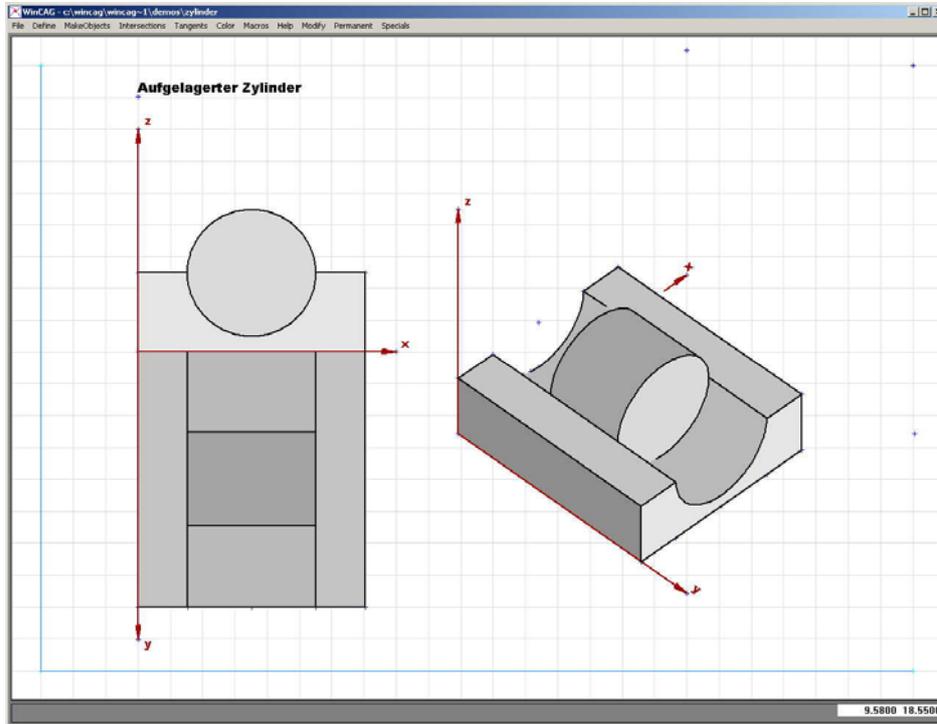


4.2 Beschriften

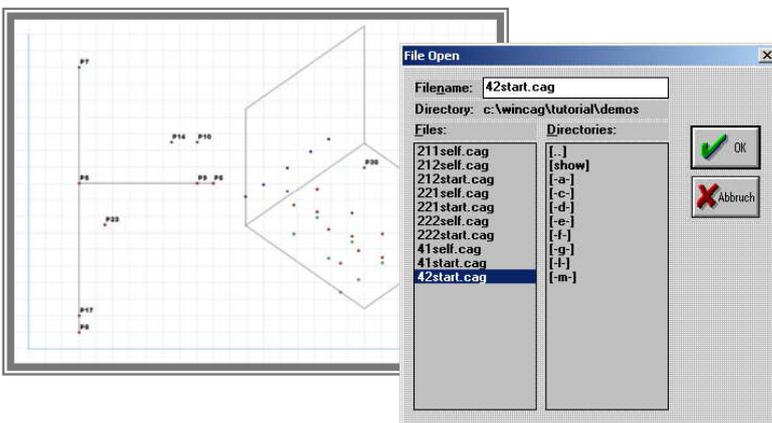


Programm starten: Auf  **doppelklicken.**

Ctrl Alt N

Datei laden:

File ▶ Load



Directories: „demos“
Files: „42start.cag“ auswählen,

OK

Hilfslinien einblenden:

Specials ▶ Set Last

Last Eingabe		
Point	80	<input type="text" value="80"/>
Line	24	<input type="text" value="24"/>
Circle	1	<input type="text" value="1"/>
Ellipse	4	<input type="text" value="4"/>
Spline	0	<input type="text" value="0"/>

alle Werte auf 0 setzen

Specials ▶ select active layers

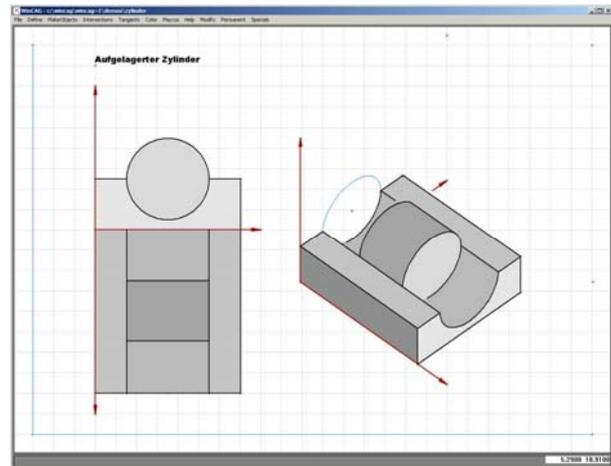
Layervorgabe	
Layer 1	<input checked="" type="checkbox"/>
Layer 2	<input checked="" type="checkbox"/>
Layer 3	<input checked="" type="checkbox"/>
Layer 4	<input type="checkbox"/>
Layer 5	<input type="checkbox"/>
Layer 6	<input type="checkbox"/>
Layer 7	<input type="checkbox"/>
Layer 8	<input type="checkbox"/>
Layer 9	<input type="checkbox"/>
Layer 10	<input type="checkbox"/>
Layer 11	<input type="checkbox"/>
Layer 12	<input type="checkbox"/>
Layer 13	<input type="checkbox"/>
Layer 14	<input type="checkbox"/>
Layer 15	<input type="checkbox"/>
Layer 16	<input checked="" type="checkbox"/>
Vorlage	<input type="checkbox"/>

Die Beschriftung wird auf Layer 3 angelegt.

**Vorlage ausschalten,
Layer 1 einschalten,
Layer 2 einschalten,
Layer 3 einschalten,**

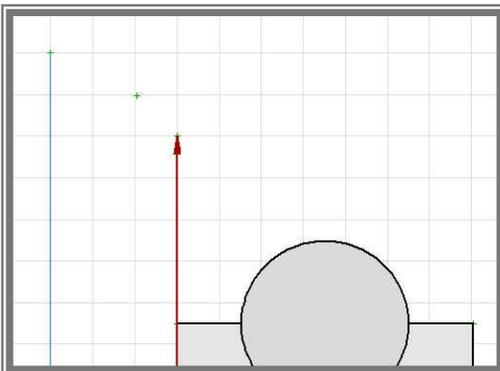
OK

Titel



Die Lage der Beschriftungszeile wird an einen Bezugspunkt fixiert.
 Wenn dieser Punkt frei beweglich ist, kann damit auch die Beschriftung verschoben werden.
 Außerdem wird nach der Startposition der Schrift gefragt, die relativ zu dem Bezugspunkt gewählt wird. Sie liegt links unten vor der Schrift.

Define ▶ Point



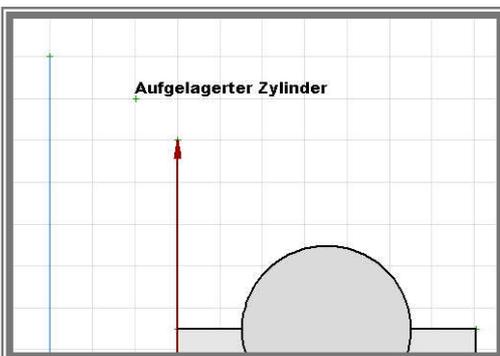
>Select Point

x=2, y=18

{ P 81 }

Esc

Color ▶ Script (Write)



>link to point Get Point:

P81

>Select start position for Script

Hier kann jede beliebige Stelle als Startposition für die Schrift angegeben werden.

In die Nähe von P 81 klicken

>horizontal direction? Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja

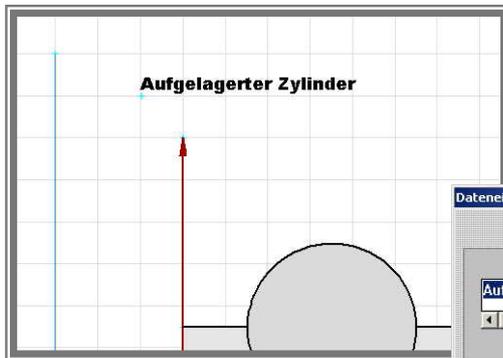


Script String:
Aufgelagerter Zylinder

OK

ESC

Modify ▶ Script



>Select start of script

In die Nähe der Startposition der Beschriftung klicken

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja



Skriptgröße 0.6
offset-x 0.000
offset-y 0.000

Layer 4

OK

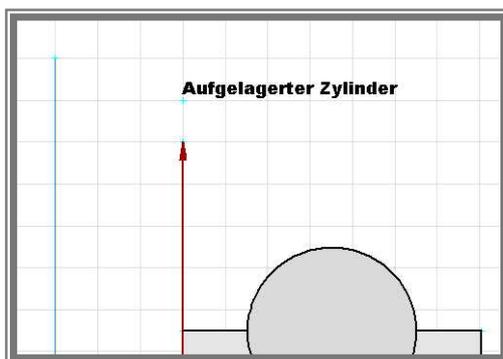
Die Startposition der Beschriftung wird auf den Bezugspunkt P 81 gelegt.

Layer 3 mit Layernummer 4

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja

Modify ▶ Point



>FndPo1: Select given Point

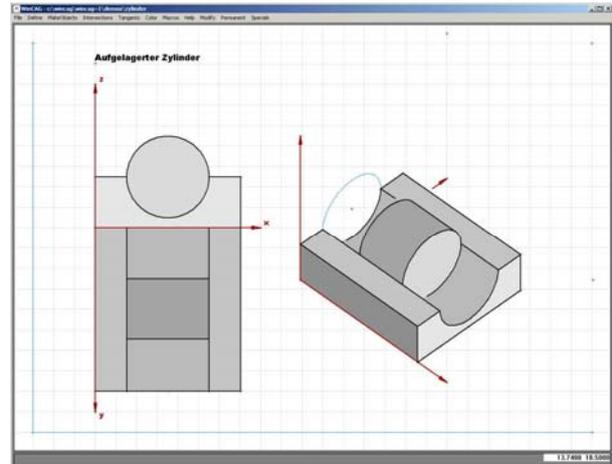
P81, linke Maustaste festhalten

>:Move mouse

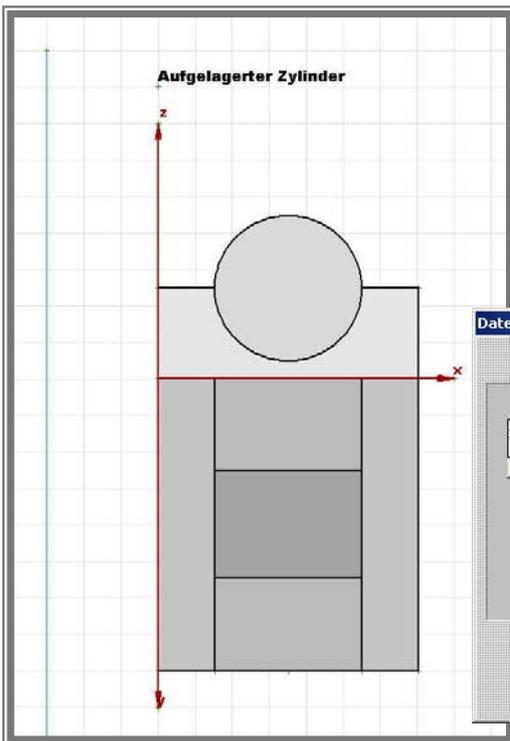
P81 auf x=3, y=18 schieben

Esc

Grundriss-, Aufriss-Achsen



Color ▶ Script (Write)



>link to point Get Point:

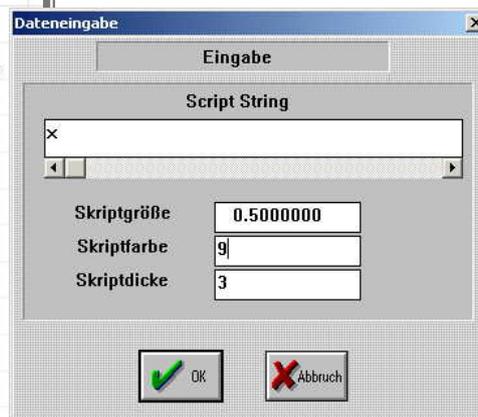
P6

>Select start position for Script

In die Nähe von P 6 klicken

>horizontal direction? Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja



Script String: x

Skriptfarbe: 9

OK

>link to point Get Point:

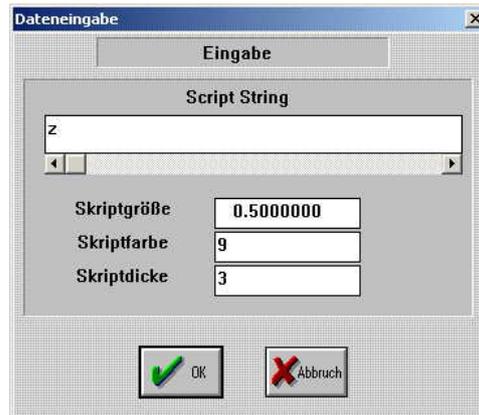
P7

>Select start position for Script

In die Nähe von P 7 klicken

>horizontal direction? Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja



Script String: z

Skriptfarbe: 9

OK

>link to point Get Point:

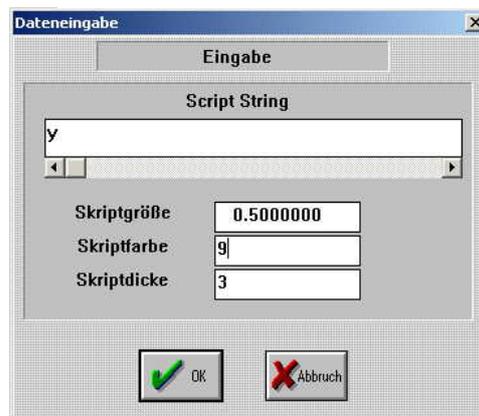
P8

>Select start position for Script

In die Nähe von P 8 klicken

>horizontal direction? Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja



Script String: y

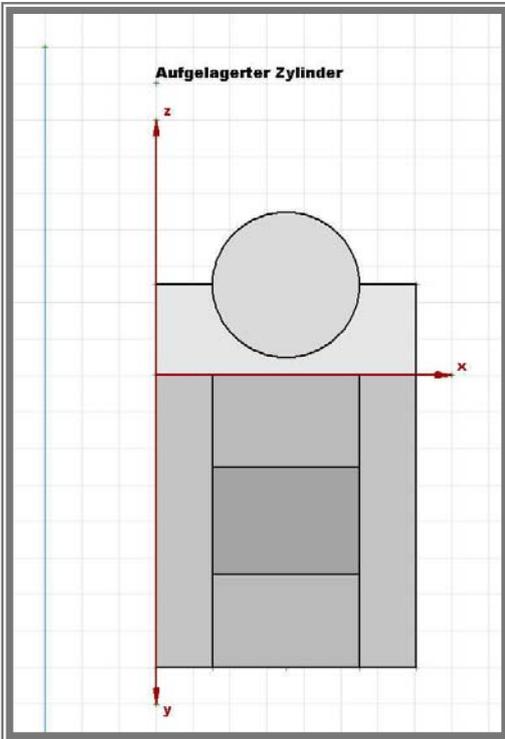
Skriptfarbe: 9

OK

esc

Die Startpositionen der Achsen-Beschriftungen werden jetzt korrigiert, die Bezugspunkte bleiben dabei unverändert.

Modify ▶ Script



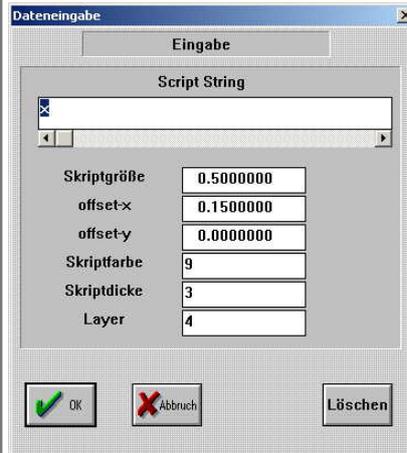
>Select start of script

Links unten vor "x".

In die Nähe des Startpunktes von „x“ klicken

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja



offset-x 0.1500

offset-y 0.0000

Layer 4

OK

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja

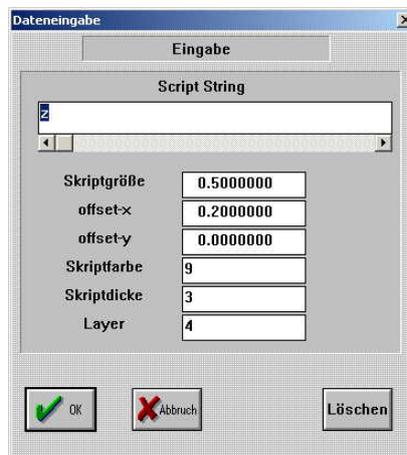
Modify ▶ Script

>Select start of script

In die Nähe des Startpunktes von „z“ klicken

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja



offset-x 0.2000

offset-y 0.0000

Layer 4

OK

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

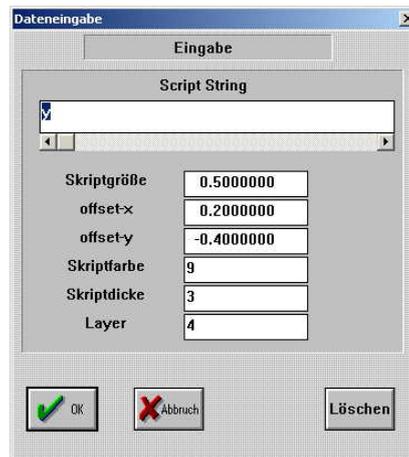
Ja

Modify ▶ Script

>Select start of script

In die Nähe des Startpunktes von „y“ klicken

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

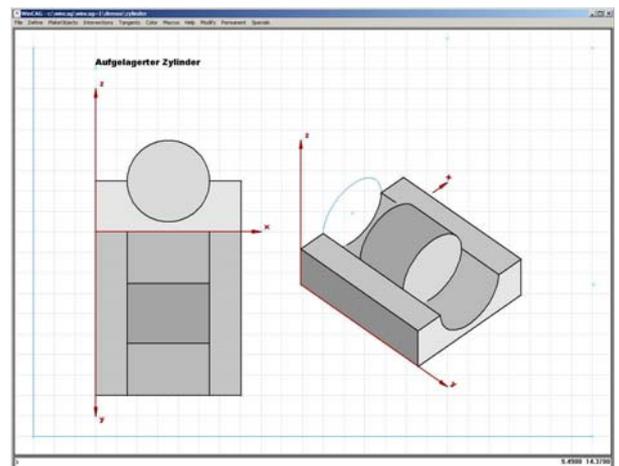
Ja

offset-x 0.2000
offset-y -0.4000

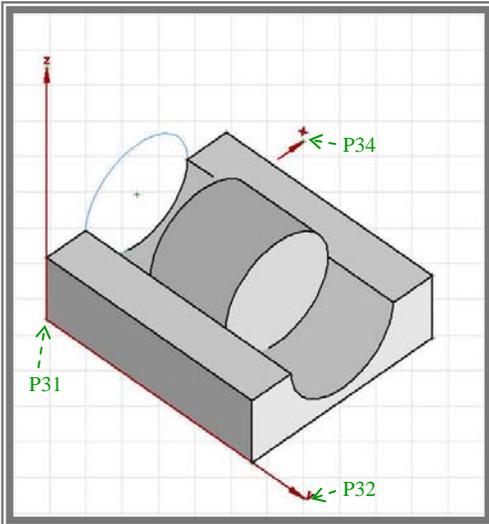
Layer 4

OK

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

JaAxonometrie-Achsen

Color ▶ Script (Write)



>link to point Get Point:

P34

>Select start position for Script

In die Nähe von P34 klicken

>horizontal direction? Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Nein

>FndPo1: Select given Point

P31

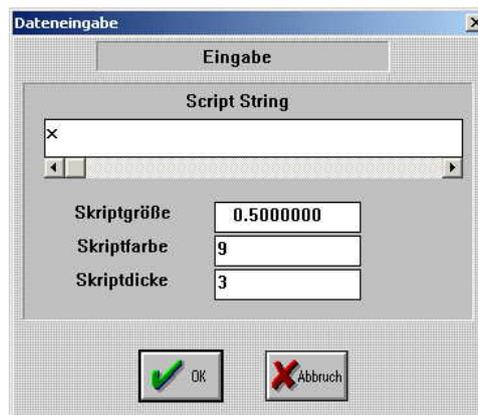
>FndPo1: More Points! Hit RETURN

Linke Maustaste

>FndPo1 Punkt 31 O.K. Ja/Nein - linke/rechte Maus

Linke Maustaste

>FndPo1: Select given Point

P34

Script String: x

Skriptfarbe: 9

OK

>link to point Get Point:

P32

>Select start position for Script

In die Nähe von P32 klicken

>horizontal direction? Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Nein

>FndPo1: Select given Point

P31

>FndPo1: More Points! Hit RETURN

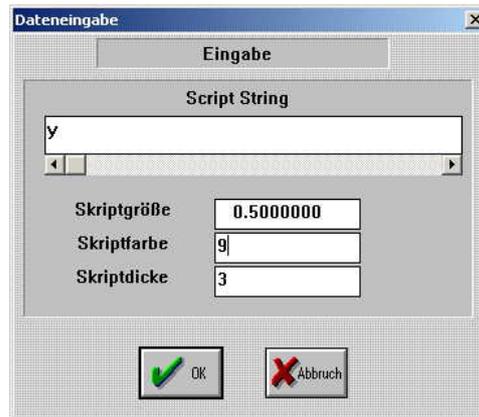
Linke Maustaste

>FndPo1 Punkt 31 O.K. Ja/Nein - linke/rechte Maus

Linke Maustaste

>FndPo1: Select given Point

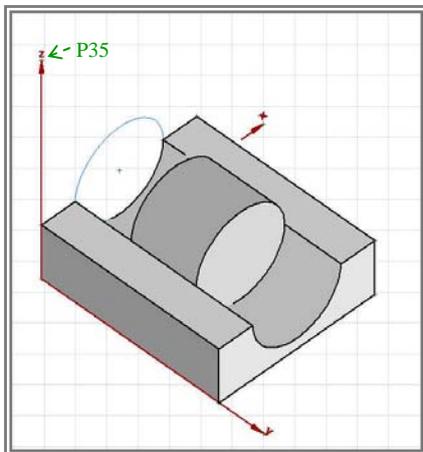
P32



Script String: y

Skriptfarbe: 9

OK



>link to point Get Point:

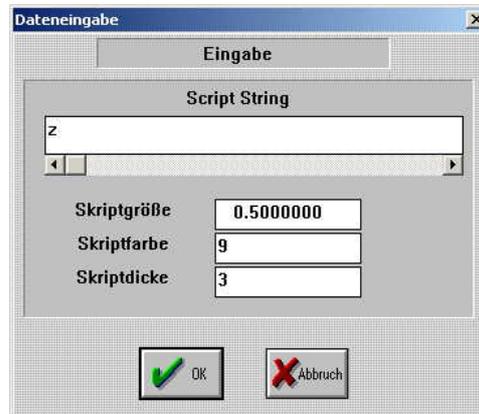
P35

>Select start position for Script

In die Nähe von P35 klicken

>horizontal direction? Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja



Script String: z

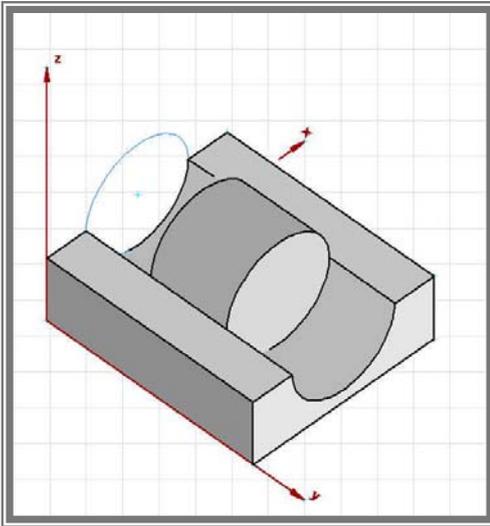
Skriptfarbe: 9

OK

Esc

Die Startpositionen der Achsenbezeichnungen werden korrigiert.

Modify ▶ Script

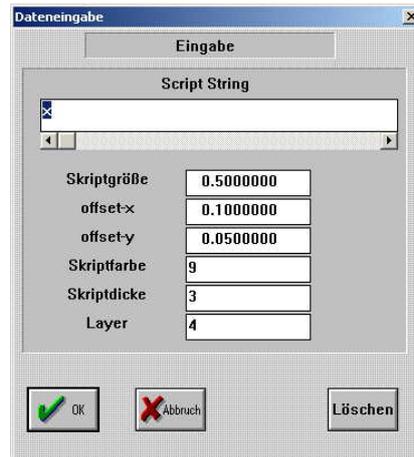


>Select start of script

In die Nähe des Startpunktes von „x“ klicken

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja



offset-x 0.1000
offset-y 0.0500

Layer 4

OK

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja

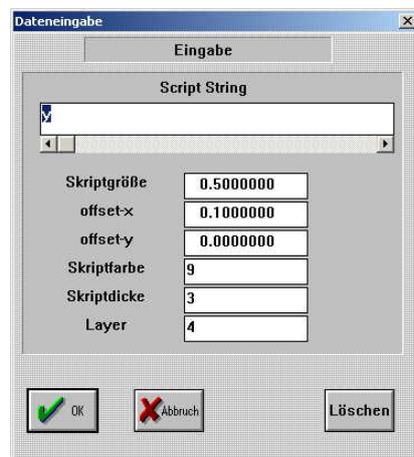
Modify ▶ Script

>Select start of script

In die Nähe des Startpunktes von „y“ klicken

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja



offset-x 0.1000
offset-y 0.0000

Layer 4

OK

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

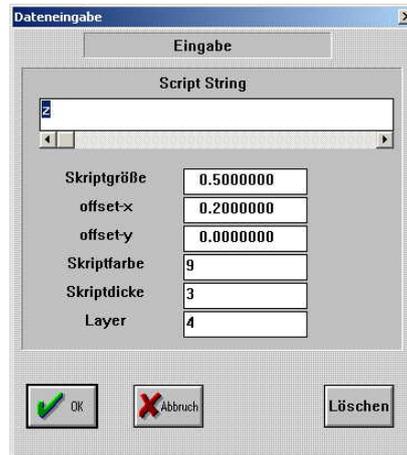
Ja

Modify ▶ Script

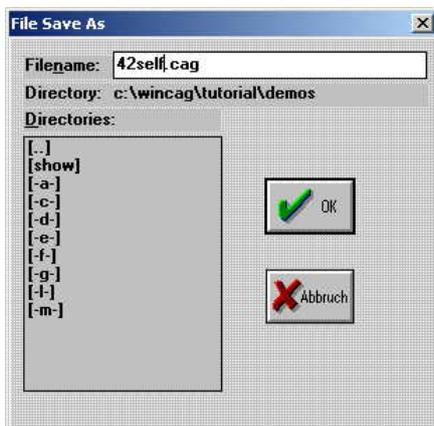
>Select start of script

In die Nähe des Startpunktes von „z“ klicken

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

Ja**offset-x 0.2000****offset-y 0.0000****Layer 4****OK**

>o.K. Ja/Nein - linke/rechte Maustaste

JaHilfslinien ausblenden und speichern:**File ▶ Redraw and remove helpines****File ▶ Save as****Filename:****“42start.cag“ in „42self.cag“ ändern.****OK**

Präsentation:

Die Präsentation der Zeichnung kann hier angesehen werden.
Starten des demo-Modus:

Ctrl alt D

Demos ▶ SHOW ▶ 4.2 Beschriftung

Die Bedienungsmöglichkeiten sind in der unteren Anzeigeleiste aufgelistet.
Die Ablaufgeschwindigkeit jeder Bewegung kann mit den +/- Tasten verändert werden, ein „GlobalFactor“ wird dafür angezeigt.

Programm beenden:

File ▶ Exit

Oder: **X**