

VERBINDUNGEN des 2D ENTWURFS

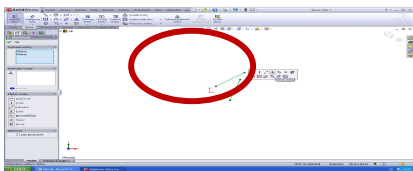


1. Manuelles Beifügen der Verbindungen zu den Entitäten.

Markieren Sie die Entität (-en), zu der Sie Verbindung beifügen wollen. Danach öffnet sich der Property Manager mit automatischer Auswahl von geeigneten Verbindungen. Die markierten Entitäten werden in der Falte **Vybrané entity** – **Ausgewählte Entitäten** eingetragen.

Markieren Sie per Klick LTM die gewünschte Verbindung von der Falte **Přidat vazby- Verbindungen beifügen**. Die Verbindung wird beifügt und die Entität nimmt die gewünschte Lage. Die beifügte Verbindung wird in die Falte **Existující vazby – Bestehende Verbindungen** eingetragen. Bestätigen Sie die beifügte Verbindung.

Verbindungen kann man auch zu den markierten Entitäten mithilfe Kontextmenü beifügen, in dem Sie in der ersten Zeile aktuelles Verbindungenangebot finden.



Verbindungsauflösung.

Markieren Sie In PropertyManager in der Falte **Existující vazby - Bestehende Verbindungen** die nicht gewünschte Verbindung, die sie auflösen möchten, LTM und drücken Sie die Taste **Delete** an der Tastatur.

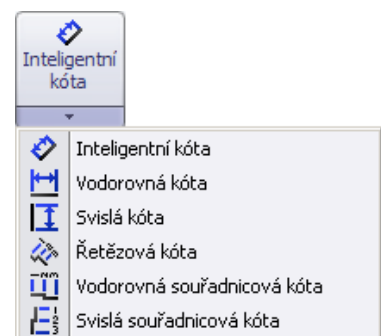
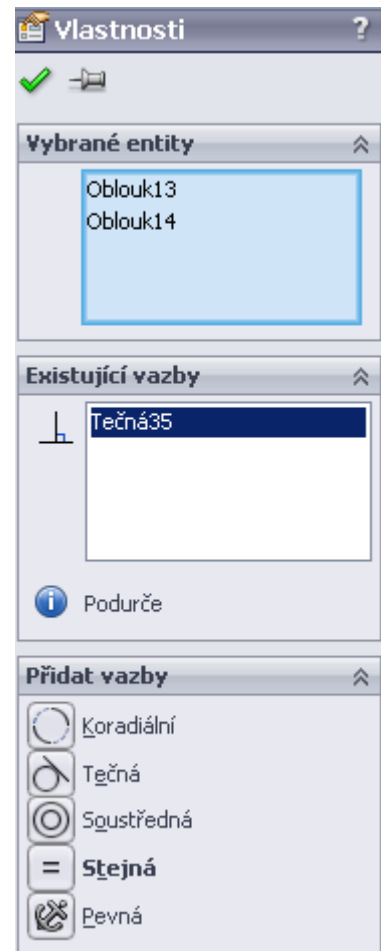
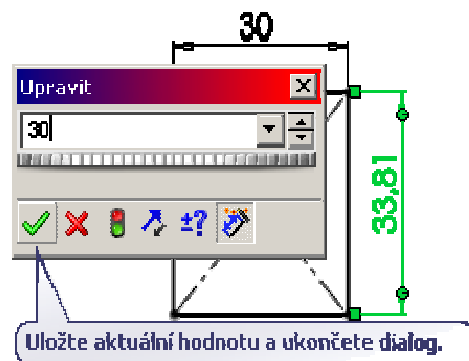
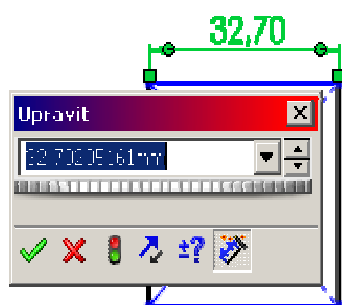
2. Befehl Intelligente Kote.

Die beifügte Kote bildet Verbindung der gewünschten Entität – definiert ihre Größe.

Befehl **Intelligente Kote** reagiert flexibel. Er bildet vertikale, horizontale und winklige Kote, als auch Durchschnitt- und Radiuskote, nach von Ihnen markierten Entitäten, aber auch nach der Cursorlage.

Koteeditierung.

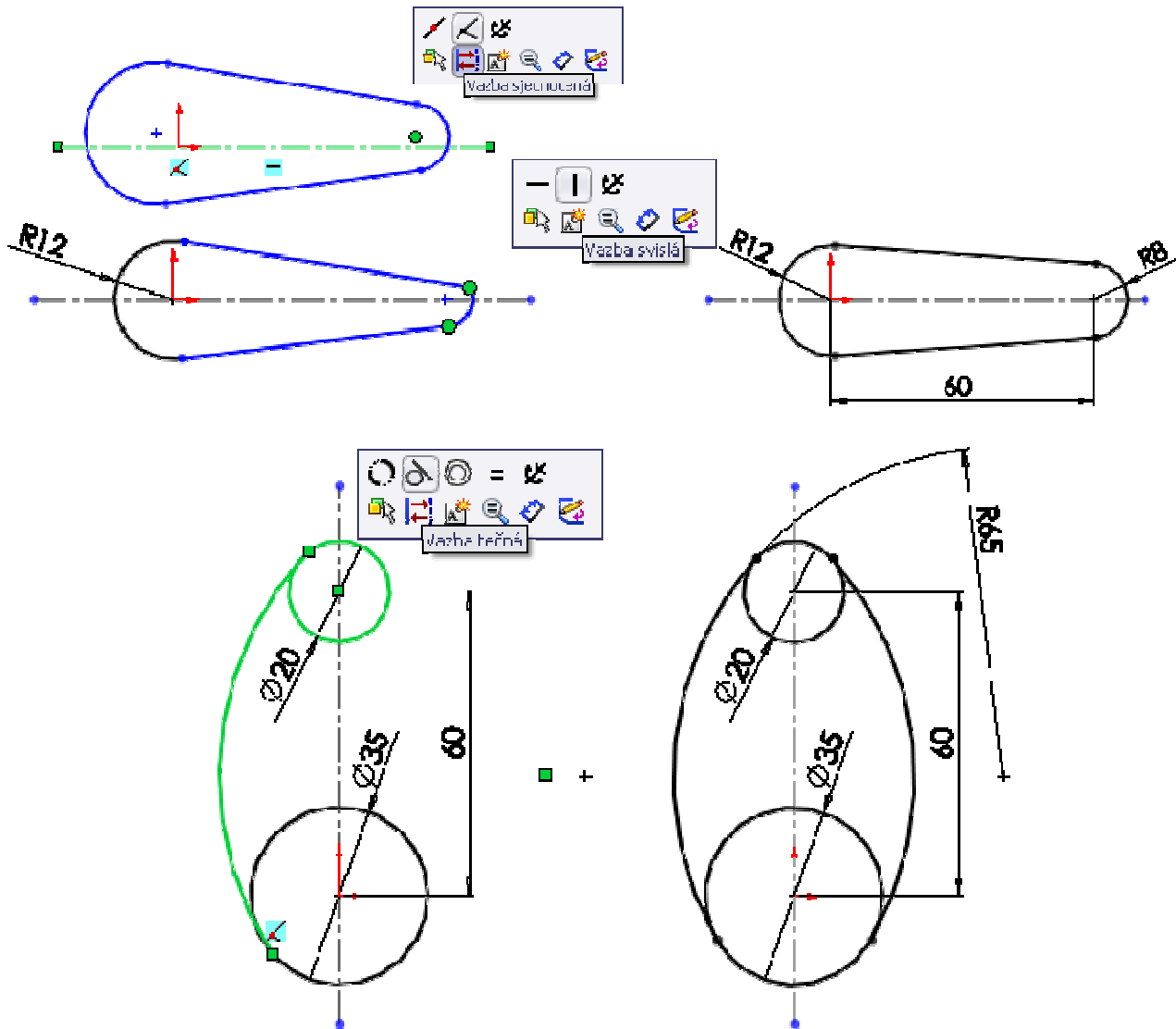
Wenn Sie **Kotewert ändern** wollen, editieren Sie sie per **doppelklick** LTM, in dem Fenster **Upravit - Regulieren** umschreiben Sie Größe und bestätigen Sie.





ÜBUNGEN

Zeichnen Sie einfache 2D Entwürfe nach der Vorlage und fügen Sie zu den Entitäten markierte Verbindungen bei.



Von dem bemaßenen Kreis mit Durchmesser 25 mm wird nach dem Verbindungszufügen **gleiche** gesteuerte Entität. Bei ihrer Änderung werden auch andere Entitäten verändert.

