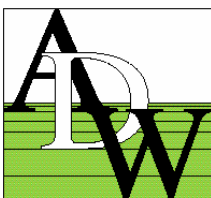


CAD+GIS Pythagoras

The ultimate CAD + GIS application

Overzicht Sneltoetsen



ADW Software bvba.

Osseven 12
B-2350 Vosselaar
Belgium
info@pythagoras.net

Tel : +32(0)14 613270
Fax : +32(0)14 618215

www.pythagoras.net

SOFTWARE

Inhoudstafel

INHOUDSTAFEL	2
INLEIDING	3
OVERZICHT	3
<i>CTRL- en ALT-toets</i>	3
<i>SPACEBAR</i>	5
<i>Shift-toets</i>	5
<i>Shift Lock (Caps Lock)</i>	6
<i>">"-toets</i>	6
<i>"<"-toets</i>	6
<i>"="-toets</i>	6
<i>"-"-toets</i>	6
<i>TAB-toets (of de "*" -toets bij alleen Apple Mac)</i>	6
<i>Shift-TAB-toetsen</i>	7
<i>ESC-toets</i>	7
<i>"0".."9"-toetsen</i>	7
<i>DEL/Backspace-toets</i>	7
<i>Dubbel klikken</i>	8

Inleiding

Om menu-items te activeren ondersteunt Pythagoras de sneltoetsen die zowel bij Apple Macintosh als Microsoft Windows gestandaardiseerd zijn.

Raadpleeg de gebruikershandleiding van uw systeem als u meer te weten wil komen over het standaardgebruik van sneltoetsen.

Buiten het standaardmenu sneltoetsen heeft Pythagoras ook een aantal sneltoetsen waarmee u bepaalde bewerkingen sneller kan uitvoeren.

Merk op dat de CTRL-toets en de ALT-toets steeds dezelfde functie hebben.

Belangrijke opmerking:

Bij gebruik van de CTRL-, ALT-, of SHIFT-toets moet deze ingedrukt blijven tot de bewerking volledig beëindigd is.

Overzicht

Toets

Functie

CTRL- en ALT-toets

a) In Selecteer-modus

Houdt u de CTRL-toets ingedrukt bij het selecteren van een lijn of boog, dan zullen ook de eindpunten van de lijn of boog geselecteerd worden.

Houdt u de CTRL-toets ingedrukt bij het slepen van tekst, dan wordt de tekst gedupliceerd. De CTRL-toets moet alleen ingedrukt worden wanneer u de muisknop loslaat.

b) Bij het aanmaken van tekst

Bij het positioneren van de tekstcursor kan u deze doen "snappen" (=grijpen) naar een lijn door de CTRL-toets ingedrukt te houden bij het naderen van een lijn. De basislijn van de tekst zal hierdoor op de getekende lijn komen te liggen.

c) Bij het tekenen van lijnen

Als de toets ingedrukt wordt bij het tekenen van een lijn, dan blijft de nieuwe lijn parallel aan de X- of Y-as van het geactiveerde coördinatensysteem.

d) Bij het tekenen van een cirkel/boog met gekend middelpunt en gekende radius.

Als de toets ingedrukt wordt wanneer u de cirkel bevestigt, zal er een punt in het middelpunt van de cirkel gecreëerd worden.

e) *Bij het tekenen van een boog tangentieel aan 2 lijnen.*

Als de CTRL-toets ingedrukt wordt wanneer u de raakboog bevestigt, worden de lijnen ingekort of verlengd tot aan de raakpunten. Dit is een sneltoets voor het commando "Afronden".

f) *Een tijdelijk Eigen Coördinatensysteem (parallel aan het actieve CS) aanmaken.*

Als de CTRL-toets ingedrukt wordt wanneer u op het beginpunt van een nieuw coördinatensysteem klikt, wordt er een tijdelijk coördinatensysteem aangemaakt. De assen van het nieuw gecreëerde coördinatensysteem zijn parallel aan de assen van het actieve coördinatensysteem.

g) *Een tijdelijk Eigen Coördinatensysteem aanmaken.*

Als de CTRL-toets ingedrukt wordt wanneer u op het punt klikt, dat de richting van het nieuwe coördinatensysteem aangeeft, wordt er een tijdelijk coördinatensysteem aangemaakt.

h) *Het commando Verplaats*

Als de CTRL-toets ingedrukt wordt wanneer u objecten verplaatst, kunnen de objecten alleen verplaatst worden parallel met of loodrecht op het actieve coördinatensysteem.

i) *Het commando Groepeer*

Als het Groepeer commando wordt uitgevoerd, dan wordt het originele eindpunt van de lijn of boog niet gewist.

j) *Layer actief maken in het controle paneel.*

CTRL samen met het actief maken van een layer, zal de geselecteerde objecten in de actieve layer plaatsen.

k) *Evenwijdig lijnsegment.*

CTRL toets bij bevestiging afstand. Pythagoras construeert een rechthoek waarvan de hoogte de gegeven afstand is. De rechthoek blijft opgebouwd uit afzonderlijke lijnstukken.

l) *Bij keuze van een symbool in menu "Instellingen"*

Indien de CTRL toets wordt ingedrukt bij het loslaten van de muisknop bij keuze van het standaard symbool, komt het programma automatisch in de mode "Symbool tekenen".

m) *Tijdens het roteren*

Indien de CTRL-toets tijdens het roteren wordt ingehouden, verspringt de rotatie per 90°.

- n) *Wanneer u het Pagina Coördinaten-systeem actief maakt met de CTRL-toets ingedrukt, zullen de geselecteerde objecten getransformeerd worden naar pagina-coördinaten.*
- o) *Wanneer u het Lokaal Coördinaten-systeem actief maakt met de CTRL-toets ingedrukt, zullen de geselecteerde objecten getransformeerd worden naar lokale coördinaten.*
- p) *Door de CTRL-toets bij het aanmaken van een punt op een lijn tijdens de bevestiging van het punt in te houden, wordt de lijn automatisch gesplitst in 2 lijnen waarbij het aangemaakte punt het eindpunt van de ene lijn en het beginpunt van de andere lijn wordt. Eigenschappen van de oorspronkelijke lijn blijven behouden.*

SPACEBAR

- a) *Wisselt tussen de "Selecteer"-modus en de laatst gebruikte gereedschapskist-modus.*

- b) *In Lijn-modus*

De lijn zal in een boog veranderen evenwijdig aan de lijn die voor het drukken van de SPATIE-toets zichtbaar was.

- c) *Het tekenen van roteerbare symbolen*

Wanneer de standaard puntstijl een roteerbaar symbool is (bv. straatkolk), moet eerst een lijn aangeduid worden om de richting van het punt aan te geven. Het symbool kan nog gedraaid worden over 180° door het drukken van de SPATIE-toets.

Shift-toets

- a) *In Selecteer-modus*

Wanneer de Shift-toets ingedrukt wordt, kan u objecten aan de selectie toevoegen of eruit verwijderen.

- b) *Bij het tekenen van lijnen*

Door met de muis op het eindpunt van een lijn te klikken en daarbij de Shift-toets ingedrukt te houden, wordt er een nieuwe lijn getekend met haar beginpunt in dat zelfde eindpunt. Op deze manier kan u sneller lijnen tekenen, die verschillende bestaande punten verbinden.

c) *Bij tekenen van een parallel lijnsegment.*

SHIFT toets indrukken en cursor bewegen over een aangrenzende lijn of boog. De aangrenzende lijn of boog wordt parallel mee verplaatst. Het resultaat is hetzelfde als het nemen van een evenwijdige polylijn aan een pad.

Shift Lock (Caps Lock)

- a) *Indien u tijdens het tekenen van objecten de puntbevestiging heeft aanstaan, dan zal Pythagoras altijd om exacte gegevens vragen. Door de Shift Lock toets op te zetten activeert u het repetitief ingeven wat wil zeggen dat u na het bevestigen van de gegevens automatisch in de ingave van gegevens blijft.*
- b) *Deze toets heeft bij het tekenen van lijnen en bogen hetzelfde effect dan dat men de SHIFT-toets inhoudt nl. het beginpunt van een nieuwe lijn of boog wordt begonnen in het eindpunt van het vorige.*

">"-toets

Hiermee wordt "Zoom in" geactiveerd (komt overeen met het selecteren van "Zoom in" in het Venstermenu).

"<"-toets

Hiermee wordt "Zoom uit" geactiveerd (komt overeen met het selecteren van "Zoom uit" in het Venstermenu).

"="-toets

"Werkelijke Grootte" wordt geselecteerd.

"-"-toets

"Vul Venster" wordt geselecteerd.

TAB-toets (of de "*" -toets bij alleen Apple Mac)

a) *Bij input in het regelpaneel*

Hiermee komt u in het volgende veld van het regelpaneel.

b) *In de meeste tekenmodi wanneer de cursor zich op een lijn bevindt*

Het regelpaneel toont dan achtereenvolgens:

- de lijnlengte,
- de schuine lengte,
- het hoogteverschil,
- de kaarthoek,
- de helling.

c) *In de meeste tekenmodi wanneer de cursor zich op een boog bevindt.*

Het regelpaneel toont dan achtereenvolgens:

- de lengte van de boog,
- de straal,
- de openingshoek,
- de schuine lengte,
- het hoogteverschil,
- de helling.

Shift-TAB-toetsen

Indien men een bepaalde informatie gekozen heeft over het object, dan kan men met de Shift-TAB combinatie ervoor zorgen dat dit voortaan de standaard informatie is die voor dat soort object wordt getoond zolang men Pythagoras niet verlaat.

ESC-toets

Annuleert tekenoperaties.
Geeft hetzelfde resultaat als het selecteren van de gereedschapskistfunctie.

"0".."9"-toetsen

Worden gebruikt tijdens de aanmaak van punten, lijnen, bogen of cirkels, om het punt op een lijn of boog te vinden op intervallen van $1/2$.. $1/19$ van de lengte van de lijn of boog. Wanneer de numerieke toets of toetsen worden ingedrukt, dan wordt de cursor aangegrepen door de punten op de gevraagde intervallen.

"2" geeft een interval van $1/2$, "3" -> $1/3$, . . . , "9" -> $1/9$, "0" -> $1/10$, "1" -> $1/11$, "1"&"2" -> $1/12$, . . . , "1"&"9" -> $1/19$.

DEL/Backspace-toets

a) *Hetzelfde als het "Wis"-menucommando*

b) *Bij het creëren van Polygonen*

Hiermee wordt het laatste object van de polygoon verwijderd.

Dubbel klikken

a) *Bij aanmaken van polygoon of pad.*

Dubbel klikken op lijn of boog : aangrenzende lijnen en bogen worden in de polygoon of in het pad opgenomen tot aan een splitsing of tot er geen lijnen meer volgen.

b) *In selectie modus*

CTRL - SHIFT - Dubbel klikken :

de kenmerken van het object worden de nieuwe instellingen. (Bv. bij tekst worden grootte, dikte, stijl en allignering overgenomen).

SHIFT - Dubbel klikken :

de kenmerken van het object worden aangepast aan de huidige instellingen.

De combinatie van de 2 voorgaande sneltoetsen laat toe zeer snel een object dezelfde attributen te geven als een ander object op de tekening.

CTRL - Dubbel klikken :

CTRL + Dubbel klikken op punt:

De elevatie (Z-waarde) van het punt kan worden veranderd in het regelpaneel.

CTRL + Dubbel klikken op tekst:

De tekst wordt met 180° geroteerd.

c) *Bij de "Verbind" functie*

Indien u éénmaal klikt op het tweede object, wordt alleen het eerste object aangepast, maar bij een dubbelklik op het tweede object zal dit verbonden worden tot aan het snijpunt.

d) *Bij het maken van een loodrechte lijn, evenwijdige lijn of pad en object tekst*

e) *Bij het dubbelklikken op een lijn is het mogelijk om een checkbox 'Inverteer' aan te klikken. Dit resulteert in een spiegeling van de lijnstijl. Dit effect is goed zichtbaar bij asymmetrisch opgebouwde lijnstijlen.*

Bij de dubbelklik wordt het referentieobject geselecteerd om de functie uit te voeren, maar na de uitvoering blijft dit object geselecteerd om direct een identieke actie te doen.

De selectie wordt uitgezet door de ESC-toets of Spatiebalk.