

Used styles

Použité styly:

Jméno	Založen na stylu	Použití
Base		Font základního textu, použitý pouze v tabulce
Banner Base	Banner	Topic banner
Normal	Base	základní text
Normal highlited	character style	zvýrazněný základní text
Command input	character style	JPCAD vstupní řádka
Heading 1-3	Base	Nadpisy
List 1-3	Base	Seznamy s tabulátorem
See also	Base	Viz
Function	Base	INI function
Function parameter	Base	INI function parameter
Picture		Picture na samostatném řádku

.X a .Y (_X a _Y)

Omezí pohyb grafického kurzoru paralelně s osou X nebo Y.

X ová souřadnice: Vyberte bod
nebo

Y ová souřadnice: Vyberte bod

Viz:

XY, Filtry, Kreslící pomůcky

AKTUALIZUJ (_UPDATE)

Provede aktualizaci OLE objektu v klientské aplikaci.

Výkres JPCADu můžete vložit do klientské aplikace, která podporuje vkládání OLE objektů (např. do editoru Microsoft Word). Pomocí příkazu AKTUALIZUJ můžete promítnout změny, které jste ve výkresu provedli, do klientské aplikace.

APLIKACE (_APPS)

Vypíše všechny aplikace načtené do JPCADu.

[Viz:](#)

[NAČÍST](#), [UKONČIT](#)

ATREDIT (_ATTREDIT)

Změní definici atributu.

Vyberte objekt: Vyberte definici atributu.

Položka/Výzva/Default/Příznaky: Zadejte klíčové slovo **Položka**

Položka atributu <default>: Zadejte nový název položky atributu nebo stiskněte souboru určuje jednu položku, která má být vypsána, a její formát.

Názvy položek mohou být následující:

BL:LEVEL	Nwww000	úroveň vnoření bloku
BL:NAME	Cwww000	název bloku (bloku)
BL:X	Nwwwddd	X souřadnice bodu vložení
BL:Y	Nwwwddd	Y souřadnice
BL:Z	Nwwwddd	Z souřadnice (vždy 0)
BL:NUMBER	Nwww000	počítadlo bloků
BL:HANDLE	Cwww000	jedinečné označení bloku
BL:LAYER	Cwww000	název hladiny bloku
BL:ORIENT	Nwwwddd	úhel natočení bloku
BL:XSCALE	Nwwwddd	X měřítko bloku
BL:YSCALE	Nwwwddd	Y měřítko
BL:ZSCALE	Nwwwddd	Z měřítko (vždy shodné s XSCALE)
BL:XEXTRUDE	Nwwwddd	Složka X směru vysunutí bloku (vždy 0)
BL:YEXTRUDE	Nwwwddd	Složka Y směru vysunutí bloku (vždy 0)
BL:ZEXTRUDE	Nwwwddd	Složka Z směru vysunutí bloku (vždy 1)
jiné	Cwww000	jméno atributu, znakové
jiné	Nwwwddd	jméno atributu, numerické

Každý záznam začíná názvem pole, který může být neomezeně dlouhý. Následující neprázdný znak určuje, zda se jedná o numerickou (N) nebo znakovou (C) hodnotu. Další tři číslice určují šířku pole ve znacích. Poslední tři číslice určují počet desetinných míst u numerických polí. Kód N009002 tedy určuje numerické pole o celkové šířce 9 znaků s dvěma desetinnými místy (např. 198755.25). Komentáře v posledním sloupci předchozí tabulky nesmí být obsahem souboru!

Vzorový soubor musí obsahovat alespoň jedno pole se jménem atributu; ve výpisu se objeví pouze bloky, které obsahují alespoň jeden z uvedených atributů. Ostatní atributy budou v tomto případě vyplněny prázdny znaky nebo nulami.

Pro výstup můžete určit typ výstupního souboru: CDF nebo SDF. Oba formáty jsou rozšířeními formátů pro předávání dat mezi databázovými programy a tabulkovými kalkulátory. Na každé řádce bude uveden jeden záznam ve formátu dle vzorového souboru. Pro oba typy výstupů bude použito stejného vzorového definičního souboru.

Příklad vzorového souboru

BL:NAME	C008000
BL:X	N007001
BL:Y	N007001
VYROBCE	C015000
MODEL	C010000
CENA	N009002

Jeden záznam výstupního souboru vytvořeného použitím tohoto vzorového souboru pak může vypadat například následovně:

STUL 80.2 80.2 NOVAK N78ST 3200.50

pro formát SDF a

'STUL', 80.2, 80.2, 'NOVAK', 'N78ST', 3200.50

pro formát CDF.

Viz:

ATRIB, BLOK, VLOŽ, Bloky a atributy

ATREXT (_ATTEXT)

Ukládá výpis atributů do souboru.


`Entity/Sdf/Cdf/výstupní formát<Cdf>`: Vyberte entity a výstupní formát.

ATTRIB (_ATTR)

Vytvoří definici atributu.

Položka: Zadejte jedinečný identifikační název atributu, max. 32 znaků

Výzva: Vložte text výzvy nebo stiskněte 

Tento text specifikuje výzvu, která se objeví kdykoli vložíte blok s touto definicí atributu. Pokud stisknete , JPCAD použije název položky atributu jako výzvu.

Defaultní hodnota: Zadejte příslušnou defaultní hodnotu. Tato hodnota nemusí být vyplněna.

název stylu/?/<default>: Zadejte název textového stylu, ? nebo stiskněte ENTER

Specifikujete textový styl atributu. Pokud zadáte ?, objeví se seznam použitelných textových stylů.

výška <default>: Zadejte výšku textu

Tato výzva se objeví jen pokud vybraný textový styl nemá definovanou výšku textu.

Skrytý (Viditelný) /Přednastavený (Zadat) /Nahoru (Základní čára) (doprostřed) (Dolů) /vLevo (Střed) (vPravo) /umístění: Zadejte klíčové slovo, nebo umístění textu

Můžete specifikovat zarovnání textu. Aktuální zarovnání je zobrazeno před touto výzvou.

Možná zarovnání textu jsou:

(horizontální): vlevo, střed, vpravo

(vertikální): nahoru, doprostřed, základní čára, dolů

Viditelnost atributu: skrytý, viditelný

Zadávání hodnoty atributu: přednastavený, zadat

úhel/Ref. úhel/<default>: Zadejte úhel

Viz:

ATTRIB, ATREDIT, VLOŽATTRD, VLOŽ, VLOŽD

Bloky a atributy

AUDIT (_AUDIT)

Tento příkaz provede kontrolu databáze entit v paměti JPCADu a vypíše případné nesrovnalosti. Chyby můžete opravit, pokud použijete příkaz OPRAV.

AddBarButton

Přidá tlačítko do nástrojové lišty.

AddBarButton(ButtonImageIndex, Command, ToolTipText)

- (I) ButtonImageIndex* Index obrázku v bitmapovém souboru
- (S) Command* Příkaz, který se posílá SHELLu, když uživatel stiskne toto tlačítko
- (S) ToolTipText* Text bublinové nápovědy

Když uživatel stiskne toto tlačítko, provede se specifikovaný příkaz.

AddBarButtonEx

Přidá tlačítko do nástrojové lišty.

AddBarButtonEx(ButtonImageIndex, Command, ToolTipText, Flags)

- (I) *ButtonImageIndex* Index obrázku v bitmapovém souboru
- (S) *Command* Příkaz, který se posílá SHELLu, když uživatel stiskne toto tlačítko
- (S) *ToolTipText* Text bublinové nápovědy
- (I) *Flags*
 - 1 - Přidej pouze když JPCAD běží samostatně
 - 2 - Přidej pouze když JPCAD běží jako OLE server

Když uživatel stiskne toto tlačítko, provede se specifikovaný příkaz.

AddBarItem

Přidá externí ovládací prvek.

AddBarItem(DLLName, DLLEntry, ToolTipText, CreateData)

(S) <i>DLLName</i>	Jméno DLL. Pokud je zadán prázdný řetězec, použije se JPCAD.EXE.
(S) <i>DLLEntry</i>	Jméno exportované funkce
(S) <i>ToolTipText</i>	Text bublinové nápovědy
(S) <i>CreateData</i>	Data, která se pošlou funkci Create

Přidá externě vytvářené a obsluhovaný ovládací prvek do aktuální lišty. Externí vytvářecí funkce má následující syntaxi:

INI_ENTRY CreateFunction(int nButtonID, HWND ParentWindow, char *CreateData)

<i>int nButtonID</i>	ID prvku určené JPCADem
<i>HWND ParentWindow</i>	Rodičovské okno
<i>char *CreateData</i>	Create data

Funkce musí vracet zápornou hodnotu signalizující případnou chybu během vytváření prvku.

AddBarSeparator

Přidá mezeru do nástrojové lišty.

AddBarSeparator()

Vytvoří mezeru mezi dvěma tlačítky nástrojové lišty.

AddHotKey

Přidá klávesovou zkratku.

AddHotKey(KeyName, Modifiers, Command)

(S) <i>KeyName</i>	Jméno klávesy (malá písmena), např.: "x"
(S) <i>Modifiers</i>	Seznam použitých funkčních kláves: a - klávesa Alt c - klávesa Ctrl s - klávesa Shift
(S) <i>Command</i>	Příkaz

Přidá specifikovanou klávesovou zkratku. Když je stisknuta tato klávesa (společně s případnými funkčními klávesami), bude poslán SHELLu specifikovaný příkaz.

AddMenu

Přidá roletové menu.

AddMenu(PopupMenuName, ItemKey)

(S) *PopupMenuName* Jméno vytvořeného
 roletového menu

(S) *ItemKey* Označení menu

Přidá již vytvořené roletové menu k otevřenému menu pod určeným označením. Přidané roletové menu bude odstraněno ze seznamu roletových menu - nemůžete ho použít znovu.

AddMenuBreak

Přidá oddělovač k aktuálnímu menu.

AddMenuBreak()

AddMenuBreakEx

Přidá oddělovač k aktuálnímu menu.

AddMenuBreakEx(Flags)

- (l) *Flags*
- 1 - Přidej pouze když JPCAD běží samostatně
 - 2 - Přidej pouze když JPCAD běží jako OLE server

AddMenuItem

Přidá novou položku do roletového menu.

AddMenuItem(ItemKey, Command)

(S) *ItemKey* Označení položky

(S) *Command* Příkaz, který se odešle SHELLu po zvolení této položky

Přidá novou položku k aktuálnímu roletovému menu. Když je tato položka zvolena, specifikovaný příkaz je odeslán SHELLu.

AddMenuItemEx

Přidá novou položku do roletového menu.

AddMenuItemEx(ItemKey, Command, Flags)

<i>(S) ItemKey</i>	Označení položky
<i>(S) Command</i>	Příkaz, který se odešle SHELLu po zvolení této položky
<i>(I) Flags</i>	1 - Přidej pouze když JPCAD běží samostatně 2 - Přidej pouze když JPCAD běží jako OLE server

Přidá novou položku k aktuálnímu roletovému menu. Když je tato položka zvolena, specifikovaný příkaz je odeslán SHELLu.

AddMouseButton

Přidá ovládání tlačítka myši.

AddMouseButton(ButtonMessageName, Modifiers, Command)

(S) *ButtonMessageName* Tlačítko myši:
"LBUTTON" levé tlačítko
"MBUTTON" prostřední tlačítko
"RBUTTON" pravé tlačítko

(S) *Modifiers* Funkční klávesy:
a - Alt
c - Ctrl
s - Shift

(S) *Command* Příkaz

Když je stisknuto patřičné tlačítko myši (společně s určenými funkčními klávesami), specifikovaný příkaz je odeslán SHELLu.

AddMouseEnterButton

Přiřadí zvolenému tlačítku myši funkci klávesy Enter.

Tato funkce může být použita pouze jednou. Není-li volána, je implicitním nastavením pravé tlačítko myši (RBUTTON).

AddMouseEnterButton(ButtonMessageName, Modifiers)

(S) *ButtonMessageName* Tlačítko myši:
"LBUTTON" - levé tlačítko
"MBUTTON" - prostřední tlačítko
"RBUTTON" - pravé tlačítko

(S) *Modifiers* Funkční klávesy:
a - Alt
c - Ctrl
s - Shift

AddMouseSelectButton

Přiřadí určenému tlačítku myši funkci pro výběr v JPCADu.

Tato funkce může být použita pouze jednou. Není-li volána, je implicitním nastavením levé tlačítko myši (LBUTTON).

AddMouseSelectButton(ButtonMessageName, Modifiers)

- (S) *ButtonMessageName* Tlačítko myši:
 "LBUTTON" - levé tlačítko
 "MBUTTON" - prostřední tlačítko
 "RBUTTON" - pravé tlačítko
- (S) *Modifiers* Funkční klávesy:
 a - Alt
 c - Ctrl
 s - Shift

AddVkHotKey

Přidá klávesovou zkratku.

AddVkHotKey(VirtualKeyName, Modifiers, Command)

(S) *VirtualKeyName* Název virtuální klávesy. Tento název je symbol virtuální klávesy v souboru WINDOWS.H, bez počátečních písmen VK.

(S) *Modifiers* Funkční klávesy:
a - Alt
c - Ctrl
s - Shift

(S) *Command* Příkaz

Přidá klávesovou zkratku. Když je stisknuta tato klávesa (společně s funkčními klávesami), je zvolený příkaz poslán SHELLu. Zkratky virtuálních kláves mají přednost před normálními klávesami.

Aplikace pro JPCAD

JPCAD umožňuje tvorbu aplikací, které mohou rozšiřovat množství jeho funkcí. Existuje několik druhů aplikací pro JPCAD:

Nativní JPCAD aplikace

Nativní aplikace je vytvořena ve formě 32bitové knihovny DLL. Tyto aplikace mohou rozšiřovat téměř kterýkoli rys JPCADu, včetně zavedení nových druhů entit, příkazů atd. Všechny stávající entity a příkazy byly vyvinuty použitím tohoto rozhraní.

Vývojářské prostředí je dostupné pouze podle dohody. [Kontaktujte nás](#).

JPCAD Development Kit (ADK)

ADK zahrnuje knihovnu DLL, která zprostředkovává komunikaci mezi vaší aplikací a JPCADem. K vývoji vlastních aplikací můžete použít libovolný programovací jazyk, který umožňuje volat funkce DLL knihoven, např. C, C++, Pascal, Microsoft Visual Basic atd.

Vzhledem k tomu, že ADK musí být použitelné pro jakýkoli programovací jazyk, poskytované funkce jsou omezené. Nemůžete například používat callback funkce předávané JPCADu. Bližší podrobnosti naleznete v dokumentaci k ADK.

ADK existuje ve 32bitové i v 16bitové verzi.

Příkazy k práci s externími aplikacemi:

[PŘÍKAZY](#)
[APLIKACE](#)
[NAČÍST](#)
[UKONČIT](#)

Skriptování JPCADu

JPCAD lze ovládat pomocí jednoduchých skriptů napsaných v jazyce VBScript

VBScript je standardně dodáván jako součást Microsoft Internet Exploreru 3.0 a vyšších nebo ho lze najít na serveru firmy Microsoft <http://www.microsoft.com>. Dokumentace k VBScriptu naleznete rovněž na serveru firmy Microsoft.

Ke spuštění skriptu v JPCADu potřebujete načíst do JPCADu aplikaci LDSCRIPT.EXE, která je součástí instalace. Pomocí příkazů, které definuje LDSCRIPT můžete načítat, spouštět a měnit makra (skripty).

Každý skript je uložen jako textový soubor (pro potřeby LDSCRIPTu je vhodné uložit soubory s příponou JMF - JPCAD macro file), který má určitou strukturu. V instalaci JPCADu naleznete ukázky vzorových skriptů.

Vzhled souboru se makry:

Každý soubor musí začínat identifikátorem \$AMOEBA na první řádce.

Jednotlivé příkazy (makra) se definují následovně:

\$COMMAND=jmeno_prikazu

Dále může následovat řádka, která obsahuje komentář, který je vypisován v dialogovém okně LDSCRIPTu. Tato řádka je nepovinná.

\$COMMENT=komentář

Nyní již následuje posloupnost příkazů VBScriptu, která musí končit příkazem End Sub. Makro může samozřejmě obsahovat vnořené procedury a funkce VBScriptu. Popis jejich použití naleznete v dokumentaci k VBScriptu, nebo v ukázkových příkladech maker pro JPCAD.

ApplicationDirs

Specifikuje, ve kterých adresářích se mají hledat aplikace.

ApplicationDirs(Dirs)

(S) *Dirs* Názvy adresářů oddělené středníkem ';'.
Symbol \$ znamená adresář programu
JPCAD.EXE

Atributy

Atribut je speciální entita, která obsahuje text. Můžete je použít k označení bloků ve výkresech a později je například uložit do souboru ke zpracování aplikací vytvářející seznam materiálu apod.

Úvod

Abyste mohli používat atribut, nejprve je nutno vytvořit jeho definici příkazem ATRIB. Definice atributu je entita, která popisuje jeho charakteristiky. Je zobrazena na obrazovce jako textový řetězec, zvaný Tag.

Poté, co jste specifikovali definici atributu, můžete jej použít jako jednu z entit zahrnutých do bloku. Znamená to, že při každém vložení tohoto bloku budete dotázáni na hodnotu atributu, kterou může být libovolný textový řetězec. Každý výskyt tohoto bloku může mít jinou hodnotu stejného atributu. Hodnota je zobrazena na místě předchozího výskytu názvu atributu.

S jedním blokem můžete asociovat více než jeden atribut, pokud mají různé názvy. Při vkládání bloku budete dotázáni postupně na všechny hodnoty atributů.

Atributy mohou být také skryté. Skrytý atribut není zobrazen ani vytištěn, ale jeho hodnota je uložena.

Viz:

ATRIB, ATREDIT

BARVA (_COLOR)

Nastaví barvu pro nově vytvářené elementy.

Nová `barva/Dialog/rgb hodnota/?/<default>`: Zadejte klíčové slovo nebo barvu.

Pomocí klíčového slova Dialog můžete vybrat barvu pomocí dialogu.

Viz:

POZBARVA, Barva a typ čáry

BLOK (_BLOCK)

Vytvoří definici bloku podle vybraných objektů.

Vyberte objekt: Použijte metodu výběru objektů

Referenční bod: Zadejte referenční bod pro vkládání bloku.

Tento bod bude používat jako základní referenční bod při vkládání tohoto bloku do výkresu. Referenčním bodem je nejčastěji střed bloku nebo jeho levý dolní roh. Okolo referenčního bodu může být při vkládání blok otočen.

Název bloku: Zadejte název bloku.

Nazvěte blok. Jméno bloku může obsahovat libovolný znak a může být až 32 znaků dlouhé. Pokud zadáte název již existujícího bloku, zobrazí se následující výzva:

Redefinovat blok? <Ne>: Zadejte odpověď

Předefinováním bloku se automaticky upraví všechny odkazy na tento blok.

JPCAD vytvoří blok z vybraných objektů, referenčního bodu a zadaného názvu. Poté jsou vybrané objekty vymazány z výkresu.

Viz:

VLOŽ, VLOŽD, ČTIBLOK, PIŠBLOK, PIŠBLOKY

Bloky, Bloky a atributy

SKUPINA

Barvy a typy čar

Každé entitě můžete přiřadit barvu a typ čáry. Barva je RGB hodnota, která specifikuje požadovanou barvu. Pokud nelze zadanou barvu v systému vytvořit, je použita nejbližší možná barva. Nejčastějším barvám jsme přiřadili standardní jména.

Typ čáry je pojmenovaná specifická posloupnost čar různé délky a mezer. Použitím různého typu čáry můžete zvýraznit důležité části vašeho výkresu, změny nebo odlišit vztahy mezi entitami.

Barva i typ čáry mají dvě specifické hodnoty

Dle bloku

Barva nebo typ čáry dle bloku znamená, že entita, která je součástí bloku, přejme barvu (typ čáry) od barvy (typu čáry) vkládaného bloku. Pokud entita není součástí žádného bloku, má hodnota dle bloku stejný význam jako dle hladiny.

Dle hladiny

Barva (typ čáry) dle hladiny znamená, že entita přejme barvu (typ čáry) dle hladiny, na které je umístěna.

Viz:

BARVA, TYPČÁRY, Dialog Barva

Bloky

Blok je několik entit seskupených do jednoho pojmenovaného objektu. Tento objekt můžete vložit do výkresu kolikrát budete chtít. Každá instance bloku ve výkresu (tzv. insert - odkaz na blok) může mít různé měřítko a otočení.

S blokem se pracuje jako s jednoduchou entitou. Lze použít základní příkazy jako POSUN, VYMAŽ nebo VÝPIS a označit blok prostým označením jakékoli entity, která tvoří blok. Vnitřní struktura bloku není důležitá, blok je možno brát jako jednoduchou entitu a používat klasické editační příkazy. Pomocí bloků si můžete například sestavit celou knihovnu částí a vkládat je do jednotlivých výkresů dle potřeb. Každý vložený blok použije původní definici bloku společně s jiným bodem umístění, měřítkem a otočením.

Bloky, hladiny, barvy a typy čar

Blok může být složen z několika entit, které byly vytvořeny na různých hladinách, s použitím různých barev a typů čáry. Informace o hladině, barvě a typu čáry jsou v definici bloku zachovány. Při vložení bloku do výkresu je každá tato entita vykreslena na původní hladině, původní barvou a typem čáry.

Z tohoto pravidla existuje několik výjimek:

- Entity, které byly nakresleny speciální barvou dle bloku, jsou při vložení bloku vykresleny právě aktuální barvou (buď přímo definovaná barva, nebo barva dle hladiny)
- Entity, které byly nakresleny typem čáry dle bloku, jsou při vložení bloku vykresleny právě aktuálním typem čáry.
- Pokud je hladina, na kterou byl blok vložen, zmrazena, není blok ani částečně viditelný, přestože některé entity tohoto bloku mohou ležet na nezmrazených hladinách.

Vnořené bloky

Blok může obsahovat další definice bloků. Počet vnořených bloků není omezen, ale odkazy na sebe sama nejsou povoleny.

Proč používat bloky?

Bloky poskytují několik výhod, které nemusí být na první pohled patrné

Úspora práce a organizace

Při použití bloků může vytvářený výkres obsahovat větší podrobnosti vytvořené s nižší pracností. Rysy, které se ve výkresu opakují, mohou být vytvořeny pouze jednou jako blok.

Uživatelská úprava

Bloky mohou tvořit knihovnu částí vhodnou pro libovolnou vaši aplikaci.

Jednoduchost úprav

Výkresy musí být často opravovány, pokud se změní specifikace některých částí. To může být velmi namáhavá práce, pokud musíte nalézt každou část, která podléhá změně a editovat ji. Pokud však použijete bloky, stačí pouze upravit definici bloku a všechny odkazy na tento blok jsou automaticky upraveny také.

Úspora místa

Každá entita, kterou přidáte do výkresu, zvětšuje velikost souboru s výkresem na disku. Pro každý vložený blok však JPCAD musí vést záznam pouze o jedné entitě - odkazu na blok.

Atributy

K jakémukoli bloku můžete také přiřadit atributy. Atribut je textová informace, která se může lišit s každým výskytem vloženého bloku, může být zobrazena jako text nebo zůstat skrytá.

Viz:

BLOK, ČTIBLOK, PIŠBLOK, PIŠBLOKY

Bloky a atributy

Příkazy, které můžete použít při práci s bloky, Bloky jsou objekty sestavené z několika entit. Můžete s nimi manipulovat jako se samostatnou entitou a použít ve svém výkresu kolikrát budete potřebovat.

ATR

ATREDIT

BLOK

VLOŽATRD

VLOŽ

VLOŽD

ČTIBLOK

PIŠBLOK

PIŠBLOKY

BufferSize

Nastaví velikost bufferu pro uchování použitých příkazů.

BufferSize(BufferSize)

(l) *nBufferSize* Počet bytů

Velikost bufferu musí být alespoň 100 bytů. Když je buffer plný, nejstarší řádky historie jsou smazány a uvolňují místo novým.

CallSection

Zavolá tuto sekci jako podprogram

CallSection(SectionName)

(S) *SectionName* Název volané sekce

Zavolá sekci jako podprogram. Po skončení volané sekce se řízení navrácí k následujícímu příkazu.

CommandWindowLines

Nastaví počet zobrazovaných řádek příkazové řádky.

CommandWindowLines(nLines)

(l) *nLines* Počet řádek

Počet řádek musí být alespoň 1.

CreateBar

Vytvoří novou nástrojovou lištu.

CreateBar(*BarName*, *BitmapFileName*, *DockingSite*)

(S) <i>BarName</i>	Jméno lišty
(S) <i>BitmapFileName</i>	Jméno souboru s obrázky tlačítek.
(S) <i>DockingSite</i>	Umístění lišty
	T - nahoře
	B - dole
	L - vlevo
	R - vpravo
	A - kdekoli

Vytvoří novou nástrojovou lištu a otevře ji pro editaci.

CreatePopupMenu

Vytvoří nové roletové menu.

CreatePopupMenu(MenuName)

(S) *MenuName* Nové jméno menu (musí být jedinečné)

Vytvoří nové prázdné roletové menu a otevře ho pro editaci.

DPAN (_DPAN)

Dynamické posunutí pohledu

posunutí: zadejte první bod

druhý bod: zadejte druhý bod posunutí

Viz

PAN

DefineProcedure

Definuje novou proceduru.

DefineProcedure(Name, Parameters, DLLEntry, DLLName)

- (S) *Name* Jméno funkce
- (S) *Parameters* Zakódované parametry funkce:
I - integer
S - string (řetězec)
Např. "SSI" je funkce vyžadující parametry string, string, a integer.
- (S) *DLLEntry* Název vstupního bodu funkce. Je-li tento řetězec prázdný, použije se parametr Name.
- (S) *DLLName* Název DLL nebo EXE modulu, který exportuje tuto funkci. Je-li tento parametr prázdný, použije se JPCAD.EXE.

Jakákoli funkce, kterou chcete používat, musí být nejprve definována. Definice funkce říká interpretu jméno funkce, její parametry (pro ověřování syntaxe) a umístění kódu.

Dialog Barva



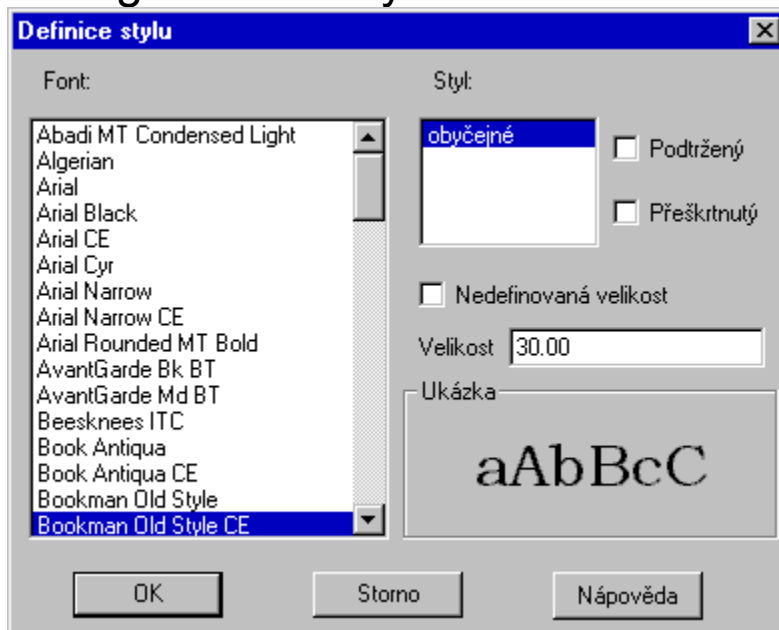
Vyberte barvu ze seznamu nebo vytvořte vlastní barvu editováním RGB hodnot a stiskněte tlačítko OK.

Viz:

BARVA

Barva a typ čáry

Dialog Definice stylu textu



Vyberte font ze seznamu a/nebo editujte jeho další vlastnosti.

Viz:

STYLTEXTU

Úhel

Hodnota úhlu určuje otočení šrafovacího stylu.

Vymazat vzor

Vymaže definici aktuálního vzoru šrafu

Vyplnit pokud je příliš hustý

Pokud je tato volba zaškrtnuta a jednotka šrafu je po transformaci menší než předdefinovaná hodnota (standardně 5.0), je šraf zcela vyplněn.

Zrcadlit

Zrcadlí aktuální šrafovací styl

Posunout

Hodnota, která udává vektor posunutí pro editovaný šrafovací styl.

Posunout

Posune šrafovací styl ve směru vektoru zadaného v poli Posunutí/počátek.

Nová šrafovací čára

Přidá do definice šrafu novou šrafovací čáru podle hodnot parametrů [Posunout/počátek](#), [Úhel/směr](#) a [Měřítko/vzdálenost](#).

Smazat poslední čáru

Odstraní čáru naposledy přidanou do definice stylu.

Obnovit

Obnoví šrafovací styl do stavu před vstupem do této části dialogu.

Otočit

Otočí aktuální šrafovací styl podle hodnoty pole [Úhel/Směr](#).

Měřitko

Hodnota určující měřítko aktuálního šrafovacího stylu.

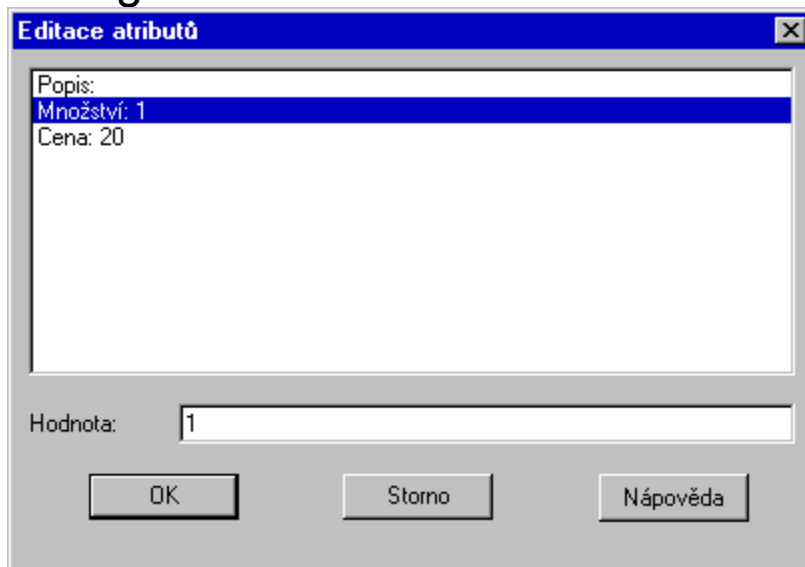
Měřítko

Zobrazí aktuální šrafovací styl v měřítku zadaném v poli Měřítko/Vzdálenost.

Jednotka

Jednotka šrafovacího vzoru.

Dialog Editace atributů



Dialog Editace atributů

Popis:
Množství: 1
Cena: 20

Hodnota: 1

OK Storno Nápověda

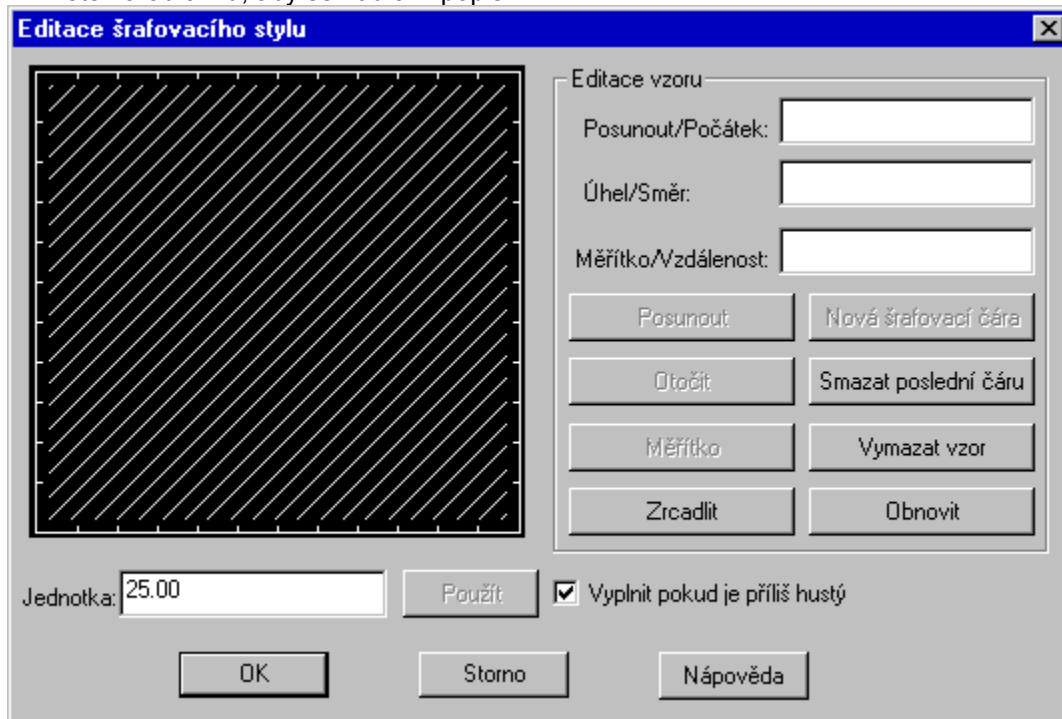
Vyberte atribut ze seznamu a editujte jeho hodnotu.

Viz:

Bloky a atributy

Dialog Editace šrafovacího stylu

Klikněte na obrázku, aby se zobrazil popis.



Viz:

Dialog Šrafovací styl, Šrafovací styl, ŠRAF

Dialog Formát jednotek

Viz. příkaz JEDNOTKY.

Dialog Hladiny

Viz. příkaz HLADINAD.

Dialog Konverze barva/šířka čáry



Pomocí tohoto dialogu můžete zvolit, jakou šířku budou mít při tisku různé barvy čar. Pokud je zapnuta volba Používat konverzi, bude se při tisku používat toto nastavení.

[Viz:](#)

TISK

Dialog Kótovací styl

Dialog pro úpravy kótovacích stylů sestává ze šesti záložek, čtyř tlačítek a příkladu zobrazení kóty. Prvních šest záložek je použito pro nastavení parametrů kótovacího stylu, šestá je určena pro zobrazený příklad, který ukazuje vlivy současného nastavení stylu. Kromě standardních tlačítek OK, Storno a Nápověda, obsahuje dialog ještě tlačítko Použít, který vám umožňuje aktualizovat ukázkou poté, co jste změnili některá nastavení kótovacího stylu.

Vlastnosti

Tato záložka obsahuje styl textu, výšku, barvu a vzhled textu, měřítko, formát a přesnost délkových a úhlových hodnot.

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Styl textu:	<default>	
Výška textu:	10.00	
Barva textu:	dle hladiny	Změnit
Vzhled textu:	%	
Měřítko:	1.00	
Délka	Úhel	
Formát: Desetinný	Formát: Radiány	
Přesnost: 123.46	Přesnost: 1.23	

Vzhled textu: % - implicitní text pro daný typ kóty, @ - samotná numerická hodnota, příklad: "radius @ mm".

Umístění

obsahuje nastavení vertikálního umístění textu, jeho směru a úhlu pro text uvnitř i vně kóty a příznak pro otočení textu

Umístění může být relativní k výšce textu.

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vertikální poloha:	Text uvnitř: 1.00	Text vně: 1.00
Text ve směru kóty:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Úhel textu:	0°	0°
<input checked="" type="checkbox"/> Měnit orientaci textu	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní vertikální poloha	

Obdélník textu

obsahuje nastavení obdélníku obklopujícího text kóty - vzdálenosti stran obdélníku od textu a způsoby ořezávání. Vzdálenosti mohou být relativní k výšce textu.

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Geometrie

obsahuje nastavení vynášecích a kótovacích čar, jejich šířku, barvu a přesahy. Hodnoty přesahů a odsazení mohou být relativní k výšce textu.

Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Geometrie	Šipky	Ukázka
Odsazení počátku vynášecí čáry:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Přesah konce vynášecí čáry:	<input type="text" value="3.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Přesah konce kótovací čáry:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Odstup kótovacích čar:	<input type="text" value="20.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Šířka vynášecí čáry:	<input type="text" value="0"/>	
Šířka kótovací čáry:	<input type="text" value="0"/>	
Barva vynášecí čáry:	dle hladiny	<input type="button" value="Změnit"/>
Barva kótovací čáry:	dle hladiny	<input type="button" value="Změnit"/>

Šipky

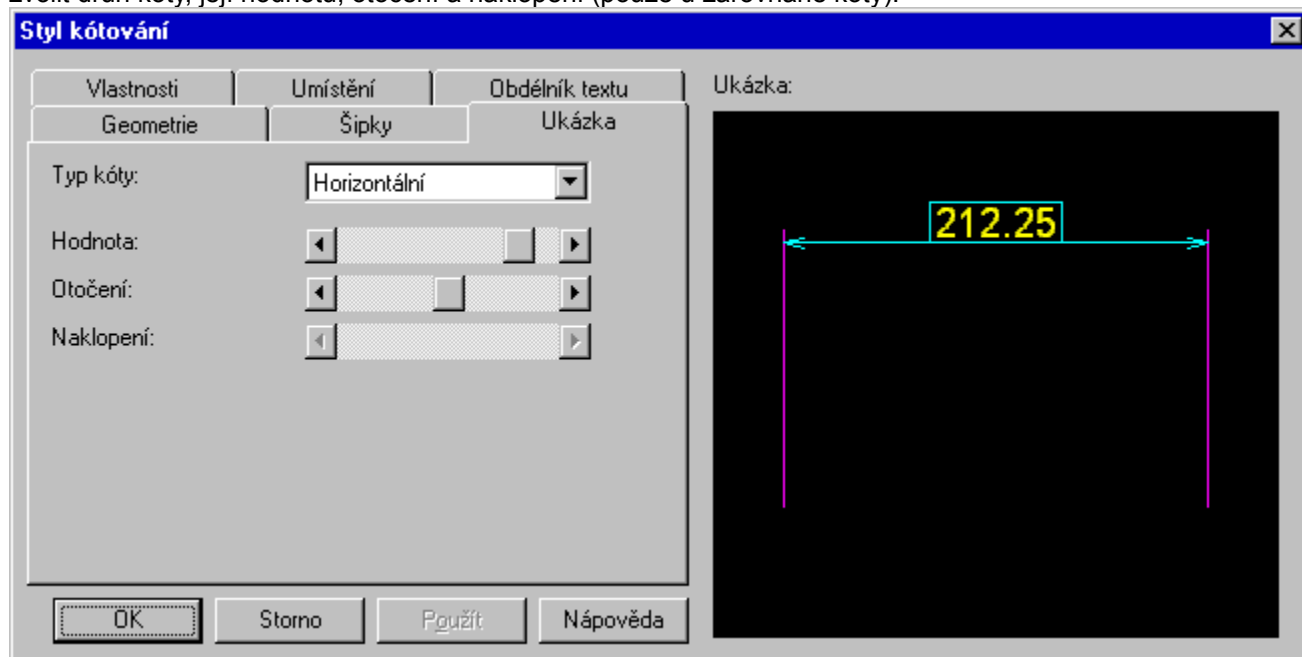
obsahuje nastavení typu, velikosti a vlastností šipky. Šipkou může být také libovolný uživatelem definovaný blok.

Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Geometrie	Šipky	Ukázka
Typ šipky:	<input type="text" value="Šipka"/>	
Velikost šipky:	<input type="text" value="5.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Uživatelsky definovaný blok:	<input type="text"/>	
<input type="checkbox"/> Šipka vždy uvnitř		
<input type="checkbox"/> Preferovat šipku uvnitř		
<input type="checkbox"/> Text vždy uvnitř		

Příklad

Ukázka definovaného stylu je zobrazena v pravé části dialogu. V záložce Příklad můžete nastavit různé hodnoty kóty, které se týkají pouze ukázky a nemají vliv na samotnou definici kótovacího stylu. Můžete

zvolit druh kóty, její hodnotu, otočení a naklopení (pouze u zarovnané kóty).



Viz:

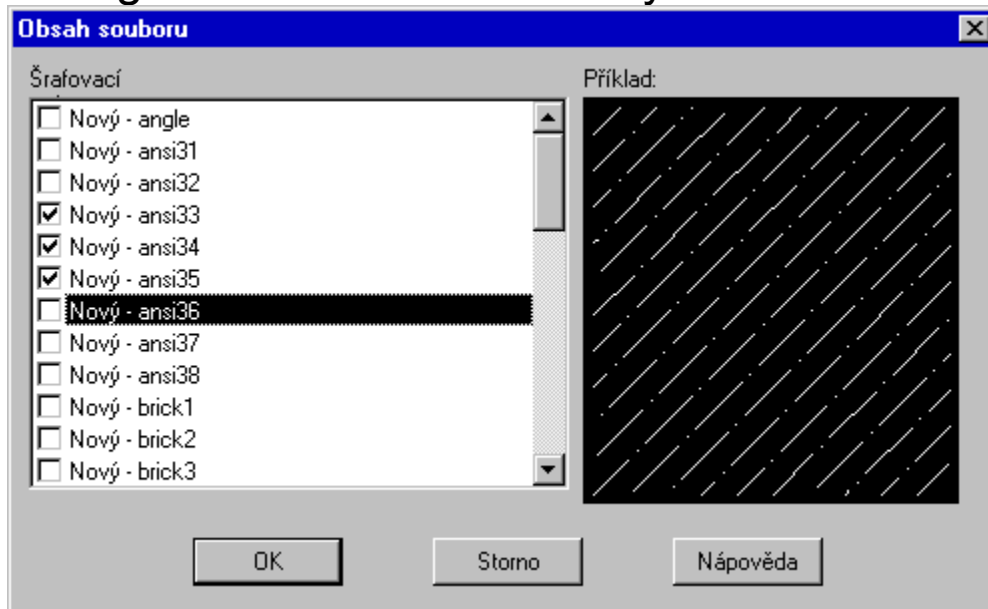
Kótovací styly, Kótování

Dialog O aplikaci

JPCAD Graphic Engine version 1.2

© 1997 Antek CS

Dialog Obsah souboru se šrafy



Označte všechny vzory, které chcete nahrát a stiskněte tlačítko OK. V pravé části okna je zobrazena ukázka právě vybraného vzoru.

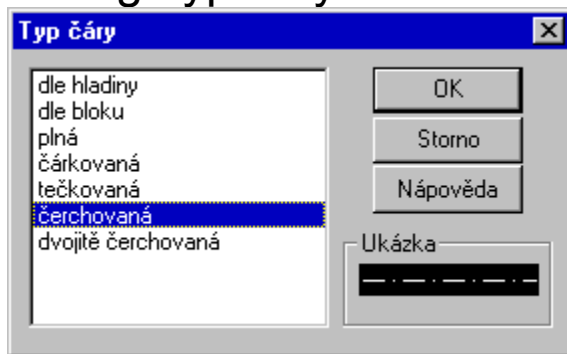
Viz:

Šrafovací styl

Dialog Styl textu

Viz. příkaz STYLTEXTU.

Dialog Typ čáry



Vyberte požadovaný typ čáry ze seznamu a stiskněte tlačítko OK.

Viz:

TYPČÁRY
Barvy a typy čar

Dialog Vlastnosti

Viz. příkaz VLASTNOSTID.

Current

Set selected Šrafovací styl as a aktuální Šrafovací styl.

Current Šrafovací styl is indicated by *.

Šrafovací styl example

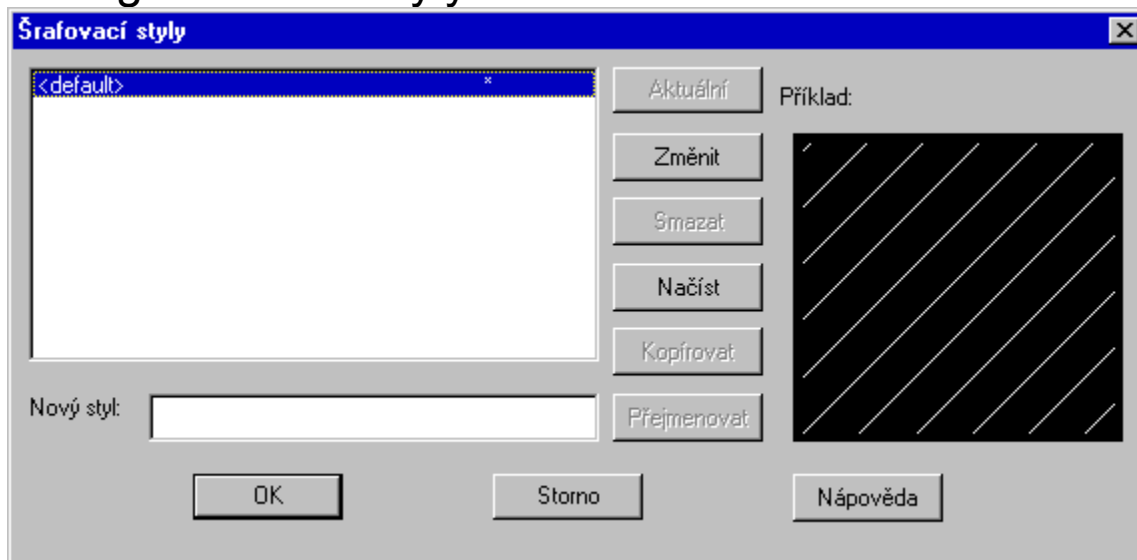
Example of the selected Šrafovací styl.

Available hatch styles

This listbox shows all available hatch styles.

Default style is indicated by *.

Dialog Šrafovací styly



Viz:

Šrafovací styl, Dialog Editace šrafovacího stylu, ŠRAF

EDITUJ (_EDIT)

Můžete editovat vybrané entity tím, že manipulujete s úchyty, které se objevují na určitých místech entit. Úchyt je malý červený kroužek, nakreslený na různých místech entity, například na koncích a středech úseček. Viz. níže.

vyberte objekty/Odstranit: Použijte metodu výběru objektů

vyberte body<RETURN ukonči>: Vyberte úchyty, které chcete přesunout

Vybrané úchyty jsou označeny modrým čtvercem. Tato výzva se opakuje dokud nestisknete

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Ref. bod/druhý bod: Zadejte druhý bod, nebo klíčové slovo Ref. bod a zvolte nový referenční bod

referenční bod <první vybraný bod>: Vyberte referenční bod nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

, aby se použil první vybraný bod.

Poté, co vyberete druhý bod, všechny úchyty zmizí a výzva k vybrání bodu se objeví znovu.

Umístění úchytů a akce s nimi

Entita	Vybraná umístění úchytů	Akce
ÚSEČKA	koncový bod další kombinace	posunout bod posunout úsečku
OBLOUK	jeden nebo dva body na oblouku střed a koncový bod oblouku střed a prostřední bod oblouku další kombinace	posunout bod(y) změna úhlu oblouku otočit oblouk okolo středu
KRUŽNICE	jeden bod na kružnici jiné kombinace	posunout oblouk změnit poloměr kružnice
TEXT a ATRIB (pevná výška)	libovolný bod	posunout kružnici posunout text
TEXT a ATRIB (variabilní výška)	viz. <u>obrázek</u>	

POLYGON	další kombinace	posunout bod
VLOŽ	vrchol	posunout bod(y)
všechny kóty	bod vložení	posunout blok
	text kóty	posunout text (použijte příkaz PŮVTEXT k vrácení na původní pozici)
LINKÓTA	krajní bod na kótovací čáře	posunout bod, zachovat zarovnání kóty
	počátek vynášecí čáry	posunout kótu a pokud je kóta zarovnaná i změnit sklon
	text kóty	
	text kóty a bod na kótovací čáře	pokud je text v defaultní pozici nebo na kótovací čáře, posunout text a kótu (při zachování rozměru), jinak posunout kótu
PRŮMKÓTA	krajní bod na kótovací čáře	změna průměru a směru kótovací čáry
	střed	posunutí kóty bez změny velikosti
POLOMKÓTA	koncový bod kótovací čáry (vnější bod)	změna velikosti kótovací čáry bez změny velikosti kóty
	koncový bod kótovací čáry (prostřední bod)	změna poloměru
	střed	posunutí kóty bez změny velikosti
ÚHLKÓTA	koncový bod kótovací čáry	změna odstavu kótovací čáry bez změny velikosti kóty
	koncový bod vynášecí čáry	změna úhlu
	střed	posunutí kóty bez změny velikosti
OBLKÓTA	koncový bod kótovací čáry	změna odstavu kótovací čáry bez změny velikosti kóty
	koncový bod vynášecí čáry	změna velikosti oblouku
	střed	posunutí kóty bez změny velikosti

Viz:

KOPÍRUJ, VYMAŽ, ZRCADLI, POSUN, OTOČ, MĚŘÍTKO, TEDIT
Editační příkazy

Editační příkazy

Tato část obsahuje příkazy, které budete používat k editaci a modifikaci vašich výkresů.

Základní editační příkazy

KOPÍRUJ
EDITUJ
VYMAŽ
ZRCADLI
POSUN
OTOČ
MĚŘÍTKO
TEDIT

Pokročilé editační příkazy

POLE
ROZDĚL
ROZBAL
ZAOLLI
ZKOS
OŘEŽ
PRODLUŽ
PROTÁHNI
OFFSET

Příkazy pro zrušení a opakování akcí

Z
O
ZPĚT

Identifikace a výběr

VZDÁLENOST
ID
VÝPIS
VYBER

EndBar

Zakončí modifikace otevřené nástrojové lišty.

EndBar()

EndMenu

Zakončí modifikace otevřeného roletového menu.

EndMenu()

FOTO (_FOTO)

Uloží oblast obrazovky do souboru.

Bitmapa/Metafile: Vyberte typ souboru

Šířka bitmapy: Určete šířku bitmapy

Výška bitmapy: Určete výšku bitmapy

Bitů na pixel (1, 4, 8, 24): Zvolte barevnou hloubku

vyberte oblast/Barva pozadí: Vyberte oblast, kterou chcete uložit nebo zvolte klíčové slovo
Barva pozadí a změňte barvu pozadí bitmapy (dočasná změna)

vyberte první roh: Vyberte první roh oblasti

vyberte druhý roh: Vyberte druhý roh oblasti

Zobrazí se standardní dialog pro uložení souboru, ve kterém můžete specifikovat název souboru.

Viz:

NOVÝ, OTEVŘI, ULOŽ, ZAPIŠDO, FOTO

Filtry

Kurzory

V programu JPCAD jsou dva typy kurzorů:

Kurzor Windows - standardní kurzor Windows, který není nijak ovlivněn použitými filtry.

Grafický kurzor - grafický kurzor JPCADu. Tento kurzor je určen pro práci s výkresem. Mění svůj tvar (nitkový kříž, výběrový obdélník...) podle kontextu a jeho pohyb je ovlivňován všemi filtry, které jsou v dané chvíli aktivní.

Filtr

Filtr je část kódu, která omezuje pohyb grafického kurzoru po výkresu na určitou oblast.

Řetězení filtrů

Každý filtr, který vyberete, je automaticky přidán do posloupnosti aktivních filtrů podle své priority. Nejvyšší priorita je 0 (nula). Filtry s vyšší prioritou jsou přidávány na začátek posloupnosti, filtry s nižší prioritou jsou přidávány na konec posloupnosti filtrů. Pokud je již v posloupnosti zařazen filtr se stejnou prioritou, je nově přidávaný filtr zařazen před něj.

Pro kombinaci filtrů nejsou stanovena žádná omezení. Znamená to však, že pro některé kombinace filtrů nebude nalezen žádný bod, který by splňoval všechna omezení. V tomto případě zůstane grafický kurzor ve své původní pozici.

Permanentní a dočasné filtry

Filtr můžete do posloupnosti filtrů přidat jako permanentní nebo dočasný. Permanentní filtr zůstává v posloupnosti filtrů, dokud ho z ní neodeberete. Permanentní filtr přidáte vyvoláním netransparentního příkazu a odstraníte ho opětovným vyvoláním téhož příkazu.

Dočasný filtr je odebrán z posloupnosti filtrů po provedeném výběru bodu nebo stornování výběru. Dočasný filtr přidáte vyvolání patřičného příkazu jako transparentního a odstraníte stejným způsobem.

Pokud je permanentní filtr obsažen v posloupnosti a vy vyvoláte jeho transparentní příkaz, bude tento filtr odebrán z posloupnosti. Znamená to, že neexistuje žádný příkaz pro dočasné odstranění filtru.

Několik bodů

Někdy vyhovuje omezením více než jeden bod. V tomto případě je použit bod vybraný filtrem s nevyšší prioritou nebo bod nejbližší výběru.

LEP

Filtr LEP je speciální způsob zpracovávání filtrů. Jeho chování je odlišné v tom smyslu, že neomezuje pohyb grafického kurzoru na určité oblasti, ale vedle grafického kurzoru zobrazuje zkratky filtrů, kterým právě aktuální bod vyhovuje. Způsob zpracování filtrů bere v úvahu i několik posledních entit, přes které přešel grafický kurzor.

Příkaz LEP při svém vyvolání rovněž zapíná několik standardních filtrů. Toto nastavení se dá změnit proměnnou ONSTICKYENABLE.

Viz:

ZAROVNEJ, STŘ, KON, VKL, PRŮSEČ, POL, PRODL, NEJBL, KOLMO, TEČNY, X, Y, ROVN, LEP, ZPRŮSEČ

Kreslící pomůcky

HISTORIE (_HISTORY)

Přepíná zobrazování okna s dříve zadanými příkazy.

Okno Historie obsahuje dříve zadané příkazy a výzvy JPCADu. Z tohoto okna můžete kopírovat příkazy nebo jiný text do schránky.

Velikost bufferu, do kterého se ukládají použité příkazy je omezena - viz. [Konfigurace JPCADu](#).

HLADINA (_LAYER)

Tento příkaz umožňuje práci s hladinami ve výkresu.

[Vypsat](#)/[Zmrazit](#)/[Rozmrazit](#)/[zamknout](#)/[odemknout](#)/[zdědit](#)/[nezdědit](#)/[Nová](#)/[Odstranit](#)/
Aktuální:

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Zadejte klíčové slovo nebo stiskněte ukončí.

a příkaz se

Vypsat

[Vyberte masku <default>](#): Vyberte masku pro vypsání hladin

Všechny hladiny, které odpovídají zadané masce budou vypsány.

Zmrazit

[Vyberte masku <default>](#): Vyberte masku pro výběr hladin

Zmrazí všechny hladiny, které odpovídají zadané masce.

Rozmrazit

Vyberte masku <default>: Vyberte masku pro výběr hladin

Rozmrazí všechny hladiny, které odpovídají zadané masce.

Zamknout

[Vyberte masku <default>](#): Vyberte masku pro výběr hladin

Uzamkne všechny hladiny, které odpovídají zadané masce.

Odemknout

[Vyberte masku <default>](#): Vyberte masku pro výběr hladin

Odemkne všechny hladiny, které odpovídají zadané masce.

Zdědit

[Vyberte masku <default>](#): Vyberte masku pro výběr hladin

Uzamkne všechny hladiny, které odpovídají zadané masce.

Nezdědit

[Vyberte masku <default>](#): Vyberte masku pro výběr hladin

Odemkne všechny hladiny, které odpovídají zadané masce.

Nová

[Jméno hladiny](#): Zadejte jméno nové hladiny

Vytvoří novou hladinu. Nová hladina bude mít stejné vlastnosti jako aktuální hladina.

Odstranit

Vyberte masku <default>: Vyberte masku pro výběr hladin

Odstraní všechny hladiny, které odpovídají zadané masce. Odstranit lze pouze hladiny, které nejsou odkazovány.

Aktuální

Jméno hladiny: Zadejte jméno hladiny.

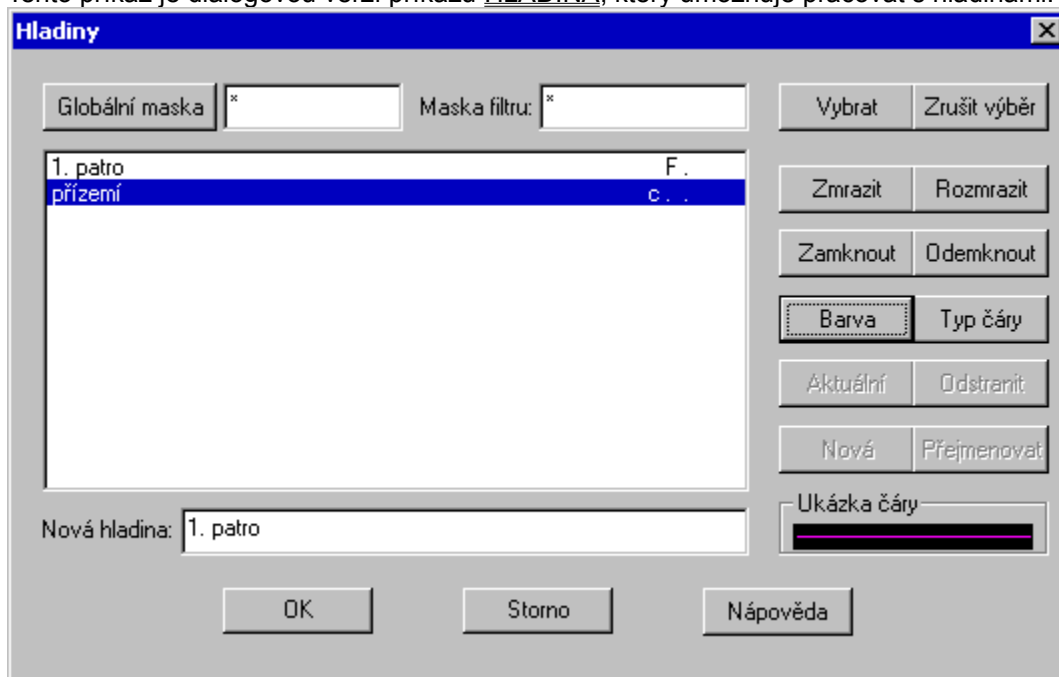
Nastaví vybranou hladinu jako aktuální.

Viz:

HLADINAD

HLADINAD (_LAYERD)

Tento příkaz je dialogovou verzí příkazu HLADINA, který umožňuje pracovat s hladinami.



Popis dialogu

Globální maska

Globální maska vybírá názvy hladin, které budou zobrazeny v listboxu

Maska filtru

Vybírá hladiny, na které můžete aplikovat výběr pomocí tlačítek Vybrat a Zrušit výběr.

Vybrat

Vybere hladiny v závislosti na nastavení masky filtru

Zrušit výběr

Odznačí hladiny odpovídající nastavení masky filtru

Zmrazit, Rozmrazit

Zmrazí nebo rozmrazí vybrané hladiny. To je indikováno písmeny F (freeze - zmrazit) nebo T (thaw - rozmrazit) vedle názvu hladiny

Zamknout, Odemknout

Zamkne nebo odemkne vybrané hladiny. To je indikováno písmenem L (locked - zamknuto) vedle názvu hladiny

Barva

Nastaví barvu pro vybrané hladiny.

Typ čáry

Nastaví typ čáry pro vybrané hladiny

Aktuální

Nastaví aktuální hladinu - pouze, když je vybrána jen jedna hladina

Odstranit

Odstraní vybrané hladiny (pokud neobsahují žádné entity)

Nová

Přidá novou hladinu. Toto tlačítko je dostupné, pokud je v políčku Nová hladina vyplněn název nové hladiny

Přejmenovat

Přejmenuje vybranou hladinu. Toto tlačítko je dostupné, pokud je v políčku Nová hladina vyplněn název a je vybrána pouze jedna hladina.

Viz:

HLADINA

Hardwarová ochrana

JPCAD používá hardwarovou ochranu (tzv. hardlock). Bez hardwarové ochrany poběží JPCAD jako demoverze, která má omezené možnosti při ukládání a tisku výkresů. Vlastníte-li pouze demoverzi a máte zájem o plnou verzi, kontaktujte firmu [ANTEK CS](#).

Jak instalovat hardlock:

Připojte hardlock k sériovému devítipinovému portu vašeho počítače. Tento hardlock je navržen tak, aby byl průchozí pro sériovou myš. JPCAD automaticky hledá hardlock na portu, ke kterému je připojena vaše myš.

Jak použít jiný sériový port:

Pokud je polohovací zařízení již zabudováno ve vašem počítači, nebo pokud používáte konektor PS/2 pro myš, můžete připojit hardlock k jinému sériovému portu a použitím parametru na příkazové řádce JPCADu změnit nastavení portu pro hardlock:

```
"cesta k JPCADu"JPCAD.EXE /COM:x
```

kde x je 1 nebo 2 (tedy číslo sériového portu, ke kterému je připojen hardlock)

Poznámka:

Parametr COM v příkazové řádce musí být napsán velkými písmeny!

Hladiny

Různé části výkresu mohou být umístěny na různých hladinách. Počet definovaných hladin není omezen. Princip jednotlivých hladin je podobný transparentním fóliím používaným při kreslení. Rozlišení částí výkresu na různé hladiny vám dovoluje zobrazit a tisknout pouze části určitého typu nebo jejich libovolnou kombinaci. Výkres může například obsahovat jednu hladinu s půdorysem stavby, další hladinu s elektrickými rozvody a rozvod vody na další hladině. Můžete tisknout (nebo zobrazit) půdorys společně s elektrickými rozvody a poté znovu včetně rozvodů vody.

S každou hladinou je rovněž asociována barva a typ čáry, které můžete používat pro entity, místo toho, abyste specifikovali barvu každé entitě zvlášť. Zvolené hladiny ve výkresu můžete zmrazit. Všechny hladiny, které jsou zmrazené nejsou zobrazeny, a to ani při překreslování výkresu, což urychluje vykreslování na obrazovce. Hladinu, která byla zmrazena, můžete kdykoli opět rozmrazit. Hladinu lze rovněž zamknout. Entity na zamčené hladině nelze editovat - můžete pouze měnit jejich barvu a typ čáry a používat dotazovacích příkazů nebo přichycování k těmto entitám.

Viz:

HLADINA, HLADINAD

ID (_ID)

Zobrazí WCS (světový systém souřadnic) souřadnice zadaného bodu.

Bod: Zadejte bod, jehož souřadnice chcete vypsát.

Viz:

VÝPIS

INFO (_ABOUT)

Zobrazí informace o JPCADu.

Příkaz INFO zobrazí číslo verze JPCADu a licenční informací. Soubor ABOUT.BMP, který se nachází ve stejném adresáři jako JPCAD bude použit jako podklad dialogového okna. Tento soubor můžete vytvořit nebo upravit libovolným bitmapovým editorem.

Toto informační okno je také zobrazeno při startu aplikace JPCAD.

Informace pro příkaz ZPĚT

JPCAD dovoluje postupovat zpátky krok za krokem k dřívějším stadiím editace výkresu (tzv. UNDO) použitím příkazů Z a ZPĚT, nebo opakovat již jednou odvolané akce příkazem O. Tyto informace jsou uloženy v souboru s výkresem, takže můžete zavírat a otevírat soubory bez ztráty informací pro příkaz ZPĚT.

Informace dovolující odvolání provedených příkazů však mohou zabírat velký prostor ve vašem souboru s výkresem. Bude proto vhodné, když po dokončení určité části výkresu použijete příkaz ČISTI, který tyto informace odstraní a tím zmenší velikost výkresu.

Viz:

Z, O, ZPĚT, ČISTI

InitBars

Smaže všechna definovaná tlačítka nástrojové lišty a inicializuje.

InitBars(nCx, nCy)

(l) *nCx*

Šířka bitmapy tlačítka.

(l) *nCy*

Výška bitmapy tlačítka.

Specifikujete rozměry tlačítek.

InitKeyboard

Inicializuje klávesnici.

InitKeyboard()

Odstraní všechny definice klávesových zkratk.

InitMenu

Inicializuje menu.

InitMenu()

Inicializace menu odstraní všechna definovaná menu včetně hlavního menu JPCADu.

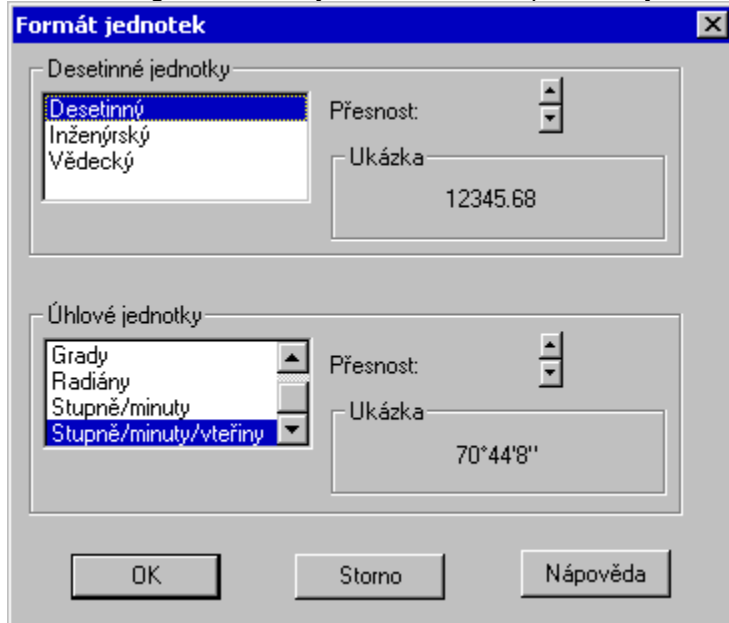
InitMouse

Odstraní všechna definovaná přiřazení tlačítek myši.

InitMouse()

JEDNOTKY (_UNITS)

Otevře dialogové okno s výběrem formátu a přesnosti jednotek.



Viz:

Základní a konfigurační příkazy

JPCAD Graphic Engine - uživatelská příručka

Obsah

Základy JPCADu

Základní a konfigurační příkazy

Kreslicí pomůcky

Zobrazování

Editační příkazy

Příkazy pro kreslení entit

Vlastnosti entit

Bloky a atributy

Kótování

Proměnné

Konfigurace JPCADu

Tisk

Aplikace pro JPCAD

Hardwarová ochrana

O aplikaci JPCAD Graphic Engine

KOLMO (_PERP)

Přichytí grafický kurzor k bodu, ve kterém tvoří průsečík kreslené entity a vybrané entity pravý úhel.

Tento filtr lze použít pouze, jste-li vyzváni k zadání druhého bodu. Záleží rovněž na typu vytvářené entity.

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

KON (_ENDP)

Přichytí grafický kurzor ke konci entity.

Tento filtr je platný pro úsečku, kružnici, oblouk a polygon.

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

KONFIG (_CFG)

Příkaz KONFIG umožňuje akceptovat změny v konfiguračním souboru CONFIG.INI během práce s JPCADem.

jméno oddílu <>**init>:

Jméno oddílu

Spuštění konfiguračního skriptu od specifikovaného oddílu. Konfigurační skript můžete spustit pouze od oddílu označeného dvěma hvězdičkami. Oddíl označený ****init** spustí celý konfigurační skript.

Viz:

Konfigurace JPCADu

KOPÍRUJ (_COPY)

Kopíruje objekty.

Vyberte objekty: Použijte metodu k výběru objektů

Násobně/<Referenční bod>: Zadejte klíčové slovo nebo bod

Násobně

Vytvoří násobné kopie jedním příkazem KOPÍRUJ. JPCAD se dotáže na referenční bod a kopie umístí vzhledem k tomuto bodu.

Referenční bod: Zadejte referenční bod

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Druhý bod: Zadejte cílový bod nebo stiskněte

Když zadáte bod, JPCAD umístí kopii vybraných objektů na toto místo relativně k referenčnímu bodu. Výzva pro druhý bod je opakována. Zadávejte další body pro umístění násobných kopií, nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

a příkaz bude ukončen.

Referenční bod

Druhý bod: Zadejte cílový bod

JPCAD použije první bod jako referenční bod a umístí kopii vybraných objektů relativně ke druhému bodu.

Viz:

EDITUJ, VYMAŽ, ZRCADLI, POSUN, OTOČ, MĚŘÍTKO, TEDIT
Editační příkazy

KRUŽNICE (_CIRCLE)

Vytvoří kružnici

`3Body/Šířka/<Střed>`: Zadejte klíčové slovo nebo bod.

3Body

Vytvoří kružnici podle tří zadaných bodů.

`první bod`: zadejte první bod.

`druhý bod`: zadejte druhý bod.

`třetí bod`: zadejte třetí bod

Šířka

`Šířka/<defaultní šířka>`: Zadejte šířku. Poslední zadaná hodnota je zobrazena jako defaultní default.

Střed

Nakreslí kružnici podle zadaného středu a poloměru.

`Poloměr`: zadejte poloměr kružnice

Viz:

OBLOUK, ÚSEČKA, POLYGON, TEXT

KURZOR (_SELDELTA)

Změní velikost čtverce kurzoru používaného pro výběr objektů.

`zadejte velikost kurzoru <default>`: Zadejte velikost kurzoru v pixelech.

Platné hodnoty jsou v rozmezí 3 - 20. Tato hodnota určuje, jak daleko od umístění kurzoru sahá výběrový kurzor (jeho velikost strany je vždy dvakrát větší než zadaná hodnota).

Viz:

Základní a konfigurační příkazy

Klíčová slova

Na výzvu příkazové řádky můžete často odpovídat pomocí klíčových slov. Použitelná klíčová slova jsou většinou zobrazena ve výzvě a navzájem oddělena lomítkem (/). Zadáání klíčového slova provedete jeho

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

vypsáním a stiskem **Enter**. Klíčová slova mohou být zkrácena často až na jedno písmeno. Velká písmena ve výzvě vám ukazují, jak můžete klíčové slovo zkrátit.

Příklad:

[vLevo/vPravo/Střed](#):

JPCAD očekává, že zadáte jedno z klíčových slov: vlevo, vpravo nebo střed. Jak je ukázáno ve výzvě, můžete zkrátit klíčové slovo vlevo na jediné písmeno L. Přestože výzva používá velkých písmen, můžete zadávat klíčová slova libovolnou kombinací velkých a malých písmen.

Některé příkazy dovolují zadání klíčového slova na místě numerické hodnoty nebo bodu. V těchto příkazech je standardní akce označena tím, že je zobrazena v lomených závorkách (<>) nebo odděleně od klíčových slov.

Poznámka:

Klíčové slovo můžete vybrat dokonce tak, že na něm ve výzvě příkazového řádku kliknete levým tlačítkem myši.

Kompatibilita s verzí 1.1

Kompatibilita výkresů

Výkresy vytvořené verzí 1.1 jsou při otevření v JPCADu 1.2 překonvertovány do nového formátu. Uložit je lze pouze jako výkresy verze JPCAD 1.2. Všechny rysy starých výkresů jsou dostupné.

Otevírání výkresů vytvořených verzí 1.2 ve verzi 1.1 je možné pouze neobsahuje-li výkres nově definované entity - šraf, bitmapu, některé druhy kótování apod.

Kompatibilita aplikací

Všechny aplikace vytvořené pro verzi 1.1 jsou kompatibilní na úrovni zdrojových kódů. Před použitím ve verzi 1.2 je třeba aplikaci překompilovat s použitím nových knihoven.

Konfigurace JPCADu

Konfigurace JPCADu je prováděna pomocí konfiguračního skriptu v souboru CONFIG.INI v adresáři programu JPCAD. Tento soubor se zpracovává vždy při spuštění programu JPCAD. Je však možno konfiguraci provést i za běhu programu pomocí příkazu KONFIG.

[Viz:](#)

[Konfigurační skript](#)

[Vestavěné příkazy](#)

Vestavěné konfigurační příkazy

Tyto příkazy lze použít pouze v konfiguračním souboru CONFIG.INI. Pro lepší pochopení práce těchto příkazů si prohlédněte nápovědu k příkazu a soubor CONFIG.INI v adresáři programu JPCAD.

Obecné příkazy

CallSection

DefineProcedure

Příkazy pro práci s cestami a aplikacemi

ApplicationDirs

LoadApplication

Menu

InitMenu

CreatePopupMenu

EndMenu

AddMenu

AddMenuItem, AddMenuItemEx

AddMenuBreak, AddMenuBreakEx

MainMenu

Příkazy pro klávesnici

InitKeyboard

AddHotKey

AddVkHotKey

Příkazy pro myš

InitMouse

AddMouseButton

AddMouseEnterButton

AddMouseSelectButton

Příkazy pro příkazovou řádku

CommandWindowLines

BufferSize

Práce s nástrojovými lištami

InitBars

CreateBar

EndBar

AddBarButton, AddBarButtonEx

AddBarSeparator

AddBarItem

Konfigurační skript

Konfigurace JPCADu je prováděna pomocí skriptu, který se nachází v souboru CONFIG.INI v adresáři programu JPCAD. Skript je posloupnost volání funkcí, které tvoří vlastní konfigurační proces. Volané funkce jsou umístěny v DLL knihovnách a jsou volány pomocí mechanismu volání DLL. Než může být funkce provedena, JPCAD nahraje požadovaný modul do paměti. Poté zavolá funkci a odstraní modul z paměti. Pokud je již modul v paměti přítomen (jako jsou např. automaticky nahrávané aplikace pro JPCAD), pouze se zvýší (sníží) počítadlo odkazů.

Dalším konfiguračním skriptem je soubor APPS.INI, který se zpracovává pouze při spuštění JPCADu a to ještě před konfiguračním skriptem CONFIG.INI. V APPS.INI jsou definovány DLL aplikace, které musí být načteny při startu JPCADu. Tento soubor nemodifikujte; pokud chcete při startu JPCADu načíst vlastní aplikace, definujte je v konfiguračním skriptu CONFIG.INI v sekci ****application**.

Syntaxe volání funkcí

```
jméno_funkce(parametr1, parametr2, ...)
```

jméno funkce je tvořeno znaky A-Z, a-z a 0-9 - první znak nesmí být číslice.

V současné době existují dva druhy parametrů

<i>Integer (I)</i>	Celé číslo - Integer
<i>String (S)</i>	Řetězec uzavřený v uvozovkách. Prázdný řetězec ("") je před předáním funkci automaticky překonvertován na hodnotu NULL. Do řetězcové proměnné nelze umístit uvozovky.

Komentáře

Všechny znaky, které následují středník ';' do konce řádky jsou považovány za komentáře

Vykonávání kódu v sekcích

Sekce, je část kódu skriptu, který začíná jménem sekce a končí další sekci nebo koncem souboru. Všechny příkazy v sekci jsou vykonávány po řádkách. Po ukončení sekce se provede návrat do případné předchozí sekce, nebo skript skončí.

Názvy sekcí

Názvy sekcí jsou řetězce uzavřené v hranatých závorkách. Sekce, jejíž jméno začíná dvěma hvězdičkami, může být volána z příkazu KONFIG. Prosíme, abyste neměnili jména těchto sekcí, protože mohou být používány pro automatické nastavení.

Ošetřování chyb

Pokud se v syntaxi skriptu vyskytne chyba nebo volaná funkce vrátí chybovou hodnotu, zobrazí se chybová hláška oznamující číslo řádky, na které došlo k chybě. Všechny následující příkazy v sekci budou přeskočeny a provede se automatický návrat jako na konci sekce. Jedna chyba může mít za následek několik dalších chybových hlášení, většinou stačí diagnostikovat první chybovou hlášku.

Kreslicí pomůcky

Příkazy, které jsou navrženy pro co největší urychlení a usnadnění vaší práce při zachování přesnosti. Tyto příkazy jsou souhrnně zvané filtry, protože kontrolují (filtrují) vstupy zadávané myší.

Priorita některých filtrů je různá při použití filtru LEP

Filtr	Priorita
	(normálně/lep)
<u>.X a .Y</u>	60/120
<u>ZAROVNEJ</u>	60
<u>MŘÍŽKA</u>	60
<u>ROVN</u>	61/86
<u>ORTO</u>	65
<u>TEČNY</u>	80
<u>KOLMO</u>	85
<u>KON</u>	90
<u>STR</u>	90
<u>VKL</u>	90
<u>PRŮSEČ, ZPRŮSEČ</u>	90
<u>POL</u>	90
<u>PRODL</u>	115
<u>NEJBL</u>	150

Viz:

Filtry

KÓTYOD (_DIMGROUP)

Pokračuje s lineárním kótováním od jiné kóty.

Vyberte objekt: Použijte metodu výběru objektů a vyberte kótu.

Pomocná čára ležící nejbližší výběru je brána jako základní čára pro nové kóty.

Text/umístění: Zvolte klíčové slovo Text a zadejte (změňte) text kóty nebo určete umístění.

Pokud bod umístění leží ve směru pryč od staré kóty, stává se vybraný bod novou základní čarou. Jinak se základní čára nemění.

Nová kóta bude mít stejný styl jako vybraná kóta.

Viz:

ÚHLKÓTA, OBLKÓTA, PRŮMKÓTA, PŮVTEXT, LINKÓTA, POLOMKÓTA
Kótování, STYLKÓT

Kótovací styly

Kótovací styl definuje následující hodnoty a příznaky:

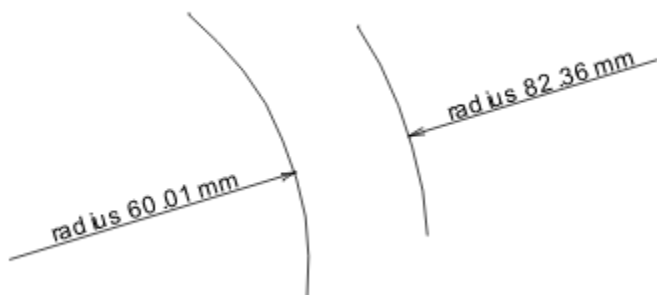
Text kóty

Styl textu (Vlastnosti) - styl textu kóty (viz. [STYLTEXTU](#))

Výška textu (Vlastnosti) - výška textu kóty (pokud není definována ve stylu textu); některé další velikosti v definici kótovacího stylu mohou být definovány jako relativní k výšce textu - v tomto případě se jejich hodnota mění, když se změní velikost textu.

Formát textu kóty

Vzhled textu (Vlastnosti) - text kóty (% - implicitní text pro daný typ kóty, @ - samotná numerická hodnota). Kóta na následujícím obrázku má například vzhled textu "radius @ mm".



Měřítka (Vlastnosti) - měřítko délky je násobeno hodnotou získanou z rozměrů kóty (kromě kótování úhlů)

Formát (Vlastnosti - Délka) - formát délky (pro lineární, obloukové, průměrové a poloměrové kóty). Dostupné formáty jsou desetinný, vědecký a inženýrský.

Formát (Vlastnosti - Úhel) - formát úhlů (pro kótování úhlů). Dostupné formáty jsou stupně, stupně-minuty, stupně-minuty-vteřiny, grady a radiány.

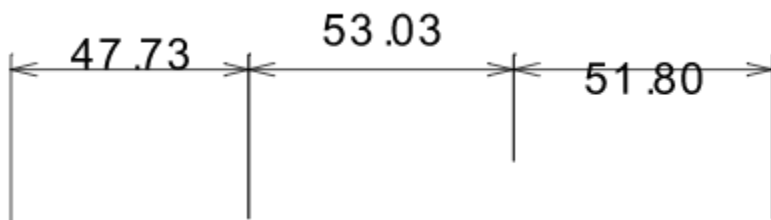
Přesnost (Vlastnosti) - přesnost hodnoty, tj. počet desetinných míst

Umístění textu

Vertikální umístění textu - **Text uvnitř (Umístění)** - vertikální umístění textu mezi dvěma okraji. Hodnota může být relativní k výšce textu.

Vertikální umístění textu - **Text vně (Umístění)** - vertikální umístění textu vně okrajů. Hodnota může být relativní k výšce textu.

Následující obrázek ukazuje kóty s hodnotami 0.0, 5.0 a -5.0 s textem výšky 10.0.



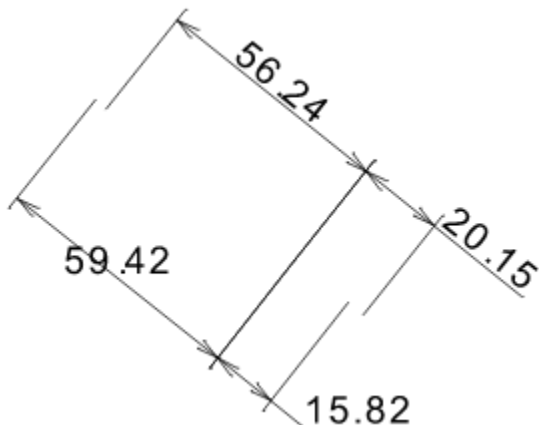
Text ve směru kóty - **Text uvnitř (Umístění)** - příznak, který určuje, že směr textu umístěného mezi dvěma konci kóty bude stejný s kótovací čarou (obloukem).

Text ve směru kóty - **Text vně (Umístění)** - příznak, který určuje, že směr textu umístěného vně kóty bude stejný s kótovací čarou (obloukem).

Úhel textu - **Text uvnitř (Umístění)** - směr textu/úhel při kterém dojde k převrácení textu, pokud je text umístěn mezi dvěma konci kóty

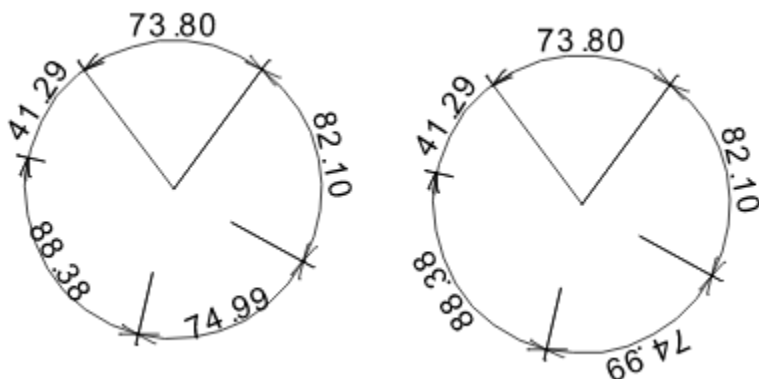
Úhel textu - **Text vně (Umístění)** - směr textu-úhel při kterém dojde k převrácení textu, pokud je text umístěn mimo kótu.

Následující obrázek ukazuje vlivy jednotlivých příznaků; úhly jsou nastaveny na 0.0.



Měnit orientaci textu (Umístění) - příznak převrácení textu, pokud je text umístěn podél kótovací čáry (oblouku). Pokud není nastaven příznak Text ve směru kóty, nemá tento příznak žádný efekt.

Následující obrázek ukazuje vliv příznaků; úhel pro převrácení textu je roven 0.0.



Geometrie

Odsazení počátku vynášecí čáry (Extension begin offset)- odstup od počátku vynášecí čáry. Hodnota může být relativní k výšce textu.

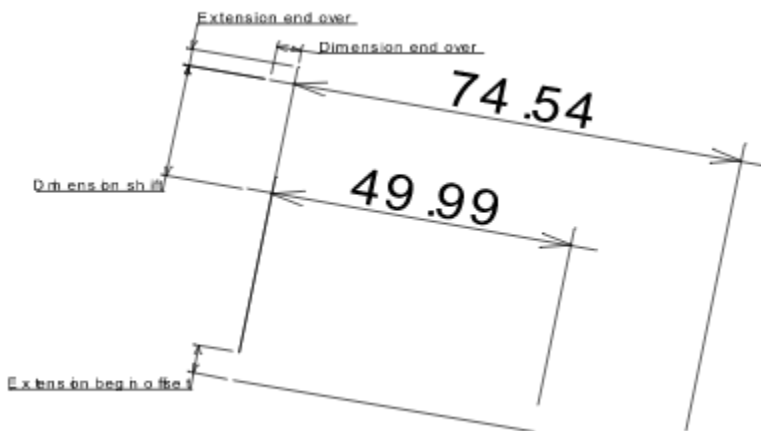
Přesah vynášecí čáry (Extension end over) - přesah vynášecí čáry. Hodnota může být relativní k výšce textu.

Přesah kótovací čáry (Dimension end over) - přesah kótovací čáry. Hodnota může být relativní k výšce textu.

Odstup kótovacích čar (Dimension shift) - vzdálenost mezi kótovacími čarami (oblouky) vytvořenými příkazem KÓTYOD (lineární, úhlové a obloukové). Hodnota může být relativní k výšce textu. Změna této položky nemá vliv na zobrazený příklad v dialogovém okně nastavení kótovacích stylů.

Šířka vynášecí čáry - šířka vynášecí čáry

Šířka kótovací čáry - šířka kótovací čáry.



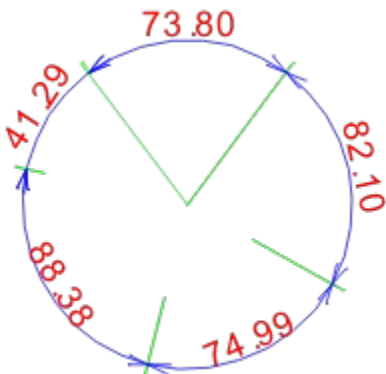
Barvy

Barva vynášecí čáry (Geometrie) - barva vynášecí čáry

Barva kótovací čáry (Geometrie) - barva kótovací čáry (oblouku)

Barva textu (Vlastnosti) - barva textu kóty.

V následujícím obrázku je barva vynášecí čáry zelená, kótovací čáry modrá a barva textu je červená.



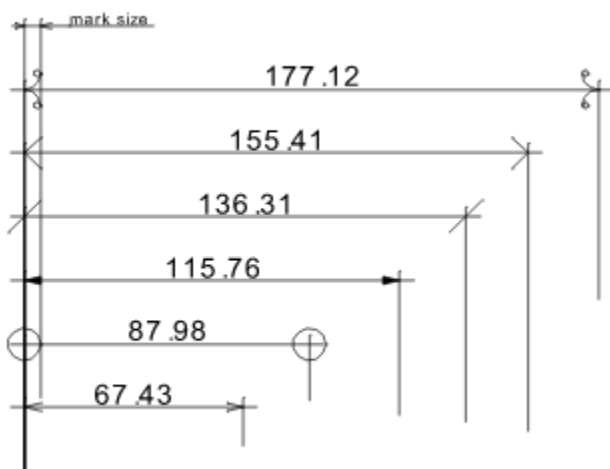
Hraničící značky

Typ šipky (Šipky) - typ hraničící značky: šipka, šikmá úsečka, kružnice, široká šipka, vyplněná šipka, uživatelem definovaný blok

Velikost šipky (Šipky) - velikost značky (měřítko uživatelského bloku). Hodnota může být relativní k výšce textu.

Uživatelem definovaný blok (Šipky) - uživatelem definovaný blok s hraničící značkou.

Následující obrázek zobrazuje velikosti a typy hraničících značek (zespodu nahoru: šipka, kružnice, vyplněná šipka, šikmá úsečka, široká šipka, uživatelem definovaný blok).

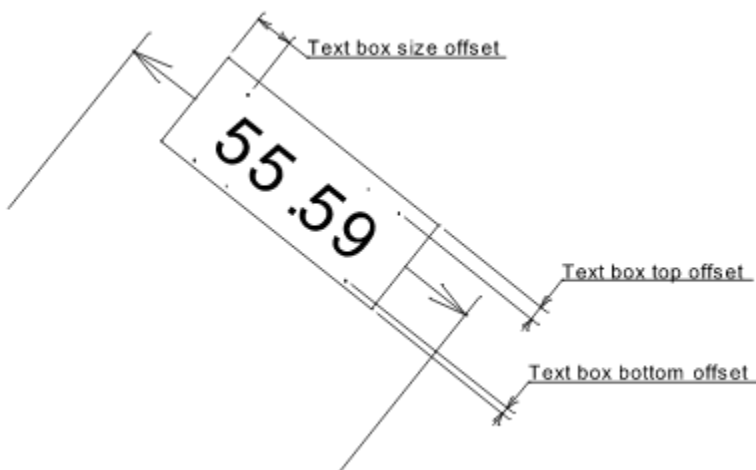


Rámeček textu

Vzdálenost od boční strany (Text box size offset) - vzdálenost strany textu kóty od rámečku textu.
Hodnota může být relativní k výšce textu.

Vzdálenost od horní strany (Text box top offset) - vzdálenost textu od horního okraje rámečku textu.
Hodnota může být relativní k výšce textu.

Vzdálenost od spodní strany (Text box bottom offset) - vzdálenost textu od horního okraje rámečku textu.
Hodnota může být relativní k výšce textu.

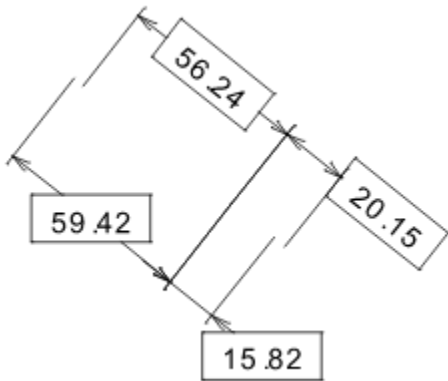
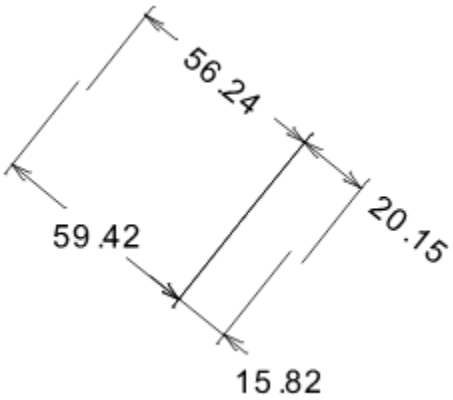
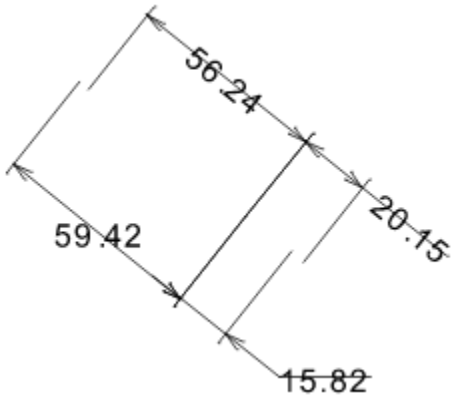


Oříznout, pokud je text uvnitř - příznak, zda se má oříznout kótovací čára (oblouk), pokud je text umístěn uvnitř kóty.

Oříznout, pokud je text vně - příznak, zda se má oříznout kótovací čára (oblouk), pokud je text umístěn vně kóty.

Zobrazit obdélník - příznak, zda se má kreslit obdélník okolo textu kóty.

Následující tři obrázky demonstrují vliv těchto tří příznaků.



Umístění textu kóty podél kótovací čáry (oblouku)

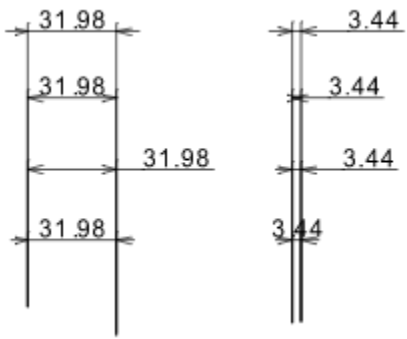
Šipka vždy uvnitř (Šipky) - příznak, zda kreslit hraničící značky vždy uvnitř kóty

Preferovat šipku uvnitř (Šipky) - příznak, zda se mají přednostně kreslit hraničící značky uvnitř kóty (pokud se značka i text současně nevejdou do kóty).

Text vždy uvnitř (Šipky) - příznak, zda se má text vždy vypisovat uvnitř kóty.

Následující obrázek ukazuje chování, pokud se značka i text současně nevejdou do kóty a pokud se do kóty nevejde ani text, ani značka.

Příklad (shora dolů: bez příznaku, šipka vždy uvnitř, preferovat šipku uvnitř, text vždy uvnitř):



Viz:

Kótování

Kótování

V mnoha aplikacích je přesné kreslení nedostatečné k vystižení všech důležitých informací. Je třeba k výkresu připojovat poznámky týkající se velikosti jednotlivých objektů nebo vzdáleností mezi nimi.

JPCAD poskytuje následující druhy kótování: lineární kótování, kótování úhlů, kótování oblouků, kótování poloměrů, kótování průměrů.

Kótování v JPCADu všechny úkony ještě zjednodušuje. JPCAD může používat asociativní kóty, které automaticky mění své velikosti podle výsledků vašich editačních příkazů.

Termíny

Kóta

Kóta je číselná hodnota vyjádřená v příslušných měřicích jednotkách a graficky zobrazená na technickém výkresu spolu s čarami, značkami a poznámkami tak, aby byl příslušný prvek úplně určen.

Kótovací čára

Kótovací čára je čára opatřená na každém konci šipkami nebo jiným předepsaným způsobem (hraničící značkou), kreslená v úhlu, ve kterém byla hodnota změřena. Text kóty je situován rovnoběžně s touto čarou, někdy jí dělí na dvě části.

Vynášecí čára

Vynášecí čáry se kreslí kolmo ke směru kótovaného prvku. Je-li to nezbytné, mohou být kresleny šikmé - použijte příkaz EDITUJ - musí však být spolu rovnoběžné. Vynášecí čáry se nepatrně prodlužují za kótovací čáry.

Hraničící značky (šipky)

Různé standardy platné pro jednotlivé země, obory nebo podniky se liší symboly používanými na koncích kótovacích čar. JPCAD umožňuje použít na tomto místě šipku, hraničící úsečku nebo libovolný uživatelem definovaný blok. Velikost symbolu můžete rovněž nastavit.

Text kóty

Text kóty označuje skutečný rozměr. Můžete použít automaticky vypočítaný rozměr, použít svůj vlastní text, nebo ho zcela odstranit. Pokud použijete standardní text, můžete rovněž zadat jeho formát.

Umístění textu je automaticky navrženo JPCADem. Můžete ho změnit dvěma způsoby: změnit umístění textu podélně s kótovací čarou nebo text umístit na libovolné místo. Pro vrácení textu na standardní automaticky vypočítanou pozici použijte příkaz PŮVTEXT.

Použití kótování

Kóty se vytvářejí speciálními příkazy pro kótování. Vzhled kót je určen stylem kótování.

Kótovací styl

Kótovací style je pojmenovaná skupina nastavení, která ovlivňuje vzhled kót.

Asociativní kóty

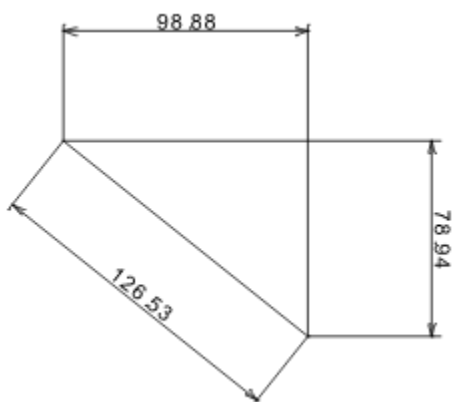
Kóty jsou chápány jako jednoduchá entita, což přináší mnoho výhod. Kóty můžete jako jiné entity editovat použitím mnoha editačních příkazů.

[Příbuzné příkazy:](#)

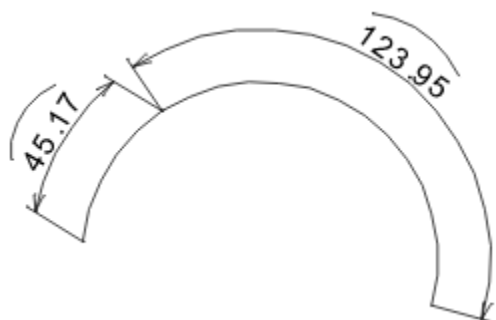
KÓTYOD
PŮVTEXT
LINKÓTA
ÚHLKÓTA
OBLKÓTA

POLOMKÓTA
PRŮMKÓTA
STYLKÓT

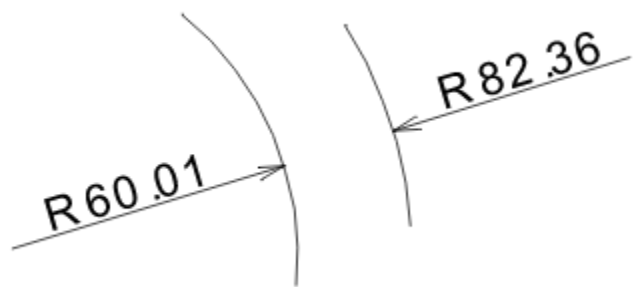
Lineární kótování



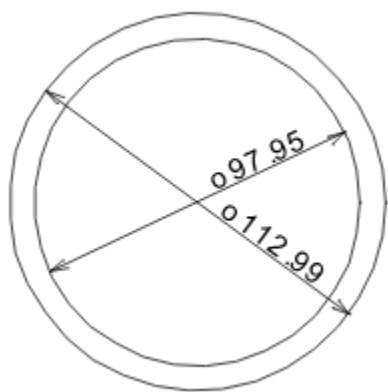
Kótování oblouků



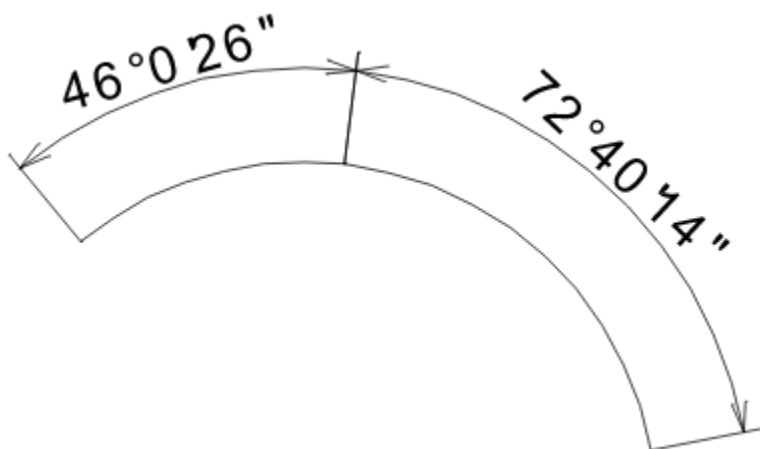
Kótování poloměrů



Kótování průměrů



Kótování úhlů



LEP (_STICKY)

Tento příkaz spouští (ukončuje) zvláštní způsob zpracování pohybu grafického kurzoru. Jeho pohyb není nijak omezován a typ filtru, který vyhovuje pro vybraný bod je vypisován vedle grafického kurzoru. Máte tedy rychlou kontrolu, zda vybraný bod je například koncovým nebo prostředním bodem entity, leží na jejím prodloužení apod.

Příkaz LEP zapne několik filtrů: standardně nastaveny jsou filtry pro koncový bod (KON), nejbližší bod (NEJBL), prostřední bod (POL), střed (STR), prodloužení (PRODL), kolmici (KOLMO), tečnu (TEČNY), bod vložení (VKL), rovnoběžky (ROVN). To, které filtry budou při zapnutí filtru LEP použity, můžete ovlivnit nastavením proměnné ONSTICKYENABLE.

Viz:

Filtry, KON, NEJBL, POL, STR, PRODL, KOLMO, TEČNY, VKL, ROVN, PRŮSEČ, ZPRŮSEČ
ONSTICKYENABLE

LINKÓTA (_DIMLIN)

Vytvoří novou lineární kótu.

Kótovací styl <aktuální kótovací styl>: Vyberte kótovací styl

Entita/od: Zadejte klíčové slovo Entita nebo bod.

Entita

Vyberte objekt: Použijte metodu výběru objektů a vyberte oblouk nebo kružnici.

Od

Specifikujte počáteční bod pro kótování

Do: Určete koncový bod kóty

Horizontální/Vertikální/Zarovnaná/Text/Otočená/Sklonit/umístění: Zadejte klíčové slovo nebo určete umístění kóty.

Tato výzva je upravena vzhledem k aktuálnímu zarovnání kót.

Horizontální

Vyberte horizontální kótu.

Vertikální

Vyberte vertikální kótu.

Zarovnaná

Vyberte zarovnaní kóty

Text

Zadejte text kóty. Použijte, pokud chcete změnit defaultní text.

Otočená

úhel/Ref. úhel/<default>: Zadejte úhel otočení

Sklonit

úhel/Ref. úhel/<default>: Zadejte úhel sklonění

Viz:

ÚHLKÓTA, OBLKÓTA, PRŮMKÓTA, KÓTYOD, PŮVTEXT, POLOMKÓTA
Kótování, STYLKÓT

LoadApplication

Nahraje aplikaci do JPCADu.

LoadApplication(ApplicationPath)

(S) *ApplicationPath* Název aplikace

MainMenu

Nastaví hlavní menu JPCADu.

MainMenu(MenuName)

(S) *MenuName* Název menu, které bude použito jako hlavní menu JPCADu.

Nastaví specifikované menu jako hlavní. Toto menu bude odstraněno ze seznamu roletových menu - nemůžete ho znovu použít.

MĚŘÍTKO (_SCALE)

Zvětší nebo zmenší vybrané objekty při zachování poměru jejich stran.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů.

Referenční bod: Zadejte bod

Měřítko/Ref. délka: Použijte metodu zadávání měřítka

Viz:

KOPÍRUJ, EDITUJ, VYMAŽ, ZRCADLI, POSUN, OTOČ, TEDIT
Editační příkazy

MŘÍŽKA (_GRID)

Příkaz MŘÍŽKA zobrazí mřížku složenou z teček s požadovaným odstupem.

Tento příkaz vám pomůže při vytváření entit a vztahů mezi nimi. Mřížku můžete zapínat a vypínat podle libosti, nastavit či zrušit přichycování objektů k mřížce a měnit odstupy bodů mřížky. Mřížka není považována za součást výkresu, slouží jen pro vizuální orientaci.

Tento filtr je vždy permanentní.

Zobrazit/výchozí bod mřížky<zapnuta>: Zvolte klíčové slovo nebo bod

(Skutečná výzva použije aktuální nastavení příkazu MŘÍŽKA)

Zapnout/Vypnout

Zapíná nebo vypíná přichycování objektů k mřížce. 

Zobrazit/Skrýt

Zobrazí nebo skryje mřížku.

Výchozí bod mřížky

x-ový krok mřížky/buňka mřížky/<defaultní x-ový krok>: Zadejte x-ový krok mřížky nebo bod, který určuje buňku mřížky

X-ový krok mřížky

Y-ový krok mřížky: Zadejte Y-ový krok mřížky

Buňka mřížky

Zadejte bod, který určuje buňku mřížky

NASTAV (_SETVAR)

Vypíše nebo změní hodnotu proměnné. Viz. [Jména proměnných](#).

Jméno proměnné: Zadejte jméno proměnné nebo stiskněte ? a zobrazí se jejich seznam.

typ proměnné <aktuální hodnota>: Zadejte novou hodnotu nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

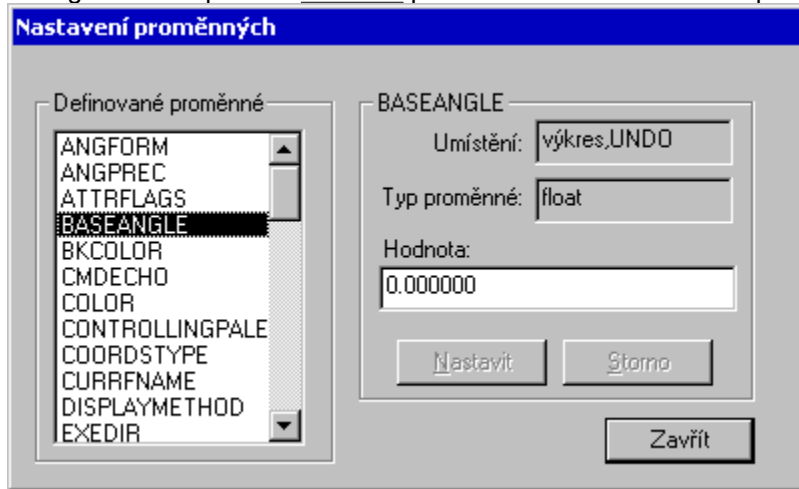
a hodnota zůstane nezměněna.

Viz:

NASTAVD, Proměnné

NASTAVD (_SETVARD)

Dialogová verze příkazu NASTAV pro nastavení/změnu hodnot proměnných JPCADu.



Viz:

NASTAV, Proměnné

NASTAVTISK (_PRINTSETUP)

Zobrazí standardní dialog Nastavení tisku.

Viz:

TISK

NAČÍST (_LOAD)

Provede načtení uživatelské aplikace do JPCADu. Typ aplikace je rozpoznán automaticky.

[Viz:](#)

UKONČIT, APLIKACE

NEJBL (_NEAP)

Přichytí k nejbližšímu bodu na objektu.

Tento filtr je možno použít pro úsečku, kružnici, oblouk a polygon

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

NOVÝ (_NEW)

Založí nový výkres podle prototypového výkresu PROTOTYP.AMB.

[Viz:](#)

[OTEVŘI](#), [ULOŽ](#), [ZAPIŠDO](#), [FOTO](#)

Negrafická data uložená ve výkresech

Formát výkresu JPCADu dovoluje uložit do výkresu následující negrafická data.

Okno Pohled

Uloží pozici, velikost a aktuální transformaci (zoom) všech oken s pohledy.

NÁPOVĚDA (_HELP)

Příkaz NÁPOVĚDA vyvolá standardní nápovědu Windows o programu JPCAD.

[Hledej/Použití nápovědy/<Obsah>](#): Zadejte klíčové slovo nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Hledej

Po spuštění nápovědy se zobrazí dialog pro vyhledání položky.

Použití nápovědy

Zobrazí nápovědu o použití nápovědy

Obsah

Zobrazí obsah nápovědy JPCAD.

NÁSTROJE (_TOOLBARS)

Zobrazí nebo skryje jednotlivé nástrojové lišty.

Zobrazí dialog, ve kterém můžete zaškrtnout, které definované nástrojové lišty mají být zobrazeny.

Viz:

Základní a konfigurační příkazy

O (_R)

Znovu provede (po jedné) akce vzaté zpět příkazem Z nebo ZPĚT.

Viz:

Z

O aplikaci JPCAD Graphic Engine

Můžete nás kontaktovat na těchto adresách:

ANTEK CS

Lojovická 414/33
142 00, Praha 4
Czech Republic
Web: <http://www.antek.cz>
E-mail: antek@antek.cz

ANTEK spa

via Manzoni 49
Porto Mantovano
I - 46047
Itálie
Web: <http://www.antek.it>
E-mail: antek@tin.it

OBLKÓTA (_DIMARC)

Vytvoří novou obloukovou kótu.

`Kótovací styl <aktuální kótovací styl>`: Vyberte kótovací styl

`Entita/3body/od`: Zadejte klíčové slovo nebo bod.

`Vzhled/umístění`: Zadejte umístění kóty nebo pomocí klíčového slova Vzhled změňte vzhled popisku kóty

Entita

`Vyberte objekt`: Použijte metodu výběru objektů a vyberte oblouk nebo kružnici.

3body

`První bod, druhý bod, třetí bod`: Zadejte tři body

Střed

Určete střed oblouku.

`Počátek`: Určete počáteční bod kóty

`Konec`: Určete koncový bod kóty

Vzhled

Zadejte text kóty. Použijte tuto volbu v případě, že chcete změnit defaultní text kóty.

Viz:

ÚHLKÓTA, PRŮMKÓTA, KÓTYOD, PŮVTEXT, LINKÓTA, POLOMKÓTA
Kótování, STYLKÓT

OBLOUK (_ARC)

Nakreslí oblouk.

`3Body/šířka/<střed>`: Zadejte klíčové slovo nebo bod

3Body

Nakreslí oblouk procházející třemi zadanými body.

1. `bod`: zadejte první bod
2. `bod`: zadejte druhý bod
3. `bod`: zadejte třetí bod

Šířka

`Šířka<defaultní šířka>`: Zadejte šířku. Poslední zadaná hodnota je uložena jako defaultní šířka.

Střed

Nakreslí oblouk podle vloženého středu a dvou koncových bodů oblouku

`Počáteční bod`: zadejte počáteční bod (tento bod také určuje poloměr oblouku)

`Směr koncového bodu`: zadejte směr ke koncovému bodu

Viz:

KRUŽNICE, ÚSEČKA, POLYGON, TEXT

OBNOV (_REGEN)

Překreslí výkres a obnoví všechny pohledy. OBNOV také přepočítá obrazovkové souřadnice pro všechny objekty.

ODRUKY (_SKETCH)

Tento příkaz vám umožní kreslit od ruky. JPCAD se snaží rozpoznat vámi kreslené objekty jako jednotlivé entity. Po určení počátečního bodu můžete kreslit pohybem myši. Kreslení nové entity začnete opětovným zadáním bodu. Příkaz ukončíte stiskem

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

. Vámi kreslené objekty jsou rozpoznány jako úsečky, oblouky a kružnice. Rozpoznání objektu jako oblouku nebo úsečky záleží na nastavení proměnné SKETCHTRESHOLD.

Viz:

Proměnné

OFFSET (_OFFSET)

Příkaz OFFSET vytvoří křivku, jejíž body mají konstantní vzdálenost od vybraných objektů

Vyberte objekt k určení ekvidistanty: Vyberte jeden objekt, ke kterému chcete vytvořit ekvidistanční křivku.

průchozí bod/vzdálenost: Napište vzdálenost ekvidistanční křivky od objektu, nebo zvolte klíčové slovo Průchozí bod a zadejte bod, kterým má ekvidistanční křivka procházet.

Průchozí bod/vyberte stranu/vzdálenost: Vyberte, na které straně vybraného objektu se ekvidistanta vytvoří, nebo zvolte klíčové slovo Průchodzí bod a zadejte jiný bod, kterým bude ekvidistanta procházet.

OLE server

JPCAD můžete nyní používat jako OLE server. Znamená to, že do libovolné aplikace podporující OLE (například do textového editoru) můžete vložit výkres JPCADu. JPCAD neumožňuje editaci v místě (in-place editing), spustí se samostatná aplikace. Změny provedené ve výkresu můžete promítnout v cílové aplikaci, pokud použijete příkaz AKTUALIZUJ.

K přenosu dat mezi výkresy můžete rovněž použít schránky - viz. příkazy SCHKOPÍRUJ, SCHVYŘÍZNI a SCHVLOŽ.

ONSTICKYENABLE

Proměnná ONSTICKYENABLE učuje, které filtry budou použity při zapnutí filtru LEP. Jde o hodnotu vzniklou složením následujících čísel:

KON=1, POL=2, STR=4, VKL=8, PRŮSEČ=16, NEJBL=32, TEČNY=64, KOLMO=128, X=256, Y=512, PRODL=1024, ROVN=2048, ZPRŮSEČ=4096

Viz:

Proměnné, LEP

OPRAV (_RECOVER)

Tento příkaz provede kontrolu databáze entit v paměti programu JPCAD a pokusí se opravit případné nalezené chyby. Pokud chcete pouze provést kontrolu bez provádění oprav, použijte příkaz AUDIT.

Poznámka

Příkaz neumí opravit všechny chyby nalezené v databázi

ORTO (_ORTHO)

Omezí pohyb grafického kurzoru podél horizontální nebo vertikální ortogonály

Poznámka

Tento filtry je vždy permanentní a lze ho použít, jen když jste vyzváni k zadání dalšího bodu.

[Viz:](#)

Filtry, Kreslící pomůcky

OTEVŘI (_OPEN)

Zobrazí standardní dialog pro výběr souboru a otevře existující soubor s výkresem.

Můžete otevřít tyto typy souborů:

Přípona souboru	Formát souboru
AMB	JPCAD formát
DXF	DXF soubor
DWG	DWG soubor AutoCAD Release 10-12

Viz:

NOVÝ, ULOŽ, ZAPIŠDO, FOTO

OTOČ (_ROTATE)

Posune objekty otočením okolo základního bodu.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů.

Referenční bod: Zadejte bod (1)

Úhel/Ref. úhel: Zadejte úhel, o který se mají vybrané objekty otočit

Smazat staré objekty/<default>: Zvolte a nebo n a vybrané objekty budou smazány nebo ponechány.

Viz:

KOPÍRUJ, EDITUJ, VYMAŽ, ZRCADLI, POSUN, MĚŘÍTKO, TEDIT
Editační příkazy

Operační systém

Aplikaci JPCAD verze 1.2 je možno používat v následujících operačních systémech:

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Windows NT 3.51 a vyšší

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Windows 95 a vyšší

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Windows 3.1x pouze s nainstalovanou podporou

Win32s

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Win32s

Win32s je rozšíření 16-bitového operačního systému, které umožňuje běh 32-bitových programů. Ke své správné činnosti potřebuje JPCAD nainstalovanou podporu Win32s verze 1.3 nebo vyšší. Bez tohoto rozšíření není možno JPCAD na Windows 3.1x spustit.

Oproti ostatním operačním systémům přináší tato platforma jedno omezení: nelze spustit více kopií aplikace JPCAD.

Instalační soubory Win32s jsou součástí instalace JPCADu.

OŘEŽ (_TRIM)

Ořeže objekt podle hranici určené jiným objektem.

Vyberte hranice: Použijte metodu výběru objektů.

Vybrané objekty budou použity jako hranice pro ořezání.

Vyberte objekt k ořezání:

JPCAD opakuje tuto výzvu, takže můžete ořezat více objektů najednou. Stiskem

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

ukončíte příkaz.

Pokud bod, kterým byl ořezávaný objekt vybrán, leží mezi koncem ořezávaného objektu a hranicí pro ořezání, příkaz odstraní část, která leží za hranicí. Pokud tento bod leží mezi dvěma hranicemi, bude vnitřní část odstraněna a zbytek zachován, takže se z jednoho objektu stanou dva.

Pokud by výsledkem ořezání bylo odstranění celé entity, příkaz se neprovede.

Poznámka

Nemůžete ořezat polygon, text, atribut, blok a kótu.

Nemůžete k vybraní hranice použít text, kótu a atribut.

Viz:

PRODLUŽ, POLE, ROZDĚL, ROZBAL, ZAOLÍ, ZKOS
Editační příkazy

PAN(_PAN)

Posune zobrazenou část výkresu v určeném pohledu.

Posunutí: Zadejte první bod (také vybere pohled)

Druhý bod: Zadejte druhý bod

Tyto dva body určují vektor posunutí - vzdálenost a směr, kterým se má výkres posunout.

Viz:

DPAN, ZOOM

PIŠBLOK (_WBLOCK)

Uloží blok do souboru.

Název bloku (nebo ?) <default>: Zadejte název, ? pro vypsání všech bloků, nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Viz:

PIŠBLOKY, BLOK, ČTIBLOK, VLOŽ, VLOŽD,
Bloky, Bloky a atributy

PIŠBLOKY (_WBLOCKS)

Uloží všechny definované bloky do souborů ve vybraném adresáři.

Adresář pro umístění souborů: Zadejte jméno adresáře, kam se mají umístit uložené bloky.

Všechny definované bloky budou uloženy do souborů ve specifikovaném adresáři. Jména souborů budou automaticky generována z názvů bloků. Použijte tento příkaz, když chcete převést velké množství bloků do samostatných souborů.

Viz:

PIŠBLOK, BLOK, ČTIBLOK, VLOŽ, VLOŽD,
Bloky, Bloky a atributy

POL (_MIDP)

Přichytí k prostřednímu bodu objektu.

Tento filtr je možno použít pro úsečku a oblouk.

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

POLE (_ARRAY)

Dovoluje vytvořit několikanásobné kopie vybraných objektů podle ortogonálního nebo polárního (kruhového) vzoru. Každý nově vzniklý objekt je vytvořen jako samostatná entita a může s ním být samostatně nakládáno.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů

Referenční bod: Zadejte bod

Pro ortogonální pole je to referenční bod mřížky, pro polární pole je to počátek polárních souřadnic.

[Ortogonální/Kruhové/<default>](#): Zadejte klíčové slovo nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Ortogonální

Počet řad: Zadejte počet řad

Počet sloupců: Zadejte počet sloupců

[xy-buňka/x-vzdálenost/<X-směr>](#): Zadejte klíčové slovo, hodnotu, bod nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

xy-buňka

Zadejte bod, který specifikuje buňku pole.

x-vzdálenost

Zadejte vzdálenost buněk ve směru osy X

y-vzdálenost: Zadejte vzdálenost buněk ve směru osy Y

X-směr

Změňte směr osy X

Kruhové

Počet úhlových kroků: Zadejte počet úhlových kroků včetně originálních objektů

Počet kroků poloměru: Zadejte počet soustředných kroků

Vyplňovaný úhel <plný kruh>: Určete, jak velký úhel okolo středového bodu chcete vyplnit nebo

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

stiskněte

Otočit objekty/<Ano>: Zadejte a nebo n nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Viz:

ROZDĚL, ROZBAL, ZAOLLI, ZKOS, OŘEŽ
Editační příkazy

POLOMKÓTA (_DIMRAD)

Vytvoří novou kótu poloměru.

Kótovací styl <aktuální>: Vyberte kótovací styl

Entita/Střed/od: Zadejte klíčové slovo nebo bod.

Entita

Vyberte objekt: Použijte metodu výběru objektů a vyberte oblouk nebo kružnici.

Střed

Vyberte střed: Zadejte střed

Zadejte poloměr: Zadejte poloměr

Vzhled

Zadejte text kóty. Použijte tuto volbu v případě, že chcete změnit defaultní text kóty.

Viz:

ÚHLKÓTA, OBLKÓTA, PRŮMKÓTA, KÓTYOD, PŮVTEXT, LINKÓTA, POLOMKÓTA
Kótování, STYLKÓT

POLYGON (_SOLID)

Vytvoří vyplněný polygon.

První bod: Zadejte bod (1).

Druhý bod: Zadejte bod (2).

První dva body definují hranu polygonu.

Třetí bod: Zadejte bod (3) naproti prvnímu bodu

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Čtvrtý bod: Zadejte bod (4) nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Stiskem **na čtvrtou výzvu** se vytvoří vyplněný trojúhelník. Pokud zadáte čtvrtý bod, vytvoří se vyplněná čtyřúhelníková oblast. Poslední dva body tvoří první hranu další oblasti.

JPCAD opakuje výzvu pro třetí a čtvrtý bod a navazuje vytvářené útvary v jeden objekt. Stiskem

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

příkaz ukončíte.

Viz:

OBLOUK, KRUŽNICE, ÚSEČKA, TEXT

POSUN (_MOVE)

Posune objekt specifikovaným směrem o určenou vzdálenost.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů.

Referenční bod: Určete referenční bod

Druhý bod: Zadejte bod

Tyto dva body definují vektor, který určuje směr a vzdálenost posunutí vybraných objektů.

Viz:

KOPÍRUJ, EDITUJ, VYMAŽ, ZRCADLI, OTOČ, MĚŘÍTKO, TEDIT
Editační příkazy

POZBARVA (_BKCOLOR)

Nastavení barvy pozadí.

Otevře standardní dialog pro výběr barvy. Vybraná barva pozadí bude uložena do souboru JPCAD.INI.

[Viz:](#)

BARVA

Základní a konfigurační příkazy

PRODL (_CONTIN)

Tento filtr se přichytává na prodloužení entity.

Viz:

LEP, Filtry

PRODLUŽ (_EXTEND)

Příkaz PRODLUŽ umožní prodloužit existující objekty tak, aby končily přesně na mezních hranách definovaných jinými objekty.

Vyberte hranice

Vyberte objekty: použijte metodu výběru objektů pro definování omezujících hranic prodloužení

Vyberte element k prodloužení: použijte metodu výběru objektů a vyberte element, který má být

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/>	Oříznout, pokud je text uvnitř	
<input type="checkbox"/>	Oříznout, pokud je text vně	
<input type="checkbox"/>	Zobrazit obdélník	

prodloužen. Příkaz ukončíte stiskem klávesy

Poznámka

Nemůžete prodloužit polygon, text, atribut, blok a kótu.

Nemůžete k vybraní hranice použít text, kótu a atribut.

Viz:

OŘEŽ, POLE, ROZDĚL, ROZBAL, ZAOLLI, ZKOS
Editační příkazy

PROTÁHNI (_STRETCH)

Tento příkaz slouží k posunutí vybraných částí výkresu při zachování vazeb na části, které se nepohybují.

Vyberte elementy výběrovým oknem: Vyberte elementy, které chcete posunout. Použijte standardní metodu výběru objektů

referenční bod: Vyberte referenční bod

posunutí: Zvolte vektor posunutí objektů

Všechny objekty, které leží celé ve výběrovém okně budou posunuty stejně jako příkazem POSUN. Ostatní elementy, které neleží v okně celé, jsou protahovány pouze posunutím svých koncových bodů, které leží ve výběrovém okně.

Viz:

PRODLUŽ, OŘEŽ, POLE, ROZDĚL, ROZBAL, ZAOBLI, ZKOS
Editační příkazy

PRŮMKÓTA (_DIMDIA)

Vytvoří novou kótu průměru

[Kótovací styl](#) <aktuální>: Vyberte kótovací styl

[Entita/Střed/od](#) Zadejte klíčové slovo nebo bod.

Entita

[Vyberte objekt](#): Použijte metodu výběru objektů a vyberte oblouk nebo kružnici.

Střed

[Vyberte střed](#): Zadejte střed

[Zadejte poloměr](#): Zadejte poloměr

Od

Určete počáteční bod.

[Do](#): Určete koncový bod

Vzhled

Zadejte text kóty. Použijte tuto volbu v případě, že chcete změnit defaultní text kóty.

Viz:

ÚHLKÓTA, OBLKÓTA, KÓTYOD, PŮVTEXT, LINKÓTA, POLOMKÓTA
Kótování, STYLKÓT

PRŮSEČ (INTP)

Přichytí grafický kurzor k průsečíku dvou entit.

Tento filtr můžete použít pro úsečku, kružnici, oblouk a polygon.

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

Proměnné

Kompletní seznam všech systémových proměnných JPCADu. Každá z nich má svůj typ - integer, float, point nebo string. S těmito proměnnými můžete pracovat pomocí příkazu NASTAVD. nebo NASTAV

Jméno proměnné	Typ	Default	Uložena	Význam
ANGFORM	Integer	stupně-min-sec	Výkres	Úhlové jednotky a formát
ANGPREC	Integer	0	Výkres	Přesnost úhlů
ATTRFLAGS	Integer	0	Výkres (UNDO informace)	Nastavení atributů
BASEANGLE	Float	0.0	Výkres (UNDO informace)	Základní úhel
BKCOLOR	Integer	bílá	Konfigurační soubor	Barva pozadí, COLORREF hodnota
COLOR	Integer	dle hladiny	Výkres (UNDO informace)	Barva dle hladiny=-1 dle bloku=-2 ostatní COLORREF hodnota
CMDECHO	Integer	1	Výkres	Zobrazovat názvy příkazů zadaných z menu nebo toolbarů (0=ne, 1=ano)
CHAMFERANGLE	Float	0.0	Výkres (UNDO informace)	Úhel pro příkaz ZKOS
CHAMFERDIST1	Float	10.0	Výkres (UNDO informace)	Vzdálenost (1) pro příkaz ZKOS
CHAMFERDIST2	Float	10.0	Výkres (UNDO informace)	Vzdálenost (2) pro příkaz ZKOS
CHAMFERMETHO D	Integer	0	Výkres (UNDO informace)	Metoda pro příkaz ZKOS
CHAMFERTRIM	Integer	1	Výkres (UNDO informace)	Zkracování entit (ZKOS)
CURRFNAME	String	N/A	Read only	Název aktuálního výkresu
EXEDIR	String	N/A	Read only	Adresář JPCADu
FILLETRAD	Float	10.0	Výkres (UNDO informace)	Poloměr pro příkaz ZAObLI
FILLETRIM	Integer	1	Výkres (UNDO informace)	Zkracování entit (ZAObLI)
FLOATFORM	Integer	decimal	Výkres	Formát desetinných čísel
FLOATPREC	Integer	2	Výkres	Přesnost desetinných čísel
GRIDBASE	Point	(0.0, 0.0)	Výkres	Základní bod pro mřížku
GRIDCELL	Point	(20.0, 20.0)	Výkres	Buňka mřížky
GRIDON	Integer	0	Výkres	Mřížka zapnuta
GRIDSHOW	Integer	0	Výkres	Zobrazení mřížky
LASTPOINT	Point	(0.0, 0.0)	Výkres (UNDO informace)	Poslední zadaný bod
LINETYPE	Integer	dle hladiny	Výkres (UNDO informace)	Aktuální typ čáry dle hladiny=-1 dle bloku=-2
LTSCALE	float	1	Výkres (UNDO informace)	Měřítko vzoru čáry
NAMECASE	Integer	0	Konfigurační soubor	Rozlišení velikosti textu pro příkazy BLOK, HLADINA, STYLTEXTU, STYLKÓT
<u>ONSTICKYENABLE</u>	Integer	3327		Hodnota určuje, které filtry budou použity při zapnutí filtru <u>LEP</u> .

ORTHOON	Integer	0	Výkres	Orto zapnuto
PICKHATCHMETHOD	Integer	1 (ignore)	Výkres (UNDO informace)	Typ výplně šrafu
OD				
PRINTDIRECTLY	Integer	0	Konfigurační soubor	Modální tisk
RBLOCKBEH	Integer	0	Výkres	Chování příkazu ČTIBLOK: 0 existující definice bloků nejsou přepsány 1 přepsána jsou pouze definice vnějšího bloku 2 všechny definice jsou přepsány
SAVEREDOSTEPS	Integer	-1 (all)	Výkres	Počet ukládaných kroků OPAKUJ
SAVEUNDOSTEPS	Integer	-1 (all)	Výkres	Počet ukládaných kroků ZPĚT
SELDELTA	Integer	4	Výkres	Velikost kurzoru
SKETCHTRESHOLD	float	0.14154...	Výkres (UNDO informace)	Během kreslení od ruky jsou oblouky s úhlem menším než tato hodnota rozpoznány jako úsečka
TEXTALIGN	Integer	vlevo, základní čára	Výkres (UNDO informace)	Aktuální zarovnání textu
TEXTANGLE	Float	0.0	Výkres (UNDO informace)	Aktuální úhel textu
TEXTHEIGHT	Float	20.0	Výkres (UNDO informace)	Aktuální výška textu
WIDTH	Float	0.0	Výkres (UNDO informace)	Aktuální šířka

Viz:

NASTAV

Prototypový výkres

Je množství různých údajů které se týkají výkresu a které jsou uloženy v souboru s výkresem. Kdykoli založíte nový výkres, počáteční hodnoty mohou být buď defaultní hodnoty JPCADu nebo hodnoty načtené z prototypového výkresu. Standardní prototypový výkres PROTOTYP.AMB je dodáván s programem JPCAD. Můžete vytvořit jakékoli množství další prototypových výkresů (například pro každý typ výkresu, který vyžaduje vaše práce), ve kterém budou uloženy ty defaultní hodnoty, které požadujete. Prototypový výkres může rovněž obsahovat názvy hladin, textové styly nebo jiné konvence, které v tomto typu výkresů používáte.

Chcete-li vytvořit prototypový výkres, stačí ho jednoduše editovat použitím standardních příkazů JPCADu. Poté příkazem ČISTI odstraňte všechny informace pro příkaz ZPĚT a uložte výkres jako prototyp. Na prototypovém výkresu není nic zvláštního nebo tajemného - jakýkoli výkres může být prototypovým.

Poznámka:

Výběr z několika prototypových výkresů není v této verzi JPCADu podporován. Používá se pouze jeden (defaultní) prototypový výkres PROTOTYP.AMB. Tento prototyp je použit při každém založení nového výkresu.

PŘÍKAZY (_COMMANDS)

Zobrazí abecedně seřazený seznam všech použitelných příkazů.

[Viz:](#)

[HISTORIE](#)

PŮVTEXT (_DIMHOME)

Přesune text kóty na původní (defaultní) pozici.

Vyberte objekt: Použijte metodu výběru objektů a vyberte kótu.

Viz:

ÚHLKÓTA, OBLKÓTA, PRŮMKÓTA, KÓTYOD, LINKÓTA, POLOMKÓTA
Kótování, STYLKÓT


Příkazový řádek

V defaultní konfiguraci JPCADu je nastaveno zadávání příkazů z příkazového řádku. Výzva vypadá následovně:

Příkaz <poslední zadaný příkaz>:

Tato výzva signalizuje, že JPCAD je připraven přijmout další příkaz. Zvolte příkaz, který chcete použít a zadejte ho z klávesnice, menu nebo nástrojové lišty. Podle zadaného příkazu můžete být vyzváni k zadání dalších informací potřebných k jeho provedení. Po vykonání příkazu se znovu objeví výzva.

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Pokud na výzvu stisknete pouze , provede se předchozí zadaný příkaz (bez ohledu na to, jakým způsobem byl zadán)

Příkazy pro kreslení entit

V následujícím seznamu jsou uvedeny příkazy pro kreslení základních typů entit. Všechny tyto příkazy vyžadují zadání bodu (bodů), týkajících se umístění nebo velikosti entit. K zadání bodů použijte buď klávesnici nebo kteroukoli metodu popsanou v sekci zadávání bodů.

Další dva druhy entit - blok a atribut - jsou popsány v sekci Bloky.

ÚSEČKA

KRUŽNICE

OBLOUK

POLYGON

TEXT

QOTEVŘI (_QOPEN)

Rychlé otevření souboru, používá se k otevření naposledy editovaných souborů

Jméno souboru: zadejte jméno souboru

Viz

OOTEVŘI

ROLETA (_POPUP)

Zobrazí definované roletové menu. Menu musí být definováno v konfiguračním souboru CONFIG.INI.

Jméno roletového menu: Zadejte jméno roletového menu.

Popis definování roletových menu naleznete v [Konfiguraci JPCADu](#).

Poznámka

Tento příkaz je používán při definování menu.

ROVN (_PARF)

Tento filtr přichytí kurzor k rovnoběžné přímce.

Lze použít pouze s filtrem LEP.

Viz:

LEP, Filtry

ROZBAL (_EXPLODE)

Rozbalí blok na jednotlivé elementy.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů

JPCAD rozbalí vždy jednu úroveň. Pokud blok obsahuje další vnořený blok, použití tohoto příkazu na vnější blok obnaží vnitřní blok. Na ten musíte opět použít příkaz ROZBAL, aby se obnažily i vložené elementy.

Pokud rozbalíte blok, který obsahuje atributy, budou smazány hodnoty atributů a zobrazí se definice atributů.

Rozbalený objekt bude vypadat stejně, ale barva a typ čáry jednotlivých objektů se může změnit.

Viz:

POLE, ROZDĚL, ZAOBLI, ZKOS, OŘEŽ
Editační příkazy

ROZDĚL (_BREAK)

Vymaže část objektu nebo rozdělí objekt na dvě části.

Vyberte objekt: Vyberte objekt a tím zadejte první bod pro rozdělení

Zadejte bod: Zadejte druhý bod pro rozdělení

Pokud chcete odstranit konec čáry nebo oblouku, zadejte druhý bod za koncem, který chcete odstranit. Pokud chcete rozdělit objekt na dvě části, aniž by byla jeho část smazána, zadejte dvakrát stejný bod.

JPCAD vymaže část, který se nachází mezi prvním a druhým zadaným bodem. Pokud druhý bod neleží na objektu, použije se nejbližší bod, který na objektu leží. JPCAD změní kruh na oblouk tak, že vymaže část od prvního ke druhému zadanému bodu proti směru hodinových ručiček.

Poznámka

Nemůžete použít příkaz ROZDĚL na polygon, text, atribut, blok a kóty.

Viz:

POLE, ROZBAL, ZAObLI, ZKOS, OŘEŽ

Editační příkazy

SCHKOPÍRUJ (_CCOPY)

Zkopíruje vybrané objekty do schránky.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů. Vybrané objekty budou zkopírovány do schránky.

Viz:

SCHVLOŽ, SCHVYŘÍZNI

SCHVLOŽ (_CPASTE)

Vloží obsah schránky do výkresu.

Umístění: Určete umístění vkládaných objektů.

Viz:

SCHKOPÍRUJ, SCHVYŘÍZNI

SCHVYŘÍZNI (_CCUT)

Odstraní vybrané objekty z výkresu a vloží je do schránky.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů. Vybrané objekty budou vyřiznuty do schránky.

Viz:

SHVLOŽ, SCHKOPÍRUJ

SKUPINA (_GROUP)

Vytvoří skupinu entit. Skupina je podobný útvar jako vložený blok s tím rozdílem, že skupina nemá jméno a při kopírování se vždy vytvářejí kopie všech entit, které skupinu tvoří.

vyberte objekty do skupiny: vyberte objekty do skupiny

referenční bod<RETURN=střed ohraničujícího obdelníku>: zadejte referenční bod skupiny

Viz

BLOK

STATUS (_STATUS)

STATUS vypíše různé informace o stavu prostředí programu JPCAD.

Viz:

Základní a konfigurační příkazy

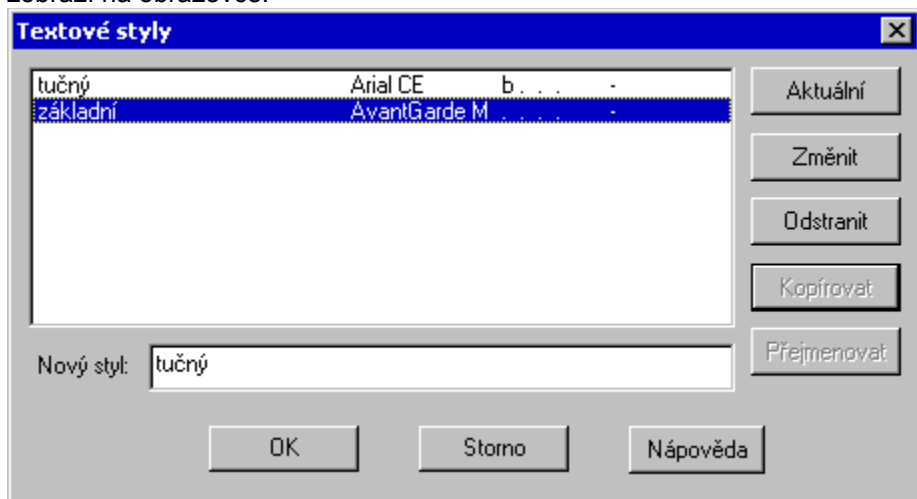
STYLKÓT (_DIMSTYLE)

Určuje vlastnosti kótovacích stylů

Viz. Dialog Kótovací styl

STYLETEXTU (_TEXTSTYLE)

Vytvoří nebo změní pojmenovaný styl textu. Každá změna již definovaného stylu textu se automaticky zobrazí na obrazovce.



Popis dialogu

Aktuální

Nastaví aktuální styl textu

Změnit

Změní vybraný styl textu

Odstranit

Odstraní vybraný styl textu. JPCAD může odstranit styl textu pouze pokud není používán

Nový

Vytvoří nový textový styl. Viz. Dialog Nový styl textu

Výška, Height Undefined, Height

When checked, the Height defines the text height (no height prompt will be displayed at TEXT command).

Listbox

Výpis všech definovaných stylů textu.

Značky použité v názvech:

Text názvu	Význam
*	Tento styl je aktuálním textovým stylem
název fontu	název použitého fontu
b	Bold - tučné písmo
i	Italic - kurzíva
u	Undeline - podtržené
s	Strikeout - přeškrtnuté
velikost	velikost fontu

Viz:

TEXT

STYLŠRAFU (_HATCHSTYLE)

Zobrazí dialog Šrafovací styly.

Viz:

ŠRAF, Šrafovací styl

STŘ (_CENP)

Přichytí se ke středu kruhu nebo oblouku.

[Viz:](#)

[Filtry](#), [Kreslící pomůcky](#)

Souřadnicový systém

JPCAD používá fixní systém souřadnic zvaný **World Coordinate System** (WCS - světový systém souřadnic), který je shodný pro všechny výkresy vytvořené JPCADem. Tento systém souřadnic nemůže být změněn.

Stornování příkazů

Můžete stornovat jakýkoli příkaz stiskem definované klávesy. Výsledek stornování příkazu záleží na právě prováděném příkazu - někdy je stornován pouze aktuální podpříkaz, stornování jiných příkazů může vést k zobrazení standardní výzvy na příkazovém řádku.

Standardní klávesou pro stornování příkazů je **Esc**.

TEDIT (_TEDIT)

Změní text v entitách text a kóta.

Vyberte objekty: Vyberte objekt, který chcete modifikovat.

Text: Napište nový text pro vybrané entity.

Viz:

KOPÍRUJ, EDITUJ, VYMAŽ, ZRCADLI, POSUN, OTOČ, MĚŘÍTKO, TEXT
Editační příkazy

TEXT (_TEXT)

Vytvoří jednořádkový text. JPCAD může vytvářet text z různých fontů, otočený, zarovnaný, s jakoukoli velikostí.

Text: Zadejte text

Název stylu/? <defaultní styl textu>: zadejte styl textu nebo ? pro vypsání všech stylů nebo

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

stiskněte

Výška <defaultní výška>: Zadejte výšku. Naposled zadaná hodnota je uložena jako defaultní. Tato výzva bude vypsána jen nemá-li styl textu definovanou výšku.

Zarovnání textu/umístění: Zadejte klíčové slovo nebo umístění textu.

Můžete určit zarovnání textu. Aktuální zarovnání je vypsáno před touto výzvou.

Možná zarovnání jsou:

(horizontální): vlevo, střed, vpravo.

(vertikální): nahoru, základní čára, dolů

Směr <defaultní směr>: Zadejte směr. Naposled zadaná hodnota je uložena jako default.

Viz:

OBLOUK, KRUŽNICE, ÚSEČKA, POLYGON, TEDIT, STYLTEXTU

TEČNY (_TANP)

Přichytí k bodu, kde kreslená entita a vybraná entita jsou tečné.

Tento filtr funguje jen jste-li vyzváni k zadání druhého bodu a záleží na typu vytvářené entity.

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

TIPY (_TIPS)

Zobrazí dialogové okno s tipem dne. V dialogu můžete zaškrtnout, zda chcete tipy zobrazovat při každém spuštění programu.

TISK (_PRINT)

Vytiskne výkres nebo jeho část na tiskárně.

[Vše/1MM/1CM/1DM/1MZaměnit<jednotka v mm/roh okna>](#): Zadejte klíčové slovo, délku souřadnicové jednotky v mm nebo roh okna.

Vše

Vytiskne všechny viditelné objekty. Tato volba je ekvivalentní použití příkazu ZOOM/Extents před tiskem.

1MM/1CM/1DM/1M

Zvolte délkovou jednotku ve WCS.

Zaměnit

Zobrazí dialog, který vám umožní zapnout nebo vypnout mapování barvy čáry na šířku čáry. Tuto volbu můžete použít, pokud chcete tisknout výkres s barevnými čarami na nebarevné tiskárně.

Jednotka v mm

Zvolte délku jednotky v mm.

Roh okna

Určete výběr pro tisk.

Viz:

NASTAVTISK, Dialog Mapování barvy čáry na šířku čáry

TYPČÁRY (_LINETYPE)

Nastaví typ čáry pro nově vytvářené objekty.

[Nový typ čáry/Dialog/?/<default>](#): Vyberte typ čáry nebo vytvořte nový

Viz:

Dialog Typ čáry, Barva a typ čáry

Tisk

Váš výkres můžete vytisknout na tiskárně nebo vykreslit na plotteru.

Použijte následující příkazy:

TISK

NASTAVTISK

Transparentní příkazy

Některé příkazy JPCADu mohou být použity v průběhu vykonávání jiného příkazu - tzv. **transparentní užití příkazu**. V takovém případě musíte však před jménem spouštěného příkazu napsat apostrof ('). Poté, co je ukončen transparentní příkaz, JPCAD pokračuje ve vykonávání původního příkazu.

Poznámka:

Funkce některých příkazů se v transparentním užití poněkud mění. Například [filtry](#).

Pokud je na příkazové řádce (tj. žádný příkaz není aktivní) vyvolán transparentní příkaz, chová se standardně, tj. jako netransparentní.

Můžete použít libovolné množství vnořených transparentních příkazů.

UKAŽMŘÍŽKU (_GRIDSH) 

Zobrazí mřížku s aktuálním nastavením.

UKONČIT (_UNLOAD)

Ukončí externí aplikaci a odstraní ji z paměti.

[Viz:](#)

NAČÍST, APLIKACE

ULOŽ (_SAVE)

Uloží aktuální výkres. Pokud ještě není aktuální výkres pojmenován, JPCAD zobrazí standardní dialog pro uložení souboru, kde můžete zadat jméno souboru. Viz. ZAPIŠDO.

Poznámka

Do výkresu uloženého ve formátu JPCAD se rovněž ukládá informace pro příkaz ZPĚT. Jediným způsobem, jak můžete tuto informaci ze souboru odstranit, je použít příkaz ČISTI.

Viz:

NOVÝ, OTEVŘI, ZAPIŠDO, FOTO

VEN (_QUIT)

Ukončí program JPCAD.

Pokud byl aktuální výkres modifikován, zobrazí výzvu k uložení změn.

VKL (_INSP)

Přichytí k bodu vložení vkládaného bloku.

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

VLASTNOSTI (_PROPERTIES)

Změní vlastnosti objektu/společné vlastnosti vybraných objektů.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů.

Můžete změnit následující vlastnosti: hladinu, šířku, barvu, typ čáry, výšku textu, styl textu, zarovnání textu, styl kótování. Následující výzva je upravena podle upravitelných vlastností vybraných objektů:

Hladina/Šířka/Barva/Typ čáry/Výška/Styl textu/Zarovnání/styl Kótování/<RETURN ukončí>: Zadejte klíčové slovo

Hladina

Nová hladina <aktuální>: Zadejte název hladiny nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Šířka

Nová šířka <aktuální>: Zadejte novou šířku nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Barva

Nová barva/Dialog/rgb hodnota/?/<aktuální>: Zadejte novou barvu nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Typ čáry

Nový typ čáry/Dialog/?/<aktuální>: Zadejte nový typ čáry nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Výška

Nová výška textu <aktuální>: Zadejte novou výšku textu nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Styl textu

Nový styl textu <aktuální>: Zadejte nový styl textu nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Zarovnání

[Nové zarovnání textu <aktuální>](#): Zadejte nové zarovnání textu nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Styl kótování

[Nový styl kótování <aktuální>](#): Zadejte nový styl kótování nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Poznámka

Změny budou zapsány do databáze (a tím i viditelné) až po ukončení tohoto příkazu.

[Viz:](#)

VLASTNOSTID

VLASTNOSTID (_PROPSD)

Změna společných vlastností vybraných objektů - dialogová verze. Viz. [VLASTNOSTI](#).

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů.



Popis dialogu

Jen společné vlastnosti

Zaškrtněte, pokud chcete modifikovat pouze vlastnosti, které jsou společné všem vybraným entitám.

Barva

Zaškrtněte, pokud chcete vybrat novou barvu

Typ čáry

Zaškrtněte, pokud chcete vybrat nový typ čáry

Hladina

Zaškrtněte, pokud chcete změnit hladinu pro vybrané objekty

Styl textu

Zaškrtněte, pokud chcete změnit styl textu

Styl kótování

Zaškrtněte, pokud chcete změnit styl kótování

Styl šrafu

Zaškrtněte, pokud chcete změnit šrafovací styl

Výška

Zaškrtněte, pokud chcete změnit výšku textu

Šířka

Zaškrtněte, pokud chcete změnit šířku

Úhel

Zaškrtněte, pokud chcete změnit úhel

Zarovnání

Zaškrtněte, pokud chcete změnit zarovnání textu

Text

Zaškrtněte, pokud chcete změnit text

Viz:

VLASTNOSTI

VLOŽ (INSERT)

Umístí pojmenovaný blok nebo výkres do aktuálního výkresu.

Název bloku/?/<poslední blok>: Vložte název, otazník, nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

. ? vypíše všechny definice bloků ve výkresu.

bod vložení: Určete bod vložení

měřítko/Ref. měřítko/<default>: Určete měřítko vkládaného bloku

úhel/Ref. úhel/<default>: Určete úhel otočení vkládaného bloku

Pokud jsou v bloku definovány atributy, budete vyzváni k zadání jejich hodnot.

Viz:

BLOK, VLOŽD, ČTIBLOK, PIŠBLOK, PIŠBLOKY
Bloky, Bloky a atributy

VLOŽATRD (_INSATTRD)

Edituje hodnoty atributů.

Popis dialogu

Vyberte atribut, který chcete editovat, a do editačního pole napište jeho novou hodnotu.

Viz:

ATTRIB, ATREDIT, VLOŽ, VLOŽD

Bloky a atributy

VLOŽD (_INSERTD)

Umístí pojmenovaný blok nebo výkres do aktuálního výkresu. Na hodnoty atributů budete dotázáni pomocí dialogu. Pro bližší popis si prohlédněte příkaz VLOŽ a VLOŽATRD.

Poznámka

Pokud ve vkládaném bloku nejsou definovány žádné atributy, je tento příkaz ekvivalentní příkazu VLOŽ.

Viz:

BLOK, VLOŽ, ČTIBLOK, PIŠBLOK, PIŠBLOKY, ATRIB, ATREDIT, VLOŽATRD
Bloky, Bloky a atributy

VYBER

Vybere objekty a vytvoří výběr. Tento výběr pak můžete použít v některých dalších příkazech, pokud na výzvu Vyberte objekty napíšete klíčové slovo P nebo PŘEDCHOZÍ.

[Vyberte objekty](#): Použijte metodu výběru objektů.

VYMAŽ (_ERASE)

Odstraní objekty z výkresu.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů

JPCAD odstraní objekty z výkresu.

Viz:

KOPÍRUJ, EDITUJ, ZRCADLI, POSUN, OTOČ, MĚŘÍTKO, TEDIT
Editační příkazy

VZDÁLENOST (_DIST)

Vypočítá vzdálenost mezi dvěma body.

Referenční bod: Zadejte bod (1)

Druhý bod: Zadejte druhý bod (2)

dx = změna X

dy = změna Y

$dist$ = vypočítaná vzdálenost

Vlastnosti entit

Pomocí těchto příkazů můžete měnit vlastnosti entit

BARVA

HLADINA

HLADINAD

TYPČÁRY

VLASTNOSTI

VLASTNOSTID

STYLTEXTU

STYLŠRAFU

STYLKÓT

VŠE (_ALLP)

Tento filtr v sobě zahrnuje filtry KON, POL, STŘ a VKL.

Viz:

KON, POL, STŘ, VKL, LEP
Filtry, Kreslící pomůcky

VÝBĚR (_SELECT)

Vyběr entit.

VÝPIS (_LIST)

Vypíše informace z databáze o vybraných objektech.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů.

JPCAD vypíše typ objektu, jeho hladinu, X a Y souřadnice ve WCS. Zobrazí též barvu a typ čáry, pokud nejsou nastaveny dle hladiny. Šířka je vypsána, pokud je větší než 0. Vypsány jsou i další informace, které se týkají vybraného objektu.

Viz:

ID

Výběr entit

K činnosti příkazů můžete vybrat jednu nebo více entit, tzv. výběr entit. Můžete interaktivně přidávat další entity nebo odstraňovat entity z výběru. JPCAD vybrané entity zvýrazní aby vám při výběru pomohl.

Výběrové okno: Pokud kreslíte (táhnete) výběrové okno zleva doprava, vybrány jsou pouze entity, které zcela leží ve výběrovém okně.

Pokud kreslíte (táhnete) výběrové okno zprava doleva, vybrány jsou i entity, které ve výběrovém okně leží jen zčásti.

Pokud JPCAD vyžaduje výběr, zobrazí následující výzvu:

Vyberte objekty: a změní nitkový kurzor na výběrový čtvercový kurzor. Můžete použít výběrový kurzor a vybírat entity jednotlivě, nebo nakreslit výběrové okno (viz. předchozí bod).

Můžete rovněž použít následující klíčová slova:

- | | |
|---------------|--|
| Přidat (A) | Pokud jste při výběru přepnuli do modu odstraňování, touto volbou přepnete opět zpátky. Každý výběr objektů začíná standardně v přidávacím modu. |
| Odstranit (O) | Můžete použít tuto volbu k odstranění objektu z výběru entit. Tato volba přepne do odstraňovacího modu. |
| Předchozí (P) | Přidat (odstranit) předchozí výběr entit k (z) aktuálního výběru entit. |

Kdykoli přidáte entity do výběru, JPCAD zobrazí následující hlášení:

`n1 vybráno, n2 nalezeno (n3 duplikováno) nebo`

`n1 vybráno, n2 nalezeno, n3 odstraněno`

Toto hlášení vypisuje, kolik entit bylo přidáno (ubráno)

XY (XY)

Příkaz XY zapne současně filtry X a Y. Používejte při zapnutém filtru LEP.

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

Z (_U)

Krok zpět. Odstraní následky naposled provedené operace.

Příkaz Z můžete zadávat opakovaně po sobě a provedené operace se budou odstraňovat krok po kroku až do původního stavu výkresu (do toho místa, kdy byl naposled vyvolán příkaz ČISTI). Pokud odstraníte příkaz během kterého byly použity nějaké transparentní příkazy, jejich výsledek je také odstraněn.

Příkaz Z je ekvivalentní příkazu ZPĚT 1.

Viz:

O

ZAOBLI (_FILLET)

Příkaz ZAOBLI spojí dvě úsečky, kruhy, oblouky a polygony obloukem o zadaném průměru. Případně upraví délky spojovaných elementů, tak aby končily na spojovacím oblouku.

`poloměr zaoblění/Nezkracovat/<defaultní poloměr>`: Určete poloměr nebo zadejte klíčové slovo

`Vyberte první objekt`: Vyberte první objekt k zaoblění.

`Vyberte druhý objekt`: Vyberte druhý objekt k zaoblění.

Viz:

POLE, ROZDĚL, ROZBAL, ZKOS, OŘEŽ
Editační příkazy

ZAPIŠDO (_SAVEAS)

Zobrazí standardní dialog pro uložení souboru. Zadejte jméno, pod kterým chcete výkres uložit. Rovněž můžete vybrat formát pro uložení výkresu.

Přípona souboru	Typ souboru
AMB	JPCAD formát
DXF	exportovaný DXF soubor
DWG	formát AutoCAD Release 10 DWG soubor

Poznámka:

Do výkresu uloženého ve formátu JPCAD se rovněž ukládá informace pro příkaz ZPĚT. Jediným způsobem, jak můžete tuto informaci ze souboru odstranit, je použít příkaz ČISTI.

Viz:

NOVÝ, OTEVŘI, ULOŽ, FOTO

ZAROVNEJ (_ALIGN)

Omezí pohyb grafického kurzoru na úsečku nebo kružnici. Pokud při definování omezujících bodů použijete oblouk, použije se celá kružnice, jejíž částí je tento oblouk.

Žádný filtr ZAROVNEJ není aktivní:

[Entita/ Střed/počáteční bod](#): Zadejte klíčové slovo nebo bod

Jeden filtr ZAROVNEJ již je aktivní:

[Entita/Odstranit/ Střed/počáteční bod](#): Zadejte klíčové slovo nebo bod

Jsou zadány dva filtry ZAROVNEJ:

Poslední filtr ZAROVNEJ je odstraněn.

Entita

Vyberte objekt: Vyberte entitu

Vyberte entitu, která definuje úsečku nebo kružnici. Platným výběrem mohou být pouze čára, kruh, oblouk a polygon.

Odstranit

Odstranění prvního filtru ZAROVNEJ z aktivních filtrů.

Střed

Střed: Vyberte středový bod

Poloměr: Zadejte poloměr

Počáteční bod

Bod ležící na čáře nebo na oblouku (1)

[Oblouk/do](#): Zadejte klíčové slovo nebo bod na čáře (2)

Arc

Druhý bod: Druhý bod oblouku (2)

Třetí bod: Třetí bod oblouku (3)

Poznámka

Tento filtr nemůže být permanentní.

Můžete použít dvou filtrů ZAROVNEJ tak, abyste omezili pohyb grafického kurzoru na průsečík dvou ještě nenakreslených úseček nebo oblouků.

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

ZKOS (_CHAMFER)

Příkaz ZKOS zkrátí dvě protínající se čáry ve specifikované vzdálenosti od jejich průsečíku a spojí zkrácené konce novou čarou. Tento příkaz je podobný příkazu ZAObLI.

první vzdálenost ke zkosení/Nezkracovat/<default>: Zadejte klíčové slovo, vzdálenost

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

nebo stiskněte

První vzdálenost ke zkosení

Zadejte první vzdálenost ke zkosení

Nezkracovat (Zkrátit)

Zvolte, zda-li se budou entity zkracovat

druhý bod/úhel/<default>: Zadejte klíčové slovo, vzdálenost nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Druhá vzdálenost ke zkosení

Zadejte druhou vzdálenost ke zkosení.

Úhel (Vzdálenost)

Specifikujte úhel zkracovací čáry

Vyberte první element: Označte první element ke zkosení.

Vyberte druhý element: Označte druhý element ke zkrácení.

Viz:

POLE, ROZDĚL, ROZBAL, ZAObLI, OŘEŽ
Editační příkazy

ZOOM (_ZOOM)

Zvětší nebo zmenší měřítko zobrazení objektů na obrazovce.

[Vše/Předchozí/<měřítko/okno>](#): Zadejte klíčové slovo, měřítko, nebo roh okna.

[Vyberte okno <hlavní okno>](#): Vyberte pohled, ve kterém se má příkaz provést. Tato výzva se zobrazí jen je-li otevřeno několik pohledů.

Vše

Měřítko se změní tak, aby byly zobrazeny všechny entity.

Předchozí

Upraví měřítko podle naposledy použitého.

Měřítko

Použije určené měřítko. Tato hodnota je relativní k aktuálnímu zobrazení.

Okno

Zobrazí oblast definovanou výběrem.

[Viz:](#)

[PAN](#)

ZPRŮSEČ (_GINTP)

Přichytí grafický kurzor k zobecněnému průsečíku dvou entit, tj.například k jejich prodloužení.

Tento filtr můžete použít pro úsečku, kružnici, oblouk a polygon. Tento filtr pracuje pouze při zapnutém filtru LEP.

Viz:

Filtry, Kreslící pomůcky

ZPĚT (_UNDO)

Odstraní následky předchozích příkazů.

[Značka](#)/[Zpět ke značce](#)/[Opakovat ke značce](#)/[<počet kroků>](#): Zadejte klíčové slovo nebo číslo

Značka

Volbou Značka umístíte značku v informacích pro příkaz ZPĚT. Značka se používá ve volbách Zpět ke značce a Opakovat ke značce. Značek můžete umístit libovolné množství.

Zpět ke značce

Tato volba odstraní následky všech příkazů provedených až do první značky (včetně). Pokud není žádná značka nalezena, budou použity všechny příkazy.

Opakovat ke značce

Tato volba opakuje všechny příkazy až k první značce. Pokud není žádná značka nalezena, budou se opakovat všechny příkazy.

Počet kroků

Odstraní následky zadaného počtu předcházejících příkazů. Tato volba je ekvivalentní zadání příkazu Z několikrát.

Viz:

O, Z

ZRCADLI (_MIRROR)

Vytvoří zrcadlovou kopii vybraných objektů.

Vyberte objekty: Použijte metodu výběru objektů.

Referenční bod: Zadejte bod (1)

Druhý bod zrcadlicí osy: Zadejte bod (2)

Tyto dva body určují osu, kolem které se budou objekty zrcadlit.

Smazat staré objekty? <N>: Napište a nebo n, nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Zrcadlené objekty jsou vykresleny a v závislosti na této volbě jsou vybrané objekty zachovány nebo odstraněny.

Jednotlivé znaky textu nejsou zrcadleny, ale jeho umístění ano.

Viz:

KOPÍRUJ, EDITUJ, VYMAŽ, POSUN, OTOČ, MĚŘÍTKO, TEDIT
Editační příkazy

Zadávání barvy

Nová barva/Dialog/rgb hodnota/?/<default>: Zadejte barvu

Zadejte číslo barvy v rozmezí od 1 do 255 nebo napište standardní jméno barvy. Standardní jména barev jsou dle hladiny, dle bloku, červená, žlutá, zelená, bledě modrá, fialová, černá a bílá. Když zadáte dle bloku, JPCAD kreslí nové entity v defaultní barvě (černé) dokud nejsou seskupeny do bloku. Když je blok vložen do výkresu, objekty v bloku zdědí aktuální hodnotu příkazu BARVA.

Když zadáte hodnotu dle hladiny, nové objekty přebírají barvu od hladiny, na které se nacházejí. Chcete-li se dozvědět více o přiřazování barvy hladinám, prohlédněte si příkaz HLADINA.

Poznámka

Pokud použijete různé způsoby zadávání barvy při kreslení objektů, které tvoří blok, pak při vložení tohoto bloku nebo při změně barvy bloku může dojít k nepředpokládaným výsledkům.

Viz:

BARVA, Dialog Color

Zadávání bodu

Výzva: Bod

Když JPCAD žádá zadání bodu, očekává, že zadáte souřadnice požadovaného místa ve výkresu. Body jsou vyjadřovány v tzv. světových souřadnicích (WCS).

Existuje několik způsobů jak určit bod:

1. Napište absolutní kartézské souřadnice bodu

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Úsečka z: 10,10

2. Napište absolutní polární souřadnice bodu

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Úsečka z: 10<3.14

(poloměr<úhel)

3. Napište relativní souřadnice od naposled zadaného bodu

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Úsečka z: @10<3.14
naposled zadanému bodu)

(střed odpovídá

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Úsečka z: @
bodu)

(úsečka z naposled zadaného bodu)

4. Vyberte bod na obrazovce ukazovacím zařízením (myší, tabletem)
5. Použijte přichycení k objektu k zadání bodu s určitými geometrickými vlastnostmi
6. Omezte pohyb grafického kurzoru na oblast podléhající určitým podmínkám (filtry)
7. Použijte kombinaci předchozích způsobů

Zadávání měřítka

Výzva pro zadání měřítka vypadá následovně:

`měřítko/Ref. měřítko/<default>`:

Hodnotu můžete napsat na klávesnici nebo vybrat ve výkresu. Referenční měřítko je rovno 1. Pokud budete chtít změnit referenční měřítko, zvolte klíčové slovo `Ref. měřítko` a zadejte novou hodnotu.

Zadávání typu čáry

Nový typ čáry/Dialog/?/<default>: Zadejte typ čáry

Použitelné typy čar jsou: **dle hladiny**, **dle bloku**, **plná**, **čárkovaná**, **čerchovaná**, **dvojitě čerchovaná** a **tečkovaná**.

Pokud zadáte dle bloku, JPCAD kreslí nové objekty s defaultním typem čáry (plná), dokud nejsou seskupeny do bloku. Když vložíte tento blok do výkresu, všechny v něm obsažené objekty zdědí aktuální nastavení typu čáry.

Pokud zadáte dle hladiny, nové objekty zdědí typ čáry od hladiny, na které leží. Bližší informace naleznete v popisu příkazu HLADINA.

Poznámka

Entity, které jsou ovlivněny typem čáry jsou: úsečka, oblouk a kruh.

Viz:

TYPČÁRY

Zadávání úhlu

Kdykoli vyžaduje JPCAD zadání úhlu, zobrazí následující výzvu:

`úhel/Ref. úhel/<default>`:

Můžete zadat hodnotu z klávesnice, vybrat ve výkresu nebo stiskem klávesy

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

vybrat defaultní hodnotu.

Úhly jsou měřeny od kladné části osy X. Pokud budete potřebovat začít měření úhlu od jiné přímky, zadejte klíčové slovo Referenční úhel a zadejte nebo ukažte jeho novou hodnotu. Referenční úhel je použit jen v případě, že vybíráte úhel grafickým kurzorem ve výkresu.

Zadávání úhlu klávesnicí

Můžete si nastavit různé typy formátů úhlu. Pokud chcete zadat hodnotu v jiném formátu než v přednastaveném, zadejte:

Desetinné stupně	45.0d
Stupně/minuty	45d0.0'
Stupně/minuty/vteřiny	45d0'0"
Grady	50.0g
Radiány	0.7854r

Zobrazování

Tyto příkazy kontrolují zobrazování výkresu na obrazovce.

OBNOV - překreslení obrazovky

ZOOM - zvětšení/zmenšení zobrazení

PAN - posunování zobrazené plochy výkresu

Zoomování a posun výkresu

Zvětšování/zmenšování zobrazení

Při editaci výkresu můžete nastavit měřítko pro zobrazení výkresu na obrazovce. Když zobrazení zvětšíte, uvidíte menší část výkresu v detailnějším pohledu, při zmenšení uvidíte větší část výkresu. Potenciální měřítko zobrazení je v JPCADu přibližně 10 triliónů ku jedné, což je jistě více než adekvátní pro většinu aplikací.

Část obrazovky, ve které je zobrazen výkres je pohledem na část nebo celý výkres. Mějte však v paměti, že všechny souřadnice jsou vztahovány k pevným bodům ve výkresu, nikoli k zobrazení daného bodu na místě obrazovky. Proto je absolutní vzdálenost mezi dvěma body vždy stejná - body (1,1) a (1,2) jsou vždy vzdálené jednu jednotku, přestože při různých zobrazeních na obrazovce se mohou jejich vzdálenosti jevit odlišně. Při zmenšeném výkresu se jejich vzdálenost jeví být malá (třeba jeden milimetr), při zvětšení se zdá, že jsou oba body od sebe daleko (například deset centimetrů). V obou případech je však absolutní vzdálenost mezi body stejná, mění se pouze zobrazení na obrazovce.

Posun výkresu

Můžete posunovat zobrazenou část výkresu jakýmkoli směrem. To vám dovoluje prohlížet různé části výkresu bez změny měřítka zobrazení. Úsečka mezi body (1,1) a (1,2) proto může být zobrazena na různých místech obrazovky.

Viz:

ZOOM, PAN

Základní a konfigurační příkazy

Příkazy, které poskytují některé základní funkce JPCADu nebo slouží ke konfiguraci.

Příkazy pro práci se soubory

NOVÝ
OTEVŘI
ULOŽ
ZAPÍŠDO
FOTO

Další základní příkazy

INFO
NÁPOVĚDA
HISTORIE
VEN

Práce se schránkou

SCHKOPÍRUJ
SCHVLOŽ
SCHVYŘÍZNI

Konfigurační příkazy

POZBARVA
KONFIG
ROLETA
ČISTI
STATUS
KURZOR
NÁSTROJE
JEDNOTKY

OLE

AKTUALIZUJ

Základy JPCADu

V této části naleznete odkazy, které vám přiblíží práci s aplikací JPCAD, její možnosti a omezení.

Výkresy

[Atributy](#)

[Bloky](#)

[Barva a typ čáry](#)

[Hladiny](#)

[Souřadnicový systém](#)

[Filtry](#)

[Prototypový výkres](#)

[Negrafičká data uložená ve výkresu](#)

Práce s JPCADem

[Příkazový řádek](#)

[Stornování příkazů](#)

[Transparentní příkazy](#)

[Klíčová slova](#)

[Výběr entit](#)

[Zadávání úhlu](#)

[Zadávání barvy](#)

[Zadávání typu čáry](#)

[Zadávání bodu](#)

[Zadávání měřítka](#)

[Informace pro příkaz ZPĚT \(UNDO\)](#)

[Zoomování a posun výkresu](#)

[OLE server](#)

Kompatibilita a další požadavky

[Kompatibilita s verzí 1.1](#)

[Operační systém](#)

[Hardwarová ochrana](#)

ŠRAF (_HATCH)

Aplikuje šrafovací styl na vybranou oblast.

Šraf je určen uzavřeným polygonem (hrany mohou tvořit úsečky a oblouky) a šrafovacím stylem.

Vykreslování šrafu může být ukončeno stiskem klávesy Esc. Rozbalování šrafu může být rovněž ukončeno.

Pokud má být šraf zcela vyplněn a výška nebo šířka šrafového polygonu je menší než 5, jsou vykresleny pouze hrany šrafu.

Šrafovací styl/<<defaultní>>: Zadejte jméno šrafovacího stylu nebo stiskem klávesy

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

zvolte defaultní.

Vybrat/počáteční bod: Zadejte klíčové slovo nebo bod

Vybrat

Vnitřní/vNějšší/iGnorovat/Plný/Viditelný/bod: Zadejte klíčové slovo nebo bod

Vnitřní/vNějšší/iGnorovat

Určuje, zdali entity ležící uvnitř vybrané oblasti budou ovlivněny šrafem.

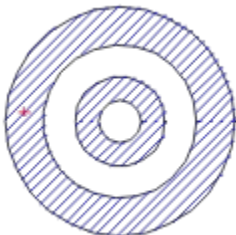
Inner - Šrafovat se budou všechny liché úrovně

Outer - Šrafovat se bude pouze jedna úroveň

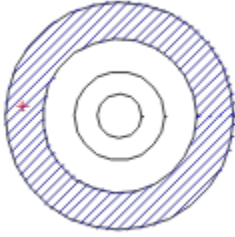
Ignore - Všechny vnitřní entity budou vyšrafovány

Příklady (červený křížek označuje vybraný bod pro šrafování)

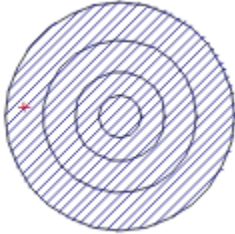
Vnitřní:



Vnější:



Ignorovat:



Plný/Viditelný

Specifikuje, zdali se budou brát v úvahu při hledání omezujícího polygonu šrafu také skryté nebo neviditelné entity.

Viz:

Šrafovací styl, Dialog Editace šrafovacího stylu, STYLŠRAFU

Šrafovací styl

Šrafovací styl definuje následující hodnoty a příznaky:

Jednotka vzoru

Pokud je tato hodnota po transformaci do souřadnic okna menší než 5.0, je vzor považován za příliš hustý. V tomto případě je šraf zcela vyplněn nebo není vůbec zobrazen - v závislosti na nastavení příznaku výplně.

Příznak výplně

Určuje, zda bude příliš hustý šraf zcela vyplněn nebo nezobrazován. Hodnoty jsou F - pro vyplněný, E - pro nezobrazovaný.

Množina šrafovacích čar

Každá šrafovací čára má určen směr, výchozí bod, odstup a typ čáry. Když se šrafuje polygon, každá šrafovací čára je rozšířena na množinu paralelních šrafovacích čar. Y-ová souřadnice kroku určuje vzdálenost mezi čarami, x-ová určuje posun výchozího bodu (nutná u čárkovaných čar), počet čar je dán maximálním rozměrem polygonu ve směru kolmém na šrafovací čáry. Pro každou čáru jsou spočítány průsečíky s polygonem. Průsečíky jsou setříděny a oddíly mezi sudými a lichými průsečíky (počet průsečíků musí být lichý) jsou vykresleny (případně čárkovaně). Pokud je vzdálenost mezi čarami po transformaci do souřadnic okna menší než 1.0, je vzorek považován za příliš hustý bez ohledu na hodnotu jednotky vzorku.

Soubory *.PTT

Tyto soubory umožňují uživateli vytvořit si vlastní sadu šrafovacích vzorů. Popis šrafovacího vzoru začíná řádkou se znakem '*' na první pozici, následovaným jménem vzoru (použito je max. prvních 32 znaků). Na téže řádce následuje čárkou oddělený příznak vyplňování vzoru a poté čárkami oddělené hodnoty jednotek vzoru.

Následují řádky s popisem šrafovacích čar. Každý řádek popisuje jednu šrafovací čáru. Popis šrafovací čáry sestává z minimálně pěti desetinných čísel oddělených čárkami. První číslo udává směrový úhel šrafovací čáry (ve stupních), druhé a třetí jsou souřadnice počátečního bodu šrafovací čáry. Čtvrté a páté číslo jsou souřadnice vektoru posunutí. Dále mohou následovat údaje popisující čárkování šrafovacích čar. Vektor posunutí má x-ovou osu paralelní se šrafovací čarou a počátek v počátečním bodu šrafovací čáry.

Příklad

Následuje příklad definice šrafovacího stylu bez použití čárkovaných šrafovacích čar:

```
*net3,F, 50.0
```

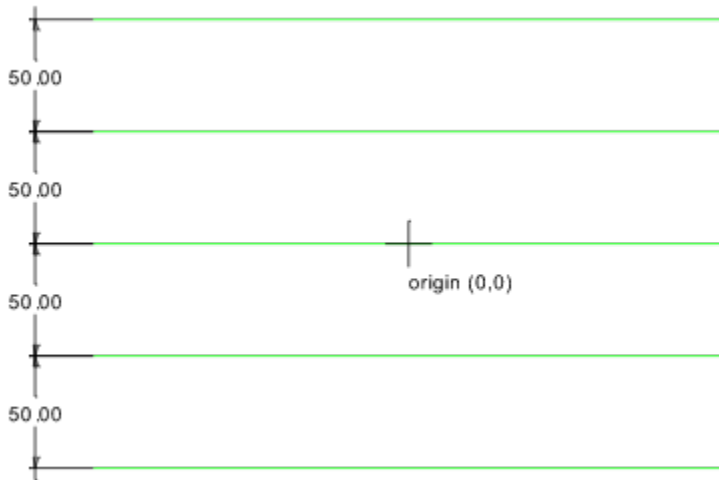
```
0, 0, 0, 0, 50.0
```

```
60, 0, 0, 0, 50.0
```

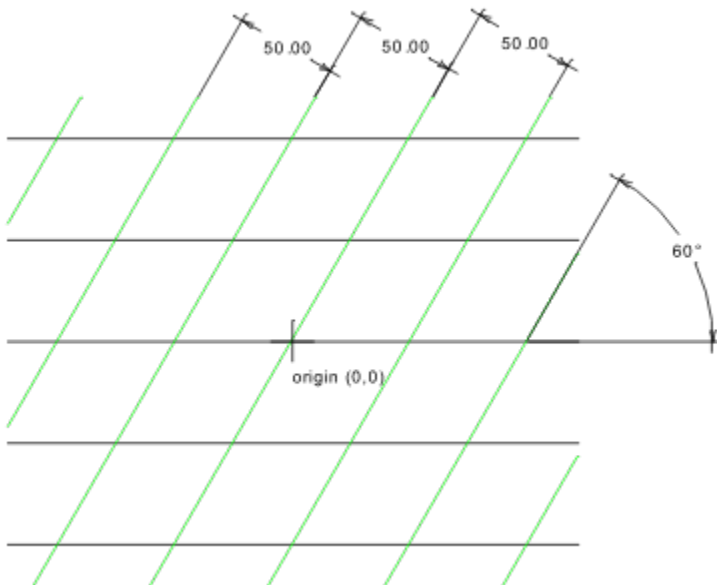
```
120, 0, 0, 0, 50.0
```

První řádka popisuje jméno vzoru, příznak vyplňování (šraf bude vyplněn, pokud je příliš hustý) a jednotku vzoru.

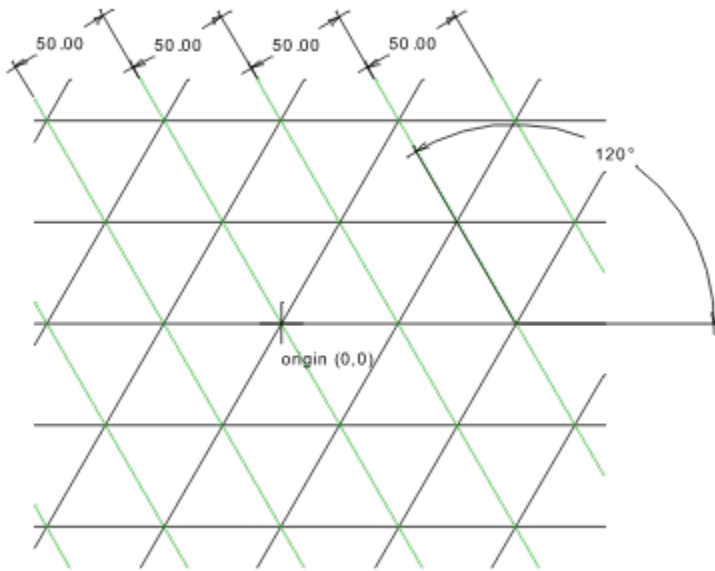
Druhá řádka popisuje tyto zelené čáry:



Třetí řádka popisuje tyto zelené čáry:



Čtvrtá řádka popisuje tyto zelené čáry:



Příklad

Následuje příklad definice šrafovacího stylu s čárkovanými čarami:

*triangle,E, 50.0

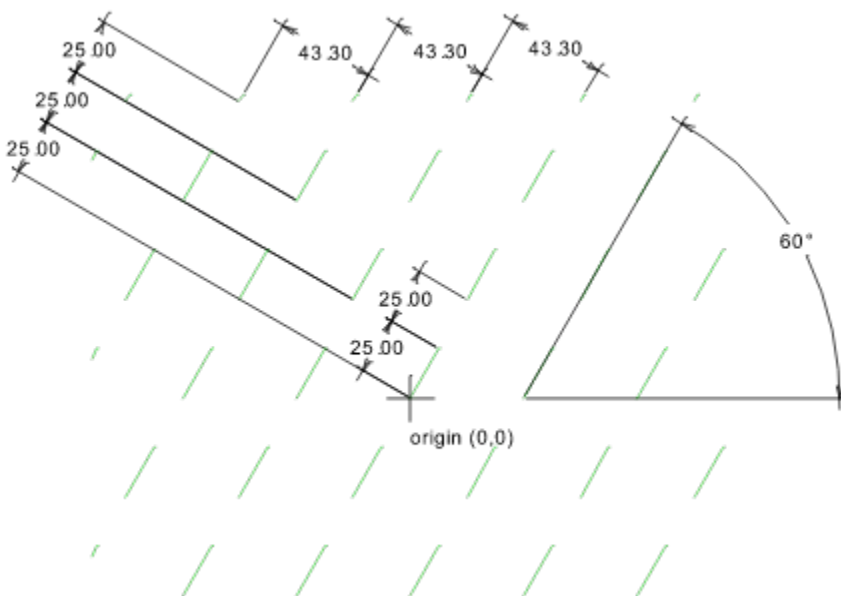
60, 0, 0, 25.0, 43.30127018922, 25.0, -25.0

0, -12.5, 21.65063509461, 25.0, 43.30127018922, 25.0, -25.0

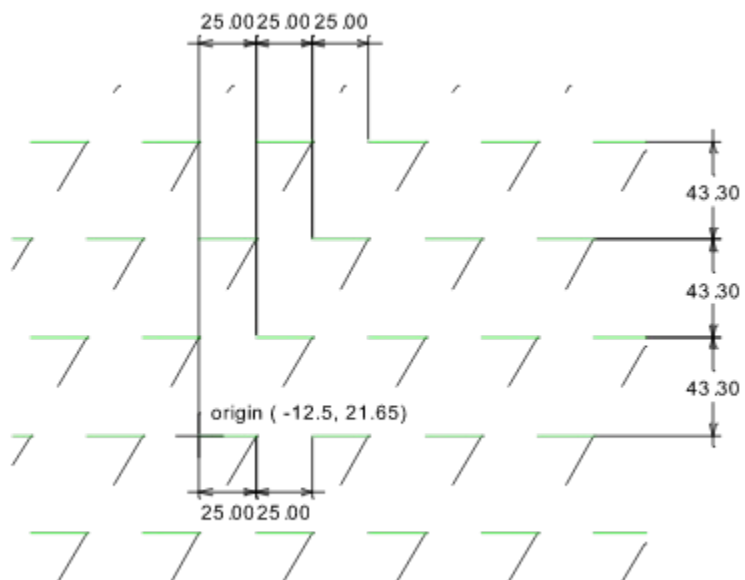
120, 0, 0, 25.0, 43.30127018922, 25.0, -25.0

První řádka popisuje název vzoru, příznak vyplnění (šraf nebude vykreslen, pokud je příliš hustý) a jednotku vzoru.

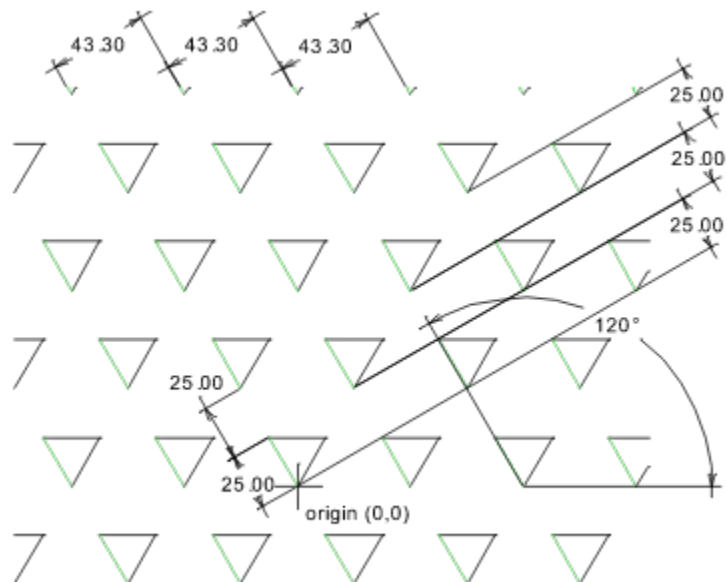
Druhá řádka popisuje tyto zelené čáry:



Třetí řádka popisuje tyto zelené čáry:



Čtvrtá řádka popisuje tyto zelené čáry:



Viz:

Dialog Šrafovací styly, Dialog Editace šrafovacího stylu, ŠRAF, STYLŠRAFU

ČISTI (_PURGE)

Odstraní nepoužívané pojmenované objekty, jako např. hladiny nebo bloky, z databáze. Objekty jsou odstraněny po ukončení příkazu.

[Vše/Undo informace/Bloky/Hladiny/style Textu/style Kótování<>](#): Zadejte klíčové

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

slovo nebo stiskněte

Vše

Odstraní všechny níže uvedené typy objektů

Undo informace

Odstraní všechny informace pro příkaz ZPĚT

Bloky

Odstraní neodkazované bloky.

Hladiny

Odstraní neodkazované hladiny.

Styly textu

Odstraní neodkazované styly textu.

Styly kótování

Odstraní neodkazované styly kótování.

Viz:

Základní a konfigurační příkazy

ČTIBLOK (_RBLOCK)

Načte soubor s definicí bloku a přidá ji k definovaným blokům v aktuálním výkresu.

Zadejte jméno souboru s uloženou definicí bloku.

Redefinovat existující bloky? První/Všechny/<Ne>: Zadejte klíčové slovo nebo stiskněte

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Pokud zvolíte První, pouze vnější definice načítaného bloku bude moci předefinovat již existující blok.

Viz:

BLOK, VLOŽ, VLOŽD, PIŠBLOK, PIŠBLOKY
Bloky, Bloky a atributy

ÚHLKÓTA (_DIMANG)

Vytvoří novou úhlovou kótu.

Kótovací styl <aktuální>: Vyberte kótovací styl

Entita/od: Zadejte klíčové slovo nebo bod.

Entita

Vyberte objekt: Použijte metodu výběru objektů a vyberte oblouk nebo kružnici.

Od

Specifikujte počáteční bod pro kótování

Směr od: Určete počáteční směr kóty

Do: Určete koncový bod kóty

Směr do: Určete koncový směr kóty

Vzhled

Zadejte text kóty. Použijte tuto volbu v případě, že chcete změnit defaultní text kóty.

Viz:

OBLKÓTA, PRŮMKÓTA, KÓTYOD, PŮVTEXT, LINKÓTA, POLOMKÓTA
Kótování, STYLKÓT

ÚSEČKA (LINE)

Příkaz ÚSEČKA vytvoří úsečku zadanou svými dvěma koncovými body.

Šířka/Počáteční bod: Zadejte klíčové slovo nebo počáteční bod

Zavřít/Šířka/Koncový bod: Zadejte klíčové slovo nebo následující bod

Zavřít

Tuto volbu můžete použít, jen kreslíte-li dvě nebo více úseček. Tato volba nakreslí úsečku z poslední zadaného bodu do počátečního bodu.

Šířka

Šířka<defaultní šířka>: Zadejte šířku. Poslední zadaná hodnota je nastavena jako defaultní.

Počáteční/koncový bod

Zadejte bod

JPCAD nakreslí úsečku a pokračuje s výzvou pro další body. Tím vám umožňuje kreslit spojitě tvary. Každá úsečka je však samostatný objekt.

Geometrie	Šipky	Ukázka
Vlastnosti	Umístění	Obdélník textu
Vzdálenost od boční strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od horní strany:	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
Vzdálenost od spodní strany:	<input type="text" value="1.00"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Relativní
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text uvnitř		
<input type="checkbox"/> Oříznout, pokud je text vně		
<input type="checkbox"/> Zobrazit obdélník		

Po stisku se příkaz ukončí.

Viz:

OBLOUK, KRUŽNICE, POLYGON, TEXT

Úchyty textu

V závislosti na použitém zarovnání textu se zobrazují jiné úchyty.

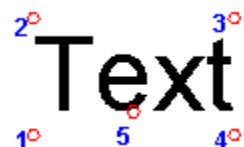
Zarovnání: vlevo, základní čára



Body 1-4 označují rohy objektu text, bod 5 označuje bod vložení. Podobný vzhled budou mít úchyty pro zarovnání vlevo, doprostřed, pouze bod 5 bude posunut doprostřed mezi body 1 a 2.

Bod	Akce
1	posunutí textu
2	změna výšky textu
3	změna výšky a šířky textu
4	změna šířky textu
5	posunutí textu

Zarovnání na střed, základní čára



Body 1-4 označují rohy objektu text, bod 5 označuje bod vložení. Podobný vzhled budou mít úchyty pro zarovnání na střed, doprostřed nebo na střed, nahoru a na střed, dolů, pouze bod 5 bude vertikálně posunut.

Bod	Akce
1	změna šířky textu
2	změna výšky a šířky textu
3	změna výšky a šířky textu
4	změna šířky textu
5	posunutí textu

Zarovnání: vpravo, dolů



