



# BRICSCAD

## bonusRC

Uživatelská příručka

Protea spol. s r.o.  
Makovského 1339/16  
236 00 Praha 6 - Řepy  
tel.: 235 316 232, 235 316 237  
fax: 235 316 038  
e-mail: [obchod@protea.cz](mailto:obchod@protea.cz)  
web: [www.protea.cz](http://www.protea.cz)



Copyright © Protea spol. s r.o. 2009

# Obsah

Obsah .....	2
BonusRC – instalace a nastavení.....	3
Instalace.....	3
Autorizace.....	5
Spouštění.....	6
Základní nastavení .....	6
Použití měřítka.....	7
Panel bNastavení .....	8
Změnit velikost.....	8
Nastavení bonusRC .....	9
Panel bPomůcky .....	12
Správce vrstev.....	12
Rozdělit entity do vrstev .....	17
Rozložit+ .....	18
Formát výkresu.....	18
Razítko .....	20
Definovat razítka.....	22
Panel bKótování.....	24
Kótování .....	24
Součtová kóta .....	26
Spojit kóty .....	27
Rozdělit kóty .....	28
Popis .....	28
Rychlý popis.....	34
Přepsat text.....	35
Panel bBloky .....	36
Správce bloků.....	36
Vložit blok z knihovny .....	42
Změnit měřítka bloků .....	46
Práce s bloky .....	46
Panel bSouřadnicové systémy .....	49
Panel bFiltry .....	50
Panel bTyp stínování .....	51

## BonusRC – instalace a nastavení

BonusRC je nadstavba grafického systému Bricscad, která umožňuje efektivnější využívání možností základního systému a hlavně usnadňuje a zpřijemňuje netvůrčí části práce uživatele jako je kótování, popisy, práce s bloky a texty atd. Používání nástrojů a příkazů je koncipováno shodně s programem Bricscad a pro uživatele, který si osvojil základy práce s Bricscadem, nebude problém snadno a rychle proniknout do používání nadstavby.

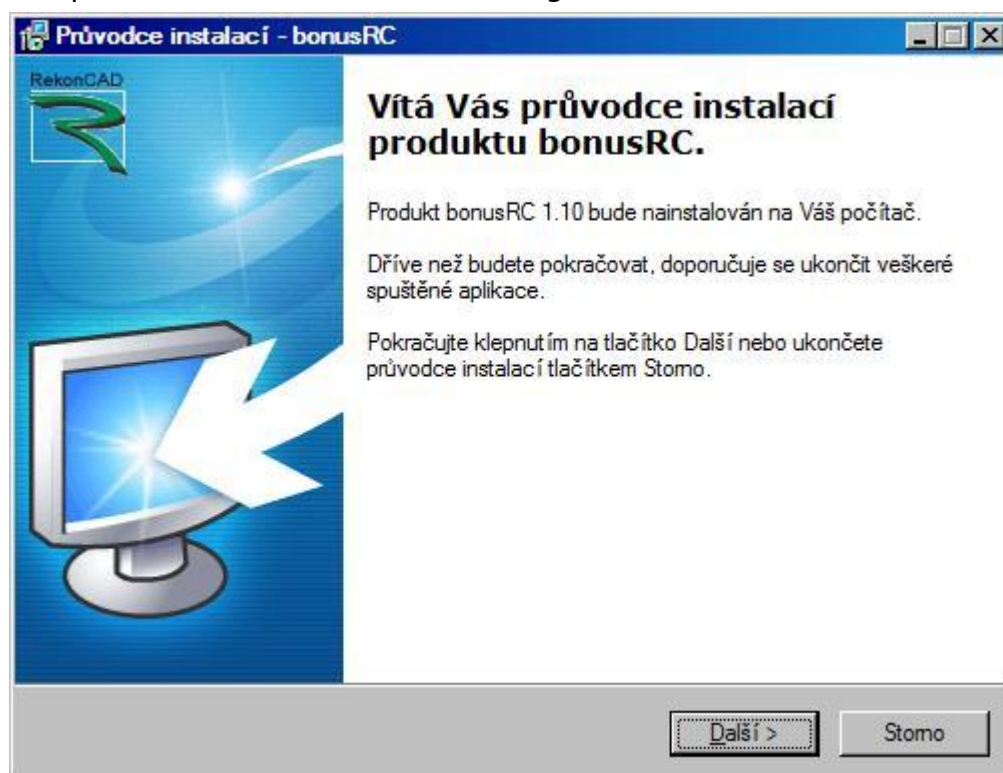
Nadstavbu bonusRC pro vás připravili programátoři firmy RekonCAD s.r.o., kteří jsou rovněž autory stavební nadstavby RekonCAD. BonusRC je podmnožinou nadstavby RekonCAD, obsahuje ty nástroje RekonCADu, které jsou vhodné pro všeobecné použití. BonusRC tedy není nadstavbou jen pro stavaře, ale pro každého uživatele bez ohledu na jeho profesní zaměření. Podstatným přínosem nadstavby je použití měřítka výkresu pro snazší zadávání 'popisných informací' jejichž velikost je vázána na měřítko tisku.

## Instalace

Instalační soubor bonusRC je uložen na instalačním CD Bricscadu. Instalaci bonusRC nejnázne spustíte z úvodní obrazovky, která se na vašem monitoru zobrazí po vložení CD do mechaniky vašeho počítače. Pokud se základní obrazovka neobjeví, spustíte průzkumníka Windows, přejděte na mechaniku CD a poklepejte myší na soubor START.HTM. V levém sloupci úvodní obrazovky klepněte na heslo *Instalace* a na obrazovce *Programy a příručky* pak na ikonu před heslem *BonusRC pomůcky pro Bricscad*. Otevře se dialogové okno *Stažení souboru*, klepněte v něm na tlačítko *Otevřít*.

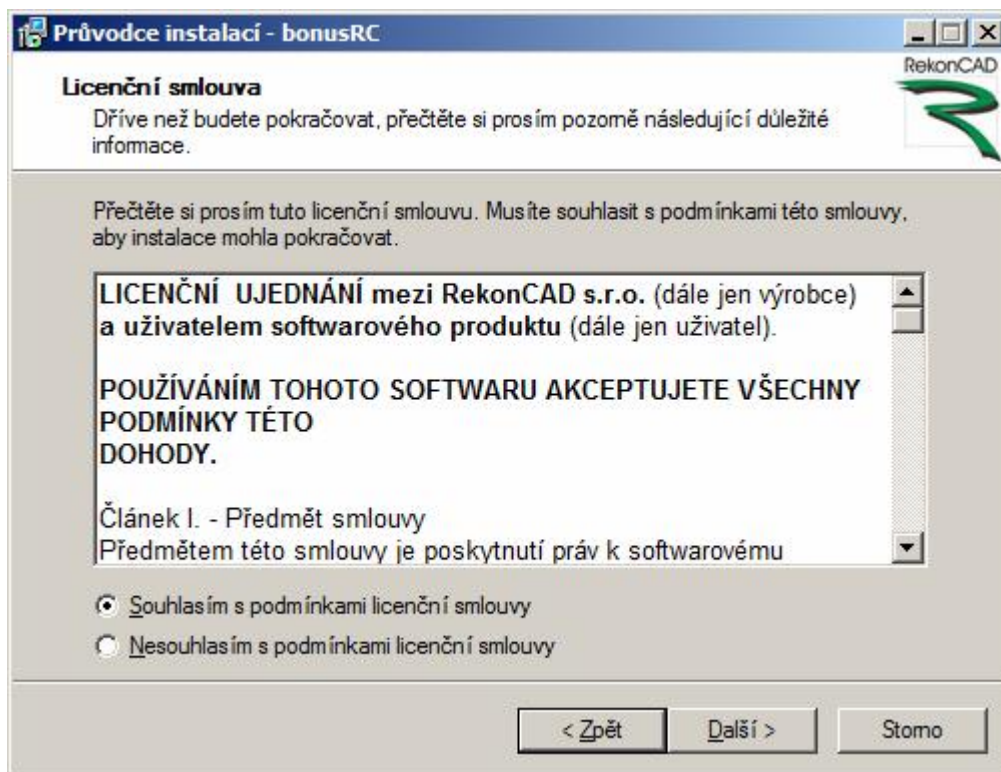
Chcete-li instalaci spustit přímo z CD, instalační soubor SETUP\_BRC\_verze.EXE (slovo *verze* reprezentuje číselnou verzi programu, např. 10.1.10) naleznete ve složce \DOWNLOAD\.

Po spuštění instalace se otevře dialogové okno:



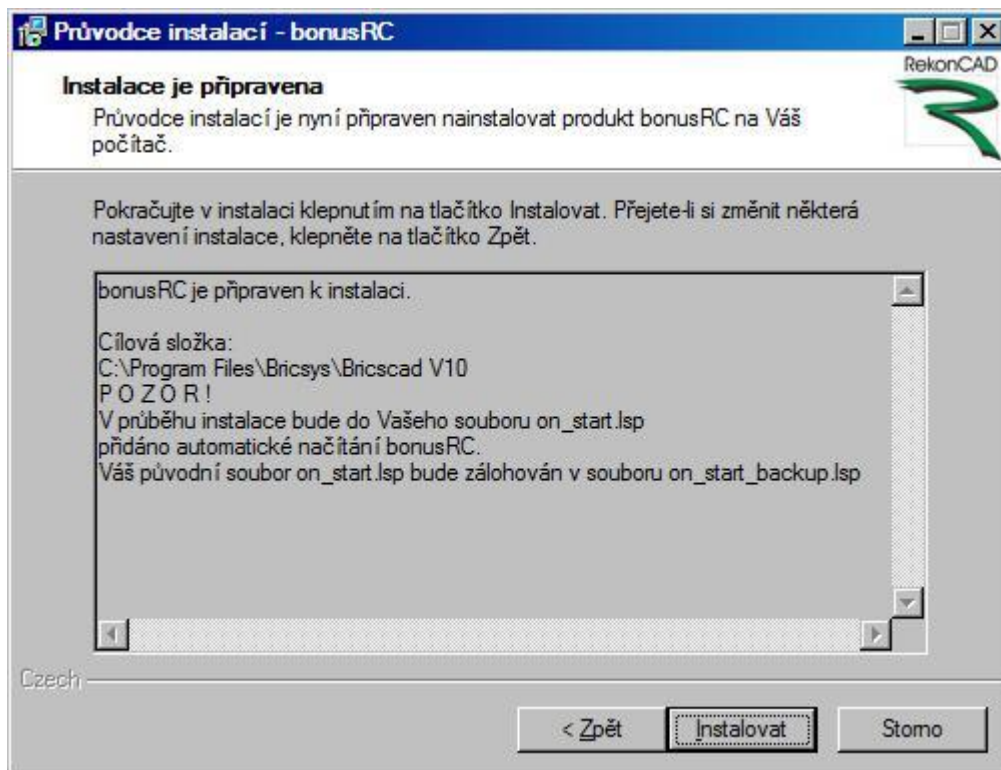
## Bricscad - Objemové modelování

Klepněte na tlačítko *Další* a přečtěte si licenční ujednání:



Tlačítko *Další* se aktivuje pouze v případě, že zaškrtnete přepínač *Souhlasím s podmínkami licenční smlouvy*. Klepněte na tlačítko *Další*.

Před vlastní instalací se zobrazí informace o cílové instalační složce a změnách, které budou následně provedeny:

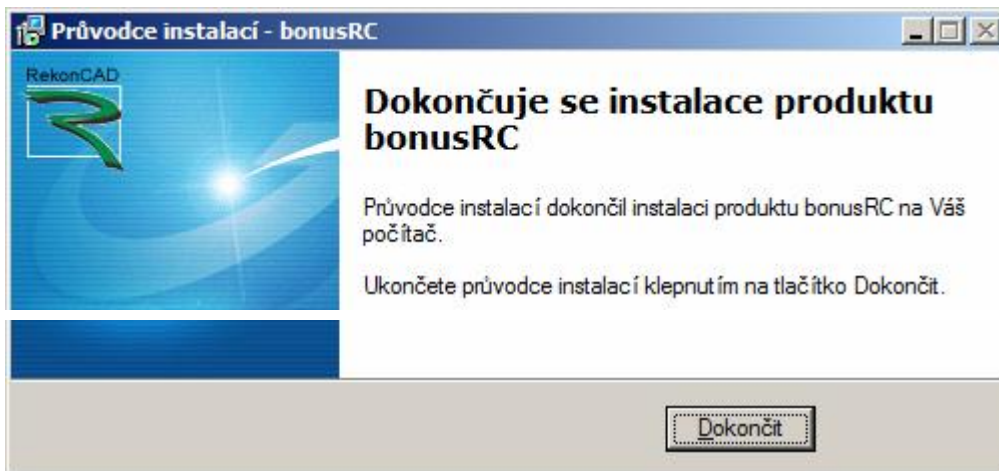


Při instalaci bude modifikován soubor ON\_START.LSP. Do souboru bude přidán řádek s textem: *(load "brc.lsp")*. ON\_START.LSP je soubor, jehož prostřednictvím se provádí různé akce při startu Bricscadu.

Klepněte na tlačítko *Instalovat*.

Bricscad - Objemové modelování

Vlastní instalace již proběhne bez dotazů a na závěr se zobrazí dialogové okno:



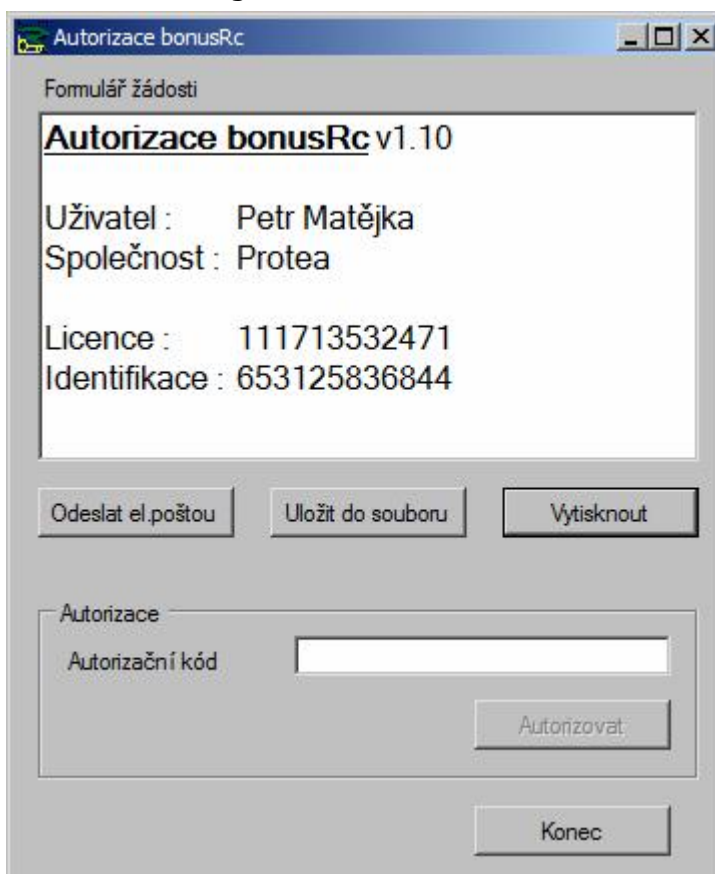
Klepněte na tlačítko *Dokončit*.

## Autorizace

BonusRC se po instalaci chová jako třicetidenní zkušební verze. Chcete-li ho používat trvale, musíte požádat o autorizační kód, ten můžete ovšem získat pouze pro zakoupenou licenci bonusRC.

Při autorizaci postupujte takto:

- Spusťte nástroj *bonusRC Autorizace* z nabídky *Start > Programy > RekonCAD > bonusRC pro Bricscad V10*.
- Otevře se dialogové okno:



- Požadavek na autorizaci odešlete tlačítkem *Odeslat el. poštou*. Z údajů zobrazených v dialogovém okně se vytvoří nová e-mailová zpráva, v záhlaví zprávy bude automaticky vyplněna adresa autora bonusRC. Zprávu odešlete.

Bricscad - Objemové modelování

- Dialogové okno můžete zavřít. Vyčkejte příchodu e-mailové zprávy s autorizačním kódem. Jakmile autorizační kód obdržíte, otevřete znovu dialogové okno, vyplňte pole *Autorizační kód* v rámečku *Autorizace* a klepněte na tlačítko *Autorizovat*.

Tlačítkem *Uložit do souboru* můžete údaje zobrazené v dialogovém okně uložit na disk do souboru typu RTF. Tlačítkem *Vytisknout* můžete údaje vytisknout na zvolenou tiskárnu.

Autorizační kód lze použít pouze na počítači, ze kterého jste odeslali žádost o autorizaci tlačítkem *Odeslat el. poštou*.

## Spouštění

Po úspěšné instalaci se bonusRC načítá automaticky vždy spuštění Bricscadu. Načtený bonusRC je zaveden do paměti počítače a čeká na své spuštění. Načtení při startu Bricscadu je zajištěno následujícím řádkem v souboru ON\_START.LSP:

```
(load "bRc.lsp")
```

Soubor BRC.LSP obsahuje příkazy pro zavedení souborů s jazykovou verzí, dynamických knihoven a panelů nástrojů bonusRC.

Načtený bonusRC poznáte podle sedmi panelů nástrojů, které se automaticky po startu Bricscadu otevírají. Panely mají názvy *bPopisy*, *bBloky*, *bPomůcky*, *bSouřadnicové systémy*, *bFiltry*, *bNastavení* a *bTyp stínování*. Pokud některý panel nástrojů nebudete používat, můžete ho zavřít, při příštím spuštění Bricscadu se zavřené panely nástrojů neobjeví. Zavřené panely můžete později znovu otevřít z místní nabídky nad některým z aktuálně zobrazených panelů nástrojů. BonusRC nepřidává žádné nové položky do hlavní nabídky Bricscadu.

Načtený bonusRC je spuštěn až při použití prvního příkazu této nadstavby (s výjimkou příkazů z panelů *bSouřadnicové systémy*, *bFiltry* a *bTyp stínování*). Při spuštění bonusRC jsou provedeny akce zvolené nástrojem *Nastavení bonusRC* včetně aktivování měřítko výkresu (podrobněji viz kapitoly *Základní nastavení* a *Nastavení bonusRC*).

Když nebudete chtít bonusRC používat, odinstalujte jej volbou položky *Odebrat bonusRC* z nabídky *Start > Programy > RekonCAD > bonusRC pro Bricscad V10*.

## Základní nastavení

Při spuštění nadstavby je použito její nastavení v závislosti na stavu výkresového souboru:

- Nový výkres nebo výkres, kde bonusRC nebyl dosud spuštěn  
Nastavení se načte ze souboru INI\_RC6.INI (je nainstalován do složky *C:\Program Files\Bricsys\Bricscad V10\bonusRc*) a toto výchozí nastavení je následně uloženo do výkresu. Všechny další změny provedené nástrojem *Nastavení bonusRC* nebo *Změna velikosti* jsou ukládány do aktuálního výkresového souboru.
- Výkres, kde byl použit bonusRC  
Nastavení je načteno z aktuálního výkresového souboru.

Nastavení bonusRC obsahuje tyto parametry (více viz kapitola *Nastavení bonusRC*):

- *Měřítko výkresu* (aktivace používání měřítko pro daný výkres)
- *Smazat body* (smazání všech entit typu bod při startu bonusRC)
- *Smazat úsečky nulové délky* (smazání entit typu úsečka, které mají nulovou délku, při startu bonusRC)
- *Zobrazit maximum* (provedení příkazu *Zobrazit maximum* při startu bonusRC)







Bricscad - Objemové modelování

- *Otevřít tento dialog* (zobrazení dialogového okna *Nastavení bonusRC* při startu bonusRC)

## Použití měřítka


Nadstavba je koncipována tak, že model je konstruován ve skutečné velikosti a popisné informace (kóty, šrafy, popisy apod.) se přizpůsobují měřítku vykreslení (tj. tisku na papír).

Když budete potřebovat např. vložit text, který má být na vytištěném výkrese vysoký 2 mm, zadáte jeho výšku 2 a nebudete ji muset přepočítávat na výkresové jednotky. Převody skutečných jednotek na výkresové jednotky za vás bude provádět bonusRC.

Zadané měřítko se uplatní při použití těchto nástrojů: *Kótování* , *Popis* , *Rychlý popis* , *Rámeček*  a *Razítko*  a *Změnit velikost* .

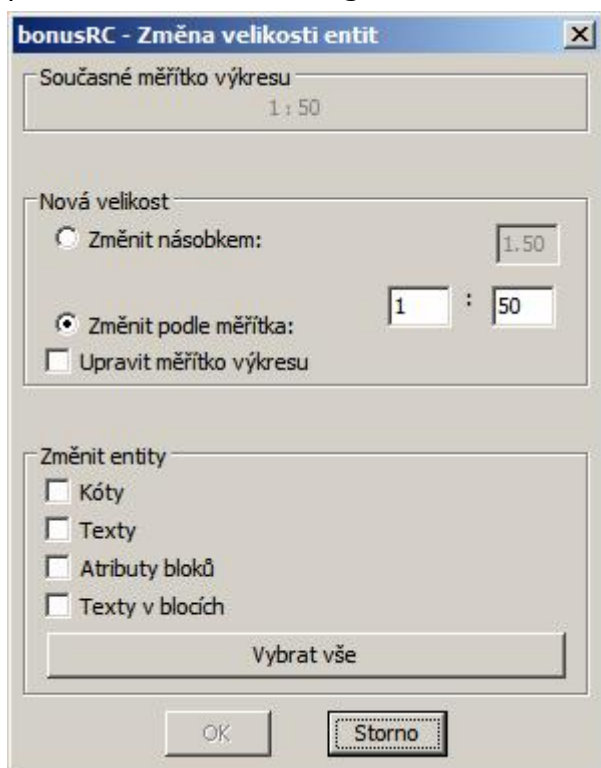
# Panel bNastavení

## Změnit velikost

Panel nástrojů:	bNastavení > Změnit velikost 
Klávesnice:	ZMM

Hotový výkres můžete tisknout v různém měřítku a Bricscad vždy patřičně upraví velikost všech entit. To však nemusí být vždy výhodné, a v některých případech je to dokonce nepřijatelné. Např. texty nebo kóty by neměly být měřítkem tisku nijak ovlivněny. Bricscad ovšem při generování tisku nijak nerozlišuje typ entit, a proto musíte některé entity kreslit s ohledem na měřítko tisku (např. písmo, které má mít na papíře v měřítku 1:50 výšku 2 mm, musí být ve výkrese vysoké 100 výkresových jednotek). Když se později vaše požadavky na tisk změní a výkres potřebujete vytisknout v jiném měřítku, než pro jaké jste entity kreslili, musíte ve výkrese změnit jejich velikost. Pokud např. potřebujete původní měřítko 1:50 změnit na 1:100, musí mít tyto entity ve výkrese dvojnásobnou velikost. Manuální úprava velikosti entit je velice pracná.

Nástroj *Změnit velikost* umožňuje hromadnou změnu velikosti kót, textů, atributů a textů v blocích. Texty a atributy jsou zvětšovány vzhledem ke svému bodu vložení, kótovací značky vzhledem ke svému bodu umístění na kótovací čáře. Po spuštění příkazu se otevře dialogové okno *BonusRC – Změna velikosti entit*:




Současné měřítko výkresu	V rámečku je zobrazeno aktuální měřítko výkresu (viz kapitola <i>Nastavení bonusRC</i> ).
Nová velikost	V rámečku definujete faktor, kterým budou entity zvětšeny (nebo zmenšeny). Faktor můžete zadat přímo (když zaškrtnete přepínač <i>Změna násobkem</i> ) nebo prostřednictvím zadání nového měřítka výkresu (když zaškrtnete přepínač <i>Změnit podle měřítka</i> ).

## Bricscad - Objemové modelování

Změnit násobkem	Zaškrtněte přepínač, chcete-li zadat změnu velikosti faktorem zvětšení/zmenšení. Zadaným faktorem bude násobena aktuální velikost entit.
Změnit podle měřítka	Zaškrtněte přepínač, chcete-li zadat změnu velikosti novým měřítkem výkresu. Z poměru nového a původního měřítka vypočte bonusRC faktor zvětšení (nebo zmenšení) a ten použije pro změnu velikosti entit.
Upravit měřítko výkresu	Přepínač je přístupný jen v případě, že nová velikost entit je dána jejich novou absolutní velikostí (zadaným měřítkem). Zaškrtnete-li přepínač, zároveň se změnou velikosti entit provede bonusRC také změnu nastavení měřítka výkresu (viz kapitola <i>Nastavení bonusRC</i> ). Provedete-li změnu velikosti se současnou změnou měřítka, nastavíte podmínky pro tisk v novém měřítku i pro entity, které teprve budete do výkresu vkládat.
Změnit entity	V rámečku můžete zaškrtnout, na které entity bude změna velikosti aplikována.
Kóty	Zaškrtnete-li přepínač <i>Kóty</i> , bonusRC změní velikost všech kót nalezených v aktuálním výkrese.
Texty	Zaškrtnete-li přepínač <i>Texty</i> , bonusRC změní velikost všech textů nalezených v aktuálním výkrese.
Atributy bloků	Zaškrtnete-li přepínač <i>Atributy bloků</i> , bonusRC změní v aktuálním výkrese velikost všech atributů připojených k blokům.
Texty v blocích	Zaškrtnete-li přepínač <i>Texty v blocích</i> , bonusRC změní v aktuálním výkrese velikost všech textů uložených uvnitř bloků.
Vybrat vše	Tlačítko umožňuje jediným klepnutím myši zaškrtnout všechny přepínače v rámečku <i>Změnit</i> .
OK	Tlačítkem <i>OK</i> potvrdíte provedená nastavení, uzavřete dialogové okno a spustíte změnu velikosti.
Cancel	Tlačítkem <i>Cancel</i> můžete zavřít dialogové okno a přerušit příkaz. K žádné změně velikosti entit nedojde.

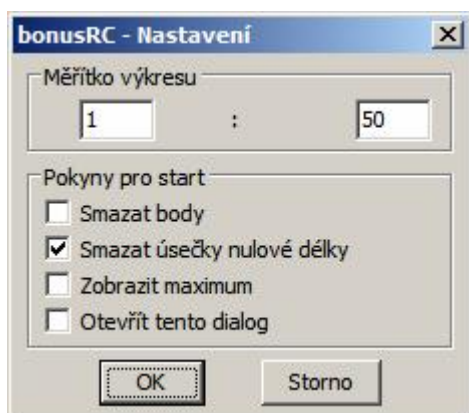
## Nastavení bonusRC

Panel nástrojů:	bNastavení > Nastavení bonusRC 
Klávesnice:	RCKONF

BonusRC se zavádí automaticky při startu Bricscadu a při každém otevření výkresu vždy provede základní nastavení. Toto nastavení je uloženo jako součást výkresového souboru odkud je bonusRC načítá. Když je však výkres nově založen nebo dosud nebyl otevřen v Bricscadu s instalovaným bonusRC, není toto nastavení k dispozici, protože dosud nebylo do výkresu uloženo. V takovém případě bonusRC použije výchozí nastavení z inicializačního souboru, který byl umístěn na disk během instalace bonusRC.

## Bricscad - Objemové modelování

Po spuštění příkazu se otevře dialogové okno *bonusRC – Nastavení* a v něm se zobrazí aktuální nastavení. Na obrázku dialogové okno obsahuje výchozí nastavení načtené z inicializačního souboru:



### Měřítko výkresu

Hotový výkres můžete tisknout v různém měřítku a Bricscad vždy patřičně upraví velikost všech entit. To však nemusí být vždy výhodné, a v některých případech je to dokonce nepřijatelné. Např. texty nebo kóty by neměly být měřítkem tisku nijak ovlivněny. Bricscad ovšem při generování tisku nijak nerozlišuje typ entit, a proto musíte některé entity kreslit s ohledem na měřítko tisku (např. písmo, které má mít na papíře v měřítku 1:50 výšku 2mm, musí být ve výkresu vysoké 100 výkresových jednotek).

BonusRC předpokládá, že kreslíte v měřítku 1:1 a pokud v dialogovém okně zadáte měřítko tisku (např. 1:50), pomůže vám kreslit některé entity tak, aby měly při tisku správnou velikost. Když budete potřebovat vložit text, který má být na vytištěném výkresu vysoký 2 mm, zadáte jeho výšku 2 a nebudete ji muset přepočítávat na výkresové jednotky. Převody skutečných jednotek na výkresové jednotky za vás bude provádět bonusRC.

Zadané měřítko se uplatní při použití těchto nástrojů:

**Kótování** 

Měřítko ovlivňuje všechny parametry kóty - velikost textu kóty, velikost koncových značek kóty, přesahy vynášecích a kótovacích čar, odsazení textu od kótovací čáry apod.

**Popis** 

Měřítko ovlivňuje velikost textu ale také velikost souvisejících entit - zobáčku odkazové čáry, odkazové tečky a parametry čáry řezu.

**Rychlý popis** 


Měřítko ovlivňuje velikost bloku rychlého popisu.

**Rámeček** 

Měřítko ovlivňuje velikost rámečku, jeho rozdělení na formáty A4 a velikost bloku razítka.

**Razítka** 

Měřítko ovlivňuje velikost razítka a textů a atributů, které jsou v něm zobrazeny.


Nastavení měřítka v tomto dialogovém okně ovlivňuje pouze velikost následně vkládaných entit a nemá žádný účinek na entity, které již výkres obsahuje. Chcete-li změnit velikost stávajících entit, použijte nástroj *Změnit velikost* .

## Bricscad - Objemové modelování

Pokyny pro start	V rámečku nastavte chování bonusRC při jeho startu (po otevření výkresu).
Smazat body	Pokud do výkresu vkládáte body sami, zpravidla dokážete jejich přítomnost ve výkrese kontrolovat. Body se však ve výkrese ocitají i bez vašeho vědomí, např. jako součást kót (v počátcích vynášecích čar) nebo bloků. Když rozbijete kótu nebo blok, který body obsahuje, stanou se body samostatnými entitami a vůbec o nich nemusíte vědět. Některé nástroje pak mohou mít neobvyklé chování, např. nástroj <i>Zobrazit maximum</i> zobrazuje větší plochu, než kterou jste sami pokreslili. Vymazání bodů z výkresu může být pracné, tak proč nezaškrtnout přepínač <i>Smazat body</i> a nenechat to na bonusRC?
Smazat úsečku nulové délky	S úsečkami, které mají shodné souřadnice počátečního a koncového bodu, jsou podobné problémy jako s body. Chcete-li z výkresu odstraňovat úsečky nulové délky, zaškrtněte přepínač <i>Smazat úsečky nulové délky</i> .
Zobrazit maximum	Pokud přepínač zaškrtnete, bonusRC vždy po otevření výkresu spustí příkaz <i>Zobrazit maximum</i> .
Otevřít tento dialog	Chcete-li často měnit nastavení bonusRC nebo chcete být vždy při otevření výkresu informováni o nastaveném měřítku, můžete zaškrtnout tento přepínač. Dialogové okno <i>bonusRC – Nastavení</i> se pak otevře při každém startu bonusRC (při každém otevření výkresu).
OK	Tlačítkem <i>OK</i> potvrdíte provedené nastavení a uzavřete dialogové okno. Pokud jste zaškrtnuli některý z přepínačů <i>Smazat body</i> , <i>Smazat úsečku nulové délky</i> nebo <i>Zobrazit maximum</i> , po uzavření dialogového okna bonusRC spustí odpovídající akce. Po stisku tlačítka <i>nedojde</i> k uložení nastavení do výkresového souboru. Uložení nastavení, podobně jako uložení jakýchkoli jiných entit, musíte vyvolat explicitně nástrojem Bricscadu <i>Uložit</i>  . Pokud tedy výkres bez uložení uzavřete, přijdete o provedená nastavení.
Storno	Tlačítkem <i>Storno</i> vezmete zpět všechna provedená nastavení a uzavřete dialogové okno.

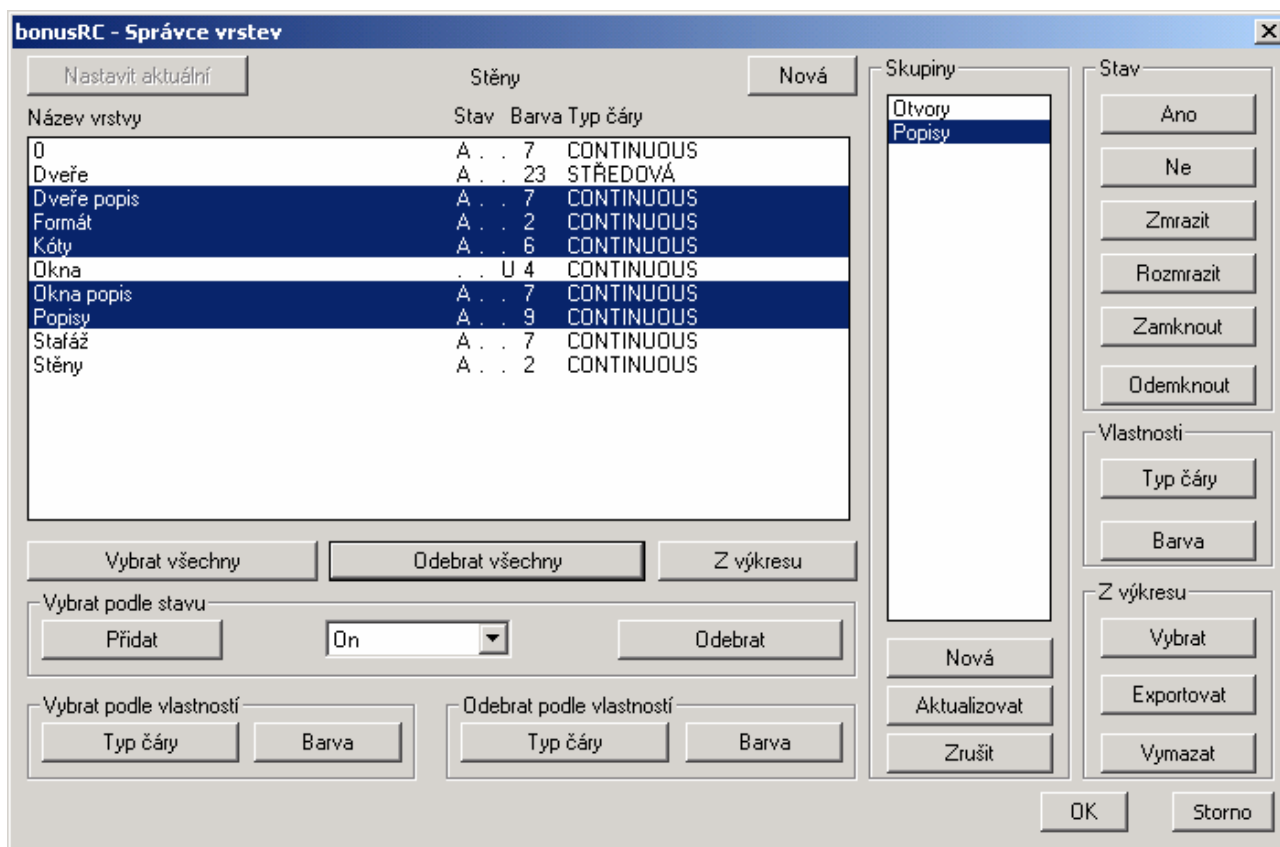
# Panel bPomůcky

## Správce vrstev

Panel nástrojů:	bPomůcky > Správce vrstev 
Klávesnice:	RCHLAD

Nástroj umožňuje provádět přehlednou správu jednotlivých vrstev nebo vrstev sdružených do pojmenovaných skupin vrstev.

Po spuštění příkazu se otevře dialogové okno *bonusRC - Správce vrstev*:



### seznam vrstev

V seznamu jsou uvedeny všechny vrstvy obsažené v aktuálním výkresu. Jednotlivé sloupce obsahují tyto informace:

- **Název vrstvy**  
Sloupec obsahuje název vrstvy.
- **Stav**  
Ve sloupci jsou pozice pro tři znaky. Na první pozici může být znak **A** nebo tečka. **A** je symbol slova *ano* a znamená, že vrstva je zapnuta. Je-li zobrazena tečka, vrstva je vypnuta. Na druhé pozici může být znak **Z** nebo tečka. **Z** je symbolem slova *zmražená*. Je-li zobrazena tečka, vrstva je rozmrazena. Na třetí pozici může být znak **U** nebo tečka. **U** symbolizuje slovo *uzamčena*. Je-li zobrazena tečka, vrstva je odemčena. Stav vybraných (zvýrazněných) vrstev můžete měnit tlačítky v rámečku *Stav*.
- **Barva**  
Ve sloupci je uvedena barva vrstvy její číselnou hodnotou

## Bricscad - Objemové modelování

	<p>1 až 255. Barvu vybraných vrstev můžete měnit tlačítkem <i>Barva</i> v rámečku <i>Vlastnosti</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Typ čáry</i> Ve sloupci je uveden název použitého typu čáry. Typ čáry vybraných vrstev můžete měnit tlačítkem <i>Typ čáry</i> v rámečku <i>Vlastnosti</i>.</li> </ul> <p>Vrstvy v seznamu můžete vybírat myší jednotlivě nebo hromadně (se současně stisknutou klávesou CTRL nebo SHIFT), třemi tlačítky pod seznamem, nebo pomocí tlačítek v rámečcích <i>Vybrat podle stavu</i>, <i>Vybrat podle vlastností</i> a <i>Odebrat podle vlastností</i>.</p>
Nastavit aktuální	Tlačítkem můžete nastavit aktuální vrstvu, tj. vrstvu, do které se budou kreslit následně vkládané entity.
Nová	Tlačítkem můžete založit novou vrstvu. Po jeho stisknutí se otevře dialogové okno, ve kterém zadejte název nové vrstvy a stiskněte tlačítko <i>OK</i> .
Vybrat všechny	Tlačítkem můžete vybrat všechny vrstvy v seznamu.
Odebrat všechny	Tlačítkem můžete zrušit výběr všech vrstev v seznamu. Po stisku tlačítka nebude vybrána (zvýrazněna) žádná vrstva.
Z výkresu	Tlačítko umožňuje vybrat ze seznamu vrstvy na základě určených entit. Po stisku tlačítka se dialogové okno dočasně uzavře, takže můžete ve výkrese vybrat patřičné entity. Po ukončení výběru (tlačítkem ENTER) BonusRC znovu dialogové okno otevře a v seznamu zvýrazní vrstvy, ve kterých jsou vybrané entity uloženy. Případný předchozí výběr bude novým výběrem nahrazen.
Vybrat podle stavu	V rámečku můžete provádět výběr vrstev podle jejich stavu, tj. podle toho, zda je vrstva zapnutá, vypnutá, zmražená, rozmražená a zamčená nebo odemčená. Případný předchozí výběr bude novým výběrem rozšířen nebo zúžen.
Vybrat podle stavu > výsuvný seznam	Z výsuvného seznamu vyberte parametr, který budete při výběru používat.
Vybrat podle stavu > Vybrat	Tlačítkem vyberete všechny vrstvy, které odpovídají parametru zvolenému ve výsuvném seznamu uprostřed rámečku <i>Vybrat podle stavu</i> .
Vybrat podle stavu > Odebrat	Tlačítkem odeberete ze stávajícího výběru vrstev ty vrstvy, které odpovídají parametru zvolenému ve výsuvném seznamu uprostřed rámečku <i>Vybrat podle stavu</i> .
Vybrat podle vlastností	Tlačítka v rámečku umožňují provádět výběr vrstev podle zvolené barvy nebo typu čáry. Případný předchozí výběr bude novým výběrem rozšířen.
Vybrat podle vlastností > Typ čáry	Po stisku tlačítka se otevře dialogové okno se seznamem dostupných typů čar. Zvolte typ čáry a stiskněte tlačítko <i>OK</i> . BonusRC zvýrazní všechny vrstvy, které vybraný typ čáry používají.
Vybrat podle vlastností > Barva	Po stisku tlačítka se otevře dialogové okno s přehledem barev. Zvolte barvu a stiskněte tlačítko <i>OK</i> . BonusRC zvýrazní všechny vrstvy, které vybranou barvu používají.
Odebrat podle vlastností	Tlačítka v rámečku umožňují odebírat ze stávajícího výběru vrstvy podle zvolené barvy nebo typu čáry. Případný předchozí výběr bude novým výběrem zúžen.

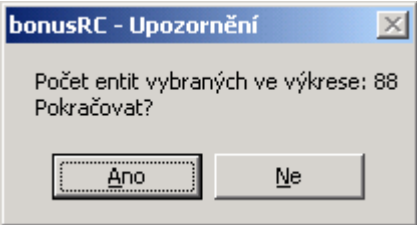
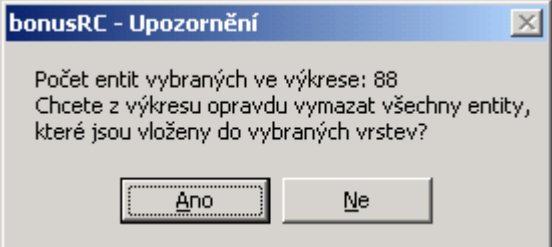
## Bricscad - Objemové modelování

Odebrat podle vlastností > Typ čáry	Po stisku tlačítka se otevře dialogové okno se seznamem dostupných typů čar. Zvolte typ čáry a stiskněte tlačítko OK. BonusRC odebere ze stávajícího výběru všechny vrstvy, které vybraný typ čáry používají.
Odebrat podle vlastností > Barva	Po stisku tlačítka se otevře dialogové okno s přehledem barev. Zvolte barvu a stiskněte tlačítko OK. BonusRC odebere ze stávajícího výběru všechny vrstvy, které vybranou barvu používají.
Skupiny	<p>BonusRC zavádí do Bricscadu nový pojem – <i>skupina vrstev</i>. Každá skupina vrstev má svůj název a tím, v dialogovém okně <i>bonusRC – Správce vrstev</i>, reprezentuje vrstvy, ze kterých byla sestavena. Definované skupiny umožňují lepší orientaci při práci s vrstvami, zejména v bohatě strukturovaných výkresech, ve kterých je vrstev mnoho. Výběrem skupiny v seznamu vyberete všechny vrstvy, ze kterých byla skupina vytvořena.</p> <p>Seznam a obsah skupin (názvy vrstev, které do skupiny patří) bonusRC ukládá na disk do souboru BRCLAYMAN.GRS ve složce BONUSRC\KTLG\. Definice skupin mají globální platnost, tj. v dialogovém okně se objevují stejné skupiny se stejnými vrstvami bez ohledu na to, zda je nebo není otevřen zrovna výkres, ve kterém jste skupiny připravovali.</p> <p>Seznam vrstev skupiny může tedy obsahovat i názvy vrstev, které nejsou v aktuálním výkresu dostupné. I takovou skupinu lze používat, neplatné názvy vrstev jsou při práci se skupinou ignorovány, nicméně v definici skupiny stále zůstávají a jsou zachovány pro jiné použití (pro jiný výkres).</p>
Skupiny > seznam skupin	V seznamu můžete vybrat libovolné množství skupin (pomocí myši se současně stisknutým tlačítkem CTRL nebo SHIFT). Po výběru skupiny bonusRC načte názvy vrstev, které do ní patří, a jsou-li některé z těchto skupin nalezeny v aktuálním výkresu, bonus RC je vybere (zvýrazní) v seznamu vrstev v levé části dialogového okna. Výběr skupiny je prostředkem k rychlému výběru skupin, které byly do skupiny zařazeny. S vybranými vrstvami můžete manipulovat stejně, jako kdyby byly vybrány jiným výše popsáním způsobem.
Skupiny > Nová	Stiskem tlačítka <i>Nová</i> založíte novou skupinu. BonusRC otevře dialogové okno. V něm zadejte název nové skupiny a stiskněte tlačítko OK. Nová skupina se objeví v seznamu skupin. Do nové skupiny budou náležet vrstvy, které byly v seznamu vybrány před stisknutím tlačítka <i>Nová</i> .
Skupiny > Aktualizovat	Tlačítko umožňuje aktualizovat vybranou skupinu. Když vyberete skupinu, bonusRC v seznamu vrstev zvýrazní všechny vrstvy, ze kterých byla skupina vytvořena (a které jsou zároveň definovány v aktuálním výkresu). Chcete-li ze skupiny některé vrstvy odebrat, zrušte jejich zvýraznění v seznamu, chcete-li vrstvy do skupiny přidat, vyberte je (např. myší se současně stisknutou klávesou CTRL). Poté, co takto změňte výběr vrstev, stiskněte tlačítko <i>Aktualizovat</i> , bonusRC provede patřičnou úpravu definice skupiny. Tlačítkem <i>Aktualizovat</i> můžete ze skupiny odebrat a přidávat jen ty vrstvy, které vidíte v seznamu vrstev, ale nijak nemůžete ovlivnit vrstvy, které jsou sice do skupiny zařazeny,


## Bricscad - Objemové modelování

	<p>ale jejich definice v aktuálním výkresu nejsou. Takové vrstvy ve skupině stále zůstávají a můžete s nimi manipulovat jen ve výkresu, který je bude obsahovat. Pokud zapomenete, jaké vrstvy skupina obsahuje, musíte prozkoumat přímo soubor BRCLAYMAN.GRS ve složce BONUSRC\KTLG\.</p> <p>Jedná se o textový ASCII soubor, který můžete otevřít např. v poznámkovém bloku.</p> <p>Operace se skupinami (<i>Nová, Aktualizovat, Zrušit</i>) jsou uloženy ve chvíli, kdy dialogové okno <i>Správce vrstev</i> ukončíte tlačítkem <i>OK</i>. Stisknete-li tlačítko <i>Cancel</i>, zrušíte změny provedené na skupinách.</p>
Skupiny > Zrušit	Tlačítkem můžete zrušit vybranou skupinu vrstev. <b>POZOR</b> , zrušení proběhne bezprostředně po stisku tlačítka, bez dalších dotazů.
Stav	V rámečku můžete nastavovat stav vybraných vrstev.
Stav > Ano Stav > Ne	Tlačítka nastavujete, zda jsou vybrané vrstvy zapnuté, či nikoli. Je-li vrstva zapnutá (tlačítkem <i>Ano</i> ), v seznamu vrstev se ve sloupci stav na první pozici objeví znak <b>A</b> . Je-li vrstva vypnutá, v seznamu vrstev je tečka.
Stav > Zmrazit Stav > Rozmrazit	Tlačítka nastavujete, zda jsou vybrané vrstvy zmražené, či nikoli. Je-li vrstva zmražená (tlačítkem <i>Zmrazit</i> ), v seznamu vrstev se ve sloupci stav na druhé pozici objeví znak <b>Z</b> . Je-li vrstva rozmražená, v seznamu vrstev je tečka.
Stav > Zamknout Stav > Odemknout	Tlačítka nastavujete, zda jsou vybrané vrstvy uzamčené, či nikoli. Je-li vrstva uzamčená (tlačítkem <i>Zamknout</i> ), v seznamu vrstev se ve sloupci stav na třetí pozici objeví znak <b>U</b> . Je-li vrstva odemčená, v seznamu vrstev je tečka.
Vlastnost	V rámečku můžete nastavovat vlastnosti vybraných vrstev – barvu a typ čáry.
Vlastnost > Typ čáry	Tlačítkem otevřete dialogové okno se seznamem typů čar. Klepněte myší na vybraný typ čáry a stiskněte tlačítko <i>OK</i> . Změna se ihned projeví v seznamu vrstev.
Vlastnost > Barva	Tlačítkem otevřete dialogové okno s přehledem barev. Klepněte myší na vybranou barvu a stiskněte tlačítko <i>OK</i> . Změna se ihned projeví v seznamu vrstev.
Z výkresu	<p>V rámečku můžete s vrstvami, provádět tyto operace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vytvoření výběrové množiny z entit uložených ve vybraných vrstvách</li> <li>• Export entit z vybraných vrstev do nového výkresu</li> <li>• Vymazání vybraných vrstev včetně entit, které jsou do nich vloženy</li> </ul>

## Bricscad - Objemové modelování

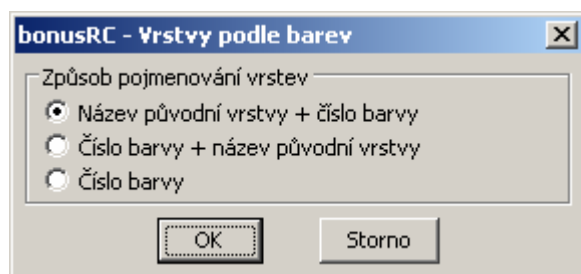
Z výkresu > Vybrat	<p>Tlačítko umožňuje sestavit výběrovou množinu z entit ve vybraných vrstvách. Po stisku tlačítka se objeví následující dialogové okno:</p>  <p>Klepněte na tlačítko <i>Ano</i>, bonusRC sestaví výběrovou množinu z entit, které byly vloženy do vybraných vrstev, uzavře dialogové okno <i>bonusRC – Správce vrstev</i> a nástroj ukončí. Entity zůstanou ve výkrese vybrány. Tlačítkem <i>Ne</i> můžete výběr entit přerušit a znovu otevřít dialogové okno <i>bonusRC – Správce vrstev</i>.</p>
Z výkresu > Exportovat	<p>Tlačítko umožňuje exportovat entity z vybraných vrstev do nového výkresu. Po stisku tlačítka se objeví dialogové okno s upozorněním jako po volbě <i>Vybrat</i>.</p> <p>Klepněte na tlačítko <i>Ano</i>. Otevře se dialogové okno <i>Jméno souboru</i>. Nalistujte patřičnou složku, zadejte název nového výkresového souboru a klepněte na tlačítko OK. BonusRC znovu otevře dialogové okno <i>bonusRC – Správce vrstev</i>. Nový soubor je vytvořen na disku, jeho otevření je na vás. Tlačítkem <i>Ne</i> můžete export entit přerušit a znovu otevřít dialogové okno <i>bonusRC – Správce vrstev</i>.</p> <p>Exportem entit není nijak dotčen aktuální výkres, z něhož jste export prováděli.</p>
Z výkresu > Vymazat	<p>Tlačítko umožňuje vymazání entit vybraných vrstev. Po stisku tlačítka se objeví následující dialogové okno:</p>  <p>Chcete-li entity trvale odstranit z výkresu, klepněte na tlačítko <i>Ano</i>. BonusRC znovu otevře dialogové okno <i>bonusRC – Správce vrstev</i>. Tlačítkem <i>Ne</i> můžete vymazání entit přerušit.</p>
OK	<p>Tlačítkem uzavřete dialogové okno s potvrzením provedených změn. Teprve po stisku tlačítka <i>OK</i> bonusRC uloží definice skupin do diskového souboru BRCLAYMAN.GRS ve složce BONUSRC\KTLG\.</p>
Storno	<p>Tlačítkem můžete vzít zpět provedené změny a uzavřít dialogové okno.</p>

## Rozdělit entity do vrstev

Panel nástrojů:	bPomůcky > Rozdělit entity do vrstev 
Klávesnice:	C2L

Nástroj je sympatickou pomůckou pro nepořádné uživatele a začátečníky nebo obranou proti nim. Obvyklým nešvarem řady uživatelů je přímé obarvování entit namísto řádného používání vrstev. Pokud entity nebudete pečlivě vkládat do předem připravených vrstev, a nastavovat jejich vlastnosti prostřednictvím parametrů vrstev, časem budete mít ve výkrese docela slušný zmatek. Nejčastější chybou bývá přímé nastavování barev entit, např. v panelu vlastností. Jsou-li barvy entit nastaveny přímo, může být pracné všechny tyto entity vybrat a jejich nastavení změnit. Nástroj *Rozdělit entity do vrstev* vám pomůže udělat ve výkrese pořádek.

Po spuštění příkazu se otevře dialogové okno *bonusRC - Vrstvy podle barev*. Zvolte způsob pojmenování nových vrstev a klepněte na tlačítko *OK*. BonusRC prohledá výkres, nalezne všechny entity, jejichž barva se liší od barvy vrstvy, do které jsou vloženy, založí nové vrstvy podle vámi zvoleného schématu a nalezené entity do nich přesune.



Název původní vrstvy + číslo barvy	Název nové vrstvy bude sestaven z názvu původní vrstvy a z čísla barvy nalezených entit. Pokud se původní vrstva jmenovala <i>ABC</i> , název nové vrstvy bude např. <i>ABC 2</i> . Dvojka vypovídá o tom, že ve vrstvě <i>ABC</i> byly nalezeny entity s individuálním nastavením žluté barvy (ta má v tabulce barev číslo 2).
Číslo barvy +Název původní vrstvy	Název nové vrstvy bude sestaven z čísla barvy nalezených entit a z názvu původní vrstvy. Pokud se původní vrstva jmenovala <i>ABC</i> , název nové vrstvy bude např. <i>2 ABC</i> . Dvojka vypovídá o tom, že ve vrstvě <i>ABC</i> byly nalezeny entity s individuálním nastavením žluté barvy (ta má v tabulce barev číslo 2).
Číslo barvy	Název nové vrstvy bude obsahovat jen číslo barvy nalezených entit. Tento způsob pojmenování umožňuje sdružit stejně obarvené entity do jediné nové vrstvy bez ohledu na to, v jaké vrstvě byly původně umístěny.
OK	Tlačítkem potvrdíte zvolený způsob pojmenování a spustíte prohledávání výkresu.
Storno	Tlačítkem můžete nástroj přerušit.

## Rozložit+

Panel nástrojů:	bPomůcky > Rozložit+ 
Klávesnice:	LEXPLODE


Nástroj umožňuje rozložit komplexní entitu typu blok nebo kóta na jednotlivé primitivní entity.

Když rozložení entity provedete nástrojem Bricscadu, budou jednotlivé entity uloženy do vrstev tak, jako uvnitř komplexní entity. Např. v případě rozložení bloku budou entity vloženy do vrstev, ve kterých byly nakresleny před vytvořením bloku. Takové chování nemusí být vždy žádoucí. Např. blok často vkládáte do předem připravené vrstvy, aby převzal její nastavení, tj. zejména barvu, a pak pravděpodobně budete požadovat, aby i po rozložení bloku všechny jeho entity zůstaly v téže vrstvě a vypadaly stále stejně. Tak pracuje nástroj *Rozložit+*. Po rozložení komplexní entity bonusRC pro každou jednotlivou entitu nastaví stejnou vrstvu, do jaké byla vložena komplexní entita.

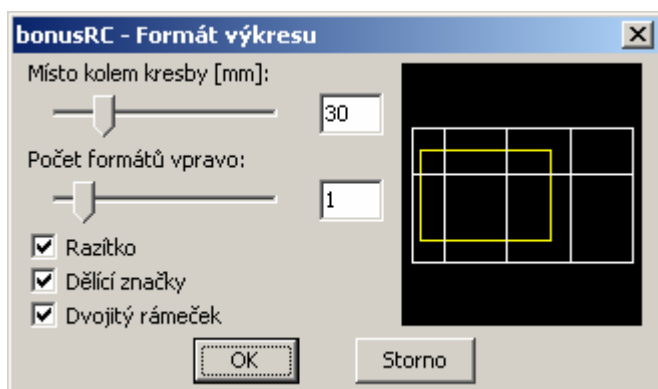
## Příkazová řádka

1	Vyberte blok nebo kótu:	Určete buďto blok nebo kótu (kótu nejlépe za text kóty nebo za její kótovací čáru). BonusRC načte název vrstvy, do které byla uložena komplexní entita, provede rozložení entity a všechny nově vzniklé primitivní entity vloží ve výkresu do načtené vrstvy. Po dokončení příkazu vypíše bonusRC do příkazové řádky název vrstvy, do které byly nové entity vloženy.
---	-------------------------	--

## Formát výkresu

Panel nástrojů:	bPomůcky > Formát výkresu 
Klávesnice:	FORMATY

Nástroj umožňuje kolem nakreslených entit do výkresu umístit rámeček se značkami na hranicích jednotlivých formátů A4 a do pravého dolního rohu rámečku vložit vybrané razítko (rozpisku). Při vkládání rámečku a razítka bonusRC respektuje zadané měřítko výkresu (viz kapitola *Nastavení bonusRC*). Po spuštění příkazu vás program vyzve k vymezení rozsahu výkresu (viz popis příkazových řádek v dalším textu) a pak se otevře dialogové okno *bonusRC – Formát výkresu*:



Náhled	Náhled zobrazuje schéma výkresového listu. Žlutým obdélníkem je znázorněn zadaný rozsah výkresu, síť bílých obdélníků znázorňuje rozdělení výkresového listu na jednotlivé formáty A4. Pomocí parametrů <i>Místo kolem kresby</i> a <i>Počet formátů vpravo</i> můžete ovlivňovat velikost výkresového listu a polohu výkresu na něm.
--------	---

## Bricscad - Objemové modelování


Místo kolem kresby [mm]	Do pole vpravo zadejte minimální vzdálenost, kterou má nástroj dodržet mezi zadanou hranicí kresby a rámečkem. Pomocí táhla vlevo můžete zadanou vzdálenost zmenšovat nebo zvětšovat po krocích 5 (klávesami šipek) nebo 10 mm (klávesami <i>Page Up</i> a <i>Page Down</i> ). Táhlo nelze přesně posunovat myší. Účinek zadané hodnoty je znázorňován v náhledu.
Počet formátů vpravo	Do pole vpravo zadejte počet prázdných formátů na pravé straně výkresu. Zpravidla si vystačíte s jedním volným formátem pro rozpisku. Pomocí táhla vlevo můžete počet formátů zmenšovat nebo zvětšovat po jednom formátu. Účinek zadané hodnoty je znázorňován v náhledu.
Razítko	Zaškrtněte přepínač, chcete-li do výkresu vložit razítko (rozpisku).
Dělicí značky	Zaškrtněte přepínač, chcete-li k rámečku nakreslit značky pro skládání výkresu (krátké čárky na hranicích jednotlivých formátů A4).
Dvojitý rámeček	Zaškrtněte přepínač, chcete-li nakreslit zdvojený rámeček. Druhý rámeček je nakreslen do vzdálenosti 5 mm vně prvního rámečku.
OK	Tlačítkem potvrdíte nastavení, uzavřete dialogové okno a spustíte pokračování příkazu. BonusRC vloží do výkresu jednoduchý nebo zdvojený rámeček a dělicí značky. Je-li zaškrtnut přepínač <i>Razítko</i> , následuje vložení razítka.
Cancel	Tlačítkem <i>Cancel</i> můžete přerušit provádění příkazu.

Pokud jste v dialogovém okně *bonusRC – Formát výkresu* zaškrtnuli přepínač *Razítko*, pak se po stisku tlačítka *OK* otevře dialogové okno *bonusRC – Razítko*. V okně můžete zvolit patřičné razítko, které bonusRC vloží do pravého dolního rohu výkresu (viz kapitola *Razítko*).

## Příkazová řádka

1	Zadejte dvěma body rozměr kresby ve vodorovném směru ... První bod:	Zadejte bod na levém (nebo pravém) okraji kresby.
2	Koncový bod:	BonusRC dočasně nastaví režim pravoúhlého kreslení, abyste mohli snadno zadat vodorovný rozměr výkresu. Měřený úsek je znázorňován úsečkou vedoucí z prvního zadaného bodu. Zadejte bod na pravém (nebo levém) okraji kresby.
3	Zadejte dvěma body rozměr kresby ve svislém směru ... První bod:	Zadejte bod na horním (nebo dolním) okraji kresby.
4	Koncový bod:	BonusRC dočasně nastaví režim pravoúhlého kreslení, abyste mohli snadno zadat svislý rozměr výkresu. Měřený úsek je znázorňován úsečkou vedoucí z prvního zadaného bodu. Zadejte bod na dolním (nebo horním) okraji kresby. Bricscad přepočte zadaný rozsah kresby z výkresových jednotek na milimetry prostřednictvím zadaného měřítka výkresu (viz kapitola <i>Nastavení bonusRC</i> ) a otevře dialogové okno <i>bonusRC – Formát výkresu</i> .

# Razítka

Panel nástrojů:	bPomůcky > Razítka 
Klávesnice:	RAZITKO

Nástroj umožňuje vkládat do výkresu vyplněná nebo prázdná razítka (rozpisky). Při vkládání razítka bonusRC respektuje zadané měřítko výkresu (viz kapitola *Nastavení*). Po spuštění příkazu se otevře dialogové okno *bonusRC – Razítka*.

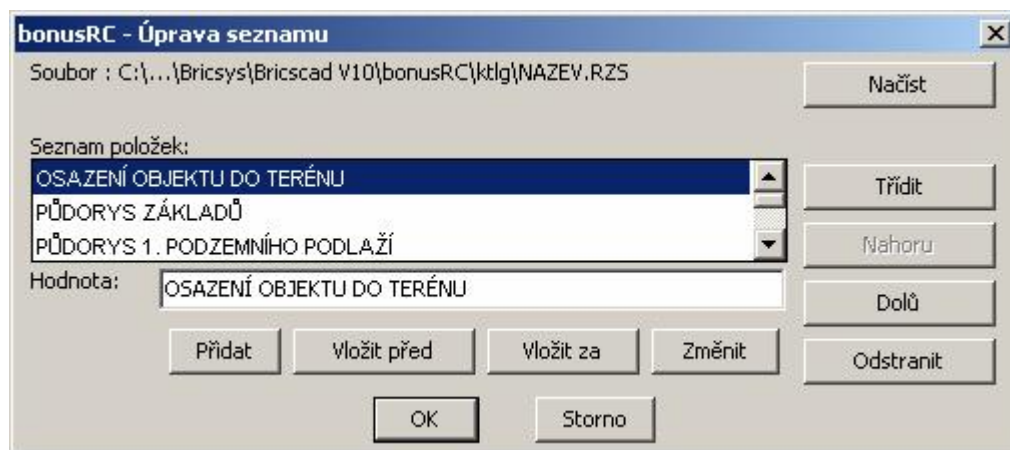


Razítka	Z výsuvného seznamu vyberte název razítka, které chcete do výkresu vložit. Razítka lze do bonusRC importovat nástrojem <i>Definovat razítka</i> (viz kapitola <i>Definovat razítka</i> ). Po výběru razítka se v seznamu <i>Atributy</i> objeví seznam všech atributů, které jsou v bloku razítka obsaženy.
Atributy	Seznam obsahuje názvy všech atributů, které bonusRC nalezne v bloku vybraného razítka. Hodnotu vybraného atributu můžete zadat v poli <i>Text</i> , nebo vybrat ze seznamu <i>Předdefinováno</i> .
Text	V poli můžete zadat nebo upravit hodnotu atributu vybraného v seznamu <i>Atributy</i> .
Použit	Tlačítkem potvrdíte hodnotu atributu zadanou v poli <i>Text</i> . Potvrzení můžete provést také klepnutím myši na kterýkoli řádek seznamu <i>Atributy</i> .
Předdefinováno	V seznamu jsou vypsány všechny předdefinované hodnoty atributu, který je vybrán v seznamu <i>Atributy</i> . Seznam předdefinovaných hodnot můžete upravovat a doplňovat v dialogovém okně <i>bonusRC – Úprava seznamu</i> , které otevřete klepnutím na tlačítko <i>Upravit</i> .
Upravit	Tlačítkem otevřete dialogové okno <i>bonusRC – Úprava seznamu</i> . V okně můžete upravovat a doplňovat seznam předdefinovaných hodnot vybraného atributu. Seznam je s atributem propojen prostřednictvím názvu atributu. Pokud tedy použijete stejně pojmenovaný atribut ve více rozpiskách, bude pro všechny tyto atributy k dispozici stejný seznam hodnot.
Uložit	Tlačítkem můžete uložit definici hodnot razítka do souboru na disk pro pozdější použití v jiných výkresech. Uložení a načtení razítka vám ušetří práci, pokud máte vyplňovat mnoho podobných razítek, ve kterých se většina údajů opakuje.

## Bricscad - Objemové modelování

Načíst	Tlačítkem můžete načíst dříve uloženou definici hodnot razítka. Po načtení souboru se automaticky nastaví hodnoty atributů, které byly do souboru uloženy, a vy doplníte jen chybějící údaje, které nebylo vhodné uložit, protože se výkres od výkresu mění (např. počet formátu, název výkresu apod.).
Prázdné	Tlačítkem můžete vymazat hodnoty všech atributů razítka. Do výkresu můžete vložit i prázdné razítko.
OK	Tlačítkem potvrdíte nastavení atributů, uzavřete dialogové okno a spustíte vlastní vložení zadaného razítka do výkresu.
Cancel	Tlačítkem <i>Cancel</i> můžete přerušit provádění nástroje.

V dialogovém okně *bonusRC - Úprava seznamu* můžete pro jednotlivé atributy upravovat seznam předdefinovaných hodnot:



Soubor	Pole obsahuje název souboru s hodnotami pro atribut vybraný v dialogovém okně <i>bonusRC - Razítko</i> . Seznam hodnot je s atributem propojen prostřednictvím názvu atributu (na obrázku je seznam hodnot pro atribut <i>NAZEV</i> a tyto hodnoty jsou tedy implicitně uloženy v souboru <i>NAZEV.RZS</i> ). Pokud tedy použijete stejně pojmenovaný atribut ve více rozpiskách, bude pro všechny tyto atributy k dispozici stejný seznam hodnot. Pokud potřebujete, můžete pomocí tlačítka <i>Načíst</i> importovat hodnoty atributu z jiného souboru.
Načíst	Tlačítko umožňuje otevřít libovolný soubor se seznamem hodnot atributů (s příponou <i>RZS</i> ) a hodnoty z něho importovat do seznamu <i>Seznam položek</i> . POZOR, importované hodnoty nahradí celý obsah seznamu.
Seznam položek	Seznam obsahuje všechny definované hodnoty atributů. Když v seznamu vyberete některou položku, objeví se její text v poli <i>Hodnota</i> a můžete ho změnit.
Hodnota	Editační pole slouží k úpravě stávajících položek nebo ke vkládání položek nových. Když klepnete do seznamu položek, text vybrané položky se objeví v poli <i>Hodnota</i> . Můžete text upravit a změnu potvrdit tlačítkem <i>Změnit</i> . Nebo můžete text vložit do seznamu jako novou položku tlačítkem <i>Přidat</i> , <i>Vložit před</i> nebo <i>Vložit za</i> .
Přidat	Stisknete-li tlačítko <i>Přidat</i> , <i>bonusRC</i> načte text zadaný v poli <i>Hodnota</i> a vloží ho jako novou položku na konec seznamu položek.
Vložit před	Stisknete-li tlačítko <i>Vložit před</i> , <i>bonusRC</i> načte text zadaný v poli <i>Hodnota</i> a vloží ho do seznamu jako novou položku <i>před</i> řádek s vybranou (zvýrazněnou) položkou.


## Bricscad - Objemové modelování

Vložit za	Stisknete-li tlačítko <i>Vložit za</i> , bonusRC načte text zadaný v poli <i>Hodnota</i> a vloží ho do seznamu jako novou položku za řádek s vybranou (zvýrazněnou) položkou.
Změnit	Stisknete-li tlačítko <i>Změnit</i> , bonusRC načte text zadaný v poli <i>Hodnota</i> a nahradí jím v seznamu řádek s vybranou (zvýrazněnou) položkou.
Třídít	Tlačítkem můžete seznam hodnot setřídít vzestupně podle abecedy. Sestupné třídění aktuální verze programu neumožňuje.
Nahoru	Tlačítko umožňuje manuální třídění seznamu položek. Stisknete-li <i>Nahoru</i> , posunete aktuální (zvýrazněnou) položku o jeden řádek směrem k začátku seznamu.
Dolů	Tlačítko umožňuje manuální třídění seznamu položek. Stisknete-li <i>Dolů</i> , posunete aktuální (zvýrazněnou) položku o jeden řádek směrem ke konci seznamu.
Odstranit	Tlačítkem můžete odstranit aktuální (zvýrazněnou) položku seznamu). POZOR, odstranění proběhne bez dalších dotazů.
OK	Po stisku tlačítka <i>OK</i> bonusRC uloží seznam do souboru na disk a uzavře dialogové okno <i>bonusRC – Úprava seznamu</i> . Předefinované hodnoty atributů jsou uloženy na disku ve složce <code>BONUSRC\KTLG\</code> v souborech s příponami RZS. Název souboru je vždy shodný s názvem atributu, pro který je seznam hodnot určen.
Storno	Tlačítkem <i>Storno</i> můžete vzít zpět změny provedené v seznamu položek.

## Příkazová řádka

1	Bod pro vložení razítka:	Zadejte bod do kterého chcete razítko vložit. Bricscad vloží razítko bez dalších dotazů.
---	--------------------------	--

## Definovat razítka

Panel nástrojů:	bPomůcky > Definovat razítka 
Klávesnice:	DFRAZ

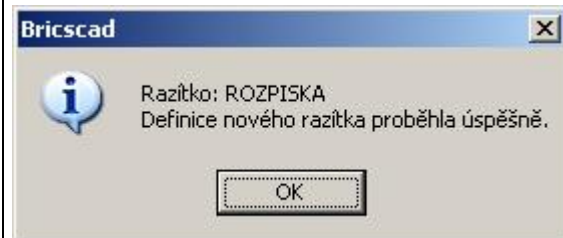
Nástroj umožňuje do bonusRC importovat razítka (rozpisky). Razítko musí být předem připraveno jako blok s atributy, který je vložen v aktuálním výkresu. Razítko by mělo být nakresleno v měřítku 1:1 (tj. jedna výkresová jednotka by měla odpovídat jednomu milimetru na vtištěném razítku), jen tak bude bonusRC při používání razítka správně aplikovat zadané měřítko výkresu. Při vkládání razítka, které budete importovat, nemusíte zadávat hodnoty jednotlivých atributů, při vytváření definice razítka je bonusRC ignoruje.

Importovaná razítka jsou v bonus RC definována dvěma soubory. Soubor *razítko.DWG* je uložen ve složce `\BONUSRC\DWG\` (obsahuje vlastní blok) a soubor *razítko.RZA* naleznete ve složce `\BONUSRC\KTLG\` (obsahuje seznam názvů atributů a výzev pro zadání jejich hodnot). Slovo *razítko* symbolizuje název bloku, z něhož bylo razítko importováno.

## Příkazová řádka

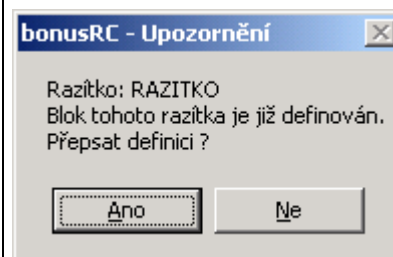
- 1 Vyberte blok pro vytvoření razítka <ENTER konec>:

Určete blok razítka ve výkresu. BonusRC uloží definici nového razítka a zobrazí dialogové okno:




Klepněte na tlačítko *OK*, příkaz se ukončí.

Budete-li stejně pojmenované razítka importovat opakovaně a jeho blok bude nalezen ve složce \BONUSRC\DWG\, zobrazí bonusRC varovné dialogové okno a budete mít možnost import přerušit, nebo stávající definici razítka nahradit definicí novou.



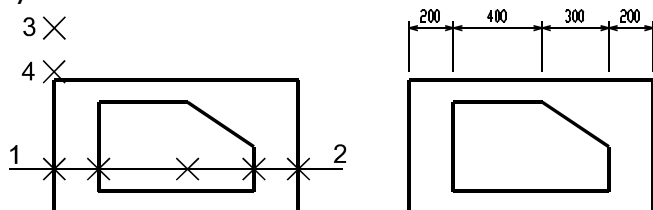
# Panel bKótování

## Kótování

Panel nástrojů:	bPopisy > Kótování 
Klávesnice:	OKOTUJ

Nástroj *Kótování* umožňuje do výkresu jednoduchým způsobem vkládat řady kót. Kótování bonusRC je poloautomatické, řada kót je generována v zadaném směru a z definovaných průsečíků, kterými jsou určeny počátky vynášecích čar.

Nástroj při kótování využívá kótovací styly, které si uživatel musí ve výkrese předem připravit. Parametry kótovacího stylu by měly být nastaveny tak, aby odpovídaly skutečnosti na vytištěném výkrese. Má-li být např. text kóty vysoký 2 mm, výška textu ve stylu kóty by měla být nastavena na hodnotu 2. BonusRC pak při kótování nastaví v kótovacím stylu parametr *Měřítko velikosti kót* (v dialogovém okně *Nastavení kót* na kartě *Jednotky*) na hodnotu, která odpovídá zadanému měřítku výkresu.



### Základní postup:


- Nakreslete čáru řezu (na obrázku body 1 a 2)
- Zadejte polohu kótovací čáry a odsazení vynášecích čar (na obrázku body 3 a 4)
- Potvrďte nalezené průsečíky, popř. doplňte další (znázorněno křížky)

## Příkazová řádka

1	Vyberte řídicí přímkou nebo ENTER:	Určete ve výkrese předkreslenou úsečku nebo jen stiskněte klávesu ENTER. Řídicí přímkou určuje natočení kóty a textu kóty. Podle směru určené úsečky provede bonusRC nové nastavení pracovního USS, ve kterém pak proběhne celý příkaz. Po ukončení příkazu bonusRC obnoví předchozí USS. Stisk klávesy ENTER má význam souhlasu s aktuálním nastavením USS, bonusRC nebude jeho nastavení měnit.
2	Je USS správně natočen? [Ano / Ne] <Ano>:	Řádek se objeví po určení řídicí přímkou. Automatické nastavení USS se řídí počátečním a koncovým bodem určené úsečky, a pokud neznáte směr této úsečky může být natočení USS jiné než očekáváte. Pokud vám natočení USS vyhovuje, zvolte variantu <i>Ano</i> . Zvolíte-li <i>Ne</i> , bonusRC otočí nabídnutý USS o 180 stupňů.


3	Počátek úsečky řezu:	Řádka se objeví po stisku ENTER na první příkazové řádce nebo po potvrzení pracovního USS. Určete počátek úsečky řezu. K průsečíkům řezné úsečky a konstrukce, kterou chcete okótovat budou vztaženy jednotlivé kóty (budou do nich směřovat vynášecí čáry kót). Po zadání prvního bodu začne bonusRC úsečku řezu dynamicky překreslovat. BonusRC pro nakreslení řezu dočasně nastaví pravoúhlé kreslení, takže je snadné vést úsečku rovnoběžně s osou X pracovního (nebo aktuálního) USS.
4	Koncový bod úsečky řezu:	Řádka se objeví po zadání počátku řezu. Zadejte koncový bod úsečky řezu.
5	Poloha kótovací čáry <ENTER v místě řezu>:	Řádka se objeví po zadání řezné úsečky. Zadejte bod, kterým má procházet kótovací čára. Pokud stisknete jen klávesu ENTER, povede kótovací čára přímo úsečkou řezu a kóty v tomto případě nebudou obsahovat žádné vynášecí čáry.
6	Odsazení vynášecích čar <ENTER bez odsazení>:	Řádka se objeví po zadání polohy kótovací čáry. Zadejte bod v místě, kde mají začínat vynášecí čáry. Všechny vynášecí čáry budou začínat stejně na myšlené přímce rovnoběžné s úsečkou řezu. Pokud stisknete jen klávesu ENTER, odsazení vynášecích čar bude nulové a vynášecí čáry budou začínat přímo na úsečce řezu.
7	Aktuální kótovací styl: STANDARD Průsečíky Ano / Ne / kótovací Styl <Ano>:	Zvolte pokračování příkazu. Obvyklou variantu <i>Průsečíky Ano</i> můžete zvolit pouhým stiskem klávesy ENTER. Zvolíte-li <i>průsečíky Ano</i> , bonusRC vyhledá průsečíky řezné úsečky s kótovanou konstrukcí a znázorní je křížky. V současné verzi bonusRC vyhledává jen průsečíky úseček.
8	Další průsečík:	Řádka se objeví po volbě <i>průsečíky Ano</i> nebo <i>průsečíky Ne</i> na řádce 7. BonusRC nastaví režim uchopení na <i>Uchopit průsečík</i> , podle potřeby však můžete režim uchopení změnit. Zadejte další bod, který chcete kótovat. BonusRC jej promítne kolmo na úsečku řezu a znázorní ho křížkem. Příkazový řádek se stále opakuje, takže můžete zadat libovolný počet bodů. Zadávání bodů ukončete klávesou ENTER. Bonus RC ze zadaných bodů sestaví příslušné kóty a v jedné řadě je vloží do výkresu. Chcete-li některé zadané body odebrat, musíte je zadat znovu (uchopování vám umožní je zadat zcela přesně).

## Význam voleb

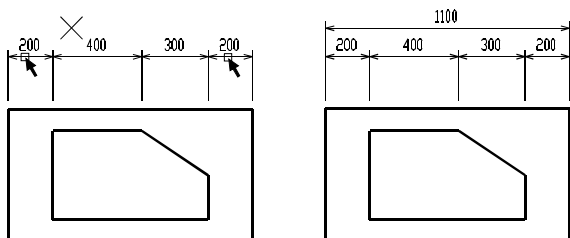
kótvací Styl	Zvolíte-li variantu <i>kótvací Styl</i> , bonusRC otevře dialogové okénko <i>bonusRC – Kótvací styl</i> , ve kterém můžete z výsuvného seznamu vybrat požadovaný kótvací styl.  Název aktuálního kótvacího stylu vypisuje BonusRC do příkazové řádky. => 7
průsečíky Ano	Zvolíte-li variantu <i>průsečíky Ano</i> , bonusRC spočítá průsečíky řezné úsečky s kótvanou konstrukcí a znázorní je křížky. V současné verzi bonusRC vyhledává jen průsečíky úseček. => 8
průsečíky Ne	Zvolíte-li variantu <i>průsečíky Ne</i> , bonusRC nebude počítat průsečíky řezné úsečky s kótvanou konstrukcí a zadání kótvaných bodů přenechá plně na uživateli. => 8

BonusRC vkládá do výkresu při kótvání řadu pracovních entit – úsečku řezu a křížky při zadávání polohy kótvací čáry a v místech kótvaných bodů. Je-li příkaz korektně dokončen, bonusRC všechny pracovní entity z výkresu vymaže. Pokud však příkaz přerušíte klávesou ESC, pracovní entity ve výkresu zůstanou. Nejjednodušším způsobem jak je vymazat, je otevřít průzkumník vrstev a odstranit vrstvu *bPracovní*, do které bonusRC všechny pracovní entity ukládá.

## Součtová kóta

Panel nástrojů:	bPopisy > Kótvání 
Klávesnice:	SKOTUJ

Nástroj umožňuje nakreslit součtovou kótu. Podkladem pro generování součtové kóty je výběr dvou kót ve výkresu. Součtová kóta bude kótovat vzdálenější počátky vynášecích čar vybraných kót. Obě vybrané kóty na sebe nemusí nutně navazovat, mohou se i částečně překrývat. Musí být rovnoběžné, není však nutné, aby byly kolineární. Součtová kóta bude vždy umístěna do stejné vrstvy, v jaké leží první určená kóta.




### Základní postup:

- Určete první kótu (znázorněno šipkou vlevo)
- Určete druhou kótu (znázorněno šipkou vpravo)
- Zadejte polohu kótvací čáry součtové kóty (znázorněno křížkem)

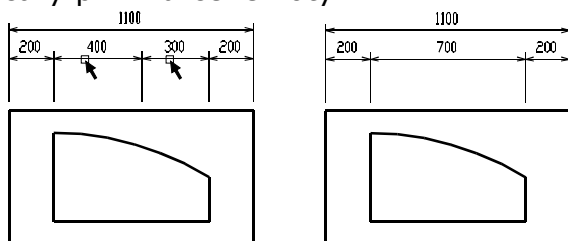
## Příkazová řádka

1	Vyberte první kótu (vrstva součtové podle první kóty):	Určete první kótu. Je jedno, zda nejprve určíte kótu, kterou bude součtová kóta začínat nebo končit. Nejvhodnější je určit text kóty nebo její kótovací čáru. Vyvarujte se určení kóty za její vynášecí čáru. Pokud na sebe kóty v řadě navazují, jsou vynášecí čáry zdvojené (jedna náleží kótě vlevo, druhá vpravo) a určení kóty za vynášecí čáru není jednoznačné. Součtová kóta bude vložena do vrstvy načtené z této první určené kóty.
2	Vyberte druhou kótu:	Určete druhou kótu.
3	Poloha kótovací čáry <ENTER podle stylu (0.38)> :	Zadejte bod v místě, kudy má procházet kótovací čára součtové kóty. BonusRC načte všechny čtyři počátky vynášecích čar vybraných kót, vybere z nich dva nejvzdálenější, vygeneruje z nich součtovou kótu a povede ji zadaným bodem rovnoběžně s vybranými kótami.  Stisknete-li jen ENTER, součtová kóta bude odsazena podle nastavení aktuálního kótovacího stylu.

## Spojit kóty

Panel nástrojů:	bPopisy > Spojit kóty 
Klávesnice:	DKOTA

Nástroj umožňuje nahradit dvě určené kóty kótou jedinou. Nová kóta bude kótovat vzdálenější počátky vynášecích čar vybraných kót. Obě vybrané kóty na sebe nemusí nutně navazovat, mohou se i částečně překrývat. Musí být rovnoběžné, není však nutné, aby byly kolineární. Nová kóta bude vždy umístěna do stejné vrstvy, v jaké leží první určená kóta a rovněž poloha její kótovací čáry bude shodná s polohou kótovací čáry první určené kóty.




### Základní postup:

- Určete kóty, které chcete spojit do jediné kóty (na obrázku znázorněno šipkami).

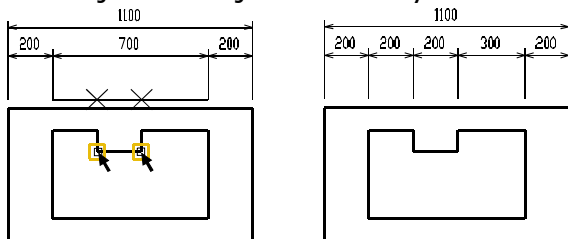
## Příkazová řádka

1	Vyberte první kótu:	Určete první kótu. Je jedno, zda nejprve určíte kótu, kterou bude nová kóta začínat nebo končit. Nejvhodnější je určit text kóty nebo její kótovací čáru. Vyvarujte se určení kóty za její vynášecí čáru. Pokud na sebe kóty v řadě navazují, jsou vynášecí čáry zdvojené (jedna náleží kótě vlevo, druhá vpravo) a určení kóty za vynášecí čáru není jednoznačné.
2	Vyberte druhou kótu:	Určete druhou kótu. BonusRC načte všechny čtyři počátky vynášecích čar vybraných kót, vybere z nich dva nejvzdálenější, vygeneruje z nich novou kótu a povede ji kótovací čarou první vybrané kóty.

# Rozdělit kóty

Panel nástrojů:	bKótování > Rozdělit kóty 
Klávesnice:	RKOTA

Nástroj umožňuje rozdělit vybranou kótu na dvě nebo více kratších kót.



Základní postup:

- Určete kótu, kterou chcete rozdělit (na obrázku kóta s textem 700)
- Zadejte počátky nových vynášecích čar (nové kótované body jsou znázorněny šipkami, nové počátky křížky)

## Příkazová řádka

1	Vyberte kótu:	Určete kótu, kterou chcete rozdělit. Nejvhodnější je určit text kóty nebo její kótovací čáru. Vyvarujte se určení kóty za její vynášecí čáru. Pokud na sebe kóty v řadě navazují, jsou vynášecí čáry zdvojené (jedna náleží kótě vlevo, druhá vpravo) a určení kóty za vynášecí čáru není jednoznačné. Po určení kóty bonusRC do výkresu vloží spojnicí počátků vynášecích čar, na kterou bude promítat body, které budete dále zadávat. Všechny vynášecí čáry nových kót budou začínat na této spojnici.
2	Další průsečík:	Postupně zadejte další body, které chcete okótovat. BonusRC nastaví režimy uchopení na <i>Uchopit průsečík</i> a <i>Uchopit koncový</i> , podle potřeby však můžete režimy uchopení změnit. Zadejte další bod, který chcete kótovat. BonusRC jej promítne na počátku vynášecích čar původní kóty a znázorní ho křížkem. Příkazový řádek se stále opakuje, takže můžete zadat libovolný počet bodů. Zadávání bodů ukončete klávesou ENTER. BonusRC ze zadaných bodů sestaví příslušné kóty a v jedné řadě je vloží do výkresu a nahradí jimi původní kótu. Chcete-li některé zadané body odebrat, musíte je zadat znovu (uchopování vám umožní je zadat zcela přesně).

BonusRC vkládá do výkresu při dělení kót pracovní entity – spojnicí počátků vynášecích čar a křížky v místech kótovaných bodů. Je-li příkaz korektně dokončen, bonusRC všechny pracovní entity z výkresu vymaže. Pokud však příkaz přerušíte klávesou ESC, pracovní entity ve výkresu zůstanou. Nejjednodušším způsobem, jak je vymazat, je otevřít průzkumníka vrstev a odstranit vrstvu *bPracovní*, do které bonusRC všechny pracovní entity ukládá.

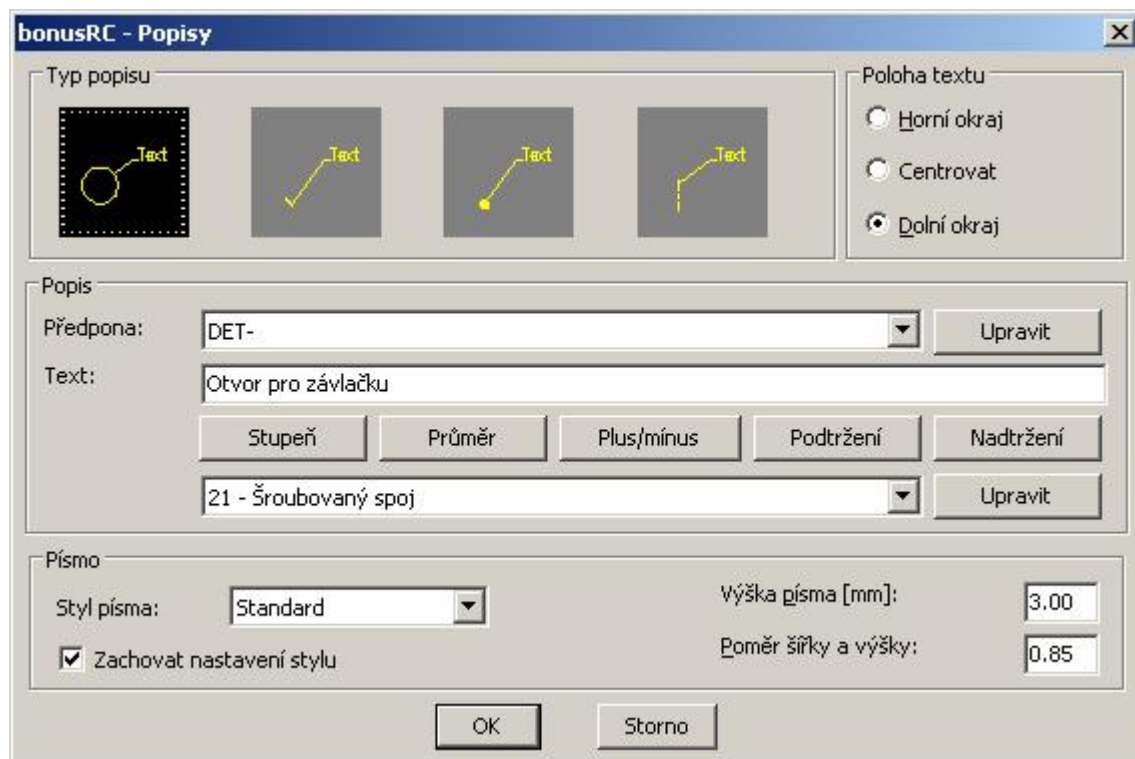
## Popis

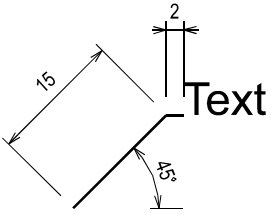
Panel nástrojů:	bPopisy > Popis 
Klávesnice:	POP

Nástroj umožňuje popisovat výkresy pomocí odkazů různého typu a parametrů. Vložené popisy nejsou bloky, jsou sestaveny ze samostatných entit – kružnic, složených křivek a textu. Velikost entit a výšku popisu přepočítává bonusRC automaticky podle zadaného měřítka (viz kapitola *Nastavení bonusRC*).

## Bricscad - Objemové modelování

Po spuštění příkazu se otevře dialogové okno *bonusRC – Popisy*:



<p>Typ popisu</p> 	<p>Klepnutím na patřičný obrázek zvolíte typ popisu. Aktuální typ je znázorněn černým podkladem obrázku. Význam popisů zleva doprava:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kružnice s odkazem (je vhodná např. pro označování detailů)</li> <li>• Odkaz ke hraně</li> <li>• Odkaz do plochy</li> <li>• Odkaz ke znázornění řezu</li> </ul> <p>V dalším textu je citováno výchozí umístění textu. Podle výchozího umístění směřuje první úsečka odkazové čáry doprava nahoru pod úhlem 45°. Její délka je 15 mm. Odkazová čára dále pokračuje vodorovnou úsečkou délky 2 mm na níž navazuje vlastní text popisu. Výchozí umístění textu je znázorněno na obrázku vlevo.</p>
<p>Poloha textu</p>	<p>Volbou přepínače <i>Horní okraj</i>, <i>Centrovat</i> nebo <i>Dolní okraj</i> definujete umístění textu vzhledem ke konci odkazové čáry. Význam přepínačů je zřejmý z náhledů v rámečku <i>Typ popisu</i>.</p>
<p>Popis</p>	<p>V rámečku můžete zadat text, který bude vložen na konec popisu.</p>
<p>Předpona &gt; <i>výsuvný seznam</i></p>	<p>Ve výsuvném poli můžete z předem definovaného seznamu hodnot vybrat text, který bude vložen jako předpona zadaného popisu.</p>
<p>Předpona &gt; Upravit</p>	<p>Tlačítkem můžete otevřít dialogové okno <i>bonusRC – Úprava seznamu</i> pro správu seznamu předdefinovaných předpon (viz samostatný popis níže). Předdefinované předpony jsou uloženy na disku ve složce <code>BONUSRC\KTLG\</code> v souboru <code>DESCRIPTIONS.PRF</code>.</p>

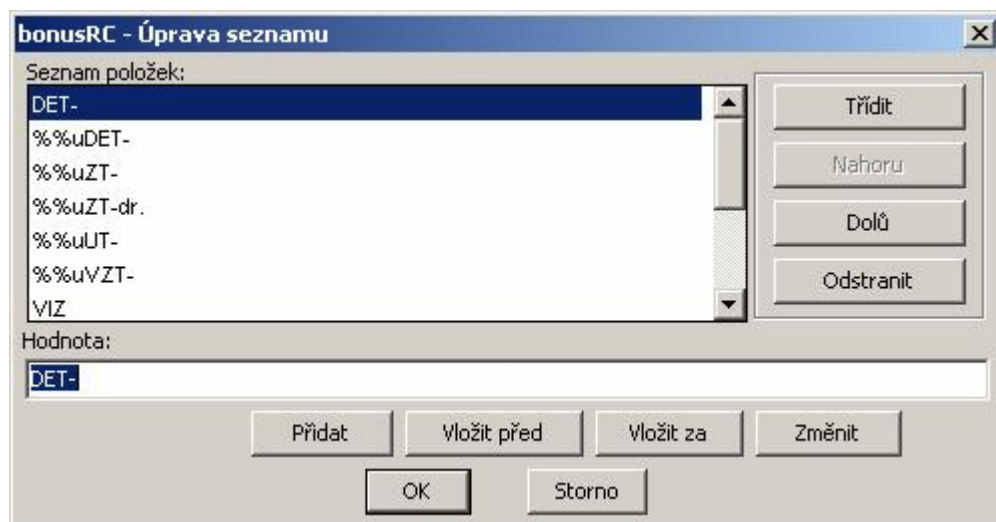
## Bricscad - Objemové modelování

Text > editační pole	<p>Do editačního pole můžete text vkládat třemi různými způsoby:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Přímým zápisem</li> <li>• Výběrem předdefinovaného textu z výsuvného seznamu (POZOR, text z výsuvného seznamu přepíše obsah editačního pole)</li> <li>• Vkládáním speciálních znaků pomocí tlačítek <i>Stupeň</i>, <i>Průměr</i> a <i>Plus/mínus</i> (znaky jsou vkládány vždy na konec zadaného textu)</li> </ul>
Text > Stupeň, Průměr, Plus/mínus	<p>Pomocí tlačítek můžete do editačního pole vložit znak stupně (°), průměru (∅) nebo znak plus/mínus (±). Znak je vložen vždy na konec textu v editačním poli. Pokud znak potřebujete vložit na jiné místo textu, musíte tak učinit přes schránku Windows. Označte vložený znak (např. %%p), vyjměte ho do schránky klávesami CTRL+X, přesuňte kurzor na cílovou pozici znaku a klávesami SHIFT+INS nebo CTRL+V znak ze schránky vložte do textu.</p>
Text > Podtržení, Nadtržení	<p>Tlačítka můžete nastavit formátování (podtržení nebo 'nadtržení') textu, který bude v editačním poli následovat. Opakovaným vložením stejného znaku formátování zase zrušíte. Např. v textu: "Musí být %%uzít%%u dokončeno" bude slovo "zítra" podtrženo - "Musí být <u>zítra</u> dokončeno".</p> <p>Pokyn k formátování textu je vložen vždy na konec textu v editačním poli. Pokud znak potřebujete vložit na jiné místo textu, musíte tak učinit přes schránku Windows.</p>
Text > výsuvný seznam	<p>Z výsuvného seznamu můžete vybrat předdefinovaný text popisu. POZOR, text z výsuvného seznamu bez dotazu přepíše stávající obsah editačního pole.</p>
Text > Upravit	<p>Tlačítkem můžete otevřít dialogové okno <i>bonusRC - Úprava seznamu</i> pro správu seznamu předdefinovaných popisů (viz samostatný popis níže).</p> <p>Předdefinované popisy jsou uloženy na disku ve složce BONUSRC\KTLG\ v souboru DESCRIPTIONS.DSC.</p>
Písmo	<p>V rámečku můžete zadat parametry písma, které má být použito pro popis.</p>
Písmo > Styl	<p>Z výsuvného seznamu vyberte styl, který chcete pro popis použít. BonusRC ze stylu použije pouze název písma.</p>
Písmo > Výška písma [mm]	<p>Výšku písma zadejte v milimetrech tak, jak má popis vypadat po vytištění na papír. BonusRC se sám postará o správný převod na výkresové jednotky podle zadaného měřítka (viz kapitola <i>Nastavení bonusRC</i>).</p>
Písmo > Poměr šířky a výšky	<p>Do pole zadejte poměr šířky a výšky písma.</p>
Písmo > Zachovat nastavení stylu	<p>Zaškrtnete-li tento přepínač, po vložení popisu bonusRC obnoví původní vlastnosti písma tak, jak byly nastaveny před použitím a případnou změnou stylu. Když přepínač nezaškrtnete, použitím nástroje změníte nastavení použitého stylu písma.</p>

## Bricscad - Objemové modelování

OK	Tlačítkem <i>OK</i> potvrdíte nastavení parametrů popisu, zavřete dialogové okno a spustíte vlastní vložení popisu do výkresu. V prvním kroku budete vkládat vlastní odkaz, postup se bude lišit podle typu vkládaného objektu. Ve druhém kroku bude následovat vložení textu, které je shodné pro všechny typy popisů. Po provedení popisu se dialogové okno vždy automaticky znovu otevře. Popisování můžete ukončit zavřením dialogového okna tlačítkem <i>Storno</i> .
Storno	Tlačítkem můžete vzít zpět všechna provedená nastavení, uzavřít okno a ukončit příkaz.

Seznam předdefinovaných předpon a popisů můžete spravovat v dialogovém okně *bonusRC – Úprava seznamu*, které otevřete jedním z tlačítek *Upravit*. Předem připravené seznamy předpon a popisů mají globální platnost, tj. stejné seznamy jsou dostupné v každém otevřeném výkresu.



Seznam položek	Seznam obsahuje všechny definované předpony nebo popisy. Když v seznamu vyberete některou položku, objeví se její text v poli <i>Hodnota</i> a můžete ho změnit.
Hodnota	Editační pole slouží k úpravě stávajících položek nebo ke vkládání položek nových. Když klepnete do seznamu položek, text vybrané položky se objeví v poli <i>Hodnota</i> . Můžete text upravit a změnu potvrdit tlačítkem <i>Změnit</i> . Nebo můžete text vložit do seznamu jako novou položku tlačítkem <i>Přidat</i> , <i>Vložit před</i> nebo <i>Vložit za</i> .
Přidat	Stisknete-li tlačítko <i>Přidat</i> , <i>bonusRC</i> načte text zadaný v poli <i>Hodnota</i> a vloží ho jako novou položku na konec seznamu položek.
Vložit před	Stisknete-li tlačítko <i>Vložit před</i> , <i>bonusRC</i> načte text zadaný v poli <i>Hodnota</i> a vloží ho do seznamu jako novou položku <i>před</i> řádek s vybranou (zvýrazněnou) položkou.
Vložit za	Stisknete-li tlačítko <i>Vložit za</i> , <i>bonusRC</i> načte text zadaný v poli <i>Hodnota</i> a vloží ho do seznamu jako novou položku <i>za</i> řádek s vybranou (zvýrazněnou) položkou.
Změnit	Stisknete-li tlačítko <i>Změnit</i> , <i>bonusRC</i> načte text zadaný v poli <i>Hodnota</i> a nahradí jím v seznamu řádek s vybranou (zvýrazněnou) položkou.
Třídít	Tlačítkem můžete seznam hodnot setřídít vzestupně podle abecedy. Sestupné třídění aktuální verze programu neumožňuje.

Nahoru	Tlačítko umožňuje manuální třídění seznamu položek. Stisknete-li <i>Nahoru</i> , posunete aktuální (zvýrazněnou) položku o jeden řádek směrem k začátku seznamu.
Dolů	Tlačítko umožňuje manuální třídění seznamu položek. Stisknete-li <i>Dolů</i> , posunete aktuální (zvýrazněnou) položku o jeden řádek směrem ke konci seznamu.
Odstranit	Tlačítkem můžete odstranit aktuální (zvýrazněnou položku seznamu). POZOR, odstranění proběhne bez dalších dotazů.
OK	Po stisku tlačítka <i>OK</i> bonusRC uloží seznam do souboru na disk a uzavře dialogové okno <i>bonusRC – Úprava seznamu</i> . Předdefinované předpony jsou uloženy na disku ve složce <i>BONUSRC\KTLG\</i> v souboru <i>DESCRIPTIONS.PRF</i> . Předdefinované popisy jsou uloženy na disku v téže složce v souboru <i>DESCRIPTIONS.DSC</i> .
Storno	Tlačítkem <i>Storno</i> můžete vzít zpět změny provedené v seznamu položek.

## Příkazová řádka

Kružnice s odkazem	1	Střed kružnice:	Řádka se objeví po stisku <i>OK</i> v dialogovém okně <i>bonusRC – Popisy</i> , pokud jste v rámečku <i>Typ popisu</i> zvolili první variantu – <i>Kružnice s odkazem</i> . Zadejte střed kružnice, které bude nakreslena kolem popisovaného objektu. Někdy může být obtížné zadat správnou polohu a velikost kružnice. V dalších krocích však bude možné tyto parametry ještě patřičně upravit.
	2	Poloměr kružnice:	Řádka se objeví po zadání středu kružnice. Zadejte poloměr kružnice. Někdy může být obtížné zadat správnou polohu a velikost kružnice. V dalších krocích však bude možné tyto parametry ještě patřičně upravit.
	3	Provést změnu? poSun / Poloměr <Nic>	Řádka se objeví po zadání poloměru kružnice a opakovaně po případných změnách poloměru nebo polohy nakreslené kružnice. Zvolte úpravu poloměru nebo polohy kružnice. Pokud jste s nakreslenou kružnicí spokojeni, klávesou <i>ENTER</i> spustíte pokračování příkazu.
	4	Nová poloha kružnice:	Řádka se objeví volbě <i>poSun</i> v kroku 3. Zadejte nový střed kružnice. BonusRC přesune kružnici do nové polohy. Poloměr kružnice zůstane zachován.
	5	Nový poloměr kružnice:	Řádka se objeví volbě <i>Poloměr</i> v kroku 3. Zadejte nový poloměr kružnice. BonusRC změní velikost kružnice, zachová ale její polohu.


	6	Umístění textu <ENTER - výchozí>:	Řádka se objeví když v kroku 3 zvolíte pokračování příkazu klávesou ENTER. Zadejte bod, k němuž bude vztažena poloha textu. Mezi vlastní text a zadaný bod bude vložena ještě krátká úsečka – poslední segment odkazové čáry. Délka této úsečky na výkrese bude vždy 2 mm. Pokud vám vyhovuje výchozí umístění textu, můžete jen stisknout klávesu ENTER. Natočení odkazu a textu je vztaženo k aktuálnímu systému souřadnic.
	7	Směr textu: úhel Natočení / Podél / Výchozí ENTER <Natočení>	Řádka se objeví po zadání polohy textu v kroku 6. Zadejte bod, kterým bude určeno natočení posledního segmentu odkazové čáry a textu popisu. Pokud vám vyhovuje výchozí natočení textu (ve směru osy X), můžete jen stisknout klávesu ENTER.
	8	Vyberte entitu:	Řádka následuje po volbě <i>Podél</i> v kroku 7. Určete ve výkrese entitu, podle které chcete text popisu natočit. Podle směru určené úsečky provede bonusRC nové nastavení pracovního USS, ve kterém pak proběhne zbytek příkaz. Po ukončení příkazu bonusRC obnoví předchozí USS.
	9	Směr textu:	Řádka se objeví po určení entity v kroku 8. Zadejte bod, kterým definujete natočení textu popisu. BonusRC pracovní nastavení režim pravoúhlého kreslení, takže je snadné zvolit směr rovnoběžně s jednou ze souřadných os aktuálního USS.
Odkaz ke hraně	10	Počátek popisu na entitě:	Řádka se objeví po stisku OK v dialogovém okně <i>bonusRC – Popisy</i> , pokud jste v rámečku <i>Vkládaný objekt</i> zvolili druhou variantu – <i>Odkaz ke hraně</i> . Zadejte počátek popisu na některé entitě. BonusRC vám usnadňuje zadání bodu dočasným nastavením režimu uchopení <i>Uchopit nejbližší</i> . Na začátku popisu bude umístěna krátká úsečka, jejíž velikost je nastavena s ohledem na zadané měřítko výkresu. Pokračování příkazu je shodné s variantou <i>Kružnice s odkazem</i> (viz kroky 6 až 9).
Odkaz do plochy	11	Počátek popisu v ploše:	Řádka se objeví po stisku OK v dialogovém okně <i>bonusRC – Popisy</i> , pokud jste v rámečku <i>Vkládaný objekt</i> zvolili třetí variantu – <i>Odkaz do plochy</i> . Zadejte počátek popisu na ploše uvnitř některé entity. Na začátku popisu bude umístěn malý čtverec, jehož velikost je nastavena s ohledem na zadané měřítko výkresu. Pokračování příkazu je shodné s variantou <i>Kružnice s odkazem</i> (viz kroky 6 až 9).

Odkaz k řezu	12	Počátek řezové čáry:	Řádka se objeví po stisku OK v dialogovém okně <i>bonusRC – Popisy</i> , pokud jste v rámečku <i>Vkládaný objekt zvolili čtvrtou variantu – Odkaz ke znázornění řezu</i> . Zadejte počátek úsečky, která bude znázorňovat řez.
	13	Koncový bod:	Řádka následuje po zadání počátku čáry řezu v kroku 12. Zadejte koncový bod úsečky řezu. BonusRC vám usnadňuje zadání úsečky řezu dočasným nastavením režimu pravoúhlého kreslení. Čára řezu bude vykreslena jako složená křivka s nenulovou šířkou. Tvar křivky simuluje čerchovanou čáru a její uspořádání a šířka jsou nastaveny s ohledem na zadané měřítko výkresu.

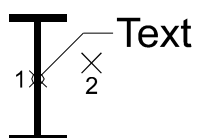
## Význam voleb

Podél	Volba umožňuje natočit poslední segment odkazové čáry a text popisu podle entity ve výkrese. Současná verze programu umožňuje popis natočit jen podle entity typu úsečka. => 8
Poloměr	Volba umožňuje dodatečně změnit poloměr nakreslené kružnice. => 5 a pak znovu 3
poSun	Volba umožňuje dodatečně změnit polohu nakreslené kružnice. => 4 a pak znovu 3

## Rychlý popis

Panel nástrojů:	bPopisy > Rychlý popis 
Klávesnice:	POPIS

Nástroj umožňuje do výkresu rychle vložit odkaz s popisem. Rychlý odkaz je do výkresu vložen jako blok s atributem, přičemž atribut má hodnotu zadaného textu. Velikost rychlého popisu (bloku i atributu) nastavuje bonusRC automaticky podle zadaného měřítka (viz kapitola *Nastavení bonusRC*)



### Základní postup:

- Zadejte text odkazu (na obrázku slovo Text)
- Zadejte bod, ve kterém bude odkaz začínat (na obrázku bod 1)
- Zadejte směr odkazu (na obrázku bod 2)

## Příkazová řádka

1	Vyberte řídicí přímkou nebo ENTER:	Určete ve výkrese předkreslenou úsečku nebo jen stiskněte klávesu ENTER. Řídicí přímkou určuje natočení popisu a textu. Podle směru určené úsečky provede bonusRC nové nastavení pracovního USS, ve kterém pak proběhne celý příkaz. Po ukončení příkazu bonusRC obnoví předchozí USS. Stisk klávesy ENTER má význam souhlasu s aktuálním nastavením USS, bonusRC nebude jeho nastavení měnit.
---	------------------------------------	---

2	Je USS správně natočen? [Ano / Ne] <Ano>:	Řádek se objeví po určení řídicí přímký. Automatické nastavení USS se řídí počátečním a koncovým bodem určené úsečky a pokud neznáte směr této úsečky může být natočení USS jiné než očekáváte. Pokud vám natočení USS vyhovuje, zvolte variantu <i>Ano</i> . Zvolíte-li <i>Ne</i> , bonusRC otočí nabídnutý USS o 180 stupňů.
3	Text <hodnota>:	Zadejte text, který bude do výkresu vložen na konec odkazové čáry.
4	Bod vložení:	Zadejte bod, ve kterém bude začínat odkaz, nejvhodněji na některé entitě objektu, který chcete popsat. BonusRC dočasně nastaví režim uchopení na <i>Uchopit nejbližší</i> , podle potřeby však můžete režim uchopení změnit.
5	Úhel natočení textu:	Zadejte bod. Podle natočení spojnice bodu vložení a zadaného bodu určí bonusRC natočení textu. První úsečka odkazové čáry bude směřovat pod úhlem 45° do kvadrantu, do něhož směřuje i spojnice bodů. Směr druhé úsečky odkazové čáry a směr textu odkazu bude vždy shodný se směrem té osy aktuálního USS, ke které je spojnice bodů v uvedeném kvadrantu nejbližší (s níž svírá nejmenší úhel).

## Přepsat text

Panel nástrojů:	bPopisy > Přepsat text 
Klávesnice:	EDITACE


Nástroj *Přepsat text* umožňuje přepsání textu v entitách typu text, kóta a atribut. Nástroj neumožňuje editovat textové entity, které jsou součástí bloku (je třeba si uvědomit rozdíl mezi entitou text a atribut).

## Příkazová řádka

1	Zadejte nový text <hodnota>:	Do příkazové řádky запиšte nový text, kterým chcete nahradit původní text v entitách typu text, kóta nebo atribut. Pokud spouštíte příkaz poněkoličtější, můžete klávesou ENTER potvrdit hodnotu nabízenou ve špičatých závorkách.
2	Vyberte text, který chcete přepsat (ENTER pro ukončení):	Určete entitu typu text, kóta nebo atribut, jejíž text chcete nahradit hodnotou zadanou v předchozím kroku. Kótu určete nejlépe za její text nebo za kótovací čáru. Řádek se opakuje, takže máte možnost určit více entit, text všech takto postupně určovaných entit bude nastaven na stejnou hodnotu. Určování entit ukončíte zadáním prázdného textu, prostě jen klepněte klávesou ENTER.

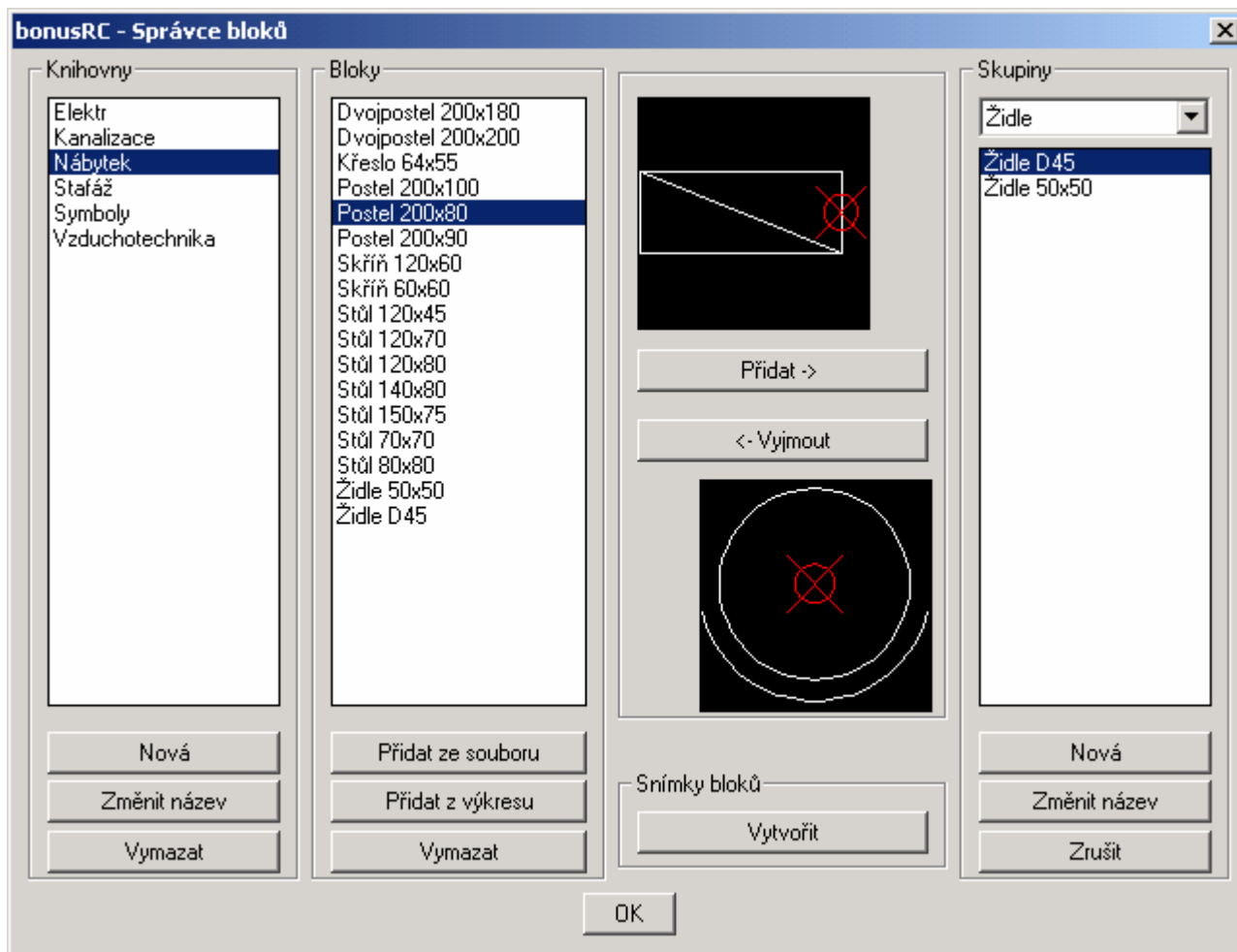
# Panel bBloky

## Správce bloků

Panel nástrojů:	bBloky > Správce bloků 
Klávesnice:	MNG

Zatímco v Bricscadu můžete bloky vkládat do výkresu odkudkoli z pevného disku a nemáte k dispozici žádný nástroj pro jejich přehlednou katalogizaci, správce bloků v bonusRC umožňuje snadné uspořádání bloků do knihoven a skupin.

Po spuštění příkazu se otevře dialogové okno *bonusRC – Správce bloků*:

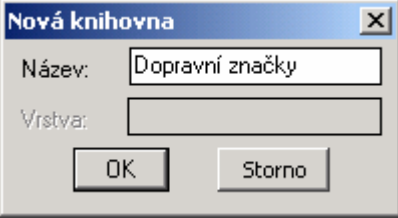
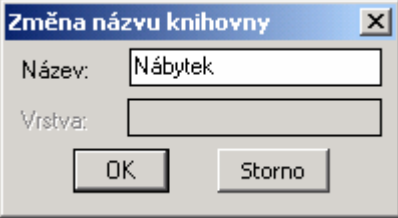
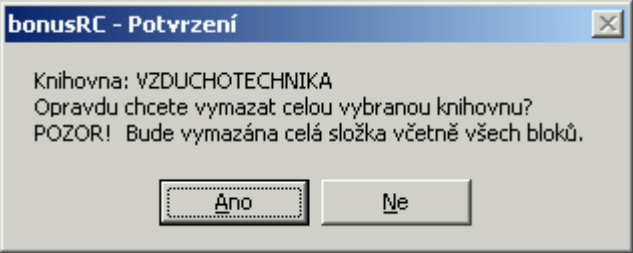


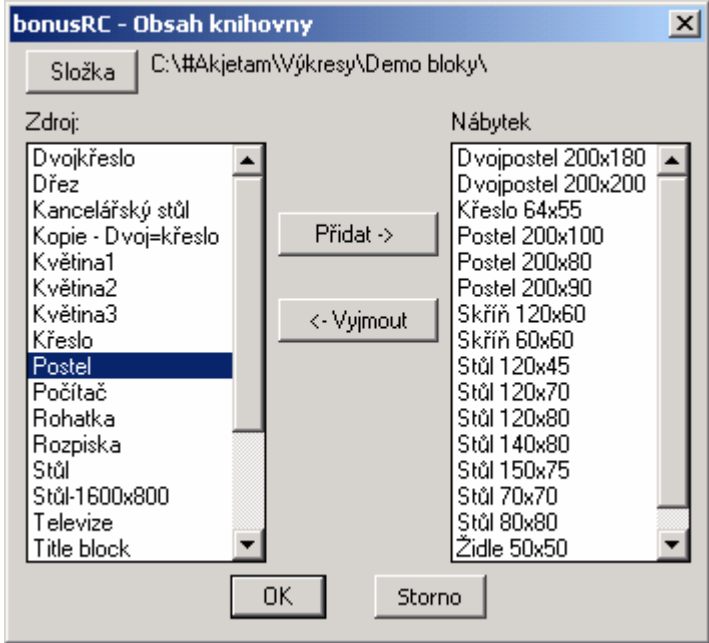
Před používáním je nutné bloky do bonusRC importovat a zařadit je do základní kategorie – knihovny. Bloky můžete importovat odkudkoli z disku, při importu je bonusRC z původního místa zkopíruje do složky, jejíž název se shoduje s názvem knihovny. Pokud tedy budete v budoucnu potřebovat některý blok upravit, musíte otevřít tuto jeho kopii, kterou bonusRC používá při vkládání bloku do výkresu. Původní bloky však zachovejte jako zálohu. Pokud se totiž rozhodnete některé bloky z knihovny vymazat (nebo celou knihovnu), bonusRC vymaže také soubory DWG z odpovídající složky na disku. Pokud byste tedy neměli žádnou zálohu, mohli byste o bloky přijít. Počet vytvořených knihoven není programem nijak omezen. Importované bloky ukládá bonusRC v adresáři \BONUSRC\DWG\ do složek pojmenovaných podle názvu knihovny.

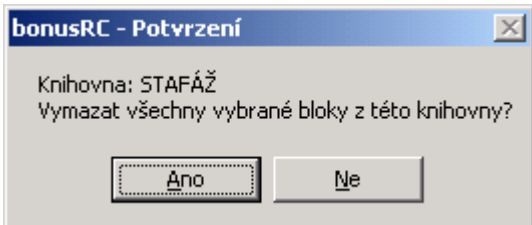
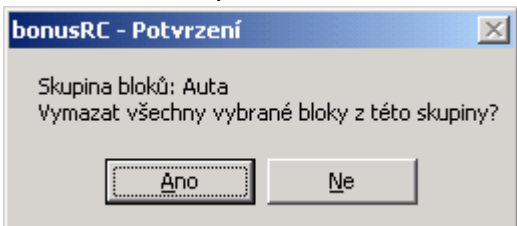
V rámci knihovny můžete bloky dále členit do skupin, např. bloky z knihovny *Nábytek* mohou být rozděleny do skupin *Stoly*, *Židle*, *Skříně* apod. Skupiny sdružují jen názvy bloků vybraných v knihovně a nemají žádný vztah k jejich souborům umístěným na

## Bricscad - Objemové modelování

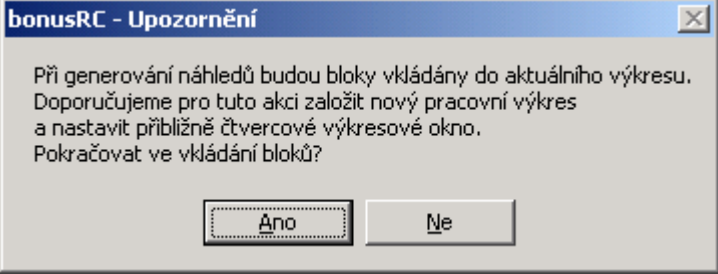
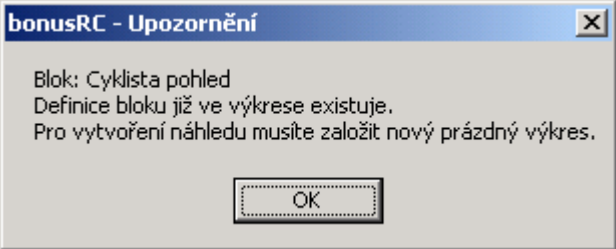
disku. Vymažete-li některé bloky ze skupiny (nebo celou skupinu), bloky na disku zůstanou zachovány a zůstanou stále zařazeny do příslušné knihovny. Počet vytvořených skupin není nijak omezen. Definice skupin bloků ukládá bonusRC ve složce \BONUSRC\DWG\knihovna do souborů skupina.3SK. Slovo *knihovna* symbolizuje název skutečné knihovny a slovo *skupina* název skutečné skupiny. Importované bloky a definice knihoven a skupin mají globální platnost, takže je můžete používat ve kterémkoli výkresu.

Knihovny	V rámečku můžete provádět správu knihoven.
Knihovny > seznam knihoven	V seznamu je zobrazen přehled názvů všech definovaných knihoven.
Knihovny > Nová	<p>Tlačítkem můžete založit novou knihovnu bloků. Po klepnutí na tlačítko se otevře dialogové okno <i>Nová knihovna</i>.</p>  <p>Do pole <i>Název</i> zadejte název nové knihovny a stiskněte <i>OK</i>. Pole <i>Vrstva</i> není přístupné, je použito jen při zakládání nové skupiny.</p> <p>V současné verzi nemá bonusRC nástroj na přejmenování knihovny. Pokud při založení knihovny zapíšete název chybně, musíte knihovnu vymazat a založit ji znovu. Druhou možností je změnit název složky knihovny na disku ve složce \BONUSRC\DWG\.</p>
Knihovny > Změnit název	<p>Po stisku tlačítka se otevře dialogové okno <i>Změna názvu knihovny</i>, ve kterém můžete změnit název knihovny:</p> 
Knihovny > Vymazat	<p>Tlačítkem můžete vymazat vybranou knihovnu. <b>POZOR</b>, když vymažete knihovnu, bonusRC vymaže také všechny soubory DWG a náhledy bloků z odpovídající složky na disku. Před vymazáním knihovny se přesvědčte, že máte příslušné bloky zálohovány. Po klepnutí na tlačítko se otevře dialogové okno <i>BonusRC - Potvrzení</i>.</p>  <p>Chcete-li vymazat knihovnu a všechny bloky v odpovídající diskové složce, klepněte na tlačítko <i>OK</i>.</p>
Bloky	V rámečku můžete provádět správu bloků importovaných do vybrané knihovny.

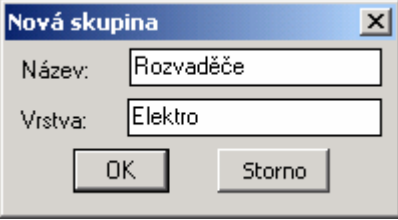

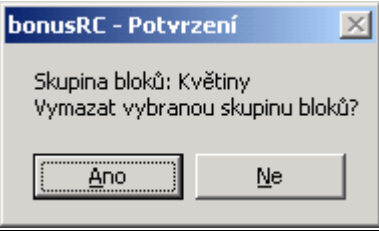
Bloky > <i>seznam bloků</i>	V seznamu je zobrazen přehled názvů všech importovaných bloků. Bloky můžete vybírat myší jednotlivě, nebo hromadně se současně stisknutou klávesou CTRL nebo SHIFT.
Bloky > Přidat ze souboru	<p>Tlačítko umožňuje importovat bloky z diskových souborů. Po klepnutí na tlačítko se otevře dialogové okno <i>bonusRC - Obsah knihovny</i>.</p>  <p>Tlačítkem <i>Složka</i> můžete otevřít dialogové okno, které vám umožní nalistovat patřičnou zdrojovou složku s bloky, vedle tlačítka je zobrazena cesta do této složky. Levý seznam zobrazuje přehled bloků (názvů výkresových souborů DWG) nalezených ve zvolené složce. Pravý seznam zobrazuje přehled vybrané knihovny, do které chcete bloky importovat, název knihovny je uveden nad seznamem. Tlačítkem <i>Přidat</i> můžete bloky vybrané v levém seznamu kopírovat do seznamu knihoven vpravo. Tlačítkem <i>Vyjmout</i> můžete bloky vybrané v pravém seznamu z knihovny vyjmout. Podle potřeby nastavte, které bloky chcete importovat a stiskněte tlačítko <i>OK</i>. Tlačítkem <i>Storno</i> uzavřete dialogové okno, žádný import v tomto případě neproběhne.</p> <p>Po stisku <i>OK</i> načte <i>bonusRC</i> všechny vybrané zdrojové bloky a zkopíruje je do složky s názvem knihovny v adresáři \BONUSRC\DWG\. Aby se importované bloky zobrazovaly v náhledech, musíte nejprve vytvořit jejich snímky.</p> <p>Aby bylo možné bloky vkládat nástrojem <i>Vložit blok z knihovny</i>, musíte pro každou knihovnu založit alespoň jednu skupinu a potřebné bloky do ní zařadit.</p>
Bloky > Přidat z výkresu	<p>Tlačítko umožňuje importovat bloky z aktuálního výkresu. Po klepnutí na tlačítko se otevře dialogové okno <i>bonusRC - Obsah knihovny</i>. Okno je stejné jako v případě importu z diskových souborů, tlačítko <i>Složka</i> je však nepřístupné a levý seznam obsahuje přehled bloků uložených v aktuálním výkresu.</p> <p>Po stisku <i>OK</i> načte <i>bonusRC</i> všechny vybrané zdrojové bloky z aktuálního výkresu a zkopíruje je do složky s</p>

	<p>názvem knihovny v adresáři \BONUSRC\DWG\. Aby se importované bloky zobrazovaly v náhledech, musíte nejprve vytvořit jejich snímky klepnutím na tlačítko <i>Vytvořit</i>.</p> <p>Aby bylo možné bloky vkládat nástrojem <i>Vložit blok z knihovny</i>, musíte pro každou knihovnu založit alespoň jednu skupinu a zařadit do ní potřebné bloky.</p>
Bloky > Vymazat	<p>Tlačítkem můžete z vybrané knihovny vymazat vybrané bloky. POZOR, když vymažete knihovnu, bonusRC vymaže také všechny soubory DWG a náhledy bloků z odpovídající složky na disku. Po klepnutí na tlačítko se otevře dialogové okno <i>BonusRC - Potvrzení</i>.</p>  <p>Chcete-li vymazat vybrané bloky v odpovídající diskové složce, klepněte na tlačítko <i>OK</i>. POZOR, vymazané bloky mohou být stále zařazeny do některých skupin knihovny. Současná verze bonusRC neumožňuje automatické vyjmutí vymazaných bloků ze skupin.</p>
<i>náhled bloku z knihovny</i> (nahore)	<p>Náhled zobrazuje snímek bloku vybraného v seznamu bloků knihovny. Červený symbol v náhledu znázorňuje bod vložení bloku. Pokud se vybraný blok nezobrazuje, musíte vygenerovat jeho snímek klepnutím na tlačítko <i>Vytvořit</i>.</p>
Přidat ->	<p>Tlačítkem <i>Přidat</i> můžete bloky zařazovat do vybrané skupiny. Před klepnutím na tlačítko založte skupinu, zvolte její název z výsuvného seznamu v rámečku <i>Skupiny</i> a v seznamu <i>Bloky</i> vyberte bloky, které do skupiny chcete zařadit.</p> <p>Definice skupiny bloků je uložena ve složce knihovny v souboru <i>skupina.3SK</i>, kde slovo <i>skupina</i> symbolizuje název vybrané skupiny.</p> <p>Stejné bloky mohou být zařazeny do více skupin.</p>
<-Vyjmout	<p>Tlačítkem můžete ze skupiny vyjmout bloky, které jsou vybrány v seznamu bloků v rámečku <i>Skupiny</i>. Vyjmutí bloků ze skupiny nijak neovlivní přítomnost bloků na disku a jejich zařazení do knihovny. Před vyjmutím bloků se otevře dialogové okno, ve kterém můžete svůj záměr potvrdit nebo od něho ustoupit.</p> 


## Bricscad - Objemové modelování

<p>náhled bloku ze skupiny (dole)</p>	<p>Náhled zobrazuje snímek bloku vybraného v seznamu bloků skupiny. Červený symbol v náhledu znázorňuje bod vložení bloku. Pokud se vybraný blok nezobrazuje, musíte vygenerovat jeho snímek klepnutím na tlačítko <i>Vytvořit</i>. POZOR, pro vytvoření snímku musí být blok vybrán v seznamu bloků knihovny, nikoli skupiny.</p>
<p>Snímky bloků &gt; Vytvořit</p>	<p>Tlačítkem můžete vytvořit náhledy bloků vybraných v seznamu <i>Bloky</i>. Po stisku tlačítka se objeví varování:</p>  <p>Doporučujeme před generováním snímků založit nový prázdný výkres. BonusRC při vytváření snímků vkládá bloky do aktuálního výkresu. Pro bloky zakládá pracovní vrstvu s názvem <i>SLD_POM_TEMP</i> a všechny ostatní vrstvy zmrazí. Po úspěšně dokončeném generování bonusRC vrátí výkres do původního stavu a pracovní vrstvu vymaže. Pokud však generování náhledů neproběhne korektně, bonusRC nedokáže obnovit původní stav výkresu, a pokud se vám to stane, budete asi vyděšení, že jste o všechna data přišli. Naštěstí stačí manuálně vymazat pracovní vrstvu <i>SLD_POM_TEMP</i> a rozmrazit vrstvy. V každém případě však aktuální výkres před generováním snímků uložte.</p> <p>Aby vytvořené náhledy optimálně vyplnily celou plochu, která je v dialogových oknech připravena pro jejich zobrazení, otevřete před jejich generováním nové výkresové okno a nastavte ho tak, aby mělo přibližně čtvercový tvar. Na velikosti výkresového okna nezávisí.</p> <p>Pokud před generováním náhledů bonusRC zjistí, že do výkresu potřebuje vložit bloky, jejichž definice již ve výkrese existují, stane se založení nového výkresu nutností, ve stávajícím výkrese generování náhledu takových bloků neproběhne:</p> 
<p>Skupiny</p>	<p>V rámečku můžete provádět správu skupin vybrané knihovny.</p>

## Bricscad - Objemové modelování

Skupiny > <i>výsuvný seznam</i>	Výsuvný seznam obsahuje přehled názvů všech založených skupin vybrané knihovny. Vyberete-li některou skupinu, v seznamu dole se zobrazí přehled všech bloků, které jsou aktuálně do skupiny zařazeny. Aby bylo možné bloky vkládat nástrojem <i>Vložit blok z knihovny</i> , musíte pro každou knihovnu založit alespoň jednu skupinu a potřebné bloky do ní zařadit.
Skupiny > <i>seznam bloků</i>	Seznam zobrazuje přehled bloků, které jsou aktuálně zařazeny do skupiny, jejíž název je zvolen ve výsuvném seznamu nahoře. Bloky můžete vybírat myší jednotlivě, nebo hromadně se současně stisknutou klávesou CTRL nebo SHIFT.
Skupiny > Nová	<p>Tlačítkem můžete založit novou skupinu bloků. Po klepnutí na tlačítko se otevře dialogové okno <i>Nová skupina</i>.</p>  <p>Do pole <i>Název</i> zadejte název nové skupiny, do pole <i>Vrstva</i> název vrstvy, která se bude implicitně používat při vkládání bloků z této skupiny do výkresu. Výchozí název vrstvy je shodný s názvem knihovny, ve které je skupina založena. Po zadání údajů stiskněte <i>OK</i>.</p>
Skupiny > Změnit název	<p>Po stisku tlačítka se otevře dialogové okno <i>Změna názvu skupiny</i>, ve kterém můžete změnit jak název skupiny, tak název vrstvy pro vkládání bloků ze skupiny do výkresu:</p> 
Skupiny > Zrušit	<p>Tlačítkem můžete z knihovny vymazat vybranou skupinu bloků. Zrušení skupiny nijak neovlivní přítomnost bloků na disku a jejich zařazení do knihovny. I v tomto případě bonusRC po klepnutí na tlačítko zobrazí varování, takže máte možnost zrušení skupiny potvrdit nebo od svého záměru ustoupit:</p> 
OK	Tlačítkem uzavřete dialogové okno <i>bonusRC – Správce bloků</i> a ukončíte nástroj.

# Vložit blok z knihovny

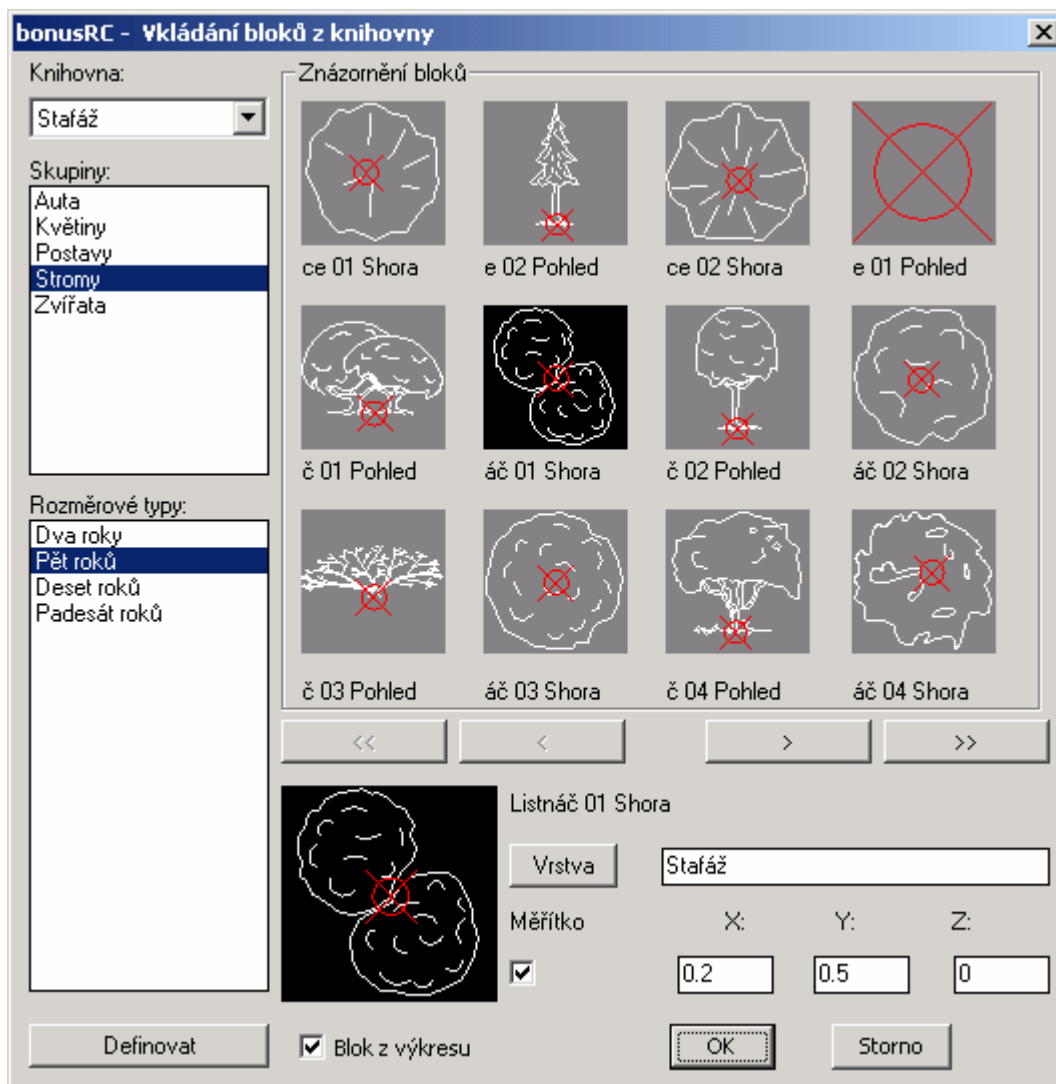
Panel nástrojů:	bBloky > Vložit blok z knihovny 
Klávesnice:	BLO

Nástroj umožňuje vkládat bloky z knihoven bloků definovaných ve správci bloků (viz kapitola *Správce bloků*). Hlavními výhodami nástroje oproti vkládání bloků Bricscadem jsou:

- Přehledná organizace bloků do knihoven a skupin
- Vyhledání bloku jednak prostřednictvím jeho názvu, jednak prostřednictvím jeho dostatečně velkého snímku
- Možnost nastavit výchozí název vrstvy pro bloky skupiny
- Možnost pro každý blok definovat sadu rozměrových typů

Při vkládání bloků neuplatňuje bonusRC měřítko výkresu zadané v dialogovém okně *bonusRC – Nastavení*. Bloky mohou mít různý význam a jejich velikost může a nemusí být závislá na měřítku tisku, někdy dokonce záleží na tom, k jakému účelu se blok použije. Je tedy na vás, jak velký blok nakreslíte, popř. jaké rozměrové typy pro něj nadefinujete.

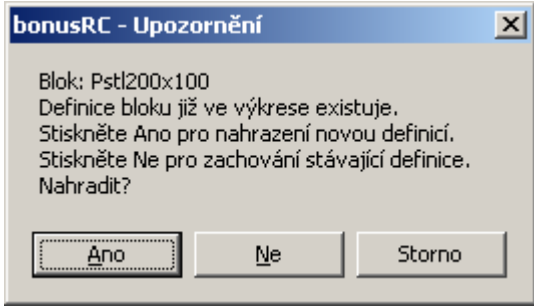
Po spuštění příkazu se otevře dialogové okno *bonusRC – Vkládání bloků z knihovny*:



## Bricscad - Objemové modelování

Knihovna	Výsuvná nabídka obsahuje seznam všech knihoven založených ve správci bloků (totožný se seznamem složek v adresáři \BONUSRC\DWG\, do kterých byly importovány bloky). Když v nabídce zvolíte určitou knihovnu, v seznamu <i>Skupina</i> se zobrazí přehled názvů všech skupin, které oblast obsahuje.
Skupina	V seznamu je zobrazen přehled názvů všech skupin založených ve správci bloků pro vybranou knihovnu. Když v seznamu vyberete některou skupinu, rámečku <i>Znázornění bloků</i> se zobrazí náhledy snímků všech bloků, které jsou do skupiny zařazeny a pro které byly náhledy vytvořeny.
Znázornění bloků	Rámeček obsahuje náhledy snímků všech bloků vybrané skupiny. Pod každým náhledem je zobrazen název bloku. Je-li název bloku tak dlouhý, že jej nelze celý zobrazit, je vidět jen konec názvu, podle něhož je zpravidla nejsnazší blok identifikovat. Dialogové okno zobrazuje vždy jen 12 bloků, je-li ve skupině bloků více, můžete seznamem listovat pomocí tlačítek <<, <, > a >>. Blok můžete vybrat, když na něj klepnete myší. Vyberete-li blok, v seznamu <i>Rozměrové typy</i> se zobrazí seznam všech rozměrových typů, které jsou pro vybraný blok definovány.
tlačítka <<, <, >, >>	Tlačítka < a > umožňují procházet seznamem bloků (tj. náhledy bloků) o stránku (o dvanáct bloků) vzad a vpřed. Tlačítka << a >> umožňují rychlý posun na začátek nebo konec seznamu bloků skupiny.
Vrstva	V textovém poli se nabízí název výchozí vrstvy, která byla pro skupinu bloků definována ve správci bloků. Název vrstvy můžete upravit přímo v editačním poli, nebo můžete klepnout na tlačítko <i>Vrstva</i> a zvolit vrstvu ze seznamu vrstev nalezených v aktuálním výkresu. Blok bude vložen do vrstvy, jejíž název bude v okamžiku vložení zadán v editačním poli. Pokud zadaná vrstva neexistuje, bonusRC ji založí.
Měřítko	Není-li přepínač zaškrtnut, blok se do výkresu vloží v jeho původní velikosti. Pokud přepínač zaškrtnete, můžete v polích X, Y a Z zadat poměry zvětšení/zmenšení ve směrech souřadných os. Když vyberete rozměrový typ bloku ze seznamu <i>Rozměrové typy</i> , přepínač se automaticky zapne.
X, Y, Z	V polích můžete zadat poměr zvětšení bloku ve směrech jednotlivých souřadných os. Pole jsou přístupná jen tehdy, zaškrtnete-li přepínač <i>Měřítko</i> . Když v seznamu <i>Typy</i> vyberete některý rozměrový typ, do polí se automaticky dosadí předdefinované rozměry načtené ze zvoleného typu.
Rozměrové typy	V seznamu je zobrazen přehled názvů rozměrových typů nadefinovaných pro vybraný blok. Když některý název vyberete, automaticky se zaškrtně přepínač měřítko a v polích X, Y a Z se zobrazí poměry zvětšení, které název typu reprezentuje. Seznam typů můžete doplňovat a upravovat po klepnutí na tlačítko <i>Definovat</i> .
Definovat	Tlačítkem otevřete dialogové okno <i>bonusRC – Typy bloků</i> , ve kterém můžete upravovat seznam rozměrových typů vybraného bloku (viz samostatný popis níže).

## Bricscad - Objemové modelování

Blok z výkresu	<p>Když budete vkládat blok, který už byl do výkresu dříve vložen, objeví se následující varování:</p>  <p>Zvolíte-li <i>Ano</i>, vložením bloku změníte definici stejně pojmenovaného bloku ve výkrese a tím také všechny instance bloku, které jsou ve výkrese zobrazeny. Zvolíte-li <i>Ne</i>, definice bloku načtená z disku bude ignorována a do výkresu vložíte novou instanci stejně pojmenovaného bloku z výkresu.</p> <p>Chcete-li předejít zobrazování tohoto varování, zaškrtněte přepínač <i>Blok z výkresu</i>, program pak bude bez dotazu dávat přednost blokům jejichž definice nalezne ve výkrese.</p>
OK	Tlačítkem potvrdíte nastavení, uzavřete dialogové okno a spustíte vlastní vložení bloku.
Storno	Tlačítkem můžete přerušit příkaz.

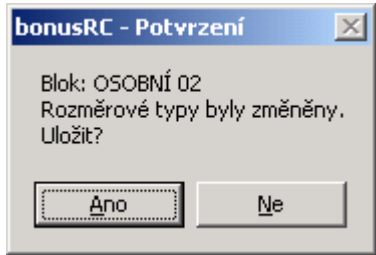
Po klepnutí na tlačítko *Definovat* v dialogovém okně *bonusRC - Vkládání bloků z knihovny* se otevře dialogové okno *bonusRC - Typy bloků*, ve kterém můžete definovat rozměrové typy vybraného bloku, a tak výrazně zjednodušit jeho vkládání podle potřeby v několika různých rozměrech.

Definice typů ukládá *bonusRC* ve složce `\BONUSRC\DWG\knihovna` do souborů *skupina.3SK*. Slovo *knihovna* symbolizuje název vybrané knihovny a slovo *skupina* název vybrané skupiny.



název bloku	Na první řádce je vytištěn název bloku, který byl vybrán v dialogovém okně <i>bonusRC - Vkládání bloků z knihovny</i> před klepnutím na tlačítko <i>Definovat</i> . Pro tento blok budete připravovat rozměrové typy.
-------------	---

## Bricscad - Objemové modelování

seznam typů	V seznamu je zobrazen přehled již definovaných typů. V levém sloupci je název typu, který reprezentuje konkrétní poměry zvětšení bloku v dialogovém okně <i>bonusRC - Vkládání bloků z knihovny</i> , v dalších sloupcích zadané poměry zvětšení ve směru jednotlivých souřadných os. Když některý typ vyberete, objeví se jeho poměry zvětšení v editačních polích X, Y a Z.
pole pro název typu	Do pole запиšte název rozměrového typu a po zadání poměrů zvětšení v polích X, Y a Z klepněte na tlačítko <i>Přidat</i> . Nový typ se objeví na konci seznamu.
Přidat	Tlačítkem zařadíte nový rozměrový typ na konec seznamu.
X, Y, Z	Do polí zadejte poměry zvětšení v směrech souřadných os a po zadání názvu rozměrového typu v textovém poli nahoře klepněte na tlačítko <i>Přidat</i> . Nový typ se objeví na konci seznamu.
Změnit	Pokud místo tlačítka <i>Přidat</i> stisknete tlačítko <i>Změnit</i> , zadané hodnoty nebudou přidány na konec seznamu, ale nahradí aktuálně vybraný rozměrový typ.
Vymazat	Tlačítkem můžete vybraný rozměrový typ ze seznamu odstranit. POZOR, odstranění typu proběhne bez dalších dotazů.
ABCD	Tlačítko umožňuje typy v seznamu setřídit vzestupně podle abecedy. Sestupné ani manuální třídění rozměrových typů není v současné verzi programu k dispozici.
OK	Tlačítkem potvrdíte provedené změny a uzavřete dialogové okno. BonusRC ještě zobrazí dialogové okno, ve kterém můžete vyjádřit souhlas s uložením změn do souboru, nebo provedené změny stornovat. 
Storno	Tlačítkem můžete uzavřít dialogové okno bez uložení provedených změn do souboru.

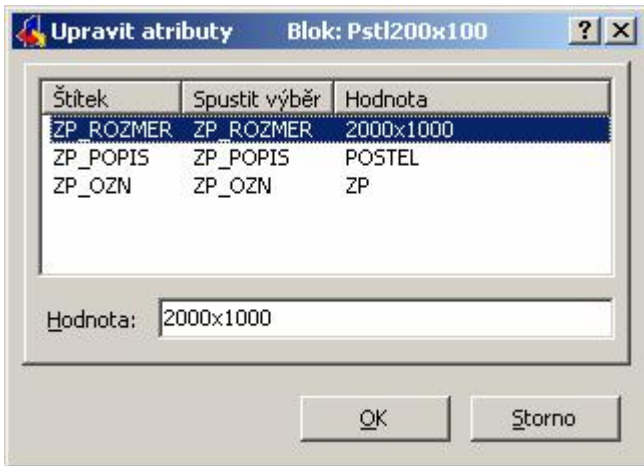
## Příkazová řádka

1	Vztažný bod:	Bloky se často umísťují relativně vzhledem k nějakému bodu ve výkresu, např. umyvadlo vzhledem k rohu stěny. Bricscad umožňuje zadávat relativní souřadnice (pomocí znaku @) k naposledy zadanému bodu, budete-li ale vkládat blok nástrojem Bricscadu, nebudete moci zpravidla použít zadání relativních souřadnic, protože souřadnice naposledy zadaného bodu buďto nebudou známé nebo nebudou vyhovovat. Vztažný bod zadaný v tomto kroku se v dalším postupu stane tím naposledy zadaným a umístění bloku pomocí relativních souřadnic už bude snadné. Pokud neplánujete při vkládání bloku použít relativní souřadnice, zadejte vztažný bod v místě vložení bloku.
2	Bod vložení:	Zadejte bod vložení, nejlépe relativně k naposledy zadanému bodu, kterým je vztažný bod z kroku 1. Pokud jste vztažný bod zadali v místě vložení, klepněte jen pravým tlačítkem myši nebo stiskněte klávesu ENTER.


## Bricscad - Objemové modelování

3	Úhel natočení:	Číselně nebo myší zadejte natočení bloku kolem jeho bodu vložení. BonusRC vloží vybraný blok do výkresu. Rozměry bloku jsou nastaveny podle hodnot zadaných v dialogovém okně <i>bonusRC – Vkládání bloků z knihovny</i> .
---	----------------	--

V případě, že vložený blok obsahuje definice atributů, otevře se dialogové okno *Upravit atributy bloku*, ve kterém můžete zadat nebo změnit hodnoty atributů. Jedná se o dialogové okno Bricscadu, jeho popis naleznete v uživatelské příručce Bricscadu.



## Změnit měřítka bloků

Panel nástrojů:	bBloky > Změnit měřítka bloků 
Klávesnice:	ZM-BLKS


Nástroj umožňuje rychlé hromadné zvětšení nebo zmenšení všech výskytů určeného bloku.

## Příkazová řádka

1	Vyberte jednu instanci bloku:	Myší určete jeden z bloků jejichž velikost chcete změnit.
2	Zadejte faktor měřítka <1.00000>:	Zadejte poměr v jakém se má změnit velikost bloků. Zadáte-li hodnotu větší než 1, bonusRC bloky zvětší, zadáte-li hodnotu menší než 1, bloky budou zmenšeny. Stejný faktor měřítka bude použit pro změnu velikosti bloků ve všech směrech souřadných os. BonusRC zjistí název definice bloku, který jste určili, ve výkrese vyhledá všechny ostatní výskyty tohoto bloku a změní jejich velikost v zadaném poměru.

Uvedené příkazové řádky se stále opakují, takže v rámci jediného spuštění příkazu můžete postupně upravit velikost více různě pojmenovaných bloků.

## Práce s bloky

Panel nástrojů:	bBloky > Práce s bloky 
Klávesnice:	MNP

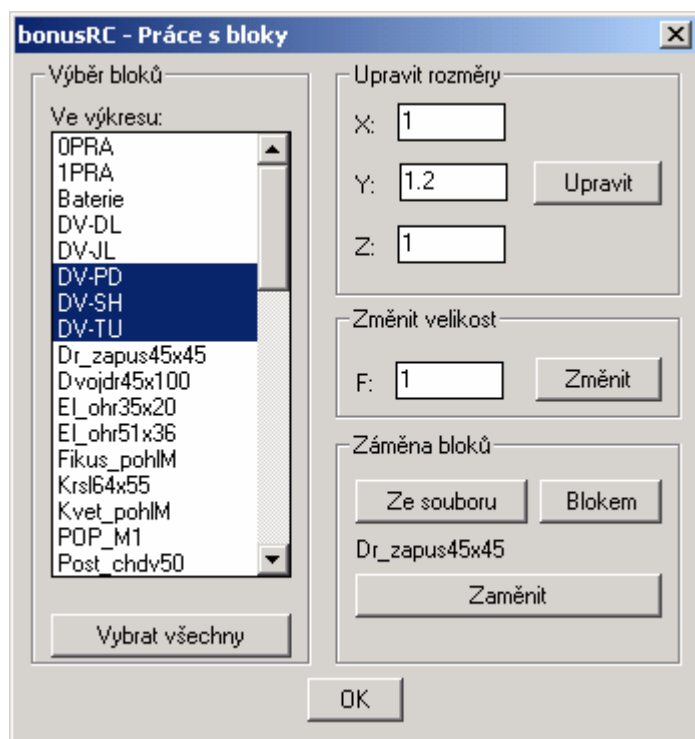
Nástroj umožňuje přehledným způsobem provádět úpravy bloků vložených do výkresu:

- Měnit hromadně rozměry bloků nezávisle ve směrech souřadných os
- Měnit hromadně velikost vybraných bloků

## Bricscad - Objemové modelování

- Nahrazovat vybrané bloky jinými bloky načtenými z diskového souboru nebo z aktuálního výkresu

Po spuštění příkazu se otevře dialogové okno *bonusRC – Práce s bloky*:










Výběr bloků	V rámečku můžete vybrat bloky, které chcete upravit.
Ve výkresu	V seznamu je přehled všech bloků, které jsou vloženy do aktuálního výkresu (tj. mají v něm nejméně jednu instanci). Vyberte (zvýrazněte) bloky, které chcete upravit. Více bloků můžete vybrat myší se současně stisknutou klávesou CTRL nebo SHIFT.
Vybrat všechny	Stisknete-li tlačítko, vyberete pro následné úpravy všechny bloky uvedené v seznamu <i>Z výkresu</i> .
Upravit rozměry	V rámečku můžete provést úpravu jednotlivých rozměrů vybraných bloků.
X, Y, Z	Do polí zadejte poměry, jakými chcete násobit originální rozměry vybraných bloků. Změna velikosti neprobíhá v aktuálním USS, ale vzhledem k systému souřadnic, ve kterém byl blok vytvořen. Pokud tedy např. obdélníkový stůl nakreslíte hranami rovnoběžně s osami systému souřadnic, vytvoříte z něho blok, a ten pak vložíte do výkresu, budou jeho rozměry vždy změněny ve směru jeho hran bez ohledu na to, jak je ve výkrese natočen. Poměry zvětšení nebo zmenšení jsou vztaženy k originálním rozměrům definic bloků, tj. k velikosti bloků při jejich vytvoření. Bloky budou zvětšeny resp. zmenšeny vzhledem k bodům jejich vložení do výkresu.
Upravit	Tlačítkem provedete změnu rozměrů vybraných bloků.
Změnit velikost	V rámečku můžete změnit velikost vybraných bloků, stejným poměrem ve všech směrech.

## Bricscad - Objemové modelování

F	<p>Do pole zadejte poměr jakým chcete násobit aktuální rozměry vybraných bloků.</p> <p>Poměr zvětšení nebo zmenšení je vztažen k aktuálním rozměrům bloků, tj. k aktuálním velikostem bloků ve výkrese. Bloky budou zvětšeny resp. zmenšeny vzhledem k bodům jejich vložení do výkresu.</p>
Změnit	Tlačítkem provedete změnu velikosti vybraných bloků.
Záměna bloku	V rámečku můžete vybrané bloky hromadně nahradit jediným blokem načteným z výkresu nebo z externího souboru.
Ze souboru	<p>Stisknete-li tlačítko, otevře se dialogové okno, v němž můžete nalistovat příslušnou složku a otevřít výkresový soubor DWG s blokem, který chcete použít při záměně.</p> <p>Název načteného bloku je zobrazen pod tlačítkem.</p>
Blokem	<p>Stisknete-li tlačítko, otevře se dialogové okno se seznamem definic bloků aktuálního výkresu, z něhož můžete vybrat blok, který bude použit při záměně.</p> <p>Název vybraného bloku je zobrazen pod tlačítkem.</p>
Zaměnit	<p>Tlačítkem spustíte záměnu bloků. Při záměně bonusRC dodržuje polohu, natočení původního bloku a poměr velikosti bloku ve směrech souřadných os vzhledem k originálním rozměrům definice bloku. Pokud tedy definice zaměňovaných bloků nemají stejné rozměry, aktuální velikost výskytů bloků ve výkrese nezůstane po záměně zachována.</p> <p>Pokud nahrazujete bloky, které obsahují rozdílné definice atributů otevře se dialogové okno s příslušným varováním.</p> <div data-bbox="354 1086 949 1361" data-label="Image"> </div> <p>Pokud dobře víte, co děláte, klepněte na tlačítko <i>Ano</i>. Tlačítkem <i>Ne</i>, můžete zabránit záměně bloků, jejichž názvy jsou v okně vytištěny a pokračovat se zaměňováním dalších vybraných bloků.</p>

## Panel bSouřadnicové systémy

Panel nástrojů obsahuje nástroje pro rychlé nastavování uživatelských systémů souřadnic. Všechny zahrnuté nástroje jsou dostupné přímo v Bricscadu, ovšem pouze prostřednictvím příkazu USS. Přestože se jedná o velmi frekventované nástroje, nemají v prostředí Bricscadu žádnou grafickou reprezentaci.







	Nástroj bez dalších dotazů provede nastavení globálního systému souřadnic GSS. Tuto akci symbolizuje obrázek zeměkoule v pravém horním rohu ikony.
	Nástroj bez dalších dotazů provede nastavení předchozího systému souřadnic. Bricscad umožňuje návrat jen k jednomu předchozímu USS, chcete-li zachovat nastavení více USS, musíte je ukládat do výkresu prostřednictvím průzkumníka systémů souřadnic.
	Nástroj provede posun počátku USS do bodu, k jehož zadání vás Bricscad vyzve. Při posunu USS nedojde k žádnému natočení USS.
	Nástroj provede nastavení USS podle směru entity k jejímuž určení vás Bricscad vyzve. Nástroj provede jak posun USS do počátku určené entity, tak jeho natočení podle směru entity.
	Nástroj bez dalších dotazů provede nastavení USS podle aktuálního pohledu. Tuto akci symbolizuje obrázek očí v pravém horním rohu ikony.
	Nástroj provede nastavení USS pomocí třech bodů, k jejichž zadání vás Bricscad vyzve. Prvním zadaným bodem definujete počátek nového USS, spojnicí prvního a druhého bodu určujete směr osy X a třetím bodem polohu roviny XY.
	Nástrojem spustíte příkaz USS.










Podobný postup při používání příkazu USS naleznete v uživatelské příručce programu Bricscad.

## Panel bFiltry

Panel nástrojů *bFiltry* obsahuje nástroje pro snadné používání filtrů souřadnic. BricsCad umožňuje souřadnice filtrovat jen přímým zápisem hodnot *.x*, *.y*, *.z*, *.xy*, *.xz* a *.yz* do příkazové řádky. Přestože je filtrování souřadnic velmi frekventovanou metodou zadávání souřadnic, nemá zadání filtrů v prostředí BricsCadu žádnou grafickou reprezentaci.







Filtrování souřadnic je metoda, jak zadání souřadnic jednoho bodu rozdělit do dvou resp. třech kroků (postupným zadáním dvou nebo třech pracovních bodů) v případě, že přímé zadání bodu by bylo komplikované a dílčí souřadnice lze snadno získat dvojnásobně resp. trojnásobně uchopením za entity, které již jsou ve výkrese nakresleny.

	Nástroj spustí filtrování souřadnice X. Z prvního zadaného bodu použije BricsCad jen souřadnici X1 a bude požadovat zadání druhého bodu, ze kterého použije souřadnice Y2 a Z2. Výsledný bod bude mít tedy souřadnice X1,Y2,Z2.
	Nástroj spustí filtrování souřadnice Y. Z prvního zadaného bodu použije BricsCad jen souřadnici Y1 a bude požadovat zadání druhého bodu, ze kterého použije souřadnice X2 a Z2. Výsledný bod bude mít tedy souřadnice X2,Y1,Z2.
	Nástroj spustí filtrování souřadnice Z. Z prvního zadaného bodu použije BricsCad jen souřadnici Z1 a bude požadovat zadání druhého bodu, ze kterého použije souřadnice X2 a Y2. Výsledný bod bude mít tedy souřadnice X2,Y2,Z1.
	Nástroj spustí filtrování souřadnic X a Y. Z prvního zadaného bodu použije BricsCad jen souřadnice X a Y a bude požadovat zadání druhého bodu, ze kterého použije souřadnici Z. Výsledný bod bude mít tedy souřadnice X1,Y1,Z2.
	Nástroj spustí filtrování souřadnic X a Z. Z prvního zadaného bodu použije BricsCad jen souřadnice X a Z a bude požadovat zadání druhého bodu, ze kterého použije souřadnici Y. Výsledný bod bude mít tedy souřadnice X1,Y2,Z1.
	Nástroj spustí filtrování souřadnic Y a Z. Z prvního zadaného bodu použije BricsCad jen souřadnice Y a Z a bude požadovat zadání druhého bodu, ze kterého použije souřadnici X. Výsledný bod bude mít tedy souřadnice X2,Y1,Z1.

Použijete-li filtr , , resp.  můžete po zadání prvního pracovního bodu zvolit další filtrování  nebo ,  nebo , resp.  nebo  a tak rozdělit zadání jediného bodu do třech samostatných kroků.

## Panel bTyp stínování

Panel nástrojů *bTyp stínování* obsahuje nástroje pro rychlé nastavování způsobu zobrazování entit v aktuálním výřezu. Všechny zahrnuté nástroje jsou dostupné přímo v Bricscadu, ovšem pouze prostřednictvím příkazu STINTYP (\_SHADEMODE).

	Nástrojem <i>2D Drát</i> nastavíte drátové zobrazení. Tento nástroj určitě uvítáte po zobrazení skrytých hran nástrojem SKRÝT (_HIDE) a po renderování pohledu nástrojem STÍNOVAT (_SHADE).
	Nástrojem <i>Skryté hrany</i> nastavíte zobrazení, při kterém nebude Bricscad zobrazovat zakryté hrany těles.
	Nástrojem <i>Ploché</i> nastavíte ve výřezu jednoduché renderování bez vyhlazování hran mezi plochami těles.
	Nástrojem <i>Ploché s hranami</i> nastavíte ve výřezu jednoduché renderování bez vyhlazování hran mezi plochami těles se zvýrazněním obrysu těles jejich vlastní barvou.
	Nástrojem <i>Goraudovo</i> nastavíte ve výřezu renderování s vyhlazením hran mezi plochami těles.
	Nástrojem <i>Goraudovo s hranami</i> nastavíte ve výřezu renderování s vyhlazením hran mezi plochami těles a se zvýrazněním obrysů ploch barvou těles.

