

КАРТОГРАМА

РЪКОВОДСТВО

Програма за изчертаване на картограми на земните маси по фигури за AutoCAD 2014, AutoCAD 2015 и AutoCAD 2016.

1. КОМАНДИ ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА ФИГУРИТЕ В КАРТОГРАМАТА

1.1. СЪЗДАВАНЕ НА ФИГУРА

КОМАНДА: **CG_CREATEFIGURE**

За да създаде нова фигура, потребителят трябва да направи селекция на работни коти (поне 3 коти).

Задължително условие при създаването на фигурата е работните коти да са избрани последователно, като посоката е без значение.

1.2. ПРЕНОМЕРИРАНЕ НА ФИГУРИ

КОМАНДА: **CG_RENUMBERFIGURES**

Потребителят трябва да направи селекция на всички фигури, които желае да преномерира.

Преди изпълнението на тази команда, потребителят трябва да е заредил данни за картограмата.

1.3. ИЗТРИВАНЕ НА ФИГУРИ

КОМАНДА: **CG_REMOVEFIGURE**

Потребителят трябва да направи селекция на всички фигури, които желае да изтрие. Може да избере една или повече фигури.

Преди изпълнението на тази команда, потребителят трябва да е заредил данни за картограмата.

2. КОМАНДИ ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА РАБОТНИТЕ КОТИ В КАРТОГРАМАТА

2.1. СЪЗДАВАНЕ (ВМЪКВАНЕ) НА РАБОТНА КОТА

КОМАНДА: **CG_INSERTELEVATION**

Потребителят трябва да направи последователно селекция на теренна повърхнина (Tin Surface) и проектна повърхнина (Tin Surface), и да въведе дебелина на настилката в метри.

След това трябва да посочи местата на чертежа (характерни точки), където да добави работните коти.

2.2. ИЗТРИВАНЕ НА РАБОТНИ КОТИ

КОМАНДА: **CG_REMOVEELEVATION**

Потребителят трябва да направи селекция на всички работни коти, които желае да изтрие.

Преди изпълнението на тази команда, потребителят трябва да е заредил данни за картограмата.

2.3. ИНТЕРПОЛИРАНЕ НА НУЛЕВА РАБОТНА КОТА

КОМАНДА: **CG_GETZEROPOINT**

Потребителят трябва да избере две работни коти, между които да се направи интерполация на нулевата работна кота.

2.4. ПРЕИЗЧИСЛЯВАНЕ НА РАБОТНИТЕ КОТИ ОТ ПОВЪРХНИНА

КОМАНДА: **CG_CALCULATEELEVATIONFROMSURFACE**

Тази команда дава възможност за преизчисляване на работните коти от избрана повърхнина и преизчисляване на обемите на засегнатите фигури.

3. ОБЩИ КОМАНДИ ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА ДАННИТЕ

3.1. ЗАДАВАНЕ НА СЛЕДВАЩ НОМЕР НА ФИГУРА

КОМАНДА: **CG_SETNEXTFIGURENUMBER**

Чрез тази команда се задава номерът на следващата фигура. Потребителят трябва да въведе номерът на фигурата в командния ред.

3.2. СИНХРОНИЗИРАНЕ НА ОБЕКТИТЕ С БАЗАТА ДАННИ

КОМАНДА: **CG_SYNCHRONIZEDATA**

Чрез тази команда се синхронизират обектите в чертежа с тези в базата данни. Обектите, които присъстват в базата данни, но липсват на чертежа, биват изтрити.

3.3. ИЗЧИСЛЯВАНЕ НА ЗЕМНИ РАБОТИ (ИЗКОПИ И НАСИПИ)

КОМАНДА: **CG_GETVOLUMEREPORT**

Създава се обобщена извадка на изкопите и насипите, като данните се показват в командния ред.

3.4. ВМЪКВАНЕ НА ДАННИ ЗА КАРТОГРАМА

КОМАНДА: **CG_IMPORTDATA**

Чрез тази команда потребителят има възможност да вмъква данни за картограми в чертежа.

3.5. ЗАПИС НА ДАННИ ЗА КАРТОГРАМА

КОМАНДА: **CG_EXPORTDATA**

Чрез тази команда потребителят има възможност да записва в текстови файлове данните от текущата картограма.