

Zaktualizowany: 4/2021

Stosowanie funkcji "Adnotacje"

Program: Ściana analiza

File: Demo_manual_38.gp2

Celem niniejszego Przewodnika inżyniera jest omówienie sposobu stosowania funkcji "Adnotacje", która jest podstawowym narzędziem używanym we wszystkich programach GEO5.

Funkcja Adnotacje umożliwia:

- w doskonalszy sposób prezentować konstrukcję podczas modelowania,
- uzyskać doskonalszą wynikową dokumentację graficzną.

Sposób pracy z Adnotacjami zostanie pokazany na przykładzie programu Ściana analiza, jednak proces ten jest podobny we wszystkich programach GEO5. W celu przyspieszenia pracy, wykorzystane zostaną dane z Przewodnika inżyniera nr 7 (Analiza obudowy wykopu z pięcioma poziomami kotwienia) - jest to jeden z przykładowych plików, które są preinstalowane z programem GEO5. Są one przechowywane w dokumentach publicznych w folderze FINE (na przykład: C:\Users\Public\Documents\ Fine\GEO5 2021 Examples).

Po ukończeniu pracy z niniejszym Przewodnikiem, powinni Państwo uzyskać konstrukcję wyglądającą w sposób następujący:



GEO5

1) Definiowanie stanu bieżącego

W pierwszej kolejności narysujemy pozycję istniejącej kanalizacji. Ta informacja jest ważna, ponieważ zaprojektowane kotwienie nie może kolidować z kanalizacją. Dlatego istniejącą konstrukcję wrysujemy w pierwszej fazie budowy.

Po otwarciu pliku "Demo_manual_07" przejdź do pierwszej fazy budowy i w ramce "Geometria" za pomocą przycisku na lewym pasku narzędzi przejdź do "Trybu dodawania adnotacji".

Nazwiemy domyślną warstwę jako "Obiekty" i narysujemy w niej istniejącą kanalizację. W tym celu użyjemy obiektów typu "Okrąg" i "Linia". W celu dodania opisu do narysowanej kanalizacji użyjemy obiektu "Tekst linku".



Tryb "Adnotacje"



Dodaj: A A O C A Numer Opis 1 Okrąg: [11,41; 3,12] - 0,83 2 Linia: [11,41; 2,10] - [11,41; 4,15] 3 Linia: [10,26; 3,12] - [12,50; 3,12] 4 Link do tekstu: ISTNIEJĄCA KANALIZACJA DN 500		ISTNIEJĄCA KANALIZACJA DN 500	
Numer Opis 1 Okrąg: [11,41; 3,12] - 0,83 2 Linia: [11,41; 2,10] - [11,41; 4,15] 3 Linia: [10,26; 3,12] - [12,50; 3,12] 4 Link do tekstu: ISTNIEJĄCA KANALIZACJA DN 500	<u>D</u> odaj :	A A / O D D Z X #	
1 Okrąg: [11,41; 3,12] - 0,83 2 Linia: [11,41; 2,10] - [11,41; 4,15] 3 Linia: [10,26; 3,12] - [12,50; 3,12] 4 Link do tekstu: ISTNIEJĄCA KANALIZACJA DN 500	Numer	Opis	
2 Linia: [11,41; 2,10] - [11,41; 4,15] 3 Linia: [10,26; 3,12] - [12,50; 3,12] 4 Link do tekstu: ISTNIEJĄCA KANALIZACJA DN 500	1	Okrąg: [11,41; 3,12] - 0,83	
3 Linia: [10,26; 3,12] - [12,50; 3,12] 4 Link do tekstu: ISTNIEJĄCA KANALIZACJA DN 500	2	Linia: [11,41; 2,10] - [11,41; 4,15]	
4 Link do tekstu: ISTNIEJĄCA KANALIZACJA DN 500	3	Linia: [10,26; 3,12] - [12,50; 3,12]	
	4	Link do tekstu: ISTNIEJĄCA KANALIZACJA DN 500	

Następnie przechodzimy do trybu "Ustawień rysunku" - tutaj widzimy, że mamy kolumnę z wyświetlonymi dodanymi adnotacjami, w której możemy ustawić poszczególne ramki jako widoczne lub niewidoczne, w zależności od potrzeb. Użyj przycisku "Zastosuj wszędzie", aby włączyć tę warstwę we wszystkich trybach.



Tryb "Ustawienia rysunku"

Wybrany obiekt jest następnie wyświetlany we wszystkich trybach i we wszystkich fazach budowy.



2) Ulepszenie obrazu końcowego

W tym miejscu dodamy opis kotwienia. Przejdziemy do ostatniej fazy budowy, w której dodane są i wyświetlone wszystkie poziomy kotwienia.

W trybie "Adnotacje" dodamy kolejną warstwę o nazwie "Kotwy" i wprowadzimy niezbędne informacje.



Dodawanie kolejnej warstwy

W tym miejscu dodamy opisy do poszczególnych kotew. Aby opisać obiekt, użyj funkcji "Tekst". Tekst można obrócić zgodnie z nachyleniem kotwienia.

	GEO5		
_		95 100 Mps	
<u>[</u>	20daj : A A / O 🗆 P Z 🛠 🛱 🔭 🗙 Usuń nr 1 Ustawienia : 🔗 🍞 🏔 📿	🗌 Коріиј	
	Numer Opis	Tekst :	VSL 0,6' 1860 MPa
	1 Tekst: VSL U,b 1860 MPa	Kolor tekstu :	
		Wysokość tekstu :	5,0mm -
		wyrownanie w poziomie :	
		Obrót :	25.00
		Punkt: X:	= 2,36 [m] Y = 14,21 [m]
			,,,,,,,,,

W celu dodania wymiarów używamy funkcji o nazwie: wymiar wyrównany. Wymiar ten mierzy rzeczywistą odległość między dwoma punktami.

Uwaga: Inny typ wymiaru (liniowy) mierzy odległość w kierunku pionowym lub poziomym





Numer	Opis
1	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa
2	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa
3	Wymiar: 16,00
4	Wymiar: 19,00
5	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa
6	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa
7	Wymiar: 13,00
8	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa
9	Wymiar: 8,00
10	Wymiar: 10,00

Wprowadzone dane można również edytować jako grupę. Wybierz wymiary i przypisz im kolor czerwony we wspólnych właściwościach, a następnie dodaj jednostkę "m" w polu wprowadzania tekstu po symbolach "<>".

	Plik Edytuj Definiuj Obliczenia Wyniki Ustawienia Pomoc							
Notes Notes <td< td=""><td colspan="7">uu (og 10) 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10</td></td<>	uu (og 10) 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10							
Without States Without States <			Tryby _					
Westernelstown Opin Test Test<			Przyporządkowanie					
Watch waters die Underweiten Wither Withe	ST		≝ Wykop					
Water solotef Opis Tests Solote Solote Winder Solote Winder Solote Winder Solote Winder Solote Solote <th></th> <td>nanantotheeneesaanaanaanaanaanaanaanaanaanaanaanaanaan</td> <td>Teren</td>		nanantotheeneesaanaanaanaanaanaanaanaanaanaanaanaanaan	Teren					
Warking adorted ji Deckstreme Deckstreme Deckstreme Deckstreme Winderconder bit Deckstreme Deckstreme Deckstreme Deckstreme <t< td=""><th>↔</th><td></td><td>🚰 Woda</td></t<>	↔		🚰 Woda					
Warstey akolacji Codji 120 Maji 120 Ma	+		🚰 Obciążenie					
Waster value (i) Original (i) Original (i) Original (i) Winder Original (i) Original (i) Original (i) Original (i) Winder Original (i) Original (i) Original (i) Original (i) Original (i) Winder Original (i) Original (i) Original (i) Original (i) Original (i) Original (i) Winder Original (i) Winder Original (i) Original (i) </td <th>0</th> <td></td> <td>🛃 Zdefiniowane siły</td>	0		🛃 Zdefiniowane siły					
Watch y Scholar Conjust Conjus		19 05 1850 Mp	🚣 Kotwy					
Wartery shotoloj Dodaj: A O D E Maximina Staticandi konstrana Wartery shotoloj Dodaj: A O D E Maximina Staticandi konstrana Wartery shotoloj Dodaj: A O D E Maximina Staticandi konstrana Wartery shotoloj Dodaj: A O D E Maximina Staticandi konstrana Wartery shotoloj Dodaj: A O D E Maximina Staticandi konstrana Video Distativa O D D Distativa D Distativa Distativa Distativa			Podpory					
Warstwy advolucij Codej: A C O D C A H EX Mont wybrane (5) Ustaverini i Rev H L Construction (1) Staticanski transformation (1) Winder Code Code Staticanski transformation (1) Staticanski transformation (1) Winder Code Code Staticanski transformation (1) Staticanski transformation (1) Winder Code Code Staticanski transformation (1) Staticanski transformation (1) Winder Code Code Staticanski transformation (1) Staticanski transformation (1) Winder Code Code Code Code Staticanski transformation (1) Winder Code Code Code Code Code Staticanski transformation (1) Winder Code Code Code Code Code Code Code Winder Code Code <td< td=""><th></th><td>Op 180 MPs</td><td>Cha animations</td></td<>		Op 180 MPs	Cha animations					
Warstey advolutij Dodg : A O < P < H :: X Unut wybrane (5)			B Uctawienia fanz					
Waster yakotačí Waster yakotačí Vaster v skotačí Vaster v skotačí Vaster 100 m	1 Allen	See the second s	- Oxemicine rezy					
Watty schools; Dedg: A @ O D D D D D D D D D D D D D D D D D D			Obliczenia					
Warden same Widen same Bitter is (ctruy) Name Opin Telds: Corepy Station		Network and the second s	47 Stateczność wewnętrzna					
Warstwy skoletelj Dodaj: A Z O D Z H EX Usuki wybrane 60 Ustawina : ?? A O Kopinj Prinka Z O C regy Warstwy skoletelj Dodaj: A Z O D Z H EX Usuki wybrane 60 Ustawina : ?? A O Kopinj Prinka Z O C regy Windorm Nazova 1 Tekt VS 0.0 1800 MPa Kolori z O C regy Worki 1 Tekt VS 0.0 1800 MPa Kolori z O C regy Windorm 2 Tekt VS 0.0 1800 MPa Kolori z O C regy Worki 1 Tekt VS 0.0 1800 MPa Kolori z O C regy Windia: 100m Kolori z Kolori Kelu I: 0 mm - Windia: 100m Vingleich policient kelu I: 0 mm - Windia: 100m Pukt 1: X = Borner (m) Windia: 100m Pukt 1: X = Borner (m) Windia: 100m Pukt 1: X = Borner (m) Windia: 100m Pukt 1: X = Borner (m) Edder (m) Windia: 100m Oddunicicie Inii wymiaroorgi : Borner (m) Edder (m) Edder (m)		Per la construction de la constr	Wymiarowanie					
Warstwy skolotiki Dedg: A @ O P & M IFEX Usuk wybrane (5) Utawimini: ? A @ O P & M IFEX Usuk wybrane (5) Copying Image: Copying the first of the fir			T Opinka					
Wastery shotskij Dedaj: A @ O D C M III X Unuk wybrane (5) Ustanvinia: C M O D C M III X Unuk wybrane (5) Ustanvinia: C M O D C M III X Unuk wybrane (5) Image: C M O D C M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D C M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D C M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D C M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D C M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D M III X UNUK wybrane (5) Image: C M O D M III X UNUK wybrane (5)	Qabr		Oczepy					
Warstwy adoletaji O O O O O O O O O O O O O O O O O O O								
Warstwy skoletkij Ookji A A O O C A H H KANNERO () Utawinina () A H H KANNERO () Utawinina () A H H KANNERO () Utawinina () A H H H KANNERO () Utawinina () A H H H H H H KANNERO () Utawinina () A H H H H H H H H H H H H H H H H H H								
Watery shorts/i Dedg: A / O / C / H I X Undi wybrane (5) Ustawienia: (2) / A / O / C / H I X Undi wybrane (5) I A / O / C / C / H I X Undi wybrane (5) I A / O / C / C / H I X Undi wybrane (5) I A / O / C / C / H I X Undi wybrane (5) I A / O / C / C / C / C / C / C / C / C / C	-0		-					
biteta: Nome Opis Tata:: <m< td=""> Widecm Nazwa 1 febr: V3.05 1800 MPa Kofer: 0 Obiekty 2 Tekt: V3.05 1800 MPa Globack: 0 0 Vorman: 1000m Globack: 0 0 Mymia: 1000m Mymia: 000m Mini: 000m</m<>	Marstwy adnotacji Dodaj : A A / O □ D 2 2 4 H : : X Usuń wybrane (5) Ustawienia : 🚱	Kopiuj						
Withold (m) 1 Tester VS 0.0 1800 MPa Kolor (m) Mark	Opis	Tekst:						
Version 2 1 (1900) *** 0.000 *** 0.2mm *** Wymini (1900) *** 0.0mm *** Wymini (1900) *** 0.0mm *** Wymini (1900) *** 0.0mm *** Wymini (1900) *** 0.0m Wymini (1900) **** 0.0m Wymini (1900) **** 0.0m Wymini (1900) ***** Wymini (1900) ***********************************	Widoczn Nazwa 1 Tekst: VSL 0,6'1860 MPa	Kolor:						
4 Wymairs 1000m Kolor kdus: Image: Constraint of the state of	Z Tekst: VSL 0,6 1860 MPa	Grubošć : 0,2mm 👻	Wyniki 🗕					
5 Telet: V3.05/1860 MPa Wysokóć telsku: \$3mm Wysokóć telsku: \$0mm Wysokóć telsku: 000 Telet: V3.05/1860 MPa Woda: 000 7 Wymin: 1300m Wymin: 1300m Punkt 1: \$ 000 Mil Edwer X Mil 8 Telet: V3.05/1860 MPa Punkt 1: \$ Rózwe X Mil Edwer X Mil 9 Wymin: 1300m Punkt 2: X = Rózwe X Mil Edwer X Mil 10 Wymin: 100m Odunięcie lniwymiarwej: Rózwe X mil Tele: Y Mili Mili	4 Wymier 19,00m	Kolor tekstu :	Dodaj rysunek					
6 Teket VSL 02 1800 MPa Wrighten polozenie tektru: X = 0.00 [m] Y =	5 Tekst: VSL 0,6'1860 MPa	Wysokość tekstu : 5,0mm 🔻	Woda: 0					
7 Wymain: 1300m Punkt 1: X = Bitwey X (m) V = Rabwey X (m) (6 Tekst: VSL 0,6'1860 MPa	Względne położenie tekstu : X = 0,00 [m] Y = 0,00 [m]	Łącznie: 2					
9 Wymia: 10,00m Punkt 2: X = Rdme (m) Y = Rdme (m) 10 Wymia: 10,00m Odsunicic linii wymiarowgi : Rdme (m) Im	7 Wymiar 13,00m	Punkt1: X = Różne [m] Y = Różne [m]	B Lista rysunków					
10 Wymiae: 10,00m Odsunięcie linii wymiarzwej: Rźdrze 🔀 (m)	9 Wymiar 8.00m	Punkt 2: X = Rážne × [m] Y = Rážne × [m]	🖽 Administrator załączników					
	10 Wymiar: 10,00m	Odsunięcie linii wymiarowej : Różne 🔀 [m]						
	(Sea	e e e e e e e e e e e e e e e e e e e						
Zamknij g Bu Kopiuj widok	4 drive	🗙 Zamknij	🖺 Kopiuj widok					

Edytowanie wszystkich wymiarów – zmiana koloru oraz dodanie jednostki

Dodaj: A 🔺 🖉 🖸 🖸 🏹 🤾 🛱 🗮 Vsuń wybrane (5) Ustawienia: 🎲 🎲 🋝 💭 🗌 Kopiuj							
Numer	Opis	Tekst :	<>m]	
1	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa	Kolor:	-			_	
2	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa	Gruboćć	0.2mm				
3	Wymiar: 16,00m	Grubose .	0,211111				
4	Wymiar: 19,00m	Kolor tekstu :					
5	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa	Wysokość tekstu :	5,0mm 👻				
6	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa	Względne położenie tekstu : X =	0,00	[m] Y :	= 0,00	[m]	
7	Wymiar: 13,00m	Punkt 1 : X =	Różne 🗙	[m] V	- Różne V	[m]	
8	Tekst: VSL 0,6´1860 MPa						
9	Wymiar: 8,00m	Punkt 2 : X =	Rożne X	[m] Y :	= Różne X	[m]	
10	Wymiar: 10,00m	Odsunięcie linii wymiarowej :	Różne 🗙	[m]			
	·						

Uwaga: symbole <> w polu definiowania tekstu oznaczają, że wyświetlany będzie w tym miejscu rzeczywisty wymiar. Po nich można dodać dowolny tekst. Jeśli usuniemy symbole <>, tekst nie będzie się dostosowywał do zmian wyświetlanych wymiarów.

Teraz utworzymy jeszcze jedną warstwę, którą nazwiemy "Inne opisy". W tej warstwie dodamy wszystkie pozostałe informacje, które chcemy zaprezentować.





Opis konstrukcji



Całkowity rozmiar adnotacji, tekstów i etykiet można edytować w "Ustawieniach rysunku" w pozycji "Globalny". W naszym przypadku zredukujemy wszystkie opisy do 80% oryginalnego rozmiaru (stosując mnożnik 0,8).



Redukcja rozmiaru tekstu i etykiet



Plik Edytuj Definiuj Obliczenia Wy	niki Ustawienia Pomoc						
🛓 🗋 💾 - 📑 - 🙀		[3] [4] [5] [6] [7]	[8] [9] [10] [11]				
							Tryby ■ Przyporządkowanie ↓ Wykep ↓ Teren ■ Woda ● Obciążenie ↓ Zdefiniowane siły ↓ Kotowy ↓ Podpory ♥ Rozpory ↓ Obiiczenia ● Ustawienia fazy ↓ Obiiczenia ● Staticzność wewnętrzna ● Staticzność wewnętrzna ↓ Opinka ↓ Oczepy
	7 -	-	_	<u>erie de de de de de</u>			_
- 말씀 Warstwy adnotacji	Pulpit	- E Profil	– — 💹 Grunty i przyporządkowanie —	— _ Geometria	🖬 Wykop		
pełny kolor	jasny kolor 👻	jasny kolor 🔹	jasny kolor 🔹	jasny kolor 🔹	jasny kolor	_	
 Obiekty 	Skala pozioma	✓ Profil	✓ Rysuj tło	Wymiary podstawowe	✓ Teren		Wyniki 🗕
Kotwy	Skala pionowa	Wymiary	 Rysuj szrafury 	Wypełnienie przekrojów	✓ Grunt		🕒 Dodaj rysunek
inne opisy	JiatKa	Rzedna terenu	Onis		wymiary		Podpory : 0
dpo		Oś	ops			>	Łącznie: 2
							B [™] Lista rysunków
turs fu							🔠 Administrator załączników
Iracja						Ustawien domyśln	
en e	\$	€.	*	*		X Zamkr	
Ko	· · · · · ·	· · · · ·	· · · ·				Kopiuj widok

Teraz, w trybie "Ustawienia rysunku" wyłączymy widok warstw adnotacji "Kotwy" i "Inne opisy".

Włączanie i wyłączanie widoczności w trybie "Ustawienia rysunku"

Warstwy te przeznaczone są wyłącznie do dokumentacji wynikowej - w poszczególnych fazach budowy ich renderowanie byłoby bezcelowe.



Błędny opis nieistniejących kotew w trzeciej fazie budowy

Warstwy powinniśmy aktywować dopiero wtedy, gdy rysunek jest gotowy do druku w oknie dialogowym "Dodaj rysunek".



Dodaj rysunek do druku lub do dokumentacji wynikowej

W tym miejscu możemy określić nie tylko, które warstwy rysunku i etykiety są wyświetlane, ale także fazy budowy do danego wydruku. Obraz można wydrukować bezpośrednio z okna lub zapisać do drukowania w dokumentacji wynikowej.



Tworzenie rysunku do drukowania





Eksport dokumentacji