



August 2021 © ryfCAD, Bruno Ryf, www.ryfCAD.ch

Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

Marke setzen (m)

zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script

Inhalt

Inhalt	2
Das rC Menü Tools	6
rC Command (0)	8
Objekte Wählen (00)	10
Auswahlsatz bilden (+ und ENTER)	10
Auswahlsatz löschen (- und ENTER)	10
Objektwahl xy	10
Objektwahl doppelte Objekte	10
Objekte Ändern (000)	12
verschieben (v)	13
verschieben Bezug (vb)	13
verschieben und kopieren (vk)	13
verschieben und drehen (vd)	13
verschieben und spiegeln (vs)	13
kopieren (k)	14
kopieren Bezug (kb)	14
kopieren und verschieben (kv)	14
kopieren und drehen (kd)	14
kopieren und spiegeln (ks)	14
drehen (d)	15
drehen Bezug (db)	15
drehen und verschieben (dv)	15
drehen und Kopieren (dk)	15
drehen und spiegeln (ds)	15
spiegeln (s)	16
spiegeln Bezug (sb)	16
spiegeln und verschieben (sv)	16
spiegeln und kopieren (sk)	16
spiegeln und drehen (sd)	16
strecken (ss)	17
dehnen (d)	17
stutzen (t)	17
brechen (b)	17
Schnitt (cut) am Punkt	17
Schnitt (cut) am Schnittpunkt	17

Schnitt (cut) am Objekt	18
Schnitt (cut) Auswahl	24
abrunden (f)	30
abrunden mit Radius NULL (ff).....	30
einfügen (i)	30
versetzen (o)	30
ursprung (u)	30
ursprung alle Blöcke (ub)	30
ändern (ä).....	31
Polylinien schliessen	31
Poly/Linien verbinden	31
Poly/Linien heilen	31
Kreise zu Polylinien	31
Polylinien zu Kreise	31
Blöcke auflösen, Layer erhalten.....	32
Namenlose Blöcke benennen	32
Blockinhalt zu Layer Null.....	32
Blockinhalt zu Layer frei.....	32
Blockinhalt zu Zeichnung kopieren	32
Farbe aller Objekte auf die Layervorgabe.....	33
Farbe gewählter Objekte auf die Layervorgabe.....	33
Farbe aller Objekte auf wählbar	33
Farbe gewählter Objekte auf wählbar	33
Linientyp aller Objekte auf die Layervorgabe	34
Linientyp gewählter Objekte auf die Layervorgabe.....	34
Linientyp aller Objekte auf wählbar.....	34
Linientyp gewählter Objekte auf wählbar	34
Objekthöhe aller 3D- Objekte auf 0 / 2D	34
Objekthöhe gewählter 3D- Objekte auf 0 / 2D	35
Objekthöhe aller 3D- Objekte auf wählbar	35
Objekthöhe gewählter 3D- Objekte auf wählbar.....	35
Erhebung aller Objekte auf 0.0 / Z=0.....	35
Erhebung gewählter Objekte auf 0.0 / Z=0.....	35
Erhebung aller Objekte auf wählbar	35
Erhebung gewählter Objekte auf wählbar	35
Anzeigereihenfolge oben	36
Anzeigereihenfolge unten.....	36

Anzeigereihenfolge +	36
Anzeigereihenfolge -	36
Objekte an Linie ausrichten	36
löschen	36
löschen Letztes.....	36
löschen Hilfskonstruktionen	37
löschen ab Linie.....	37
löschen ab Polylinie.....	37
löschen ab Objekt	37
löschen alle Texte.....	37
löschen alle MTexte	37
löschen alle Masse	37
löschen alle Schraffuren.....	38
löschen alle Punkte	38
löschen alle gewünschten Objekte, nicht in Blöcken.....	38
löschen alle gewünschten Objekte, auch in Blöcken	39
löschen alle gewünschten Objekte, nur in Blöcken	40
löschen alle Schraffuren, nur in Blöcken.....	40
löschen alle Solids, nur in Blöcken	40
löschen alle Objekte Länge Null	40
löschen alle Proxy Objekte.....	40
Layer setzen (1)	42
Layer übergeben (2)	44
Marke setzen (m)	47
zurück zur Marke (z).....	47
rC Batch.....	47
Benutzer Script.....	49
Benutzer Scriptdatei ... ausführen	50
Benutzer Scriptdatei ... definieren	51



Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

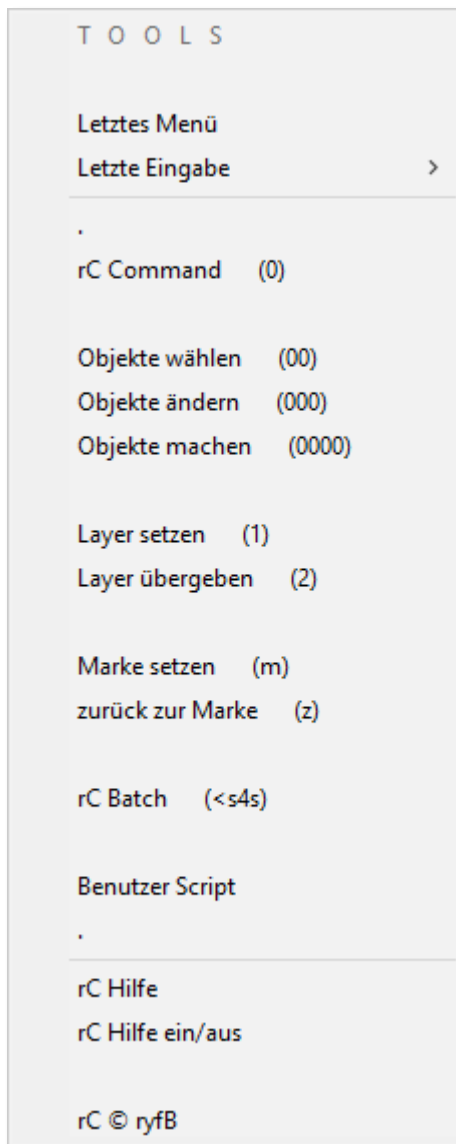
Marke setzen (m)

zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script

Das rC Menü Tools



Die rC-Tools beinhalten allgemeine, nützliche und nicht unbedingt bauspezifische CAD- Funktionen, die im CAD- Programm fehlen.



Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

Marke setzen (m)

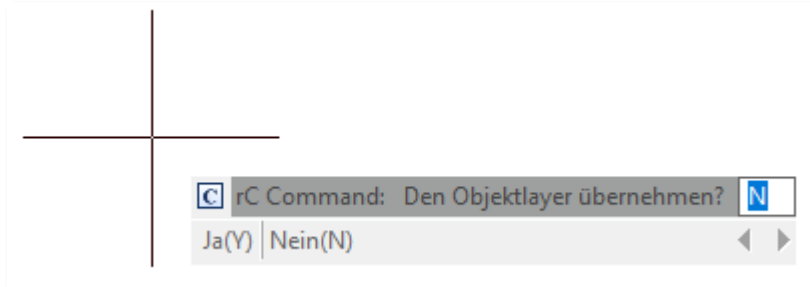
zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script

rC Command (0)

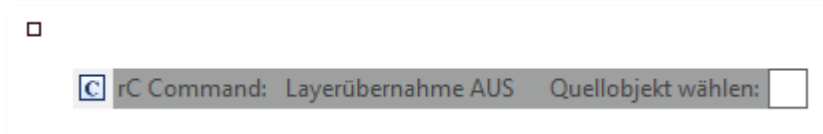
Erzeugt ein neues Objekt basierend auf einem Quellobjekt. Durch die Objektwahl werden der Elementtyp, dessen Layer, Farbe, Linientyp und Linienbreite ausgelesen.



Mit der Angabe, ob der Objektlayer übernommen werden soll, wird definiert, auf welchem Layer das neue Objekt erzeugt werden soll:

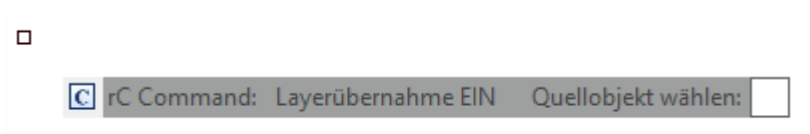
Das Untermenü ist auch mittels Doppelnulld **0** und Enter erreichbar.

rC Command ohne Layerübernahme



Der Layer und die Layereigenschaften aus dem Quellobjekt werden nicht übernommen. Das neue Objekt wird auf dem aktuell gesetzten Layer und der aktuellen Layereinstellung erzeugt.

rC Command mit Layerübernahme



Der Layer und die Layereigenschaften aus dem Quellobjekt werden übernommen. Das neue Objekt entspricht bezüglich Layer und dessen Eigenschaften dem Quellobjekt.



Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

Marke setzen (m)

zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script

Objekte Wählen (00)



Auswahlsatz bilden (+ und ENTER)

Sammelt die mit Griffen aktivierte Objekte in einem Auswahlsatz. Weitere folgend ausgewählte Objekte werden mit dieser Funktion in diesen Auswahlsatz mit aufgenommen. Bereits enthaltene Objekte werden nur **einmal** integriert. Wird die Funktion aufgerufen, werden alle im aktuellen Auswahlsatz enthaltene Objekte mit Griffen aktiviert und können somit weiterbearbeitet werden

Auswahlsatz löschen (- und ENTER)

Löscht den gebildeten Auswahlsatz und ermöglicht die Erzeugung eines neuen Sammel- Auswahlsatzes.

Objektwahl xy

Alle entsprechenden Objekte automatisch suchen lassen, die ausserhalb von Blöcken liegen. Die gefundenen Objekte mit Griffen aktivieren.

Objektwahl doppelte Objekte

Alle identischen, aufeinanderliegenden Objekte, die ausserhalb von Blöcken liegen, suchen lassen und die Auswahl mit Griffen aktivieren.



Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

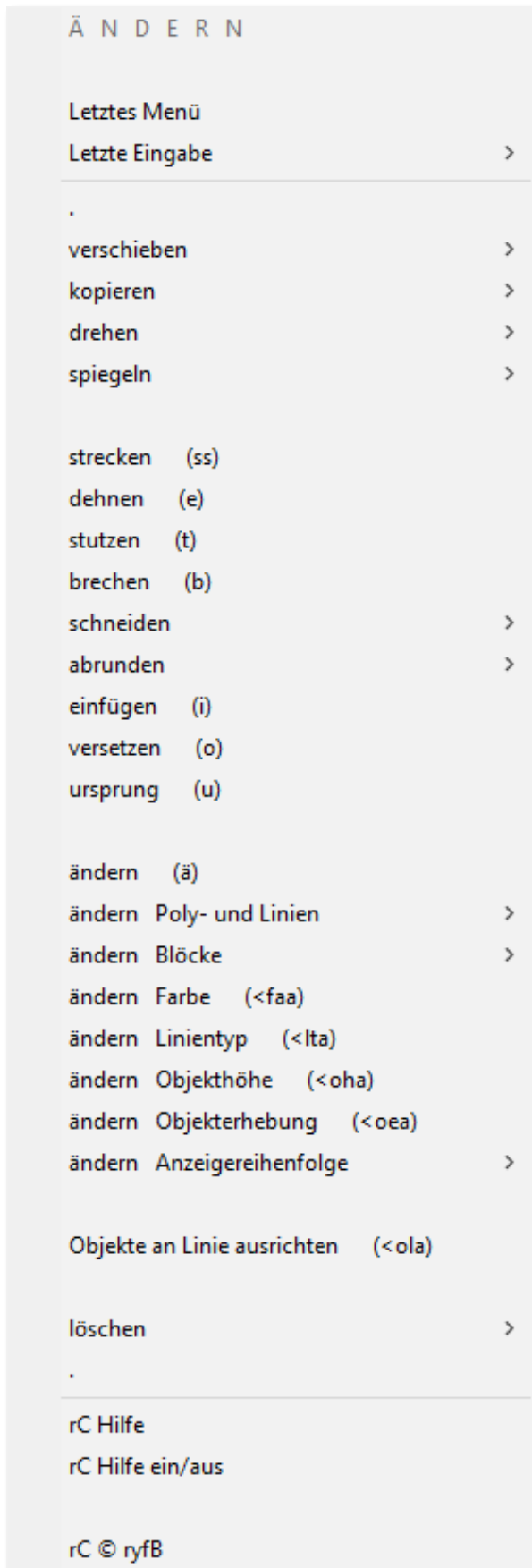
Marke setzen (m)

zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script

Objekte Ändern (000)



Die mit Griffen aktivierten Objekte lassen sich mit den meisten rC- Funktionen direkt bearbeiten. Die Objekte können aus dem Auswahlsatz der rC Wahl stammen, müssen aber mit Griffen aktiviert sein. Wenn die Griffmethode nicht funktioniert, können sie in gewohnter Weise selektiert werden.

verschieben (v)
verschieben Bezug (vb)
verschieben und kopieren Bezug (vk)
verschieben und drehen Bezug (vd)
verschieben und spiegeln Bezug (vs)

verschieben (v)

CAD-Funktion SCHIEBEN (MOVE).

verschieben Bezug (vb)

Funktion zur Verschiebung mehrerer Objekte. Durch Zeigen des Startpunktes und der Richtung wird das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet.

verschieben und kopieren (vk)

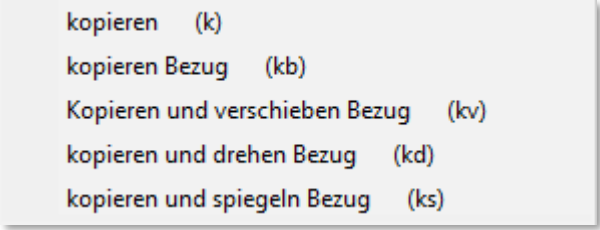
Funktion zur Verschiebung mehrerer Objekte und anschliessendem mehrfachem Kopieren derselben Objekte ab dem neuen Objektstartpunkt. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.

verschieben und drehen (vd)

Funktion zur Verschiebung mehrerer Objekte und anschliessendem Drehen derselben Objekte am neuen Objektstartpunkt. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.

verschieben und spiegeln (vs)

Funktion zur Verschiebung mehrerer Objekte und anschliessendem Drehen derselben Objekte am neuen Objektstartpunkt. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.



kopieren (k)
kopieren Bezug (kb)
Kopieren und verschieben Bezug (kv)
kopieren und drehen Bezug (kd)
kopieren und spiegeln Bezug (ks)

kopieren (k)

CAD-Funktion KOPIEREN mehrfach (COPY).

kopieren Bezug (kb)

Funktion zur mehrfachen Kopierung mehrerer Objekte. Durch Zeigen des Startpunktes und der Richtung wird das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet.

kopieren und verschieben (kv)

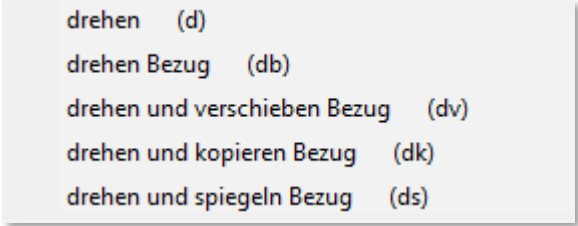
Funktion zur Kopierung mehrerer Objekte und anschliessendem Verschieben der Ausgangsobjekte ab dem alten Objektstartpunkt. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.

kopieren und drehen (kd)

Funktion zur Kopierung mehrerer Objekte und anschliessendem Drehen derselben Objekte am neuen Objektstartpunkt. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.

kopieren und spiegeln (ks)

Funktion zur Kopierung mehrerer Objekte und anschliessendem Spiegeln derselben Objekte am neuen Objektstartpunkt. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.



drehe (d)
drehe Bezug (db)
drehe und verschiebe Bezug (dv)
drehe und kopiere Bezug (dk)
drehe und spiegeln Bezug (ds)

drehe (d)

CAD-Funktion DREHEN (ROTATE).

drehe Bezug (db)

Funktion zur Drehung mehrerer Objekte. Durch Zeigen des Startpunktes und der Richtung wird das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet.

drehe und verschiebe (dv)

Funktion zur Drehung mehrerer Objekte und anschliessendem Verschieben derselben Objekte ab dem alten Objektstartpunkt. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.

drehe und Kopieren (dk)

Funktion zur Drehung mehrerer Objekte und anschliessendem mehrfaches Kopieren derselben Objekte ab dem alten Objektstartpunkt. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.

drehe und spiegeln (ds)

Funktion zur Drehung mehrerer Objekte und anschliessendem Spiegeln derselben Objekte am alten Objektstartpunkt. Durch Zeigen des Startpunktes und der Richtung wird das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet.

spiegeln (s)
spiegeln Bezug (sb)
spiegeln und verschieben Bezug (sv)
spiegeln und kopieren Bezug (sk)
spiegeln und drehen Bezug (sd)

spiegeln (s)

CAD-Funktion SPIEGELN (MIRROR).

spiegeln Bezug (sb)

Funktion zur Spiegelung mehrerer Objekte. Durch Zeigen des Startpunktes und der Richtung wird das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet. Die gespiegelten Quellobjekte werden mittels Auswahl Yes/No gelöscht oder erhalten.

spiegeln und verschieben (sv)

Funktion zur Spiegelung mehrerer Objekte und anschliessendem Verschieben derselben Objekte ab dem alten Objektstartpunkt. Die gespiegelten Quellobjekte werden mittels Auswahl Yes/No gelöscht oder erhalten. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.

spiegeln und kopieren (sk)

Funktion zur Spiegelung mehrerer Objekte und anschliessendem mehrfachem Kopieren derselben Objekte ab dem alten Objektstartpunkt. Die gespiegelten Quellobjekte werden mittels Auswahl Yes/No gelöscht oder erhalten. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.

spiegeln und drehen (sd)

Funktion zur Spiegelung mehrerer Objekte und anschliessendem Drehen derselben Objekte am alten Objektstartpunkt. Die gespiegelten Quellobjekte werden mittels Auswahl Yes/No gelöscht oder erhalten. Als Option kann mittels Zeigen des Startpunktes und der Richtung das Benutzerkoordinatensystem entsprechend ausgerichtet werden.

strecken (ss)

CAD-Funktion STRECKEN (STRETCH). Der Auswahlsatz wird mit kreuzen bestimmt. Die im Auswahlsatz enthaltenen Bemassungen werden erkannt, aktualisiert und bei Zentimeter-Bemassungen, die Millimeter hochgeschrieben. Bemassungen können auch mittels Griffe gestreckt werden. Zentimeter-Masse werden erkannt und automatisch aktualisiert und hochgeschrieben.

dehnen (d)

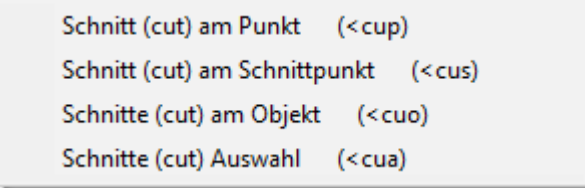
CAD-Funktion DEHNEN (EXTEND).

stutzen (t)

CAD-Funktion STUTZEN (TRIM).

brechen (b)

CAD-Funktion BRECHEN (BREAK).



Schnitt (cut) am Punkt (<cup)
Schnitt (cut) am Schnittpunkt (<cus)
Schnitte (cut) am Objekt (<cuo)
Schnitte (cut) Auswahl (<cuu)

Schnitt (cut) am Punkt

Schneidet ein Objekt (keine Kreise) am Punkt, an dessen das Element gewählt wird. Das Ergebnis sind zwei unabhängige Objekte.

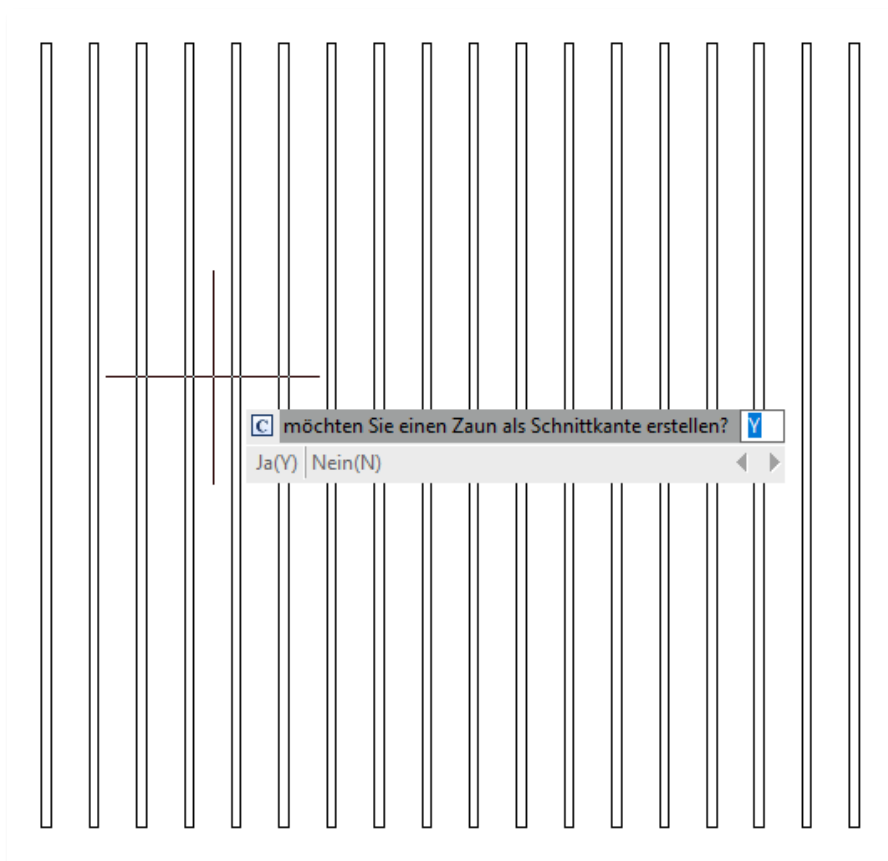
Schnitt (cut) am Schnittpunkt

Schneidet ein Objekt (keine Kreise) an einem Schnittpunkt, an dessen ein zweites Element auftritt. Der Schnittpunkt kann auch durch einen Kreis definiert sein. Das Ergebnis sind zwei unabhängige Objekte.

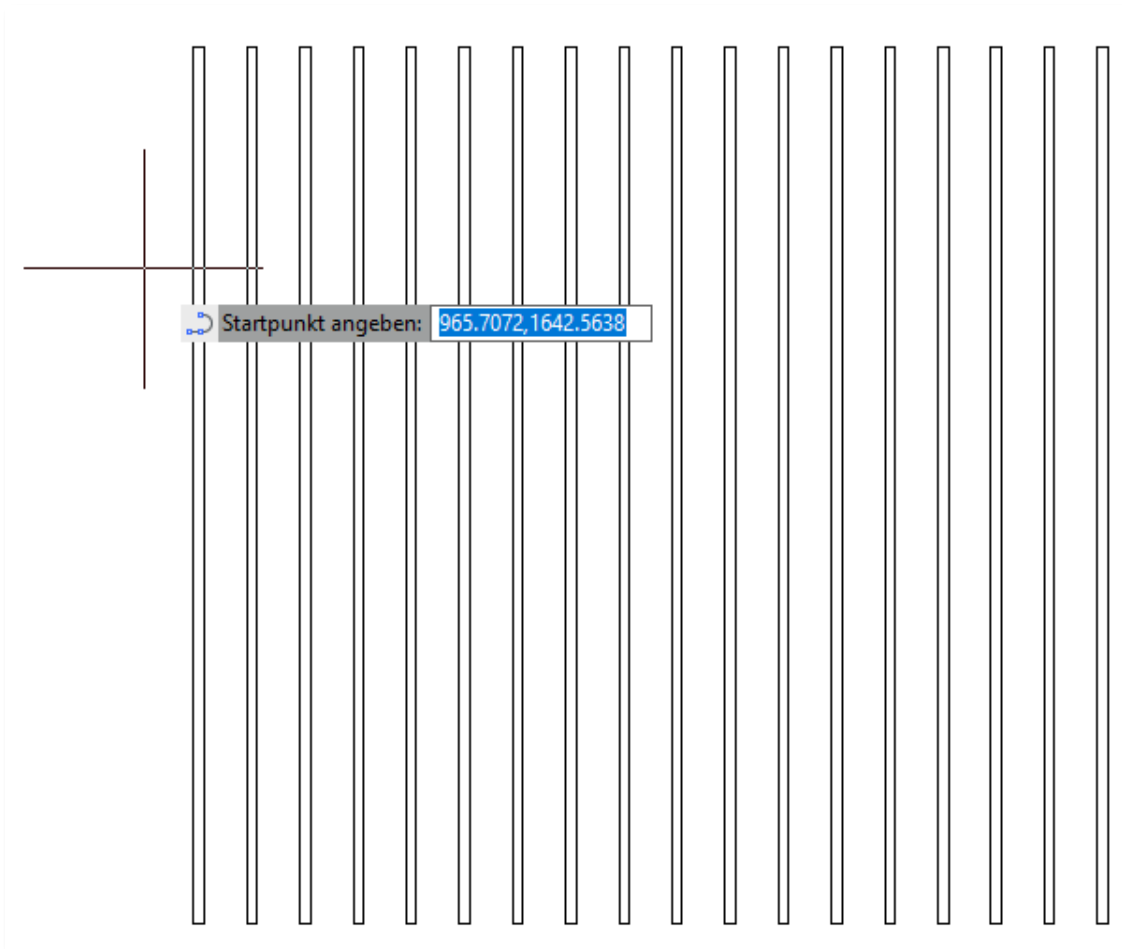
Schnitt (cut) am Objekt

Dieses Tool schneidet Objekte an einer Schnittkante und löscht mittels Angabe der Schnittseite die abgetrennten Objekte. Es können auch geschlossene Polylinienumgrenzungen verschnitten werden. Jedoch werden diese nach der Verschneidung nicht wieder automatisch verschlossen. Am Beispiel einer Balkenlage wird das Tool folgend erläutert:

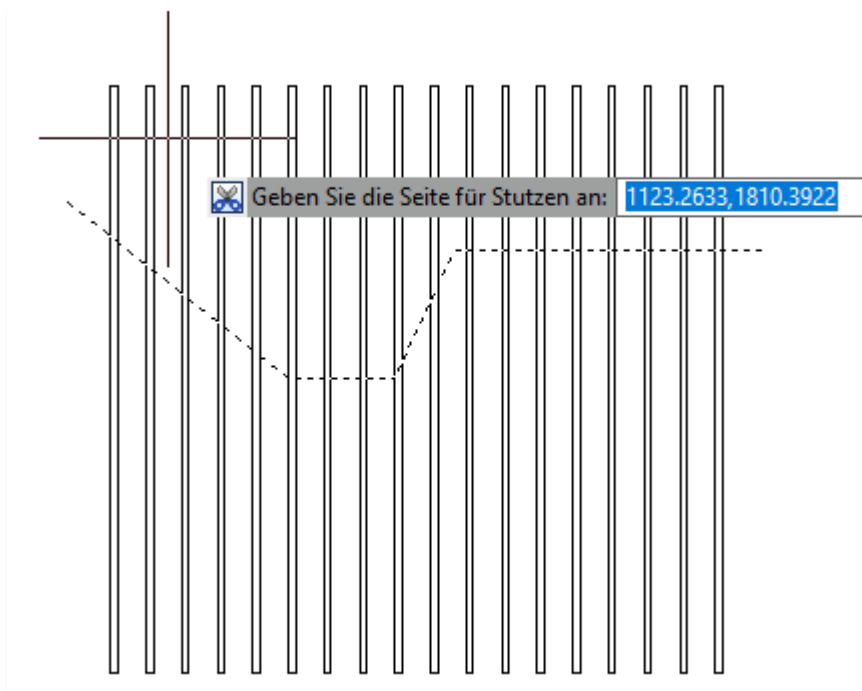
1. Wenn keine Schnittkante existiert, kann vorab mit dem Tool ein Zaun erstellt werden. Dies ist mit Y zu quittieren. Wenn dies nicht notwendig ist, kann eine bestehende Schnittkante gewählt werden.



2. Mit Angabe von Startpunkt und Endpunkt wird der Zaun erstellt.

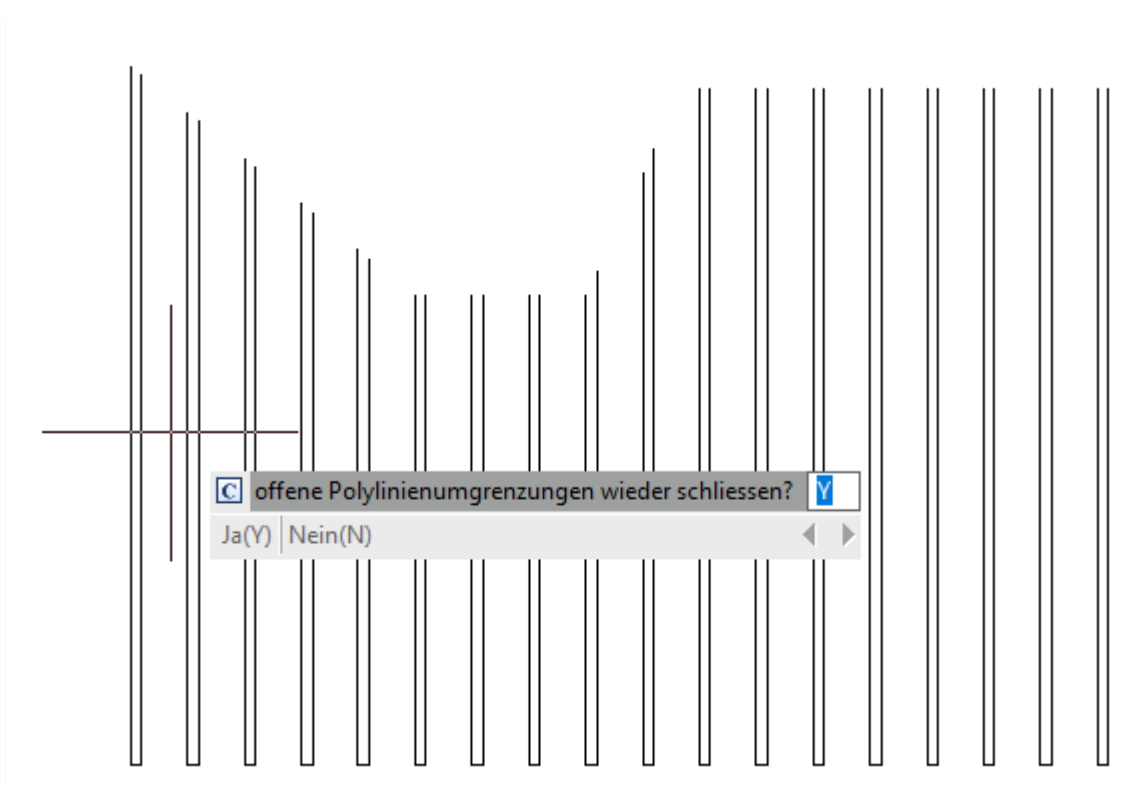


3. Nun muss mittels klicken die Seite der überschüssigen Balkenenden ab der Schnittlinie angegeben werden.

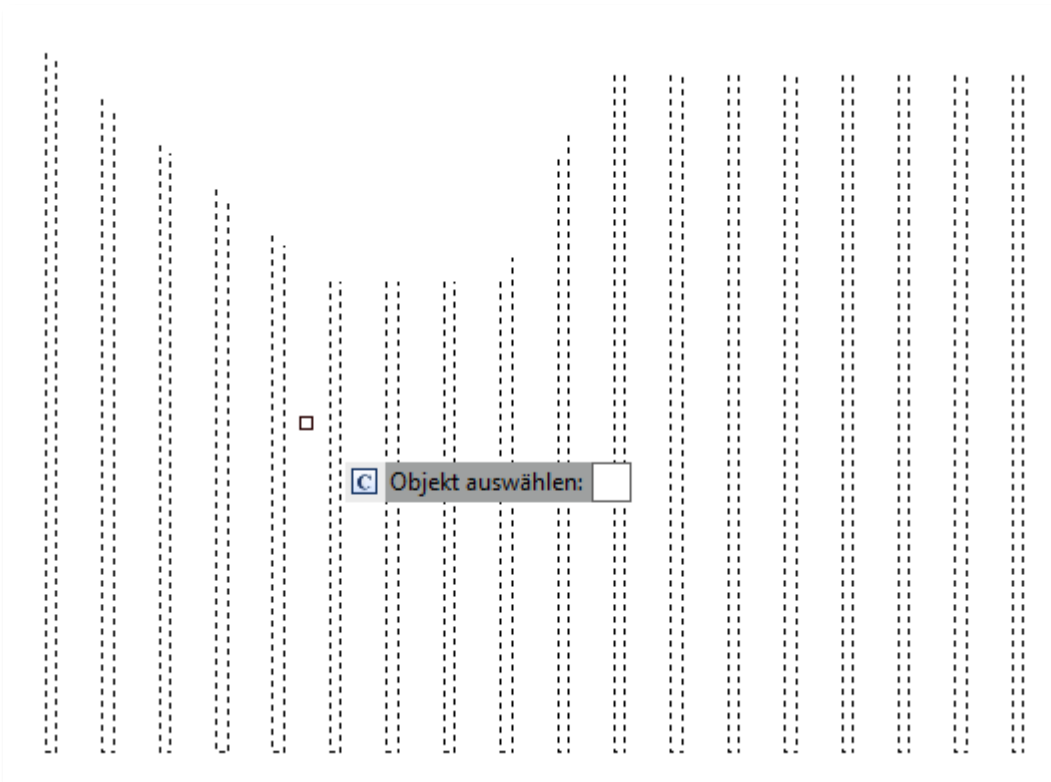


Die Balkenlage wird an den Zaun heran geschnitten und die überschüssigen Enden werden gelöscht. Auch die Zaunlinie wird automatisch gelöscht.

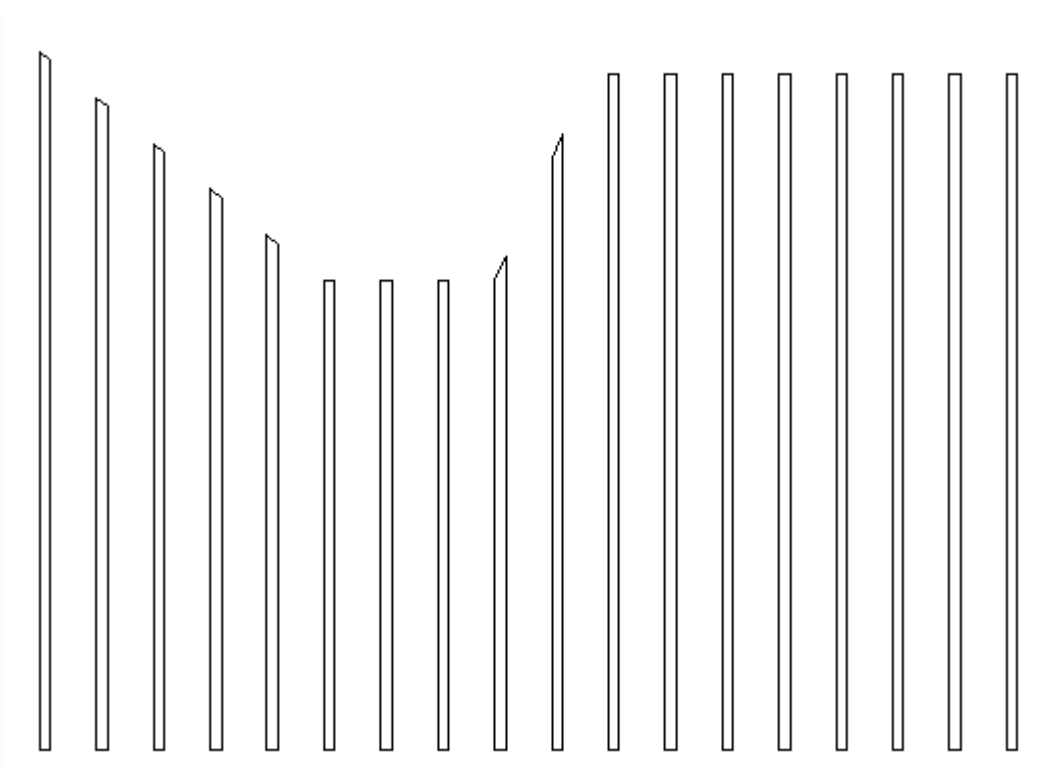
- Die Balkenenden sind durch die Verschneidung geöffnet worden und müssen wieder verschlossen werden. Quittieren Sie mit Y um die offenen Polylinien zu schliessen.



5. Wählen Sie alle zu schliessenden Balken mittels Kreuzen und Bestätigen die Auswahl mit ENTER.

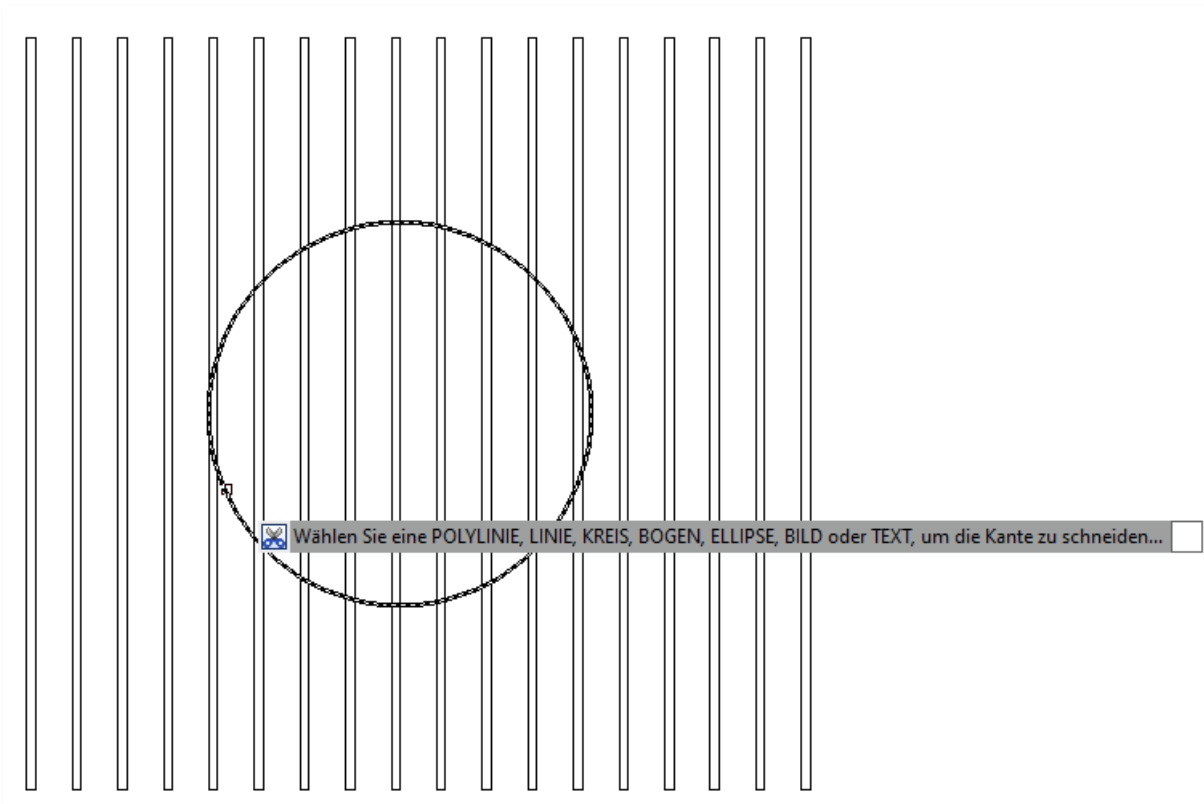


6. Fertig.

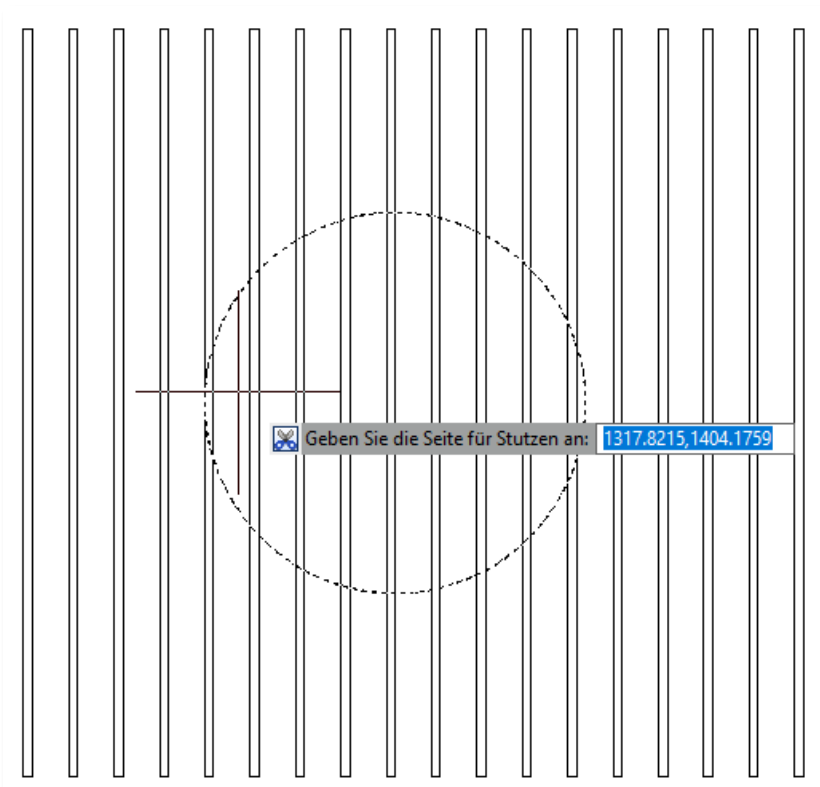


Ein Beispiel ohne vorab Erstellung eines Zaunes.

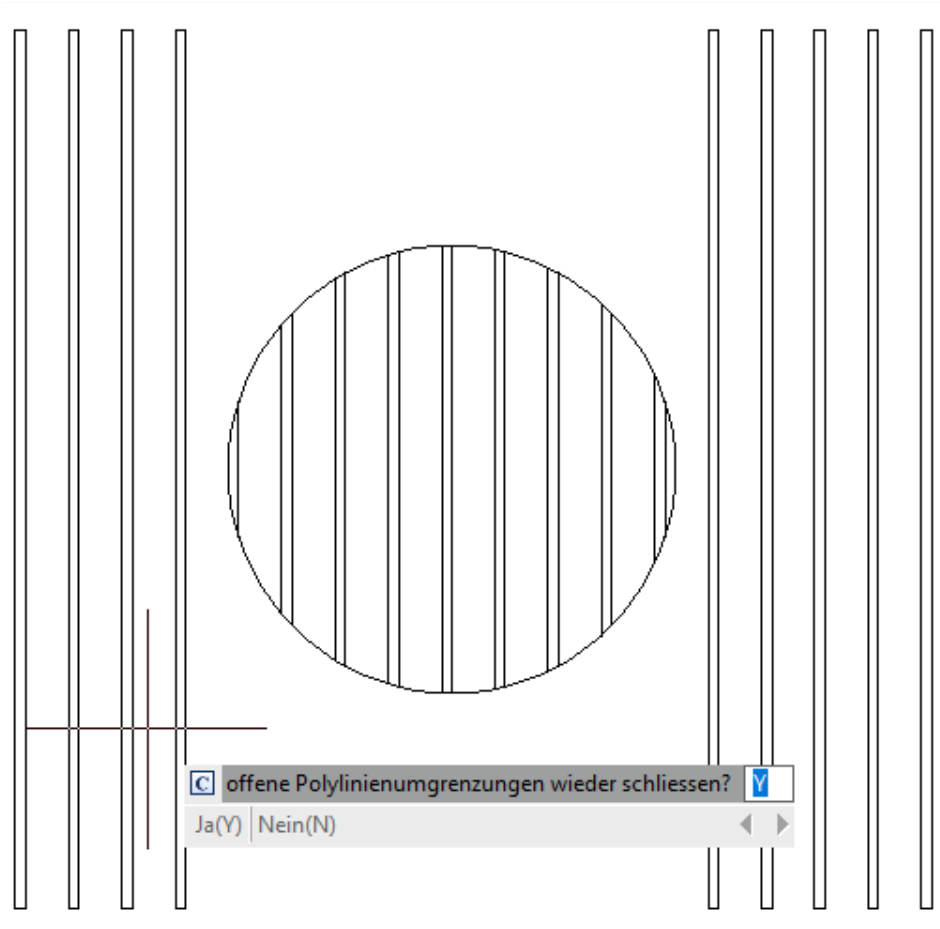
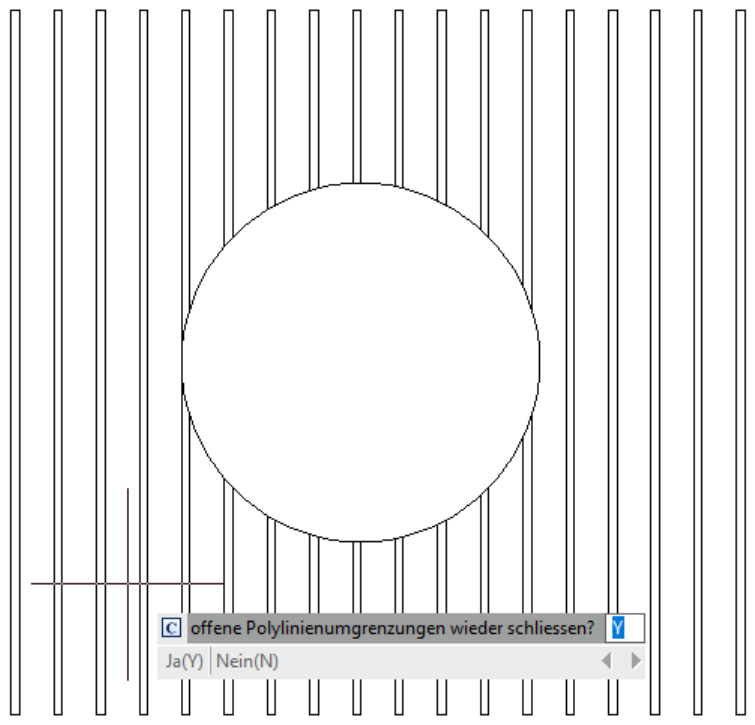
1. Die Schnittkante wird durch einen Kreis definiert.



Wählen Sie die Seite der Stützung.



2. Ergebnis wenn die Seite der Stützung im Kreis gewählt wird. Der Kreis bleibt stehen.



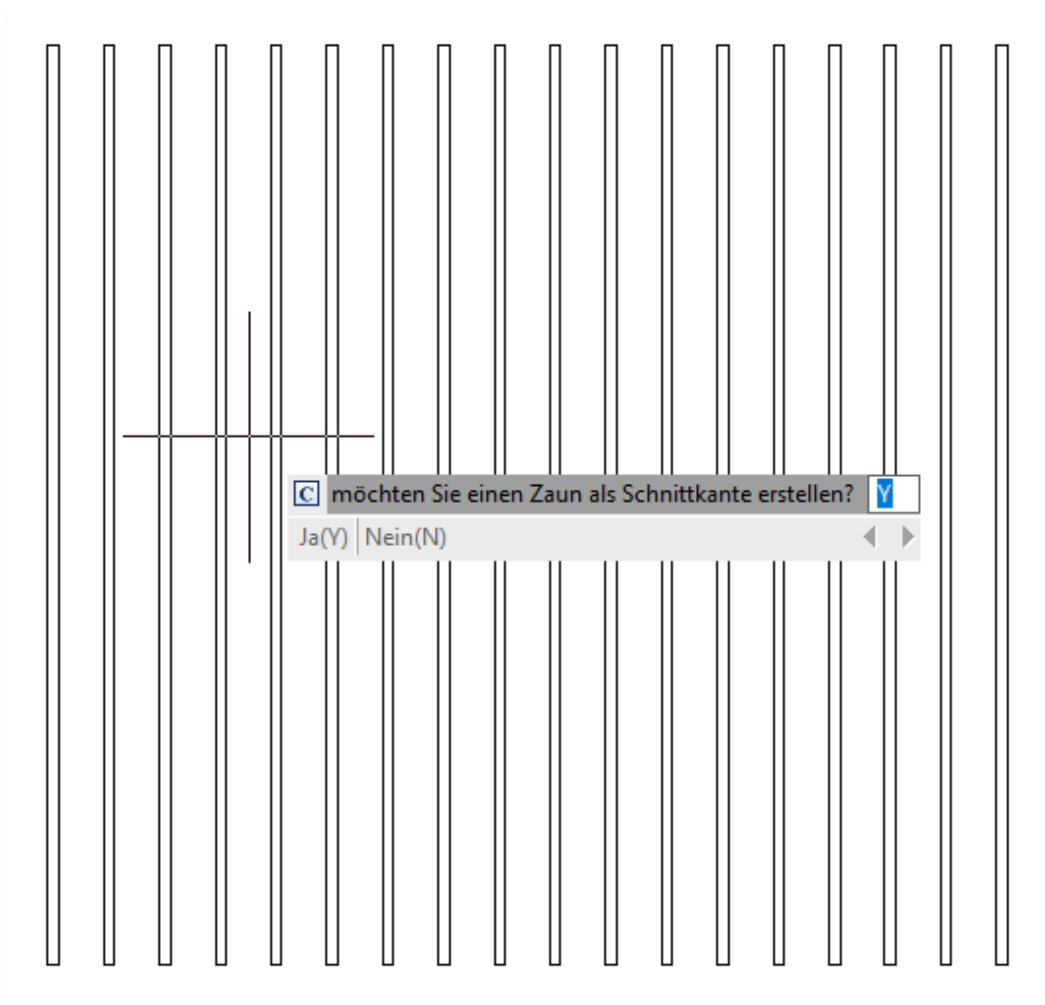
Ergebnis wenn die Seite der Stützung ausserhalb des Kreises gewählt wird. Der Kreis bleibt stehen.

Schnitt (cut) Auswahl

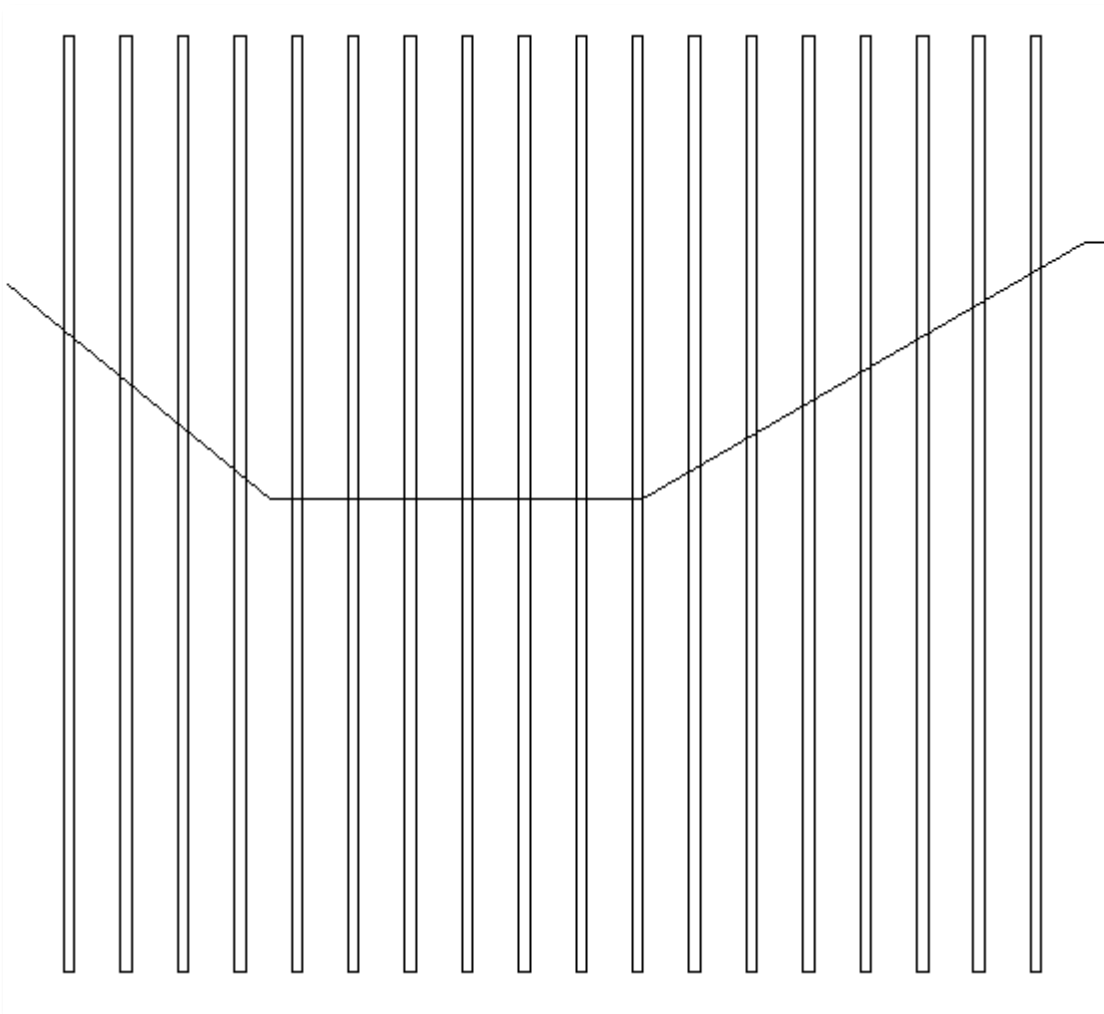
ACHTUNG! Läuft nur mit GstarCAD!

Schneidet mehrere Objekte, mit dem Unterschied zu **Schnitt (cut) am Objekt**, dass die abgeschnittenen Objekte **nicht** gelöscht werden. Die Art der Verschneidung kann im Menü ausgewählt werden. Zudem kann ein Zwischenraum (eine Schnittbreite) definiert werden. Das Ergebnis sind zwei unabhängige Objekte. Die Funktion eignet sich z.B. zur Darstellung von über- oder unterlagernden Leitungsführungen in der Koordinationsplanung.

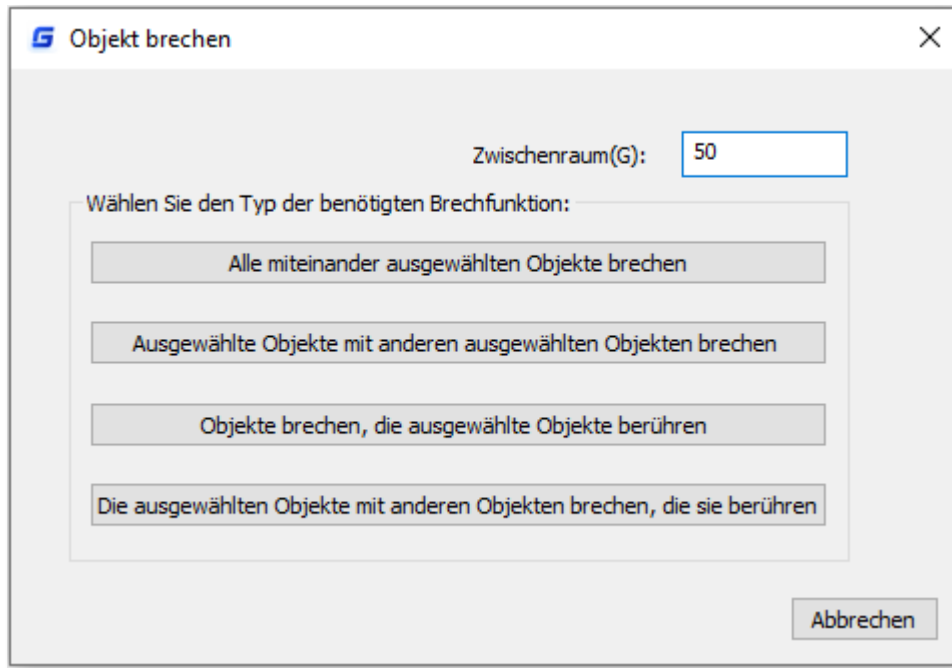
1. Wenn keine Schnittkante existiert, kann vorab mit dem Tool ein Zaun erstellt werden. Dies ist mit Y zu quittieren. Wenn dies nicht notwendig ist, kann eine bestehende Schnittkante gewählt werden.



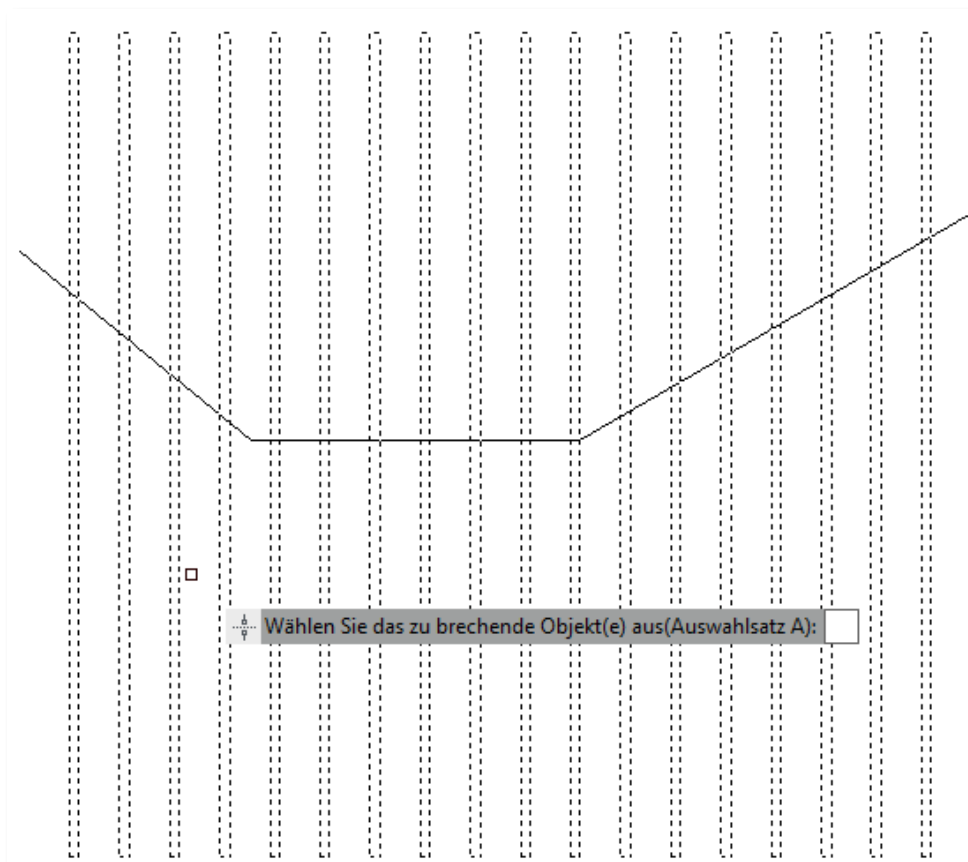
2. Mit Angabe von Startpunkt und Endpunkt wird der Zaun erstellt.



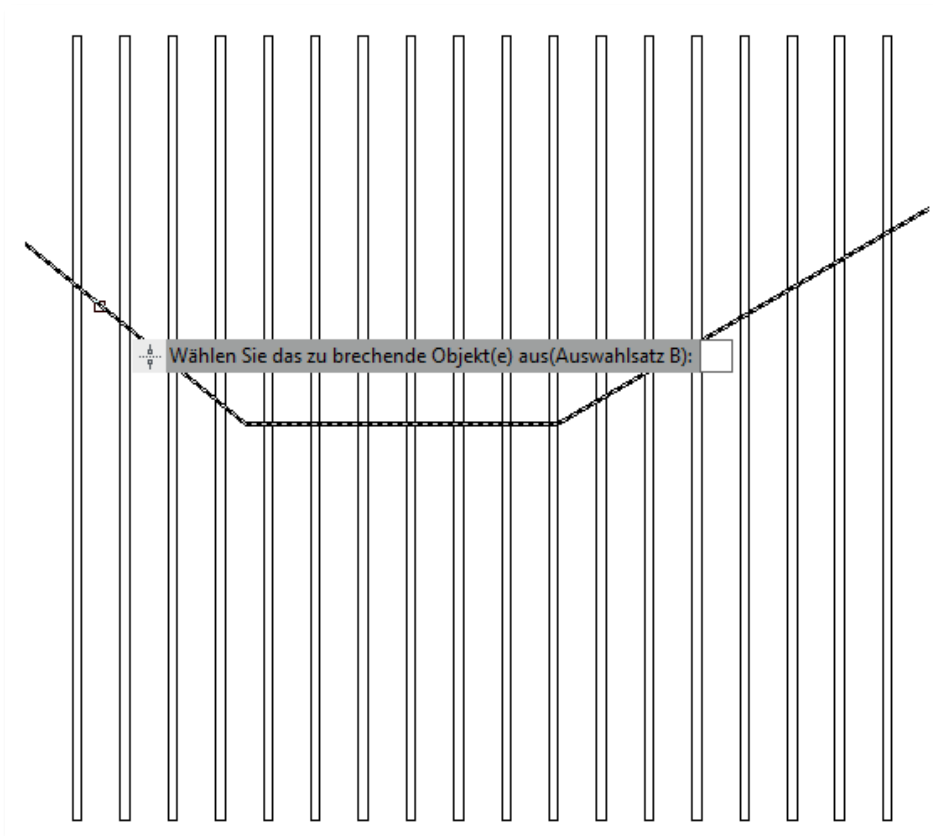
3. Anschliessend ist die Verschneidungsmethode aus dem eingblendeten Menü zu wählen. In diesem Beispiel soll ein Zwischenraum von 50cm. Eingehalten werden.



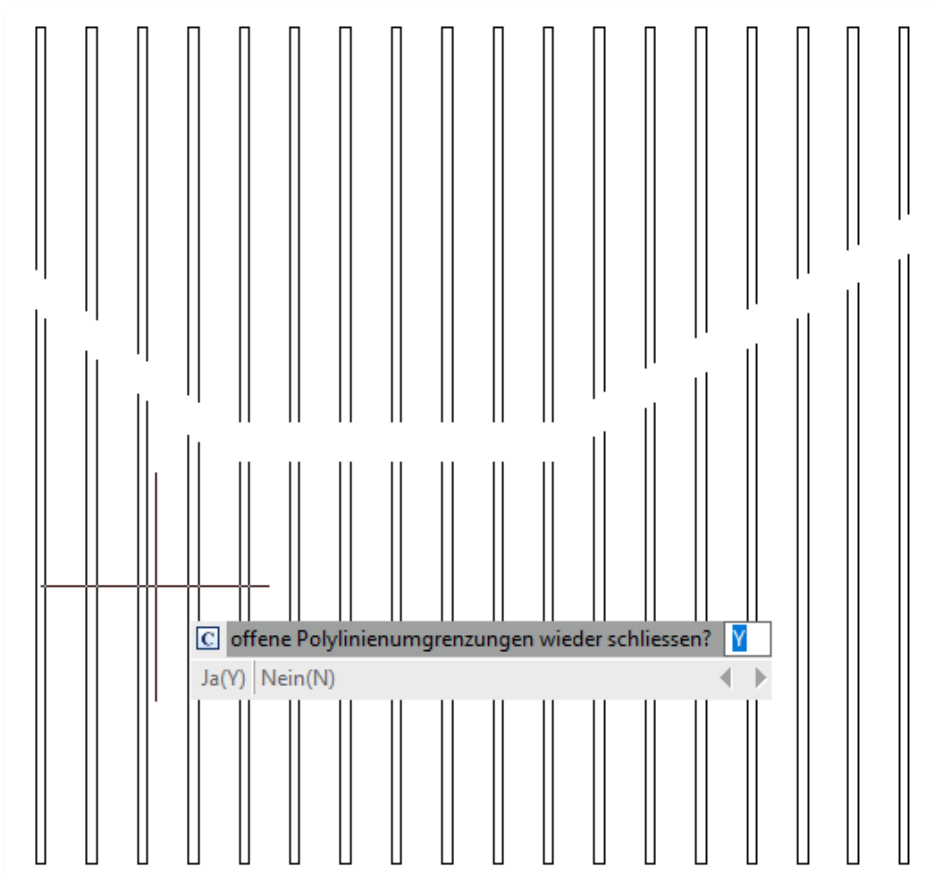
- Die zu verschneidenden Objekte sind zu wählen, die Auswahl mit ENTER abzuschliessen.



5. Nun ist der zuvor erstellte Zaun als Schnittkante zu wählen.

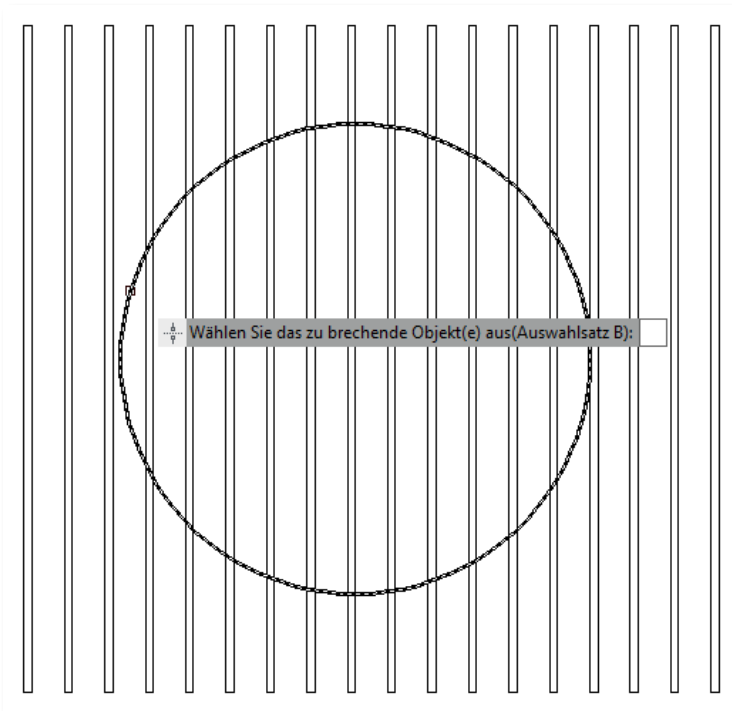


6. Ergebnis. Die Zaunlinie wird automatisch gelöscht.



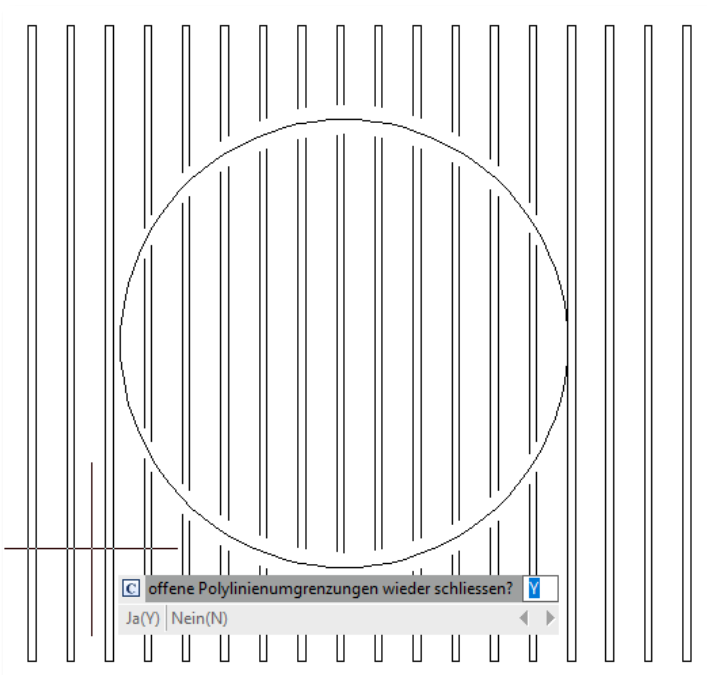
Variante ohne vorherige Erstellung eines Zaunes.

1. Die Schnittkante wird durch einen bestehenden Kreis definiert.



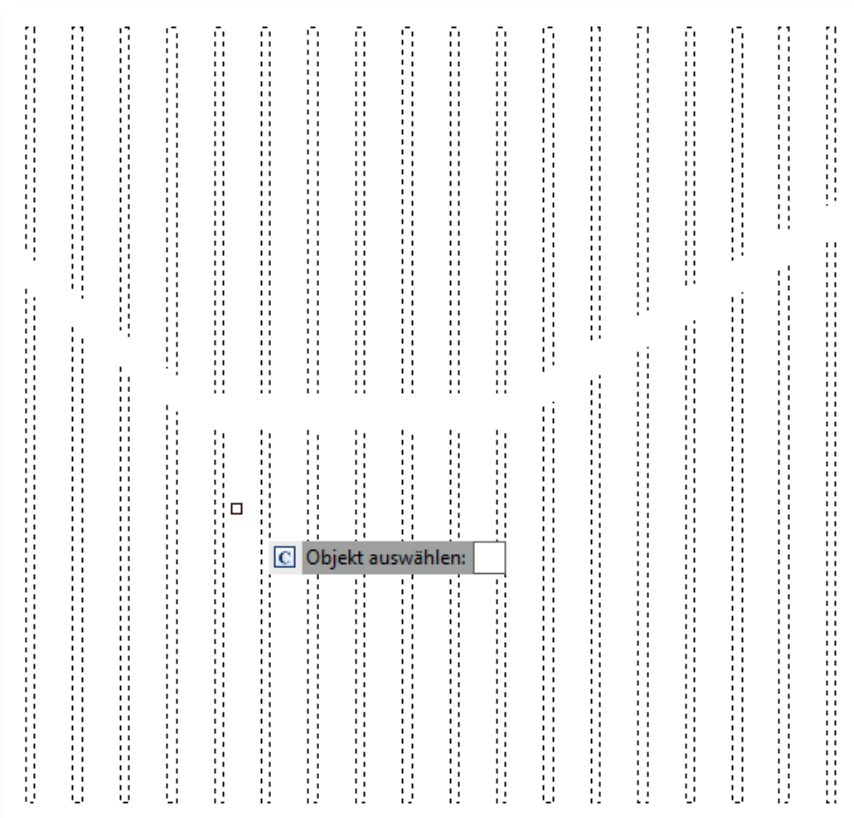
Die Verschneidung ist erfolgt. Es wurde dabei ein Zwischenraum von 50cm. eingehalten. Nun sind jedoch die geschlossenen Polyliniengrenzungen geöffnet worden und müssen wieder geschlossen werden.

2. Quittieren Sie mit Y um die offenen Polylinien zu schliessen. Wenn keine Polylinien zu schliessen sind, geben Sie N für nein.

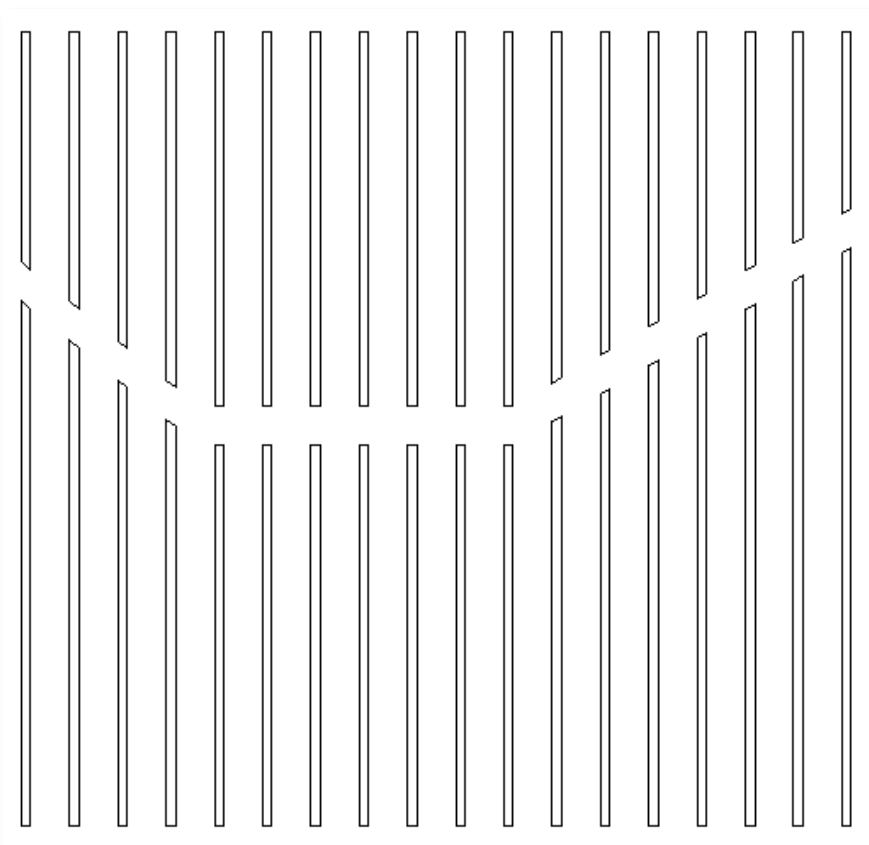


Ergebnis der Variante. Der Kreis bleibt stehen.

3. Wählen Sie alle zu schliessenden Polylinien mittels Kreuzen und ENTER.



4. Fertig.



abrunden (f)
abrunden mit Radius NULL (ff)

abrunden (f)

CAD-Funktion ABRUNDEN (FILLET).

abrunden mit Radius NULL (ff)

CAD-Funktion ABRUNDEN (FILLET). Der Abrunderadius ist auf Null voreingestellt.

einfügen (i)

CAD-Funktion EINFÜGEN (INSERT).

versetzen (o)

CAD-Funktion VERSETZEN (OFFSET).

ursprung (u)

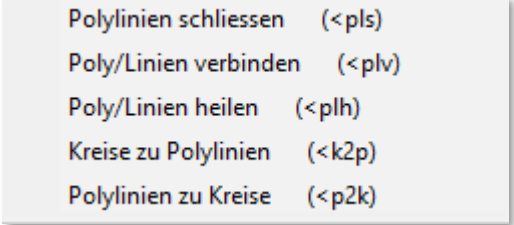
CAD-Funktion URSPRUNG (EXPLODE).

ursprung alle Blöcke (ub)

Sucht und löst alle gefundenen Blöcke auf. Diese Funktion steht immer zur Verfügung und kann direkt in eine Skriptdatei eingebaut werden, beispielsweise auch für die Funktion rC-Batch. **<ub>Ursprung-Block**

ändern (ä)

CAD-Funktion ÄNDERN (CHANGE).



Polylinien schliessen	(<pls)
Poly/Linien verbinden	(<plv)
Poly/Linien heilen	(<plh)
Kreise zu Polylinien	(<k2p)
Polylinien zu Kreise	(<p2k)

Polylinien schliessen

Einzelne, sich berührende Polylinien werden miteinander verbunden. Anschliessend werden auch die Polylinienenden miteinander verbunden und bilden so eine geschlossene Umgrenzung.

Poly/Linien verbinden

Fügt zwei sich auf der virtuellen Verlängerung treffenden Linien oder Polylinien zusammen.

Poly/Linien heilen

Fügt zwei Elemente, Linien, Polylinien etc. mit virtuellem, gleich ausgerichtetem Unterbruch zu einem Element zusammen. Die Eigenschaften des zuerst gewählten Elementes werden übernommen.

Kreise zu Polylinien

Diese Funktion wandelt Kreise in geschlossene Polylinien um. (Der ursprüngliche Quellcode stammt von cadwiesel.de)

Polylinien zu Kreise

Diese Funktion wandelt Polylinien in Kreise um. Es kann sich auch um einen nicht geschlossenen Polylinienzug oder eine einfache Polylinie handeln. Der Kreis wird mittels der äussersten Stützpunkte definiert. Es wird immer ein Umkreis erzeugt. (Der ursprüngliche Quellcode stammt von cadwiesel.de)

Blöcke auflösen, Layer erhalten (<urs)
 namenlose Blöcke benennen (<b2b)

Blockinhalt zu Layer Null (<b2n)
 Blockinhalt zu Layer frei (<b2f)
 Blockinhalt in Zeichnung kopieren (<b2z)

ursprung alle Blöcke (<ub)

Blöcke auflösen, Layer erhalten

Löst Blöcke auf. Dabei wird der Layer, auf dem die Blöcke liegen auf die darin enthaltenen einzelnen Elemente übertragen.

Namenlose Blöcke benennen

Bei namenlosen Blöcken ist an Stelle eines Namens ist der betreffende Datensatz leer. Solche Blöcke führen oft zu Abstürzen oder sonstige Probleme. Namenlose Blöcke lassen sich nicht auswählen und somit sind sie nicht editier- oder löschar und lassen sie sich nicht bereinigen. Die Funktion sucht und benennt alle namenlosen Blöcke in der Zeichnung. (Der ursprüngliche Quellcode stammt von cadwiesel.de)

Blockinhalt zu Layer Null

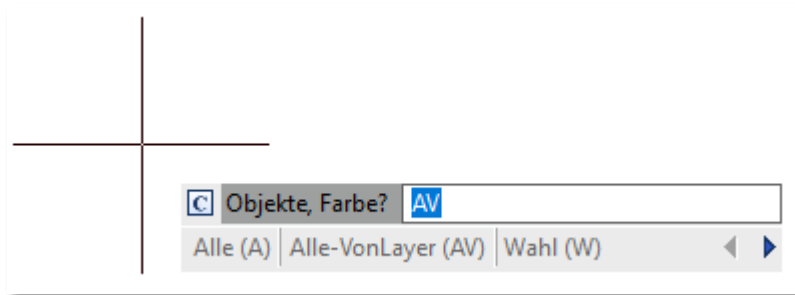
Blockinhalte sollten eigentlich auf dem Layer Null liegen. Somit nimmt beim Einfügen des Blockes in die Zeichnung der Blockinhalt die Eigenschaften des beim Einfüge Vorganges gesetzten Layers an. Diese Funktion sucht alle Objekte innerhalb eines Blockes und setzt diese auf den Layer Null und deren Eigenschaften auf dessen Layer, also VONLAYER. (Der ursprüngliche Quellcode stammt von cadwiesel.de)

Blockinhalt zu Layer frei

Diese Funktion sucht alle Objekte innerhalb eines Blockes und setzt diese auf einen wählbaren Layer und eine wählbare Layerfarbe von 1-255. Existiert der Layer nicht, so wird er erstellt. Der Linientyp ist dabei Continuous, Ausgezogen. (Der ursprüngliche Quellcode stammt von cadwiesel.de)

Blockinhalt zu Zeichnung kopieren

Diese Funktion ermöglicht **einzelne** Objekte innerhalb eines Blockes zu wählen, ohne den Block öffnen zu müssen, und kopiert diese dann aus dem Block heraus in die Zeichnung. Die Layereigenschaften der gewählten Objekte bleiben in der Kopie erhalten. (Der ursprüngliche Quellcode stammt von cadwiesel.de)



Farbe aller Objekte auf die Layervorgabe

Ändert die Farbe aller Elemente auf VONLAYER.

Farbe gewählter Objekte auf die Layervorgabe

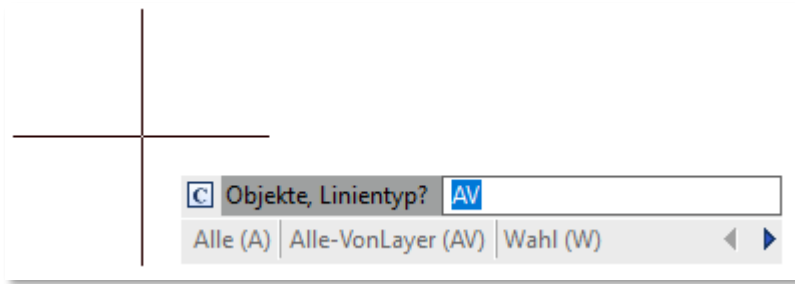
Ändert die Farbe gewählter Elemente auf VONLAYER.

Farbe aller Objekte auf wählbar

Ändert die Farbe aller Elemente auf eine benutzerdefinierte Farbe durch Eingabe der Farbnummer oder des Farbnamens.

Farbe gewählter Objekte auf wählbar

Ändert die Farbe gewählter Elemente auf eine benutzerdefinierte Farbe durch Eingabe der Farbnummer oder des Farbnamens.



Linientyp aller Objekte auf die Layervorgabe

Ändert den Linientyp aller Elemente auf VONLAYER.

Linientyp gewählter Objekte auf die Layervorgabe

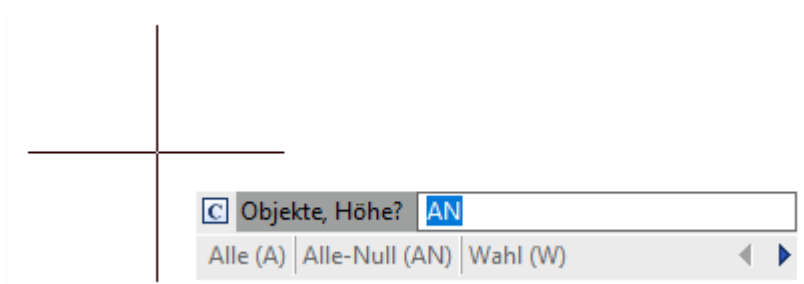
Ändert den Linientyp gewählter Elemente auf VONLAYER

Linientyp aller Objekte auf wählbar

Ändert den Linientyp aller Elemente in einen benutzerdefinierten Linientyp durch Eingabe desselben.

Linientyp gewählter Objekte auf wählbar

Ändert den Linientyp gewählter Elemente in einen benutzerdefinierten Linientyp durch Eingabe desselben.



Objekthöhe aller 3D- Objekte auf 0 / 2D

Löscht die Objekthöhe aller Elemente. Aus 3D wird 2D.

Objekthöhe gewählter 3D- Objekte auf 0 / 2D

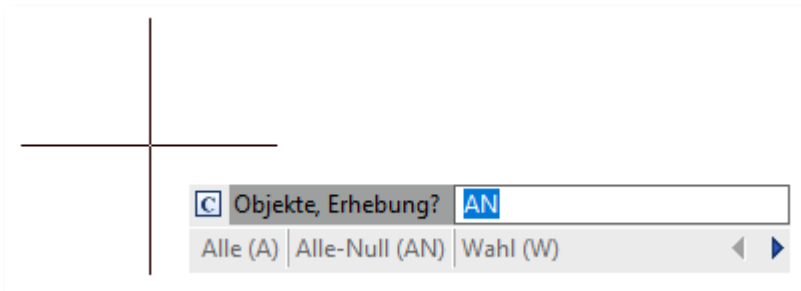
Löscht die Objekthöhe gewählter Elemente. Aus 3D wird 2D.

Objekthöhe aller 3D- Objekte auf wählbar

Ändert die Objekthöhe aller Elemente gemäss Benutzerangabe.

Objekthöhe gewählter 3D- Objekte auf wählbar

Ändert die Objekthöhe gewählter Elemente gemäss Benutzerangabe.

Erhebung aller Objekte auf 0.0 / Z=0

Schiebt alle Elemente auf die Höhe Null.

Erhebung gewählter Objekte auf 0.0 / Z=0

Schiebt gewählte Elemente auf die Höhe Null.

Erhebung aller Objekte auf wählbar

Schiebt alle Elemente auf wählbare Höhe.

Erhebung gewählter Objekte auf wählbar

Schiebt gewählte Elemente auf wählbare Höhe.

Anzeigereihenfolge ganz oben (<azr)
Anzeigereihenfolge ganz unten (<azr)
Anzeigereihenfolge oberhalb Objekt (<azr)
Anzeigereihenfolge unterhalb Objekt (<azr)

Anzeigereihenfolge oben

Kopiert gewählte Objekte in die Zwischenablage und löscht diese aus der Zeichnungsdatei. Anschliessend werden die kopierten Objekte von der Zwischenablage wieder an die Originalposition abgesetzt. Die neu eingefügten Objekte liegen nun in der Zeichnungsdatenbank an vorderster Stelle und werden in der Anzeigereihenfolge vor allen anderen Objekten angezeigt.

Anzeigereihenfolge unten

Verschiebt die Anzeige ganz nach hinten (unterhalb) aller Objekte.

Anzeigereihenfolge +

Verschiebt die Anzeigereihenfolge vor (oberhalb) gewählte Objekte.

Anzeigereihenfolge -

Verschiebt die Anzeigereihenfolge hinter (unterhalb) gewählte Objekte.

Objekte an Linie ausrichten

Richtet Objekte wie Linien, einfache Polylinien, Texte etc. an eine Reverenzlinie aus. (Der ursprüngliche Quellcode stammt von cadwiesel.de)

löschen

CAD- Befehl löschen.

löschen Letztes

Löscht das letzte erstellte Element.

löschen Hilfskonstruktionen

Löscht alles was sich auf dem Hilfslinienlayer befindet.

löschen ab Linie

Löscht alle Objekte ab deren Schnittpunkte einer vorher zu erstellenden Linie. Die Objekte werden am Schnittpunkt verschnitten und die abgeschnittenen Objekte auf der gezeigten Linienseite gelöscht. Objekte ohne Schnittpunkt sind nicht betroffen.

löschen ab Polylinie

Löscht alle Objekte ab deren Schnittpunkte eines vorher zu erstellenden Polylinienzuges. Die Objekte werden am Schnittpunkt verschnitten und die abgeschnittenen Objekte auf der gezeigten Polylinienseite gelöscht. Objekte ohne Schnittpunkt sind nicht betroffen.

löschen ab Objekt

Löscht alle Objekte ab deren Schnittpunkte mit Bezugsobjekten. Die Objekte werden am Schnittpunkt verschnitten und die abgeschnittenen Objekte auf der gezeigten Seite der Bezugsobjekte gelöscht.

Folgende Funktionen sind hilfreich für die Bereinigung der Zeichnungen von fremden Objekten die nicht benötigt werden. Fremdzeichnungen von Zulieferfirmen enthalten oft fremde Textstile, Schraffuren, die nicht benötigt werden etc.

löschen alle Texte

Sucht und löscht alle Texte. Diese Funktion steht immer zur Verfügung und kann direkt in eine Skriptdatei eingebaut werden, beispielsweise auch für die Funktion rC-Batch. **<loe->Loeschen-Text**

löschen alle MTexte

Sucht und löscht alle MTexte. Diese Funktion steht immer zur Verfügung und kann direkt in eine Skriptdatei eingebaut werden, beispielsweise auch für die Funktion rC-Batch. **<loe->Loeschen-MText**

löschen alle Masse

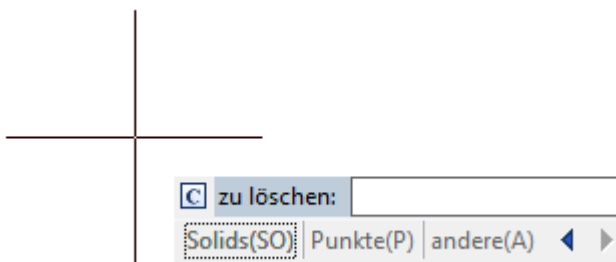
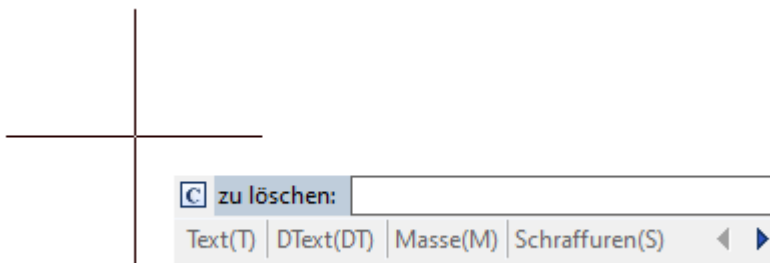
Sucht und löscht alle Bemassungen. Diese Funktion steht immer zur Verfügung und kann direkt in eine Skriptdatei eingebaut werden, beispielsweise auch für die Funktion rC-Batch. **<loe->Loeschen-Mass**

löschen alle Schraffuren

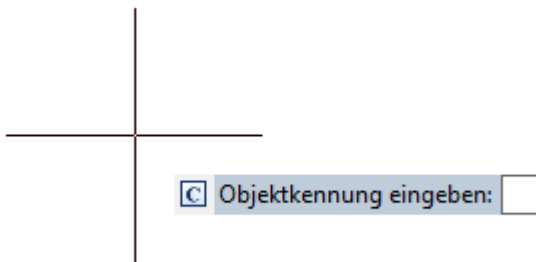
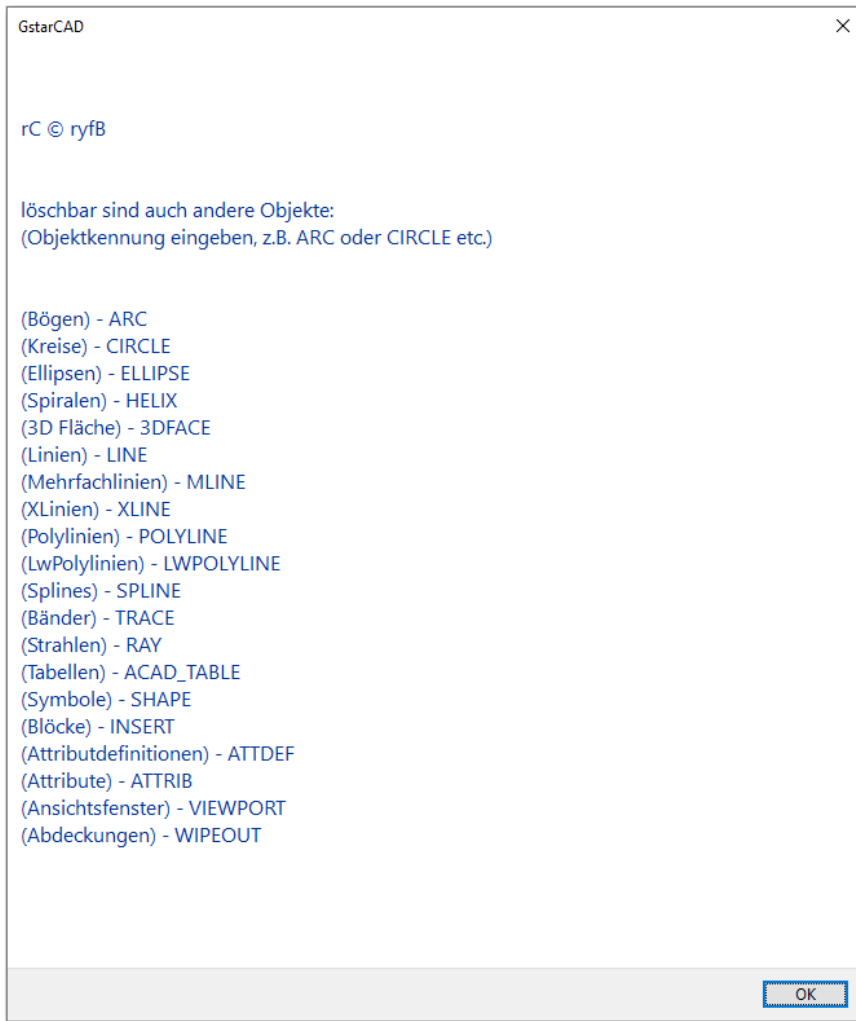
Sucht und löscht alle Schraffuren. Diese Funktion steht immer zur Verfügung und kann direkt in eine Skriptdatei eingebaut werden, beispielsweise auch für die Funktion rC-Batch. **<loe->Loeschen-Schraff**

löschen alle Punkte

Sucht und löscht alle Punkte. Diese Funktion steht immer zur Verfügung und kann direkt in eine Skriptdatei eingebaut werden, beispielsweise auch für die Funktion rC-Batch. **<loe->Loeschen-Punkt**

löschen alle gewünschten Objekte, nicht in Blöcken

Sucht und löscht alle Objekte **ausserhalb der Blöcke (diese werden nicht tangiert)**, die während der Funktion im Dialog gewählt werden. Die Option andere(A) erfordert eine manuelle Eingabe der Objekte, die gesucht und gelöscht werden sollen.



Geben sie für die Manuelle Eingabe die Kennung ein, z.B. für alle Kreise = CIRCLE

löschen alle gewünschten Objekte, auch in Blöcken

siehe vorangehender Beschrieb.

Sucht und löscht alle Objekte, **auch in Blöcken**, die während der Funktion im Dialog gewählt werden. Die Option andere(A) erfordert eine manuelle Eingabe der Objekte, die gesucht und gelöscht werden sollen.

löschen alle gewünschten Objekte, nur in Blöcken

siehe vorangehender Beschrieb.

Sucht und löscht alle Objekte **nur in Blöcken**, die während der Funktion im Dialog gewählt werden. Die Option andere(A) erfordert eine manuelle Eingabe der Objekte, die gesucht und gelöscht werden sollen.

löschen alle Schraffuren, nur in Blöcken

Sucht und löscht alle Schraffuren **nur in Blöcken**.

löschen alle Solids, nur in Blöcken

Sucht und löscht alle Schraffuren **nur in Blöcken**.

löschen alle Objekte Länge Null

Sucht und löscht alle Objekte mit einer Objektlänge von Null: SPLINE, LWPOLYLIENEN, LINIEN, alle TEXTE und ATTRIBUTDEFINITIONEN.

löschen alle Proxy Objekte

Sucht und löscht alle Proxy Objekte.

Proxy-Objekte ersetzen benutzerspezifische Objekte, wenn die ObjectARX-Anwendung, mit der das benutzerspezifische Objekt erstellt wurde, in AutoCAD, AutoCAD LT oder anderen Hauptanwendungen nicht verfügbar ist.

Wenn die Anwendung zu einem späteren Zeitpunkt verfügbar ist, wird das Proxy-Objekt durch das benutzerspezifische Objekt ersetzt.

Proxy-Objekte haben im Vergleich zu den entsprechenden benutzerspezifischen Objekten erheblich eingeschränkte Funktionen. Der Umfang, in dem Proxy-Objekte bearbeitet werden können, richtet sich nach der übergeordneten ObjectARX-Anwendung. Das Löschen und Verschieben von Objekten oder das Ändern von Objekteigenschaften ist bei Proxy-Objekten je nach Quellenanwendung beispielsweise nicht möglich.

Wenn Sie eine Zeichnung öffnen, wird ggf. das Dialogfeld Proxy-Information angezeigt. In diesem Dialogfeld werden die Gesamtzahl der Proxy-Objekte (grafische und nichtgrafische Objekte), der Name der fehlenden Anwendung und zusätzliche Informationen zu Typ und Anzeigestatus der Proxy-Objekte angezeigt. Mit diesem Dialogfeld können Sie die Anzeige der Proxy-Objekte steuern.



Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

Marke setzen (m)

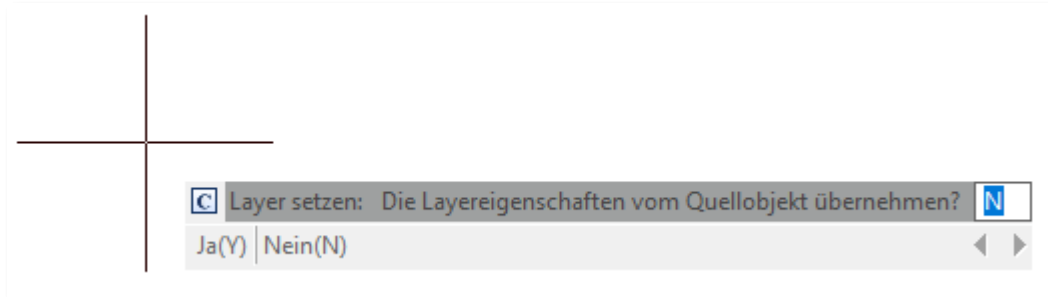
zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script

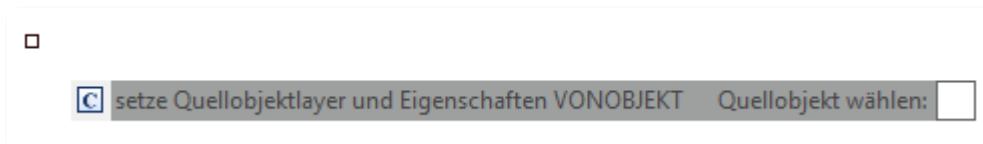
Layer setzen (1)

Setzt den Layer eines gewählten Quellobjektes.



Die Layereigenschaften des Quellobjektes können übernommen werden, oder es wird die Eigenschaft VONLAYER gesetzt:

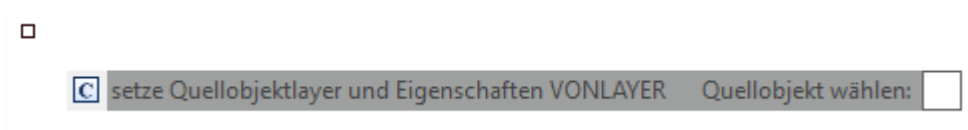
Layer setzen, Eigenschaften VONOBJEKT



1. Ein Quellobjekt wählen

Setzt den Layer auf die Layervorgabe des gewählten Quellelementes. Die Layereigenschaften wie Farbe, Linientyp und Linienstärke werden auch als Vorgabe übernommen und voreingestellt.

Layer setzen, Eigenschaften VONLAYER



1. Ein Quellobjekt wählen

Setzt den Layer auf die Layervorgabe des gewählten Quellelementes. Die Layereigenschaften wie Farbe, Linientyp und Linienstärke werden nicht übernommen, sondern auf VONLAYER gesetzt.



Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

Marke setzen (m)

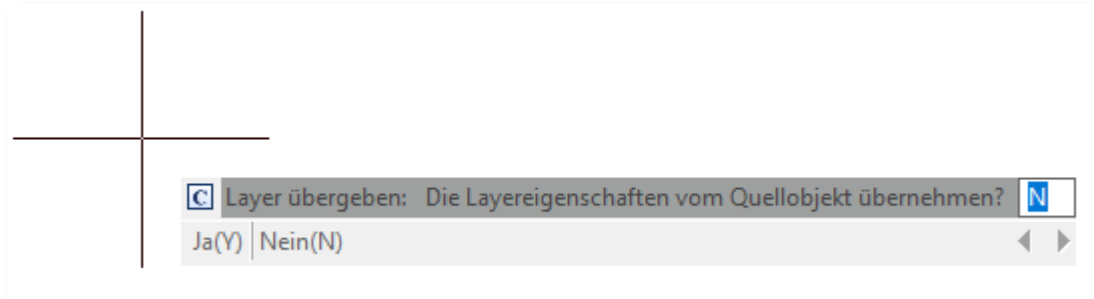
zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script

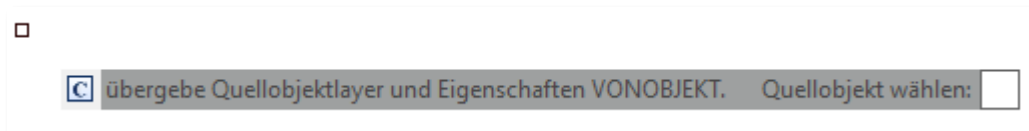
Layer übergeben (2)

Übergibt den Layer eines Quellobjektes an wählbar andere Objekte.



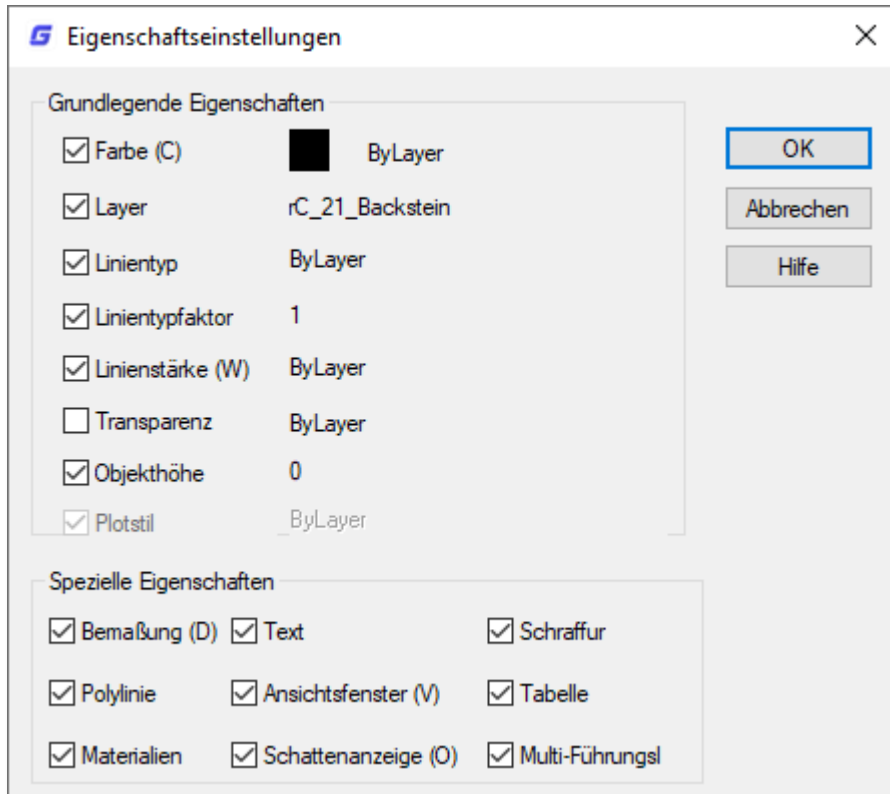
Die Layereigenschaften des Quellobjektes können übergeben werden, oder es wird die Eigenschaft VONLAYER übergeben:

Layer übergeben, Eigenschaften VONOBJEKT



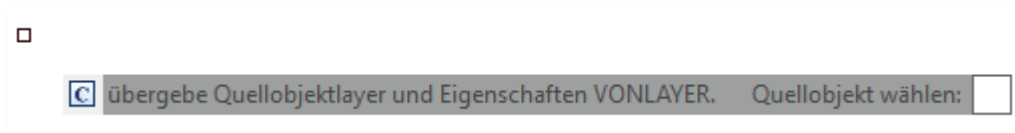
Übergibt gewählten Elementen Eigenschaften, wie z.B. Farbe, Linientyp, Linienstärke und weitere Eigenschaften des Quellobjektes. Die Eigenschaften, die übergeben werden sollen, können aus dem eingblendeten Menü gewählt werden.

1. Ein Quellobjekt wählen
2. Die zu übernehmenden Eigenschaften aussuchen und mit OK abschliessen.



3. Die Zielobjekte wählen

Layer übergeben, Layereigenschaften VONLAYER



Übergibt gewählten Elementen den Layer. Die Layereigenschaften wie Farbe, Linientyp und Linienstärke werden auf VONLAYER gesetzt.

1. Ein Quellobjekt wählen
2. Die Zielobjekte wählen



Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

Marke setzen (m)

zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script

Marke setzen (m)

CAD-Funktion ZURÜCK (UNDO). Setzt eine Markierung. Ab dieser werden alle folgenden Funktionen mit der untenstehenden Funktion (z) rückgängig gemacht. Die meisten rC- Funktionen beginnen mit einer neuen Markierung.

zurück zur Marke (z)

CAD-Funktion ZURÜCK (UNDO). Macht die letzten Schritte bis zur festgelegten Markierung rückgängig. Die meisten rC- Funktionen beginnen mit einer neuen Markierung.

rC Batch

Da für AutoCAD LT keine direkte Stapelverarbeitung möglich ist, weil keine entsprechende Programmierschnittstelle zur Verfügung steht, habe ich 2007 dieses Tool entwickelt, das eine Stapelverarbeitung mehrerer Zeichnungen mit den definierten Funktionen einer Skriptdatei automatisch abarbeitet. So ist es beispielsweise möglich, mehrere Zeichnungen automatisch zu öffnen und identische Änderungen vorzunehmen.

rC-Batch benötigt eine lauffähige AutoCAD-, AutoCAD LT- oder entsprechende Installation eines DWG-kompatiblen CAD- Programmes (AutoCAD ab Version 2002) sowie eine funktionsfähige Skriptdatei.

Weitere Infos [hier](#)



Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

Marke setzen (m)

zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script

Benutzer Script

```

S C R I P T

Letztes Menü
Letzte Eingabe >
.
Benutzer-Scriptdatei 1 ausführen (11)
Benutzer-Scriptdatei 1 definieren (111)

Benutzer-Scriptdatei 2 ausführen (22)
Benutzer-Scriptdatei 2 definieren (222)

Benutzer-Scriptdatei 3 ausführen (33)
Benutzer-Scriptdatei 3 definieren (333)

Benutzer-Scriptdatei 4 ausführen (44)
Benutzer-Scriptdatei 4 definieren (444)

Benutzer-Scriptdatei 5 ausführen (55)
Benutzer-Scriptdatei 5 definieren (555)

Benutzer-Scriptdatei 6 ausführen (66)
Benutzer-Scriptdatei 6 definieren (666)

Benutzer-Scriptdatei 7 ausführen (77)
Benutzer-Scriptdatei 7 definieren (777)

Benutzer-Scriptdatei 8 ausführen (88)
Benutzer-Scriptdatei 8 definieren (888)

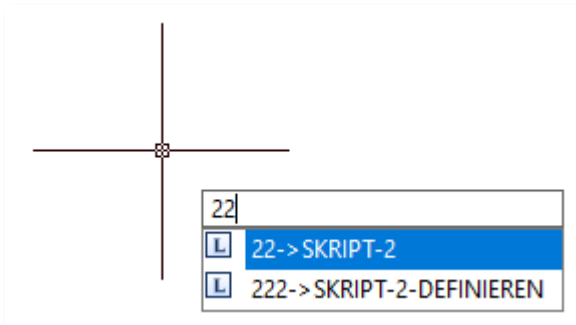
Benutzer-Scriptdatei 9 ausführen (99)
Benutzer-Scriptdatei 9 definieren (999)
.
rC Hilfe
rC Hilfe ein/aus

rC © ryfB

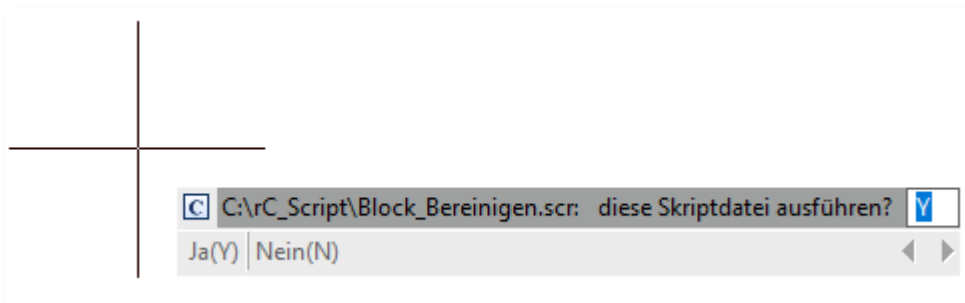
```

Mit dieser Funktion können 9 Benutzer-Skriptdateien definiert und aufgerufen werden. Der Aufruf erfolgt über den Zahlenblock mit entsprechender Doppel- oder Dreifacheingabe der Zahl und ENTER.

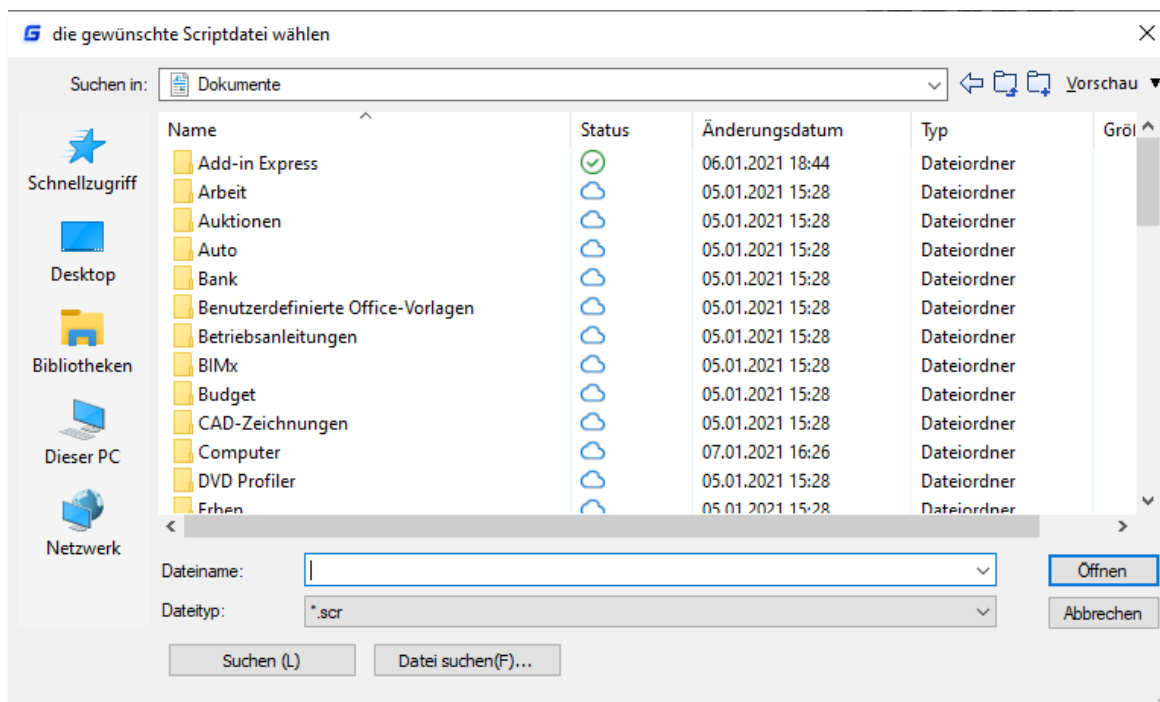
Benutzer Skriptdatei ... ausführen



Beispiel 22 und Enter ruft die hinterlegte Skriptdatei auf:

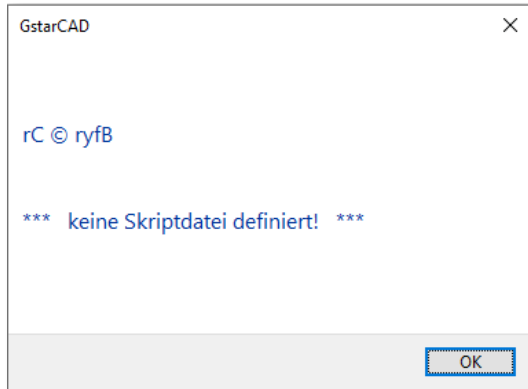


Die hinterlegte Skriptdatei wird angezeigt und muss bestätigt werden.

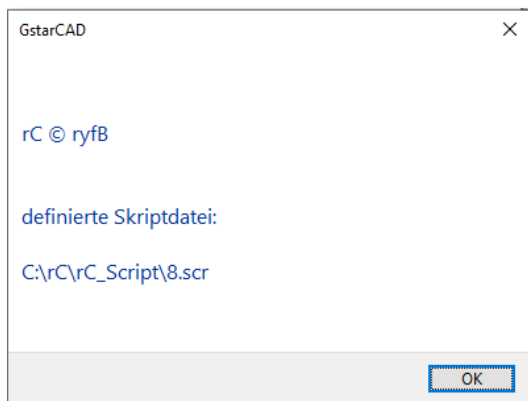


Ist beim Aufruf einer gewünschten Skriptdatei noch keine definiert, so muss diese zuerst definiert und hinterlegt werden.

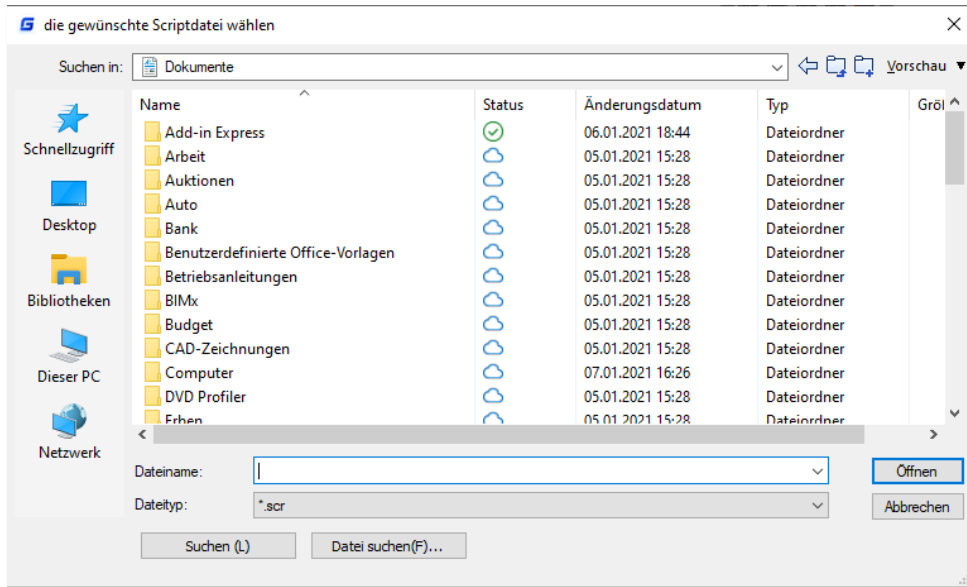
Benutzer Skriptdatei ... definieren



Ist beim Neubelegen einer Skriptdatei noch keine alte Skriptdatei hinterlegt worden, so erscheint diese Meldung.



Ist bereits eine Skriptdatei hinterlegt, wird diese angezeigt.



Die neu zu hinterlegende Skriptdatei ist aus dem Menü zu wählen.



Inhalt

Das rC Menü Tools

rC Command (0)

Objekte Wählen (00)

Objekte Ändern (000)

Layer setzen (1)

Layer übergeben (2)

Marke setzen (m)

zurück zur Marke (z)

rC Batch

Benutzer Script