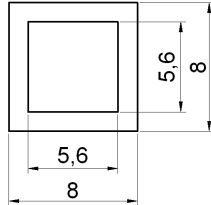


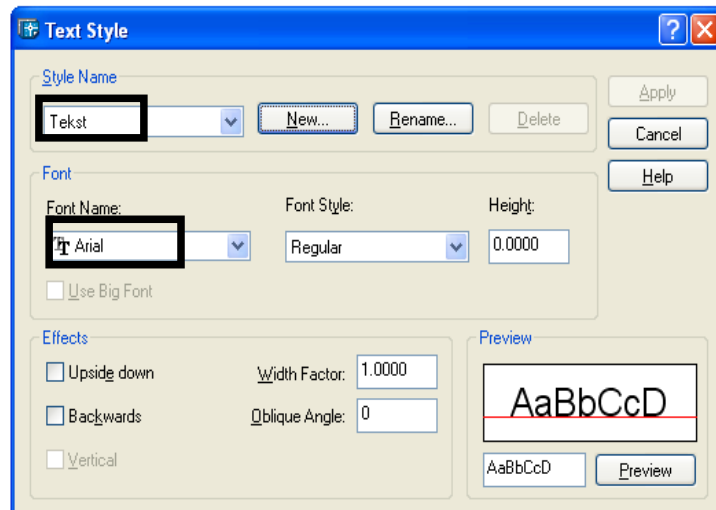
KREIRANJE BLOKA SA ATRIBUTIMA

Kada simbol sadrži tekstualni objekat (reči ili brojeve), da se ne bi kreirali blokovi za sve moguće tekstualne vrednosti kreira se blok sa atributima. Atribut je objekat koji ima mogućnost menjanja teksta unutar bloka. Prilikom unosa bloka sa atributima otvara se okvir za dijalog u kome se definiše vrednost atributa.

1. Nacrtati simbol



2. Kreirati stil za tekst koji će se koristiti za definisanje izgleda atributske vrednosti.
(Format→Text Style...)



3. Otvoriti okvir za dijalog **Attribute Definition (Draw→Block→Define Attributes...)** i odraditi podešavanja kao na slici (poželjno je pratiti numeraciju). Na kraju kliknuti na dugme **OK**.

1. Radni naziv atributa koji je vidljiv samo dok atribut ne postane deo bloka kome je namenjen. Nije dozvoljeno korišćenje razmaka u nazivu.

2. Zahtev za unos koji će se pojaviti prilikom umetanja bloka sa atributom.

3. Atributska vrednost koja će biti unapred ponuđena prilikom umetanja bloka sa atributom (nije obavezna)

4. Poravnanje teksta

5. Stil za tekst

6. Visina teksta

7. Ugao ispisivanja teksta

8. Kada je sve podešeno kliknuti na **OK**

4. Kreirati blok koji će sastojati od objekata koji predstavljaju simbol i od atributa. Zadati komandu BLOCK (B) koja se koristi za kreiranje blokova. Ovu komandu moguće je zadati i sa padajućeg menija (**Draw**→**Block**→**Make...**) kao i pomoću odgovarajuće ikonice na toolbaru **Draw**. Kada se zada komanda BLOCK otvara se okvir za dijalog **Block Definition**. U ovom okviru za dijalog potrebno je odraditi podešavanja prikazana na slici. Poželjno je da redosled podešavanja prati numeraciju sa slike.

1. Bloku dati naziv - ZNAK

2. Definisati položaj bazne tačke. Bazna tačka je mesto za koje se vezuje kursor prilikom umetanja bloka. Ovu tačku potrebno je izabrati vrlo pažljivo tako da se omogući što jednostavnije precizno pozicioniranje bloka prilikom umetanja. U ovom primeru neka bazna tačka bude težište simbola. U ovom slučaju težište je najlakše izabrati primenom pomagala **OTRACK**, koje daje referentne zrake. Za ovaj blok to bi bili zraci koji se seku pod pravim uglom, a dobijaju se od sredina stranica nekog od kvadrata.

3. Selektovati objekte koji će sačinjavati blok.

4a. Izabrati da bi se crtež na osnovu koga je kreiran blok zadržao u prvobitnom obliku.

4b. Izabrati da bi se crtež na osnovu koga je kreiran blok transformisao u blok

4c. Izabrati da bi se crtež na osnovu koga je kreiran blok obrisao sa ekrana

5. Definisati podrazumevane jedinice u kojima je kreiran blok

NIJE OBAVEZNO
Prema potrebi moguće je vezati blok za neki fajl ili Internet adresu

NIJE OBAVEZNO
Prema potrebi moguće dati neki opis ili komentar vezano za blok

6. Završiti proces kreiranja bloka klikom na **OK**

NAPOMENA: Kada se koriste blokovi sa atributima uvek podesiti sistemsku promenljivu ATTDIA.

Kada se umeće blok ova sistemski promenljiva određuje da li će se parametri za unos bloka podešavati pomoću okvira za dijalog ili iz komandne linije.

- 0 – podešavanja se vrše iz komandne linije
- 1 - podešavanja se vrše u okviru za dijalog