

Workshop W2

Tasks og Templates

FØR I BEGYNDER.....	1
TEMPLATES.....	2
Øvelse template til alm. attributter	2
Øvelse Skraverings template.....	4
Øvelse pattern template (skravering med celler)	5
Øvelse Celle template	6
LINK – SKAL ELEMENTET VIDE HVILKEN TEMPLATE DEN KOMMER FRA?	6
ÆNDRING AF TEMPLATES.....	7
Øvelse ændre fill type	7
Øvelse ændre skraverings template.....	7
UDSKIFTE TEMPLATE	7
Øvelse skifte template	7
BRUG TEMPLATES I ANDRE MODELLER.....	8
Øvelse brug templates i en ny fil	8
TASK OG TOOLBOXES	9
Øvelse lav din egen task	9
Øvelse din egen værktøjskasse	11
Øvelse lav din egen knap	12
Øvelse lav din egen knap der bruger en template.....	12
CONFIGURATIONS VARIABLER.....	13
MS_DGNLIBLIST	13
MS_GUIDGNLIBLIST	13
MS_GUITASKTREEROOT	13
_USTN_SYSTEMDGNLIBLIST	13

FØR I BEGYNDER...

I denne workshop skal I sørge for at workspace indstillingen står til:

User = Workshop W2

Project = Workshop W2



TEMPLATES

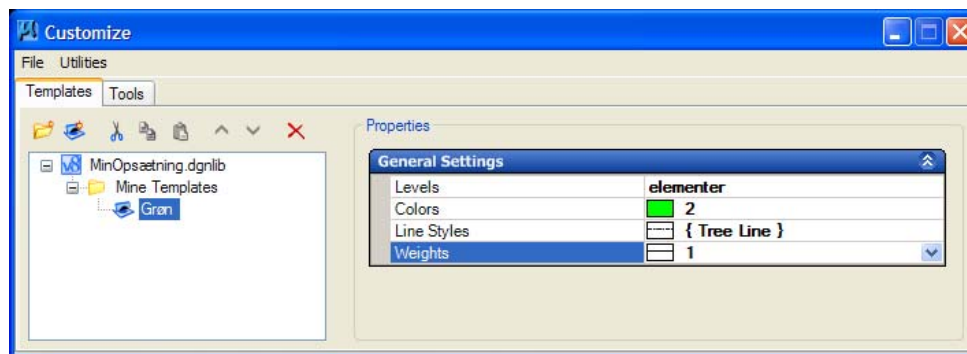
Templates er en form for skabeloner til elementer. Vi har tidligere lært om bylevel når vi taler om farver, linetype og linietykkelser. Templates kan mere end det. Vi kan på forhånd vælge om et element skal være udfyldt eller ej, indstilling af tekster, skravering, valg af celler og meget mere.

ØVELSE TEMPLATE TIL ALM. ATTRIBUTTER

1. Åbn filen MineTasks.dgnlib der ligger i DGNLIB folderen



2. Vælg Workspace → Customize
3. Lav en ny "template folder" der hedder Mine Templates (det gule ikon)
4. Lav derefter en template med navnet Grøn (det blå ikon)



5. Til højre indstilles templatens egenskaber

For Grøn indstilles:

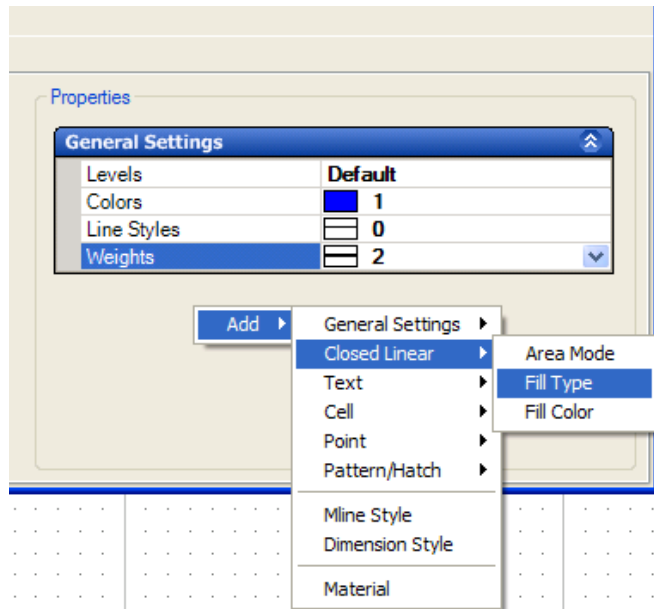
Color = Grøn
Style = {Tree line}
Weight = 1

6. Lav endnu en template med navnet Blå

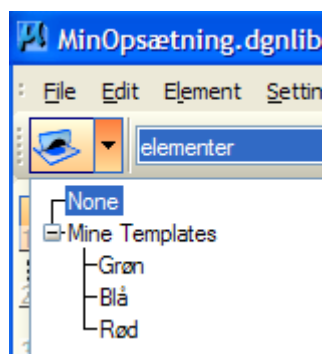
7. Indstil:

Color = Blå
Style = 0
Weight = 2

8. For at få flere indstillingsmuligheder højreklik i det grå felt



9. Vælg Add → Closed Linear → Fill Type
10. Indstil Fill type til Opaque
11. Lav endnu en template med navnet Rød
12. Indstil:
 - Color = Rød
 - Style = 2
 - Weight = 0
 - Fill Type = None
13. Luk dialogboksen
14. Vælg en template i øverste venstre hjørne og tegn et element



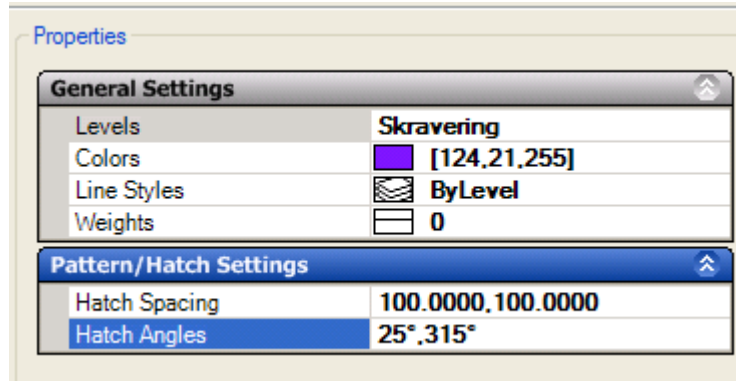
Hint Husk også at tegne lukkede elementer, for at du kan se forskellen.

ØVELSE SKRAVERINGS TEMPLATE

1. Gå igen ind under Workspace → Customize
2. Lav en ny template med navnet Skravering
Indstil:

Level
Colors
Line Styles
Weights

Tilføj (under Pattern/Hatch Settings) og indstil:
Hatch Spacing
Hatch Angle



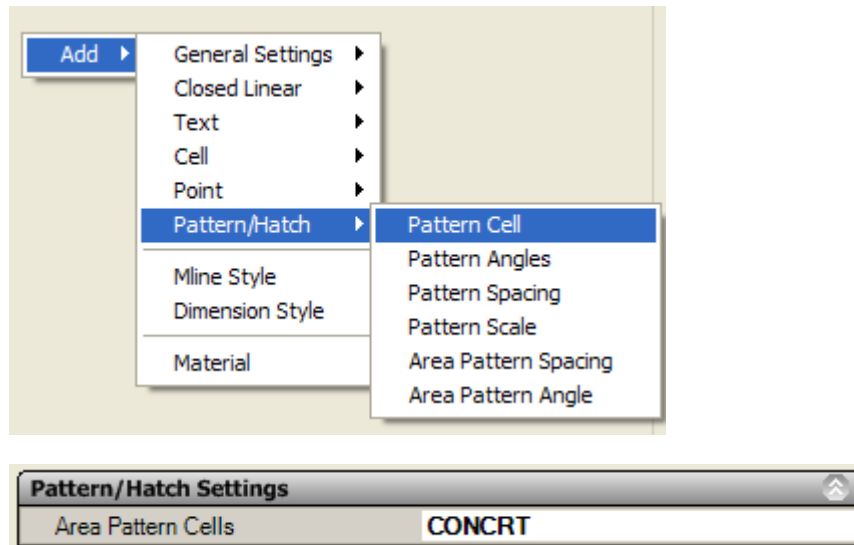
3. Tegn et lukket element (Q + 1)
4. Vælg Templaten Skravering og lav en skravring vha. CrossHatch Area (R + 2) – lav skraveringen som Associative Region Boundary

ØVELSE PATTERN TEMPLATE (SKRAVERING MED CELLER)

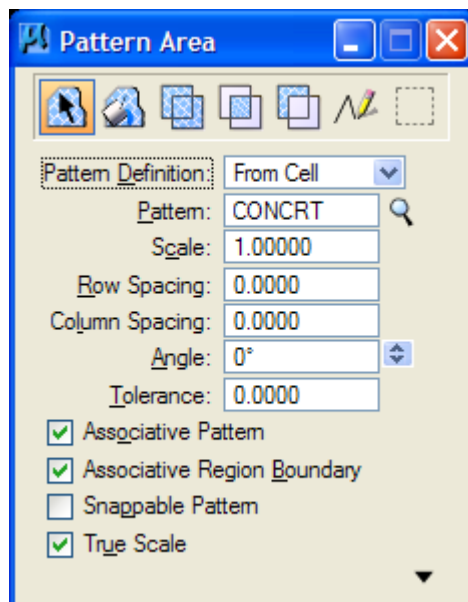
1. Gå igen ind under Workspace → Customize
2. Lav en ny template med navnet Beton

Tilføj (under Pattern/Hatch Settings)

Pattern Cell, vælg cellen: CONCRT



3. Tegn et lukket element (Q + 1)
4. Vælg Templaten Beton og lav en skraving vha. Pattern Area (R + 3) – lav skraveringen som Associative Region Boundary

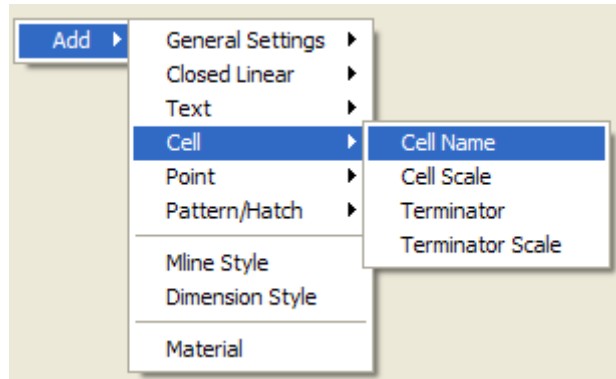


ØVELSE CELLE TEMPLATE

1. Gå igen ind under Workspace → Customize
2. Lav en ny template med navnet Nordpil

Tilføj:

Cell Name
Cell Scale



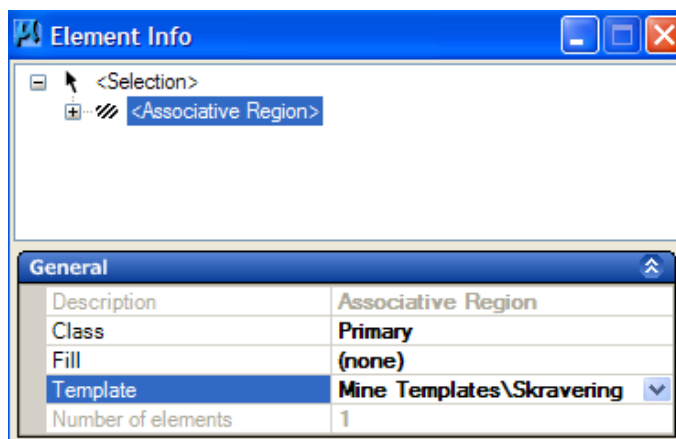
3. Indstil Cell Name til Nordpil og Cell Scale til 1,1,1
Templaten er nu klar til brug.
4. Vælg Templaten Nordpil og vælg værktøjet: S + 1 og placér cellen

Hint De celler der kan vælges er de celler der er attach'et dit DGNLIB

LINK – SKAL ELEMENTET VIDE HVILKEN TEMPLATE DEN KOMMER FRA?

Når du laver nye elementer kan du sørge for at elementet er linket til template. Det gøres ved at trykke template ikonet ind. Så får du nemlig fordel af at elementet selv ved hvilken template den er dannet af, og hvis template ændres, ændres elementet også.

Du kan altid tjekke i Element Information og linket imellem dit element er der eller ej. Og se også hvilken template den er linket til.



ÆNDRING AF TEMPLATES

ØVELSE ÆNDRE FILL TYPE

1. Tegn et lukket element hvor Template knappen er trykket ind og et andet lukket element hvor knappen ikke er trykket ind.
2. Gå igen ind under Workspace → Customize
3. Vælg den template du brugte lige før og indstil Fill Type til noget andet end det står til.

Se hvad der sker! – Det element hvor template knappen var trykket ind ændres automatisk.

ØVELSE ÆNDRE SKRAVERINGS TEMPLATE

1. Tegn 2 lukkede elementer og brug din Template Skravering før du skraverer det ene vha. Crosshatch area (R + 2).
2. Tryk Template knappen ind og skraver det andet element (R + 2)
3. Gå igen ind under Workspace → Customize
4. Vælg Template Skravering og lav Hatch Spacing om

Se hvad der sker! – den skravering der er lavet med Template knappen trykket ind ændres.

Hint For at skraveringen kan ændres på denne måde skal den have Associative Boundaries.

UDSKIFTE TEMPLATE

ØVELSE SKIFTE TEMPLATE

1. Vælg ét af de elementer du har tegnet
2. Vælg element Information (Ctrl + I)
3. Valg af template står på listen over Generelle Element informationer. Brug drop down menuen til at ændre.

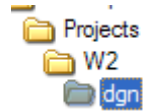
General	
Description	Complex Shape
Level	Skravering
Color	[124,21,255]
Line Style	ByLevel (0)
Weight	0
Class	Primary
Fill	(none)
Number of elements	1
Template	Mine Templates\Skra
Transparency	0
Priority	0

BRUG TEMPLATES I ANDRE MODELLER

Normalt ligger man Templates i et DGNLIB, så alle har adgang til de samme templates og ikke skal lave dem selv.

ØVELSE BRUG TEMPLATES I EN NY FIL

1. Vælg File > New
2. Vælg folderen DGN og angiv et filnavn for den nye fil

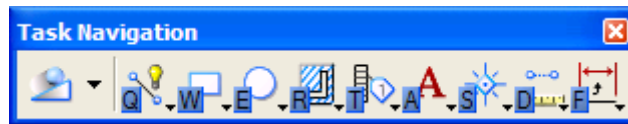


3. Tegn nogle elementer med de skabeloner du dannede i de tidligere øvelser.

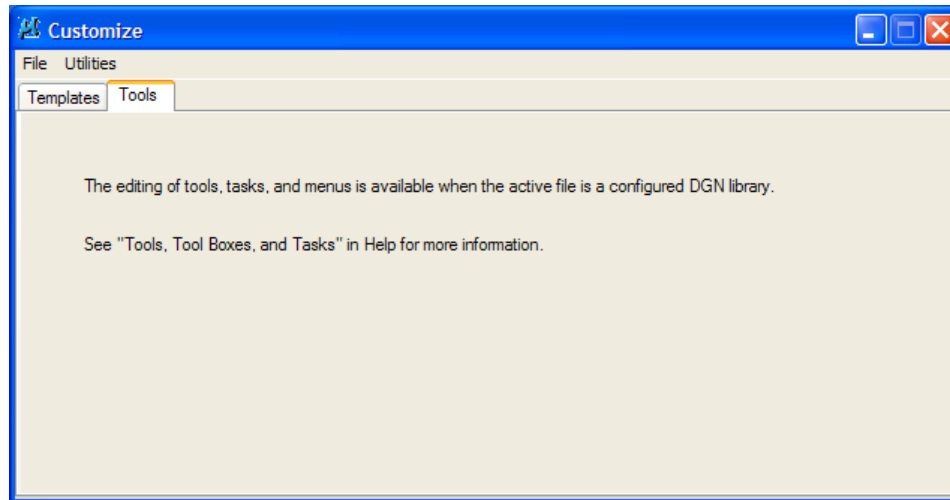
Dine templates ligger i dit DGNLIB og derfor vil valget af workspace være gældende for hvilke templates du har til rådighed.

TASK OG TOOLBOXES

Tasks er menuen til højre på skærmen. Vi kan selv lave vores egne tasks.

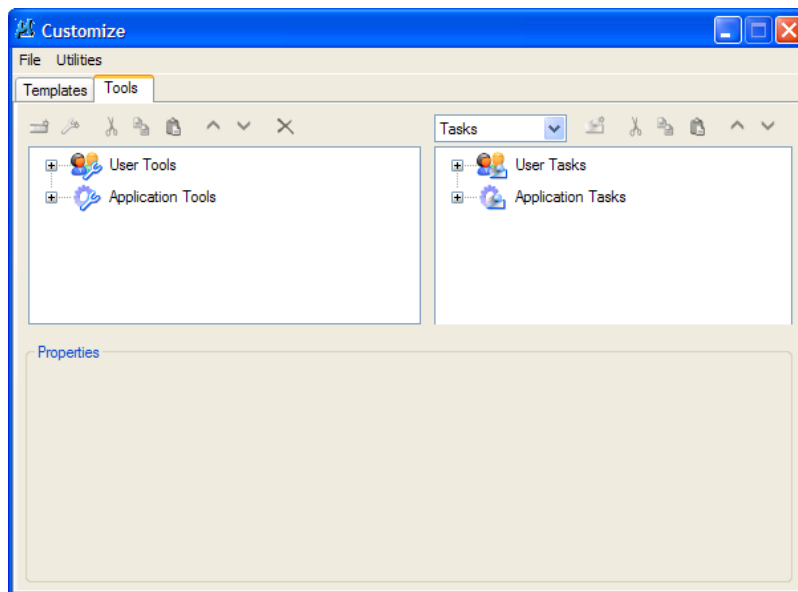


Man kan kun komme ind og lave nye tasks hvis man er inde i det DGNLIB som dit workspace står og peger på. Ellers får man nedenstående "fejlmeldelse".

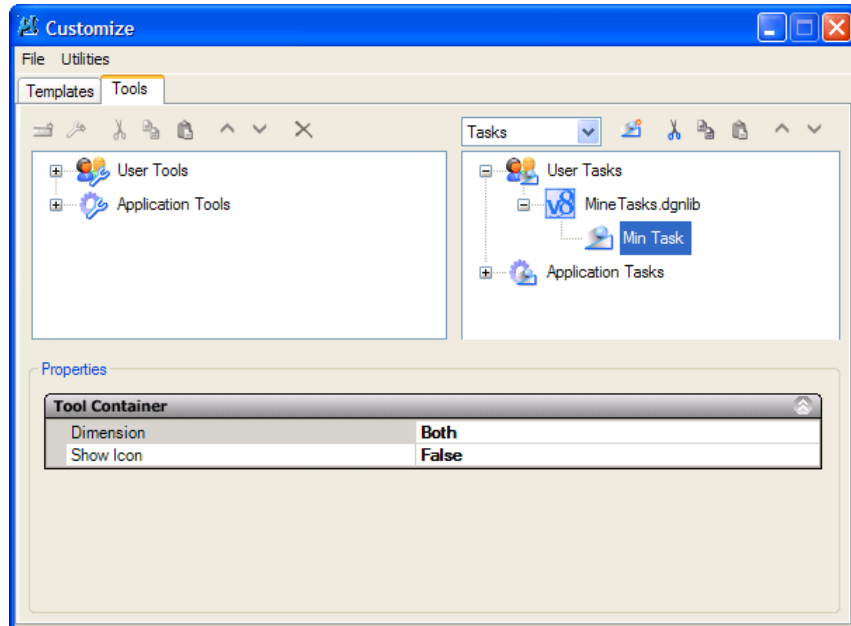


ØVELSE LAV DIN EGEN TASK

1. Vælg menupunktet: Workspace → Customize → Task faneblad



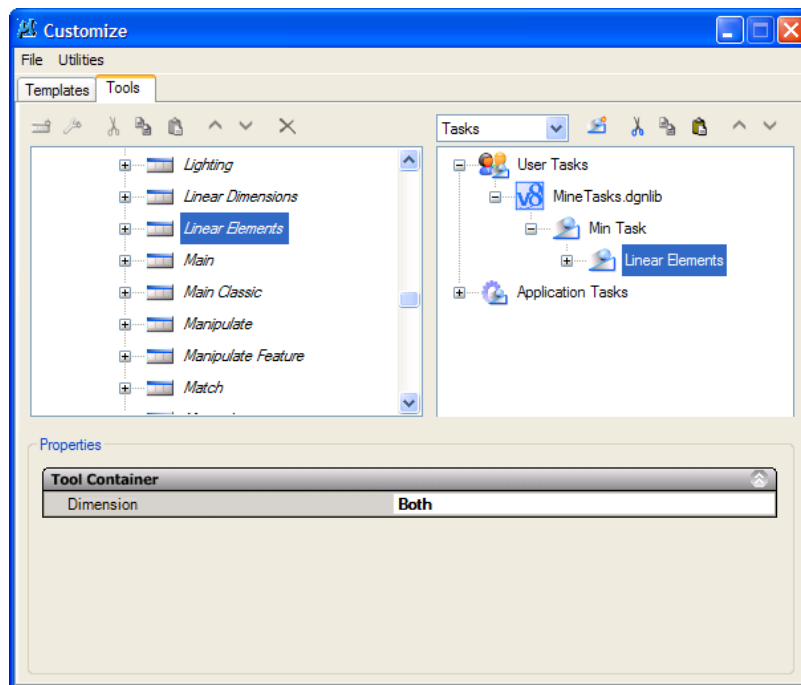
- I højre side gå ned under:
User Tasks → MineTasks.dgnlib
Og klik på Create Task ikonet – kald den nye Task for Min Task



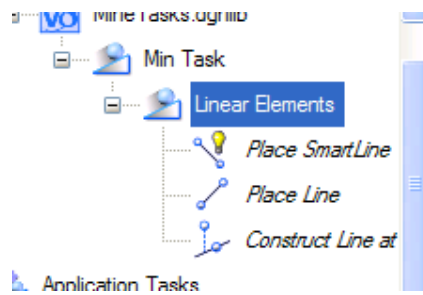
- Tryk på F2 eller brug øverste ikon i Task værktøjskassen (til højre) og se at der er blevet tilføjet Min Task

Så skal vi have knapper og værktøjskasser i

- Vælg i Venstre side Application Tools → MicroStation
- Find værktøjskassen: Linear Elements og træk musen over på Min Task



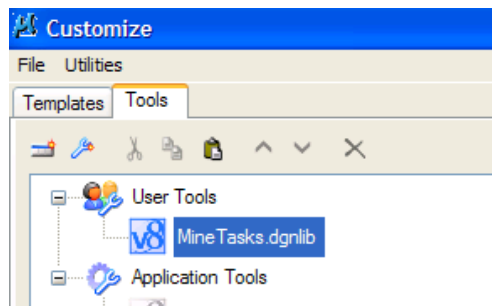
6. Find nogle flere interessante værktøjskasser og træk dem over i Min Task
7. Hvis der er værktøjer i du ikke vil have i hver enkelt værktøjskasse, kan du slette dem over under Min Task (Brug Delete knappen)



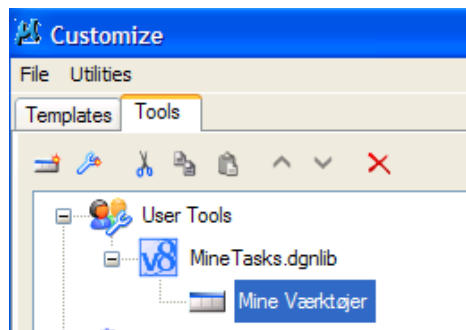
Hint Du kan bruge Drag'n Drop for at ændre på rækkefølgen

ØVELSE DIN EGEN VÆRKTØJSKASSE

1. I venstre side af Customize dialogboksen vælges: User tools → MineTasks.dgnlib



2. Klik på ikonet New ToolBox og angiv navnet Mine Værktøjer

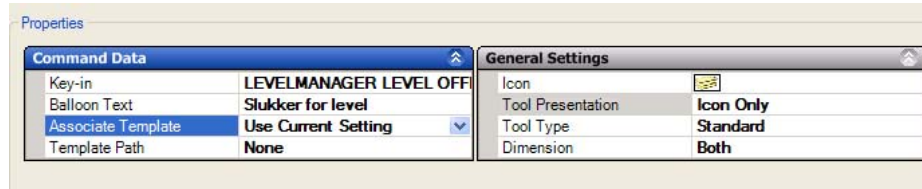


3. Find diverse værktøjer under Application Tools → MicroStation og træk dem op i din værktøjskasse (eller højreklik og brug Copy/paste)
4. Træk din egen værktøjskasse over i Min Tasks

Se resultatet i højre side af skærmen.

ØVELSE LAV DIN EGEN KNAP

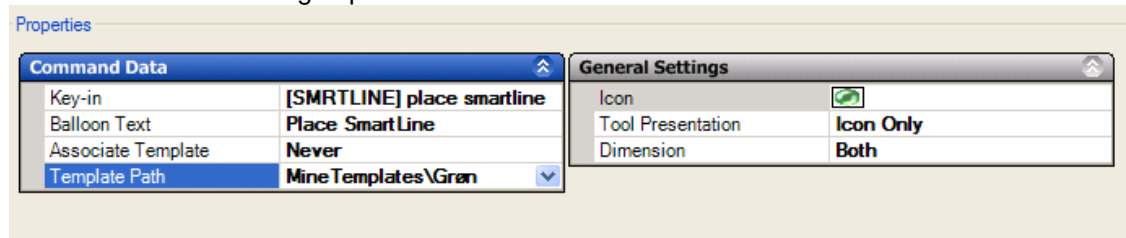
1. Stå på Mine Værktøjer i venstre side af dialogboksen
2. Vælg New Tool og kald den nye knap for *Level Off*
3. Ud for
 Key-In skrives: LEVELMANAGER LEVEL OFFBYELEM
 Icon : Find et passende icon
 tool Presentation: Icon Only



4. Træk den nye knap over i din værktøjskasse i Min Task
5. Prøv den nye knap.
(Måske skal du lave et par levels og nogle elementer før du kan afprøve knappen)

ØVELSE LAV DIN EGEN KNAP DER BRUGER EN TEMPLATE

1. Find værktøjet Place Smartline under Application Tools → MicroStation → Linear Elements og kopier den op under Mine Værktøjer
2. Højreklik på værktøjet og vælg Rename – Kald værktøjet Grøn
3. Værktøjet indstilles og vælg under:
 Template Path: Mine Templates → Grøn
 Icon: Vælg et passende ikon



4. Kopier det nye værktøj over i din værktøjskasse og prøv det.
5. Prøv også at lave et skraveringsværktøj, eller andre linie værktøjer der vælger en template.

Note Ved indstilling af de nye værktøjer er det også muligt at vælge f.eks. snap indstilling, indstilling i selve værktøjet og meget mere. Men det har vi desværre ikke tid til idag.

CONFIGURATIONS VARIABLER

Man kan styre hvilke Tasks man har til rådighed vha. følgende variabler:

MS_DGNLIBLIST

Denne variabel definerer hvor man finder alle .dgnlib filerne. DGNLIB filerne kan indeholde level standarder, text styles, dimension styles, multi-line styles, celler, linietyper, brugerflader (Tasks) mm.

MS_GUIDGNLIBLIST

Denne variabel hvilke filer der kan indeholde, ikoner, værktøjer, værktøjskasser , tasks og ændringer i menuen.

MS_GUITASKTREEROOT

Med denne variable kan du angive precis hvilke tasks der skal være synlige for dig. F.eks. hvis man har mange projekt specifikke tasks kan denne variable sikre at du kun ser det du vil.

_USTN_SYSTEMDGNLIBLIST

Variablen definerer hvordan brugerfladen ser ud fra start. Default peger denne på filen: ustation.dgnlib der indeholder alle værktøjer og værktøjskasser i MicroStation

Hint Det er muligt at bruge Design History i dit DGNLIB, så kan du lettere finde fejl og ændringer.

Tak for denne gang – og husk at I kan få meget mere at vide hvis I deltager i et rigtigt kursus hos Bentley Institute! Vi holder også kurser der er tilpasset jer, med det indhold I ønsker.

Kontakt mig på tine.lai@bentley.com eller +45 45 46 00 68

Tine Lai Andersen, Bentley Instructor

www.bentley.dk/training