

## --ATTEDIT

Konzept

Verfahren

Kurzübersicht

Wenn Sie an der Eingabeaufforderung **-attedit** eingeben, werden die folgenden ATTEDIT-Eingabeaufforderungen angezeigt.

Attribute einzeln editieren? [Ja/Nein] <J>: Geben Sie **j** ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Attribute einzeln zu bearbeiten, oder geben Sie **n** ein, um die Attribute global zu bearbeiten.

### Ja

Zur einzelnen Bearbeitung von Attributen. Attribute, die einzeln bearbeitet werden, müssen sichtbar sein und parallel zum aktuellen BKS verlaufen.

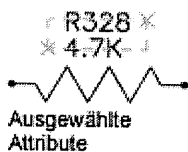
Blocknamenspezifikation eingeben <\*>: Drücken Sie die EINGABETASTE, oder geben Sie einen Blocknamen oder den Teil eines Blocknamens gefolgt von einem Platzhalterzeichen (? oder \*) ein, um die Auswahl auf bestimmte Blöcke zu beschränken.

Spezifikation für Attributbezeichnung eingeben <\*>: Drücken Sie die EINGABETASTE, oder geben Sie eine Bezeichnung oder den Teil einer Bezeichnung gefolgt von einem Platzhalterzeichen (? oder \*) ein, um die Auswahl auf bestimmte Attribute zu beschränken.

Spezifikation für Attributwert eingeben <\*>: Drücken Sie die EINGABETASTE, oder geben Sie einen Wert oder den Namen eines Wertes gefolgt von einem Platzhalterzeichen (? oder \*) ein, um die Auswahl auf bestimmte Attributwerte zu beschränken.

Bei Attributwerten wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

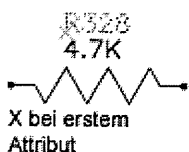
Attribute wählen: Wählen Sie nur Attribute, die parallel zum aktuellen BKS verlaufen.

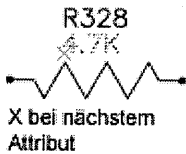


Das erste Attribut eines Auswahlsetzes ist mit einer X-Markierung versehen. Sie können sämtliche Eigenschaften des gewählten Attributs ändern.

Option eingeben [Wert/Position/Höhe/Winkel/Stil/Layer/Farbe/Nächstes] <N>: Geben Sie die zu ändernde Eigenschaft ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE für das nächste Attribut.

Wenn das Originalattribut mit ausgerichtetem oder angepasstem Text definiert wurde, enthält die Eingabeaufforderung nicht die Option Winkel. Die Option Höhe wird bei ausgerichtetem Text weggelassen. Für jede dieser Optionen, ausgenommen Nächstes, fordert ATTEDIT zur Eingabe eines neuen Werts auf. Das X bleibt auf dem aktuellen Attribut, bis Sie das nächste Attribut markieren.





## Wert

Ändert oder ersetzt einen Attributwert.

Typ der Wertänderung eingeben [Ändern/Ersetzen]: *Geben Sie **ä** oder **e** ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE.*

## Ändern

Ändert einige Zeichen des Attributwerts.

Zu ändernde Zeichenfolge eingeben: *Geben Sie die zu ändernde Zeichenfolge an, oder drücken Sie die EINGABETASTE.*

Neue Zeichenfolge eingeben: *Geben Sie eine Ersatzzeichenfolge ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE.*

Jede der Zeichenfolgen kann Null sein. Die Zeichen ? und \* werden nicht als Platzhalter, sondern als Literale interpretiert.

## Ersetzen

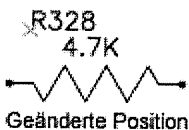
Ersetzt den gesamten Attributwert durch einen neuen Attributwert.

Neuen Attributwert eingeben: *Geben Sie einen neuen Attributwert an, oder drücken Sie die EINGABETASTE.*

Wenn Sie die EINGABETASTE drücken, ist der Attributwert leer (Null).

## Position

Ändert den Einfügepunkt des Textes.



Neuen Textefügepunkt angeben: *Bestimmen Sie einen Punkt, oder drücken Sie die EINGABETASTE.*

Wenn das Attribut ausgerichtet ist, fordert ATTEDIT zur Eingabe der beiden Endpunkte einer neuen Text-Basislinie auf.

## Height

Ändert die Texthöhe.



Neue Höhe angeben <aktuell>: *Bestimmen Sie einen Punkt, geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE.*

Wenn Sie einen Punkt bestimmen, wird als Höhe der Abstand zwischen dem angegebenen

Punkt und dem Startpunkt des Textes verwendet.

## Winkel

Ändert den Drehwinkel.



Neuen Drehwinkel angeben <aktuell>: Bestimmen Sie einen Punkt, geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE.

Wenn Sie einen Punkt bestimmen, wird der Winkel an einer imaginären Linie zwischen dem angegebenen Punkt und dem Startpunkt des Texts gedreht.

## Stil

Ändert die Stileinstellung.



Neuen Textstil eingeben: Geben Sie einen Stilnamen ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE.

## Layer

Wechselt den Layer.

Neuen Layernamen eingeben <aktuell>: Geben Sie einen Layernamen ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE.

## Farbe

Ändert die Farbe.

Neue Farbe eingeben <aktuell>: Geben Sie eine Farbe ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE.

Sie können einen Farbnamen, eine Farbnummer zwischen 1 und 255 oder **vonlayer** bzw. **vonblock** eingeben.

## Nächstes

Wechselt zum nächsten Attribut im Auswahlsatz. Wenn keine Attribute mehr in der Liste vorhanden sind, wird der Befehl ATTEDIT beendet.

## Nein

Bearbeitet gleichzeitig mehrere Attribute. Sie können sichtbare und unsichtbare Attribute global bearbeiten.

Bei der globalen Bearbeitung von Attributen können Sie nur eine einzelne Zeichenfolge durch eine andere Zeichenfolge ersetzen. Bei der Einzelbearbeitung von Attributen können Sie bestimmte oder alle Attribute ändern.

Führt globales Editieren der Attributwerte durch.

Nur am Bildschirm sichtbare Attribute editieren? [Ja/Nein] <J>: Geben Sie **j** ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um nur sichtbare Attribute zu bearbeiten, oder geben Sie **n** ein, um alle

Attribute zu bearbeiten.

## Ja

Bearbeitet nur die sichtbaren Attribute.

Blocknamenspezifikation eingeben <\*>: *Drücken Sie die EINGABETASTE, oder geben Sie einen Blocknamen oder den Teil eines Blocknamens gefolgt von einem Platzhalterzeichen (? oder \*) ein, um die Auswahl auf bestimmte Blöcke zu beschränken.*

Spezifikation für Attributbezeichnung eingeben <\*>: *Drücken Sie die EINGABETASTE, oder geben Sie eine Bezeichnung oder den Teil einer Bezeichnung gefolgt von einem Platzhalterzeichen (? oder \*) ein, um die Auswahl auf bestimmte Attribute zu beschränken.*

Spezifikation für Attributwert eingeben <\*>: *Drücken Sie die EINGABETASTE, oder geben Sie einen Wert oder den Teil eines Wertes gefolgt von einem Platzhalterzeichen (? oder \*) ein, um die Auswahl auf bestimmte Attributwerte zu beschränken.*

Bei Attributwerten wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Geben Sie einen umgekehrten Schrägstrich (\) ein, um leere Attribute (Null-Attribute) auszuwählen, die normalerweise nicht sichtbar sind und nicht ausgewählt werden können.

Attribute wählen: *Wählen Sie nur Attribute, die parallel zum aktuellen BKS verlaufen.*

Wählen Sie das zu ändernde Attribut.

Zu ändernde Zeichenfolge eingeben: *Geben Sie die zu ändernde Zeichenfolge an, oder drücken Sie die EINGABETASTE.*

Neue Zeichenfolge eingeben: *Geben Sie eine Ersatzzeichenfolge ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE.*

Jede der Zeichenfolgen kann leer (Null) sein. Die Zeichen ? und \* werden nicht als Platzhalter, sondern als Literale interpretiert.

## Nein

Zur Bearbeitung aller Attribute unabhängig von der Sichtbarkeit. Änderungen an Attributen werden nicht sofort angezeigt. Die Zeichnung wird am Ende des Befehls regeneriert.

Blocknamenspezifikation eingeben <\*>: *Geben Sie einen vollständigen Blocknamen ein (teilweise Eingabe mit den Platzhalterzeichen ? und \* ist möglich), oder drücken Sie die EINGABETASTE, um Attribute in allen Blöcken auszuwählen.*

Spezifikation für Attributbezeichnung eingeben <\*>: *Geben Sie eine vollständige Attributsbezeichnung ein (teilweise Eingabe mit den Platzhalterzeichen ? und \* ist möglich), oder drücken Sie die EINGABETASTE, um Attribute in allen Attributsbezeichnungen auszuwählen.*

Spezifikation für Attributwert eingeben <\*>: *Geben Sie einen vollständigen Attributwert ein (teilweise Eingabe mit den Platzhalterzeichen ? und \* ist möglich), oder drücken Sie die EINGABETASTE, um alle Attribute auszuwählen.*

Bei Attributwerten wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Geben Sie einen umgekehrten Schrägstrich (\) ein, um leere Attribute (Null-Attribute) auszuwählen, die normalerweise nicht sichtbar sind.

Die Attribute, die dem angegebenen Blocknamen, der angegebenen Attributbezeichnung und dem angegebenen Attributwert entsprechen, werden ausgewählt.

Zu ändernde Zeichenfolge eingeben: *Geben Sie den zu ändernden Attributwert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um einen neuen Wert an die vorhandenen Werte anzuhängen.*

Neue Zeichenfolge eingeben: *Geben Sie den neuen Wert ein, der den angegebenen Wert ersetzen oder an die ausgewählten Werte angehängt werden soll.*

Jede der Zeichenfolgen kann leer (Null) sein. Die Zeichen ? und \* werden nicht als Platzhalter, sondern als Literale interpretiert.

