

Kótování a anotace

4

Rhino 1.1 přináší pomůcky pro 2D anotaci. Můžete si zvolit písmo, velikost textu a šipek a typ kót. Po umístění kót můžete všechny kóty vybrat, můžete editovat jejich text, můžete zobrazit řídicí body kót abyste mohli pohybovat s jejich elementy a můžete mazat kóty.

Rhino 1.1 nabízí kótování (horizontální, vertikální, šikmé, natočené a kóty poloměrů, průměrů a úhlů), textové bloky, odkazové čáry a odstraňování skrytých hran.

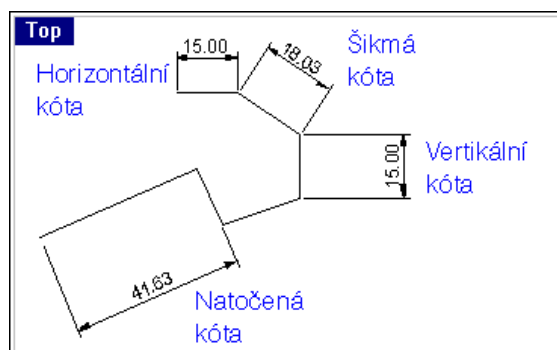
Můžete editovat text kót a umístění jejich elementů.

Kóty nejsou 3D objekty—v perspektivním pohledu je neuvidíte. Kóty nejsou asociativní. Změna geometrie nemá za následek přepočítání kóty; stejně tak změna kóty nemá za následek změnu geometrie.

Kóty a odkazové čáry jsou viditelné pouze v pohledech s rovnoběžným promítáním, a to v konstrukční rovině pohledu, ve kterém byly vytvořeny. Kóty nebudou viditelné v perspektivním pohledu.

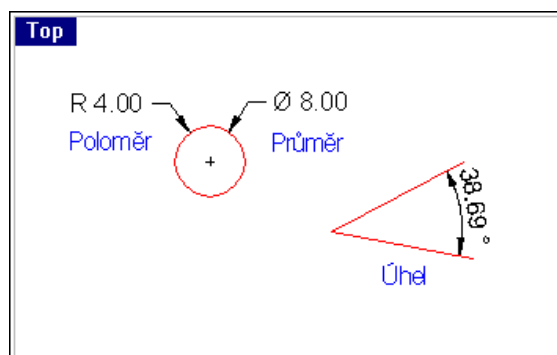
Lineární, kruhové a úhlové kóty

Rhino nabízí tyto lineární kóty: horizontální, vertikální, šikmé (*aligned*) a natočené (*rotated*).



Lineární kóty.

Rhino rovněž kótuje poloměry, průměry a úhly.



Kóty poloměru (*radius*), průměru (*diameter*) a úhlu (*angle*).

Chcete li okótovat svůj model:

- 1 V roletovém menu **Dimension** vyberte typ kóty.
- 2 Ve vaší geometrii vyberte body, které chcete okótovat.
S přesným výběrem bodů vám pomůže uchopování objektů.