

2. Плагин "Менеджер уровней"

Плагин «Менеджер уровней» [3] расположен на панели «MARKS-ОБЩ» [1], в разделе «Оси и уровни» [2] (см. Рисунок 1).

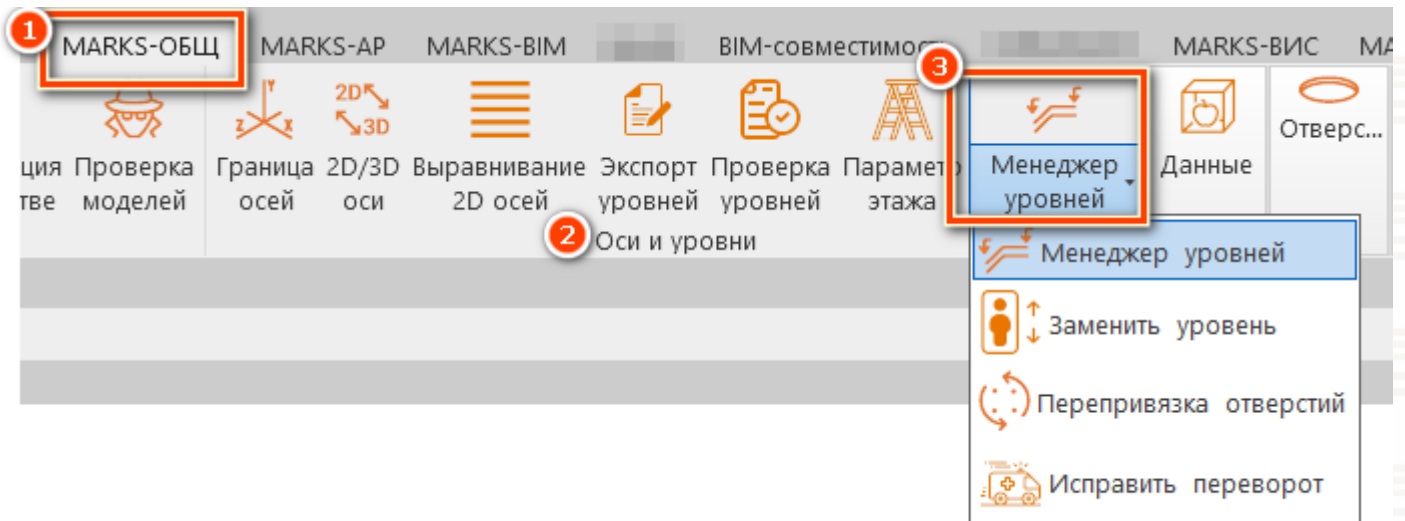


Рисунок 1

При активации кнопки плагина откроется окно со списком уровней в модели [1] (см. Рисунок 2).

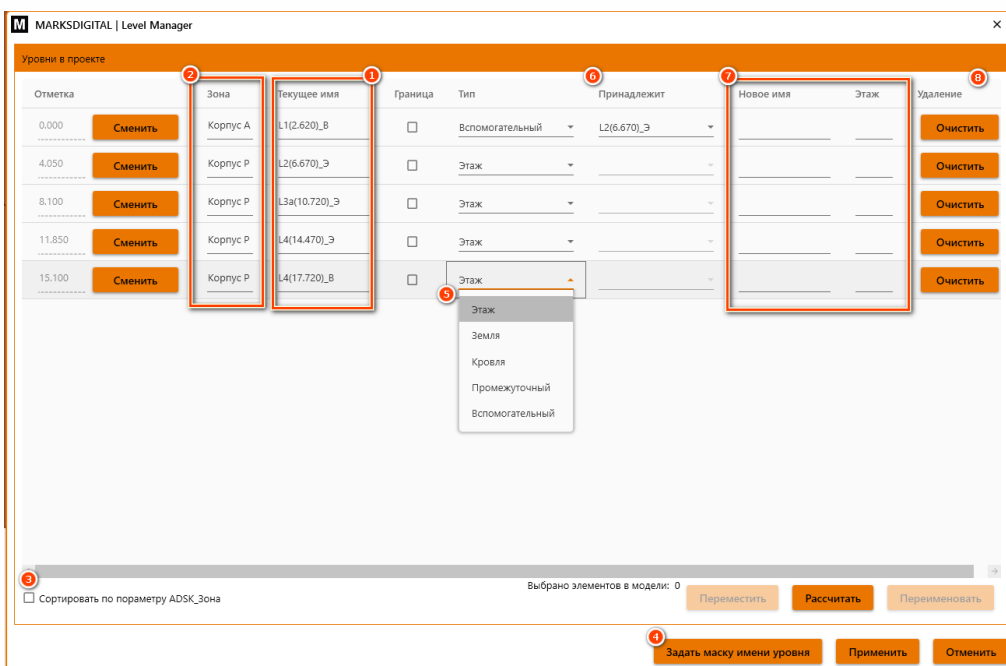


Рисунок 2

Если у уровней заполнен параметр «ADSK_Зона», то в графе «Зона» [2] отобразится информация и будет доступна сортировка [3] (см. Рисунок 2).

В плагине можно задать «Маску имени уровней» [4] (см. Рисунок 2).

В окне настройки маски имени уровней (см. Рисунок 3) можно задать префиксы [1] по типу уровней, подгрузить из файла шаблон маски [2] или сохранить как шаблон [3].

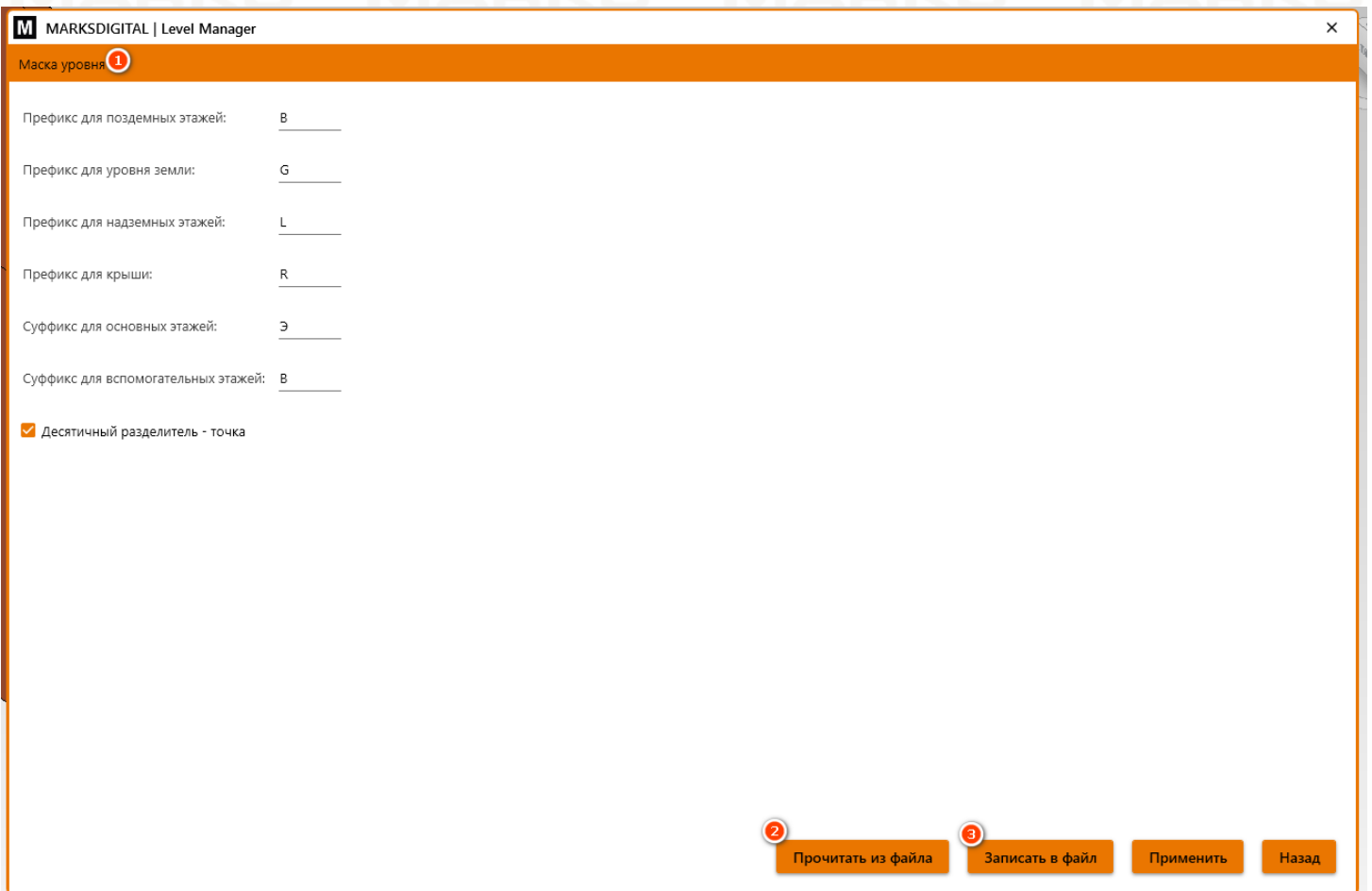


Рисунок 3

В основном окне (см. Рисунок 2) уровням можно назначить их «Тип» [5], принадлежность к основным уровням для вспомогательных [6], назначить или рассчитать по маске «Новое имя» и «Этаж» [7]. Если активировать «Очистить» [8], то удалятся все элементы, принадлежащие этому уровню. Если на уровне нет

элементов, то будет отметка «Удалить» (см. Рисунок 4). При удалении уровня выйдет предупреждение о наличии видов.

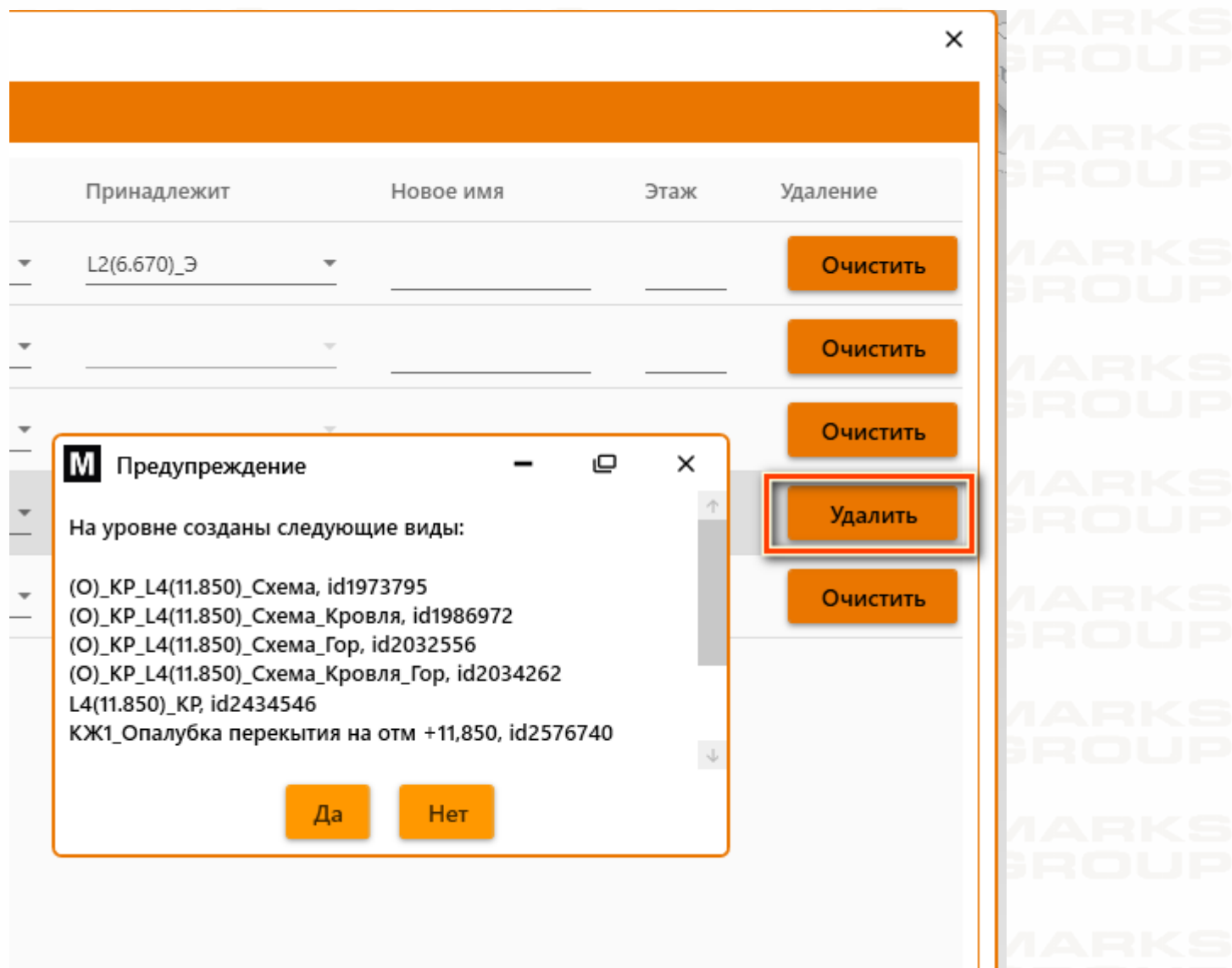


Рисунок 4