

SELEKCJA

Do selekcji obiektów służy polecenie $xSEL$, gdzie x zastąpić możemy literą oznaczającą określoną klasę obiektów, i tak

KSEL	k - keypoints, punkty
LSEL	L - lines, linie
ASEL	a - areas, powierzchnie
VSEL	v - volumes, objętości
NSEL	n - nodes, węzły
ESEL	e - elements, elementy

TYPY SELEKCJI

Rozróżniamy 4 podstawowe typy selekcji:

- selekcja z pełnego zakresu obiektów
- selekcja z już określonego zakresu, czyli re-selekcję
- dodatkową selekcję, czyli dobranie obiektów do już istniejącego zestawu
- odselekcjonowanie, czyli wyrzucenie obiektów poza wybrany zbiór

OPERACJE BOOLOWSKIE

- DODAWANIE

LCOB	- sklejanie linii
AADD	- dodawanie powierzchni
VADD	- dodawanie objętości
VGLUE	- sklejanie objętości

- ODEJMOWANIE

ASBA - odejmowanie powierzchni

VSBV - odejmowanie objętości

- DOCINANIE UKŁADEM ROBOCZYM

LSBW - docinanie linii

ASBW - docinanie powierzchni

VSBW - docinanie objętości

Jeżeli nie działa docinanie objętości, należy dociąć powierzchnie współtworzące objętość. Analogicznie, jeśli problem sprawia docięcie powierzchni, wówczas należy przeciąć linie współtworzące powierzchnię. Przed docinaniem obiektu należy sprawdzić, czy aktywny jest układ nr 4 czyli układ roboczy (**WORKING PLANE**).

Jeżeli nie jest aktywny, można to zrobić poleceniem **CSYS, 4** lub **CSYS, WP**.