

## ZAPOZNANIE Z INTERFEJSEM PROGRAMU BENTLEY MICROSTATION V8

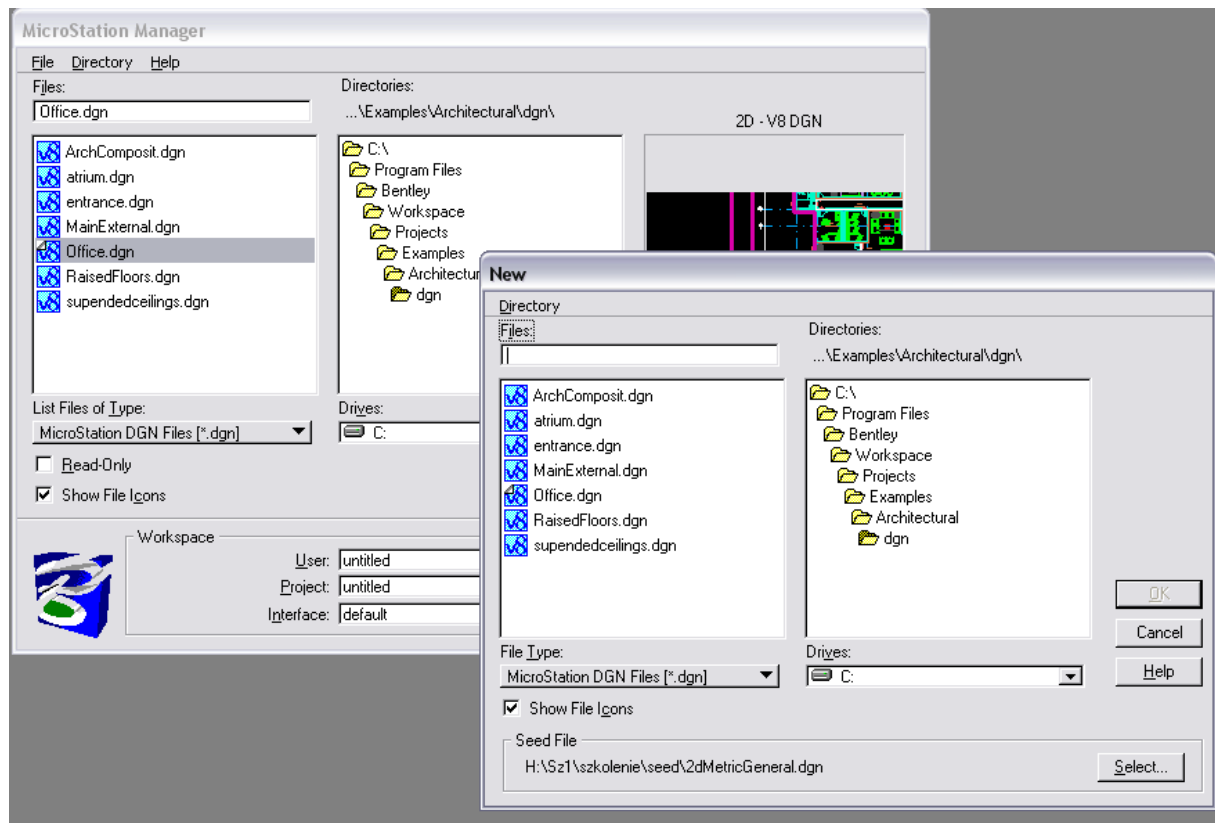
### 1 – MicroStation Manager

po uruchomieniu programu i pominięciu okna rejestracji, ukazuje się okno **MicroStation Manager**:

- Przeglądanie zawartości folderów
- Wyświetlanie listy plików / zmiana typu pliku / rozszerzenie .dgn
- Copy, rename, delete, properties

**ZADANIE 1** - na partycji D: (lub E:) zakładamy folder naszej grupy a w nim folder imienny

- **tworzenie nowego pliku**
  - – najpierw musimy wypełnić pola WORKSPACE
  - *file* → *new*
  - wybieramy rodzaj **seed** (2DmetricGeneral. Dgn)
  - wpisujemy nazwę nowego pliku
  - możemy zaznaczyć opcję pokazania *ikony*
  - OK.
  - Z poziomu MicroStationManager otwieramy stworzony plik
  - do każdego pliku wyświetlanego po lewej stronie możemy stworzyć **kopie zapasową** (.bak) – użyjmy opcji COPY



ZADANIE 2 – w imiennym katalogu stworzyć plik start.dgn

ZADANIE 3 – wykonać kopie **.bak** pliku start.dgn

## 2 - Opis interfejsu nowego dokumentu MicroStation

- Menu
- Standard
- Attributes
- Primary Tools i AccuDraw
- Main
- View Grups
- Okno widoku 1 – manipulowanie widokami.
- Status Bar (na przykładzie PlaceSmartLine)
- 

ZADANIE 4 – otworzyć plik *Office.dgn* i przećwiczyć każdy z przyrządów do manipulowania widokami; kolejne osoby omawiają w jaki sposób działa każdy z przyrządów.

- Dokowanie i wyciąganie pasków i poszczególnych narzędzi.
- Ustalanie listy wyświetlanych przycisków na paskach (za pomocą P.M)
- *menu*→*help*→*tool tips* (podpisuje wskazane narzędzia)
- *menu*→*help*→*tracking* (wyświetla pełną informację i instrukcje do narzędzia)
- Omówienie *Menu*→*tools* (włącza poszczególne narzędzia)
- Omówienie *Menu*→*Tool Boxes* (zaznaczone elementy będą domyślnie uruchamiane przy każdym otwarciu MicroStation)

ZADANIE 5 – wykorzystując opcję *tool tips* oraz *tracking* omów do czego służą dowolnie wybrane narzędzia



## 3 – Tworzenie modeli

Microstation v8 zapisuje pliki w formacie .dgn (DesignModel). Każdy jednak plik może zawierać kilka zupełnie niezależnych od siebie modeli (rysunków), gdzie każdy ma nawet do 8 różnych widoków. W MicroStation wyróżniamy **2 rodzaje modeli:**

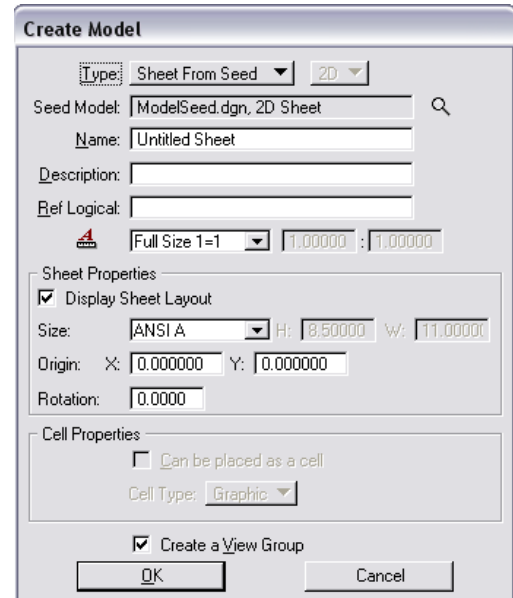
**A – design** - w nim rysujemy (.dgn)

**B – sheet** – wykorzystujemy go wyłącznie komponowania gotowych wydruków (przed wydrukiem).

Podczas rysowania tylko jeden model może być aktywny w danej chwili. Jeśli chodzi o zarządzanie warstwami to Levelmanager i LevelDisplay wyświetlają razem warstwy wszystkich modeli zawartych w jednym .dgn.

Tworzenie nowych modeli:

- Na pasku Primary Tools włączyć opcje *Models* (jeśli nie ma ikony *MODELS* to na pasku *PrimaryTools* to klikamy *P.M* i zaznaczamy „*MODELS*”).
- Wybieramy opcję *Create New Model*
- Podajemy właściwości modelu w oknie *Create Model*
  - typ (*Design / Sheet*)
  - nazwa, opis, skala
  - czy może być „*Celką*” oraz jaką (*punkt czy grafika*)
  - czy stworzyć grupę widoków
- Klikamy *OK*. → nowy model został stworzony; możemy zacząć nowy rysunek.



## ZADANIE 6

- w pliku start.dgn stwórz 5 modeli
- w pole nazwy wpisz cyfry (od 1 do 5)
- w każdym modelu; posługując się narzędziem *PlaceText* umieść cyfrę (w modelu pierwszym cyfrę 1; w modelu drugim cyfrę 2 itd.)
- zamknij plik start.dgn
- dla czego MicroStation nie zapytał czy „zapisać zmiany ?”

Omówienie

Funkcji **Set Mark** oraz **Undo to mark**

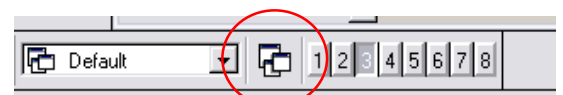
*Menu Edit* → *set mark*

*Menu Edit* → *undo to mark*

Set Mark – daje nam możliwość stworzenia punktu (etap rysunku) do którego w każdej chwili będziemy mogli przywrócić nasz rysunek.

## Grupy Widoków (*ViewGroups*) oraz Widoki Zachowane (*SavedViews*)

Jedną z zalet MicroStation jest możliwość korzystania z kilku widoków dla tego samego rysunku. Pasek *ViewGroups* daje nam możliwość tworzenia, usuwania i przełączania się pomiędzy **GRUPAMI WIDOKÓW**. Ponadto możemy włączać i wyłączać okna z poszczególnymi widokami (max 8 widoków).



Po co ?

Gdy rozłożymy okna poszczególnych widoków w żądanym układzie to dzięki *Create View Groups* możemy zapisać a później przywoływać taką specyficzną grupę. Znacznie ułatwia to pracę, daje możliwość szybkiego przywołania **układu okien**.

**ZADANIE 7:**

- otworzyć plik **BikeFrame.dgn** (c:/progamyFiles/Bentley/Workspace/Projects/Examples/General/dgn
- stworzyć 5 grup widoków:
  - gr1 – nazwa *widok1* – przedstawia 1 okno
  - gr2 – nazwa *widok2* – przedstawia 2 okna w dowolnym układzie
  - gr3 ... itd. do 5 grup.
  - **ZAMKNAĆ PLIK** i poprosić prowadzącego o sprawdzenia.
  - Po sprawdzeniu usunąć grupy widoków

Umiemy już tworzyć nowe modele w obrębie pliku .dgn; umiemy również tworzyć grupy widoków.

**ZADANIE 8** – sprawdź czy z poziomu *Manage View Groups* można przywołać poszczególne modele pliku .dgn ?

(otworzyć plik **BikeFrame.dgn**; stworzyć kilka nowych modeli i założyć im Grupy Widoków; sprawdzić czy można przywołać model z poziomu *ManageViewGrups*)

Bardzo podobnie lecz **wyłącznie w obrębie jednego widoku** działa funkcja **ViweSaved/Recal**

*P.M na LogoB* → *ViewSaved/Recal*

lub *Menu* → *Utilities* → *SavedViews*

- 1) Wykonać zbliżenie na wybrany element rysunku.
- 2) Otworzyć *ViweSaved/Recal*
- 3) Utworzyć nowy widok nadając mu nazwę i opis
- 4) Pamiętać by włączone były pola: Camera Position, View Attributes, Levels
- 5) Potwierdzić widok **Apply**
- 6) ! widoki możesz tworzyć tylko dla pojedynczych okien; nie będą się one przełączały pomiędzy poszczególnymi widokami okien

**ZADANIE 9 - ostatnie**

- 1) otworzyć plik **Office.dgn**
- 2) zapisać 10 widoków o następujących nazwach:
  - a. reception
  - b. conference
  - c. executive conference
  - d. klatka lewa
  - e. klatka prawa
  - f. mechanical
  - g. president
  - h. vice pres secretary

przy wyszukiwaniu nazw pomocna może być funkcja *Edit>find*

