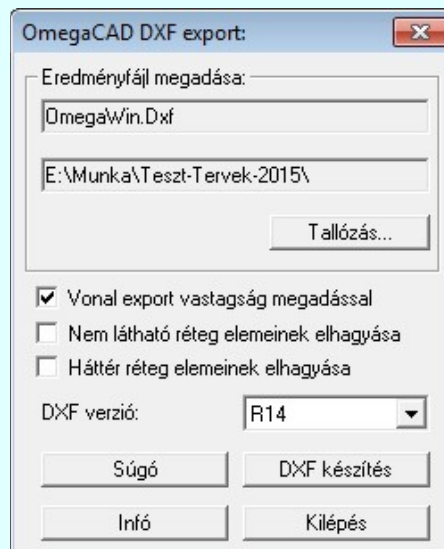
Rajzok exportálása DXF állományba

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF export

A **DXF export** modul segítségével az **OmegaCAD** tervezőrendszerrel elkészített rajzok átvihetők további feldolgozásra más grafikus rendszerbe.

Miért és mire használjuk a [DXF formátumot](#)?

Az '**Alkalmazás/Kiegészítés**' menü '**DXF export**' tételére kattintással lehet a modult elindítani, ekkor megjelenik az '**OmegaCAD DXF export:**' dialógus ablak:



Tallózás... [Eredményfájl megadása](#): ahol be lehet állítani, hogy mely könyvtárba, milyen néven mentse le a rajzot DXF formátumban.

A '**Vonal export vastagság megadással**' kapcsoló bekapcsolt állapotában a vonalakhoz lementi a vastagság adatot is. Ha ki van kapcsolva, akkor elvesz a vastagság információ. A kikapcsolás akkor hasznos, ha a további felhasználás során a más CAD rendszerbe átemelt rajzokon a vonalvastagságokat a nyomtatás során változtatni akarják.

A '**Nem látható réteg elemeinek elhagyása**' kapcsoló bekapcsolt állapotában a rajz nem látható rétegein elhelyezett elemek nem kerülnek bele a DXF állományba.

A '**Háttér réteg elemeinek elhagyása**' kapcsoló bekapcsolt állapotában a rajz háttér rétegein elhelyezett elemek nem kerülnek bele a DXF állományba.

A '**DXF verzió:**' ablakban lehet kiválasztani, hogy melyik AutoCAD verzió szerint készüljön el a DXF állomány. Célszerű a legmagasabb verziót választani, amit még a fogadni tud a partner. Az R14 változat használatakor a bonyolult, - jeleket is tartalmazó - vonaltípusok is megőrzik tulajdonságaikat a DXF export sor.

A '**Súgó**' és '**Infó**' gombok a szokásos módon működnek: megjeleníti a '**DXF export modul súgóját**', illetve a regisztrációs adatokat is tartalmazó információs ablakot.

A '**DXF készítése**' gombra kattintáskor megkezdődik a DXF fájl létrehozása [Beállítások](#) szerint. Ekkor megjelenik egy dialógus ablak, amely jelzi, hogy milyen néven hozza létre a program a DXF állományt. Az ablak jobb alsó sarkában egy állandóan változó irányú - „forgó” - vonal jelzi, hogy a program dolgozik.

A fájl létrehozása után a '**DXF export**' modul automatikusan leáll, a '**DXF export**' dialógus ablak bezáródik.

Tartalom:

[A DXF formátumról általában](#)

[Eredményfájl megadása](#)

[Beállítások](#)

[Információk](#)

Korlátozások/megjegyzések:

Mivel az **OmegaCAD** egy 2D-s grafikus szerkesztő program, és a felhasznált grafikus alapelemeiben is eltér az AutoCAD-tól és más CAD rendszerektől is, ezért a DXF fájlok konvertálása során bizonyos eltérések keletkezhetnek az eredeti rajzhoz viszonyítva. Melyek lehetnek ezek az eltérések, korlátozások:

- Az **OmegaCAD** a vonalakat vonalláncként – POLYLINE – kezeli, és a DXF állományba is ilyen módon írja be. Az **OmegaCAD** 8 féle, változtatható vonalvastagsággal dolgozik. A DXF export során a vonallánckhoz a vastagságot hozzárendeli.
- Az **OmegaCAD** vonallánckokat, köröket, köríveket tud kitölteni, és ehhez WINDOWS által nyújtott kitöltési lehetőségeket használja. Így a kitöltéseket a DXF állományba csak korlátozottan tudja exportálni. Csak a háromszög és négyszög alakú tömör kitöltéseket exportálja SOLID kitöltési elemként.
- Az **OmegaCAD**-ben a szimbólumok és az adatbázis elemek több alapelemből felépülő összetett elemek. Az adatbázis elemek kiegészítő modulok által használt műszaki adatokat is tárolhatnak. A DXF export során a szimbólumok és az adatbázis elemek szétesnek grafikus alapelemekre. Az adatbázis elemekben tárolt műszaki adatok nem tárolódnak DXF fájlban.
- Az **OmegaCAD** és az egyéb CAD rendszerek eltérő kódlap szerinti karakterkészleteket használhatnak. Így előfordulhat, hogy az ékezetes karakterek nem, vagy hibásan jelennek meg. Ez a probléma megoldható, ha a rajzot az **OmegaCAD** alaprendszer '[Módosít'/Ékezetes kód...](#)' menüjének használatával a DXF fájlt fogadó rendszer által igényelt kódlap szerint átkódolja, és ezután készíti el a DXF fájlt..
- Az **OmegaCAD** DXF export, import modula csak a DXF formátumot támogatja!



A DXF formátum

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF export/import

A számítástechnika terjedés folytán egyre több műszaki rajzot készítenek különböző tervező rendszerekkel. Az egyes szakemberek a saját szakterületükön fellépő igényeknek leginkább megfelelő programot használják. Ezek a programok a működésükhöz legjobban illeszkedő formátumban tárolják a rajzokat.

Azonban a tervezői munka jellege megköveteli, hogy különböző szakemberek együtt dolgozzanak egy-egy tervezési feladaton (pl. geodéta adja az alaptérképet, amire az építész megtervezi a házat, és továbbadja a szükséges adatokat a statikus, épületgépész, villamos szakági tervezőknek,) A hagyományos tervezés során az adatszolgáltatásként kapott rajzot többnyire átrajzolják, a felesleges részeket elhagyják, megváltoztatják a vonalvastagságokat. Amellett, hogy ez a módszer sok pontatlanságot okozhat, lassú, és drága.

Számítógépes tervezés esetén logikusnak látszik, hogy az adatszolgáltatást mágneslemezen adják a társtervezőknek, így rengeteg munka megtakarítható. Azonban gondot okoz, hogy az eltérő rendszerek más-más formátumban tárolják a rajzokat. Ezt a problémát úgy lehet áthidalni, ha van egy olyan rajz tárolási formátum, amelyet minden tervezőrendszer "ismer". Az idők folyamán az Autodesk Inc. által kifejlesztett [DXF fájl formátum](#) terjedt el - szinte szabványként -.

Természetesen a különböző rendszerek jelentősen eltérhetnek egymástól, - pl. az egyik használ olyan grafikus alapelemet, amit a másik nem ismer, vagy az egyik tartalmazhat olyan, pl. számíthatóhoz felhasznált adatot, amivel a másik rendszer nem tud mit kezdeni, - ezért előfordulhat, hogy az adat átvitele során torzulások, adatvesztések lépnek fel. Azonban így is rengeteg munkát és időt lehet megtakarítani a [DXF fájl formátum](#) segítségével történő rajz átadással.

Maga a [DXF fájl formátum](#) is állandóan fejlődik. Ahogy az Autocad 1-1 újabb verziójában új alapelemek jelennek meg, ezeknek a leírása belekerül a [DXF fájl formátum](#).

A DXF fájl

Az Autodesk Inc. által kifejlesztett DXF (drawing interchange file) formátumot a programok közötti rajzcserékhez fejlesztették ki. A DXF fájl egy ASCII szövegállomány, ami egy egyszerű szövegszerkesztővel megtekinthető. Minden paraméterhez két sor tartozik. Az első sorban egy kód található, ami az öt követő paraméter típusára utal. A második sorban található maga a paraméter.

Figyelem! Az AutoCAD a rajzok tárolására elsősorban a DWG formátumot használja. Ne tévessze össze a DXF és DWG formátumot. Az **OmegaCADDXF** importáló modulja csak a DXF formátumot tudja átvenni, a DWG-t nem!

A rajzot, amit át akar venni DXF formátumban kérje!

Korlátozások/megjegyzések:

- Az **OmegaCAD DXF** export, import modulja csak a DXF formátumot támogatja!



DXF Export: Eredményfájl megadása

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF export

Nyomógomb:

Tallózás...

A létrehozandó DXF fájl nevének megadásához egy a Windows használatánál szokásos tallózó ablak nyílik meg:



Ebben a dialógus ablakban a WINDOWS-ban egyébként is megszokott módon lehet megkeresni a könyvtárat és megadni a DXF fájl nevét.

A név megadása után a könyvtár valamint a fájlnev adat beíródik az '**Eredményfájl megadása**' csoport megfelelő ablakaiba.

Korlátozások/megjegyzések:



DXF Export: Beállítások

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF export

Az **x:\V10x.\OmegaWin32\DxfChr.ini** állomány olyan paramétereket tartalmaz, melyek hatással vannak a DXF fájlok – azon belül a feliratok - létrehozására. Az **OmegaCAD** és más tervezőrendszerek használhatnak eltérő karakterkészleteket, ami miatt az egyikben jól illeszkedő felirat a másik rendszerben eltérő mérettel jelenik meg. Ennek a zavaró hatásnak a kiküszöböléséhez nyújt segítséget az a lehetőség, hogy az **x:\V10x.\OmegaWin32\DxfChr.ini** állományban egy-egy szorzótényező beállításával módosítani lehet a feliratokban lévő betűk szélességét és magasságát. Az állomány a következő két értékes sort tartalmazza:

```
[DxfChr_R14]
// x irányú torzítás
XArany=1.55
// y irányú torzítás
YArany=0.6
[DxfChr_R12]
// x irányú torzítás
XArany=1.55
// y irányú torzítás
YArany=0.8
// lelógás/magasság (Lelógás=base-bottom, magasság=top-bottom)
LelogasPerMag=0.2

// Font codes change: 2009.09.30.
// Csak R14 verzió beállítás esetén.
// Azokat a fontokat, amelyek megegyeznek a [Font] és a [Code] megadott fontnévvel és készlet kóddal:
// A DXF fájlban át lehet alakítani:

// 1. Ha van [NewFile] érték hozzá, akkor más font file tartozhat hozzá.

// 2. Ha van [NewCode] érték hozzá, akkor más karakterkészlet tartozhat hozzá.
// (Ha a [NewFile] *.shx, akkor nem lehet [NewCode] érték. (ha van [NewCode],
// akkor ez alapján keresi a font file nevet.

// 3. Ha van [UTF] UTFn=Yes érték hozzá, akkor a fontkészlethez tartozó karaktereket
// átkódolja a [Code] érték alapján.
// UTF kódolás megvalósítva:
Ciril=204-es kóddal.
Greek=161-es kóddal.

// 4. Ha van [Distortion_X] vagy [Distortion_Y] érték hozzá, akkor a fontkészlethez tartozó karaktereket
// méretét ezzel az arányosító tényezővel módosítja és nem az XArany, vagy YArany -al.

[Font]
Font0=Wingdings
Font1=Webdings
Font2=GreekC
Font3=Arial Narrow
Font4=Bookman Old Style
Font5=Arial Black
Font6=Comic Sans MS
Font7=Arial Narrow

[Code]
Code0=2
Code1=2
Code2=161
Code3=238
Code4=238
Code5=204
Code6=0
Code7=161

[NewFont]
NewFont5=gost_energo.shx
NewFont6=Bookman Old Style

[NewCode]
```

NewCode0=514
NewCode1=530
NewCode6=0

[UTF]
UTF5=Yes
UTF7=Yes

[Distortion_X]
Distortion_X0=0.86
Distortion_X1=0.72
Distortion_X2=1.025
Distortion_X3=1.8
Distortion_X4=1.32
Distortion_X6=1.315

[Distortion_Y]
Distortion_Y0=0.80
Distortion_Y1=0.70

*Az arányok megváltoztatása és a rajz újbóli exportálása után a felirtok megváltozott szélességgel és magassággal jelennek meg a DXF állományban.

A DXF fájl tartalmaz egy fejrészt (header), amiben különböző táblázatok, leírások találhatóak. Az **OmegaCAD** DXF export moduljához tartozik egy állomány, **x:\V10x..\OmegaWin32\DxfHdr.ini**, (az R14 verzióhoz: **x:\V10x..\OmegaWin32\DxfHdr_r14.ini**) ami ennek a fejrésznek azokat a részeit tartalmazza, amit az **OmegaCAD** rendszer nem változtat. Az OmegaCAD rendszer által létrehozott DXF állományok mindegyikének az elején változatlan formában megtalálható az **x:\V10x..\OmegaWin32\DxfHdr.ini** , (az R14 verzióhoz: **x:\V10x..\OmegaWin32\DxfHdr_r14.ini**) állomány, és ezután következnek a rajz alapján létrehozott adatok. Tehát az **x:\V10x..\OmegaWin32\DxfHdr.ini** , (az R14 verzióhoz: **x:\V10x..\OmegaWin32\DxfHdr_r14.ini**) állomány megváltoztatása hatással van összes ezután létrehozott DXF állományra.

Figyelem! Az **x:\V10x..\OmegaWin32\DxfHdr.ini** állományon csak a DXF fájl szerkezetét jól ismerő felhasználó változtasson!

Korlátozások/megjegyzések:



DXF Export: Információk

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF export

Nyomógomb:

Info

OmegaCAD DXF Export modul

2022. január 3.



Ω Omega-Soft Kft.

1992. - 2022.

H-1133 Budapest, Bessenyei utca 8-10.
Tel.: (+36 - 1) 662 4504
Mobil.: (+36-30) 9536 171
E-mail: omegasoft@omegasoft.hu
[Web: www.omegasoft.hu](http://www.omegasoft.hu)

Minden jog fenntartva!



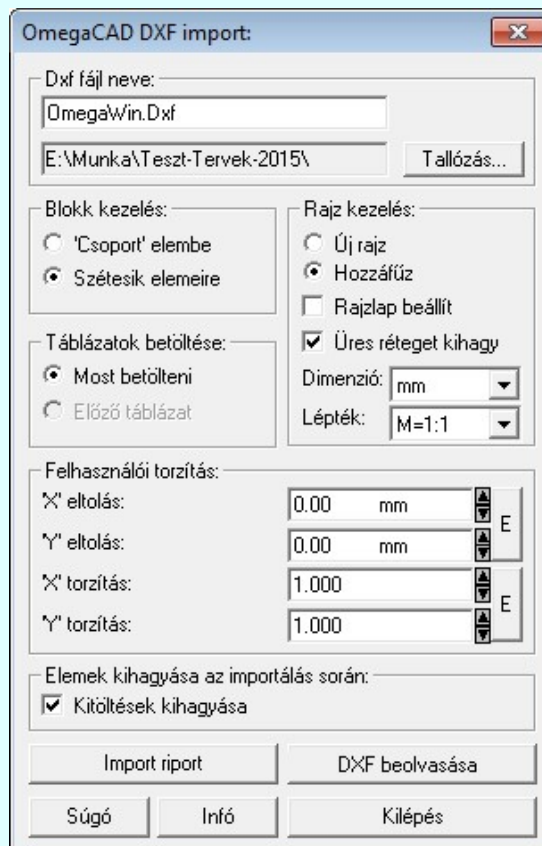
DXF állományok importálása

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF import

A **DXF import** modul segítségével más tervezőrendszerrel elkészített rajzok átvehetők további feldolgozásra az **OmegaCAD** rendszerbe.

Miért és mire használjuk a [DXF formátumot](#)?

Az '**Alkalmazás/Kiegészítés**' menü '**DXF import**' tételére kattintással lehet a modult elindítani, ekkor megjelenik az '**OmegaCAD DXF import:**' dialógus ablak:



Tallózás... [DXF fájl neve:](#) ahol be lehet állítani a betöltendő DXF fájl nevét.

'Rajz kezelés'

A rajz kezelés csoportban a következő paramétereket lehet beállítani:

- **'A rajz új rajzlapra kerüljön-e, vagy az aktuális rajz folytatásaként.'**

Ha az '**Új rajz**' rádiógomb van bekapcsolva, akkor a beolvasott DXF állomány új rajzra kerül, melynek alapértelmezés szerint minden esetben a DXF_IMP.RAJ nevet adja. A Mentés másként funkcióval kell a végleges nevet hozzárendelni a rajzhoz.

Ha a '**Hozzáfűz**' van bekapcsolva, akkor az aktuális rajzhoz fűzi hozzá a DXF állomány tartalmát.

- **'Rajzlap beállítás:'**

Ha a '**Rajzlap állít**' ablak be van jelölve, akkor a DXF fájl végigolvasása után a rajzlap origó értékét és a rajzlap méretét beállítja úgy, hogy az elemeket befoglaló téglalaptól körbe 5-5 mm-rel nagyobb legyen. Ha a felhasználói egység, a lépték és a torzítás miatt a rajzlap valamelyik mérete 32 méternél nagyobb értékre adódna, akkor ezt az értéket 32 méterre korlátozza - tehát a rajz egy része a rajzlapon kívülre kerül.

- **'Üres réteget kihagy'**

Ha az **'Üres réteget kihagy'** négyzet be van jelölve, akkor az importálás során átlépi a réteg táblázatot a program. (A réteg táblázatot nem minden esetben tartalmaz a DXF fájl. Ha van, akkor a fájl elején, a táblázatok között található.) Ebben az esetben a grafikus elemekhez letárolt rétegnevek alapján állítja össze a réteg listát, így olyan rétegek nem kerülnek be az importált rajzba, amelyekhez nem tartozik grafikus elem. A DXF fájlról függően ugyanannak a rajznak eltérő lehet a megjelenése attól függően, hogy kihagytuk-e az üres rétegeket. Ez azért történhet meg, mert előfordul, hogy az egyes grafikus elemekhez nincsenek hozzárendelve a jellemzők, hanem a réteg táblázat szerint, a réteghez rendelt alapértelmezett jellemzőket veszi fel. Ha ilyen esetben az Üres réteget kihagy bejelölése miatt átlépi a réteg táblázat betöltését a program, akkor a hozzá rendelt alapértelmezett jellemzők sem töltődnek be, más jellemzők lesznek az elemekhez rendelve. Nincs általános szabály, a konkrét DXF fájlról függ, hogy a kapcsoló ki- vagy bekapcsolt állapotában kapunk kedvezőbb eredményt.

- 'Felhasználói egység és lépték.'

Az AutoCAD esetében a vonalakhoz, körökhöz felhasználói egységben lehet a vonal vastagságot hozzárendelni. Lehetőség van arra is, hogy ne a grafikus alapelemekhez, hanem a rétegekhez rendeljük a vonal vastagságokat, de ebben az esetben is felhasználói egységben. A végső vonalvastagság, a lépték a nyomtatás során lesz beállítva.

Az **OmegaCAD** program másként kezeli a vonalakat. A program 8 féle vonalvastagságot tud használni, melyek egyenként változtathatók. A vonalakhoz, körökhöz jellemzőként van hozzárendelve. Ahhoz, hogy az **OmegaCAD** programba átkonvertált rajz minél jobban hasonlítson az eredeti rajzra, be kell állítani a felhasználói egységet és a léptéket. Ennek megfelelően a DXF importáló modul minden egyes vonalhoz olyan vastagságot választ a lehetséges 8 közül, amelyik legjobban megközelíti - a beállított felhasználói egységgel és léptékkel - a DXF fájlban felhasználói egységben megadott vastagság alapján kiszámolt értéket.

'Blok kezelés'

A **'Blok kezelés'** csoportban két rádiógomb található, aminek segítségével beállítható, hogyan helyezze el a rajzra a DXF importáló modul a DXF fájlban talált blokkokat.

Ha az **'Csoport elembe'** módot választja, akkor a blokkok csoport elembe kerülnek, azaz egy elemként viselkednek. Egy elemként elmozdítható, letörölhető. Azonban a csoport elemek nem módosíthatók csak akkor, ha a [Módosít / Elem / Csoport elem?...](#) menüvel megnyitható dialógus ablak segítségével a módosítandó elemet a **'Felbont'** funkcióval "felrobbantja" a felhasználó.

Ha a **'Szétesik elemeire'** funkciót választja, akkor a DXF fájlban lévő blokkok szétesnek grafikus alapelemekre, vonalakra, körökre, feliratokra.... Ilyen esetben a blokk mozgatása, törlése bonyolultabb feladat, mint a csoport elem esetén. - Ugyanis a blokkot alkotó grafikus alapelemek mind külön független elemként kerülnek a rajzra. Az egyik elem megmozdítása vagy törlése nincs hatással a blokkból a rajzra került többi elemre. - Az viszont előny, hogy a blokk tartalmának megváltoztatása azonnal elvégezhető.

Mindig a beimportált rajztól és a felhasználás módjától függ, hogy melyik beállítási mód használata célszerű.

'Táblázatok kezelése'

A DXF fájl elején a rendszerváltozók értékeit, a vonal típusokat, felirat típusokat, réteg adatokat, és blokkok definícióit tartalmazó táblázatok lehetnek. A táblázatokat követi a rajz tartalmi része.

Előfordul, hogy a DXF fájl nem tartalmazza a táblázatokat, hanem azok egy külön fájlban vannak. A **'Táblázatok kezelése'** csoportban lévő két rádiógombbal azt lehet szabályozni, hogy a betöltse-e az aktuális DXF fájlban lévő táblázatokat, vagy használja a korábban betöltött adatokat.

'Most betölteni' választása esetén első lépésben letörli a korábbi táblázatokat, ha volt ilyen. Azután feltölti a DXF fájl elején lévő adatokkal.

'Előző' táblázat gomb csak akkor választható, ha van már betöltött táblázat. Ha a DXF fájl tartalmaz táblázatot, és mégis az **'Előző táblázat'** lett kiválasztva, akkor ennek a fájlnak a táblázat részét figyelmen kívül hagyja a program.

'Felhasználói torzítás'

A DXF fájl tartalmaz minden adatot, amely a rajz visszaállításához szükséges.

Ha a konvertálandó rajzon változtatni akarunk, a **'Felhasználói torzítás'** csoportban megadhatjuk a rajz 'X', 'Y' tengelyen való eltolását, valamint a két irányban való arányossági (szorzó) tényezőt.

A torzítás módosítás a rajz felhasználói koordinátáinak megváltoztatását jelenti.

'Elemek kihagyása az importálás során:'

A csoportban megadhatjuk, hogy a DXF állomány beolvasása során mely elemek ne kerüljenek bele az OmegaCAD rajzba. Ezzel bizonyos esetekben egyszerűsíthetjük a túl sok átfedéssel megjelenő rajzot.

Ha a **'Kitöltések kihagyása'** négyzet be van jelölve, akkor az importálás során a kitöltés elemek nem kerülnek bele az OmegaCAD rajzba.

A '**Súgó**' és '**Infó**' gombok a szokásos módon működnek: megjeleníti a '**DXF import modul súgóját**', illetve a regisztrációs adatokat is tartalmazó információs ablakot.

A '**DXF beolvasása**' gombra kattintáskor megkezdődik a DXF fájl beolvasása a [Beállítások](#) szerint. Ez a fájl méretétől, bonyolultságától függően egy hosszabb folyamat. Ha a szerkesztési ablakban megadott helyen (az adott névvel) nem talál DXF fájlt, akkor hibajelzést ad a program.

Az '**Import riport**' gombra kattintáskor a DXF import folyamat során létrehozott napló fájl lehet megtekinteni.

A '**Kilépés**' gombra kattintáskor bezárja a '**DXF fájl import**' dialógus ablakot, és kilép a modulból, akkor is, ha a kijelölt rajz még nem lett beolvasva a '**DXF beolvasása**' funkcióval.

Tartalom:

[A DXF formátumról általában](#)

[DXF fájl kijelölése](#)

[Beállítások](#)

[Napló fájl](#)

[Információk](#)

Korlátozások/megjegyzések:

Mivel az **OmegaCAD** egy 2D-s grafikus szerkesztő program, és a felhasznált grafikus alapelemeiben is eltér az AutoCAD-tól és más CAD rendszerektől is, ezért a DXF fájlok konvertálása során bizonyos eltérések keletkezhetnek az eredeti rajzhoz viszonyítva. Melyek lehetnek ezek az eltérések, korlátozások:

- - Az **OmegaCAD** DXF importáló modulja nem vizsgálja, hogy az AutoCAD milyen verziójával készült a DXF állomány. Az olyan bejegyzéseket, amiket nem ismer fel, átlépi a program.
- - Az **OmegaCAD** maximum 127 réteg megadását engedélyezi a DXF importáló modulnak. Ha ettől több réteg szerepel a DXF fájlban, akkor az azokon elhelyezkedő elemek az Alapértelmezés szerinti rétegre kerülnek.
- - Az **OmegaCAD** fix vonaltípusokkal dolgozik. A felhasználónak a [Beállítások](#) kell gondoskodnia arról, hogy a fel nem ismert vonaltípusokhoz az azt legjobban megközelítő típust hozzárendelje.
- - Az **OmegaCAD** egy rajzon csak egy karakterkészletet - fontot - használ, de különböző szélességi és magassági méretekből és különböző módosításokkal: pl. dőlt, vastagított, aláhúzással. Az átkonvertált feliratokban az ékezetes karakterek helyett mindenféle jelek jelenhetnek meg. Ez a probléma megoldható az **OmegaCAD** alaprendszer '[Módosít!](#)'/'[Ékezetes kód...](#)' menüjének használatával.
- - Az **OmegaCAD** 8 féle, változtatható vonalvastagsággal dolgozik. A [Rajz kezelés](#) Felhasználói egység és lépték beállítás funkcióival lehet elérni, hogy a DXF fájlban felhasználói egységben megadott vastagságokat a legjobban megközelítő vonalvastagságokat válassza ki a program.
- - A **SOLID** és **TRACE** rajzelemek helyett tömör síkbeli kitöltést helyez el a rajzra a DXF importáló modul.
- - A **SHAPE** rajzelem helyett egy szimbólumot helyez el a rajzra. A szimbólumot a [Beállítások](#) ismertetett módon [[PontSzimbólumok](#)] szekcióban lehet kijelölni. A napló fájlban megadja a **SHAPE** nevét és a felhívási pont koordinátáit, hogy az esetleges módosításokat - cserét - könnyebben el lehessen végezni.
- - **TEXT** elem esetén csak normál feliratot készít, és a rajzon minden esetben úgy fordítja, hogy olvasható legyen a szöveg.
- - **INSERT** (BESZÚRÁS) a jelenlegi verzióban nem támogatja a többszörös elhelyezést (mátrix elhelyezést), valamint a külső referencia blokkok használatát.
- - **POLYLINE** vonal vastagsága a teljes hossz mentén állandó. A kihajlásokat a DXF importáló modul úgy kezeli le, hogy a szükséges körív darabokat sokszög vonalakkal helyettesíti. Mivel így az **OmegaCAD** által kezelt polyline-okba több pont kerülhet bele, mint amennyit az eredeti - a DXF fájlban lévő **POLYLINE** tartalmazott, elérheti a megengedett 256-os értéket. Ilyen esetben előfordulhat, hogy az eredeti 1 db **POLYLINE** helyett ugyanaz a vonalsorozat több darabban kerül az átkonvertált változatba.
- - **3DFACE** elem kezelését [Beállítások](#) lehet szabályozni. Egyik lehetőség, hogy csak naplózza, hogy ilyen elemmel találkozott, de nem jeleníti meg. A másik megoldás, hogy egyszerűsítetten - síkbeli tömör kitöltésként - megjeleníti, de ebben az esetben is naplózza, és megadja az első pont koordinátáit is a könnyebb azonosíthatóság érdekében.
- - A **DIMENSION** elemek esetén a grafikus tartalmat blokkként elhelyezi a rajzra, az egyéb paramétereket figyelmen kívül hagyja.
- - A **MTEXT** többsoros - bekezdés - feliratokat nem támogatja az **OmegaCAD** rendszer. Ezért ezeket a bejegyzéseket - a felirat szövegével, felhívási pont adataival együtt - naplózza. Így a felhasználónak lehetősége van arra, hogy a feliratot saját maga elhelyezze a rajzra, több részre felbontva. Ehhez nem kell a szöveget újra beírni. A megnyitott napló fájlból

szakaszonként „kimeszelve”, a Ctrl+C billentyű kombinációval vágólapra lehet másolni, majd az **OmegaCAD** program Szöveg megadása ablakba a Ctrl+V billentyű kombinációval vágólapról be lehet másolni. Ezután el lehet helyezni a rajzlap megfelelő helyére.

- - A **VIEWPORT** elemeket figyelmen kívül hagyja
- Az **OmegaCAD DXF** export, import modulja csak a **DXF** formátumot támogatja!



DXF Import: Betöltendő DXF fájl megadása

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF Import

Nyomógomb:

Tallózás...

A betöltendő DXF fájl nevének megadásához egy a Windows használatánál szokásos tallózó ablak nyílik meg:



Ebben a dialógus ablakban a WINDOWS-ban egyébként is megszokott módon lehet megkeresni a betöltendő DXF fájlt. A fájl kiválasztásakor a dialógus ablak bezáródik, és a fájl neve beíródik a '**DXF fájl neve:**' szerkesztési ablakba. Lehetőség van a fájl nevének módosítására.

Korlátozások/megjegyzések:

**DXF Import: Beállítások**

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF Import

Az **x:\V10x.\OmegaWin32\DxfImport.ini** állomány olyan paraméterek tartalmaz, melyek szintén hatással vannak a DXF fájlok konvertálására. A különböző helyeken, különböző stílusban elkészített DXF állományok - az eredetit minél jobban megközelítő - konvertálásához célszerű lehet ennek az állománynak a módosítása. Esetleg a különböző változatainak eltérő névvel való lementése, és szükség esetén az **x:\V10x.\OmegaWin32\DxfImport.ini** állományba való visszamásolása.

Az **x:\V10x.\OmegaWin32\DxfImport.ini** egy WINDOWS-os stílusú inicializáló fájl, ami egyszerű szövegszerkesztővel - pl. NOTEPAD - módosítható. A fájl a következő bejegyzéseket tartalmazza:

[DxfImput]

NaploFile=\OmegaWin32\Tmp\DxfImport.log

// a 3DFACE objektumok megjelenítését vezérlő kód: 0=átlépi, csak naplóz

// 1=egyszerűsítetten megrajzol - kitöltéssel

3DFACE_Megrajzol=1

// Milyen "mélységben" lehetnek blokkokban hivatkozások egymásra

MaxBlokEgymasbaAgyaz=3

BetuMagassagSzorzo=1.2

BetuSzelessegSzorzo=0.6

DefLayDefLine_Szin=0 // alapértelmezés szerinti réteg

DefLayDefLine_Tip=0 // alapértelmezés szerinti szín, típus, vtg.

DefLayDefLine_Vtg=0

LayDefLine_Szin=0 // aktuális réteg

LayDefLine_Tip=0 // alapértelmezés szerinti szín, típus, vtg.

LayDefLine_Vtg=0

AlapertKarakterStilus=Standard

// Papír térben lévő adatok transzformálásához - felhasználói egységekbe -

// lehet szükség ilyen szorzóra.

// Ha papír egység: mm = 1.0, hüvelyk = 25.4

// PapirSzorzo=25.4 hüvelyk

PapirSzorzo=1.0 mm

[PontSzimbolumok]

// stilus azonosító=tábla,szimbolum_sorszám

ShapeSzimbol=6,16

PontStilus0=6,17

PontStilus1=6,18

.

.

.

PontStilus100=6,36

[DxfImput_VonaMintak]

// alapértelmezés DXF_LINestyle_NODEF=32767

DXF_LINestyle_NODEF=0

v1=CONTINUOUS:0

v2=Standard:0

v3=FOLYTONOS:0

v4=*BORDER:3

v5=*BORDER2:3

.

.

.

v43=*SZAGGATOTT5:2

v44=*TENGYELVONAL:3

// Azokat a fontokat, amelyek megegyeznek a [Font] és a [Code] megadott fontnévvel és készlet kóddal:

// A DXF fájlban át lehet alakítani:

```
// 1. Ha van [NewFile] érték hozzá, akkor más font file tartozhat hozzá.

// 2. Ha van [NewCode] érték hozzá, akkor más karakterkészlet tartozhat hozzá.
// (Ha a [Font] *.shx, akkor kell lennie [NewCode] értéknek.

// 3. Ha van [Distortion_X] vagy [Distortion_Y] érték hozzá, akkor a fontkészlethez tartozó karaktereket
// méretét ezzel az arányosító tényezővel módosítja és nem az XArany, vagy YArany -al.
```

```
[Font]
Font0=Wingdings
Font1=Webdings
Font2=GreekC
Font3=Arial Narrow
Font4=Arial Narrow
Font5=Bookman Old Style
```

```
Font6=gost_energo.shx
Font7=gostb_w.shx
```

```
Font4=Bookman Old Style
Font5=gost_energo.shx
Font6=Arial Narrow
Font7=gostb_w.shx
```

```
Font8=complex.shx
Font9=simplex.shx
Font10=txt.shx
```

```
Font11=gbeite.shx
Font12=gbenor.shx
Font13=gothice.shx
Font14=gothicg.shx
Font15=gothici.shx
Font16=greekc.shx
Font17=greeks.shx
Font18=isocp.shx
Font19=isocp2.shx
Font20=isocp3.shx
Font21=isoct.shx
Font22=isoct2.shx
Font23=isoct3.shx
Font24=italic.shx
Font25=italicc.shx
Font26=italict.shx
Font27=monotxt.shx
Font28=romanc.shx
Font29=romand.shx
Font30=romans.shx
Font31=romant.shx
Font32=scriptc.shx
Font33=scripts.shx
```

```
Font34=syastro.shx
Font35=symap.shx
Font36=symath.shx
Font37=symeteo.shx
Font38=symusic.shx
```

```
[Code]
Code0=514
Code1=530
Code2=161
Code3=238
Code4=161
Code5=238
```

```
[NewFont]
NewFont6=Arial Narrow
NewFont7=Arial Narrow
```

```
NewFont8=Complex
NewFont9=Complex
NewFont10=Complex
```

```
NewFont11=Italic
```

NewFont12=Arial Narrow

NewFont13=CommercialScript BT
NewFont14=CommercialScript BT
NewFont15=CommercialScript BT

NewFont16=GreekC
NewFont17=GreekS

NewFont18=ISOCP
NewFont19=ISOCP2
NewFont20=ISOCP3
NewFont21=ISOCT
NewFont22=ISOCT2
NewFont23=ISOCT3
NewFont24=Italic
NewFont25=ItalicC
NewFont26=ItalicT

NewFont27=Monotxt

NewFont28=RomanC
NewFont29=RomanD
NewFont30=RomanS
NewFont31=RomanT

NewFont32=ScriptC
NewFont33=ScriptS

NewFont34=Syastro
NewFont35=Symap
NewFont36=Symath
NewFont37=Symeteo
NewFont38=Symusic

[NewCode]

NewCode0=2
NewCode1=2

NewCode6=204
NewCode7=204

NewCode8=0
NewCode9=0
NewCode10=0

NewCode11=0
NewCode12=0

NewCode13=0
NewCode14=0
NewCode15=0

NewCode16=161
NewCode17=161

NewCode18=0
NewCode19=0
NewCode20=0
NewCode21=0
NewCode22=0
NewCode23=0
NewCode24=0
NewCode25=0
NewCode26=0

NewCode27=0

NewCode28=0
NewCode29=0
NewCode30=0
NewCode31=0

NewCode32=0
NewCode33=0

NewCode34=0
NewCode35=0
NewCode36=0
NewCode37=0
NewCode38=0

[Distortion_X]
Distortion_X0=1.85
Distortion_X1=2.176
Distortion_X3=0.878
Distortion_X4=1.04
Distortion_X5=1.2

Distortion_X6=1.02
Distortion_X7=1.2

[Distortion_Y]
Distortion_Y0=0.84
Distortion_Y1=0.94

Distortion_Y5=1.1

Megjegyzések az egyes paraméterekkel kapcsolatban:

Az Autocad és a WINDOWS eltérően kezeli a karaktereket. A '**BetuMagassagSzorzo**' és a '**BetuSzelessegSzorzo**' paraméterek beállításával lehet szabályozni, hogy a rajzon a feliratok mérete a lehető legjobban megközelítse az eredetit.

Az '**AlapertKarakterStilus**' paraméter beállításával az alapértelmezés szerinti karakter stílust lehet kijelölni.

Az **OmegaCAD** egyszerre 8 féle színt (0-7-ig) tud kezelni - melyek átdefiniálhatók -. A DXF állományban azonban ettől több szín is előfordulhat. Ezért a DXF fájlból beolvasott színszámot elosztja 8-al, így a maradék a 0-7 tartományba esik. Azért, hogy a konvertált rajz minél jobban megközelítse az eredeti rajzot, lehetőség van arra, hogy az így kapott színekhez másik színkódot rendeljen a felhasználó, és ez a szín lesz az adott grafikus alapelemhez rendelve. Például ha '**Szin0=3**' szerepel az inicializáló fájlban, akkor ha DXF szerinti színszám 8-al való osztása után a maradék=0, akkor az adott elemhez az **OmegaCAD**-ben a 3-as színt fogja hozzárendelni a DXF importáló modul.

A [DxfInput_VonaMintak] szekcióban a vonal minta nevekhez lehet hozzárendelni az **OmegaCAD** program által is kezelt vonaltípusokat. A bejegyzés formája:

v*=Stilus_név:típus_azonosító_szám Ahol a '*' karakter egy vagy többjegyű számot helyettesít. **NAGYON FONTOS, HOGY AZ EGYMÁS UTÁNI SOROKBAN v1-TOL KEZDŐDŐEN FOLYAMATOS SZÁMOZÁSNAK KELL LENNI, ELLENKEZŐ ESETBEN NEM OLVASSA VÉGIG A TÁBLÁZATOT A RENDSZER!!!**

Korlátozások/megjegyzések:

**DXF Import: Napló fájl**

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF Import

A DXF importáló modul létrehoz egy napló fájlt, és a konvertálás befejeztével megjeleníti a felhasználó számára.

A napló állományok megjelenítését az **OmegaCAD Rendszer beállítások** / **Szövegszerkesztő beállítása** 'A szöveges listák kezelésre kijelölt szerkesztő' ablakban beállított program végzi. Alapértelmezésben a rendszer telepítésekor a „C:\Windows\notepad.exe” program van beállítva. Ha a program nem indul el, (mert például a gépen az operációs rendszer nem az alapértelmezés szerinti könyvtárban van), vagy más programot szeretnénk használni, akkor azt a Beállítások programrészen kell a kívánt módon beállítani. Lásd: [Rendszer beállítások](#)

A napló fájlba bekerül néhány tájékoztató adat - pl. hány réteg, blokk, vonaltípus... van a DXF fájlba, Valamint az olyan jellegű tájékoztatások, hogy valamilyen elemet vagy adatot nem sikerült átvenni, mert ahhoz hasonló nincs az **OmegaCAD** rendszerben.

A rendszerek eltéréséből nyilvánvalóan adódó módosításokat nem naplózza a rendszer. Pl. mivel az **OmegaCAD** 2D-s grafikus szerkesztő, ezért pl. a "Z" koordinátát mindenféle megjegyzés nélkül átlépi.

Egy minta napló fájl:

A konvertálandó DXF fájl: C:\DXF\MintaFile.DXF

A DXF fájlban a rétegek száma: 14
A DXF fájlban a vonal típusok száma: 6
A DXF fájlban a felirat stílusok száma: 4
A DXF fájlban a blokkok száma: 107

3DFACE objektum egyszerűsített megjelenítés!
Első pont koordinátái: x, y, - sorszám: 0.500, 0.000, - 1310

Blokk egymásba ágyazása! Blokk név, hivatkozás: LOGO, *X38

Nem azonosított vonal típus: VONAL1 (x:100.00 y:200.00)

SHAPE helyett szimbólum lett elhelyezve! SHAPE név: SH1
Koordináták: x, y, - sor előtt: 10, 20,

A legkisebb koordináták: xmin, ymin= 40.00, -10.78,
A legnagyobb koordináták: xmax, ymax= 745.06, 935.92,
A DXF fájl konvertálása befejeződött!

A napló fájlban lévő adatok egy részét fel lehet használni arra, hogy a [Beállítások](#) módosításával csökkentjük a hibaüzenetek számát. Pl. a nem azonosított vonal típushoz hozzárendelünk valamilyen típust, így nem alapértelmezés szerinti vonallal, hanem az eredetit a lehető legjobban megközelítő típussal fog megjeleníteni az adott vonal.

A nem azonosított vonaltípus neve után megjelenik a vonal kezdőpont, vagy kör középpont koordinátája. Ennek segítségével könnyen egy ingyenes nézegető programmal (pl.: VoloWiewExpress) megnyitva a DXF fájlt azonosítani lehet a vonalat, és így könnyebben elvégezhető az **OmegaCAD**-ben a vonaltípus hozzárendelés a [Beállítások](#)-nál

Korlátozások/megjegyzések:



DXF Import: Információk

Elérés: Menü: **Alkalmazás/Kiegészítés** ↓
DXF Import

Nyomógomb:

Info

OmegaCAD DXF Import modul

2022. január 3.



Omega-Soft Kft.

1992. - 2022.

H-1133 Budapest, Bessenyei utca 8-10.
Tel.: (+36 - 1) 662 4504
Mobil.: (+36-30) 9536 171
E-mail: omegasoft@omegasoft.hu
[Web: www.omegasoft.hu](http://www.omegasoft.hu)

Minden jog fenntartva!



Súgó

Elérés: Menü: **Súgó**

Ennek a menünek a segítségével lehet eljutni az **OmegaCAD** rendszerek használatát segítő leírásokhoz, a súgóhoz. Valamint az **OmegaCAD** rendszer információs blokkjához.

Tartalom:

- [Magyarázatok](#)
- [Az OmegaCAD...](#)



Súgó

Elérés:

Menü:

Súgó



Magyarázatok

Billentyűzet: **[F1]**

A 'Magyarázatok' menü indítja el a 'Segítség' azaz a 'Help' programot, melynek segítségével ezt a dokumentáció a Felhasználói Kézikönyvet lehet megtekinteni.










Elérhető és megjeleníthető még a 'Segítség' azaz a 'Help' program a billentyűzet **F1** funkció gomb megnyomásával is!

Ha egy funkcióhoz tartozó dialógus ablakban hívjuk a 'Segítség' azaz a 'Help' programot, akkor az aktuális dialógus ablakhoz tartozó leírásnál fogja megnyitni a Felhasználói Kézikönyvet. Ehhez a dialógus ablak gombját kell megnyomni (ha az van a dialógus ablakban, mert elfért rajta), vagy szintén a billentyűzet **F1** funkció gombját kell megnyomnunk.






Műveletek a kijelölt elemekkel

Ha már van elemünk kijelölve, akkor a grafikus munkaterület fölött a **jobb** oldali **egérgomb** lenyomása és felengedésével a rendszer a kurzor mellett megjeleníti a lebegő menüt. A lebegő menü funkcióinak összeállítása az elem kijelöléséktől függ. Az alábbiakban összefoglaljuk, hogy a kijelölt elemek típusától és számától függően milyen lebegő menüpontok jelennek meg.

	Ismétlés: Sokszög...	ENTER
	Másolás vágólapra	Ctrl+C
	Kivágás vágólapra	Ctrl+X
	Beillesztés vágólapról	Ctrl+V
	Beillesztés csoportként...	Ctrl+Shift+V
	Kijelölés mozgatása	Home, Egér
	Kijelölés másolása	Insert, Shift+Egér
	Kijelölés forgatása	
	Kijelölés törlése	Delete
Kijelöléstől függő menük		
	Kijelölés megszüntetése	End

Funkciók, amelyek függetlenül a kijelölt elemek típusától és számától mindig megjelennek a lebegő menüben:

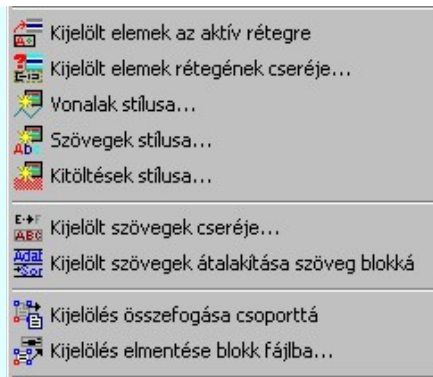
	Másolás vágólapra	[Ctrl+C]
	Kivágás vágólapra	[Ctrl+X]
	Beillesztés vágólapról	[Ctrl+V]
	Beillesztés csoportként...	[Ctrl+Shift+V]
	Kijelölés mozgatása	[Home, Egér]
	Kijelölés másolása	[Insert, Shift+Egér]
	Kijelölés forgatása	
	Kijelölés törlése	[Delete]
	Kijelölés megszüntetése	[End]

Funkció csoportok, amelyek csak egy grafikai elem kijelölésekor jelennek meg az elem típusától függően:






- Egy kijelölt:**
- [vonal műveletei](#)
 - [kör/ív műveletei](#)
 - [ellipszis/ív műveletei](#)
 - [szöveg műveletei](#)
 - [pont műveletei](#)
 - [szimbólum műveletei](#)
 - [vonal kitöltés műveletei](#)
 - [kör/ív kitöltés műveletei](#)
 - [ellipszis/ív kitöltés műveletei](#)
 - [bitkép kitöltés műveletei](#)
 - [csoport műveletei](#)

Több kijelölt elem műveletei:





A lebegő menü több, együttesen kijelölt elemre vonatkozó funkciói:



Funkciók, amelyek több azonos típusú grafikai elem kijelölésekor jelennek meg:

-  [Vonalak stílusa...](#)
-  [Szövegek stílusa...](#)
-  [Kitöltések stílusa...](#)
-  [Kijelölt szövegek cseréje...](#)
-  [Kijelölt szövegek átalakítása szöveg blokká](#)

Funkciók, amelyek több grafikai elem kijelölésekor jelennek meg, függetlenül a grafikus elemek típusától:

-  [Kijelölt elemek az aktív rétegre](#)
-  [Kijelölt elemek rétegének cseréje...](#)
-  [Kijelölés összefogása csoporttá](#)
-  [Kijelölés elmentése blokk fájlba...](#)

Korlátozások/megjegyzések:

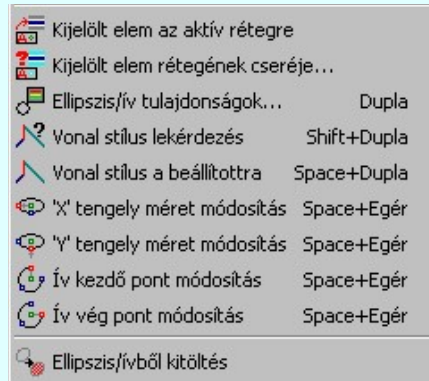
- Az elemek kijelölési állapotát megszüntethetjük úgy is, hogy a hierarchikus menüből, vagy szerszámsírról egy funkció végrehajtását megkezdjük!



Egy kijelölt ellipszis/ív műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Egy kijelölt ellipszis/ív műveletei . . .**

Ha a kijelölés csak egy ellipszist, vagy ellipszisívet tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy ellipszisre, vagy ellipszisívre vonatkozó funkciói:



Tartalom:

	Kijelölt elem az aktív rétegre	
	Kijelölt elem rétegének cseréje...	
	Ellipszis/ív tulajdonságok...	[Dupla]
	Vonal stílus lekérdezés	[Shift+Dupla]
	Vonal stílus a beállítottra	[Space+Dupla]
	'X' tengely méret módosítás	[Space+Egér]
	'Y' tengely méret módosítás	[Space+Egér]
	Ív kezdő pont módosítás	[Space+Egér]
	Ív vég pont módosítás	[Space+Egér]
	Ellipszis/ívből kitöltés	

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt ellipszisre, vagy ellipszisívre vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt ellipszistől és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Kijelölt elem az aktív rétegre**

A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ Rétegek](#) [R]

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!

- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

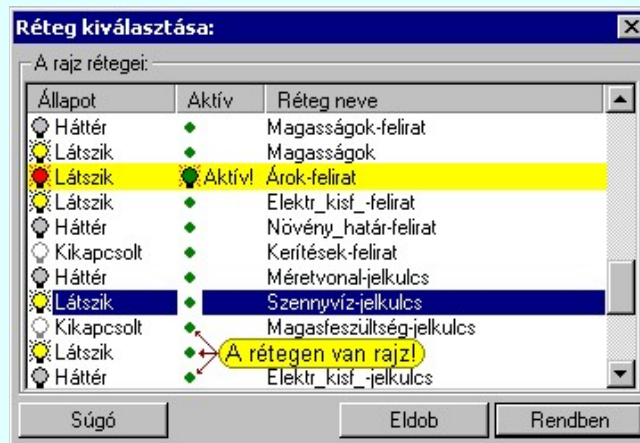
Kijelölt elem rétegének cseréje

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.



A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:

[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ellipszis/ív tulajdonságok

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Ellipszis/ív tulajdonságok...




Billentyűzet: **[Dupla]**

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem rétegét és stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.



Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított ellipszis/ívet.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablakba, ahol az alapbeállítás az azonosított elem stílusával egyezik meg. Itt meg lehet változtatni az ellipszis/ív megjelenési jellemzőit.

Beállított A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő vonal stílust rendelhetjük a kijelölt ellipszis/ívhez. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Vonal stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

R/D Fi>>> A nyomógomb megnyomásával az ellipszis/ív alábbi grafikus adatait tudjuk módosítani.



Az 'Ellipszis adatainak megadása' dialógusablak a következő mezőket tartalmazza: 'X' tengely: 20.00 mm, 'Y' tengely: 12.00 mm, Kezdőszög: 45.00 fok, Végsőszög: 315.00 fok, 'X' tengelyszög: 15.00 fok. Minden mező mellett van egy 'Mérés' gomb. Alul találhatók a 'Súgó', 'Eldob' és 'Rendben' gombok.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.




A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A távolságmérés itt nem lehetséges! A gomb érvénytelen!

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított ellipszis/ív rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával az ellipszis/ívet az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk az ellipszis/ív új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Eldob A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

Rendben A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:



[Raiz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)



[Elem rétege...](#)



[Vonal stílus beállítás... \[V\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)


Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

Vonal stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓



A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem stílus tulajdonságait a  [Vonal stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:



[Vonal stílus beállítás...](#)

[V]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított vonal stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!


Vonal stílus a beállítottra

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Vonal stílus a beállítottra



Billentyűzet: **[Space+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Vonal stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:



[Vonal stílus beállítás...](#)

[V]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

'X' tengely méret módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

'X' tengely méret módosítás



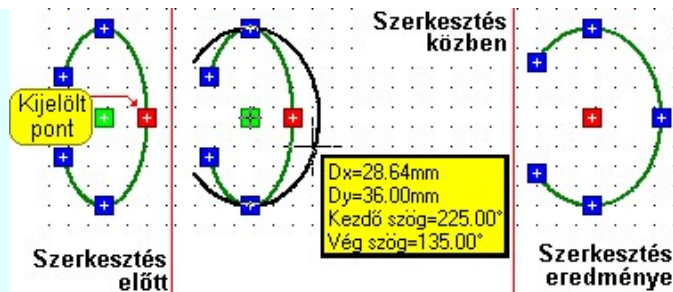
Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem 'X' tengely méretét adatát módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzet pont pozicionálással. A menü elem mindig megjelenik! De a **[Space+Egér]** billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a 'X' tengely méret fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után az ellipszis/ív 'X' tengely méretét meghatározó pontot kell megadni.

Az ellipszis 'X' tengely méretét meghatározó pont megadása: [ESC=Kilépés!]

Az ellipszis 'X' tengely méretét meghatározó pont megadása



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis/ív elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott ellipszis/ív lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja az ellipszis/ív elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a 'X' tengely méret fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

'Y' tengely méret módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
'Y' tengely méret módosítás



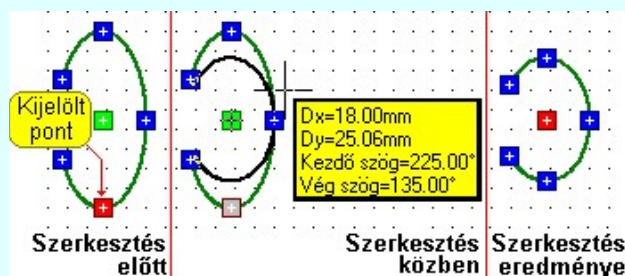
Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem 'Y' tengely méretét adatát módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzett pont pozícionálással. A menü elem mindig megjelenik! De a [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a 'Y' tengely méret fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után az ellipszis/ív 'Y' tengely méretét meghatározó pontot kell megadni.

Az ellipszis 'Y' tengely méretét meghatározó pont megadása: [ESC=Kilépés!]

Az ellipszis 'Y' tengely méretét meghatározó pont megadása



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis/ív elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott ellipszis/ív lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja az ellipszis/ív elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a 'Y' tengely méret fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ív kezdő pont módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Ív kezdő pont módosítása



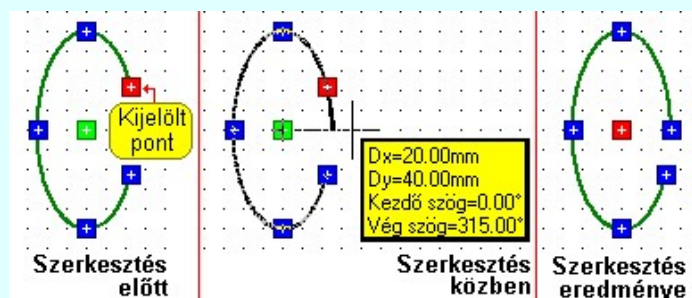
Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem kezdő szögét meghatározó pontját módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzett pont pozicionálással. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem ellipszisív és nem teljes ellipszis! De a [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a kezdő szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után az ellipszis/ív egy kerületi pontját kell megadni.

Az ív kezdő pontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után az ellipszis/ív kezdő pontja az ellipszisív középpontját és a kijelölt pontot összekötő egyenes és az ellipszis metszéspontja lesz. A kijelölt pontnak nem kell rajta lennie a ellipszisön!



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis/ív elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott ellipszis/ív lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja az ellipszis/ív elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem ellipszisív és nem teljes ellipszis.
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a kezdő szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ív vég pont módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Ív vég pont módosítása



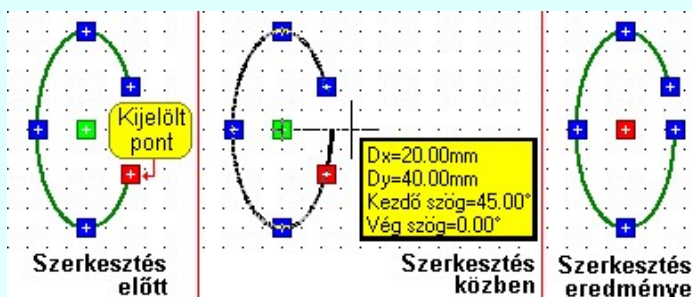
Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem vég szögét meghatározó pontját módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzett pont pozicionálással. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem ellipszisív és nem teljes ellipszis! De a [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a vég szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után az ellipszis/ív egy kerületi pontját kell megadni.

Az ív vég pontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után az ellipszis/ív vég pontja a ellipszisív középpontját és a kijelölt pontot összekötő egyenes és a ellipszis metszéspontja lesz. A kijelölt pontnak nem kell rajta lennie a ellipszisön!



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis/ív elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott ellipszis/ív lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja az ellipszis/ív elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem ellipszisív és nem teljes ellipszis.

- A funkció [**Space+Egér**] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a vég szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ellipszis/ívből kitöltés

Elérés: Menü:

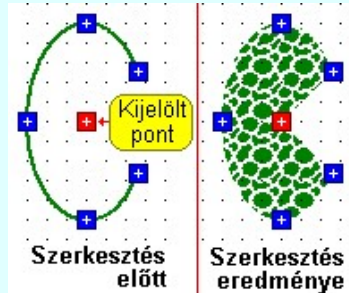
Lebegő




Ellipszis/ívből kitöltés



A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elemet kitöltéssé alakítjuk. A menü elem mindig megjelenik!



A létrehozott kitöltés stílusát - színét, jellegét - a  [Kitöltés stílus beállítás](#) határozza meg. A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis/ív elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott kitöltés lesz a kijelölt.

Korlátozások/megjegyzések:

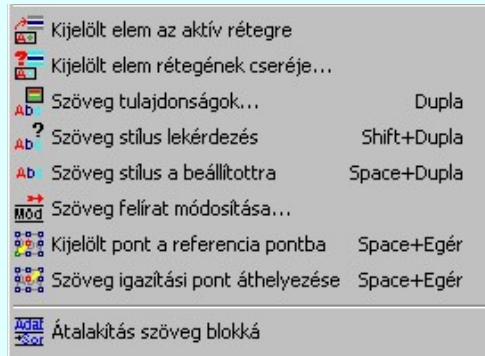
- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad de mint kitöltött ellipszis/ív!



Egy kijelölt szöveg műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Egy kijelölt szöveg műveletei . . .

Ha a kijelölés csak egy szöveget tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy szövegre vonatkozó funkciói:



Tartalom:

- [Kijelölt elem az aktív rétegre](#)
- [Kijelölt elem rétegének cseréje...](#)
- [Szöveg tulajdonságok...](#) [Dupla]
- [Szöveg stílus lekérdezés](#) [Shift+Dupla]
- [Szöveg stílus a beállítottira](#) [Space+Dupla]
- [Szöveg felírat módosítása...](#)
- [Kijelölt pont a referencia pontba](#) [Space+Egér]
- [Szöveg igazítási pont áthelyezése](#) [Space+Egér]
- [Átalakítás szöveg blokká](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt szövegre vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt szövegtől és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem az aktív rétegre



A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

- [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elem rétegének cseréje

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.



A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Szöveg tulajdonságok

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Szöveg tulajdonságok...




Billentyűzet: **[Dupla]**

A funkcióval a kijelölt szöveg elem rétegét és stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.




Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított szöveget.

Stílus>>>

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba, ahol az alapbeállítás az azonosított elem stílusával egyezik meg. Itt meg lehet változtatni a szöveg megjelenési jellemzőit.

Beállított

A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő szöveg stílust rendelhetjük a kijelölt szöveghez. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Szöveg stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.




A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a beállított betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

STOP




Fordítás Ha a [Fordítás idegen nyelvre...](#) funkcióban az **'Idegen nyelvre fordítás'** kapcsoló be van kapcsolva, akkor a funkció az alábbi kiegészítést tartalmazza:

Szöveg fordítása idegen nyelvre **Szótár>>>**

Ahol a **'Szöveg fordítása idegen nyelvre'** kapcsoló segítségével anélkül tudjuk a szöveg fordítási tulajdonságát állítani, hogy belépünk a  [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba.


Szótár>>>

A gomb segítségével beléphetünk a [szó/mondattár](#)ba, ahol a szerkesztés alatt álló szöveget felvehetjük a szó/mondattár listára, vagy a [szó/mondattár](#)ból választott szöveget a szerkesztés alatt álló szöveg helyére illesztjük.

A szerkesztő ablakban módosíthatjuk a szöveg felirati tartalmát. Ha vannak gyakran ismétlődő szöveg részletek a rajzon akkor használhatjuk a felhasználói sablont. A szerkesztő alakban lévő szöveget a  gomb segítségével a felhasználó sablonba tárolhatjuk,  gomb segítségével a sablonból törölhetjük! A  gomb segítségével a felhasználói sablon eltárolt szövegekből választhatunk.

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított szöveg rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg

A nyomógomb megnyomásával a szöveget az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Réteg >>>

A nyomógomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a szöveg új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Eldob

A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

Rendben

A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)



[Elem rétege...](#)



[Szöveg stílus beállítás... \[S\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

Szöveg stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓



A funkcióval a kijelölt szöveg elem stílus tulajdonságait a [Szöveg stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:



[Szöveg stílus beállítás...](#) [S]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított szöveg stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Szöveg stílus a beállítottra

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Szöveg stílus a beállítottra



Billentyűzet: [Space+Dupla]

A funkcióval a kijelölt szöveg elem megjelenítési jellemzőit az aktuális [Szöveg stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:



[Szöveg stílus beállítás...](#) [S]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

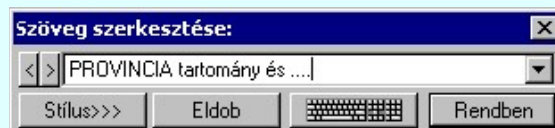
Szöveg felirat módosítása

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Szöveg felirat módosítása...



A funkcióval a kijelölt szöveg felirati tartalmát és megjelenítési tulajdonságait módosíthatjuk. A menü elem mindig megjelenik!



Stílus>>>

A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a felirat megjelenési jellemzőit.




A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Virtuális billentyűzet](#) funkcióba, ahol a beállított betűkészlethez tartozó különleges karaktereket tudjuk kényelmesen megadni.

Eldob

A nyomógomb lenyomásakor a szöveg változtatása nélkül kilép.



Fordítás Ha a [Fordítás idegen nyelvre...](#) funkcióban az 'Idegen nyelvre fordítás' kapcsoló be van kapcsolva, akkor a funkció az alábbi kiegészítést tartalmazza:

Ahol a 'Szöveg fordítása idegen nyelvre' kapcsoló segítségével anélkül tudjuk a szöveg fordítási tulajdonságát állítani, hogy belépünk a  [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba.

Szótár>>>

A gomb segítségével beléphetünk a [szó/mondattár](#)ba, ahol a szerkesztés alatt álló szöveget felvehetjük a szó/mondattár listára, vagy a [szó/mondattár](#)ból választott szöveget a szerkesztés alatt álló szöveg helyére illesztjük.

Rendben

A nyomógomb lenyomásával a módosított felirat kerül a rajzra. A módosítás után a kiindulás alapját képező szöveg megtartja kijelölt állapotát!

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt pont a referencia pontba

Elérés:

Menü:

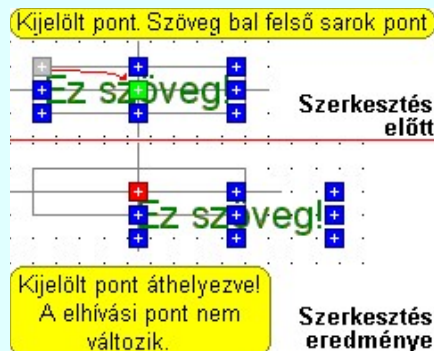
Lebegő


Kijelölt pont a referencia pontba

 Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a szöveg kijelölt igazítási pontját a szöveg elhelyezési referencia pontjába lehet helyezni. Mivel a szöveg igazítási mód megváltozik, de a szöveg elhelyezési pontja nem, ezért a szöveg megjelenése a rajzon megváltozik úgy, hogy a szöveg az elhelyezési pontjában lesz a kijelölt igazítási pont.

A menü csak akkor jelenik meg, ha a szöveg kijelölt pontja nem a szöveg elhelyezési referencia pontja! A funkció **[Space+Egér]** billentyű kombinációval csak akkor indítható ha a szöveg kijelölt pontja nem a szöveg elhelyezési referencia pontja, és a kurzor a kijelölt ponton áll!



A funkció végrehajtása után a kiindulás alapját képező szöveg megtartja kijelölt állapotát!

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü csak akkor jelenik meg, ha a szöveg kijelölt pontja nem a szöveg elhelyezési referencia pontja!
- A kijelölt szöveg a funkció végrehajtása után is megtartja kijelölt állapotát.
- A funkció **[Space+Egér]** billentyű kombinációval csak akkor indítható ha a szöveg kijelölt pontja nem a szöveg elhelyezési referencia pontja, és a kurzor a kijelölt ponton áll!

Szöveg igazítási pont áthelyezése

Elérés:

Menü:

Lebegő


Szöveg igazítási pont áthelyezése

 Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a szöveg igazítási pontját a szöveg más igazítási pontba helyezzük át, úgy hogy közben a szöveg megjelenése a rajzon nem változik meg.

A szöveg igazítási mód megváltozik, és a szöveg elhelyezési pontja is változik a szövegnek úgy, hogy a szöveg megjelenése a rajzon nem változik meg.

A menü csak akkor jelenik meg, ha a szöveg kijelölt pontja a szöveg elhelyezési referencia pontja! A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható ha a szöveg kijelölt pontja a szöveg elhelyezési referencia pontja, és a kurzor a kijelölt ponton áll!

A funkció indítása után rá kell mutatnunk arra a szöveg igazítási pontra, melyet az új szöveg igazítási pontnak szeretnénk.

A funkció elindítása után a kijelölt pontot a kívánt helyre kell pozícionálni.

Szöveg igazítási pont áthelyezése: [ESC=Kilépés!]



A pont megadása után a megadott pont lesz a szöveg új igazítási pontja, és ebbe a pontba kerül át a szöveg felhívási referencia pontja is!

A funkció végrehajtása után a kiindulás alapját képező szöveg megtartja kijelölt állapotát!

Korlátozások/megjegyzések:

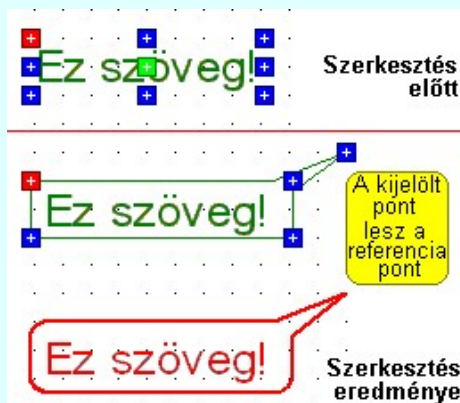
- A menü csak akkor jelenik meg, ha a szöveg kijelölt pontja a szöveg elhelyezési referencia pontja!
- A kijelölt szöveg a funkció végrehajtása után is megtartja kijelölt állapotát!
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható ha a szöveg kijelölt pontja a szöveg elhelyezési referencia pontja, és a kurzor a kijelölt ponton áll!


Átalakítás szöveg blokká

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Átalakítás szöveg blokká



A funkcióval a kijelölt szöveg felirati jellegét módosítjuk. Átalakítjuk több soros szöveg blokká!



Az átalakítás eredményeként létrejött szöveg blokk tulajdonságai a  [Szöveg blokk stílus beállítás](#) funkcióban beállítottakkal lesz azonos. De a szöveg blokk felirati tulajdonságai a kijelölt szöveg felirati tulajdonságaival lesznek azonosak. Lényeges, hogy a szöveg blokk referencia pontja nem az eredeti szöveg referencia pontja lesz, hanem a kijelölés referencia pontja! Ezzel tudjuk az eredeti szöveg és az új szöveg blokk elhelyezkedését igazítani! A funkció végrehajtása után a kijelölt elem az átalakítással létrejött szöveg blokk elem lesz!

Lásd:



[Szöveg blokk stílus
beállítás...](#)

[C]



[Szöveg blokk...](#)

[c]

Korlátozások/megjegyzések:

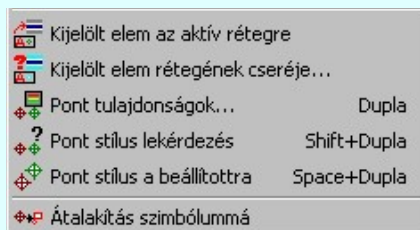
- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is megtartja kijelölt állapotát, de mint szöveg blokk elem!









Egy kijelölt pont műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Egy kijelölt pont műveletei . . .

Ha a kijelölés csak egy pontot tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy pontra vonatkozó funkciói:



Tartalom:

-  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#)
-  [Kijelölt elem rétegének cseréje...](#)
-  [Pont tulajdonságok...](#) [\[Dupla\]](#)
-  [Pont stílus lekérdezés](#) [\[Shift+Dupla\]](#)
-  [Pont stílus a beállítottra](#) [\[Space+Dupla\]](#)
-  [Átalakítás szimbólummá](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt pont elemre vonatkozó lebegő menü tartalma mindig állandó. Nincs a kijelölt elemtől függő menüpont! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem az aktív rétegre



A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

-  [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elem rétegének cseréje

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.



A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Pont tulajdonságok

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Pont tulajdonságok...




Billentyűzet: **[Dupla]**

A funkcióval a kijelölt pont elem rétegét és stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.




Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított pontot.



Stílus>>>


A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Pont stílus beállítás](#) dialógus ablakba, ahol az alapbeállítás az azonosított elem stílusával egyezik meg. Itt meg lehet változtatni a pont megjelenési jellemzőit.


Beállított


A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő Pont stílust rendelhetjük a kijelölt ponthoz. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Pont stílus a beállítotttra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított pont rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

 **Aktív réteg** A nyomógomb megnyomásával a pontot az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

 **Réteg >>>** A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a pont új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

 **Eldob** A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

 **Rendben** A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)

 [Elem rétege...](#)

 [Pont stílus beállítás... \[P\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!


Pont stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Pont stílus lekérdezés



Billentyűzet: **[Shift+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt pont elem stílus tulajdonságait a  [Pont stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:

 [Pont stílus beállítás... \[P\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított Pont stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!


Pont stílus a beállítottra

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Pont stílus a beállítottra



Billentyűzet: **[Space+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt pont elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Pont stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:

**Korlátozások/megjegyzések:**

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

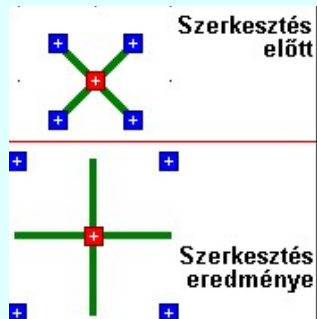
Átalakítás szimbólummá

Elérés: Menü:

Lebegő

**Átalakítás szimbólummá**

A funkcióval a kijelölt pont elemet, átalakítjuk szimbólum elemmé!



Az elemet a továbbiakban szimbólum elemként kezeljük. De a megjelenítése is megváltozik, mert a pont elem az átalakítással felveszi az éppen érvényes szimbólum megjelenítési tulajdonságokat is!

Lásd:[Szimbólum stílus beállítás...](#) [B]**Korlátozások/megjegyzések:**

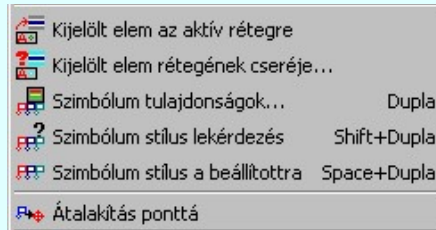
- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is megtartja kijelölt állapotát!









Egy kijelölt szimbólum műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Egy kijelölt szimbólum műveletei . . .

Ha a kijelölés csak egy szimbólumot tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy szimbólumra vonatkozó funkciói:



Tartalom:

-  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#)
-  [Kijelölt elem rétegének cseréje...](#)
-  [Szimbólum tulajdonságok...](#) [Dupla]
-  [Szimbólum stílus lekérdezés](#) [Shift+Dupla]
-  [Szimbólum stílus a beállítottra](#) [Space+Dupla]
-  [Átalakítás ponttá](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt szimbólum elemre vonatkozó lebegő menü tartalma mindig állandó. Nincs a kijelölt elemtől függő menüpont! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem az aktív rétegre



A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

-  [Rajz.../aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elem rétegének cseréje

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.



A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Szimbólum tulajdonságok

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Szimbólum tulajdonságok...




Billentyűzet: **[Dupla]**

A funkcióval a kijelölt szimbólum elem rétegét és stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.




Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított szimbólumot.



Stílus>>>


A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Szimbólum stílus beállítás](#) dialógus ablakba, ahol az alapbeállítás az azonosított elem stílusával egyezik meg. Itt meg lehet változtatni a szimbólum megjelenési jellemzőit.


Beállított


A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő szimbólum stílust rendelhetjük a kijelölt szimbólumhoz. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Szimbólum stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított szimbólum rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

 **Aktív réteg** A nyomógomb megnyomásával a szimbólumot az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

 **Réteg >>>** A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a szimbólum új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

 **Eldob** A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

 **Rendben** A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)

 [Elem rétege...](#)

 [Szimbólum stílus beállítás... \[B\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!


Szimbólum stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Szimbólum stílus lekérdezés



Billentyűzet: **[Shift+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt szimbólum elem stílus tulajdonságait a  [Szimbólum stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:

 [Szimbólum stílus beállítás... \[B\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított szimbólum stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!


Szimbólum stílus a beállítottra

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Szimbólum stílus a beállítottra



Billentyűzet: **[Space+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt szimbólum elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Szimbólum stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:

Korlátozások/megjegyzések:

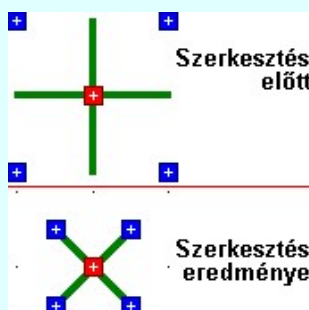
- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Átalakítás ponttá

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Átalakítás ponttá



A funkcióval a kijelölt szimbólum elemet, átalakítjuk pont elemmé, mely a rajzokon szerkesztési segéd elemként elhelyezett szimbólumként kezelünk!



Az elemet a továbbiakban pont elemként kezeljük. De a megjelenítése is megváltozik, mert a pont szimbólum az átalakítással felveszi az éppen érvényes pont elem megjelenítési tulajdonságokat is!

Lásd:

 [Pont stílus beállítás...](#) [P]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is megtartja kijelölt állapotát!



Egy kijelölt ellipszis/ív kitöltés műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Egy kijelölt ellipszis/ív kitöltés műveletei . . .**

Ha a kijelölés csak egy ellipszis kitöltést, vagy ellipszisív kitöltést tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy ellipszis kitöltésre, vagy ellipszisív kitöltésre vonatkozó funkciói:

	Kijelölt elem az aktív rétegre	
	Kijelölt elem rétegének cseréje...	
	Kitöltés tulajdonságok...	Dupla
	Kitöltés stílus lekérdezés	Shift+Dupla
	Kitöltés stílus a beállítottra	Space+Dupla
	'X' tengely méret módosítás	Space+Egér
	'Y' tengely méret módosítás	Space+Egér
	Ív kezdő pont módosítás	Space+Egér
	Ív vég pont módosítás	Space+Egér
	Kitöltésből ellipszis/ív	

Tartalom:

	Kijelölt elem az aktív rétegre	
	Kijelölt elem rétegének cseréje...	
	Kitöltés tulajdonságok...	[Dupla]
	Kitöltés stílus lekérdezés	[Shift+Dupla]
	Kitöltés stílus a beállítottra	[Space+Dupla]
	'X' tengely méret módosítás	[Space+Egér]
	'Y' tengely méret módosítás	[Space+Egér]
	Ív kezdő pont módosítás	[Space+Egér]
	Ív vég pont módosítás	[Space+Egér]
	Kitöltésből ellipszis/ív	

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt ellipsziszre, vagy ellipszisívre vonatkozó lebegő menü tartalma függ a kijelölt ellipszistől és a kijelölt referencia ponttól is! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Kijelölt elem az aktív rétegre**

A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

	Rajz... /aktív réteg kijelölés/ [R]
	Rétegek

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!

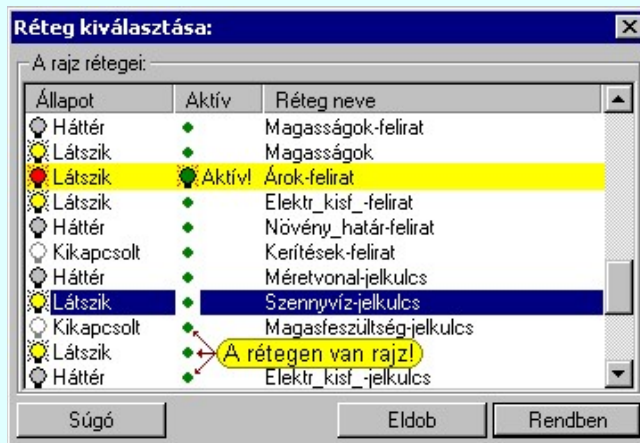
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elem rétegének cseréje

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.



A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:

[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

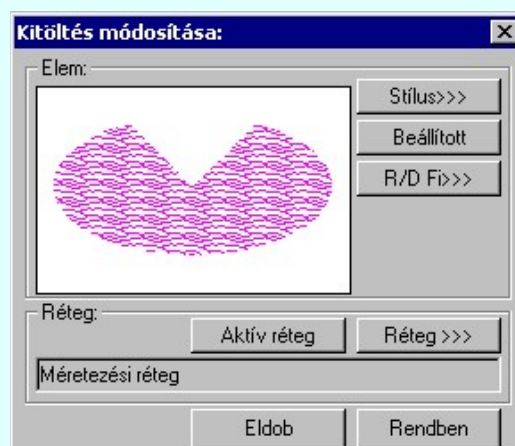
Kitöltés tulajdonságok

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kitöltés tulajdonságok...




Billentyűzet: **[Dupla]**

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív kitöltés elem rétegét és stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.



Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított ellipszis/ív kitöltést.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Kitöltés stílus beállítás](#) dialógus ablakba, ahol az alapbeállítás az azonosított elem stílusával egyezik meg. Itt meg lehet változtatni az ellipszis/ív kitöltés megjelenési jellemzőit.

Beállított A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő kitöltés stílust rendelhetjük a kijelölt ellipszis/ív kitöltéshez. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kitöltés stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

R/D Fi>>> A nyomógomb megnyomásával az ellipszis/ív kitöltés alábbi grafikus adatait tudjuk módosítani.



Az ablak címe: Ellipszis adatainak megadása. Tartalmaz a következő mezőket: 'X' tengely: 20.00 mm; 'Y' tengely: 12.00 mm; Kezdőszög: 45.00 fok; Végsőszög: 315.00 fok; 'X' tengelyszög: 15.00 fok. Minden mező mellett van egy 'Mérés' gomb. Alul vannak a 'Súgó', 'Eldob' és 'Rendben' gombok.



Az értékek megadását szerkesztő ablakban tehetjük meg, vagy a fel/le gombok segítségével a szerkesztési ablakban lévő érték egyesével való növelésével, csökkentésével állíthatjuk be.




A gomb megnyomásával a [távolság mérési puffer](#)ben lévő 8 korábbi mérés adatai közül lehet elővenni a szükséges értéket.



A távolságmérés itt nem lehetséges! A gomb érvénytelen!

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított ellipszis/ív kitöltés rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával az ellipszis/ív kitöltést az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk az ellipszis/ív kitöltés új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Eldob A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

Rendben A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:



[Raiz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)



[Elem rétege...](#)



[Kitöltés stílus beállítás... \[K\]](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)


Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

Kitöltés stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓



A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív kitöltés elem stílus tulajdonságait a  [Kitöltés stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:



[Kitöltés stílus beállítás...](#)

[K]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított kitöltés stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kitöltés stílus a beállítottra

Elérés: Menü:


Lebegő



Kitöltés stílus a beállítottra



Billentyűzet: [Space+Dupla]

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív kitöltés elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Kitöltés stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:



[Kitöltés stílus beállítás...](#)

[K]

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

'X' tengely méret módosítás

Elérés: Menü:

Lebegő



'X' tengely méret módosítás



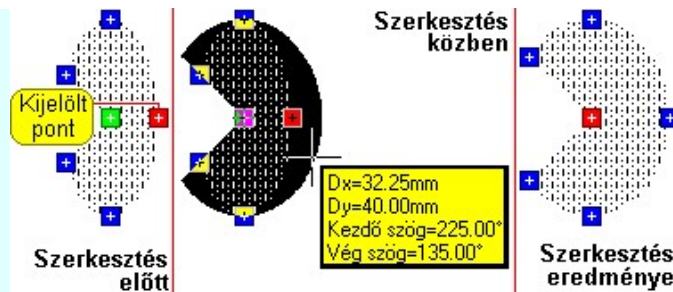
Billentyűzet: [Space+Egér]

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem 'X' tengely méretét adatát módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzet pont pozicionálással. A menü elem mindig megjelenik! De a [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a 'X' tengely méret fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után az ellipszis/ív 'X' tengely méretét meghatározó pontot kell megadni.

Az ellipszis 'X' tengely méretét meghatározó pont megadása: [ESC=Kilépés!]

Az ellipszis 'X' tengely méretét meghatározó pont megadása



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis/ív kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott ellipszis/ív kitöltés lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a ellipszis/ív kitöltés elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkció [**Space+Egér**] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív kitöltés elem kijelölt pontja a 'X' tengely méret fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

'Y' tengely méret módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
'Y' tengely méret módosítás



Billentyűzet: [**Space+Egér**]

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem 'Y' tengely méretét adatát módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzet pont pozicionálással. A menü elem mindig megjelenik! De a [**Space+Egér**] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a 'Y' tengely méret fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után az ellipszis/ív 'Y' tengely méretét meghatározó pontot kell megadni.

Az ellipszis 'Y' tengely méretét meghatározó pont megadása: [ESC=Kilépés!]

Az ellipszis 'Y' tengely méretét meghatározó pont megadása



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis/ív kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott ellipszis/ív kitöltés lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a ellipszis/ív kitöltés elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkció [**Space+Egér**] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív kitöltés elem kijelölt pontja a 'Y' tengely méret fogó pontja és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ív kezdő pont módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Ív kezdő pont módosítása



Billentyűzet: [**Space+Egér**]

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem kezdő szögét meghatározó pontját módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzett pont pozicionálással. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem ellipszisív és nem teljes ellipszis! De a [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a kezdő szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után az ellipszis/ív egy kerületi pontját kell megadni.

Az ív kezdő pontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után az ellipszis/ív kezdő pontja az ellipszisív középpontját és a kijelölt pontot összekötő egyenes és az ellipszis metszéspontja lesz. A kijelölt pontnak nem kell rajta lennie a ellipszison!



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis/ív kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott ellipszis/ív kitöltés lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a ellipszis/ív kitöltés elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem ellipszisív és nem teljes ellipszis.
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív kitöltés elem kijelölt pontja a kezdő szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Ív vég pont módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Ív vég pont módosítása



Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív elem vég szögét meghatározó pontját módosíthatjuk a grafikus munkaterületen végzett pont pozicionálással. A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem ellipszisív és nem teljes ellipszis! De a [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív elem kijelölt pontja a vég szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!

A funkció indítása után az ellipszis/ív egy kerületi pontját kell megadni.

Az ív vég pontjának kijelölése: [ESC=Kilépés!]

A pont megadása után az ellipszis/ív vég pontja a ellipszisív középpontját és a kijelölt pontot összekötő egyenes és a ellipszis metszéspontja lesz. A kijelölt pontnak nem kell rajta lennie a ellipszison!



A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis/ív kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott ellipszis/ív kitöltés lesz a kijelölt, melynek kijelölt pontja a ellipszis/ív kitöltés elem középpontja.

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a kijelölt elem ellipszisív és nem teljes ellipszis.

- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható, ha az ellipszis/ív kitöltés elem kijelölt pontja a vég szögét meghatározó pont és a kurzor ezen a pont áll!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kitöltésből ellipszis/ív

Elérés: Menü:

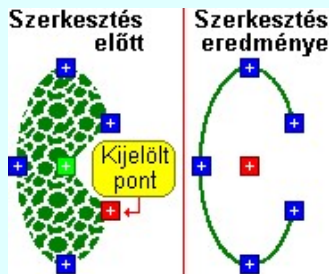
Lebegő




Kitöltésből ellipszis/ív



A funkcióval a kijelölt ellipszis/ív kitöltés elemet ellipszis/ív elemmé alakítjuk. A menü elem mindig megjelenik!



A létrehozott ellipszis/ív stílusát - színét, jellegét - a  [Vonal stílus beállítás](#) határozza meg. A szerkesztés után a kiindulás alapját képező ellipszis kitöltés elveszíti kijelölt állapotát, helyette a létrehozott ellipszis lesz a kijelölt.

Korlátozások/megjegyzések:

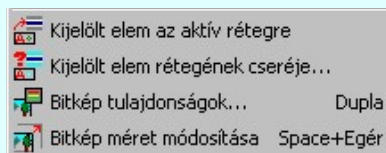
- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad de mint ellipszis/ív!



Egy kijelölt bitkép műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Egy kijelölt bitkép műveletei . . .

Ha a kijelölés csak egy bitképet tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy bitképre vonatkozó funkciói:



Tartalom:

- [Kijelölt elem az aktív rétegre](#)
- [Kijelölt elem rétegének cseréje...](#)
- [Bitkép tulajdonságok...](#) [Dupla]
- [Bitkép méret módosítása](#) [Space+Egér]

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt bitképre vonatkozó lebegő menü tartalma mindig állandó. Nem függ a kijelölt bitképtől és a kijelölt referencia ponttól sem! Lásd alább a menüket!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem az aktív rétegre

A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

- [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elem rétegének cseréje

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem rétegének cseréje...

A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.



A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Bitkép tulajdonságok

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Bitkép tulajdonságok...



Billentyűzet: **[Dupla]**


A funkcióval a kijelölt bitkép elem rétegét módosíthatjuk az alábbi módon.



A '**Réteg**' ablakrészben láthatjuk az azonosított bitkép rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

Aktív réteg

A nyomógomb megnyomásával a bitképet az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást,

ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Réteg >>>

A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a bitkép új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

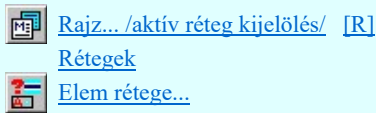
Eldob

A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

Rendben

A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:



Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

Bitkép méret módosítása

Elérés: Menü:

Lebegő



Bitkép méret módosítása



Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt bitkép elem méretét tudjuk módosítani. A bitkép átméretezését úgy végezzük el, hogy a kijelölt bitkép pontot a kívánt méretnek megfelelő helyre mozgatjuk!

A funkció **[Space+Egér]** billentyű kombinációval is működésbe hozható, ha a kurzor a kijelölt pont fölött áll!

A funkció indítása után a bitkép kijelölt pontját abba a pontba kell áthelyezni, mely a bitkép méretét a kívánt méretűre állítja. A bitkép új méretét a kijelölt ponttal átlósan elhelyezkedő pont és a kijelölt pont új helyének távolsága adja meg.

A bitkép új méretének megadása: [ESC=Kilépés!]



A funkció végrehajtása után a bitkép a megadott pont és a vele átlósan lévő bitkép sarokpont távolságának megfelelően átméretezésre kerül. A funkció kiindulás alapját képező bitkép a módosított méretével megtartja kijelölt állapotát!

Korlátozások/megjegyzések:

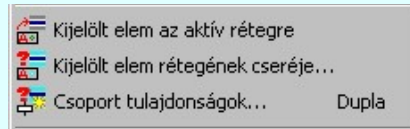
- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt bitkép a funkció végrehajtása után is megtartja kijelölt állapotát!
- A funkció **[Space+Egér]** billentyű kombinációval is működésbe hozható, ha a kurzor a kijelölt pont fölött áll.
- Az átméretezést mindig a kijelölt ponttal lehet elvégezni. Az átméretezéssel a bitkép referencia pontja is megváltozhat
- A bitkép az új méretet meghatározó pont helyének függvényében torzulhat is






Egy kijelölt csoport műveletei

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Egy kijelölt csoport műveletei . . .**

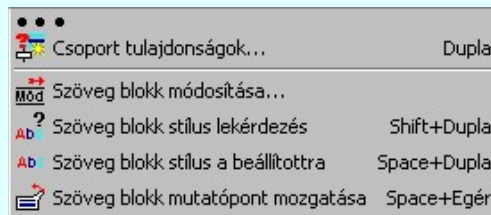
Ha a kijelölés csak egy csoportot tartalmaz, akkor ezen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani. A lebegő menü egy csoportra vonatkozó funkciói:


**Csoport menü tartalom:**

-  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#)
-  [Kijelölt elem rétegének cseréje...](#)
-  [Csoport tulajdonságok...](#) [Dupla]

Szöveg blokk:

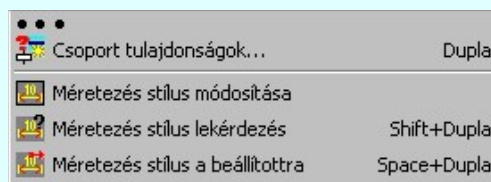
Ha a kijelölt csoport elem szöveg blokk, akkor a menü kiegészül a szöveg blokk módosítási lehetőségekkel. Szöveg blokk menü tartalom:







-  [Csoport tulajdonságok...](#) [Dupla]
-  [Szöveg blokk módosítása...](#)
-  [Szöveg blokk stílus lekérdezés](#) [Shift+Dupla]
-  [Szöveg blokk stílus a beállítottira](#) [Space+Dupla]
-  [Szöveg blokk mutatópont mozgatása](#) [Space+Egér]

Méretezés blokk:

Ha a kijelölt csoport elem méretezés blokk, akkor a menü kiegészül a méretezés blokk módosítási lehetőségekkel. Méretezés blokk menü tartalom:



-  [Csoport tulajdonságok...](#) [Dupla]
-  [Méretezés stílus módosítása...](#)
-  [Méretezés stílus lekérdezés](#) [Shift+Dupla]
-  [Méretezés stílus a beállítottira](#) [Space+Dupla]

Korlátozások/megjegyzések:

- Az egy kijelölt csoportra vonatkozó lebegő menü tartalma ne mindig azonos. Ha a csoport speciális összetett elem, mint szöveg blokk, vagy méretezés blokk, akkor a menü kiegészül ezen elemek módosításainak lehetőségével!

Kijelölt elem az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem az aktív rétegre



A funkcióval a kijelölt elem rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:


 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

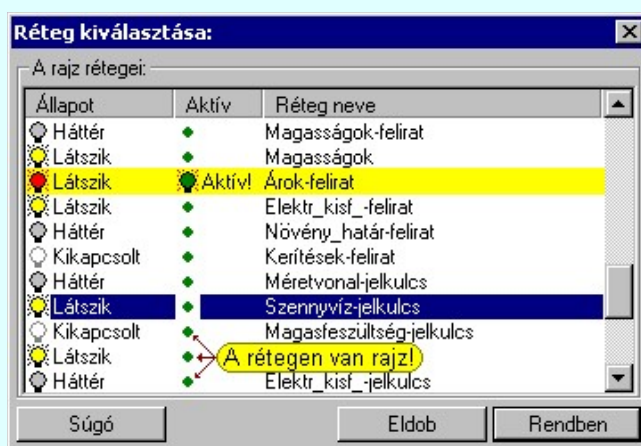
- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elem rétegének cseréje



Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elem rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elem rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.

  A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elem az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Csoport tulajdonságok

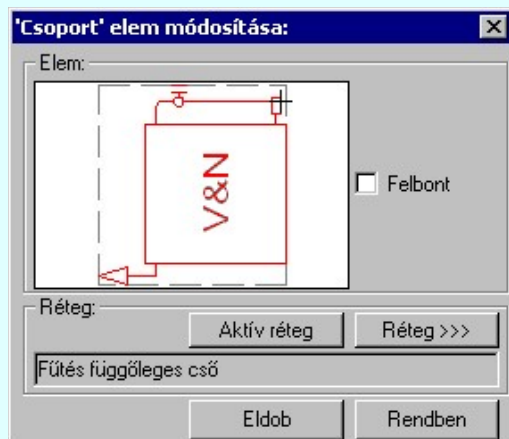
Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Csoport tulajdonságok...



Billentyűzet: **[Dupla]**

A funkcióval a kijelölt csoport elem rétegét módosíthatjuk az alábbi módon.



Az '**Elem**' ablakrészben láthatjuk az azonosított csoport elemet.

- 'Felbont'** A **Felbont** bejelölésével a csoport elemet a rajzon részeire bonthatjuk. („felrobbant”). Ha a felbontás be van jelölve a **Rendben** gomb megnyomásával az adatbázis elem alkotó részeiként kezelhető a rajzon. Későbbi egyesítésükre nincs lehetőség!

A '**Réteg**' ablakrészben láthatjuk az azonosított csoport rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

- Aktív réteg** A nyomógomb megnyomásával a csoportot az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

- Réteg >>>** A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a csoport új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

- Eldob** A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

- Rendben** A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:

- [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
- [Rétegek](#)
- [Elem rétege...](#)

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

Csoport tulajdonságok (Szöveg blokk)

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Csoport tulajdonságok...(Szöveg blokk)





Billentyűzet: **[Dupla]**

A funkcióval a kijelölt szöveg blokk csoport elem rétegét, és megjelenítési stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.



Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított csoport elemet.


Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Szöveg blokk stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a szöveg blokk megjelenési jellemzőit.

Beállított A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő szöveg blokk stílust rendelhetjük a kijelölt szöveghez. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Szöveg blokk stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

'Felbont' A Felbont bejelölésével a csoport elemet a rajzon részeire bonthatjuk. („felrobbant”). Ha a felbontás be van jelölve a **Rendben** gomb megnyomásával az adatbázis elem alkotó részeiként kezelhető a rajzon. Későbbi egyesítésükre nincs lehetőség!

Szöveg >>> A nyomógomb megnyomásával a szöveg felirati tartalmát és megjelenítési tulajdonságait is szerkeszthető ablakba jutunk.

A 'Réteg' ablakrészben láthatjuk az azonosított csoport rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.





Aktív réteg A nyomógomb megnyomásával a csoportot az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

Réteg >>> A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a csoport új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

Eldob A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

Rendben A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:

-  [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
- [Rétegek](#)
-  [Elem rétege...](#)
-  [Szöveg blokk stílus beállítás...](#) [C]
-  [Szöveg blokk...](#) [c]

Lásd még:

[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

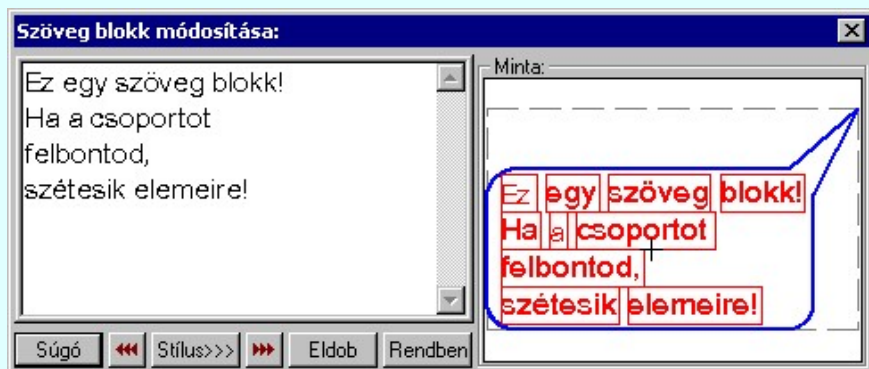
Szöveg blokk módosítása

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Szöveg felirat módosítása...



A funkcióval a kijelölt szöveg felirati tartalmát és megjelenítési tulajdonságait módosíthatjuk. A menü elem mindig megjelenik!



A szerkesztő ablakban módosíthatjuk a szöveg blokkban elhelyezett szöveget. A szöveg leendő megjelenését a "minta" ablakban nyomon követhetjük. Ha szükséges a megjelenésen változtatni, akkor a **Stílus>>>** [Szöveg blokk stílus beállítás](#) dialógus ablakban a megjelenési tulajdonságokat megváltoztathatjuk.

Szöveg blokk stílus sablon kezelése:

'Tulajdonság tárolása!' Ha a beállított tulajdonságok egyik korábban a sablonban tárolt tulajdonságokkal sem egyezik meg, akkor a gomb érvényes lesz. Ekkor a beállítások tárolhatók a sablonban.

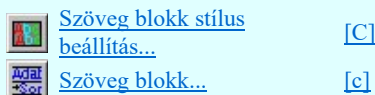
'Tulajdonság kiolvasása!' A sablonban tárolt tulajdonságok valamelyike kiolvasható és egyszerre visszaállítható a segítségével meghívott sablonból kezelő segítségével.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a [Szöveg blokk stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a felirat megjelenési jellemzőit.

Eldob A nyomógomb lenyomásakor kilép az aktuális szöveg blokkmódosításából a változtatások mentése nélkül.

Rendben A nyomógomb lenyomásával a módosított szöveg blokk felkerül a rajzra. A módosítás után a kiindulás alapját képező szöveg blokk megtartja kijelölt állapotát!

Lásd:



Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Szöveg blokk stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓

Szöveg blokk stílus lekérdezés



Billentyűzet: **[Shift+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt szöveg blokk elem stílus tulajdonságait a [Szöveg stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:



Korlátozások/megjegyzések:


- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított blokk szöveg stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Szöveg blokk stílus a beállítottra

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Szöveg blokk stílus a beállítottra



Billentyűzet: **[Space+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt szöveg blokk elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Szöveg blokk stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:



Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egérrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Szöveg blokk mutatópont mozgatása

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Szöveg blokk mutatópont mozgatása



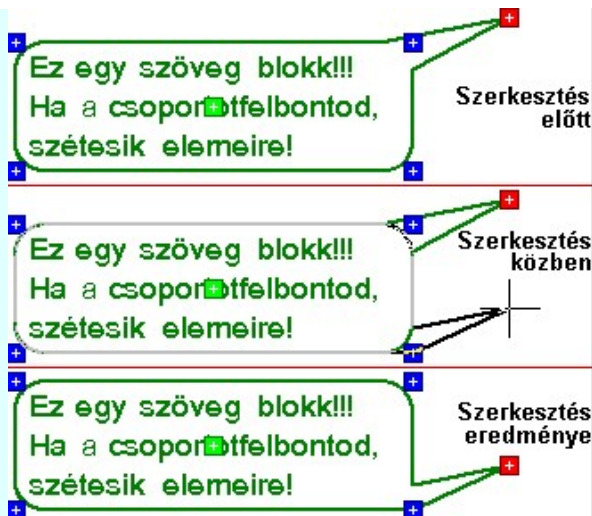
Billentyűzet: **[Space+Egér]**

A funkcióval a kijelölt szöveg blokk mutató pontját lehet áthelyezni, hogy más pontba mutasson.

A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a szöveg blokk tulajdonságaiban a '**Mutató sarok megjelenik**' be van kapcsolva. A funkció **[Space+Egér]** billentyű kombinációval csak akkor indítható ha a szöveg blokk kijelölt pontja a mutatópont, és a kurzor a kijelölt ponton áll!

A funkció indítása után meg kell adnunk a szöveg blokk mutatópont új helyét. A mutatópont kiindulási sarokpontja a pont mozgatásával áthelyezhető.

Szöveg blokk mutató pont helyének kijelölése: [ESC=Kilépés!]



A pont megadása után a megadott pont lesz a szöveg blokk új mutató pontja, és ennek megfelelően átszerkesztődik.

A funkció végrehajtása után a kiindulás alapját képező szöveg blokk megtartja kijelölt állapotát!

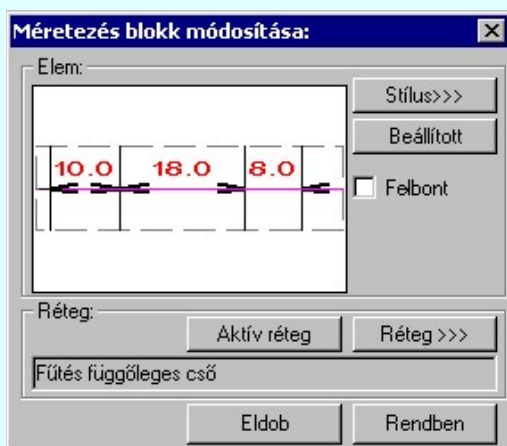
Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem csak akkor jelenik meg, ha a szöveg blokk tulajdonságaiban a 'Mutató sarok megjelenik' be van kapcsolva!
- A kijelölt szöveg blokk a funkció végrehajtása után is megtartja kijelölt állapotát!
- A funkció [Space+Egér] billentyű kombinációval csak akkor indítható ha a szöveg blokk kijelölt pontja a mutatópont, és a kurzor a kijelölt ponton áll!
- Az átméretezést mindig a kijelölt ponttal lehet elvégezni. Az átméretezéssel a bitkép referencia pontja is megváltozhat
- A bitkép az új méretet meghatározó pont helyének függvényében torzulhat is

Csoport tulajdonságok (Méretezés blokk)


Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
 Csoport tulajdonságok...(Méretezés blokk)
 Billentyűzet: **[Dupla]**


A funkcióval a kijelölt méretezés blokk elem rétegét és méretezés stílusát módosíthatjuk az alábbi módon.





Az 'Elem' ablakrészben láthatjuk az azonosított csoport elemet.

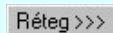
Stílus >>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Méretezés stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet változtatni a méretezés megjelenési jellemzőit.

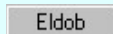
Beállított A nyomógomb megnyomásával a rendszerben érvényben lévő méretezés stílust rendelhetjük a kijelölt méretezéshez. Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Méretezés stílus a beállítottra \[Space+Dupla\]](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

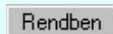
- 'Felbont'** A Felbont bejelölésével a csoport elemet a rajzon részeire bonthatjuk. („felrobbant”). Ha a felbontás be van jelölve a  gomb megnyomásával az adatbázis elem alkotó részeiként kezelhető a rajzon. Későbbi egyesítésükre nincs lehetőség!

A **'Réteg'** ablakrészben láthatjuk az azonosított csoport rétegét, valamint beállíthatjuk a kívánt réteghez rendelést.

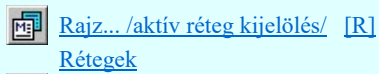


 **Aktív réteg** A nyomógomb megnyomásával a csoportot az érvényben lévő aktív réteghez rendelhetjük. A gomb csak akkor érvényes, ha a kijelölt elem nem az aktív rétegen van! Ha a funkcióval csak ezen a módon hajtunk végre módosítást, ezt a  [Kijelölt elem az aktív rétegre](#) funkcióval egyszerűbben tehetjük meg.

 **Réteg >>>** A nyomógomb gomb megnyomásával a réteg kiválasztó dialógusablakba jutunk, ahol kiválaszthatjuk a csoport új rétegét: [Réteg kiválasztása](#)

 **Eldob** A nyomógomb megnyomásával változtatás nélkül lépünk ki a funkcióból.

 **Rendben** A nyomógomb megnyomásával rögzítésre kerülnek a módosítások. A kiválasztott elem a kijelölt réteghez lesz rendelve és a beállított stílussal jelenik meg.

Lásd:

-  [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)
-  [Elem rétege...](#)
-  [Méretezés stílus beállítás... \[M\]](#)

Lásd még:


[Réteg kiválasztása](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát!

Méretezési stílus módosítás

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Méretezési stílus módosítás...


A funkcióval a kijelölt méretezési elem stílus tulajdonságait tudjuk módosítani, úgy hogy a  [Méretezés stílus beállítás...](#) panelon a kívánt méretezés megjelenítési paramétereket beállítjuk.

Ahhoz hogy a méretezési elemeket egy csoportban tudjuk kezelni, és a megjelenítési tulajdonságai utólag módosítani tudjuk a [Méretezés elemek egy csoport elembe összefogva elhelyezve bekapcsolva kell tartani!](#)


Lásd:

-  [Méretezés stílus beállítás... \[M\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Méretezés stílus lekérdezés

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Méretezés stílus lekérdezés
 Billentyűzet: **[Shift+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt méretezési elem stílus tulajdonságait a  [Méretezés stílus beállítás](#) aktuális értékeibe másoljuk.

Lásd:

 [Méretezés stílus beállítás...](#) [M]


Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- Sikeres lekérdezés esetén a rendszer a beállított méretezés stílust a lekérdezett elem stílusával felülírja.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Méretezés stílus a beállítottra

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
 **Méretezés stílus a beállítottra**

Billentyűzet: **[Space+Dupla]**

A funkcióval a kijelölt méretezési elem megjelenítési jellemzőit az aktuális  [Méretezés stílus beállítás](#) szerintire módosítjuk.

Lásd:

 [Méretezés stílus beállítás...](#) [M]

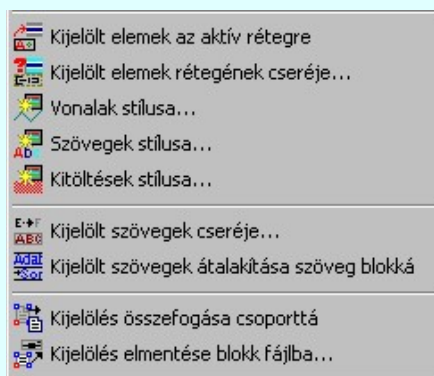
Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A funkciót úgy is elindíthatjuk, hogy a billentyűzet **Space** gombjának megnyomása mellett az egerrel a kijelölt referencia pontra mutatunk! Ekkor a kijelölt elem a funkció végrehajtása után elveszíti kijelölt állapotát.
- A kijelölt elem a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

**Több kijelölt elem műveletei**Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Több kijelölt elem műveletei . . .**

Ha a kijelölés több elemet tartalmaz, akkor ezeken közösen a következő műveleteket tudjuk végrehajtani.

A lebegő menü több, együttesen kijelölt elemre vonatkozó funkciói:



Funkciók, amelyek több azonos típusú grafikai elem kijelölésekor jelennek meg:

[Vonalak stílusa...](#)[Szövegek stílusa...](#)[Kitöltések stílusa...](#)[Kijelölt szövegek cseréje...](#)[Kijelölt szövegek átalakítása szöveg blokká](#)

Funkciók, amelyek több grafikai elem kijelölésekor jelennek meg, függetlenül a grafikus elemek típusától:

[Kijelölt elemek az aktív rétegre](#)[Kijelölt elemek rétegének cseréje...](#)[Kijelölés összefogása csoporttá](#)[Kijelölés elmentése blokk fájlba...](#)**Korlátozások/megjegyzések:**

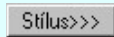
- Az elemek kijelölési állapotát megszüntethetjük úgy is, hogy a hierarchikus menüből, vagy szerszámosról egy funkció végrehajtását megkezdjük!


Vonalak stílusa...Elérés: Menü: **Lebegő** ↓**Vonalak stílusa...**

A 'Kijelölt vonalak stílusának módosítása' funkció segítségével a kijelölt vonalaknak és kör/ív, ellipszis/ív-nek a vonal stílusát a **Stílus>>>**-ban beállított stílusra módosíthatjuk egységesen egy műveletben:




A '**Beállított vonal stílus:**' ablakrészben láthatjuk azt a vonal stílust, amelyre a funkció módosítani fogja a kijelölt vonalakat. A kijelölt elemek tulajdonságai ehhez a beállításhoz viszonyítva vannak összehasonlítva, és beállítva, hogy a tulajdonságot kell-e változtatni.



A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Vonal stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet beállítani azt a vonal jellemzőt, amelyre a kijelölés összes vonalának jellemzőjét változtatjuk.

Változik:

- Szín** A **Szín** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő vonalak színe beállított stílus színére változik. Ha ki van kapcsolva, minden vonal megőrzi az eredeti színét.
- Jelleg** A **Jelleg** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő vonalak jellege beállított stílus jellegére változik. Ha ki van kapcsolva, minden vonal megőrzi az eredeti jellegét.
- Vastagság** A **Vastagság** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő vonalak vastagsága beállított stílus vastagságára változik. Ha ki van kapcsolva, minden vonal megőrzi az eredeti vastagságát.

A tulajdonságok megváltoztatását jelző kapcsolók a funkcióba belépve két állapotúak lehetnek. Az egyik, amikor az összes elem ezen tulajdonsága megegyezik a beállítandó ezen tulajdonságával, akkor a kapcsoló ki van kapcsolva. A másik, amikor van olyan elem, amelynek ezen tulajdonsága eltér a beállítottól. Ekkor a kapcsoló érvénytelen, sötét színnel bekapcsol, jelezve, hogy ezt a tulajdonságot változtatni kell, hogy azonos legyen, mint a beállított. A  feltételek megváltoztatásával ezen kapcsolók állapota újra megvizsgálásra kerül és ha kell változik az állapotuk.



A nyomógomb megnyomásával a vonalak módosítása nélkül léphetünk ki a funkcióból.



A nyomógomb megnyomásával a kijelölt vonalas elemek stílusa a beállítottaknak megfelelően fog változni. A gomb csak akkor érvényes, ha van valamilyen jellemző módosításra kijelölve.

Lásd:



[Vonal stílus beállítás...](#)

[V]

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elemek között van legalább két vonalas elem. (Vonalsorozat, kör, körív, ellipszis, ellipszisív)!
- A kijelölt elemek a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Szövegek stílusa...

Elérés:


Menü:

Lebegő




Szövegek stílusa...



A '**Kijelölt szövegek stílusának módosítása**' funkció segítségével a kijelölt szövegeknek a stílusát a -ban beállított stílusra módosíthatjuk egységesen egy műveletben:




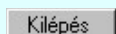
A '**Beállított szöveg stílus:**' ablakrészben láthatjuk azt a szöveg stílust, amelyre a funkció módosítani fogja a kijelölt szövegeket. A kijelölt elemek tulajdonságai ehhez a beállításhoz viszonyítva vannak összehasonlítva, és beállítva, hogy a tulajdonságot kell-e változtatni.

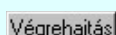
 A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Szöveg stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet beállítani azt a felirat jellemzőt, amelyre a kijelölés összes szövegének jellemzőjét változtatjuk.

Változik:

- Szín** A **Szín** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratok színe beállított stílus színére változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti színét.
- Méret** A **Méret** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratok mérete beállított stílus méretére változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti méretét.
- Írány** Az **Írány** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratok iránya beállított stílus irányára változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti irányát.
- Dőlt** A **Dőlt** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratok dőlt jellege beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti dőlt vagy álló jellegét.
- Aláhúzott** Az **Aláhúzott** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratok aláhúzott jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti aláhúzott vagy nem aláhúzott jellegét.
- Kövér** A **Kövér** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratok kövér jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti kövér vagy normál jellegét.
- Rajzlap méret** A **Rajzlap méret** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratok rajzlap méret jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti rajzlap méretben vagy felhasználói egységben megadott méret jellegét.
- Takar** A **Takar** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratok takarás jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti takar, vagy átlátszó jellegét.
- Talpra áll** A **Talpra áll** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratok talpra áll jellege a beállított stílus szerinti jellegre változik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti jellegét, talpra áll, vagy akár az olvashatósági szabályoknak ellentmondóan „fejre állva” is megjelenhet.
- Ref. pont** A **Ref. pont** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő feliratoknak a felhívási ponthoz viszonyított helyzete a beállított stílus szerint megváltozik. Ha ki van kapcsolva, minden felirat megőrzi az eredeti helyzetét a felhívási ponthoz viszonyítva.

A tulajdonságok megváltoztatását jelző kapcsolók a funkcióba belépve két állapotúak lehetnek. Az egyik, amikor az összes elem ezen tulajdonsága megegyezik a beállítandó ezen tulajdonságával, akkor a kapcsoló ki van kapcsolva. A másik, amikor van olyan elem, amelynek ezen tulajdonsága eltér a beállítottól. Ekkor a kapcsoló érvénytelen, szürke színnel bekapcsolt, jelezve, hogy ezt a tulajdonságot változtatni kell, hogy azonos legyen, mint a beállított. A  feltételek megváltoztatásával ezen kapcsolók állapota újra megvizsgálásra kerül és ha kell változik az állapotuk.

 A nyomógomb megnyomásával a kijelölés szövegeinek módosítása nélkül léphetünk ki a funkcióból.

 A nyomógomb megnyomásával a kijelölt szöveg elemek stílusa a beállítottaknak megfelelően fog változni. A gomb csak akkor érvényes, ha van valamilyen jellemző módosításra kijelölve.

Lásd:

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elemek között van legalább két szöveg elem.
- A kijelölt elemek a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kitöltések stílusa...

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kitöltések stílusa...



A '**Kijelölt kitöltések stílusának módosítása**' funkció segítségével a kijelölt kitöltéseknek a kitöltés stílusát a **Stílus>>>**-ban beállított stílusra módosíthatjuk egységesen egy műveletben:



A '**Beállított kitöltés stílus:**' ablakrészben láthatjuk azt a kitöltés stílust, amelyre a funkció módosítani fogja a kijelölt kitöltéseket. A kijelölt elemek tulajdonságai ehhez a beállításhoz viszonyítva vannak összehasonlítva, és beállítva, hogy a tulajdonságot kell-e változtatni.

Stílus>>> A nyomógomb lenyomásával be lehet lépni a  [Kitöltés stílus beállítás](#) dialógus ablakba. Itt meg lehet beállítani azt a kitöltés jellemzőt, amelyre a kijelölés összes kitöltésének jellemzőjét változtatjuk.

Változik:


- Szín** A **Szín** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő kitöltések színe beállított stílus színére változik. Ha ki van kapcsolva, minden kitöltés megőrzi az eredeti színét.
- Jelleg** A **Jelleg** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő kitöltések jellege beállított stílus jellegére változik. Ha ki van kapcsolva, minden kitöltés megőrzi az eredeti jellegét.
- Ív szelet** Az **Ív szelet** kapcsoló bekapcsolása esetén a kijelölésben lévő ív szelet kitöltések beállított stílusra változnak. Ha ki van kapcsolva, minden ív szelet kitöltés megőrzi az eredeti beállítását. Ha érvénytelen, akkor a kijelölésben nincs íves kitöltött elem, amelynek ezt a tulajdonságát változtatni kellene.

A tulajdonságok megváltoztatását jelző kapcsolók a funkcióba lépve két állapotúak lehetnek. Az egyik, amikor az összes elem ezen tulajdonsága megegyezik a beállítandó ezen tulajdonságával, akkor a kapcsoló ki van kapcsolva. A másik, amikor van olyan elem, amelynek ezen tulajdonsága eltér a beállítottól. Ekkor a kapcsoló érvénytelen, szürke színnel bekapcsol, jelezve, hogy ezt a tulajdonságot változtatni kell, hogy azonos legyen, mint a beállított. A **Stílus>>>** feltételek megváltoztatásával ezen kapcsolók állapota újra megvizsgálásra kerül és ha kell változik az állapotuk.

Kilépés A nyomógomb megnyomásával a kijelölés kitöltéseinek módosítása nélkül léphetünk ki a funkcióból.

Végrehajtás A nyomógomb megnyomásával a kijelölt kitöltések elemek stílusa a beállítottaknak megfelelően fog változni. A gomb csak akkor érvényes, ha van valamilyen jellemző módosításra kijelölve!

Lásd:

 [Kitöltés stílus beállítás...](#) [K]

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elemek között van legalább két kitöltés elem.
- A kijelölt elemek a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt szövegek cseréje


Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt szövegek cseréje ...



A 'Kijelölt szövegek cseréje' funkció segítségével a rajzon a kijelölt szövegeket, vagy annak részeleteit más szövegre cserélhetjük.

A 'Kijelölt szövegek cseréje' funkció végrehajtás lépései:

Lásd:

 [Szöveg csere adatok megadása](#)
[Szöveg csere végrehajtás](#)


Kijelölt szövegek átalakítása szöveg blokká

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt szövegek átalakítása szöveg blokká



A 'Kijelölt szövegek átalakítása szöveg blokká' funkció segítségével a kijelölt szövegeket összefogjuk egy soros szöveg blokká!



Az átalakítás eredményeként létrejött szöveg blokk tulajdonságai a  [Szöveg blokk stílus beállítás](#) funkcióban beállítottakkal lesz azonos. De a szöveg blokk felirati tulajdonságai az elsőként kijelölt szöveg felirati tulajdonságaival lesznek azonosak. Fontos, hogy a szöveg blokkban a kijelölt szövegek a kijelölés sorrendjében kerülnek be! Ez csak egyedi kijelöléssel szabályozható felhasználói oldalról. A terület kijelölésnél a kijelölések sorrendje a rajzon az elhelyezése időrendbeli sorrendje lesz. Tudjuk, hogy ezt a sorrendet minden módosítás megváltoztatja!

Az elsőként kijelölt szöveg elhelyezési rétege meghatározza a létrehozott szöveg blokk csoport elhelyezési rétegét is!

Lényeges, hogy a szöveg blokk referencia pontja a kijelölés referencia pontja lesz! Ezzel tudjuk az eredeti szövegek és az új szöveg blokk elhelyezkedését igazítani!

A funkció végrehajtása után a kijelölt elem az átalakítással létrejött szöveg blokk elem lesz!

Lásd:

 [Szöveg blokk stílus beállítás...](#) [C]
 [Szöveg blokk...](#) [c]

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elemek között van legalább két szöveg elem!
- A kijelölt elemek a funkció végrehajtása után a létrehozott szöveg blokk csoport lesz kijelölt!


Kijelölt elemek az aktív rétegre

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elemek az aktív rétegre



A funkcióval a kijelölt elemek rétegét az aktív rétegre változtatjuk.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)
[Rétegek](#)

Korlátozások/megjegyzések:

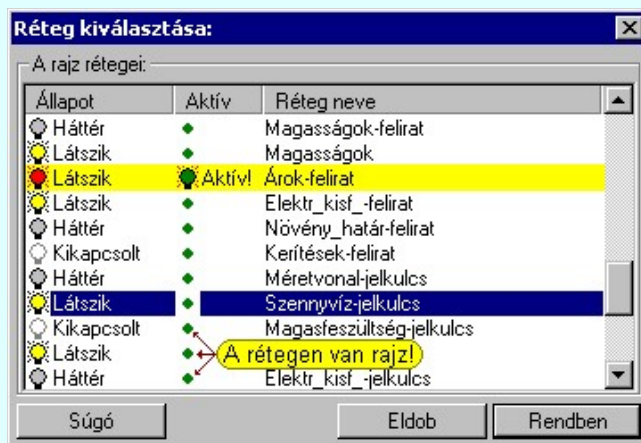
- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha a kijelölt elemek között van olyan, amely nem az aktív rétegen van!
- A kijelölt elemek a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölt elemek rétegének cseréje


Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölt elemek rétegének cseréje...



A funkcióval a kijelölt elemek rétegét a réteg palettán kiválasztottra módosítjuk.



A réteg listán az a réteg kerül kijelölésre, amelyhez a kijelölt elem rendelve van. Jelöljük ki a listán a beállítani kívánt réteget.

 A réteg adatsoron végzett kettős kattintással vagy a **Rendben** gomb megnyomásával a kijelölt elemek az új réteghez lesz rendelve.

Lásd:

 [Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A menü elem mindig megjelenik!
- A kijelölt elemek a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban marad!

Kijelölés összefogása csoporttá

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölés összefogása csoporttá



A '**Kijelölés összefogása csoporttá**' funkcióval a rajzon kijelölt elemeket összefogjuk egy csoport elemmé. Az így létrehozott csoport felhívási referencia pontja a kijelölés kijelölt referencia pontja lesz. Befoglaló mérete pedig a benne elhelyezett elemek által letakart területtel lesz azonos.

A létrehozott csoport elem arra a rétegre lesz elhelyezve, amelyen az elsőként kijelölt elem van.

Lásd:



[Rajz... /aktív réteg kijelölés/ \[R\]](#)

[Rétegek](#)



[Blokk fájl elhelyezés](#)

[Alt+Insert]

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha van legalább két kijelölt elem!
- A funkció **érvénytelen, ha a kijelölésben csoport elem is van!** Csoport elemek nem ágyazhatók egymásba!
- A funkció végrehajtása után nem marad elem kijelölve!

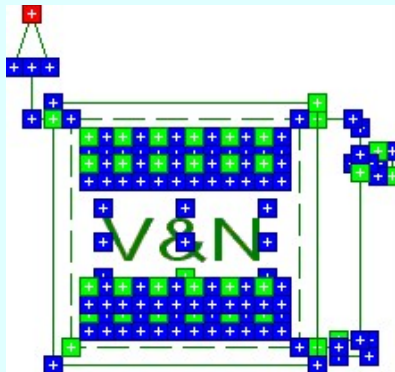
Kijelölés elmentése blokk fájlba

Elérés: Menü: **Lebegő** ↓
Kijelölés elmentése blokk fájlba . . .

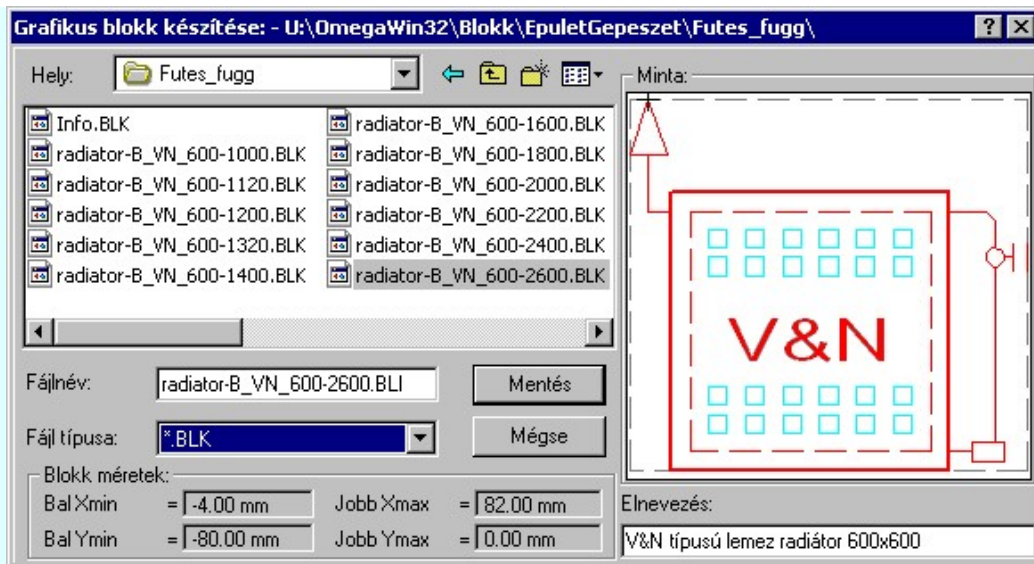


A '**Kijelölés elmentése blokk fájlba**' funkcióval a rajzon kijelölt elemeket grafikus blokk fájlba mentjük el. A blokk fájl elnevezését és fájl könyvtár szerinti elhelyezést az alábbi panelon adjuk meg.

Az így létrehozott blokk állomány referencia pontja a kijelölés kijelölt referencia pontja lesz. A kijelölés, amit grafikus blokk fájlba mentünk:



Az ablak fejlécében megjelenik az aktuális könyvtár útvonala. Ez segíti a tájékozódásban, főként abban az esetben, ha több azonos nevű könyvtár is van különböző meghajtókon, könyvtárszerkezetekben. A blokk fájl nevének megadása a Windows-ban szokásos tallózó ablakkal történik (ennek használatát itt külön nem ismertetjük). A dialógus ablak ki van bővítve a blokk fájl készítés funkcióhoz szükséges egyéb kiegészítő információk megadásához szükséges ablakkal, gombokkal. Meglévő grafikus blokk felülírása előtt figyelmeztető üzenetet ad a véletlen felülírások elkerülésére.



Az '**Elnevezés:**' ablakban egy rövid magyarázatot - 50 karakter - lehet a blokkhoz fűzni a könnyebb azonosítás érdekében.

A '**Minta:**' ablakban az a grafikus tartalom látható, ami bekerül a blokk fájlba.

A '**Blokk méretek:**' csoportban tájékoztató jelleggel láthatók a blokk eredeti méretei. A megadott értékek a blokk bal alsó és jobb felső sarokpontjának koordinátái a felhívási ponthoz viszonyítva.

A **Mégse** nyomógomb lenyomása esetén blokk készítés nélkül kilép a funkcióból.

A **Mentés** nyomógomb lenyomása esetén bezáródik a '**Grafikus blokk készítés:**' dialógus ablak, és a funkció az aktuális beállításoknak megfelelően elkészíti a grafikus blokk fájlt. Ha a megadott fájl már létezik, akkor a következő üzenetre adott válasszal eldönthetjük, hogy az új tartalommal felülírjuk-e az állományt.

Lásd:

-  [Blokk fájl készítés](#) [\[Ctrl+Insert\]](#)
-  [Blokk fájl elhelyezés](#) [\[Alt+Insert\]](#)

Korlátozások/megjegyzések:

- A funkció csak akkor jelenik meg a lebegő menüben, ha van legalább két kijelölt elem!
- A kijelölt elemek a funkció végrehajtása után is kijelölt állapotban maradnak!
- Az elemek összerendelése csak a művelet idején érvényes.
- A fájlnev az útvonallal együtt maximálisan 255 karakter hosszúságú lehet.
- Ha a fájlnev már létezik, a rendszer **megerősítési kérdés** után a létező fájl tartalmát felülírja.
- Az **OmegaCAD** rendszer a blokk állományokat *.Blk kiterjesztésű állományokban tárolja. Ha a megadott név nem .Blk kiterjesztésre végződik, akkor azt hozzáilleszti a rendszer.