



OBJECTSTOBLOCKS.LSP: Objekte in Blockdefinitionen kopieren

Möchte man in einer Zeichnung bestehende Blockdefinitionen um weitere Objekte erweitern, ist der Blockeditor ein hilfreiches Werkzeug. Damit lässt sich zum Beispiel in Punktblöcken das AutoCAD-Objekt „Punkt“ auf die Koordinaten 0,0,0 kopieren und damit die Punktblöcke grundsätzlich mit dem Punktfang „Punkt“ fangen, um den Basispunkt des Blocks eindeutig zu definieren. Auch Rahmen um einen enthaltenen Text kann man einfügen, um den Textwert hervorzuheben. Es ist auch denkbar, bestimmte Blöcke temporär mit einem Markierungselement hervorzuheben. All das lässt sich mit dem Blockeditor bewerkstelligen.

Mühselig wird's allerdings, wenn mehr als nur ein Block betroffen ist. Mit **OBJECTSTOBLOCKS.LSP** lassen sich die geschilderten Aufgaben in

einem Arbeitsschritt für verschiedene Blockdefinitionen durchführen. Dazu muss man die Blockdefinitionen über den Namen festlegen (Listenauswahl oder Auswahl der Blockreferenzen aus der Zeichnung). Danach sind beliebige Zeichnungsobjekte auszuwählen, um diese in die vorher bestimmten Blockdefinitionen zu kopieren. Dabei kann man optional einen Bezugspunkt picken, andernfalls werden die Koordinaten 0,0,0 des aktuellen Koordinatensystems als Bezug verwendet. Wenn ein BKS aktuell ist, wird die Ausrichtung bei der Kopie der Objekte berücksichtigt.

Anmerkung: Soll ein Arbeitsschritt nach der Verwendung des Programms mit dem Befehl ZURÜCK rückgängig gemacht werden, muss

man danach noch den Befehl REGEN verwenden, damit auch die Darstellung nachgeführt wird. Handelt es sich um temporäre Markierungselemente, die in die Blockdefinitionen kopiert worden sind, lassen sich diese mit einer gesonderten Funktion auch wieder entfernen. Grundsätzlich können pro Blockdefinition alle Objekte entfernt werden, die durch das Programm hereinkopiert wurden.

Jörn Bosse/ra

Programm: OBJECTSTOBLOCKS.LSP
Funktion: Objekte in Blockdefinitionen kopieren

Autor: Jörn Bosse

Lauffähig ab: AutoCAD 2021

Bezug: online

