ArchLine XP 2019 Rokasgrāmata



Rokasgrāmata paredzēta ArchLine Lietotājiem un Iesācējiem. Rokasgrāmatā norādītas biežāk izmantojamākās funkcijas vai to izpildījums.

Jautājumu gadījumā lūdzu rakstiet uz arnis@bimsoft.lv vai zvaniet 26424499

Pieņemtie apzīmējumi:



Peles klikšķis uz norādīto vietu, cipars attēlo secību, kādā jāveic peles klikšķi.

Saturs

Programmas vadība	2
Klaviatūra	2
Datorpele	2
Piesaistes	2
Objekta materiālu kopēšana un izmantošana citiem objektiem.	3
Sienas 3D - Wall	4
Sienas (Wall) iestatījumi	5
Sienu modelēšana - sienu modelēšana izmantojot DWG rasējumu	5
Uzzīmēto sienu modificēšana	7
Sienas manuāla pagarināšana	7
Sienas garuma izmainīšana izmainot sienas garumu.	7
Uzzīmēto sienu savienošana - L veidā	8
Uzzīmēto sienu savienošana - T veidā	9
Pārsegumi 3D (Slab)	10
Pārseguma modelēšana norādot punktus	10
Pārsegumu modelēšana esošās sienās	11
Pārseguma materiāla rediģēšana	12
Kāpnes	13
Kāpņu attēlojums stāvu augstāk	13
Kāpņu attēlojums 2D	14
Kāpņu atvērumu izgriešana pārsegumā	15
Koka kāpņu izveidošana bez pretpakāpiena	16
Jumti	17
Jumta koka konstrukciju izveidošana	17
Import un Eksport	18
DWG failu imports	18
DWG failu References pievienošana	20
Excel tabulas importēšana programmā	22
Druka un dokumentācija	23
Kā noņemt viewportam rāmīti ar nosaukumu?	23
2D rīki	24
2D Grupu un 2D apvienoto objektu sadalīšana - Explode	24
Vizualizācijas un Video veidošana	25
Jauna materiāla izveidošana	25

Programmas vadība

Klaviatūra

ESC - atceļ komandu ENTER - apstiprina ievadi

Datorpele

- Kreisais taustiņš izvēlas objektu vai apvelkot izvēlas vairākus objektus;
- Rulītis rotējot uz priekšu un atpakaļ komanda Zoom in vai Zoom out, pietuvina vai attālina objektu;
- SHIFT + Rullītis 3D Orbit, izmanto 3D objektu pagriešanai logā ar 3D datiem;

Piesaistes

Gadījumos, kad ir vajadzīgs ieslēgt piesaistes, modelējot to var izdarīt ieslēdzot režīmu SNAP. Ikona atrodas kriesajā apakšējā malā.



Objekta materiālu kopēšana un izmantošana citiem objektiem.

Gadījumos, kad vajag pārkopēt materiālu no viena objekta uz otru, piemēram no sienas (Wall) uz pārsegumu (Slab) veicam sekojošas darbības.

- 1. Atveram modeli 3D;
- 2. Ar labo peles taustiņu nokliksķinām uz objekta, kuru materiālu vēlamies kopēt un izvēlamies Find material;
- 3. No kriesās puses izvēlnes ievelkam ar nospiestu kreisās peles pogu atrasto materiālu 3D logā;
- 4. Izvēlamies pozīciju Replacing one material with another on this object;
- 5. Norādam objektu, kuram dotais materiāls ir jāpiešķir.



Šādā veidā var iedot vienam vai vairākiem objektiem doto materālu.

Sienas 3D - Wall

3D Sienas instruments atrodas sadaļā Building -> Wall

Lai veiktu sākuma iestatījumus sienai, kuru modelēsiet atveriet sienas iestatījumus. Uzmodelētās sienas ir parametriskas, kas dod iespēju veikt korekciju jau uzzīmētajam sienām.



Archline programmā sienas var sastāvēt no viena materiāla, kā arī no vairākiem materiālu slāņiem. Daudzslāņu materiālu sienas tiek glabātas programmas bibliotēkā.

Sienas, automātiski tiek savienotas tiklīdz tās saskarās. Lietotājs var veikt izmaiņas šajos savienojumus, vai arī izveidot manuāli savienojumu, gadījumā, ja programma nav izveidojusi šādu savienojumu.

Sienas (Wall) iestatījumi

		3.		4.
	Wall	Ţ		×
	▼ General properties			· •
	0.3 mm ~	🖉 🚍 🛛 Wall - Load-bearie 🗸	Finish Face: Interior	Bright_white
\frown	Simple Line	8 - Bottom-most 🗸	Finish Face: Exterior	Coffee_cream
(1.)-			_	Brick3
\smile	Unconnected Height	2700 mm ~	Slant angle	90°
	Top offset from the floor top leve	el (> 0: Up) 0 mm	Structural wall	Non-bearing wall \sim
	Base offset from the floor	0 mm ~	Wall status	Disallow wall joins
2.	Total thickness:	380 mm	Location line	Finish Face: Exterior 🗸 🗸
	Edit Compo	und Walls		
			Indined wall section height	1000 mm
			Wall Fr	aming
			xU-value:	
			Skip this wall over room box	unding
	Preview	2D view \sim		
	Axis line attributes			A
	Attributes of the Finish Face: Inter	rior		× •
	Visibility of sides			A T
	BIM Parameters 11	ayered 38 wide wall		OK Cancel

- 1. Sienas augstums;
- 2. Sienas biezums, daudzslāņu sienai tiek norādīts kopējais sienas biezums;
- 3. Slānis (Layer), kādā tiks modelēta siena;
- 4. Sienas apdartes materiāls;

Sienu modelēšana - sienu modelēšana izmantojot DWG rasējumu

- 1. Importējam 2D DWG rasējumu programmā Archline, ja tas jau nav izdarīts;
- 2. Veicam sienas iestatījumus, neprecizējot sienas biezumu. Building->Properties->Wall;
- 3. Izvēlamies rīku Wall -> Walls on DWG drawing

	7 60		' Jo	401	J 🗸 🖉	× ••• •••		□ +?	* EQ	e v	new B	uilding	interior	Drafti	ng Dimension	Documenta
]	圞	Connectio	n •	ŀ			0	0		ゝ		***	D	m		5
ties	Wall	/ Edit	•	Door	Window	Curtain wall	Column	Beam	Slab	Roof	Ceiing	Stair	Ramp	Railing	Room and area	Surveyed root
ties	諁	Wall			Openin	9			Structur	e			Stair		Roi	om
									Flo	or plan -	Default - G	iround floo	r (D mm) *			
	J	Curved wall							T					-		
No st	5	Walls on DWG	drawing	9					P	1		\backslash -			,, ,,	<i></i>
red 06 v		Rectangle	Wa	is on DW	G drawing											
red 08 v red 10 v	\sim	Spline							This too	l provide	is a "trace" (effect to ch	este 3D wal	is of an exist	ting layout by selectin	g existing lines.
red 12 v red 25 v		Draw wall by Fr		0					This line 2. Click	represer on the SA	nts one side AME line, ne	of the wal	dpoint.			
red 25 w	UE WOR		-	1	2	- 8			3. Click	on a line	being paral	liel with pro	ceding line	. This line d	efines the wall opposi	te side.
red 30 w	ide wall		0	3 🐕	-	1			100 111	SEE UNE V	man on 20 a	Ing 30 view				
red 38 w	ide wall			- L		1										
posite				ĸ	0											
mm Heb	il .							_								

4. Nospiežam uz sienas līnijas sākuma uz beigām un norādam sienas biezumu ar peles klikšķi.

N.B. norādot līniju neklikšķinām uz līnijas sākuma un beigu punkta, bet nedaudz atvirzāmos no līniju sākumu un beigu punkta!



Uzzīmēto sienu modificēšana

Sienas manuāla pagarināšana

- 1. Izvēlamies uzmodolēto sienu;
- 2. Noklikšķinām ar kursoru uz aktīvā sienas galapunkta;
- 3. Norādam jauno sienas garumu, komanda tiek apstiprināta ar kreiso peles taustiņu;



Sienas garuma izmainīšana izmainot sienas garumu.

- 1. Iezīmējam sienu, kurai vēlamies koriģēt garumu;
- 2. Noklikskinām ar kreiso peles taustiņu uz sienas garuma un veicam izmaiņas, komandu apstiprinām ar taustiņu Enter.



Uzzīmēto sienu savienošana - L veidā

Gadījumos, kad Lietotājs vēlas savienot sienu L veidā, tad var izmantot rīku L-connection. Rīks atrodas augšējā rīku joslā.



Lai savienotu sienas L veidā sekojiet šiem soļiem.

- 1. Aktivizējiet rīku L-connection;
- 2. Izvēlaties pirmo sienu, kuru savienosiet;
- 3. Izvēlaties otru sienu, kur pievienosiet L veidā pie pirmās sienas.
- 4. ESC nospiežiet ESC taustiņu, lai izietu no komandas.

Doto funkciju var izmantot gan 2D skatā, gan 3D skatā.



Uzzīmēto sienu savienošana - T veidā

Gadījumos, kad Lietotājs vēlas savienot sienu T veidā, tad var izmantot rīku T-connection. Rīks atrodas augšējā rīku joslā.

File 🗋	🖻 🖬 🖴 🌔 아 🐰 🗇 🛅 🥑	' 🗶 🚽 📹 🛶 🚽 –	1 + ? • Edit View Building
Modify	Create similar Paste Copy	More Duplicate Delete	
Properties	Clipboard	Geometry	Edit

Lai savienotu sienas T veidā sekojiet šiem soļiem.

- 5. Aktivizējiet rīku T-connection;
- 6. Izvēlaties pirmo sienu, kuru pievienosiet;
- 7. Izvēlaties otru sienu, pie kuras pievienosiet T veidā pirmo sienu.
- 8. ESC nospiežiet ESC taustiņu, lai izietu no komandas.

Doto funkciju var izmantot gan 2D skatā, gan 3D skatā.



Pārsegumi 3D (Slab)

Pārseguma modelēšana norādot punktus

Lai izveidotu pārsegumu starp Lietotāja norādītajiem punktiem veicam sekojošas darbības.

- 1. Izvēlamies instrumentu Building -> Slab -> Slab in Sketch mode;
- 2. Ar punktiem norādam pārseguma punktus
- 3. Nospiežam taustiņu Enter, lai apstiprinātu pārseguma kontūru.



Pārsegumu modelēšana esošās sienās

ArchLine programma var izveidot pārsegumu starp uzmodolētām sienām. Sienām jāveido vienotu ārējo kontūru.

Lai izveidotu pārsegumu izmantojot uzmodelētās sienas veicam sakojošas darbības:

1. Izvēlamies rīku Pārsegums sienās - Building -> Slab -> Slab by walls;



- Iezīmējam sienas, kuras ierobežo ārējo ēkas kontūru. Var iezīmēt arī citas sienas, bet pārsegums tiks izveidots pa plāna ārējo kontūru;
- 3. Nospiežam ENTER.

Pārseguma materiāla rediģēšana

Uzzmodelēta pārseguma materiālu var rediģēt

- 1. Nospiežot ar kreiso taustiņu uz pārsegumu;
- 2. Izvēlamies ikonu ar zīmuli;
- 3. Veicam materiāla korekcijas;
- 4. Apstiprinām korekcijas ar OK.



Kāpnes

Kāpņu attēlojums stāvu augstāk

Kāpnes pēc noklusējuma netiek attēlotas stāvu augstāk.

Projekta dokumentācijā atbilstoši LVS kāpnes ir jāuzrāda stāvu augstāk, lai to izdarītu veicam izmaiņas kāpņu iestatījumos.

- 1. Izvēlamies kāpnes;
- 2. Atveram iestatījumu;
- 3. Veicam izmaiņas iestatījumos, kā parādīts zemāk.

Stair				x
Preferences	Representation on the floor above	2.		Regenerate
General properties		0 mm	~ =	Stair 🗸
··· Support ··· Step geometry	Simple Line		_ K	8 - Bottom-most 🗸 🗸
Railing settings Representation on t	1.			
	Noising:		~	Noising line-type
	Nong the Mar		~	Dashed
	Section line - Wavy			Partial line-type:
	Dotted above the section line		\sim	Dotted
	Cutting elevation	1000 mm		4
	Cutting line direction	20 °		
	Parallel distance	100 mm		
	✓ Draw walking line			Show geometry text
	Cut out landings on walking line			T alking line
	Walking line before landing			50% of current font size)
	Walking line backward			\sim
	Arrow fit the box			
BIM Parameters	Normal stair	- N Q	í	OK Cancel

Kāpņu attēlojums 2D

Gadījumos, kad ir vajadzīgs attēlot tikai kāpnes 2D, tad kāpņu iestatījumos veic sekojošas izmaiņas:

- 1. Izvēlas kāpnes;
- 2. Atver kāpņu iestatījumus;



3. Veic izmaiņas iestatījumos

Stair			*
Preferences Stair Calculator	Support		
- General properties - Support - Step geometry - Step geometry	Elevation	offin 2.	
Representation on t	Cut the walls Waist slab material	Own floor v Bright_white	
	Waist slab	Thidmess like a slab	150 mm
	Tread	Material Noising depth	Beech 20 mm
	Riser board	Tread thickness Riser board material	40 mm
	Support	Riser board thickness Support material	20 mm
₽	Same on both sides	slab	3.
	A: 100 mm B: 100 mm	n	C: 300 mm
	Connection to the botto	m slab n D: 150 mm E: 2	00 mm C: 300 mm
80M Parameters	Normal stair	<u> </u>	OK Cancel

Kāpņu atvērumu izgriešana pārsegumā

Lai izgrieztu kāpņu atvērumu pārsegumā sekojiet secībai zemāk

- 1. izvēlaties kāpnes ar kreiso peles pogu;
- 2. Izvēlaties trīstūri izlecošajā izvēlnē;
- 3. Izvēlaties funkciju "Cut slabs above the stairs".



Koka kāpņu izveidošana bez pretpakāpiena

Koka kāpņu izveidošana pēc dotā parauga (bez margām).



- 1. Aktivizējam rīku kāpnes Building -> Stairs
- 2. Uzzīmējam vajadzīgās formas kāpnes
- 3. Veicam iestatījumus, kā norādīts zemāk



Pretpakāpienu var noņemt ar šiem uzstādījumiem

air			
references	Support		
··· Stair Calculator ··· General properties			
Support	Elevation	0 mm	
Step geometry	3D creation		
Representation on t	Cut the walls	No cutting 🗸 🗸	2.
	Waist slab material	Bright_white	
	🗹 Waist slab 🖕	Thickness	150 mm
	Construct the landing	ike a slab	
	Tread	Material	Eech Beech
		Noising depth	20 mm
		Tread thickness	40 mm
1.	Riser board	Riser board material	Wood66
		Riser board thickness	20 mm
	Support	Support material	Wood66

Jumti

Jumta koka konstrukciju izveidošana

Lai izveidotu jumta konstrukciju bez jumta seguma materiāla un latojuma, jāveic sekojoši iestatījumi Jumtam. Vēlāk šo uzstādījumu kopumu vēlams saglabāt kā stilu, lai varētu ātrak izmantot kā jumta attēlošanas stilu.

- 1) Uzzmodelējam jumtu Building -> Roof
- 2) Veicam iestatījumus jumtam

Automatic roof								×
		- General p	roperties			<	> Plane: 1 of 4	
	<u> </u>			mm 🗸 🚍	Roof ~			
	0 0						Update	
		EVE Sing	de Line		8 - Bottom-mc 🖂			
	T B	Materials						
T Cont X	Ŭ		Natural_pine					
G T T	F							
I C E A	f		Natural_pine					
ΪΪΪΪ		Defense		- Free				
		C A	2110 Smm	Vacon	500 mm			
		- C	5110.5 mm	Eaves overnang (L)	300 mm			
		0.	6120.5 mm	Theoretic wall width (W)	380 mm		1 - contraction	
General Properties			2700 mm				1	
Eaves purin		OD	2969.1mm					and the second
		OE	3150.2 mm					and the second second
Middle purin (1/1)		OF	3492.4 mm				The second secon	
Rafter (1/1)		OG	3419.3 mm	Base offset	2700 mm			
🗹 Golar by 💦 🤉 🖓	(fter: 1)	Visible in 3	1D					
Rithe hours 1.		Show	mof lavers in 3D	3D fived				
			and a per a strate					
Batten (1/1)			voor layers					
Roof tiles		Show	rafter/purlin struc	ture in 3D (main switch)				
Projections and out		Show	Battens in 3D (mai	in switch)				
Properties		a ×						
Reof								
Conclusional with th	the law of							
Comprex root with the	ang layer only	•						
Property	Value	- î						
% General	Beef							
Layer Colors	RDOT	<u> </u>						
Line type	Smale Line	~						
Line weights	0 mm	~						
Draw Order	8 - Sottom-most	~						
Move objects to other floor	Ground floor							
Copy objects to other floor	Ground floor							
BIM parameters	Edit							
BDM name		_						
* Constrains		- 11						
Same materials	W							
Top material Side material	Roof Brown							
Botton material	Natural price							
Base offset from the floor	2700 mm							
Absolute elevation	2700 mm							
Structu	re		()	2				
Show roof layers in 30				· /				
Visible detail layers for slab	a, roof							
Show beams 20 representation	on (main switch)							

Import un Eksport

DWG failu imports

DWG failus var importēt vairākos veidos.

1. veids

- 1) Atveram Archline programmu, atveram jaunu tukšu failu
- 2) File -> Import -> DWG
- 3) Norādam ceļu uz DWG failu
- 4) Ievadām iestatījumus DWG faila importēšanai



Insert as external reference Place with new drawing origin Place as new building	Atzīmējam, ja vajadzīgs veikt izmaiņas koordinātēs
OK. Cancel	1

6) Ievietojam DWG failu.

N.B. DWG fails pēc standarta iestatījumiem tiks ievietots orģinālajās DWG koordinātēs.

Šādā veidā importētie faili tiks ievietoti vienā failā.

2. Veids DWG failu importēšanai

- 1) Atveram Archline programmu, atveram jaunu tukšu failu
- 2) Atveram blakus failu pārlūku (explorer)
- 3) Izvēlamies DWG failu importam
- 4) Nospiežam uz DWG faila ar datorpeles kreiso pogu un neatlaižot to ievelkam Archline modelēšanas laukumā.



5) Veicam importēšanas iestatījumus



6) Ievietojam DWG failu

DWG failu References pievienošana

Projekta izstrādes laikā iespējami gadījumi, kad vajag ievietot DWG failu rasējumus, kā References, kas saglabā saiti ar orģinālo DWG failu. Šādu pielietojumu izmanto gadījumos, kad komandā strādā vairāki projektētāji, vai tiek izmantoti ražotāju DWG mezgli.

Lai pievienotu DWG failu, kā Referenci sekojiet secībai zemāk

- 1. Atveriet Archline programmas failu, kurā vēlaties ievietot DWG failu
- 2. File -> Tools ->External reference

	New project		Q	Drawing recovery manager
	Open project Ctrl+O		XREF	External reference
	Save project Ctrl+S			Import from Project (XREF)
	Save project as Ctrl+Shift+S			
	BIM	۲		
	Import	۲		
	Export	۲		
Ô	Options			
	Tools	•	_	
	Teamwork	۲		
3.	. Nospiežam Oper	۱		
Extern	al reference			x
	Open			
	External reference manager			
۵	Reload			

- 4. Norādam ceļu uz DWG failu un nospiežam OK
- 5. Veicam DWG faila iestatījumus un nospiežam OK

External reference	×
Name D:\ArchLine\Umport\d	Mwg_XREFs\DWX v Browse • A
Insertion point Specify on-screen	Scale
X: 0 mm Y: 0 mm	Scale 1 B
m 1 v	Angle 0
	C C C C C C
DE	

- A) Ceļš datorā uz References failu;
- B) DWG faila mērogs;
- C) DWG pagrieziena leņķis;
- D) Ievietošanas koordinātes, pēc noklusējuma fails tiks ievietots orģinālajās koordinātēs;
- E) Mērvienība, mērvienību jāpārbauda pēc ievietošanas Archline failā. DWG faili var būt izgatavoti daždās mērvienības un izmantot dažādu mērvienību pamatus.

Ja DWG failā ir veiktas izmaiņas, tad Archline References pārvaldniekā ir jāatjauno informācija. Lai veiktu atjaunojumu sekojiet secībai zemāk

- 1. File -> Tools ->External reference
- 2. External reference manager
- 3. Izvēlamies failu vai failu un veicam faila atjaunošanu

ternal reference man	ager - Docum	entő			×
Refname	Status	Size	Date	Path	Attach
DWG2013_Detai	Loaded	161 KB	13.08.2019 05:47	D: Wrc	Detach
		•			Reload
					Unicad
					Sind
					Bind all
					Open
Path					
D: \ArchLine\Import	dwg_XREFsi(DW	/G2013_Det	tail.dwg		Browse
			-		
				ok	Cancel

N.B. DWG failā cenšaties attēlot tikai objektus, kas ir vajadzīgi projekta izstrādei, pārējo nevajadzīgo informāciju vēlams izdzēst un attīrīt failu ar komndām PURGE un AUDIT.

Excel tabulas importēšana programmā

Lai ienestu Excel tabulu Archline, tajā pašā laikā sasaiste ar Excel tabulu paliek. Izmaiņas tabulā tiks attēlotas pēc References atjaunošanas. Programma atbalsta gan .XLS, gan .XLSX faila formātus.



File -> Import -> Excel table

Link External Data from Excel table	×	
Filename C: \Users\Arnis\Desktop\Archline_prit	s'Eisplikacija.xls Open file 🍬	1.
Select mode Import entire worksheet Import named range	Worksheets: ArchineXP ~	\square
A2:D7 Import a spreadsheet or a spreadshe ARCHLINE.XP. The table is linked to the source cells. appear in the linked table with Update	et area from Excel as a link' to create a table in Any changes you make to the source cells in Excel Excel command.	2.

Norādam tabulas ievietošanas punktu.

Lai atjaunotu izmainīto Excel tabulu, nospiežiet ar labo taustiņu un izvēlamies Update Excel

	Text (1) [1/1] >>>	
	Properties	
	Select	*
1	Copy properties	
1	Create similar	
ø	Delete	
	Phase	*
	Attach photo	
	Copy to table clipboard	
	Update Excel	
	Open in Excel	
	Ungroup	
	Draw Order	*
	Layer	×

Druka un dokumentācija

Kā noņemt viewportam rāmīti ar nosaukumu?



2D rīki

2D Grupu un 2D apvienoto objektu sadalīšana - Explode

Programmā iespējams veidot infromāciju ar 2D primitīviem, kā līnijas, apļi utt., kā arī ar apvienotiem objektiem piemēram taisnstūris (rectangle). Gadījumā, ja šādi objekti ir jāsadala 2D primitīvos, piemēram taisnstūris jāsadala 4 līnijās, tad veicam sekojošas darbības:

- 1. Iezīmējam objektus, kurus vēlaties sadalīt primitīvos
- 2. Edit -> Modify -> Ungroup

Objekti tiks sadalīti primitīvos.



Vizualizācijas un Video veidošana

Jauna materiāla izveidošana

Programmā Archline pieejami liela materiālu bibliotēka, bet dažreiz ir vajadzīgs kāds specifisks materiāls, kurš nav pieejams programmas bibliotēkā. Lai izveidotu savu materiālu programmā sekojiet instrukcijai zemāk.

1. Atveriet programmā dizaina centru (Design Center) un izvēlaties pozīciju Materials.

# >						
Buildin	9					
		Ì		[20]		
Door	Wind ow	Stair	Profile	Group		
Catalog	9	\checkmark				
	៍	E		Ð	C	
Object s	Materi als	Rende r style	Showr oom	3D wareh	Light source	

 Nospiežat uz zobrata labajā augšējā malā un izvēlaties Create new material.



 Veiciet materiāla iestatījumus, vispirms izveidojot nosaukumu jaunajam materiālam, pēc tam piešķirot atbilstošās kategorijas un apakškategorijas Izvēloties atzīmi "Use texture image" pievienojam atbilstošo tekstūru.



4. Gadījumā, ja materiālam ir tekstūra, tad jāiestāda tekstūras aptuvenais izmērs projekta mērvienībās.

Material properties		×	
WoodPlanksPeleki	Position:	Tie ~	
Category: WOOD	Material mapping horizontal	500 mm	1.
Sub category:	Material mapping vertical size:	500 mm	
Softwoods v	Direction:	0 ~	
Producer:	Recalculate UV mapping		
generic v	Multiple selection mode		
Replacement colour: Use texture image Browse WoodPlanksPeleki.jpg Physical properties Appearance	Multiple se	dection	
Thermal parameters			
Hatch in 3D			
Hatch on section	BIM parameters	OK Cancel	

5. Pievienojiet materiālu izvēlētajiem objektiem parvelkot no materiālu bibliotēkas uz objekta, kuram jāpiešķir jaunizveidotais materiāls. Norādot uz objektu tiks piedāvātas vairāks papildizvēlnes, šajā gadījumā izvēlamies "Replacing one material with another".