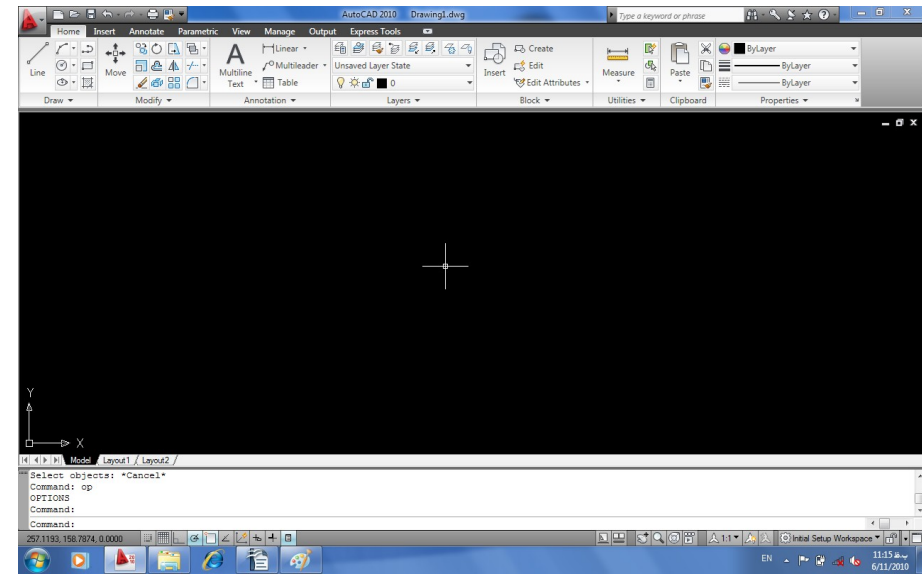


روشهای انتخاب شیء در

AutoCAD 2010

ویرایش ۱.۰

احمد شریفپور



تمام این نوشته تحت مجوزهای BY و ND از مجموعه مجوزهای Creative Commons منتشر شده است. بصورت خلاصه این مجوزها به شما اجازه می‌دهند که از این نوشته استفاده کنید، آن را تکثیر کرده و با دوستان خود به اشتراک بگذارید و یا کپی‌های آن را بفروشید. اما در هر صورت باید نام نویسنده اصلی حفظ گردد و اجازه تغییر دادن این نوشته را ندارید.

قرار داشته باشند به مجموعه انتخاب شما افزوده خواهند شد

۲. Last (آخرین شیئی)

با تایپ حرف L در برابر پیغام Select objects می‌توانید آخرین شیئی ترسیم شده را به مجموعه انتخاب خود اضافه کنید. دقت داشته باشید که آخرین شیئی ترسیم شده ممکن است لزوماً در محدوده دید شما قرار نداشته باشد.

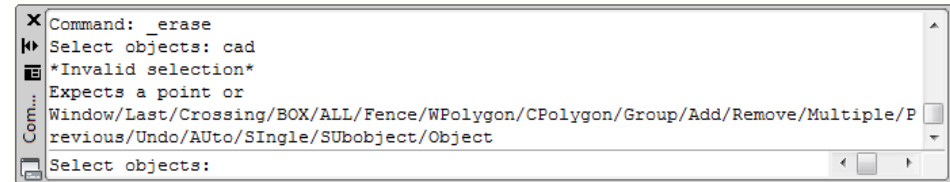
۳. Crossing (انتخاب برخوردی)

در این شیوه پس از تایپ C در برابر پیغام Select objects همانند روش ۱ شما کادری را با ماوس ترسیم می‌کنید که این بار با خط چین و زمینه سبزرنگ ترسیم خواهد شد. در این حالت تمام اشیائی که در داخل کادر قرار بگیرند یا با لبه کادر برخورد کنند به مجموعه انتخاب شما افزوده خواهند شد.

۴. BOX (جعبه‌ای)

این حالت معمولاً به شکل پیش‌فرض و توسط حالت Auto (بعدتر توضیح داده خواهد شد) فعال شده است. این شیوه را که در واقع ترکیبی از حالت‌های انتخاب Crossing و Window است، می‌توان با تایپ B در برابر پیغام Select object نیز فعال کرد. در این وضعیت اگر شما کادری از چپ به راست ترسیم کنید حالت Window و اگر کادری از راست به چپ ترسیم کنید حالت

برای دیدن لیست تمام روشهای انتخاب شیئی ممکن در اتوکد کافی است در برابر پیغام select object یکی از دستورها نظیر erase و یا trim علامت «؟» را تایپ کنید. (توجه کنید در کل این راهنما منظور از تایپ یک عبارت، تایپ آن و سپس زدن کلید Enter است. همچنین در کلیه دستورات و زیر دستورات حروف بزرگ و کوچک تفاوتی با هم ندارند.) اتوکد در شکلی همانند زیر فهرست تمام روشهای ممکن را نمایش میدهد:



همانگونه که در تصویر فوق دیده می‌شود برای انتخاب شیئی در اتوکد ۱۸ روش مختلف وجود دارد. البته برخی از این روشها نظیر Auto و ADD بصورت پیش‌فرض فعال هستند. در زیر این روشها به ترتیب آورده شده‌اند.

۱. Window (انتخاب پنجره‌ای)

در این شیوه پس از تایپ W در برابر پیغام Select objects شما به کمک ماوس کادری ترسیم می‌کنید. این کادر با خط پیوسته و زمینه آبی رنگ ترسیم خواهد شد و تمام اشیائی که کاملاً درون کادر

Object شما می‌توانید یک کادر چند ضلعی (همانند Window با خط پیوسته و پس زمینه آبی) ترسیم نمایید و پس زدن کلید Enter تمام اشیائی که کاملاً در داخل این کادر هستند به مجموعه انتخاب افزوده خواهند شد. توجه کنید که در هنگام زدن Enter از محل فعلی ماوس صرف نظر می‌شود و تنها اولین نقطه کلیک شده به آخرین نقطه متصل خواهد شد.

۸. CPolygon (برخوردی چندضلعی)

این روش انتخاب نیز همانند روش Crossing است با این تفاوت که کادر انتخاب به شکل چندضلعی خواهد بود. پس از تایپ CP شما کادر چندضلعی را ترسیم می‌کنید و تمام اشیائی که در داخل کادر باشند یا با آن برخورد کنند به مجموعه انتخاب اضافه خواهند شد.

۹. Group (گروهی)

در این روش شما می‌توانید با تایپ G و سپس وارد کردن نام یک گروه کلیه اشیاء آن گروه را انتخاب نمایید.

۱۰. Add (افزودن به مجموعه انتخاب *از حالت‌های پیش فرض*)

زمانی که شما در حالت Remove objects (حالت بعدی) قرار داشته باشید برای بازگشت به حالت Select objects و اضافه کردن اشیاء جدید به مجموعه انتخاب می‌توانید از تایپ A استفاده کنید. حالت Add از حالت‌های پیش فرض اتوکد است یعنی بصورت

Crossing فعال خواهد شد. محدود استثنای این وضعیت دستوراتی نظیر offset و divide یا measure هستند که در آن‌ها انتخاب شیئی تنها به صورت تکی یا Single امکان‌پذیر است. روش Single بعدتر توضیح داده خواهد شد.

۵. ALL (همه اشیاء)

با تایپ کلمه all در برابر پیغام Select objects شما می‌توانید تمام اشیاء موجود در ترسیم (حتی اشیائی که در لایه‌های خاموش قرار دارند و دیده نمی‌شوند) را انتخاب کنید. دقت کنید که این سیستم اشیاء لایه‌های قفل شده و یا منجمد شده را انتخاب نخواهد کرد.

۶. Fence (خط انتخاب)

با تایپ F در برابر پیغام Select objects حالت Fence فعال شده و شما می‌توانید با ترسیم یک سری خط (که به شکل خط چین نشان داده می‌شوند) کل اشیائی را که با این خطوط برخورد می‌کنند، انتخاب کنید.

۷. WPolygon (پنجره‌ای چندضلعی)

منطق انتخاب در این دستور همانند حالت Window است با این تفاوت که کادر مورد نظر برای انتخاب اشیاء به جای مستطیل به شکل چندضلعی خواهد بود. با تایپ WP در برابر پیغام Select

کندی عملیات می‌شود استفاده نمایید. توجه کنید که برای تمام کردن حالت Multiple باید از کلید Enter استفاده کنید.

۱۳. Previous (مجموعه قبلی)

با تایپ P در برابر پیغام Select objects مجموعه اشیاءى که در دستور قبلی مورد استفاده قرار گرفته‌اند (یا قبلاً توسط دستور select انتخاب شده‌اند) برای استفاده در دستور فعلی دوباره انتخاب می‌شوند.

۱۴. Undo (بازگرداندن آخرین عملیات)

با تایپ U در برابر پیغام Select objects اشیاءى که در آخرین حرکت انتخاب شده‌اند از حالت انتخاب خارج می‌شوند.

۱۵. AUto (اتوماتیک *از حالت‌های پیش فرض*)

در این حالت انتخاب که بصورت پیش فرض فعال است، با کلیک مستقیم روی یک شیئی، همان شیئی انتخاب می‌شود و با کلیک در یک فضای خالی بصورت اتوماتیک حالت Box فعال می‌شود.

۱۶. SIngle (تکی)

زمانی که برای انجام دستوری تنها یک بار انتخاب شیئی لازم باشد می‌توانید با تایپ SI در برابر پیغام Select object این حالت را فعال نمایید. در اینصورت پس از انتخاب اولین مجموعه از اشیاء (حتی بدون زدن Enter) انتخاب شیئی به پایان رسیده و شما به

عادی انتخاب شیئی با پیغام Select objects آغاز می‌گردد.

۱۱. Remove (حذف اشیاء)

هر گاه بخواهیم اشیاءى را از مجموعه انتخاب حذف نماییم با تایپ R پیغام Select objects را به Remove objects تبدیل کنیم. در این حالت در صورت استفاده از هر یک از روشهای انتخاب شیئی، اشیاء انتخاب شده از مجموعه انتخاب خارج می‌شوند. مثلاً تایپ R و سپس L آخرین شیئی ترسیم شده را از حالت انتخاب خارج می‌کند. در صورتیکه تعداد اشیاءى که باید حذف شوند اندک باشد می‌توانید بجای استفاده از این حالت با نگه داشتن کلید Shift اشیاء مورد نظر را از مجموعه انتخاب خارج کنید. فقط به خاطر داشته باشید که در این حالت تنها امکان استفاده از حالت‌های تکی یا برخوردی یا پنجره‌ای را خواهید داشت و سایر حالتها غیر فعال خواهند بود.

۱۲. Multiple (چندتایی)

از این روش برای انتخاب در ترسیمهای پیچیده و شلوغ استفاده می‌شود. با تایپ M و فعال شدن این حالت انتخاب تنها با کلیک مستقیم روی شیئی امکان پذیر خواهد بود و اشیاء انتخاب شده بصورت خط چین در نخواهند آمد. شما می‌توانید از این سیستم برای انتخاب هاشورها و سطوح رنگی که ایجاد جلوه‌های ویژه انتخاب شیئی باعث

مرحله بعدی دستور منتقل می شوید.

۱۷. SUbobject (انتخاب اجزاء شیئی)

با تایپ SU در برابر پیغام Select objects شما می توانید اجزاء یک Solid سه بعدی (نظیر یالها و صفحات یک مکعب) را جداگانه انتخاب کنید. در این حالت اتوکد Solid را به عنوان یک شیئی یکپارچه انتخاب نخواهد کرد.

۱۸. Object (انتخاب کل شیئی)

اگر پس از فعال کردن حالت SUbobject و انتخاب قسمتهای مورد نظر از Solid لازم باشد که اشیائی را نیز به صورت عادی انتخاب نمایید، با تایپ O در برابر پیغام Select objects به حالت عادی انتخاب شیئی باز خواهید گشت.